

*** IZVORI MAGIJE: Sudijska pravila ***

Poslednja promena: 24/12/2007

Uvod

Ovaj set pravila je namenjen samo onima koji su prerasli detaljna pravila igre **Izvori magije**. Početnici u **Izvorima** će verovatno biti zbunjeni ovim dokumentom. Ova pravila se mogu smatrati konačnim autoritetom igre, i obično vam neće trebati osim u specifičnim situacijama ili tokom takmičarskih mečeva. Za većinu uobičajenih situacija, dovoljna su *Detaljna pravila* sa sajta [Izvorimagije.com](http://izvorimagije.com). Ako ste sigurni da tražite baš ovo, nastavite sa čitanjem.

Ovaj dokument uključuje mnoštvo numerisanih pravila iza kojih sledi rečnik. Mnoga numerisana pravila imaju dodatne podele, i svako zasebno pravilo i podpravilo imaju sopstveni broj. Rečnik objašnjava mnoge reči i fraze koje se koriste u ovim pravilima, uz još nekoliko koncepata koji se ne uklapaju nigde među numerisana pravila. Ako ne uspevate da pronađete ono što tražite, pogledajte i rečnik na kraju dokumenta.

Svesni smo da će, bez obzira na detaljnost pravila, uvek biti situacija u kojima interakcija određenih karti zahteva dodatno objašnjenje. Ako želite naš odgovor na pitanje, kontaktirajte nas putem formulara na sajtu [Izvorimagije.com](http://izvorimagije.com).

****Kako bi ova pravila bila što obuhvatnija, moraju se dopunjavati. Poslednju verziju potražite na zvaničnom sajtu:*

http://www.izvorimagije.com/pravilai/sudijska_pravila.php (CTRL+klik da posetite ovaj link)

Sadržaj

A Igra

- A1 Osnove
- A2 Kako započeti igru
- A3 Pobjeda i poraz
- A4 Zakoni karte
- A5 Brojevi i simboli

B Delovi igre

- B1 Osnove
- B2 Svojstva
- B3 Ime
- B4 Mana cena i boja
- B5 Ilustracija
- B6 Tip karte
- B7 Simbol edicije
- B8 Tekstualni deo karte
- B9 Snaga/Izdržljivost
- B10 Ilustrator
- B11 Kolekcionarski broj
- B12 Tip i podtip
- B13 Magije
- B14 Permanenti
- B15 Simbol-bića
- B16 Zone

C Struktura poteza

- C1 Osnove
- C2 Početna faza
- C3 Korak deaktiviranja
- C4 Korak pripreme
- C5 Korak vučenja
- C6 Glavna faza
- C7 Faza borbe
- C8 Korak početka borbe
- C9 Korak najave bića koja napadaju
- C10 Korak najave bića koja blokiraju
- C11 Korak borbene štete
- C12 Korak završetka borbe
- C13 Završna faza
- C14 Korak kraja poteza
- C15 Korak odbacivanja

D Magije, osobine i efekti

- D1 Osnove
- D2 Magije na nizu
- D3 Osobine
- D4 Aktivne osobine
- D5 Izazvane osobine
- D6 Pasivne osobine
- D7 Mana osobine
- D8 Dodavanje ili uklanjanje osobina
- D9 Vreme odigravanja magija i osobina
- D10 Igranje magija i aktivnih osobina
- D11 Rukovanje izazvanim osobinama

- D12 Igranje mana osobina
- D13 Rukovanje pasivnim osobinama
- D14 Razrešavanje magija i osobina
- D15 Magije i osobine sa odabranom metom
- D16 Vučenje karte
- D17 Efekti
- D18 Jednokratni efekti
- D19 Trajni efekti
- D20 Efekti zamene i sprečavanja
- D21 Efekat stanja
- D22 Rukovanje "beskonačnim" petljama
- D23 Rukovanje neispravnim radnjama

E Dodatna pravila

- E1 Ispravni napadi i blokiranje
- E2 Osobine izbegavanja
- E3 Ključne osobine
- E4 Kopiranje objekata

F Pravila igre za više od dva igrača

- F1 Osnove
- F2 Mogućnost ograničenog dometa uticaja
- F3 Mogućnosti napada na levo ili napada na desno
- F4 Mogućnost napada na više protivnika
- F5 Mogućnost pomeranja bića
- F6 Varijanta "Krug"
- F7 Varijanta "Magično srce"
- F8 Varijanta "Kraljeva garda"
- F9 Varijanta "Veliki krug"
- F10 Timska varijanta Kruga

Rečnik

Dodatne informacije i pitanja?

A Igra

A1 Osnove

A1.10 Ova pravila igre *Izvori magije* važe za svaku partiju *Izvora magije* u kojoj učestvuju dva ili više igrača, uključujući partije sa dva igrača i partije sa više igrača.

A1.11 Partija sa dva igrača (1na1) je ona u kojoj učestvuju samo dva igrača.

A1.12 Partija sa više igrača je ona partija koja počinje sa više od dva igrača. Vidi deo F, "Pravila za više igrača".

A1.20 Za igranje *Izvora magije* potrebno je da svaki igrač poseduje sopstveni špil od najmanje četrdeset karata (takmičarski minimum je 60 karata), male objekte da predstavi simbol-bića i brojače, i neki način da jasno prati svoj ukupni život. Standardni špil ne može sadržati više od četiri karte istog imena.

A1.30 U varijantama draft i limit (igrači ne koriste unapred sastavljene špilove već ih prave na licu mesta), minimum je 40 karata i ne postoji ograničenje od četiri primerka iste karte u špilu. I dalje je potrebno da svaki igrač poseduje male objekte da predstavi simbol-bića i brojače, i neki način da jasno prati svoj ukupni život.

A1.40 Ne postoji maksimalna veličina špila.

A2 Kako započeti igru

A2.10 Na početku partije svaki igrač meša svoj špil tako da karte budu nasumično raspoređene. Zatim svaki igrač može promešati protivnikov špil. Špilovi igrača postaju njihove biblioteke.

A2.20 Pošto su špilovi promešani, igrači odlučuju koji će igrač igrati prvi, koristeći način oko koga se obojica slože (bacanje novčića, kockice, itd.). U meču koji se sastoji od više partija, onaj ko je izgubio prethodnu partiju odlučuje ko će igrati prvi. Ako je partija bila nerešena, osoba koja je odlučivala ko će igrati prvi u prethodnoj partiji čini to ponovo.

A2.21 U partiji sa dva igrača, igrač koji igra prvi preskače korak vučenja karte (Vidi pravilo C5, "Korak vučenja karte") u svom prvom potezu. U partiji sa više igrača ovo zavisi od izabrane varijante.

A3 Pobeda i poraz

A3.10 Partija se završava u trenutku kada jedan igrač dobije partiju ili kada je nerešeno.

A3.20 Postoji nekoliko načina da se dobije partija.

A3.21 Igrač koji je još uvek u igri dobija partiju ako su svi protivnici tog igrača izgubili partiju.

A3.22 Efekat može reći da je igrač dobio partiju.

A3.23 U timskim partijama sa više igrača, tim pobeđuje ako svi drugi timovi izgube partiju.

A3.30 Postoji nekoliko načina da se partija izgubi.

A3.31 Igrač može u svakom trenutku predati partiju. Igrač koji preda momentalno gubi partiju.

A3.32 Ako je igračev život 0 ili manje, on gubi partiju sledeći put kada bi neki igrač dobio prednost (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

A3.33 Kada se od igrača traži da vuče više karti nego što mu je ostalo u biblioteci, on vuče preostale karte, a onda gubi partiju sledeći put kada bi neki igrač dobio prednost (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

A3.34 Ako bi igrač u isto vreme i pobedio i izgubio, on gubi partiju.

A3.35 U timskoj partiji sa više igrača, tim gubi partiju ako su svi igrači tog tima izgubili.

A3.40 Postoji nekoliko načina da partija bude nerešena.

A3.41 Ako svi igrači koji su ostali u igri istovremeno izgube partiju, partija je nerešena.

A3.42 Ako partija nekako uđe u "petlju", pa se niz događaja ponavlja bez načina da se zaustave, partija je nerešena. Petlje koje sadrže izbornu radnju ne završavaju se nerešenim rezultatom.

A3.43 U timskoj partiji sa više igrača, partija je nerešena ako svi preostali timovi u igri izgube istovremeno.

A3.50 Ako igrač izgubi partiju, on napušta igru. Takođe, ako igrač napusti igru, on gubi partiju. Pravila za više igrača određuju šta se dešava kada igrač napusti igru (vidi pravilo F1.40)

A4 Zakoni karte

A4.10 Kada se tekst karte direktno suprotstavlja ovim pravilima, poštuje se ono što kaže karta. Karta menja samo pravilo koje se odnosi na tu određenu situaciju. Jedini izuzetak je da igrač može predati partiju u bilo kom trenutku (vidi pravilo A3.31).

A4.20 Kada pravilo ili efekat kaže da se nešto može desiti, a drugi efekat kaže da ne može, pobeđuje negacija. Npr. ako jedan efekat kaže: "Možeš igrati dodatni izvor u ovom potezu", a drugi kaže: "Ne možeš igrati izvore u ovom potezu", efekat koji te sprečava da igraš izvore pobeđuje. Pažnja: dodavanje ili uklanjanje osobina objektima ne potpada pod ovo pravilo (vidi pravilo D8, "Dodavanje i uklanjanje osobina.").

A4.30 Ako tekst karte zahteva izvršenje neke nemoguće radnje, taj tekst se ignoriše. (U većini slučajeva karta će precizirati posledice za nepreduzimanje date radnje; u suprotnom nema posledica.)

A4.40 Ako više igrača treba da napravi izbor i/ili preduzme neku radnju u isto vreme, prvo aktivan igrač (igrač čiji je trenutni potez) pravi potrebne izbore, zatim sledeći igrač po redu igranja (obično igrač koji sedi sa leve strane aktivnog igrača) pravi potrebne izbore, a zatim svi ostali neaktivni igrači, po redosledu igranja poteza. Onda se radnja dešava istovremeno. Ovo pravilo se često naziva redosled "aktivan pa neaktivan igrač (ANI)".
Primer: Karta kaže: "Svaki igrač žrtvuje četiri izvora." Prvo aktivni igrač bira četiri izvora koja kontroliše. Zatim svaki od neaktivnih igrača bira po četiri izvora koja kontroliše. Zatim se svi izvori žrtvuju istovremeno.

A4.41 Igrač poznaje izbor prethodnih igrača kada vrši svoj izbor.

A4.42 Ako igrač treba da napravi više od jednog izbora u isto vreme, igrač vrši izbore po napisanom redosledu, ili po sopstvenom nahođenju ako redosled nije određen.

A5 Brojevi i simboli

A5.10 Igra *Izvori magije* koristi samo cele brojeve. Ne može se izabrati decimalni broj, naneti decimalna šteta, i slično. Kada magija ili osobina može da napravi decimalni broj, ta magija ili osobina će reći da se taj broj zaokruži, bilo na veći ili na manji broj.

A5.20 Ako bi snaga ili izdržljivost bića, mana cena, ukupan život igrača ili količina štete bili manji od 0, računaju se kao 0 u sve svrhe osim promene tog broja. Ako treba koristiti broj koji se ne može odrediti, koristi se 0 umesto tog broja.

Primer: Ako 20/20 biće dobije -40/-0, ono nanosi 0 štete u borbi. Da bi se snaga tog bića vratila na 10, potrebno mu je dodati +30/+0 (jer je 20-40+30= 10).

Primer: Ako ne kontrolišeš permanente, "najveća ukupna mana cena među permanentima koje

kontrolišeš" se ne može odrediti, pa se umesto toga koristi 0.

A5.30 Postoji šest različitih mana simbola ispred kojih se uvek nalaze brojevi ako se radi o ceni koju treba platiti.

A5.31 Svaki od pet obojenih mana simbola predstavlja manu jedne vrste: žutu, plavu, crnu, crvenu i zelenu. Šesti mana simbol, predstavljen u vidu sivih zupčanika, označava bezbojnu manu. Neki izvori proizvode samo bezbojnu manu (npr, artefakti uvedeni u igru kao izvori). Cena u bezbojnoj mani može biti plaćena manom bilo koje boje i/ili bezbojnom manom; ova vrsta mane se zbog toga u mana ceni uobičajeno naziva "bilo koja" (uobičajeno čitanje cene od dve zelene i tri *bezbojne* je dve zelene i tri *bilo koje* mane).

A5.32 Brojevi ispred mana simbola označavaju koliko mana određene vrste treba platiti.

A5.33 Simbol "X" predstavlja neodređenu količinu mane; kada se igra magija ili aktivna osobinu koja u svojoj ceni sadrži "X", onaj ko kontroliše magiju ili aktivnu osobinu odlučuje vrednost ove promenljive.

A5.34 Simbol "0" predstavlja nula mana i koristi se kao oznaka u ceni ispred simbola bezbojne mane kada se magija ili aktivna osobina može igrati besplatno. Magija ili osobina čija cena je "0" se i dalje mora igrati na isti način kao i ona sa cenom većom od nule; ona se neće automatski odigrati.

A5.40 Simbol aktiviranja se u ovim pravilima tekstualno predstavlja sa "@". Simbol aktiviranja u ceni aktivacije znači "Aktiviraj ovaj permanent". Permanent koji je već aktiviran ne može biti ponovo aktiviran da bi se platila cena. Bića koja nisu pod kontrolom igrača od početka njegovog najskorijeg poteza ne mogu koristiti nijednu osobinu koja u svojoj ceni ima simbol aktiviranja (vidi pravilo B12.34).

B Delovi igre

B1 Osnove

- B1.10 Kada pravilo ili tekst na karti pominju "kartu", to se odnosi samo na kartu igre *Izvori magije*. Pravila ne smatraju simbol-biće kartom, čak ni kada se za predstavljanje simbol-bića koriste promotivne karte.
- B1.11 Vlasnik karte je uvek onaj igrač koji je započeo partiju sa tom kartom u svom špilu.
- B1.12 Tekst karte se može naknadno izmeniti. Zato treba koristiti zvaničnu bazu karata, poznatu kao *Izvorište* (nalazi se na adresi: <http://www.izvorimagije.com/izvoriste/izvormag.php>), za utvrđivanje trenutnog i tačnog teksta karte usaglašenog sa poslednjom verzijom pravila igre.
- B1.20 *Igrač* je jedan od učesnika u igri. *Aktivni igrač* je onaj čiji potez je u toku. Ostali igrači su *neaktivni igrači*.
- B1.21 U timskoj partiji za više igrača, igračevi *saigrači* su ostali igrači u njegovom timu, a igračevi *protivnici* su svi igrači koji nisu u njegovom timu.
- B1.30 *Simbol-biće* je oznaka kojom se predstavlja biće koje nije karta. (Vidi pravilo B15, "Simbol-bića.")
- B1.31 Vlasnik simbol-bića je igrač koji je kontrolisao magiju ili osobinu koja je ubacila simbol-biće u igru. Igrač koji kontroliše simbol-biće je onaj ko ga je ubacio u igru.
- B1.40 *Magija* je karta, ili kopija magije ili karte, koja se nalazi na nizu. (Vidi pravilo B13, "Magije.")
- B1.41 Vlasnik magije je isti kao i vlasnik karte koja je predstavlja. Igrač koji kontroliše magiju je onaj igrač koji ju je odigrao.
- B1.50 *Permanent* je karta ili simbol-biće u zoni "u igri". (Vidi pravilo B14, "Permanenti.")
- B1.51 Vlasnik permanenta koji nije simbol-biće je vlasnik karte koja ga predstavlja. Igrač koji kontroliše permanent je onaj igrač koji ga je uveo u igru.
- B1.60 *Osobina* može biti jedno od dve stvari. Prvo, može biti aktivna ili izazvana osobina na nizu. Drugo, može biti tekst na karti koji kaže šta ta karta radi. (Vidi pravilo D3, "Osobine," i deo D, "Magije, osobine i efekti.")
- B1.61 Vlasnik osobine na nizu je onaj igrač koji je kontrolisao izvor njenog porekla u trenutku kada je odigrana ili izazvana. Igrač koji kontroliše osobinu na nizu je igrač koji ju je odigrao, ili igrač koji je kontrolisao izvor porekla te osobine kada je ona izazvana.
- B1.70 *Objekat* je osobina na nizu, karta, kopija karte, simbol-biće, magija, ili permanent. Termin "objekat" se koristi u ovim pravilima kada se pravilo odnosi na osobine na nizu, karte, simbol-bića, magije i permanente. Borbena šteta na nizu je takođe "objekat", mada se upotreba ovog izraza u pravilima često ne odnosi na nju.
- B1.80 Ako magija ili osobina koriste tip ili podtip bez reči "karta", "magija" ili "nešto", misli se na permanent tog tipa u igri, osim ako sama magija ili osobina ne naglase drugačije.
- Primer:** *Učenjak je biće čija osobina kaže: "Kada Učenjak uđe u igru, možeš vratiti odabrano iznenađenje iz svog odlagališta u svoju ruku." U ruku se iz odlagališta vraća karta tipa iznenađenje.*
- B1.81 Ako magija ili osobina koriste tip ili podtip u sprezi sa reči "karta" i imenom zone, misli se na kartu tog tipa u navedenoj zoni.
- B1.82 Ako magija ili osobina koriste tip ili podtip u sprezi sa reči "magija", misli se na magiju tog tipa na nizu.
- B1.83 Ako magija ili osobina koriste tip ili podtip u sprezi sa reči "nešto", to znači: "nešto tog tipa", i odnosi

se ili na poreklo osobine ili na poreklo štete. Vidi pravilo D20.80, "Poreklo štete."

B1.90 *Brojač* je oznaka koja se stavlja na objekat, bilo da menja svojstva tog objekta ili da je u interakciji sa osobinom. Brojač nije simbol-biće, i simbol-biće nije brojač. +X/+Y brojač na permanentu, gde su X i Y brojevi, dodaje X na snagu permanenta, a Y na izdržljivost permanenta. Slično tome, -X/-Y brojači oduzimaju od snage i izdržljivosti. U praksi, X i Y najčešće imaju istu vrednost, obično 10. Brojači sa istim imenom ili opisom su međusobno zamenjivi.

B2 Svojstva

B2.10 Delovi karte su ime, mana cena, ilustracija, tip karte, simbol edicije, tekstualni deo karte, snaga i izdržljivost, ime ilustratora i kolekcionarski broj. Neke karte mogu imati i više instanci nekog od ovih delova.

B2.20 Svojstva objekta su ime, mana cena, boja, tip, podtip, simbol edicije, tekstualni deo, osobine, snaga i izdržljivost. Objekti mogu imati i samo neka od navedenih svojstava. Bilo koja druga informacija vezana za objekat nije svojstvo. Na primer, svojstva nisu informacije o vlasniku ili onome ko kontroliše objekat, o tome da li je permanent aktiviran, i tako dalje.

B3 Ime

B3.10 Ime karte je odštampano u gornjem desnom uglu karte.

B3.20 Dve karte su identične ako imaju odštampano identično ime, bez obzira na eventualne druge razlike.

Primer: *Promo karte mogu imati drugačiju ilustraciju ili propratni tekst od "originalne" karte sa tim imenom, ali ih pravila igre smatraju istim kartama (npr. ograničenje od ukupno 4 u špilu važi za bilo koji odnos originalnih i promo karti).*

B3.30 Tekst koji navodi ime objekta na kome je napisan podrazumeva samo taj određeni objekat, ne i ostale primerke istog objekta, bez obzira na eventualne promene imena izazvane efektima u igri.

B3.31 Ako osobina na objektu koristi izraz poput "to [nešto]" da bi identifikovala objekat, gde je [nešto] kategorija ili svojstvo, osobina se odnosi na taj određeni objekat, čak i ako on nije odgovarajuće kategorije ili svojstva u tom trenutku.

Primer: *Osobina bića kaže: "Kad god Pećinski Bazilisk blokira ili je blokiran od bića koje nije crno, uništi to biće na kraju borbe." Osobina će na kraju borbe izazvati uništenje objekta koji je blokirao Pećinskog Baziliska, čak i ako taj objekat na kraju borbe više nije biće.*

B3.32 Ako osobina objekta daje drugom objektu neku osobinu koja se poziva na ime prvog objekta, ime se odnosi samo na objekat čija osobina daje tu osobinu, ne i na ostale objekte istog imena.

B4 Mana cena i boja

B4.10 Mana cena karte je određena brojevima pored mana simbola, odštampanim u gornjem levom uglu karte. Ako karta nema odštampane mana simbole u gornjem levom uglu, ona nema ni mana cenu. Plaćanje mana cene objekta zahteva podudarnost vrste i količine mane koja je navedena u ceni tog objekta.

B4.11 Izvori i simbol-bića nemaju mana cenu.

B4.12 Kopija nekog objekta kopira i mana cenu tog objekta.(ovde si bio dva puta isto numerisanje stavio)

B4.20 Boju objekta određuju obojeni mana simboli u njegovoj mana ceni.

B4.21 Objekti bez obojenih mana simbola u njihovoj mana ceni su bezbojni.

Primer: *Objekat sa mana cenom od dve bilo koje mane je bezbojan.*

B4.22 Pet boja Izvora magije su žuta, plava, crna, crvena i zelena.

Primer: *Objekat sa mana cenom od jedne žute i dve bilo koje mane je žut.*

B4.23 Ako se od igrača traži da izabere boju, on mora izabrati jednu od pet boja. "Bezbojno" nije boja.

B4.30 Ukupna mana cena objekta je broj jednak zbiru brojeva u njegovoj mana ceni, bez obzira na vrstu simbola ispred kojih stoje ti brojevi. Neki efekti mogu tražiti od igrača da plati količinu mane jednaku ukupnoj mana ceni nekog objekta; ova cena može biti plaćena bilo kojom kombinacijom obojene i/ili bezbojne mane.

Primer: *Objekat sa mana cenom od dve žute i dve bilo koje mane ima ukupnu mana cenu od 4.*

B4.31 Ukupna mana cena objekta koji nema mana cenu je 0.

B4.40 Bilo koja dodatna cena navedena u tekstualnom delu objekta ili nametnuta efektom nije deo mana cene. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.") Takva cena se plaća istovremeno sa ostalim cenama te magije, ili onda kada sama karta nalaže.

Primer: *Dvorana Tišine je artefakt sa osobinom: "Tokom poteza svakog igrača, magije ostalih igrača koštaju 3 bilo koje mane više pri igranju." Ovo poskupljenje se ne smatra delom mana cene magije.*

B5 Ilustracija

B5.10 Ilustracija je odštampana na gornjoj polovini karte i nema nikakvog značaja za igru. Na primer, biće nema osobinu Letač ako to nije navedeno u tekstualnom delu karte, čak i ako je na ilustraciji prikazano sa krilima.

B6 Tip karte

B6.10 Tip (i podtip, ako ga ima) karte je odštampan levo ispod ilustracije. (Vidi pravilo B12, "Tip i podtip.")

B6.20 Tipovi

B6.21 Tipovi su artefakt, biće, vradžbina, iznenađenje, promena i izvor. Svaka karta ima tip izvor samo u trenutku kada je uvedena u igru kao izvor, osim ako na samoj karti nije napisano drugačije.

B6.22 Neki objekti mogu imati više od jednog tipa (npr. artefakt biće). Takvi objekti zadovoljavaju uslov za bilo koji efekat koji utiče na bilo koji od njihovih tipova.

B6.30 Podtipovi

B6.31 Karta može imati i jedan ili više podtipova odštampanih u tipu karte.

B6.32 Podtipovi su uvek jedna reč i navedeni su posle crtice. Svaka reč posle crtice je poseban podtip.

B6.33 Podtipovi objekta nekog tipa se takođe nazivaju *tipovi* tog tipa objekta. Na primer, podtipovi bića se takođe nazivaju tipovi bića. Objekti mogu imati više podtipova.

Primer: *"Biće - Ork Heroj" je karta tipa biće sa podtipovima ork i heroj. "Izvor - Grob Vatra" je karta tipa izvor sa podtipovima Grob i Vatra. "Artefakt - Oprema" je karta tipa artefakt sa podtipom oprema. "Promena - Oreol" je karta tipa promena sa podtipom oreol.*

B6.33 Često tip karte ima sopstveni jedinstveni set mogućih podtipova. (Možete naći kompletnu listu podtipova u rečniku na kraju ovog dokumenta u sekciji "Tipovi bića", "Tipovi izvora" i tako dalje.)

B6.34 Ako artefakt biće ima podtipove odštampane u tipu karte, ti podtipovi su tipovi bića.

B7 Simbol edicije

B7.10 Simbol edicije označava iz koje edicije igre *Izvori magije* je data karta. Simbol je odštampan ispod desne

ivice ilustracije, a ispred brojeva koji, ako ih karta ima, označavaju snagu/izdržljivost.

B7.20 Boja simbola edicije označava retkost karte u okviru svoje edicije. Zlatni simbol označava da je karta zlatna, odnosno najređa; srebrni da je srebrna; i crni da je obična, odnosno najmanje retka.

B8 Tekstualni deo karte

B8.10 Tekstualni deo je odštampan na donjoj polovini karte. Obično sadrži tekst koji definiše osobine karte.

B8.20 Tekstualni deo karte može takođe sadržati *kurzivom* ispisan podsetnik (*uvek je u zagradi*), koji sažeto opisuje pravilo vezano za tu kartu, i propratni tekst ispisan *kurzivom*, koji nema funkciju u igri, već kao i ilustracija služi da dočara umetnički utisak o svetu igre.

B9 Snaga/Izdržljivost

B9.10 Karta bića ima dva obično dvocifrena broja odvojena kosom crtom i odštampana sa desne strane, odmah ispod ilustracije. Prvi broj je snaga bića (količina štete koju ono nanosi u borbi); drugi je izdržljivost (količina štete koja je potrebna da bi se biće uništilo). Na primer, 10/15 znači da biće ima snagu 10, a izdržljivost 15. Snaga i izdržljivost mogu biti promenjeni i/ili definisani efektom.

B9.20 Neki objekti imaju snagu i/ili izdržljivost jednaku *, gde je * određena osobinama tog objekta. Dok god je objekat u igri, osobina određuje vrednost za *. Ta vrednost je uvek 0 kada objekat nije u igri.

B10 Ilustrator

B10.10 Ime ilustratora na karti je odštampano sa desne strane ilustracije, posle imena igre, i nema efekta na igru.

B11 Kolekcionarski broj

B11.10 Svaka karta ima svoj kolekcionarski broj. Ova informacija je odštampana u obliku [broj karte]/[ukupno karata u ediciji], odmah do ilustratora. Ovi brojevi nemaju uticaja na igru.

B12 Tip i podtip

B12.10 Osnove

B12.11 Sve karte, simbol-bića, permanenti i magije mogu imati tip i podtip. Osobine nemaju tip ili podtip. Umesto toga, postoje razne kategorije osobina. (Vidi pravilo D3, "Osobine.")

B12.12 Kada se tip objekta promeni, novi tip (ili više njih) menja sve postojeće tipove. Brojači, efekti, i šteta koji utiču na objekat ostaju na njemu, čak i ako su bez uticaja na novi tip. Slično tome, kada se podtip jednog od tipova objekta promeni, novi podtip (ili više njih) menja sve postojeće podtipove datog tipa. Ako je tip objekta uklonjen, podtipovi prethodnog tipa ne postoje ni na koji način kod novog tipa. Ti podtipovi nestaju kompletno tokom vremena u kome je tip objekta uklonjen. Uklanjanje podtipa objekta uopšte ne utiče na tip objekta. Ovo pravilo se primenjuje kod efekata koji koriste izraz "postaje [tip]".

Primer: *Biće Iluzionista ima osobinu koja kaže da plaćanjem cene: "Odabrano biće postaje biće tipa po tvom izboru do kraja poteza", čime to biće gubi sve pređašnje tipove bića do kraja poteza.*

Primer: *Artefakt ima osobinu koja kaže da plaćanjem cene: "Dete iz Kamena postaje 20/20 artefakt biće do kraja poteza." Efekat ove osobine čini da ta karta dobije tipove Artefakt i Biće, a izgubi sve pređašnje tipove i podtipove do kraja poteza.*

B12.13 Neki efekti menjaju tip ili podtip objekta ali naglašavaju da objektu ostaju prvobitni tip ili podtip. U takvim slučajevima, objekat zadržava sve pređašnje tipove i podtipove. Ovo pravilo se primenjuje kod efekata koji koriste izraz "uz ostale tipove", koji kažu da je nešto "i dalje [tip]" ili da nešto "dobija [tip]".

Primer: *Magija Prirodna Srodnost kaže: "Do kraja poteza, svi izvori su 20/20 bića koja su i dalje izvori." Izvori pod ovim efektom sad imaju dva tipa: biće i izvor.*

Primer: *Biće ima osobinu koja kaže da plaćanjem cene: "Uzimač Forme dobija tip bića po tvom izboru do kraja poteza." Ovo biće zadržava i sve svoje pređašnje tipove bića.*

B12.14 Ako uputstvo zahteva biranje podtipa, mora se izabrati samo jedan, postojeći podtip, i izabrani podtip mora odgovarati tipu. Na primer, ne može se izabrati tip izvora ako uputstvo zahteva biranje tipa bića. (Kompletna lista podtipova nalazi se u rečniku na kraju ovog dokumenta.)

Primer: *Kada se bira tip bića, "Čovek" ili "Vojnik" je prihvatljivo, ali "Čovek Vojnik" nije. Reči kao "artefakt", "protivnik", "šuma" ili "kamion" ne mogu biti izabrane jer nisu tipovi bića.*

B12.20 Artefakti

B12.21 Igrač može igrati artefakt kartu iz svoje ruke tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Igranje artefakta kao magije koristi niz. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.")

B12.22 Kada se artefakt magija razreši, onaj ko ju je kontrolisao stavlja artefakt u igru pod svojom kontrolom.

B12.23 Podtipovi artefakta su uvek jedna reč i navedeni su posle crtice, npr: "Artefakt - Oprema." Artefakt podtipovi se nazivaju i *tipovi artefakta*. Artefakti mogu imati više podtipova.

B12.24 Artefakti nemaju posebna svojstva vezana za svoj tip. Pošto artefakti nemaju obojene mana simbole u svojoj mana ceni, oni su bezbojni. Efekti mogu dati artefaktu jednu ili više boja, ali i objekti neke boje mogu postati artefakti bez gubitka boje koju su imali.

B12.25 Pošto artefakt bića imaju svojstva oba tipa (artefakt i biće), podložni su svim magijama i osobinama koje utiču na jedan ili na obe vrste tipova.

Primer: *Iznenadjenje Netrpeljivost koje kaže: "Uništi odabrani artefakt" uništiće i artefakt biće.*

B12.26 Neki artefakti imaju podtip "Oprema". Biće može biti opremljeno tako što se oprema veže za njega. Ne može se ispravno opremiti objekat koji nije biće. Biće za koje je oprema vezana naziva se "opremljeno biće". Oprema je vezana za, tj. "oprema" to biće.

B12.27 Oprema se igra i ulazi u igru baš kao i svaki drugi artefakt. Oprema ne ulazi u igru vezana za biće. Osobina "Opremi" vezuje opremu za biće koje kontrolišeš (vidi pravilo E3.120, "Opremi"). Kontrola nad bićem je važna samo kada se opremanje igra i kada se razrešava. Biće za koje treba vezati opremu mora biti sposobno da bude opremljeno njome, inače se oprema ne vezuje za njega niti se pomera.

B12.28 Oprema koja je takođe biće ne može opremiti biće. Oprema koja izgubi podtip "Oprema" ne može opremiti biće. Oprema ne može opremiti samu sebe. Oprema vezana za neispravan ili nepostojeći permanent se skida sa tog permanenta, ali ostaje u igri. (Ovo je efekat stanja. Vidi pravilo D21)

B12.29 Igrač koji kontroliše opremu se razlikuje od igrača koji kontroliše opremljeno biće; ovo ne mora biti isti igrač. Sticanje kontrole nad bićem ne donosi kontrolu nad opremom vezanom za njega, i obrnuto. Samo onaj ko kontroliše opremu može igrati njene osobine. Međutim, ako oprema dodaje osobinu opremljenom biću (sa "dobija osobinu"), samo onaj ko kontroliše opremljeno biće može igrati tu osobinu.

B12.30 Bića

B12.31 Igrač može igrati kartu bića iz svoje ruke tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Igranje bića kao magije koristi niz. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.")

B12.32 Kada se magija bića razreši, onaj ko ju je kontrolisao stavlja biće u igru pod svojom kontrolom.

B12.33 Podtipovi bića su uvek jedna reč i navedeni su posle crtice: "Biće - Ptica Vojnik", "Artefakt Biće - Div", itd. Podtipovi bića se nazivaju i *tipovi bića*. Bića mogu imati više podtipova.

Primer: "Biće - Vodenjak Vojnik" znači da je karta biće sa podtipovima vodenjak i vojnik.

B12.34 Aktivna osobina bića sa simbolom aktiviranja u svojoj ceni aktivacije može biti odigrana samo ako igrač kontroliše to biće od početka svog najskorijeg poteza. Biće može napasti samo ako ga igrač kontroliše od početka svog najskorijeg poteza. Ovo pravilo se neformalno zove "stvaranje bića". Ignoriši ovo pravilo kod bića koja imaju osobinu Ubrzanje (vidi pravilo E3.90).

B12.35 Permanent koji dobije tip "biće" nekim efektom može napasti samo ako igrač kontroliše taj permanent od početka svog najskorijeg poteza. (Vidi pravilo B12.13)

Primer: Magija kaže: "Do kraja poteza, svi izvori postaju 20/20 bića koja su i dalje izvori." Svi izvori pod ovim efektom su sada i bića koja mogu napasti, osim izvora odigranog u tom potezu.

B12.40 Vradžbine

B12.41 Igrač može igrati kartu vradžbine iz svoje ruke tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Igranje vradžbine kao magije koristi niz. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.")

B12.42 Kada se magija vradžbine razreši, izvršavaju se radnje navedene u tekstualnom delu karte. Onda se ta karta stavlja na vlasnikovo odlagalište.

B12.43 Vradžbine ne mogu ući u igru. Ako bi vradžbina ušla u igru, umesto toga ostaje u pređašnjoj zoni.

B12.44 Ako magija, osobina ili efekat kažu da igrač može uraditi nešto "kao vradžbinu", to samo znači da igrač mora imati prednost, da to mora biti tokom glavne faze njegovog poteza, i da niz mora biti prazan. Igrač na ovaj način nije zaista igrao vradžbinu.

B12.50 Iznenadenja

B12.51 Igrač može igrati kartu iznenadenja iz svoje ruke u bilo kom trenutku kada ima prednost. Igranje iznenadenja kao magije koristi niz. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.")

B12.52 Kada se magija iznenadenja razreši, izvršavaju se radnje navedene u tekstualnom delu karte. Onda se ta karta stavlja na vlasnikovo odlagalište.

B12.53 Iznenadenja ne mogu ući u igru. Ako bi iznenadenje ušlo u igru, umesto toga ostaje u pređašnjoj zoni.

B12.54 Ako magija, osobina (vidi Presretač) ili efekat kažu da igrač može uraditi nešto "kao iznenadenje", to samo znači da taj igrač mora imati prednost. Igrač na ovaj način nije zaista igrao iznenadenje.

B12.60 Promene

B12.61 Igrač može igrati kartu promene iz svoje ruke tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Igranje promene kao magije koristi niz. (Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina.")

B12.62 Kada se magija promene razreši, onaj ko ju je kontrolisao stavlja promenu u igru pod svojom kontrolom.

B12.63 Podtipovi promena su uvek jedna reč i navedeni su posle crtice, npr: "Promena - Oreol". Svaka reč posle crtice je poseban podtip. Podtipovi promena se nazivaju i *tipovi promena*.

B12.64 Neke promene imaju podtip "Oreol". Oreol ulazi u igru vezan za odabrani permanent određenog tipa. Za šta se oreol može vezati određeno je ključnom osobinom "promeni [tip]" na tekstualnom delu samog oreola (vidi pravilo E3.130, "Promeni"). Efekti mogu ograničiti čime permanent može biti promenjen.

B12.65 Oreol magija zahteva odabranu metu, koja je ograničena njenom ključnom osobinom “promeni [tip]”.

B12.66 Permanent za koji je oreol vezan naziva se *promenjeni*. Oreol je vezan za, ili “menja”, taj permanent. Ako oreol menja neispravni permanent, ili permanent za koji je bio vezan više ne postoji, oreol se stavlja na vlasnikovo odlagalište (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21). Oreol ne može promeniti sebe, i oreol koji je i biće ne može promeniti permanent. Ako se ovo nekako desi, oreol se stavlja na vlasnikovo odlagalište (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

B12.67 Igrač koji kontroliše oreol se razlikuje od igrača koji kontroliše promenjeni permanent; oni ne moraju biti isti igrač. Sticanje kontrole nad permanentom ne daje kontrolu nad oreolom, i obrnuto. Samo onaj ko kontroliše oreol može igrati njegove osobine. Međutim, ako oreol dodaje osobinu promenjenom permanentu (sa “ima osobinu”), samo onaj ko kontroliše promenjeni permanent može igrati tu osobinu.

B12.68 Ako oreol ulazi u igru nekim načinom različitim od uobičajenog igranja i efekat koji ga ubacuje u igru ne određuje šta će oreol promeniti, igrač koji ga ubacuje u igru bira permanent koji će biti promenjen u trenutku dok oreol ulazi u igru. Igrač mora izabrati permanent ispravnog tipa u skladu sa ključnom osobinom oreola “promeni [tip]” i bilo kojim drugim primenljivim efektom. Ako nijedan ispravni permanent nije dostupan, oreol ostaje u zoni iz koje je pokušao da se premesti, izuzev ako je ta zona niz; sa niza oreol ide na odlagalište vlasnika umesto da uđe u igru. Isto pravilo važi i za pomeranje oreola sa jednog permanenta na drugi. Permanent na koji se oreol premešta mora biti u mogućnosti da bude promenjen tim oreolom. Ako permanent nije ispravnog tipa, oreol se ne premešta.

B12.69 Ako efekat pokuša da veže oreol u igri za drugi permanent, permanent na koji se oreol premešta mora biti sposoban da bude promenjen tim oreolom. Ako permanent nema ispravan tip, oreol se ne premešta.

Primer: Magija Trajna Pozajmica kaže: "Stekni kontrolu nad odabranim Oreolom i premesti ga na drugi permanent koji može promeniti." Ako je taj oreol vezan za jedino biće u igri a igrač pokuša da ga premesti i veže za izvor, oreol se neće premestiti već će ostati vezan za isto biće.

B12.70 Izvori

B12.71 Igrač može igrati izvor iz svoje ruke samo tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Trajni efekti mogu dozvoliti i igranje izvora iz neke druge zone ili u neko drugo vreme. Svaka karta može biti izvor, ali igranje izvora ni u jednom trenutku nije magija. Kada igrač igra izvor, on se jednostavno ubacuje u igru, tako da veliki krug sa mana simbolom bude na vrhu karte, a tekst nečitljiv. Jednom uvedena kao izvor, karta gubi sva ostala svojstva (čak i boju, iako aktiviranjem i dalje proizvodi manu te boje), i ostaje izvor sve dok je u igri. Ako karta nema veliki krug sa mana simbolom na dnu, njen upisani tip je “Izvor”; to znači da se ona ne može igrati kao magija, već samo kao izvor; ovakve karte se ne rotiraju prilikom uvođenja u igru, i zadržavaju sva svoja svojstva. Igranje izvora ne ide na niz, pa igrači ne mogu odgovoriti na uvođenje izvora iznenađenjima i aktivnim osobinama.

B12.72 Igrač može igrati samo jedan izvor u toku svog poteza. Trajni efekti mogu dozvoliti igranje dodatnih izvora; igranje dodatnog izvora na ovaj način ne sprečava igrača da uobičajeno odigra dozvoljeni izvor po potezu. Igrači ne mogu igrati izvore ako efekat to zabranjuje. Dok igrač igra izvor, objavljuje da li koristi jednom-po-potezu radnju igranja izvora. Ako ne, kaže koji efekat mu omogućava da igra dodatni izvor.

B12.73 Igrač ne može igrati izvor ako nije njegov potez. Deo efekta koji mu nalaže ovako nešto se ignoriše. Slično ovome, igrač ne može igrati izvor ako je već iskoristio sva svoja dozvoljena igranja izvora za trenutni potez. Deo efekta koji mu nalaže ovako nešto se ignoriše.

B12.74 Efekti takode mogu dozvoliti da se izvor “ubaci” u igru. To nije isto kao odigravanje i ne računa se kao igračevo uvođenje jednog izvora po potezu.

Primer: Pošumljavanje je vradžbina koja kaže: "Nađi u svojoj biblioteci do dve karte koje su i Šuma, i ubaci ih u igru kao izvore. Zatim promešaj svoju biblioteku." Efekat ove magije omogućava igraču da u svojoj biblioteci pronađe dve bilo koje zelene i/ili karte čiji upisani tip je "Šuma" i ubaci ih u igru kao izvore. Ovo se ne računa kao uvođenje dozvoljenog izvora po potezu.

B12.75 Podtipovi izvora su uvek jedna reč posle crtice. Podtipovi izvora se takođe nazivaju *tipovi izvora*. Izvori mogu imati više podtipova. Svaki osnovni izvor uobičajeno ima samo jedan podtip (npr. "Voda").
Primer: "Izvor - Grob Vatra" znači da je karta izvor sa podtipovima Grob i Vatra.

B12.76 Osnovne izvore predstavljaju samo karte u jednoj od pet boja izvora magije (žuta, plava, crna, crvena i zelena). Kada su ove karte u igri kao izvori, one su bezbojne, a njihovi tipovi su Zemlja, Voda, Grob, Vatra, i Šuma. Ako objekat koristi reči "osnovni izvor", to se odnosi na jedan od ovih podtipova. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu (vidi pravilo D7, "Mana osobine"). Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: "@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište". Zemlja proizvodi žutu manu, Voda plavu, Grob crnu, Vatra crvenu, i Šuma zelenu. Sem ove osobine, osnovni izvori nemaju nijednu drugu osobinu napisanu na karti dok su u igri kao izvori.
Primer: Bilo koja crvena karta uvedena u igru kao izvor postaje bezbojni izvor tipa Vatra, gubi sve osobine napisane na sebi, i dobija osobinu da aktiviranjem proizvodi jednu crvenu manu.

B12.77 Svaka karta koja nije u jednoj od pet boja *Izvora magije* a uvedena je u igru kao izvor predstavlja "neosnovni izvor". Neosnovni izvori su takođe bezbojni, imaju sopstvene mana osobine, i igraju se na načine opisane u pravilu B12.71. Kada karta nema veliki krug sa mana simbolom na svom dnu i ima upisani tip "izvor", to je znak da se može igrati isključivo kao neosnovni izvor. Neosnovni izvori mogu sadržati i jedan ili više tipova osnovnih izvora. Sem karti čiji upisani tip je "izvor", neosnovne izvore predstavlja i svaka artefakt karta uvedena u igru kao izvor (ona aktiviranjem proizvodi bezbojnu manu).
Primer: Artefakt karta se može uvesti u igru kao neosnovni izvor koji proizvodi bezbojnu manu.
Primer: Kripta Plamena je karta čiji upisani tip je "Izvor - Grob Vatra". Ovo karta se može igrati samo kao izvor, i to je neosnovni izvor koji može proizvesti crnu ili crvenu manu.

B12.78 Ako efekat *menja* tip izvora u jedan ili više osnovnih tipova izvora, izvor više nema svoj stari tip. Gubi sve osobine koje je mogao imati u tekstualnom delu, i dobija zamišljeni tekstualni deo za odgovarajuću mana osobinu svakog od svojih osnovnih tipova. Ovo ne uklanja ostale osobine koje su izvoru dodeljene drugim efektima. Menjanje tipa izvora ne dodaje ili uklanja druge tipove (kao što je npr. biće) koje izvor može imati. Ako izvor *dobija* jedan ili više tipova izvora uz svoj tip, on zadržava sopstveni tip i sve osobine koje je mogao imati u tekstualnom delu, a dobija nove tipove i mana osobine.
Primer: Potop je oreol koji kaže: "Promenjeni izvor je Voda", i svaki izvor za koji je vezan ovaj oreol gubi sve ostale tipove i osobine i postaje osnovni izvor tipa Voda. Kada bi tekst istog oreola bio: "Promenjeni izvor dobija tip Voda", izvor bi zadržao i sopstvene tipove i osobine uz tip Voda.

B13 Magije

B13.10 Svaka karta koja se ne igra kao izvor je magija u trenutku igranja (vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina") i dok je na nizu. Jednom odigrana, karta ostaje magija dok se ne razreši, spreči ili na neki drugi način napusti niz. Za više informacija, vidi pravilo D2, "Magije na nizu".

B13.11 Objekat bez mana cene ne može se igrati kao magija.
Primer: Simbol-biće se ne može igrati kao magija i nije karta čak i ako je predstavljeno kartom .

B13.20 Tip i podtip magije jednaki su tipu i podtipu karte koja ju je proizvela.

B13.30 Izraz "magija" odnosi se na kartu koja je na nizu. Izraz "karta" ne koristi se za kartu koja je na nizu kao magija; misli se samo na kartu koja nije u igri ili na nizu, kao što je karta bića u igračevoj ruci.

B13.40 Svaka magija ima igrača koji je kontroliše. Uobičajeno je da magiju kontroliše onaj ko ju je odigrao.

B13.50 Ako efekat *menja* bilo koje svojstvo magije koja postaje permanent, taj efekat nastavlja da se primenjuje na taj permanent nakon što se magija razreši.

B14 Permanenti

B14.10 Permanent je karta ili simbol-biće u igri. Permanenti ostaju u igri osim ako nisu premešteni u drugu zonu

efektom ili pravilom. Postoje četiri vrste permanenta: artefakti, bića, promene, i izvori. Karte iznenađenja i vradžbina ne ulaze u igru.

B14.20 *Tip permanenta* je tip karte ili simbol-bića u igri. Tipovi i podtipovi permanenta koji nije simbol-biće su odštampani na karti koja predstavlja permanent. Tipovi i podtipovi simbol-bića su određeni magijom ili osobinom koja ih je stvorila.

B14.30 Karta ili simbol-biće postaju permanent kada uđu u igru i prestaju da budu permanent kada je napuste. Permanenti ulaze u igru neaktivirani. Izraz “permanent” odnosi se na kartu ili simbol-biće dok su u igri. Izraz “karta” ne koristi se za kartu koja je u igri kao permanent; misli se samo na kartu koja nije u igri ili na nizu, kao što je karta bića u igračevoj ruci. Za više informacija, vidi pravilo B16, “Zone.”

B14.40 Svaki permanent je ili aktiviran ili deaktiviran i ima igrača koji ga kontroliše. Uobičajeno je da permanent ulazi u igru deaktiviran i da ga kontroliše onaj ko ga je ubacio u igru.

B15 Simbol-bića

B15.10 Neki efekti mogu ubaciti simbol-bića u igru. Simbol-biće kontroliše onaj ko ga je ubacio u igru, a vlasnik mu je onaj igrač koji je kontrolisao magiju ili osobinu koja je stvorila to simbol-biće. Svojstva simbol-bića određuje isključivo magija ili osobina koja ga je stvorila. Ova magija ili osobina određuje i ime i tip bića. Ako magija ili osobina ne određuje ime simbol-bića, njegovo ime je isto kao tip(ovi) tog bića. “Simbol-biće – Mladunče” se na primer zove “Mladunče” i ima tip Biće i podtip Mladunče. Jednom kada je simbol-biće u igri, menjanje njegovog imena ne menja njegov tip bića, i obrnuto.

B15.20 Simbol-biće je podložno bilo čemu što utiče na permanente ili na tip ili podtip samog simbol-bića. Simbol-biće nije karta (čak ni kada je predstavljeno promotivnom kartom).

B15.30 Simbol-biće u bilo kojoj drugoj zoni osim zone “u igri” prestaje da postoji. Ovo je efekat stanja. (Važno je zapaziti da simbol-biće koje menja zonu izaziva odgovarajuće izazvane osobine pre nego što prestane da postoji.) Jednom kada je simbol-biće napustilo igru, ne može se vratiti u igru ni na koji način.

B16 Zone

B16.10 Zona je mesto gde objekat može biti tokom igre. Postoji šest zona: biblioteka, ruka, odlagalište, u igri, niz, i van igre. Svaki igrač ima svoju biblioteku, ruku i odlagalište. Ostale zone dele svi igrači.

B16.11 Ako objekat treba da ode u bilo koju biblioteku, odlagalište ili ruku različitu od vlasnikove, taj objekat umesto toga ide u odgovarajuću zonu svog vlasnika. Ako iznenađenje ili vradžbina treba da uđu u igru, umesto toga ostaju u pređašnjoj zoni.

B16.12 Redosled objekata u biblioteci, odlagalištu ili na nizu ne može biti promenjen osim kada efekat ili pravilo to dozvole. Objekti u drugim zonama mogu biti uređeni kako god njihovi vlasnici žele, ali svim igračima mora biti jasno ko kontroliše objekte, da li su objekti aktivirani ili ne, i čime su objekti promenjeni ili opremljeni.

B16.13 Objekat koji se premešta iz jedne zone u drugu se računa kao novi objekat. Efekti povezani sa njegovim prethodnim mestom neće više uticati na njega. Postoje tri izuzetka od ovog pravila: 1) efekti koji menjaju svojstva magije artefakta, bića ili promene dok je na nizu će nastaviti da utiču na permanent koji ta magija stvara, 2) osobine koje se izazivaju kada se objekat premesti iz jedne zone u drugu mogu naći taj objekat u zoni u koju se premestio kada je osobina izazvana, i 3) efekti sprečavanja koji se primenjuju na štetu od magije artefakta, bića ili promene na nizu će nastaviti da se primenjuju na štetu od permanenta koji ta magija postaje.

B16.14 Ako bi se objekat premestio iz jedne zone u drugu, prvo treba utvrditi koji događaj premešta objekat. Zatim primeniti sve odgovarajuće efekte zamene na taj događaj. Ako efekat ili pravilo pokuša da uradi dve ili više kontradiktornih ili uzajamno isključivih stvari određenom objektu, onaj ko kontroliše objekat

(ili vlasnik, ako ga niko ne kontroliše) bira šta efekat radi objektu. Zatim događaj premešta taj objekat.

B16.15 Objekat *nije u igri* ako je u zoni “van igre”, ili ako nije ni u jednoj od zona igre. Svi drugi objekti su unutar igre, iako ne moraju biti u zoni “u igri” (“nije u igri”, “uklonjeno” ili “izvan igre” nisu zone).

B16.16 Kada tekst karte ili pravilo kaže da treba utvrditi da li je objekat *još uvek u igri* ili je *napustio igru*, misli se na proveru da li je taj objekat još uvek u zoni “u igri” ili je promenio zonu.

Primer: *Aurolog Vitora ima osobinu koja između ostalog kaže: "... Ako je Aurolog Vitora još uvek u igri..." Ovaj uslov proverava da li je Aurolog Vitora još uvek u zoni "u igri".*

B16.20 Biblioteka

B16.21 Kada partija počne, špil svakog igrača postaje njegova biblioteka.

B16.22 Svaka biblioteka se mora držati na jednoj gomili okrenuta licem na dole. Igrači ne mogu gledati ili menjati redosled karata u biblioteci.

B16.23 Svaki igrač može prebrojati koliko je karata ostalo u biblioteci bilo kog igrača u bilo kom trenutku.

B16.24 Ako efekat stavlja dve ili više karti na vrh ili dno biblioteke u isto vreme, vlasnik tih karti bira redosled. Vlasnik biblioteke ne otkriva redosled kojim se karte stavljaju u njegovu biblioteku.

B16.25 Efekta može naložiti igraču da igra sa otkrivenom kartom sa vrhu svoje biblioteke. Ako se karta sa vrha biblioteke promeni dok se magija ili osobina igraju, nova karta na vrhu neće biti otkrivena dok ta magija ili osobina ne budu odigrane. (Vidi pravilo D10.19)

B16.26 Ako magija ili osobina nalože da se karta vuče dok se igraju neka druga magija ili osobina, vučena karta ostaje licem na dole dok ta magija ili osobina ne budu odigrane. (Vidi pravilo D10.19)

B16.30 Ruka

B16.31 Ruka je mesto gde igrač drži karte koje su vučene ali neodigrane. Na početku partije, svaki igrač vuče ruku od sedam karata. (Vidi pravilo A2, "Kako započeti igru.")

B16.32 Svaki igrač ima *maksimalnu veličinu ruke*, koja je uobičajeno sedam karata. Igrač može imati bilo koji broj karti u ruci, ali u svom koraku odbacivanja mora odbaciti višak karata do maksimalne veličine ruke.

B16.33 Igrač može urediti svoju ruku na način koji mu najviše odgovara i gledati je koliko želi. Igrač ne može gledati karte u ruci drugog igrača, ali ih može prebrojati u svakom trenutku.

B16.40 Odlagalište

B16.41 Odlagalište je gomila na koju se odbacuju karte. Svaki objekat koji je sprečen, odbačen, uništen ili žrtvovan se stavlja na vrh vlasnikovog odlagališta, kao i bilo koje iznenađenje ili vradžbina nakon što se razreši. Odlagalište svakog igrača je prazno na početku partije.

B16.42 Svako odlagalište čuva se na jednoj gomili licem na gore. Igrač može pregledati karte na bilo kom odlagalištu u bilo kom trenutku, ali ne može menjati redosled karata na odlagalištima.

B16.43 Ako efekat ili pravilo stavlja dve ili više karata na isto odlagalište u isto vreme, vlasnik tih karata može izabrati redosled kojim će karte otići na odlagalište.

B16.50 U igri

B16.51 Veći deo prostora između igrača predstavlja zonu “u igri”. Zona “u igri” je prazna na početku partije.

Permanenti koje igrač kontroliše u toku partije (sem oreola vezanih za permanente drugog igrača) smešteni su ispred njega u zoni “u igri”.

B16.52 Magija ili osobina utiče na i proverava samo zonu “u igri”, osim ako posebno spominje igrača ili drugu zonu. Permanenti postoje samo u zoni “u igri”.

B16.53 Kad god permanent uđe u zonu “u igri”, računa se kao potpuno novi permanent bez ikakve veze sa bilo kojim permanentom koji je prethodno predstavljan istim objektom. Ovo važi i za bilo koji objekat koji ulazi u bilo koju zonu (vidi pravilo B16.13).

B16.54 Objekat koji nije u zoni “u igri” ne može biti u igri i nije ni aktiviran ni deaktiviran. Objekti koji nisu u igri ili na nizu nisu kontrolisani od strane bilo kog igrača.

B16.60 Niz

B16.61 Kada se odigra magija, na niz se stavlja fizička karta. Kada se odigra osobina, ona ide na vrh niza bez karte od koje je potekla. (Vidi pravilo D10.10, “Igranje magija i aktivnih osobina.”)

B16.62 Niz vodi računa o redosledu kojim su magije i/ili osobine dodavane na njega. Svaki put kada se objekat doda na niz, stavlja se na vrh niza iznad svih objekata koji su već tamo. (Vidi pravilo D9, “Vreme odigravanja magija i osobina.”)

B16.63 Svaka magija ima sva svojstva karte od koje je potekla. Svaka aktivna ili izazvana osobina koja je na nizu ima tekst osobine koja ju je stvorila i nijedno drugu svojstvo. Magiju kontroliše igrač koji je odigrao tu magiju. Aktivnu osobinu kontroliše igrač koji je odigrao tu osobinu. Izazvanu osobinu kontroliše igrač koji je kontrolisao poreklo te osobine u trenutku njenog izazivanja.

B16.64 Kada svi igrači kažu “dalje” za redom razrešava se magija ili osobina sa vrha niza (poslednja dodata). Ako je niz prazan kada svi igrači kažu “dalje”, završava se trenutni korak ili faza i počinje sledeća.

B16.65 Borbena šteta takode koristi niz, na isti način kao i drugi objekti koji koriste niz.

B16.70 Van igre

B16.71 Efekat može ukloniti objekat van igre. Neki efekti mogu omogućiti način da se ta karta vrati u neku zonu i koriste izraz “karta uklonjena van igre na ovaj način”. Ovako uklonjena karta je i dalje van igre, čak i ako je uklanjanje privremeno. Objekti koji nisu karte ne mogu biti vraćeni u igru ni na koji način.

B16.72 Karte u zoni van igre se drže licem na gore i mogu biti pregledane od strane bilo kog igrača u bilo koje vreme. Karte “uklonjene van igre licem na dole” ne mogu biti pregledane od strane bilo kog igrača, osim ako uputstvo to dozvoli.

C Struktura poteza

C1 Osnove

- C1.10 Potez se sastoji od pet faza koje idu ovim redosledom: početna, glavna pre borbe, borba, glavna posle borbe, i završna. Svaka od ovih faza se desi tokom svakog poteza, čak i ako se za vreme njih ništa ne dešava. Početna faza, faza borbe i završna faza podeljene su na više koraka koji idu po utvrđenom redosledu.
- C1.20 Faza ili korak se završava kada je niz prazan i kada svi igrači uzastopno kažu "dalje". Nijedan događaj u igri se ne može desiti "između" poteza, faza, ili koraka. Razrešavanje niza ne označava kraj faze ili koraka, već svi igrači moraju uzastopno reći "dalje" dok je niz prazan da bi se faza ili korak završili. Ovo omogućava svakom igraču priliku da doda nove stvari na niz pre kraja trenutne faze ili koraka.
- C1.30 Kada se faza (ne važi za korak) završi, sva neiskorišćena mana u igračevom izvoristu nestaje (važno je zapamtiti da "izvorište" nisu izvori koje igrač kontroliše, već samo zamišljeno mesto na kome stoji mana kada je oni proizvedu). Taj igrač gubi 10 života za svaku manu izgublenu na ovaj način. Ovo se zove mana udar. Mana udar je gubitak života, što je različito od štete, pa ne može biti sprečen ili izmenjen efektima koji utiču na štetu. Ova radnja ne koristi niz. (Vidi pravilo D7, "Mana osobine.")
- C1.40 Kada se faza ili korak završe, bilo koji efekat koji traje "do kraja" te faze ili koraka prestaje. Kada faza ili korak započnu, svi efekti koji traju "do" te faze ili koraka prestaju. Efekti koji traju "do kraja borbe" prestaju na kraju faze borbe, a ne na početku koraka kraja borbe. Efekti koji traju "do kraja poteza" podležu specijalnom pravilu; vidi pravilo C15.20
- C1.50 Kada faza ili korak počnu, sve osobine koje izaziva početak te faze ili koraka se dodaju na niz.
- C1.60 Neki efekti mogu dati igraču dodatni potez. Oni to rade dodajući potez odmah posle trenutnog poteza. Ako igrač dobije više dodatnih poteza ili više igrača dobije dodatni potez tokom jednog poteza, dodatni potezi se dodaju jedan po jedan. Potez koji je poslednji stvoren će se prvi odigrati.
- C1.70 Neki efekti mogu dodati faze potezu. Oni to rade dodajući faze odmah posle naznačene faze. Ako se više dodatnih faza stvara posle iste faze, faza koja je poslednja stvorena će se prva odigrati.
- C1.80 Neki efekti mogu dodati korake fazi. Oni to rade dodajući korake odmah posle naznačenog koraka (ili neposredno pre naznačenog koraka). Ako je više dodatnih koraka stvoreno posle istog koraka, korak koji je poslednji stvoren će se prvi odigrati.
- C1.90 Neki efekti mogu izazvati preskakanje koraka, faze ili poteza. Preskočiti potez, fazu ili korak znači preći preko njega kao da ne postoji. Vidi pravilo D20.65 i pravilo D20.66

C2 Početna faza

- C2.10 Početna faza se sastoji od tri koraka koji idu ovim redosledom: deaktiviranje, priprema, i vučenje.

C3 Korak deaktiviranja

- C3.10 Aktivni igrač proverava koji će se permanenti koje on kontroliše deaktivirati, a zatim simultano deaktivira te permanente (ova radnja ne koristi niz). Obično se deaktiviraju svi igračevi permanenti, ali neki efekti mogu sprečiti deaktiviranje jednog ili više igračevih permanenta.
- C3.20 Nijedan igrač ne dobija prednost tokom ovog koraka, pa magije ili osobine ne mogu da se igraju ili razreše. Bilo koja osobina izazvana u ovom koraku se odlaže do sledećeg puta kada bi igrač dobio prednost, što je obično tokom koraka pripreme. (Vidi pravilo C4, "Korak pripreme.")

C4 Korak pripreme

C4.10 Na početku koraka pripreme, sve osobine koje izaziva početak tog koraka pripreme i sve osobine izazvane tokom koraka deaktiviranja idu na niz. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

C5 Korak vučenja

C5.10 Pre svega, aktivni igrač vuče kartu. Ova radnja ne koristi niz. Zatim sve osobine koje izaziva početak koraka vučenja i sve druge osobine koje su se izazvale idu na niz. Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

Primer: Artefakt *Večna Zagonetka* kaže: "Na početku koraka vučenja svakog igrača, taj igrač stavlja sve karte iz svoje ruke na dno svoje biblioteke bilo kojim redosledom, zatim vuče toliko karata." Igrač prvo vuče kartu, nakon čega ova osobina ide na niz.

C6 Glavna faza

C6.10 Postoje dve glavne faze u potezu. U svakom potezu, prva glavna faza (glavna pre borbe) i druga glavna faza (glavna posle borbe) odvojene su fazom borbe (vidi pravilo C7, "Faza borbe"). Glavne faze (pre i posle borbe) se uglavnom pojedinačno i zajednički nazivaju samo *glavna faza*.

C6.20 Glavna faza nema korake, tako da se glavna faza završava kada svi igrači uzastopno kažu "dalje" dok je niz prazan. (Vidi pravilo C1.20)

C6.30 Na početku glavne faze, sve osobine koje izaziva početak te glavne faze idu na niz. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine. (Ovo je obično jedina faza u kojoj igrač, i to samo aktivni, može igrati artefakte, bića, promene i vradžbine.)

C6.40 Tokom bilo koje glavne faze aktivni igrač može igrati jedan izvor iz ruke, ali samo ako ima prednost, ako je niz prazan i ako nije obavio ovu posebnu radnju tokom trenutnog poteza. (Vidi pravilo B12.70, "Izvori.") Ova radnja ne koristi niz i nije magija ili osobina bilo koje vrste. Ne može biti sprečena, i igrači ne mogu odgovoriti na ovu radnju iznenađenjima ili aktivnim osobinama.

C7 Faza borbe

C7.10 Faza borbe ima pet koraka koji idu sledećim redosledom: početak borbe, najava bića koja napadaju, najava bića koja blokiraju, borbena šteta, i kraj borbe. Koraci najave bića koja blokiraju i borbene štete se preskaču ako nijedno biće nije određeno kao biće koje napada (vidi pravilo C9.40). Postoje dva koraka borbene štete ako bilo koje biće koje napada ili blokira ima osobinu *Jurišnik* (vidi pravilo E3.60).

C7.20 Biće se uklanja iz borbe ako napusti igru (ako je npr. uništeno ili uklonjeno van igre), ako se regeneriše (vidi pravilo D20.62), ako se promeni onaj ko ga kontroliše, ako prestane da bude biće, ili ako ga efekat ukloni iz borbe. *Uklonjeno iz borbe* znači da to biće prestaje da bude biće koje napada, blokira, blokirano i/ili neblokirano biće.

C7.21 Jednom kada je biće najavljeno kao ono koje napada ili blokira, magije ili osobine koje bi sprečile to biće da napada ili blokira ne uklanjaju ga iz borbe.

C7.22 Aktiviranje ili deaktiviranje bića koje je već najavljeno kao ono koje napada ili blokira ne uklanja ga iz borbe i ne sprečava borbenu štetu koju će to biće naneti.

C7.30 Tokom faze borbe, aktivni igrač *napada* i on je *napadač*. Dok faza borbe počinje, aktivni igrač bira jednog od svojih protivnika. Birani protivnik je *napadnut* i on je *branilac*. Neke varijante igre za više igrača dozvoljavaju aktivnom igraču da napadne više drugih igrača. Vidi pravilo F3, "Mogućnost napadanja više igrača" i pravilo F7, "Magično srce."

C7.40 Ako nijedno drugo biće ne napada, za biće koje napada se kaže da "*napada samo*" (jedino je biće koje napada). Ako nijedno drugo biće ne blokira, za biće koje blokira se kaže da "*blokira samo*".

C8 Korak početka borbe

C8.10 Na početku ovog koraka, sve osobine koje izaziva početak ovog koraka idu na niz. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine, iako ih najčešće ne igraju u ovom koraku.

C9 Korak najave bića koja napadaju

C9.10 Dok korak najave bića koja napadaju počinje, aktivni igrač najavljuje sva bića koja napadaju (ova radnja ne koristi niz). Ako igra dozvoljava aktivnom igraču da napadne više drugih igrača, on najavljuje koje će biće napasti kog igrača. Efekti koji potiču od bića, a odnose se na branioca, odnose se samo na branioca koga to biće napada. Zatim na niz idu sve osobine koje izaziva najavljivanje bića koja napadaju. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

Primer: *Grobočuvarka kaže: "Ovo biće ne može biti blokirano dok branilac kontroliše Grob." Da li ona može biti blokirana zavisi samo od toga da li igrač koga ona napada kontroliše izvor tipa Grob.*

C9.20 Da bi najavio bića koja napadaju, aktivni igrač prati korake navedene ispod, po datom redosledu. Ako u bilo kom trenutku tokom najave bića koja napadaju aktivni igrač nije u stanju da ispuni neki od koraka navedenih ispod, najava je neispravna i igra se vraća u trenutak pre najave (vidi pravilo D23, "Rukovanje neispravnim radnjama," i pravilo E1, "Ispravni napadi i blokiranja").

C9.21 Aktivni igrač bira: može odlučiti da ne napadne u ovom potezu, ili bira jedno ili više bića koja on kontroliše i onda utvrđuje da li ta grupa bića može da napadne. Samo bića mogu da napadaju, ali ne mogu napasti ako su aktivirana (čak ni bića koja se ne aktiviraju kad napadaju) niti ako ih aktivni igrač nije kontrolisao u kontinuitetu od početka poteza (izuzetak su bića sa Ubrzanjem). Drugi efekti takođe mogu uticati na to mogu li ili ne određena bića da napadaju. (Vidi pravilo E1, "Ispravni napadi i blokiranja.")

C9.22 Aktivni igrač aktivira izabrana bića. Aktiviranje bića nakon što su ona najavljena kao bića koja napadaju nije cena; biće koje napada jednostavno postaje aktivirano ako nema osobinu Opreznost.

C9.23 Ako neko od bića zahteva plaćanje cene da bi moglo napasti, aktivni igrač određuje krajnju cenu napada. Cene mogu uključivati plaćanje manom, aktiviranje permanenata, žrtvovanje permanenata, odbacivanje karata, i tako dalje. Jednom kada je krajnja cena napada određena, ona se "zaključava". Ako bi efekat izmenio krajnju cenu napada nakon ovog trenutka, ta izmena se ignoriše.

C9.24 Ako neke od cena zahtevaju plaćanje manom, aktivni igrač zatim ima priliku da igra mana osobine (vidi pravilo D12, "Igranje mana osobina").

C9.25 Jednom kada igrač ima dovoljno mana u svom izvorištu, on plaća sve cene bilo kojim redosledom. Delimična plaćanja nisu dozvoljena.

C9.26 Ako su sve cene plaćene, svako izabrano biće postaje biće koje napada, ali samo ako je još uvek pod kontrolom aktivnog igrača. Ono ostaje biće koje napada dok se ne ukloni iz borbe ili dok se faza borbe ne završi, šta god da se desi prvo. (Vidi pravilo C7.20)

C9.30 Osobine koje izaziva napad bića izazivaju se samo u trenutku kada je biće najavljeno kao biće koje napada. One se neće izazvati ako biće već napada, a zatim se svojstva tog bića promene i poklope se sa uslovom izazivanja osobine.

Primer: *Permanent ima osobinu: "Kad god žuto biće napadne, uništi to biće na kraju borbe." Ako crveno biće napadne i kasnije se promeni u žuto, osobina se neće izazvati.*

C9.40 Ako nijedno biće nije najavljeno kao biće koje napada, završava se korak najave bića koja napadaju, ali se preskaču korak najave bića koja blokiraju i korak borbene štete.

C10 Korak najave bića koja blokiraju

C10.10 Dok korak najave bića koja blokiraju počinje, branilac najavljuje sva bića koja blokiraju (ova radnja ne koristi niz). Zatim na niz idu sve osobine koje izaziva najavljivanje bića koja blokiraju (vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama"). Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

C10.20 Da bi najavio bića koja blokiraju, branilac prati korake navedene ispod, po datom redosledu. Ako u bilo kom trenutku tokom najave bića koja blokiraju branilac nije u mogućnosti da ispuni neki od koraka navedenih ispod, najava je neispravna i igra se vraća u trenutak pre najave (vidi pravilo D23, "Rukovanje neispravnim radnjama," i pravilo E1, "Ispravni napadi i blokiranja").

C10.21 Za svako biće koje napada branilac bira nijedno, jedno ili više bića koja kontroliše, i postavlja ih da blokiraju to biće koje napada. Zatim utvrđuje da li sva bića ispravno blokiraju. Samo deaktivirana bića mogu da blokiraju, ali blokiranje ne izaziva aktiviranje bića. Drugi efekti takođe mogu uticati na to mogu li ili ne određena bića blokirati. (Vidi pravilo 500, "Ispravni napadi i blokiranja")

C10.22 Ako neko od bića zahteva plaćanje cene da bi moglo blokirati, branilac utvrđuje krajnju cenu blokiranja. Cene mogu uključivati plaćanje manom, aktiviranje permanenata, žrtvovanje permanenata, odbacivanje karata, i tako dalje. Jednom kada je krajnja cena blokiranja utvrđena, ona se "zaključava". Ako bi efekat izmenio krajnju cenu blokiranja nakon ovog trenutka, ta izmena se ignoriše.

C10.23 Ako neke od cena zahtevaju plaćanje manom, aktivni igrač zatim ima priliku da igra mana osobine (vidi pravilo D12, "Igranje mana osobina").

C10.24 Jednom kada igrač ima dovoljno mane u svom izvorištu, on plaća sve cene bilo kojim redosledom. Delimična plaćanja nisu dozvoljena.

C10.25 Ako su sve cene plaćene, svako izabrano biće postaje biće koje blokira, ali samo ako je još uvek pod kontrolom branioca. Svako blokira samo jedno za njega birano biće koje napada (napomena: važno je zapaziti da više bića može blokirati isto biće koje napada). Biće ostaje biće koje blokira dok se ne ukloni iz borbe ili dok se faza borbe ne završi, šta god da se desi prvo. Vidi pravilo C7.20

C10.26 Biće koje napada postaje blokirano biće ako je jedno ili više bića određeno da ga blokira; ono za koje nisu određena bića da ga blokiraju postaje neblokirano biće. Status bića ostaje nepromenjen dok se biće ne ukloni iz borbe ili se faza borbe završi, šta god da se desi prvo. Neki efekti mogu promeniti status bića.

C10.30 Osobine koje se izazivaju kada biće blokira izazvaće se samo u trenutku kada je biće najavljeno kao biće koje blokira. One se neće izazvati ako biće već blokira, a zatim se svojstva tog bića promene i poklope se sa uslovom izazivanja osobine. One se neće izazvati ni ako je ovo biće ubačeno u igru kao biće koje blokira.

Primer: *Biće ima osobinu: "Kad god [ovo biće] blokira biće koje nije crno, uništi to biće na kraju borbe." Ako ovo biće blokira crno biće koje kasnije postane žuto, osobina se neće izazvati.*

C10.40 Osobine koje se izazivaju kada biće postane blokirano izazivaju se samo u prvi put kada biće postane blokirano u toj borbi. One će se izazvati kada biće postane blokirano: 1) bićem najavljenim kao biće koje blokira, 2) bićem koje je ubačeno u igru kao biće koje blokira, ili 3) efektom, i izazvaće se samo ako biće koje napada još uvek nije bilo blokirano u toj borbi. One se neće izazvati ako to biće postane blokirano, a zatim se svojstva bića koje ga blokira promene i poklope se sa uslovom izazivanja osobine.

Primer: *Biće ima osobinu: "Kad god je [ovo biće] blokirano žutim bićem, uništi to biće na kraju borbe." Ako je ovo biće blokirano crnim bićem koje kasnije postane žuto, osobina se neće izazvati.*

C11 Korak borbene štete

C11.10 Dok korak borbene štete počinje, aktivni igrač raspoređuje kako će svako biće koje napada naneti svoju borbenu štetu. Onda branilac raspoređuje kako će svako biće koje blokira naneti svoju borbenu štetu. Sva raspoređena borbena šteta ide na niz kao jedan objekat. Zatim na niz idu sve osobine koje izaziva raspoređivanje štete. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

C11.20 Igrač može rasporediti (podeliti) ukupnu borbenu štetu koju biće nanosi u borbi kako god izabere između ispravnih primalaca te štete. Raspodela borbene štete podleže sledećim ograničenjima:

C11.21 Svako biće koje napada i svako biće koje blokira mora rasporediti borbenu štetu jednaku svojoj snazi. Bića sa snagom 0 ili manje ne raspoređuju niti nanose borbenu štetu.

C11.22 Neblokirano biće koje napada mora rasporediti svu svoju borbenu štetu na branioca.

C11.23 Blokirano biće mora rasporediti svoju borbenu štetu, podeljenu kako izabere onaj ko ga kontroliše, samo bićima koja ga blokiraju. Ako ga nijedno biće trenutno ne blokira (ako su, na primer, uništena ili uklonjena iz borbe u prethodnom koraku), blokirano biće uopšte neće rasporediti ni naneti borbenu štetu.

C11.24 Biće koje blokira mora rasporediti svoju borbenu štetu, podeljenu kako izabere onaj ko ga kontroliše, samo bićima koja napadaju a ono ih blokira. Ako ono trenutno ne blokira ni jedno biće (ako su, na primer, ona uništena ili uklonjena iz borbe), biće koje blokira uopšte neće rasporediti ni naneti borbenu štetu.

C11.25 Minimalni iznos borbene štete koji se može rasporediti na jedno biće ili igrača je 5 štete.

C11.26 Efekat koji kaže da biće nanosi borbenu štetu na drugačiji način od normalnog utiče na raspoređivanje borbene štete.

C11.30 Iako sva raspoređivanja borbene štete idu na niz kao jedan objekat, raspoređivanje štete nije magija ili osobina pa ne može biti sprečeno.

C11.40 Sva borbena šteta se razrešava sa niza kao jedan objekat. Kada se razrešava, borbena šteta se nanosi istovremeno, kako je prvobitno raspoređena. Bobrena šteta se zatim uklanja sa niza i prestaje da postoji. Nakon što se borbena šteta razreši, aktivni igrač dobija prednost.

C11.41 Bobrena šteta se nanosi onako kako je prvobitno raspoređena čak i ako biće koje nanosi tu štetu više nije u igri, ako mu se promenila snaga, ili ako je neko od bića koja treba da prime štetu napustilo borbu.

C11.42 Poreklo borbene štete je biće kakvo postoji, ili biće kakvo je najskorije postojalo ako više nije u igri.

C11.43 Ako biće koje treba da primi borbenu štetu više nije u igri ili više nije biće, šteta raspoređena na njega se ne nanosi.

C11.50 Na početku koraka borbene štete, ako bar jedno od bića koja napadaju ili blokiraju ima osobinu Jurišnik (Vidi pravilo E3.60), bića bez osobine Jurišnik ne raspoređuju svoju borbenu štetu. Umesto da se nastavi ka kraju borbe, faza dobija drugi korak borbene štete koji se bavi ostalim bićima. U drugom koraku borbene štete svoju borbenu štetu raspoređuju samo preživela bića koja napadaju ili blokiraju, a nisu već rasporedila svoju borbenu štetu u prvom koraku.

C12 Korak kraja borbe

C12.10 Dok korak kraja borbe počinje, sve "na kraju borbe" osobine se izazivaju i idu na niz. (Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama.") Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

C12.20 Čim se korak kraja borbe završi, sva bića su uklonjena iz borbe. Posle ovog koraka, faza borbe je završena i počinje druga glavna faza (glavna faza posle borbe, vidi pravilo C6, "Glavna faza").

C13 Završna faza

C13.10 Završna faza se sastoji od dva koraka: kraj poteza i odbacivanje.

C14 Korak kraja poteza

C14.10 Dok korak kraja poteza počinje, sve osobine koje izaziva “kraj poteza” idu na niz. (Vidi pravilo D11, “Rukovanje izazvanim osobinama.”) Onda aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine.

C14.20 Ako se na bilo koji način stvore nove “na kraju poteza” izazvane osobine nakon što su prethodne već otišle na niz na početku koraka kraja poteza, te osobine ne idu na niz sve do završne faze sledećeg poteza. Drugim rečima, korak ne ide unazad kako bi nove “na kraju poteza” izazvane osobine mogle da odu na niz. Ovo se primenjuje samo na osobine koje kažu “na kraju poteza”. Ne odnosi se na trajne efekte čije trajanje kaže “do kraja poteza” ili “u ovom potezu.” (Vidi pravilo C15, “Korak odbacivanja”)

C15 Korak odbacivanja

C15.10 Ako ruka aktivnog igrača sadrži više karata od maksimalne dozvoljene veličine njegove ruke (uobičajeno sedam karata), aktivni igrač odbacuje višak karti do tog broja na svoje odlagalište (ova radnja ne koristi niz).

C15.20 Nakon odbacivanja se istovremeno dešavaju sledeće radnje: sva šteta se uklanja sa permanenata i svi “do kraja poteza” i “u ovom potezu” efekti se završavaju (ova radnja ne koristi niz).

C15.30 Ukoliko su stvoreni uslovi za neki efekat stanja ili ako neka izazvana osobina čeka da ode na niz, aktivni igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine. Jednom kada je niz prazan i svi igrači kažu “dalje”, počinje još jedan korak odbacivanja. Inače, nijedan igrač ne dobija prednost i korak se završava.

D Magije, osobine i efekti

D1 Osnove

D1.10 Osobina je nešto što objekat radi ili može da uradi. Osobine stvaraju efekte. Osobine objekta (ako postoje) određene su tekstualnim delom karte ili efektom koji je stvorio objekat. Osobine takođe mogu biti dodeljene objektu putem efekta. Podsetnik i propratni tekst nisu osobine; prepoznaju se po tome što su uvek napisani *kurzivom*.

D1.20 Magije, aktivne osobine i izazvane osobine stvaraju efekte kada se razreše. Pasivne osobine stvaraju trajne efekte. Tekst, sam po sebi, nikada nije efekat.

D2 Magije na nizu

D2.10 Karta na nizu je magija. Kao prvi korak odigravanja, karta postaje magija i ide na niz iz zone iz koje je igrana (obično igračeva ruka). (Vidi pravilo B16.60, "Niz")

D2.11 Kopija magije je takođe magija, čak i ako nijedna karta nije u vezi sa njom.

D2.12 Objekat bez mana cene ne može biti igran kao magija.

D2.20 Magija prestaje da bude magija kada se razreši (vidi pravilo D14, "Razrešavanje magija i osobina"), kada je sprečena (vidi pravilo D20.73), ili kada na neki drugi način napusti niz.

Primer: *Odigrana karta bića je magija bića dok se ne razreši, spreči, ili napusti niz.*

D2.30 Magije iznenađenja i vradžbina imaju osobine, kao i bilo koji drugi objekti. Ove osobine su uputstva koja se izvršavaju kada se magija razreši, sem ako uputstvo može biti primenjeno samo u nekom drugom trenutku.

Primer: *Neke osobine koje se ne izvršavaju kada se magija razreši su aktivne ili izazvane osobine, bilo koje osobine koje definišu zonu iz koje mogu biti odigrane (Vidi pravilo D2.40), bilo koje osobine koje se izvršavaju dok je magija u zoni iz koje može biti odigrana (Vidi pravilo D2.50), ili bilo koje osobine koje se izvršavaju dok je magija na nizu (Vidi pravilo D2.60).*

D2.40. Bilo koji objekat može imati pasivne osobine koje mu omogućavaju da bude odigran iz zone različite od igračeve ruke. Ove osobine su aktivne dok je objekat u toj zoni.

D2.50 Bilo koji objekat može imati pasivne osobine koje se primenjuju dok je objekat u zoni iz koje može biti odigran. Ovo uključuje i ograničenja prilikom igranja objekta i osobine koje dozvoljavaju objektu da bude igran u vreme kada inače ne bi mogao ili na način na koji inače ne bi mogao.

Primer: *Karta bića Lučonoša ima osobinu: "Lučonoša se može igrati kao iznenađenje." Ova osobina dozvoljava da se ova magija bića igra iz ruke u bilo kom trenutku u kome bi igrač mogao igrati magiju iznenađenja. (Napomena: igranje ove magije bića ne smatra se zaista magijom iznenađenja.)*

D2.60 Bilo koja magija može imati pasivne osobine koje se primenjuju dok je magija na nizu. Ovakve osobine su npr. dodatne cene, alternativne cene, i smanjenja cene. Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina."

D2.70 Kao konačni deo razrešavanja magije iznenađenja ili vradžbine, karta se stavlja na vlasnikovo odlagalište. Kao konačni deo razrešavanja magije artefakta, bića, ili promene, karta postaje permanent i stavlja se u zonu "u igri" pod kontrolom igrača koji je kontrolisao magiju. Ako je bilo koja magija sprečena, karta se stavlja na vlasnikovo odlagalište kao deo razrešavanja magije ili osobine sprečavanja. (Vidi pravilo D14, "Razrešavanje magija i osobina")

D3 Osobine

D3.10 Osobina je tekst na objektu koji nije podsetnik ili propratni tekst (vidi pravilo D1.10) Rezultat izvršavanja takvog uputstva je efekat (vidi pravilo D17, "Efekti"). Osobine mogu uticati na objekat na kome su napisane; one takođe mogu uticati na druge objekte i/ili igrače. Osobine mogu dati osobine drugim objektima ili

objektima na kojima su navedene; one to čine kada koriste reči “ima” ili “dobija” osobinu, ili kada se pozivaju na objekat koristeći naziv ključne osobine (može se prepoznati po velikom početnom slovu).

Primer: *Oreol Strava kaže: "Promenjeno biće Zastrašuje". Ovaj oreol daje biću osobinu Zastrašuje.*

D3.20 Postoje tri opšte kategorije osobina: aktivne, izazvane i pasivne. Aktivne i izazvane osobine mogu biti i mana osobine. Osobine mogu stvoriti jednokratne ili trajne efekte. Česti su efekti zamene ili sprečavanja.

D3.30 Osobine mogu biti korisne i štetne.

Primer: *Biće ima osobinu: "[Ovo biće] ne može da blokira". Ova osobina je štetna.*

D3.40 Dodatna cena ili alternativna cena za igranje karte je osobina karte.

D3.50 Osobina nije magija pa ne može biti sprečena ničim što sprečava samo magije. Osobine mogu biti sprečene efektima koji sprečavaju baš osobine, kao i pravilima (na primer, osobina sa jednom ili više meta odabiranja je sprečena ako sve njene odabrane mete postanu neispravne).

D3.60 Jednom odigrana ili izazvana, osobina postoji na nizu potpuno nezavisno od objekta svog porekla. Jednom kada je osobina na nizu, uništenje ili uklanjanje objekta porekla neće uticati na osobinu. Treba zapaziti da neke osobine uzrokuju da objekat porekla uradi nešto (na primer, “Kostolomac nanosi 10 štete odabranom biću ili igraču”) umesto da same osobine to urade direktno. U takvim slučajevima, svaka aktivna ili izazvana osobina koja koristi informaciju o objektu porekla proveriće tu informaciju kada se osobina razreši, ili će koristiti poslednju poznatu informaciju o objektu porekla ako taj objekat više nije u igri.

Primer: *Besomar ima osobinu: "@: Besomar nanosi štetu jednaku svojoj snazi odabranom biću..." Ako Besomar bude uništen nakon što je igrač odigrao ovu osobinu, osobina će se ipak razrešiti sa niza. Naneta šteta biće jednaka poslednjoj poznatoj snazi Besomara.*

D3.70 Objekat može imati više osobina. Pored određenih osobina koje mogu biti zajedno na jednoj tekstualnoj liniji (vidi pravilo E3, “Ključne osobine”), svaki prekid paragrafa u tekstualnom delu karte označava posebnu osobinu. Objekat može imati više instanci iste osobine. Svaka instanca funkcioniše nezavisno. Ovo može, ali i ne mora, praviti više efekata od jedne instance; pogledati specifičnu osobinu za više informacija.

Primer: *Za jedno biće vezana su tri oreola Dar Predaka. Biće sada ima tri iste osobine, i svaka mu omogućava da aktiviranjem nanese 10 štete. Pri aktiviranju bića (što je cena svake od ovih osobina) igrač bira koju osobinu je platio, pa će biće naneti samo 10 štete (a ne 30 štete).*

D3.80 Osobine funkcionišu samo dok je permanent sa osobinom u igri. Izuzeci su osobine koje menjaju svojstva objekata (kao što su tip, podtip ili boja), osobine iznenađenja ili vradžbina, dodatne cene, alternativne cene i ograničenje igranja. Osobine mogu raditi i u drugim zonama ako to same kažu ili ako osobina može biti izazvana ili odigrana jedino u zoni različitoj od zone “u igri”. Osobine čija cena ili efekat premeštaju objekat na kome su napisane iz određene zone rade samo u toj zoni.

Primer: *Možeš igrati osobinu koja u ceni uključuje "Odbaci ovu kartu" samo ako ti je ta karta u ruci.*

D3.90 Osobine vradžbina i iznenađenja obično funkcionišu samo dok su ti objekti na nizu. Osobine svih ostalih objekata obično funkcionišu samo dok je permanent sa tom osobinom u igri. Izuzeci od ovog pravila su:

D3.91 Osobina određivanja svojstva objekta koja određuje tip, podtip ili boju funkcioniše u svim zonama.

D3.92 Osobina koja navodi zone u kojima funkcioniše, funkcioniše samo iz tih zona.

D3.93 Osobina objekta koja menja cenu njegovog igranja funkcioniše samo na nizu.

D3.94 Osobina objekta koja ograničava ili menja način njegovog igranja funkcioniše u svakoj zoni iz koje bi taj objekat mogao biti igran.

D3.95 Aktivna osobina objekta sa cenom koja ne može biti plaćena dok je objekat u igri funkcioniše iz bilo koje zone u kojoj njena cena može biti plaćena.

Primer: *Onostrano Zlo kaže: "Kad god igraš magiju bića, možeš platiti [mana cenu] i otkriti ovu*

kartu iz ruke: Onostrano Zlo nanosi 10 štete odabranom protivniku." Nakon prvog uslova ove osobine (igranja magije bića koja je još uvek na nizu), isti igrač može platiti traženu mana cenu samo ako je Onostrano Zlo u njegovoj ruci – ne ako je na njegovom odlagalištu ili u igri.

D3.96 Uslov izazivanja koji može izazvati osobinu samo iz zone različite od zone "u igri" izaziva osobinu samo iz te zone. Ostali uslovi izazivanja iste izazvane osobine mogu funkcionisati u različitim zonama.

Primer: *Neupokojena kaže: "Na početku svoje pripreme, ako je Neupokojena jedino biće na tvom odlagalištu, možeš vratiti Neupokojenu u igru." Ova osobina se izaziva samo iz odlagališta.*

D3.97 Osobina čija cena ili efekat naglašavaju da ona pomera objekat na kome je navedena iz određene zone funkcioniše samo u toj zoni, osim ako uslov izazivanja te osobine (ili prethodni deo njene cene ili efekta) naglašava da je objekat stavljen u tu zonu.

Primer: *Navi Suvoduha kažu: "[Mana cena], Žrtvuj biće: Vrati Nave Suvoduha iz svog odlagališta u igru. Igraj ovu osobinu samo tokom svoje pripreme." Igrač može igrati ovu osobinu samo ako su Navi Suvoduha na njegovom odlagalištu.*

D4 Aktivne osobine

D4.10 Aktivna osobina je napisana u formi "[cena]: [efekat]." Cena aktivacije je sve navedeno pre dve tačke (:). Cena aktivacije osobine mora biti plaćena od strane igrača koji je igra.

D4.20 Samo onaj ko kontroliše objekat (ili njegov vlasnik, ako ga niko ne kontroliše) može igrati aktivne osobine tog objekta, osim ako sam objekat ne kaže drugačije.

D4.30 Ako aktivna osobina ima ograničenje upotrebe (na primer, "Igraj ovu osobinu samo jednom tokom svakog poteza"), ograničenje nastavlja da se primenjuje na taj objekat čak i ako se promeni onaj ko ga kontroliše.

D4.40 Aktivne osobine bića sa simbolom aktiviranja u svojoj ceni aktivacije ne mogu biti igrane osim ako biće nije pod kontrolom istog igrača od početka njegovog najskorijeg poteza. Ovo pravilo ne važi za bića sa osobinom Ubrzanje (vidi pravilo E3.90).

D4.50 Kada aktivna osobina kaže: "Igraj ovu osobinu kao vradžbinu", to samo znači da igrač mora pratiti pravila za igranje vradžbina; osobina nije stvarno vradžbina. Kada aktivna osobina kaže: "Igraj ovu osobinu kao iznenađenje", to samo znači da igrač mora pratiti pravila za igranje iznenađenja; osobina nije iznenađenje.

D5 Izazvane osobine

D5.10 Izazvana osobina počinje rečima "kada", "kad god", ili "na". Fraza koja sadrži jednu od ovih reči je uslov izazivanja, koji definiše događaj izazivanja.

D5.20 Izazvane osobine se ne igraju, već se automatski "izazivaju" svaki put kada se desi događaj izazivanja. Jednom kada je osobina izazvana, ona ide na niz sledeći put kada bi igrač dobio prednost. Vidi pravilo D9.10, "Vreme odigravanja, prednost i niz", i pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama".

D5.30 Izazvana osobina može glasiti "Kad/Kad god/Na . . . , ako [uslov], [efekat]." Osobina proverava da li je navedeni uslov tačan kada se desi događaj izazivanja. Ako jeste, osobina se izaziva. Na razrešavanju, osobina ponovo proverava uslov. Ako uslov nije tačan u bilo kom od ovih trenutaka, osobina ne radi ništa. Ovo pravilo se naziva "pravilo dopunske 'ako' klauzule". Reč "ako" ima samo svoje normalno značenje bilo gde drugde u tekstualnom delu karte; ovo pravilo se odnosi samo na "ako" koje neposredno prati uslov izazivanja.

Primer: *Promena Trijumf Života ima izazvanu osobinu koja kaže: "Na početku svoje pripreme, ako kontrolišeš dvadeset ili više bića, dobijaš partiju." Na početku pripreme igrača koji kontroliše ovu promenu, ako on kontroliše 20 ili više bića, osobina se izaziva. Nakon što je ova osobina otišla na niz, neko od bića može napustiti igru. Pri razrešenju sa niza, osobina ponovo proverava uslov. Ako igrač u tom trenutku ne kontroliše 20 ili više bića, osobina ne radi ništa; igrač ne dobija partiju.*

D5.40 Efekat može stvoriti odloženu izazvanu osobinu koja može raditi nešto kasnije u igri. Odložena izazvana

osobina takođe sadrži reči “kada”, “kad god”, ili “na”, iako ovakva osobina obično neće početi tim rečima.

D5.41 Odložene izazvane osobine potiču od magija ili drugih osobina koje ih stvaraju pri sopstvenom razrešavanju. Odložena izazvana osobina neće biti izazvana dok ne bude zaista stvorena, čak ni ako se njen događaj izazivanja desio baš pre toga. Drugi raniji događaji mogu onemogućiti događaj izazivanja.

Primer: *Deo efekta kaže: "Kada ovo biće napusti igru", ali to biće napušta igru pre nego što se razreši magija ili osobina koja će stvoriti efekat. Odložena osobina nikada neće biti izazvana.*

Primer: *Ako efekat kaže: "Kada ovo biće postane aktivirano", a to biće postane aktivirano pre nego što se razreši magija koja će stvoriti efekat, osobina mora da čeka sledeće aktiviranje bića.*

D5.42 Odložena izazvana osobina će se izazvati samo jednom, i to sledeći put kada se desi njen događaj izazivanja, osim ako nema navedeno trajanje (na primer, “u ovom potezu”).

D5.43 Odložena izazvana osobina koja se odnosi na određeni objekat će i dalje uticati na taj objekat kada se objektu izmene svojstva.

Primer: *Osobina koja kaže: "Uništi to biće na kraju poteza" će uništiti permanent čak i ako taj permanent više nema tip "Biće" tokom koraka kraja poteza.*

D5.44 Odložena izazvana osobina koja se odnosi na određeni permanent će propasti ako taj permanent napusti igru (čak i ako se ponovo vrati u igru pre naznačenog vremena). Slično tome, osobine koje prave jednokratne efekte koji se odnose na objekat u određenoj zoni će propasti ako objekat napusti tu zonu.

Primer: *Osobina koja kaže: "Ukloni to biće iz igre na kraju poteza" neće uraditi ništa ako je biće napustilo igru pre koraka kraja poteza.*

D5.50 Neki objekti imaju pasivnu osobinu koja je povezana sa izazvanom osobinom. Ovi objekti kombinuju obe osobine u jednom paragrafu, sa pasivnom osobinom na prvom mestu i izazvanom osobinom iza nje. Objekat može imati i izazvanu osobinu kod koje je uslov izazivanja napisan u sredini osobine, umesto na početku.

Primer: *Osobina kaže: "Otkrij prvu kartu koju vučeš svakog poteza. Kad god otkriješ kartu promene na ovaj način, vuci kartu". Ovo je pasivna osobina povezana sa izazvanom osobinom.*

Primer: *Osobina koja kaže: "Igrač koji kontroliše promenjeni permanent žrtvuje ga na kraju svog poteza" je takođe izazvana osobina.*

D6 Pasivne osobine

D6.10 Pasivna osobina radi nešto sve vreme. Ova osobina se ne igra niti se izaziva - ona jednostavno “postoji”. Ova osobina se primenjuje (tj. “radi”) samo dok je permanent na kome je napisana u igri, osim ako osobina potpada pod pravilo D3.80

D6.20 Neki objekti imaju pasivne osobine koje navode da objekat “ima” jedno ili više svojstava, ili da ta svojstva imaju određene vrednosti, ili da “je” objekat određenog tipa, podtipa, ili boje. Ove osobine su osobine određivanja svojstava. Osobine jednog objekta koje utiču na osobine drugog objekta nisu osobine određivanja svojstava. Vidi pravilo B2, “Svojstva” i pravilo D19.51

D6.21 Osobina određivanja svojstva koja kaže da je objekat određenog tipa, podtipa, ili boje primenjuje se na taj objekat bez obzira na zonu u kojoj se nalazi. Ovo ne važi za druge osobine određivanja svojstava.

D7 Mana osobine

D7.10 Mana osobina je ili 1) aktivna osobina koja može stvoriti manu u igračevom izvorištu kada se razreši ili 2) izazvana osobina koju izaziva mana osobina i koja može proizvesti dodatnu manu. (Važno je naglasiti da izvorište nije deo zone “u igri” gde stoje izvori, već imaginarno mesto u koje se “sliva” proizvedena mana.) Mana osobina može stvarati i druge efekte istovremeno sa proizvodnjom mane.

D7.20 Magije koje dodaju manu u igračevo izvorište nisu mana osobine. One se igraju i razrešavaju potpuno isto kao i bilo koje druge magije. Izazvane osobine koje dodaju manu u igračevo izvorište nisu mana osobine ako ih izazivaju događaji različiti od igranja mana osobina. Ovakve osobine idu na niz i razrešavaju se potpuno

isto kao i bilo koje druge izazvane osobine.

D7.30 Mana osobina ostaje mana osobina čak i ako joj stanje u igri ne dozvoljava da proizvede manu.

Primer: *Permanent ima osobinu koja kaže "@: Dodaj zelenu manu u svoje izvorište za svako biće koje kontroliše." Ovo je uvek mana osobina, čak i ako igrač ne kontroliše nijedno biće ili ako je permanent već aktiviran.*

D7.40 Mana osobina može biti odigrana ili izazvana. Mana osobine se igraju i razrešavaju kao i druge osobine, ali one ne idu na niz, pa ne mogu biti sprečene i ništa se ne može igrati u odgovor na njih. Vidi pravilo D12, "Igranje mana osobina" i pravilo D9.20, "Radnje koje ne koriste niz".

D7.50 Osobine (različite od mana osobina) koje se izazivaju pri igranju mana osobina koriste niz.

D7.60 Ako bi mana osobina proizvela jednu ili više mana nedefinisanog tipa, umesto toga ne proizvodi manu.

Primer: *Osobina Medaljona Refleksije kaže: "@: Dodaj u svoje izvorište jednu manu bilo koje boje koju može proizvesti izvor pod kontrolom protivnika." Ako protivnik ne kontroliše izvore, ta osobina neće proizvesti manu. Ako protivnik kontroliše samo izvore koji mogu proizvesti bezbojnu manu, ova osobina takođe neće proizvesti manu (zato što "bezbojno" nije boja).*

D8 Dodavanje ili uklanjanje osobina

D8.10 Efekti mogu objektima dodati ili ukloniti osobine. Efekat koji dodaje osobinu će navesti da objekat "ima" ili "dobija" tu osobinu, ili će se pozvati na objekat koristeći naziv ključne osobine. Efekat koji uklanja osobinu će navesti da objekat "gubi" tu osobinu. Ako dva efekta ili više efekata dodaju ili uklanjaju istu osobinu, obično najskoriji efekat pobeđuje. (Vidi pravilo D19.50, "Interakcija trajnih efekata")

D8.20 Efekat koji određuje svojstvo objekta je različit od osobine dodeljene efektom. Kada objekat "dobija osobinu" ili "ima osobinu", ta osobina može biti uklonjena drugim efektom. Ako efekat određuje svojstvo objekta ili kaže da "je" taj objekat nešto (npr. nekog tipa ili neke boje), efekat ne dodaje osobinu objektu. (Vidi pravilo D6.20)

Primer: *Efekat kaže: "Promenjemo biće ima osobinu: 'Ovo biće je artefakt biće.'" Ovaj efekat dodaje biću osobinu koja može biti uklonjena drugim efektima. Drugi efekat kaže: "Promenjemo biće je artefakt biće". Ovaj efekat jednostavno određuje svojstvo bića. Ne daje mu osobinu, tako da efekti koji bi učinili da biće izgubi svoje osobine ne utiču na to da promenjeno biće prestane da bude artefakt.*

D8.30 Efekat koji uklanja osobinu, uklanja sve njene instance.

Primer: *Ako je za biće sa osobinom Jurišnik vezan oreol Refleksi Pume, ono ima dve instance osobine Jurišnik. Jedan efekat koji kaže: "Odabrano biće gubi osobinu Jurišnik" će ukloniti obe instance.*

D9 Vreme odigravanja magija i osobina

D9.10 Vreme odigravanja, prednost i niz

D9.11 Magije i aktivne osobine mogu biti igrane samo u određenim trenucima i prema određenim pravilima.

D9.12 Samo igrači igraju magije i aktivne osobine ako to izaberu, poštujući sistem prednosti, dok pravila igre automatski stvaraju ostale vrste osobina i efekata. Svaki put kada bi igrač dobio prednost, prvo se kao jedan događaj razrešavaju svi primenljivi efekti stanja (vidi pravilo D21, "Efekti stanja"). Zatim, ako su stvoreni novi efekti stanja, i oni se razrešavaju kao jedan događaj. Ovaj proces se ponavlja dok god se stvaraju primenljivi efekti stanja. Zatim se na niz dodaju izazvane osobine (vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama"). Ovi koraci se ponavljaju ovim redosledom dok god se stvaraju novi efekti stanja ili izazvane osobine. Tek zatim igrač zaista dobija prednost i može igrati magiju ili osobinu, preduzeti posebnu radnju (kakvo je igranje izvora), ili reći "dalje", kako nalažu pravila za tu fazu ili korak.

D9.13 Aktivan igrač dobija prednost na početku većine faza i koraka, kada se sve radnje igre obave i osobine koje izaziva početak te faze ili koraka odu na niz. Igrači nikada ne dobijaju prednost tokom koraka

deaktiviranja i obično ne dobijaju prednost tokom koraka odbacivanja (vidi pravilo C15.30). Igrač koji ima prednost može igrati magiju ili osobinu, preduzeti posebnu radnju, ili reći “dalje”. Ako preduzme posebnu radnju, igrač ponovo dobija prednost; u suprotnom prednost prelazi sledećem igraču po redosledu igranja. Ako svi igrači uzastopno kažu “dalje” (to jest, ako svi igrači kažu “dalje” bez preduzimanja nekih radnji), objekat sa vrha niza se razrešava, pa aktivni igrač ponovo dobija prednost. Ako je niz prazan kada svi igrači kažu “dalje” za redom, faza ili korak se završava i sledeća počinje.

D9.14 Igrač može igrati magiju ili aktivnu osobinu samo kada ima prednost. Sve magije osim iznenađenja igrač može igrati samo tokom glavne faze svog poteza, kada taj igrač ima prednost i kada je niz prazan.

D9.15 Kada se magija odigra, ona ide na vrh niza. Kada se aktivna osobina odigra, ona ide na vrh niza.

D9.16 Izazvane osobine se mogu izazvati u bilo kom trenutku, pa i tokom igranja ili razrešavanja magije ili druge osobine. Međutim, ništa se zapravo ne desi u trenutku kada se osobina izazove. Svaki put kada bi igrač dobio prednost, prvo na niz ide svaka osobina koja je bila izazvana (ako već nije stavljena na niz). Zatim igrač dobija prednost i može igrati magiju ili osobinu. (Vidi pravilo D11, “Rukovanje izazvanim osobinama.”)

D9.17 Borbena šteta ide na niz nakon što je raspoređena (vidi pravilo C11, “Korak borbene štete”).

D9.18 Pasivne osobine se ne igraju – one trajno utiču na igru. Prednost se ne odnosi na njih. (Vidi pravilo D6, “Pasivne osobine,” pravilo D19, “Trajni efekti,” i pravilo D20, “Efekti zamene i sprečavanja.”)

D9.19 Posebne radnje ne koriste niz. Posebne radnje su igranje izvora (vidi pravilo D9.24), okončavanje trajnih efekata ili zaustavljanje odloženih izazvanih osobina (vidi pravilo D9.28), i zanemarivanje ili prekid trajnih efekata (vidi pravilo D9.29).

D9.20 Radnje koje ne koriste niz

D9.21 Efekti ne idu na niz, oni su posledica razrešavanja magija ili osobina. Međutim, efekti mogu stvoriti odložene izazvane osobine, i one mogu otići na niz kada se izazovu (vidi pravilo D5.40).

D9.22 Pasivne osobine trajno stvaraju efekte i ne idu na niz.

D9.23 Efekti stanja (vidi pravilo D21) se razrešavaju kad god bi igrač dobio prednost sve dok je traženi uslov igre istinit.

D9.24 Igranje izvora je posebna radnja koja se sastoji od stavljanja izvora iz ruke u igru (vidi pravilo B12.70, “Izvori”). Igrač može igrati izvor samo tokom glavne faze svog poteza, kada ima prednost i kada je niz prazan. Igrač koji je odigrao izvor ponovo dobija prednost posle ove posebne radnje.

D9.25 Mana osobine se razrešavaju odmah. Ako bi mana osobina stvorila i manu i drugi efekat, i mana i drugi efekat se događaju odmah. Ako je igrač imao imao prednost pre nego što je mana osobina odigrana, taj igrač ponovo dobija prednost nakon što se mana osobina razreši. (Vidi pravilo D7, “Mana osobine”)

D9.26 Osobine određivanja svojstava se jednostavno primenjuju na objekat. (Vidi pravilo D6.20.)

D9.27 Radnje igre ne koriste niz. Radnje igre su deaktiviranje tokom koraka deaktiviranja (vidi pravilo C3.10), vučenje karte tokom koraka vučenja (vidi pravilo C5.10), najava bića koja napadaju na početku koraka najave bića koja napadaju (vidi pravilo C9.10), najava bića koja blokiraju na početku koraka najave bića koja blokiraju (vidi pravilo C10.10), odbacivanje (vidi pravilo C15), i mana udar na završetku svake faze (vidi pravilo C1.30).

D9.28 Neki efekti dozvoljavaju igraču da preduzme radnju kasnije, obično da bi okončao trajni efekat ili zaustavio odloženu izazvanu osobinu. Ovo je posebna radnja. Igrač može okončati trajni efekat ili zaustaviti odloženu izazvanu osobinu samo ako mu efekat ili osobina to dozvoljavaju i samo onda kada

ima prednost. Taj igrač ponovo dobija prednost nakon ove posebne radnje.

D9.29 Efekti nekih pasivnih osobina dozvoljavaju igraču da preduzme radnju kako bi zanemario ili prekinuo efekat te osobine za neko vreme. Ovo je posebna radnja. Igrač može preduzeti posebnu radnju kako bi zanemario ili prekinuo efekat samo onda kada ima prednost; prednost ponovo dobija i nakon ove radnje.

D10 Igranje magija i aktivnih osobina

D10.10 Igranje magije ili aktivne osobine prati dolenađene korake po navedenom redosledu. Ako u bilo kom trenutku tokom igranja magije ili osobine igrač nije u mogućnosti da izvrši neki od navedenih koraka, magija je odigrana neispravno i igra se vraća u trenutak pre nego što je ta magija ili osobina odigrana (vidi pravilo D23, "Rukovanje neispravnim radnjama"). Najave i plaćanja se ne mogu izmeniti nakon što ih igrač izvrši.

D10.11 Igrač najavljuje da igra magiju ili aktivnu osobinu. Ona se pomera iz zone u kojoj je bila na niz, i ostaje tamo dok se ne spreči ili ne razreši. U slučaju magije, fizička karta ide na niz. U slučaju aktivne osobine, osobina ide na niz bez karte sa koje je potekla. Svaka magija ima sva svojstva karte za koju je vezana. Svaka aktivna osobina na nizu ima samo tekst osobine koja ju je stvorila, i nijedno drugo svojstvo. Magiju kontroliše igrač koji ju je odigrao. Aktivnu osobinu kontroliše igrač koji ju je odigrao.

D10.12 Ako je magija ili osobina modalna (ima različite zahteve odabiranja za svaki mod razdvojene izrazom "ili"), igrač objavljuje šta je izabrao, s tim što može izabrati određeni mod samo ako može odabrati sve njegove mete. Ako magija ili osobina ima promenljivu mana cenu (označenu sa "X") ili neku drugu promenljivu cenu, igrač najavljuje vrednost te promenljive u ovom trenutku. Ako magija ili osobina ima alternativnu, dodatnu ili neku drugu posebnu cenu (npr. cenu pojačanja), igrač najavljuje svoju nameru da plati neku ili sve od tih cena (vidi pravilo D10.16). Nije moguće primeniti dve alternativne metode odigravanja ili dve alternativne cene na jednu magiju ili osobinu. Prethodno načinjeni izbori mogu ograničiti igračevu mogućnost ovakvih izbora.

D10.13 Ako magija ili osobina zahteva odabrane mete, igrač prvo najavljuje koliko meta će odabrati (ako magija ili osobina ima promenljiv broj meta), pa onda najavljuje same mete. Magija ili osobina može biti odigrana samo ako je odabran zahtevani broj ispravnih meta. Ista meta ne može biti odabrana više puta za jednu instancu reči "odabran" na magiji ili osobini. Ako magija ili osobina više puta koristi reč "odabran" isti objekat ili igrač može biti odabran za svaku instancu te reči dok zadovoljava kriterijum odabiranja.

Primer: Iznenađenje Sloga kaže: "Dva odabrana bića dobijaju po +20/+20 do kraja poteza." Ova magija zahteva dve različite ispravne mete; isto biće ne može biti odabrano dva puta, a ako nema dva bića u igri magija ne može biti odigrana. Osobina koja kaže: "Uništi odabrani artefakt i odabrano biće" može odabrati isto artefakt biće za obe mete - koristi reč "odabran" na više mesta.

D10.14 Ako magija ili osobina ima jednu ili više odabranih meta samo ako su plaćene alternativne, dodatne, ili posebne cene za nju (npr. ako je plaćena cena pojačanja), ili ako je izabran odgovarajući mod, igrač koji kontroliše tu magiju ili osobinu odabira te mete samo ako je objavio nameru da plati te cene ili izabere taj mod. Inače se magija ili osobina igra kao da nema te mete odabiranja.

D10.15 Ako magija ili osobina utiče na nekoliko meta na različite načine, igrač najavljuje kako će magija ili osobina uticati na svaku metu. Ako magija ili osobina zahteva od igrača da podeli ili rasporedi efekat (kakav su šteta ili brojači) između jedne ili više meta, ili bilo kog broja ne-odabranih objekata ili igrača, igrač najavljuje podelu. Svaka odabrana meta, objekat, ili igrač mora primiti nešto od onoga što se deli. U slučaju štete, minimalni iznos koji se može rasporediti na jedno biće ili igrača je 5 štete.

Primer: Vradžbina Piromanija kaže: "Piromanija nanosi 40 štete raspoređenih kako izabereš na bilo koji broj odabranih bića i/ili igrača." Ovom magijom se šteta može raspodeliti na najviše do 8 bića i/ili igrača, zbog minimalnog iznosa štete od 5.

D10.16 Igrač utvrđuje krajnju cenu magije ili osobine. Obično je to samo mana cena (za magije) ili cena aktivacije (za osobine). Neke karte navode dodatne ili alternativne cene u svom tekstualnom delu, a neki efekti mogu povećati ili smanjiti cenu koja se plaća. Cene mogu uključivati plaćanje mane, aktiviranje ili žrtvovanje permanenata, odbacivanje karata, i slično. Krajnja cena je mana cena, cena aktivacije ili

alternativna cena, *plus* sva povećanja cene i *minus* sva smanjenja cene. Jednom kada je krajnja cena utvrđena, ona se “zaključava”. Nakon ovog trenutka, efekti više ne mogu promeniti krajnju cenu.

D10.17 Ako krajnja cena uključuje plaćanje manom, igrač sada ima priliku da igra mana osobine (vidi pravilo D12, “Igranje mana osobina”). Mana osobine moraju biti igrane pre nego što su cene plaćene.

D10.18 Igrač plaća krajnju cenu bilo kojim redosledom. Delimična plaćanja nisu dozvoljena.

D10.19 Jednom kada se koraci opisani od D10.11 – D10.18 završe, magija ili osobina postaje odigrana. Svaka osobina koju izaziva igranje magije ili stavljanje osobine na niz izaziva se u ovom trenutku. Zatim prednost dobija sledeći igrač po redosledu igranja.

D10.20 Neke magije i osobine mogu naložiti da prilikom igranja jedan od protivnika uradi nešto što bi inače uradio igrač koji kontroliše magiju ili osobinu, recimo odabere mete ili način na koji će magija ili osobina uticati na svoje mete. Protivnik to radi onda kada bi to inače uradio igrač koji kontroliše magiju ili osobinu.

D10.21 Ako ima više od jednog protivnika koji bi mogao načiniti ovakav izbor, igrač koji kontroliše magiju ili osobinu bira jednog protivnika koji će načiniti izbor.

D10.22 Ako magija ili osobina nalaže onome ko je kontroliše i drugom igraču da istovremeno urade nešto u trenutku odigravanja magije ili osobine, to prvo radi onaj ko kontroliše tu magiju ili osobinu, pa tek zatim drugi igrač. Ovo je izuzetak od pravila A4.40

D10.30 Igranje magije ili osobine koja menja krajnje cene neće uticati na magije i osobine koje su već na nizu.

D10.40 Igrač ne može početi da igra magiju ili aktivnu osobinu kojoj je efektom zabranjeno da bude igrana.

D11 Rukovanje izazvanim osobinama

D11.10 Pošto se nikada ne igraju, izazvane osobine se mogu izazvati čak i kada nije ispravno igrati magije i osobine, i efekti koji sprečavaju igranje osobina ne utiču na njih.

D11.20 Izazvana osobina se izaziva kad god događaj u igri ili stanje igre odgovaraju uslovu izazivanja te osobine. Kada faza ili korak počinje, biće izazvane sve osobine koje se izazivaju “na početku” te faze ili koraka. Osobinu kontroliše onaj ko je kontrolisao objekat njenog porekla u trenutku kada je izazvana. Ona ima tekst osobine koja ju je stvorila, i nijedno drugo svojstvo. Osobina ne radi ništa kada se izazove, već je igrač koji je kontroliše automatski stavlja na niz čim bi neki igrač dobio prednost.

D11.30 Ako je više osobina izazvano od poslednjeg puta kada je igrač dobio prednost, svaki igrač, po ANI redosledu, stavlja izazvane osobine koje kontroliše na niz redosledom koji sam izabere. (Vidi pravilo A4.40) Onda igrači ponovo proveravaju i razrešavaju efekte stanja dok god se oni stvaraju, a zatim osobine koje su izazvane tokom ovog procesa idu na niz. Ovaj proces se ponavlja dok god se efekti stanja stvaraju i izazvane osobine izazivaju. Zatim odgovarajući igrač dobija prednost.

D11.40 Kada izazvana osobina ode na niz, onaj ko je kontroliše pravi izbore koji bi bili zahtevani dok igra aktivnu osobinu, prateći isti postupak (vidi pravilo D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”). Ako ispravni izbori ne mogu biti napravljeni (ili ako pravilo ili trajni efekat na neki drugi način čini osobinu neispravnom), osobina se jednostavno uklanja sa niza.

D11.50 Efekti nekih izazvanih osobina su izborni (one sadrže oblik reči “može”, kao u: “Kad god igrač igra žutu magiju, možeš dobiti 10 života.”). Ove osobine idu na niz kada su izazvane, bez obzira da li onaj ko ih kontroliše namerava da primeni mogućnost koju mu osobina daje ili ne. Izbor se pravi kada se osobina razreši. Slično ovome, na niz normalno idu i izazvane osobine koje imaju efekat “osim ako” je nešto istinito ili igrač izabera da uradi nešto; “osim ako” deo osobine se utvrđuje pri razrešavanju osobine.

D11.60 Osobina se izaziva samo jednom svaki put kada se desi njen događaj izazivanja. Međutim, može biti

izazvana i više puta ako jedan događaj sadrži više dešavanja. Vidi i pravilo D11.90

Primer: *Sveto Tlo ima osobinu čiji događaj izazivanja kaže: "Kad god magija ili osobina koju kontroliše protivnik izazove da izvor ode na tvoje odlagalište iz igre, vrati taj izvor u igru." Ako protivnik odigra magiju koja uništava više izvora, osobina će se izazvati po jednom za svaki izvor stavljen na tvoje odlagalište tokom razrešavanja magije, i svi ti izvori će se vratiti u igru.*

D11.70 Osobina se izaziva samo ako se događaj izazivanja zaista desi. Efekat koji je sprečen ili zamenjen neće izazvati ništa.

Primer: *Osobina koju izaziva nanošenje štete neće biti izazvana ako je sva šteta sprečena.*

D11.80 Izazvane osobine sa uslovom koji sledi direktno posle događaja izazivanja (na primer, "Kada/Kad god/Na [događaj izazivanja], ako [uslov], [efekat]"), proveravaju da li je uslov istinit kao deo događaja izazivanja; ako nije, osobina se ne izaziva. Osobina ponovo proverava uslov pri razrešavanju. Ako uslov nije ispunjen, osobina ne radi ništa. Ovo podseća na proveru ispravnosti odabrane mete. Pravilo se ne odnosi na izazvane osobine sa "ako" uslovom bilo gde drugde u svom tekstu, i poznato je kao "pravilo dopunske 'ako' klauzule". Vidi pravilo D5.30.

D11.90 Neke osobine se izazivaju kada biće blokira ili je blokirano u borbi. (Vidi pravilo C7-C12 i pravilo E1, "Ispravni napadi i blokiranja.") One mogu biti izazvane jednom ili više puta, u zavisnosti od teksta osobine.

D11.91 Osobina koja kaže "Kad god [ovo biće] blokira" izaziva se samo jednom u toku borbe za to biće, čak i ako ono blokira više bića. Osobina se izaziva samo ako je to biće najavljeno kao biće koje blokira.

D11.92 Osobina koja kaže "Kad god [ovo biće] blokira biće" izaziva se po jednom za svako biće koje napada a blokira ga biće sa ovom osobinom. Osobina se izaziva samo ako je biće sa ovom osobinom najavljeno kao biće koje blokira.

Primer: *Igrač kontroliše promenu Šanac koja kaže: "Svako biće koje kontrolišeš može da blokira dodatno biće" i biće Mnogooki Bazilisk: "Kad god Mnogooki Bazilisk blokira ili je blokirano bićem, uništi to biće na kraju borbe." Bazilisk može blokirati dva bića, a njegova osobina će otići na niz za svako biće koje on blokira: ako blokira dva bića, oba će biti uništena na kraju borbe.*

D11.93 Osobina koja kaže "Kad god je [ovo biće] blokirano" izaziva se samo jednom u toku borbe za to biće, čak i ako je ono blokirano sa više bića. Osobina se izaziva i ako efekat naloži nekom biću da blokira biće sa ovom osobinom koje napada, ali samo ako biće koje napada ranije tokom borbe nije već blokirano. Osobina se izaziva i ako je biće sa ovom osobinom blokirano efektom umesto bićem.

D11.94 Osobina koja kaže "Kad god biće blokira [ovo biće]" izaziva se po jednom za svako biće koje blokira imenovano biće. Osobina se izaziva i ako efekat naloži nekom biću da blokira biće sa ovom osobinom koje napada, čak i ako je ono ranije tokom borbe već blokirano. Osobina se neće izazivati ako je biće sa ovom osobinom blokirano efektom umesto bićem.

D11.95 Ako se osobina izaziva kada biće blokira ili je blokirano tačno određenim brojem bića, ona će se izazvati samo ako biće blokira ili je blokirano sa tačno toliko bića prilikom najave bića koja napadaju ili blokiraju. Efekti koji dodaju ili uklanjaju bića koja blokiraju mogu izazvati ovakve osobine. Ovo se primenjuje i na osobine koje se izazivaju kada biće blokira ili je blokirano sa najmanje [broj] bića.

D11.100 Događaji izazivanja koji uključuju menjanje zone u kojoj se nalaze objekti nazivaju se "događaji izazivanja pri menjanju zone". Mnoge osobine sa događajima izazivanja pri menjanju zone pokušavaju da urade nešto datom objektu nakon što promeni zonu. Tokom razrešavanja, ove osobine traže objekat u zoni u koju se premestio. Ako objekat nije moguće pronaći u toj zoni, deo osobine koji pokušava da uradi nešto sa objektom neće uraditi ništa. Osobina ne uspeva da pronađe objekat kada objekat nikada nije ušao u određenu zonu, kada je napustio zonu pre nego što se osobina razrešila, ili kada je u zoni koja je skrivena od igrača, kao što su biblioteka ili protivnikova ruka. Ovo pravilo se primenjuje čak i ako objekat napusti zonu ali se vrati u nju pre nego što se osobina razreši. Najubičajeniji događaji izazivanja pri menjanju zone su kada-ude-u-igru i kada-napusti-igru događaji.

- D11.101 Kada-uđe-u-igru osobine se izazivaju kada permanent uđe u zonu "u igri". One su napisane u formi "Kada [ova karta] uđe u igru, ..." ili "Kad god [tip] uđe u igru, ..." Svaki put kada događaj ubaci jedan ili više permanenta u igru, vrši se provera svih permanenta (uključujući i novopridošle) za kada-uđe-u-igru uslovima izazivanja koji odgovaraju tom događaju.
- D11.102 Trajni efekti koji menjaju svojstva permanenta rade to od trenutka kada je permanent u igri, ali ne i pre toga. Permanent nikada nije u igri sa svojim neizmenjenim svojstvima. Međutim, trajni efekti se ne primenjuju pre nego što je permanent u igri. (Vidi pravilo D11.105)
- Primer: Ako efekat kaže: "Svi izvori su bića", i igra se izvor, efekat pretvara taj izvor u biće u trenutku kada uđe u igru, čime izaziva sve osobine koje se izazivaju kada biće uđe u igru. Shodno tome, ako efekat kaže: "Sva bića gube sve osobine", a biće sa kada-uđe-u-igru izazvanom osobinom ulazi u igru, taj efekat će prouzrokovati da to biće izgubi sve osobine od trenutka kada je u igri, tako da se njegova kada-uđe-u-igru osobina neće izazvati.*
- D11.103 Kada-napusti-igru osobine se izazivaju kada permanent napusti zonu "u igri". One su najčešće napisane u formi: "Kada [ovaj objekat] napusti igru, ..." ili "Kad god [nešto] ode na odlagalište iz igre, ..." Osobina koja pokušava da uradi nešto karti koja je napustila igru traži tu kartu samo u prvoj zoni u koju je otišla.
- D11.104 Uobičajeno, objekti koji postoje neposredno nakon događaja se proveravaju kako bi se ustanovilo da li događaj odgovara bilo kom uslovu izazivanja. Trajni efekti koji postoje u tom trenutku koriste se radi utvrđivanja uslova izazivanja i "izgleda" objekata umešanih u događaj. Ipak, neke izazvane osobine moraju biti posebno tretirane jer je objekat sa osobinom možda napustio igru, napustio zonu vidljivu svim igračima, ili ga više ne kontroliše odgovarajući igrač. Igra mora da "pogleda unazad kroz vreme" kako bi ustanovila da li se ove osobine izazivaju. Osobine koje se izazivaju u trenutku kada objekat napusti igru, kada se objekat premesti iz bilo koje vidljive zone u nevidljivu, ili kada igrač izgubi kontrolu nad objektom će se izazvati u skladu sa svojim postojanjem i "izgledom" objekta pre samog događaja (sa trajnim efektima koji su postojali u tom trenutku), a ne nakon njega.
- Primer: Dva artefakt bića su u igri zajedno sa artefaktom Bezdan Tajni koji ima osobinu: "Kad god biće ode na odlagalište iz igre, možeš dobiti 10 života." Igra se vradžbina Pročišćenje koja uništava sve artefakte i promene. Osobina artefakta se izaziva dva puta, iako artefakt ide na vlasnikovo odlagalište istovremeno sa oba artefakt bića; igrač koji ga kontroliše dobija 20 života.*
- D11.105 Neki permanenti imaju tekst koji kaže: "Dok [ovaj permanent] ulazi u igru ...", "[Ovaj permanent] ulazi u igru sa ...", "[Ovaj permanent] ulazi u igru kao ...", ili "[Ovaj permanent] ulazi u igru aktiviran." Takav tekst je pasivna osobina, a ne izazvana osobina, čiji se efekat dešava kao deo događaja koji stavlja permanent u igru.
- D11.106 Oreoli mogu imati izazvane osobine koje se izazivaju kada promenjeni permanent napusti igru. Ove izazvane osobine mogu pratiti oreol do vlasnikovog odlagališta uz praćenje promenjenog permanenta u koju god zonu da se premestio.
- Primer: Oreol Crvena Groznica ima osobinu: "Kada promenjeno biće napusti igru, igrač koji ga je kontrolisao vezuje Crvenu Groznicu za odabrano biće." Promenjeno biće može otići na odlagalište, u ruku vlasnika, ili neku treću zonu. Sama Crvena Groznica u tom trenutku ide na odlagalište vlasnika (jer oreol može biti u igri samo dok je vezan za permanent), ali će je njena izazvana osobina "pronaći" na tom odlagalištu i vezati za odabrano biće, ako takvo biće postoji.*
- D11.110 Neke izazvane osobine se izazivaju pri određenom stanju igre, recimo kada igrač ne kontroliše permanente određenog tipa, umesto da ih izaziva neki događaj. Ove osobine se izazivaju čim stanje igre odgovara uslovu, i idu na niz prvom sledećom prilikom. Nazivaju se "stanja izazivanja". (Stanja izazivanja nisu isto što i efekti stanja.) Osobina stanja izazivanja se ne izaziva ponovo sve dok osobina nije jednom razrešena, sprečena, ili na neki drugi način napustila niz. Zatim, ako je objekat sa tom osobinom još uvek u istoj zoni i stanje igre se još uvek poklapa sa njegovim uslovom izazivanja, osobina se ponovo izaziva.
- Primer: Osobina permanenta kaže: "Kad god nemaš kartu u ruci, vuci kartu." Ako onaj ko kontroliše ovaj permanent igra poslednju kartu iz ruke, osobina će se izazvati jednom i neće se izazivati ponovo sve dok se ne razreši. Ako onaj ko kontroliše taj permanent odigra magiju koja kaže: "Odbaci svoju*

ruku, zatim vuci toliko karata", osobina će se izazvati tokom razrešavanja magije zato što je igračeva ruka bila trenutno prazna.

D12 Igranje mana osobina

D12.10 Da bi odigrao mana osobinu, igrač objavljuje da je igra i plaća cenu aktivacije, prateći korake u pravilima D10.12 – D10.19. Mana osobina se razrešava odmah pošto je odigrana i ne koristi niz. (Vidi pravilo D9.25)

D12.20 Igrač može igrati aktivnu mana osobinu kad god ima prednost, ili kada igra magiju ili aktivnu osobinu koja zahteva plaćanje manom. Igrač takođe može igrati mana osobinu kad god pravilo ili efekat traže plaćanje manom, čak i usred igranja ili razrešavanja magije ili osobine.

D12.30 Izazvane mana osobine izazivaju se kada je odigrana aktivna mana osobina. Ove osobine se razrešavaju odmah nakon mana osobine koja ih je izazvala, bez čekanja na prednost. Ako aktivna ili izazvana osobina proizvodi i manu i neki drugi efekat, i mana i drugi efekat se razrešavaju odmah.

Primer: *Oreol Glava Zmaja kaže: "Kad god je promenjeni izvor aktiviran za manu, igrač koji ga kontroliše dodaje još dve zelene mane u svoje izvorište." Ako igrač aktivira promenjeni izvor za manu dok igra magiju, dodatna mana se dodaje u igračevo izvorište odmah, pa on može iskoristiti sve tri proizvedene mane za plaćanje te magije.*

D12.31 Ako izazvana mana osobina dodaje u igračevo izvorište manu "iste vrste" ili "iste boje", a mana osobina koja je izaziva proizvodi više od jedne vrste ili boje mane, igrač u čije izvorište se mana dodaje bira vrstu ili boju mane koju izazvana osobina dodaje.

D13 Rukovanje pasivnim osobinama

D13.10 Pasivna osobina može stvarati trajni efekat, efekat sprečavanja ili efekat zamene. Ovi efekti traju sve dok je objekat sa pasivnom osobinom u odgovarajućoj zoni.

D13.20 Mnogi oreoli i opreme imaju pasivne osobine koje menjaju permanent za koje su vezane, ali te osobine ne odabiraju taj permanent (iako oreoli i opreme obično odabiraju u trenutku vezivanja). Ako se oreol ili oprema premeste na drugi permanent, osobina prestaje da se primenjuje na prvi permanent i počinje da menja novi.

D13.30 Neke pasivne osobine se primenjuju dok je magija na nizu. Ovo su najčešće osobine koje se odnose na sprečavanje te magije. Uz to, osobine koje kažu: "Kao dodatnu cenu igranja ...", "Možeš igrati [ovaj objekat] bez plaćanja njegove mana cene" i "Možeš platiti [alternativnu cenu] umesto da platiš mana cenu [ovog objekta]" takođe rade dok je magija na nizu.

Primer: *Vodenko kaže: "Vodenko ne može biti sprečen"; ova osobina važi dok je on magija na nizu.*

D13.40 Neke pasivne osobine se primenjuju dok je karta u bilo kojoj zoni iz koje se može igrati (obično igračeva ruka). Ovakve osobine se formulišu na tri načina: "[Karta] se može igrati ...", "[Karta] se ne može igrati...", i "Igraj [kartu] samo ..."

Primer: *Karta biča Lučonoša kaže: "Lučonoša se može igrati kao iznenađenje." (vidi pravilo B12.54)*

D13.50 Za razliku od magija i svih ostalih vrsta osobina, pasivne osobine ne mogu koristiti poslednju poznatu informaciju o objektu u svrhe utvrđivanja načina na koji se njihov efekat primenjuje.

D14 Razrešavanje magija i osobina

D14.10 Svaki put kada svi igrači uzastopno kažu "dalje", objekat (magija, osobina, ili borbena šteta) sa vrha niza se razrešava. (Vidi pravilo D17, "Efekti")

D14.20 Razrešenje magije ili osobine može uključivati nekoliko koraka, koji se izvršavaju dolenađenim redom.

D14.21 Ako magija ili osobina traži odabrane mete, ona proverava da li su te mete još uvek ispravne. Meta uklonjena iz igre ili iz zone naznačene magijom ili osobinom je neispravna. Meta može postati neispravna i ako se njena svojstva izmene nakon igranja magije ili osobine, ili ako efekat promeni tekst magije. Magija ili osobina je sprečena ako su sve njene mete, za svaku instancu reči "odabran", sada neispravne. Ako magija ili osobina nije sprečena, ona će se razrešiti normalno i uticati samo na mete koje su još uvek ispravne. Ako je meta neispravna, magija ili osobina ne mogu izvršiti bilo koju radnju nad njom, niti naterati metu da izvrši neku radnju. Ako magija ili osobina treba da zna informaciju o jednoj ili više meta koje su sada neispravne, ona će koristiti trenutnu ili poslednju poznatu informaciju o neispravnoj meti.

Primer: *Prsti Noći su crno iznenađenje koje kaže: "Uništi odabrano žuto biće. Ne može biti regenerisano. Vuci kartu." Ako biće nije ispravna meta tokom razrešavanja ove magije (recimo ako je dobilo osobinu Anti-Crno, promenilo boju ili napustilo igru), onda su Prsti Noći sprečeni. Igrač koji kontroliše Prste Noći ne vuče čak ni kartu.*

Primer: *Hodnik Senki je crvena vradžbina koja kaže: "Do tri odabrana bića ne mogu da blokiraju do kraja poteza." Ako jedno od tri odabrana bića postane Anti-Crveno pre razrešavanja ove magije, Hodnik Senki nije sprečen jer su druga dva bića i dalje ispravne mete. Od ova tri bića, samo ono koje je dobilo osobinu Anti-Crveno može blokirati do kraja poteza.*

D14.22 Igrač koji kontroliše magiju ili osobinu prati njena uputstva napisanim redosledom. Međutim, efekti zamene mogu izmeniti ove radnje. U nekim slučajevima, tekst drugog dela karte može promeniti značenje teksta koji je išao pre (na primer, "Uništi odabrano biće koje nije crno. Ne može biti regenerisano", ili "Spreči odabranu magiju, zatim deaktiviraj do četiri izvora. Ako je magija sprečena na ovaj način, stavi je na vrh ili dno biblioteke vlasnika umesto na njegovo odlagalište."). U ovakvim slučajevima ne treba primenjivati jedan po jedan efekat bez razmišljanja, već pročitati ceo tekst i primeniti ispravnu radnju.

D14.23 Ako efekat nudi neke izbore različite od izbora koji su već načinjeni kao deo igranja magije ili osobine, igrač objavljuje svoj izbor dok primenjuje efekat. Igrač ne može izabrati mogućnost koja je neispravna ili nemoguća. (Na primer, igrač ne može izbeći posledice nepreduzimanja izborne radnje ako nije u stanju da ispuni sve tražene uslove te radnje.) Vučenje karte se nikada ne smatra nemogućom radnjom, čak ni kada u biblioteci igrača nema više karti.

Primer: *Magija kaže: "Možeš žrtvovati biće. Ako to ne uradiš, gubiš 40 života." Igrač koji ne kontroliše nijedno biće ne može izabrati mogućnost žrtvovanja.*

D14.24 Neke magije i osobine imaju više koraka ili radnji označenih razdvojenim rečenicama ili klauzulama. U ovim slučajevima, izbori za prvu radnju vrše se po ANI redosledu, a zatim se prva radnja izvršava istovremeno. Zatim se prave izbori za drugu radnju po ANI redosledu, pa se i ta radnja izvršava istovremeno, i tako dalje. Vidi pravilo A4.40.

D14.25 Ako efekat daje igraču mogućnost da plati manom, on može igrati mana osobine pre preduzimanja te radnje. Ako efekat naređuje ili dozvoljava igraču da igra magiju tokom razrešenja, igrač dodaje tu magiju na vrh niza, a zatim nastavlja da je igra praćenjem pravila od D10.11-D10.19 (sem što nijedan igrač ne dobija prednost nakon njenog igranja); prethodna magija ili osobina zatim nastavlja da se razrešava, što može uključiti i igranje drugih magija na ovaj način. Nijedna druga magija ili osobina ne može se igrati tokom razrešavanja.

D14.26 Ako efekat traži informaciju od igre (kao što je broj bića u igri), ona se određuje samo jednom, kada se taj efekat primenjuje. Efekat koristi trenutnu informaciju određenog permanenta ako je taj permanent još uvek u igri, ili trenutnu informaciju određene karte u navedenoj zoni; u suprotnom, efekat koristi poslednju poznatu informaciju koju je objekat imao pre napuštanja te zone. Postoje dva izuzetka od ovog pravila: 1) pasivne osobine ne mogu koristiti poslednju poznatu informaciju (vidi pravilo D13.50), i 2) ako efekat nanosi štetu raspoređenu na nekoliko bića ili igrača, količina i raspored štete su utvrđeni kada je ta magija ili osobina otišla na niz (vidi pravilo D3.60). Ako tekst osobine navodi da objekat radi nešto, to radi objekat kakav postoji (ili je najskorije postojao), a ne sama osobina.

D14.27 Efekat koji se odnosi na svojstva objekta proverava samo vrednost traženih svojstava, bez obzira na ostala svojstva koja objekat takođe može imati.

Primer: *Netrpeljivost kaže: "Uništi odabrani artefakt." Efekat ove magije uništava artefakt biće.*

D14.28 Ako se efekat osobine odnosi na konkretan objekat koji nije odabrana meta, efekat i dalje utiče na taj objekat čak i ako se njegova svojstva izmene.

Primer: *Zelena biče Mnogooki Bazilisk kaže: "Kad god Mnogooki Bazilisk blokira ili je blokiran bičem, uništi to biče na kraju borbe." Ako Bazilisk blokira biče, a zatim to biče prestane da bude biče pre nego što se izazvana osobina razreši, permanent će ipak biti uništen.*

D14.29 Magija sa niza ulazi u igru pod kontrolom onoga ko je kontrolisao magiju (za permanente) ili sa niza ide na odlagalište vlasnika (za iznenađenja i vradžbine) kao poslednji korak razrešavanja magije. Osobina se uklanja sa niza i prestaje da postoji kao poslednji korak razrešavanja osobine.

D15 Magije i osobine sa odabranom metom

D15.10 Magija iznenađenja ili vradžbine odabira svoju metu ako tekst koji će se pratiti pri razrešavanju koristi varijantu izraza "odabrano [nešto]", gde je "nešto" izraz koji opisuje objekat, igrača ili zonu. (Ako aktivna ili izazvana osobina iznenađenja ili vradžbine koristi reč "odabrano", ta osobina odabira metu, a ne magija.)

D15.20 Aktivna ili izazvana osobina odabira metu ako koristi izraz "odabrano [nešto]", gde je "nešto" izraz koji opisuje objekat, igrača ili zonu.

D15.30 Magije oreola uvek odabiraju metu. Metu oreola ograničava njegova ključna osobina "promeni [tip]" (vidi pravilo E3.130, "Promeni"). Oreol kao permanent ne odabira ništa; samo dok je magija on odabira metu. Aktivna ili izazvana osobina oreola kao permanenta može odabirati metu. Oprema ne odabira metu ni dok je magija ni kao permanent, ali je opremanje osobina sa odabranom metom (vidi pravilo E3.120, "Opremi"). Aktivna ili izazvana osobina opreme kao permanenta može odabirati metu.

D15.40 Magije koje mogu imati nula ili više meta imaju odabranu metu samo ako su jedna ili više meta zaista odabrane za njih.

D15.50 Samo su permanenti ispravne mete magija i osobina, osim ako sama magija ili osobina 1) naglašava da se može odabrati objekat u drugoj zoni ili igrač, ili 2) odabira objekat koji ne može postojati u zoni "u igri", poput magije ili osobine.

D15.60 Magija ili osobina na nizu je neispravna meta za samu sebe.

D15.70 Zamena meta

D15.71 Odabrana meta magije ili osobine može se zameniti samo drugom ispravnom metom. Ako meta ne može biti zamenjena nekom drugom ispravnom metom, prvobitno odabrana meta ostaje nepromenjena.

Primer: *Iznenađenje Voda Adžijazma kaže: "Voda Adžijazma nanosi 30 štete odabranom crnom biću ili spreči idućih 60 štete koji bi bili naneti odabranom biću koje nije crno u ovom potezu." Ako ova magija treba da nanese 30 štete odabranom crnom biću, a iznenađenje Preusmeravanje zamenjuje njenu metu, meta se može uspešno zameniti samo ako je u igri još jedno crno biče.*

D15.72 Modalne su one magije i osobine koje imaju različite uslove odabiranja za svaki mod razdvojene izrazom "ili". Igrač može izabrati određeni mod samo ako može odabrati sve njegove mete. Zamena odabrane mete magije ili osobine ne može promeniti njen mod.

Primer: *Ako Voda Adžijazma iz prethodnog primera treba da nanese 30 štete odabranom crnom biću, zamenom njene mete ne može se sprečiti idućih 60 štete odabranom biću koje nije crno, već se samo može naneti šteta drugom odabranom crnom biću.*

D15.73 Reč "ti" u tekstualnom delu objekta nije meta.

Primer: *Crna vradžbina Dodir Smrti kaže: "Odabrani igrač gubi 40 života, a ti dobijaš 40 života." Ova magija ima samo jednu metu u svom prvom delu, dok ti (onaj ko je kontroliše) nisi meta.*

D16 Vučenje karte

D16.10 Igrač vuče kartu njenim stavljanjem sa vrha svoje biblioteke u svoju ruku. Ovo se dešava kao radnja igre na početku koraka vučenja svakog igrača, a može se učiniti i kao deo cene ili efekta magije ili osobine.

D16.20 Karte se mogu vući samo jedna po jedna. Ako je igraču naloženo da vuče više karti, on preduzima toliko pojedinačnih vučenja karte.

D16.21 Ako efekat nalaže da više igrača vuče karte, prvo aktivni igrač preduzima sva svoja vučenja, a zatim ovo čine svi ostali igrači po redosledu igranja.

D16.22 Ako efekat nalaže da više igrača vuče karte u 2na2 varijanti Magično srce, prvo desni igrač aktivnog tima preduzima sva svoja vučenja, zatim levi igrač svoja vučenja, zatim neaktivni tim čini ovo isto.

D16.30 Ako nema karti u biblioteci igrača a efekat nudi tom igraču mogućnost da vuče kartu, igrač može izabrati da to ipak učini (vidi pravilo D14.23 i sledeću tačku).

D16.40 Igrač koji pokušava da vuče kartu iz prazne biblioteke gubi partiju idući put kada bi neki igrač dobio prednost. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21.56).

D16.50 Ako efekat pomera karte iz igračeve biblioteke u njegovu ruku bez korišćenja reči "vući", igrač nije vukao te karte. Ovo je važno za osobine koje se izazivaju prilikom vučenja karata, kao i za osobine koje menjaju vučenje karti.

Primer: *Vradžbina Demonski Mentor kaže: "Nađi u svojoj biblioteci kartu i stavi tu kartu u svoju ruku. Zatim promešaj svoju biblioteku." Iako ovo dodaje kartu u ruku igrača, ne računa se kao vučenje karte jer magija ne koristi reč "vući", i stoga neće izazvati osobinu promene Mračni Strahovi koja kaže: "Kad god neki protivnik vuče kartu, Mračni Strahovi mu nanose 10 štete."*

D16.60 Neki efekti menjaju vučenje karti.

D16.61 Efekat koji zamenjuje vučenje karte se primenjuje čak i ako karta ne bi mogla biti vučena jer više nema karti u igračevoj biblioteci.

D16.62 Ako efekat zamenjuje vučenje unutar sekvence vučenja nekoliko karti, efekat zamene se kompletira pre nastavljanja sekvence.

D16.63 Neki efekti izvode dodatne radnje na karti nakon njenog vučenja. Ako je vučenje zamenjeno, dodatna radnja se ne izvodi ni na jednoj karti koja je vučena kao ishod tog efekta zamene ili bilo kojih kasnijih efekata zamene.

D17 Efekti

D17.10 Kada se magija ili osobina razreši, može stvoriti jedan ili više jednokratnih ili trajnih efekata. Pasivne osobine mogu stvoriti jedan ili više trajnih efekata. Neki efekti su efekti sprečavanja ili efekti zamene. Efekti stanja nisu stvoreni magijama ili osobinama; oni su stvoreni određenim pravilima igre.

D17.20 Efekti se primenjuju samo na permanente osim ako uputstvo u tekstualnom delu ne kaže drugačije (ili ako je potpuno jasno da se mogu primeniti samo na objekte u jednoj ili više drugih zona).

Primer: *Efekat kojim svi izvori postaju bića neće uticati na sve karte na odlagalištima igrača, već samo na izvore u igri. Efekat koji kaže da magije koštaju više pri igranju će važiti samo za magije na nizu, jer magije postoje samo na nizu - isti objekti su karte dok su u ruci, permanenti dok su u igri...*

D17.30 Ako efekat pokušava da uradi nešto nemoguće, on i dalje radi onoliko koliko je moguće.

Primer: *Ako igrač drži u ruci dve karte, efekat crne vradžbine Urok koji kaže: "Odobrani igrač odbacuje tri karte" će ga naterati da odbaci obe karte koje ima u ruci.*

D18 Jednokratni efekti

D18.10 Jednokratni efekti rade nešto samo jednom i nemaju trajanje. Primeri uključuju nanošenje štete, uništenje permanenta, i pomeranje objekta u drugu zonu.

D18.20 Neki jednokratni efekti nalažu igraču da uradi nešto kasnije u igri (obično je određeno vreme) umesto kada se razreše. Ova vrsta efekata zapravo stvara novu osobinu koja čeka da se izazove. (Vidi pravilo D5.40)

D19 Trajni efekti

D19.10 Trajni efekti menjaju svojstva objekata ili menjaju pravila igre za određeni ili neodređeni period. Trajni efekti mogu biti stvoreni razrešenjem magije ili osobine ili pasivnom osobinom objekta.

D19.20 Trajni efekti koji menjaju svojstva permanentima rade to simultano sa ulaskom permanenta u igru. Oni ne dozvoljavaju da permanent prvo uđe u igru sa "prirodnim" svojstvima. Pošto se ovi efekti primenjuju dok permanent ulazi u igru, primenite ih pre nego što ustanovite da li će permanent svojim ulaskom u igru izazvati neke osobine.

D19.30 Trajni efekti magija i osobina

D19.31 Trajni efekti stvoreni razrešenjem magije ili osobine traju koliko je navedeno od strane magije ili osobine koja ih je stvorila (recimo "do kraja poteza"). Ako trajanje nije navedeno, traju do kraja partije.

D19.32 Trajni efekti magija, aktivnih osobina i izazvanih osobina koje menjaju svojstva ili menjaju kontrolu nad jednim ili više objekata ne utiču na objekte koji nisu bili pod uticajem trajnog efekta kada je on počeo. Važno je zapaziti da ovi efekti rade različito od trajnih efekata koji potiču od pasivnih osobina. Trajni efekti koji *ne* menjaju svojstva ili onoga ko kontroliše objekte menjaju pravila igre, tako da oni mogu uticati i na objekte koji nisu bili pod uticajem trajnog efekta kada je on počeo.

Primer: *Udruženi Napad je žuto iznenađenje čiji efekat kaže: "Bića koja kontrolišeš dobijaju +10/+10 do kraja poteza." Ovaj efekat daje bonus svim bićima koja si kontrolisao kada se ova magija razrešila, čak i ako kasnije u toku poteza izgubiš kontrolu nad njima, ali ne utiče na bića koja uvedeš u igru nakon toga.*

Primer: *Skrivanje je još jedno žuto iznenađenje čiji efekat kaže: "Spreči svu borbenu štetu koja bi bila naneta u ovom potezu." Ovaj efekat ne menja svojstva bilo kog objekta, što znači da menja pravila igre, pa će uticati čak i na borbenu štetu bića koja nisu bila u igri kada je trajni efekat počeo. Takođe utiče i na borbenu štetu permanenata koji postanu bića kasnije u toku poteza.*

D19.33 Ako razrešenje magije ili osobine koja stvara trajni efekat sadrži promenljivu, vrednost te promenljive se određuje samo jednom, pri razrešavanju. Vidi pravilo D14.26.

D19.34 Neki efekti aktivnih ili izazvanih osobina mogu imati označenu dužinu trajanja u formi "dok god ...". Ako se "dok god" dužina trajanja završi između kraja igranja aktivne osobine (ili stavljanja izazvane osobine na niz) i trenutka kada bi se efekat prvi put primenio, efekat ne radi ništa. On ne počinje i ne završava se odmah, niti traje zauvek.

D19.40 Trajni efekti pasivnih osobina

D19.41 Trajni efekat stvoren pasivnom osobinom nije "zaključan"; on se primenjuje u bilo kom datom trenutku na bilo šta što njegov tekst određuje.

D19.42 Efekat se primenjuje stalno, sve dok je permanent koji ga stvara u igri ili dok je objekat koji ga stvara u odgovarajućoj zoni.

Primer: *Žuta promena Junačke Pesme je permanent sa pasivnom osobinom koja kaže: "Bića koja kontrolišeš imaju +10/+10." Ova osobina stvara efekat koji trajno daje +10/+10 svakom biću u igri koje kontrolišeš. Ako stekneš kontrolu nad bićem, ono dobija ovaj bonus; ako izgubiš kontrolu nad bićem, ono gubi bonus. Magija bića koju igraš i koja bi obično stvorila 20/20 biće, umesto toga stvara 30/30 biće. Ono ne ulazi u igru kao 20/20 biće pa se nakon toga menja u 30/30 biće.*

D19.50 Interakcija trajnih efekata

D19.51 Vrednosti svojstava objekta se određuju tako što se počne od samog objekta, pa se primenjuju trajni efekti sledećim redosledom nivoa: (1) efekti kopiranja (vidi pravilo E4, "Kopiranje objekata"), (2) efekti promene kontrole, (3) efekti promene teksta, (4) efekti promene tipa i podtipa, (5) svi ostali trajni efekti, osim onih koji menjaju snagu i/ili izdržljivost, i (6) efekti koji menjaju snagu i/ili izdržljivost. Unutar svakog nivoa ovog redosleda prvo se primenjuju efekti osobina koje menjanja svojstva, pa zatim svi ostali efekti. Za efekte koji menjaju snagu i/ili izdržljivost (nivo 6), prvo se primenjuju (6.1) efekti osobina koje menjaju svojstva, zatim (6.2) ostali efekti nepomenuti do kraja ove rečenice, zatim (6.3) promene od brojača, zatim (6.4) efekti koji menjaju snagu ili izdržljivost ali ih ne podešavaju na precizno određenu vrednost ili broj, i na kraju (6.5) efekti koji zamenjuju vrednost snage i izdržljivosti bića. Vidi i pravila za redosled vremenskih oznaka i zavisnost (pravila D19.52-D19.57).

Primer: U igri su Junačke Pesme, promena koja kaže: "Bića koja kontrolišiš imaju +10/+10", i 20/20 biće koje kontroliši protivnik. Ako efektom stekneš kontrolu nad ovim bićem, ono dobija +10/+10 od Junačkih Pesama i postaje 30/30. Ako kasnije izgubiš kontrolu nad ovim bićem, efekat Junačkih Pesama prestaje da se primenjuje na njega i ono je ponovo 20/20.

Primer: U igri je biće Pakosnik koje kaže: "Ostala crna bića dobijaju -10/-10" i zeleno 10/20 biće Severnjak. Ako efekat promeni boju Severnjaka u crnu, on dobija -10/-10 i postaje 0/10 biće. Ako se njegova boja kasnije promeni u žutu, efekat Pakosnika prestaje da se primenjuje na njega i on ponovo postaje 10/20.

Primer: Uvodiš u igru Orkozloba, 10/10 biće sa Ubrzanjem. Efekta mu stavlja +10/+10 brojač, čineći ga 20/20 bićem. Efekta koji kaže: "Odabrano biće dobija +30/+30 do kraja poteza" se primenjuje na njega, čineći ga 50/50 bićem. U igru ulazi Utvrđenje, promena koja kaže: "Deaktivirana bića koja kontrolišiš imaju +0/+20", pa deaktivirani Orkozlob postaje 50/70. Protivnik zatim igra iznenađenje Jednakost na Orkozloba, čiji efekta kaže: "Odabrano biće gubi sve osobine i postaje 0/10 biće do kraja poteza." Orkozlob gubi Ubrzanje pa ne može napasti u ovom potezu, i postaje 10/40 biće do kraja poteza (0/10, plus +10/+10 od brojača, plus +0/+20 od promene).

D19.52 Ako efekta treba da bude primenjen u različitim nivoima, svaki deo efekta se primenjuje u odgovarajućem nivou. Ako efekta počne da se primenjuje u jednom nivou, nastaviće da se primenjuje na istu grupu objekata u svakom drugom primenljivom nivou, čak i ako se osobina koja stvara efekta ukloni tokom ovog procesa ili učini da tip objekta više nije odgovarajući.

Primer: Efekta oreola Samopovređivanje kaže: "Promenjeno biće dobija -10/-10 i Zastrahuje", što je istovremeno i efekta koji menja snagu ili izdržljivost, i jedan od "ostalnih" trajnih efekata. Deo da biće "Zastrahuje" se primenjuje u nivou 5, zatim se deo "dobija -10/-10" primenjuje u nivou 6.

Primer: Kroćenje Kerbera ima efekta koji kaže: "Deaktiviraj odabrano biće i stekni kontrolu nad njim do kraja poteza. To biće dobija osobinu Ubrzanje do kraja poteza." Ovo je istovremeno i efekta promene kontrole i jedan od "ostalnih" trajnih efekata. Deo sa sticanjem kontrole se primenjuje u nivou 2, a zatim biće dobija osobinu Ubrzanje u nivou 5.

Primer: Efekta promene Buđenje Prirode kaže: "Svi izvori su 20/20 bića koja su i dalje izvori." Ovo je istovremeno i efekta promene tipa i efekta koji određuje snagu i izdržljivost. Efekta promene tipa se primenjuje na sve izvore u nivou 4, a efekta određivanja snage i izdržljivosti se primenjuje na iste permanente u nivou 6. Kada bi isti efekta glasilo "Svi izvori postaju 20/20 bića", redosled se ne bi promenio iako do nivoa 6 ovi permanenti više ne bi bili izvori.

D19.53 Za efekta se kaže da je "zavisan" ako (a) se primenjuje u istom nivou kao drugi efekta (vidi pravilo D19.51) i (b) primenjivanje drugog bi promenilo tekst ili postojanje prvog efekta, ono na šta se odnosi, ili šta radi bilo kojoj stvari na koju se odnosi. U suprotnom, efekta se smatra nezavisnim od drugih efekata.

D19.54 Efekta zavisan od jednog ili više drugih efekata čeka na svoju primenu dok se svi ovi efekti ne primene, čak i ako ovo izazove da se osobina koje menja svojstva primeni nakon nekog drugog efekta. Ako bi se više zavisnih efekata na ovaj način primenilo istovremeno, oni se primenjuju po "međusobno relativnom redosledu vremenskih oznaka". Ako nekoliko zavisnih efekata pravi zavisnu petlju, ovo pravilo se ignoriše i efekti u zavisnoj petlji se primenjuju po redosledu vremenskih oznaka.

D19.55 Vremenska oznaka objekta je vreme kada je ušao u zonu u kojoj je trenutno, sa dva izuzetka: (1) Ako dva ili više objekta ulazi u zonu (ili zone) istovremeno, aktivni igrač određuje njihov redosled vremenskih oznaka u trenutku kada uđu u tu zonu. (2) Kad god oreol ili oprema postanu vezani za permanent, oreol ili oprema dobijaju novu vremensku oznaku.

D19.56 Trajni efekat stvoren pasivnom osobinom ima istu vremensku oznaku kao objekat na kome je pasivna osobina ili vremensku oznaku efekta koji je stvorio ovu osobinu, šta god da je novije.

D19.57 Trajni efekat stvoren razrešenjem magije ili osobine dobija vremensku oznaku u trenutku kada je stvoren.

D19.58 Jedan trajni efekat može poništiti drugi. Ponekad ishod jednog efekta određuje da li se drugi efekat primenjuje ili šta drugi efekat radi.

Primer: *Dva oreola su igrana na isto biće: "Promenjeno biće dobija osobinu Letač" i "Promenjeno biće gubi osobinu Letač". Nijedan od ovih efekata ne zavisi od drugog, jer ništa ne menja ono na šta oni utiču ili način na koji utiču. Njihova primena po redosledu vremenskih oznaka znači da "pobeduje" onaj efekat koji je poslednji stvoren. Nevažno je da li je efekat privremen (kao što je "Odabrano biće gubi osobinu Letač do kraja poteza") ili globalan (kao što je "Sva bića gube osobinu Letač").*

Primer: *Jedan efekat kaže: "Žuta bića dobijaju +10/+10", a drugi: "Promenjeno biće je žuto." Promenjeno biće dobija +10/+10 od prvog efekta bez obzira koja mu je prvobitna boja.*

D19.59 Neki efekti mogu zameniti snagu i izdržljivost bića. Kada se primenjuju, oni uzimaju vrednost snage i primene je na izdržljivost objekta, i uzmu vrednost izdržljivosti objekta i primene je na snagu objekta. Ovi efekti se primenjuju nakon svih ostalih efekata koji utiču na snagu i izdržljivost (vidi pravilo D19.51). Bilo koji drugi efekti koji se primenjuju nakon izvršene zamene primenjuju se normalno.

Primer: *Biću 10/20 je efektom dato +0/+10. Onda drugi efekat zameni snagu i izdržljivost bića. Njegova nova snaga i izdržljivost su sada 30/10. Pošto se efekat zamenjivanja snage i izdržljivosti razreši, drugi efekat daje biću +40/+0. Snaga i izdržljivost bića su sada 70/10.*

Primer: *Biću 10/20 je efektom dato +0/+10. Onda drugi efekat zameni snagu i izdržljivost bića. Njegova nova snaga i izdržljivost su sada 30/10. Ako se +0/+10 efekat završi pre efekta koji zamenjuje snagu i izdržljivost, biće postaje 20/10. Ako nakon zamene snage i izdržljivosti neki efekat doda biću +0/+20, ono postaje 20/30.*

D19.60 Efekti menjanja teksta

D19.61 Efekat koji menja tekst objekta zamenjuje samo one reči koje se koriste na ispravan način (na primer, reč za boju koja se koristi kao reč koja određuje boju, reč za tip izvora koja se koristi kao tip izvora, ili reč za tip bića koja određuje tip bića). Efekat ne može da promeni imenicu kakva je ime karte, čak ni ako ta imenica sadrži reč ili niz slova iste kao reč **Izvora magije** za boju, osnovni tip izvora, ili tip bića.

D19.62 Efekti koji dodaju ili oduzimaju osobine ne menjaju tekst objekta na koji utiču, tako da bilo koje osobine koje su dodeljene objektu ne mogu biti promenjene efektima koji menjaju tekst tog objekta.

D19.63 Magije i osobine koje stvaraju simbol-bića koriste tipove bića da odrede i tip bića i ime simbol-bića. Ove reči mogu biti promenjene, zato što se koriste kao tip bića, iako se takođe koriste i kao ime bića.

D19.64 Tekstualni deo simbol-bića (ako postoji) i njegov tip su određeni magijom ili osobinom koja ih je stvorila. Ova svojstva mogu biti promenjene efektima promene teksta.

D20 Efekti zamene i sprečavanja

D20.10 Efekti zamene i sprečavanja su trajni efekti koji čekaju da se određeni događaj desi i onda totalno ili delimično zamenjuju taj događaj. Ovi efekti se ponašaju kao "štit" oko onoga na šta utiču.

- D20.11 Efekti koji koriste frazu “umesto toga” ili reč “umesto” su efekti zamene. Efekti zamene uglavnom koriste frazu “umesto toga” da označe koji događaji će biti zamenjeni drugim događajima i koriste oblik reči “preskočiti” da označe koji događaji, koraci, faze ili potezi će biti zanemareni.
- D20.12 Efekti koji kažu: “[Ovaj permanent] ulazi u igru sa ...”, “Dok [ovaj permanent] ulazi u igru ...”, ili “[Ovaj permanent] ulazi u igru kao ...” su efekti zamene.
- D20.13 Trajni efekti koji kažu: “[Ovaj permanent] ulazi u igru ...” ili “[Objekti] ulaze u igru ...” su efekti zamene.
- D20.14 Efekti koji koriste reč “spreči” su efekti sprečavanja. Efekti sprečavanja koriste reč “spreči” da označe koji događaji se neće desiti.
- D20.20 Efekti zamene i sprečavanja primenjuju se trajno kako se događaji dešavaju – oni nisu unapred zaključani u vremenu.
- D20.30 Ne postoje neka određena ograničenja oko igranja magija ili osobina koje stvaraju efekte zamene ili sprečavanja. Takvi efekti traju sve dok se ne iskoriste ili dok im trajanje ne istekne.
- D20.40 Efekti zamene ili sprečavanja moraju postojati pre nego što se odgovarajući događaj desi – oni ne mogu “vratiti vreme” i promeniti nešto što se već desilo. Obično se magije i osobine koje stvaraju ovakve efekte igraju u odgovor na bilo šta što bi stvorilo događaj koji se želi sprečiti, i na taj način se razrešavaju pre nego što se taj događaj zaista desi.
Primer: Igrač može igrati osobinu regeneracije u odgovor na magiju koja bi uništila biće koje on kontroliše. Igrač mora igrati Antimagiju koja kaže: "Spreči odabranu magiju" kao odgovor na magiju koju želi da spreči – ako se ta magija razreši, kasno je za sprečavanje.
- D20.50 Ako je događaj sprečen ili zamenjen, on se nikada ne desi. Umesto njega se dešava izmenjeni događaj, koji može izazvati neke osobine. Izmenjeni događaj može sadržati i uputstva koja ne mogu biti izvršena, i u tom slučaju igrač jednostavno zanemaruje nemoguće uputstvo.
- D20.51 Ako bi nešto nanelo 0 štete, uopšte ne nanosi štetu. To znači da se neće izazvati osobine koje izaziva nanošenje štete. To takođe znači da efekti zamene koji povećavaju štetu nemaju događaj koji bi zamenili, pa ni oni nemaju efekat.
- D20.52 Neke osobine kažu: “možeš [A]. Ako to uradiš, [B].” Klauzula “ako to uradiš” odnosi se na izbor da se uradi događaj [A], bez obzira na to kakvi se događaji stvarno dese kao rezultat te odluke. Ako je [A] zamenjeno potpuno ili delimično nekim drugim događajem, klauzula “ako to uradiš” odnosi se na događaj koji je zamenio događaj [A].
- D20.60 Efekti zamene
- D20.61 Efekat zamene dobija samo jednu priliku za svaki događaj i ne izaziva sopstveno ponavljanje.
Primer: Igrač kontroliše dve promene Opsada, sa osobinom koja kaže: "Ako nešto nanese štetu biću ili igraču, umesto toga nanosi duplu štetu tom biću ili igraču." Biće koje normalno nanosi 10 štete nanese 40 štete – ne samo 20, ali ne ni beskonačnu količinu štete. Svaki efekat zamene dobija samo po jednu priliku, pa će prvi duplirati štetu na 20, a drugi duplirati ovu štetu na 40.
- D20.62 Regeneracija je efekat zamene uništenja. Reč “umesto” se podrazumeva u definiciji regeneracije. “Regeneriši [permanent]” znači “Sledeći put kada bi [permanent] bio uništen u ovom potezu, umesto toga ukloni svu štetu sa njega (ako je oštećen), aktiviraj ga (ako je deaktiviran), i (ako je u borbi) ukloni ga iz borbe.” Osobine koje izaziva nanošenje štete izazivaju se čak i kada je permanent regenerisan.
- D20.63 Neki efekti zamenjuju štetu nanetu jednom biću ili igraču istom štetom koja se nanosi drugom biću ili igraču; ovakvi efekti se nazivaju efekti “preusmeravanja”. Ako bilo koje biće više nije u igri ili nije više biće kada bi šteta bila preusmerena, efekat ne radi ništa.

D20.64 Neke magije ili osobine zamenjuju deo ili celinu sopstvenog efekta ili efekata kada se razreše. Takvi efekti se nazivaju *efekti samo-zamene*. Kod primene efekata zamene na događaj, prvo se primenjuju efekti samo-zamene, a tek zatim ostali efekti zamene.

D20.65 Preskakanje radnje, koraka, faze, ili poteza je efekat zamene. “Preskoči [nešto]” je isto kao “Umesto da uradiš [nešto], ne radi ništa.” Jednom kada je korak, faza, ili potez započeo, on više ne može biti preskočen – bilo koji efekat preskakanja će čekati do iduće prilike.

D20.66 Bilo šta zakazano za preskočeni korak, fazu, ili potez se neće desiti. Bilo šta što čeka “sledeće” dešavanje nečega, čeka na prvo dešavanje koje nije preskočeno. Ako dva efekta zahtevaju od igrača da preskoči sledeće dešavanje, taj igrač mora preskočiti sledeća dva; jedan efekat će se zadovoljiti preskakanjem prvog dešavanja, dok će drugi čekati do sledećeg dešavanja koje se može preskočiti.

D20.67 Neki efekti zamene mogu reći “umesto toga [nešto] ili [nešto drugo]” Ovakvi efekti se nazivaju *modalni efekti zamene*. Mod se bira dok se efekat zamene primenjuje. Ako bi se modalni efekat zamene primenio na više događaja, različit mod može biti izabran za svaki događaj. Modalni efekat zamene ne izaziva sopstveno ponavljanje, bez obzira na izabrani mod. Igrač ne može izabrati mod koji je nemoguć.

D20.68 Neki efekti zamenjuju vučenje karti. Ovi efekti se primenjuju čak i kada ne bi bilo moguće vući karte jer je igračeva biblioteka prazna. Ako efekat zamenjuje vučenje usred sekvence pojedinačnih vučenja karti, kompletiraju se sve radnje koje zahteva zamena, ako je to moguće, pre nastavljanja sekvence. Ako bi efekat naložio igraču da vuče kartu i izvrši dodatnu radnju na toj karti, a vučenje je zamenjeno, dodatna radnja se ne primenjuje ni na jednoj karti koja je vučena kao rezultat tog efekta zamene.

D20.70 Efekti sprečavanja

D20.71 Efekti sprečavanja se dele na efekte sprečavanja štete i efekte sprečavanja magija ili osobina.

D20.72 Efekti sprečavanja štete odnose se na štetu koja bi bila naneta. Neki efekti sprečavanja se odnose na određenu količinu štete - na primer, “Spreči idućih 40 štete koji bi bili naneti odabranom biću ili igraču u ovom potezu”. Ovi efekti rade kao “štitoči”. Ako bi “zaštićenom” biću ili igraču bilo naneto 10 štete, ova šteta je sprečena. Sprečavanje ovih 10 štete smanjuje postojeći štitič za 10, pa on može sprečiti još 30 štete do kraja poteza. Ako bi zaštićenom biću ili igraču šteta bila naneta istovremeno od dve ili više stvari, onaj ko kontroliše biće ili “zaštićeni” igrač bira koju će štetu štitič prvo sprečiti. Jednom kada se štitič smanji na 0, sva preostala šteta se nanosi normalno. Ovakvi efekti broje samo količinu štete; broj događaja ili izvora njenog porekla nije važan. Neki efekti mogu sprečiti po sledećih X štete koja bi bila naneta većem broju bića koja dele neko zajedničko svojstvo; ovakvi efekti stvaraju štitič za svako odgovarajuće biće kada se magija ili osobina koja stvara efekat razreši – kasnija promena svojstava ili ulazak odgovarajućih bića u igru ne izazivaju dodavanje novih ili nestajanje postojećih štitoča.

D20.73 Efekti sprečavanja magija ili osobina odnose se na “ponišćavanje” magija i osobina. Sprečiti magiju znači premestiti je sa niza na vlasnikovo odlagalište. Sprečiti osobinu znači ukloniti je sa niza. Magije i osobine koje su sprečene se ne razrešavaju i nijedan njihov efekat se ne dešava. Igrač koji je igrao sprečenu magiju ne dobija “nadoknadu” za bilo koju cenu koju je već platio. Mana kojom je plaćena sprečena magija je nepovratno izgubljena i ne izaziva mana udar.

D20.80 Porekla štete

D20.81 Primena nekih efekata zavisi od porekla štete, na primer: “Sledeći put kada bi ti nešto crveno što izabereš nanelo štetu u ovom potezu, spreči tu štetu.” Ako efekat traži od igrača da izabere nešto što nanosi štetu, on praktično bira poreklo štete; igrač može izabrati permanent, magiju na nizu (uključujući i magiju artefakta, bića, ili promene), ili bilo koju kartu ili permanent na koje se poziva objekat na nizu (uključujući i biće koje je rasporedilo borbenu štetu na nizu, čak i ako to biće više nije u igri ili više nije biće). Poreklo je izabrano kada je efekat stvoren. Ako igrač izabere permanent, efekat sprečavanja će se odnositi na sledeću štetu koju bi taj permanent naneo, bez obzira da li je ona nastala kao posledica neke

od osobina tog permanenta ili borbene štete koju on nanosi. Ako igrač izabere magiju artefakta, bića, ili promene, efekat sprečavanja će se odnositi na bilo koju štetu koja potiče od te magije ali i od permanenta koji ona postaje kada se razreši.

D20.82 Neki efekti magija i osobina sprečavaju ili zamenjuju samo štetu čiji izvor porekla ima određena svojstva, kao što su šteta od bića ili šteta određene boje. Kada bi nešto nanelo štetu, "štit" proverava svojstva onoga što je nanosi. Ako se svojstva više ne podudaraju, šteta ne može biti sprečena ili zamenjena. Ako iz bilo kog razloga štit ne spreči ili ne zameni štetu, štit nije iskorišćen.

D20.83 Neki efekti pasivnih osobina sprečavaju ili zamenjuju samo štetu čiji izvor porekla ima određena svojstva. Za takve efekte, sprečavanje ili zamena se primenjuju na štetu koju nanose permanenti sa tim svojstvom i na bilo koja štetu čiji izvor porekla nije u igri a ima to svojstvo.

D20.90 Međusobni odnosi efekata zamene i sprečavanja

D20.91 Ako dva ili više efekata zamene ili sprečavanja pokušavaju da promene način na koji događaj utiče na objekat ili igrača, onaj ko kontroliše objekat na koji se utiče (ili njegov vlasnik, ako ga niko ne kontroliše) ili igrač na koga se utiče bira efekat koji se primenjuje. Zatim se drugi efekat primenjuje ako je to još uvek moguće. Ako bar jedan od primenljivih efekata jeste efekat samozamene (vidi pravilo D20.64), taj efekat se primenjuje pre ostalih efekata zamene. Ako dva ili više igrača treba da načini ove izbore istovremeno, izbori se prave ANI redosledom (vidi pravilo A4.40).

Primer: *Dva permanenta su u igri. Jedan je promena koja kaže: "Ako bi karta otišla na odlagalište, umesto toga je ukloni iz igre", a drugi je biće koje kaže: "Ako bi [ovo biće] otišlo na odlagalište iz igre, umesto toga ga možeš staviti na vrh biblioteke vlasnika." Onaj ko kontroliše biće koje bi bilo uništeno odlučuje koje efekat zamene će se prvi primeniti; drugi ne radi ništa.*

D20.92 Efekat zamene može postati primenljiv na događaj kao ishod drugog efekta zamene koji menja taj događaj.

Primer: *Jedan efekat kaže: "Za svakih 10 života koje bi dobio, umesto toga vuci kartu", a drugi kaže: "Ako bi vukao kartu, umesto toga vrati kartu iz svog odlagališta u svoju ruku." Oba efekta se kombinuju (bez obzira na redosled kojim su nastali): Umesto dobijanja 10 života, igrač stavlja kartu iz svog odlagališta u svoju ruku.*

D21 Efekti stanja

D21.10 Efekti stanja su posebna kategorija koja se odnosi samo na dole navedene uslove. Osobine koje čekaju određeno stanje igre su izazvane osobine, a ne efekti stanja. (Vidi pravilo D5, "Izazvane osobine.")

D21.20 Efekti stanja su uvek aktivni i njih ne kontroliše nijedan igrač.

D21.30 Kad god bi igrač dobio prednost (vidi pravilo D9, "Vreme odigravanja magija i osobina"), igra proverava sve navedene uslove za efekte stanja. Svi primenljivi efekti se razrešavaju kao jedan događaj, pa se provera ponavlja. Kada se ne stvori nijedan novi efekat stanja, izazvane osobine idu na niz i zatim odgovarajući igrač dobija prednost. Ova provera se pravi i tokom koraka odbacivanja (vidi pravilo C15.30); ako se bilo koji od navedenih uslova primenjuje, aktivni igrač dobija prednost; u suprotnom, nijedan igrač ne dobija prednost.

D21.40 Za razliku od izazvanih osobina, efekti stanja ne obraćaju pažnju na to šta se dešava tokom razrešavanja magije ili osobine.

Primer: *Igrač ima 4 karte u ruci i kontroliše Manus, biće sa osobinom: "Manus ima snagu i izdržljivost jednake broju karata u tvojoj ruci puta 10." Protivnik igra Večnu Zagonetku, artefakt koji kaže: "Na početku koraka vučenja svakog igrača, taj igrač stavlja sve karte iz svoje ruke na dno svoje biblioteke bilo kojim redosledom, zatim vuče toliko karata." Na početku svog koraka vučenja, igrač prvo vuče kartu (ova radnja ne koristi niz), čime Manus postaje 50/50 nakon provere efekata stanja. Zatim na niz ide osobina Večne Zagonetke. Manus će usred razrešavanja ove osobine privremeno imati izdržljivost 0, ali će se vratiti na 50 kada se njeno razrešavanje završi. Ovo će mu omogućiti da preživi sledeću proveru efekata stanja. Suprotno ovome, neka osobina koja se izaziva kada igrač*

nema karti u ruci će otići na niz nakon razrešenja osobine Večne Zagonetke, jer se njen događaj izazivanja desio tokom razrešavanja ove osobine.

D21.50 Lista efekata stanja:

D21.51 Igrač sa 0 ili manje života gubi partiju.

D21.52 Biće izdržljivosti 0 ili manje ide na odlagalište vlasnika. Regeneracija *ne može* zameniti ovaj događaj.

D21.53 Biće izdržljivosti veće od 0 sa smrtonosnom štetom na sebi biva uništeno. Smrtonosna šteta je količina štete veća ili jednaka izdržljivosti bića. Regeneracija *može* zameniti ovaj događaj.

D21.54 Oreol koji nije vezan za permanent ili menja neispravan permanent ide na odlagalište vlasnika.

D21.55 Simbol-biće u zoni različitoj od zone “u igri” prestaje da postoji.

D21.56 Igrač koji je probao da vuče kartu iz prazne biblioteke od poslednje provere efekata stanja gubi partiju.

D21.57 Kopija magije u zoni različitoj od niza prestaje da postoji. Kopija karte u bilo kojoj zoni različitoj od niza ili zone “u igri” prestaje da postoji.

D21.58 Oprema vezana za neispravan permanent skida se sa tog permanenta ali ostaje u igri.

D21.59 Ako permanent istovremeno ima +10/+10 i -10/-10 brojač na sebi, oba se uklanjaju sa njega (daju 0).

D22 Rukovanje “beskonačnim” petljama

D22.10 Igra ponekad može doći u stanje u kome bi se nekoliko radnji moglo beskonačno ponavljati. Ova pravila (ponekad zvana “pravila konačnosti”) propisuju kako prekinuti takve petlje.

D22.20 Ako petlja sadrži jednu ili više izbornih radnji koje kontroliše jedan igrač, taj igrač bira broj. Petlja se ponavlja ili toliko puta ili dok se drugi igrač ne umeša, šta god da se desi prvo.

D22.30 Ako petlja sadrži izborne radnje koje kontrolišu dva igrača i radnje oba igrača su neophodne da bi se petlja nastavila, aktivan igrač (za više od dva igrača: aktivan igrač, ili, ako on nije umešan, prvi umešan igrač posle aktivnog igrača po redosledu igranja) bira broj. Drugi igrač onda ima dve mogućnosti. Može izabrati niži broj, u kom slučaju se petlja nastavlja toliko puta i računa se da je prvi igrač imao “poslednju reč”, ili se može složiti sa brojem koji je izabrao prvi igrač, u kom slučaju se petlja nastavlja toliko puta i računa se da je drugi igrač imao “poslednju reč”. Ovaj redosled izbora se širi na sve umešane igrače ako postoji više od dva takva igrača, što znači da poslednji neaktivan igrač umešan u petlju uvek određuje njen konačni ishod.

Primer: *U igri dva igrača, jedan igrač kontroliše biće sa osobinom "{0} : [Ovo biće] dobija osobinu Letač," i drugi igrač kontroliše permanent sa osobinom "{0} : Odabrano biće gubi osobinu Letač". "Pravilo konačnosti" omogućava da bez obzira ko je započeo dobijanje/gubljenje osobine Letač, neaktivni igrač uvek ima konačni izbor i tako odlučuje da li će biće imati osobinu Letač ili ne. (Naravno ovo podrazumeva da je prvi igrač bar jednom dao biću osobinu Letač, inače biće ne leti.)*

D22.40 Ako petlja sadrži samo obavezne radnje, partija se završava nerešeno. (Vidi pravilo A3.42)

D22.50 Ako petlja sadrži izborne radnje koje kontrolišu različiti igrači i ove radnje ne zavise jedna od druge, aktivan igrač bira broj. U ANI redosledu, svaki od neaktivnih igrača se može složiti sa tim brojem ili izabrati veći broj. Ovo pravilo se primenjuje čak i ako radnje mogu postojati u razdvojenim petljama umesto u jednoj.

D23 Rukovanje neispravnim radnjama

D23.10 Ako igrač shvati da ne može ispravno preduzeti radnju koju je započeo, cela radnja se vraća unazad i bilo

koje već učinjeno plaćanje se otkazuje. Nijedna osobina se ne izaziva i nijedan efekat ne primenjuje kao rezultat vraćene radnje. Ako je radnja bila igranje magije, magija se vraća u zonu iz koje je potekla. Igrač takođe može vratiti bilo koju ispravnu mana osobinu igranu tokom neispravne radnje, osim ako mana od njih ili od izazvanih mana osobina koje su one izazvale nije potrošena na drugu mana osobinu koja nije vraćena.

D23.20 Pri vraćanju neispravne magije ili osobine, igrač koji je imao prednost zadržava je i može preduzeti neku drugu radnju ili reći "dalje". Igrač može ponovo igrati vraćenu radnju na ispravan način ili preduzeti neku drugu radnju dozvoljenu pravilima.

E Dodatna pravila

E1 Ispravni napadi i blokiranja

E1.10 Neki efekti ograničavaju najavljivanje bića koja napadaju ili blokiraju ili obavezuju određena bića da budu najavljena kao ona koja napadaju ili blokiraju (vidi pravilo C9, "Korak najave bića koja napadaju", i pravilo C10, "Korak najave bića koja blokiraju"). *Ograničenje* je efekat koji kaže da biće ne može da napada ili blokira, ili da može da napada ili blokira samo ako je ispunjen neki uslov. *Obaveza* je efekat koji kaže da biće mora da napada ili blokira, ili da mora da napada ili blokira ako je ispunjen neki uslov.

Primer: *Ork Banda je biće sa osobinom: "Ork Banda može da napadne samo ako kontrolišiš više bića nego branilac." Ovo je ograničenje. Glineni Divljan je biće sa osobinom: "Glineni Divljan napada u svakom potezu ako je sposoban." Ovo je obaveza.*

E1.20 Kao deo najave bića koja napadaju, aktivni igrač proverava svako biće koje kontroliše da vidi da li ono mora napasti, ne može napasti, ili ima neko drugo ograničenje ili obavezu pri napadu. Ako se to ograničenje ili obaveza kose sa predloženom najavom, napad je neispravan i aktivni igrač mora najaviti drugu postavku bića za napad. (Aktivirana bića i bića koja nisu platila cenu napada oslobođena su efekata koji bi od njih zahtevali da napadnu.)

Primer: *Igrač kontroliše dva Kukavna Orka, biće sa ograničenjem: "Kukavni Ork ne može da napada ni blokira sam." Ispravno je najaviti samo ta dva Kukavna Orka kao bića koja napadaju ili blokiraju.*

Primer: *Igrač kontroliše dva bića: Glinenog Divljana koji "napada u svakom potezu ako je sposoban" i biće bez osobina. Efekat kaže: "Samo jedno biće može napasti u svakom potezu." Jedini ispravan napad je samo sa Glinenim Divljanom. Neispravno je napasti drugim bićem, sa oba, ili ni sa jednim.*

E1.30 Kao deo najave bića koja blokiraju, branilac (igrač koji se brani od napada) proverava svako biće koje kontroliše da vidi da li ono mora blokirati, ne može blokirati, ili ima neko drugo ograničenje ili obavezu pri blokiranju. Ako se takvo ograničenje ili obaveza kose sa predloženom odbranom, najava je neispravna i branilac mora najaviti drugu postavku bića koja blokiraju. (Aktivirana bića i bića koja nisu platila cenu blokiranja oslobođena su efekata koji bi od njih zahtevali da blokiraju.)

E1.40 *Ograničenje* je u sukobu sa predloženom postavkom bića koja napadaju ili blokiraju ako se ne poštuje. *Obaveza* je u sukobu sa predloženom postavkom bića koja napadaju ili blokiraju 1) ako se ne poštuje, 2) ako obaveza može biti ispunjena bez kršenja ograničenja, i 3) ako će ispunjavanje te obaveze dozvoliti povećanje ukupnog broja obaveza koje ta postavka ispunjava.

E1.50 Kada se utvrđuje koje obaveze mogu biti ispunjene bez kršenja ograničenja, ne treba razmatrati opcije za biće koje ne može ispuniti sopstvenu obavezu. Treba razmatrati sve opcije koje će ispuniti obavezu za bilo koje biće ili bića sve dok se ukupan broj ispunjenih obaveza povećava (čak i ako opcija znači neispunjavanje druge obaveze koja je prethodno bila ispunjena).

Primer: *Igrač kontroliše dva bića: biće koje "blokira ako je sposobno" i biće bez osobina. Efekat kaže da: "Bića mogu biti blokirana samo sa dva ili više bića." Biće bez osobina nema obavezu da blokira. Ispravno je najaviti blokiranje sa oba bića ili ne blokirati; neispravno je blokirati samo jednim bićem.*

E2 Osobine izbegavanja

E2.10 Osobine izbegavanja ograničavaju mogućnosti za blokiranje bića koje napada. Ovo su pasivne osobine koje menjaju pravila za korak najave bića koja blokiraju u fazi borbe.

E2.20 Osobine izbegavanja su zbirne (dodaju se jedna na drugu).

Primer: *Biće koje je Letač i Anti-Crno ne može biti blokirano bićem sa osobinom Letač koje je crno.*

E2.30 Neka bića imaju osobine koje ograničavaju način na koji mogu blokirati. Kao i osobine izbegavanja, i one menjaju samo pravila za korak najave bića koja blokiraju u fazi borbe. (Ako biće dobije ili izgubi osobinu izbegavanja pošto je ispravno blokiranje najavljeno, ovo ne utiče na to blokiranje.)

E3 Ključne osobine

E3.10 Većina osobina precizno opisuje šta one rade u tekstualnom delu karte. Neke su, pak, veoma uobičajene ili bi zahtevale previše prostora da se definišu na karti. U ovakvim slučajevima, objekat navodi samo ime osobine kao “ključnu reč”; često iza ključne reči u zagradi stoji podsetnik (napisan *kurzivom*) koji sažeto opisuje to pravilo igre. Ispod su navedene sve ključne osobine igre *Izvori magije* i sva pravila za njih.

E3.20 Anti

E3.21 Anti je pasivna osobina koja u svojoj formulaciji uvek navodi i jednu od boja *Izvora magije* nakon crtice (na primer, “Anti-Crn” ili “Anti-Crven”).

E3.22 Permanent sa osobinom Anti ne može biti odabran magijama navedene boje i ne može biti odabran osobinama čiji je izvor porekla navedene boje.

E3.23 Permanent sa osobinom Anti ne može biti promenjen oreolima te boje. Ti oreoli vezani za permanent sa osobinom Anti idu na odlagalište vlasnika kao efekat stanja (vidi pravilo D21, “Efekti stanja”).

E3.24 Permanent sa osobinom Anti ne može biti opremljen opremom navedene boje. Takva oprema “spada” sa tog permanenta, ali ostaje u igri (vidi pravilo D21, “Efekti stanja.”).

E3.25 Sprečava se sva šteta koju bi permanentu sa osobinom Anti nanelo nešto navedene boje.

E3.26 Ako biće sa osobinom Anti napada, ono ne može biti blokirano bićima navedene boje.

E3.27 Višestruke instance osobine Anti za jednu boju na istom permanentu su zanemarljive.

E3.30 Zastrašuje

E3.31 Zastrašuje je osobina izbegavanja.

E3.32 Biće sa osobinom da Zastrašuje ne može biti blokirano izuzev crnim bićima i/ili artefakt bićima (vidi pravilo C10, “Korak najave bića koja blokiraju”).

E3.33 Višestruke instance osobine Zastrašuje na istom biću su zanemarljive.

E3.40 Izvorni

E3.41 Osobina “Izvorni” je opšti termin. Tekstualni deo karte će precizirati određeni tip izvora na koji se odnosi ova osobina (kao što su Vodeni, Grobni, Vatreći, Šumski, Zemljani).

E3.42 Izvorni je osobina izbegavanja. Biće sa osobinom Izvorni ne može biti blokirano dok god branilac kontroliše bar jedan izvor navedenog tipa (vidi pravilo C10, “Korak najave bića koja blokiraju”).

E3.43 Izvorne osobine istog tipa se ne “poništavaju” međusobno.

Primer: Ako igrač kontroliše Šumu, taj igrač ne može blokirati biće sa osobinom Šumski koje ga napada, čak ni ako i sam kontroliše biće sa osobinom Šumski.

E3.44 Višestruke instance istog tipa Izvorne osobine na istom biću su zanemarljive.

E3.50 Istočnik

E3.51 Istočnik je posebna izazvana osobina koja se izaziva samo kada se karta na kojoj je napisana odigra kao izvor i ako se odmah nakon toga plati navedena cena.

E3.52 Ako je karta sa osobinom Istočnik odigrana kao izvor, ona ulazi u igru aktivirana. Zatim igrač može izabrati da plati navedenu cenu ili ne. U slučaju da igrač ne želi ili ne može da plati cenu, osobina se neće

izazvati, ali izvor ipak ulazi u igru aktiviran. Ako igrač plati navedenu cenu, osobina ide na niz i po razrešenju se dešava njen efekat (igrač obično vuče kartu).

E3.53 Karta sa osobinom Istočnik ulazi u igru normalno (deaktivirana) ako se ne odigra kao izvor ili ako je neki drugi efekat ubaci u igru kao izvor.

Primer: Vradžbina Pošumljavanje kaže: "Nađi u svojoj biblioteci do dve karte koje su i Šuma, i ubaci ih u igru kao izvore." Igrač na ovaj način može ubaciti u igru kao izvor i kartu Duh Prirode sa osobinom Istočnik, i na ovaj način taj izvor neće biti aktiviran kada uđe u igru.

E3.54 Osobina Istočnik na permanentu u igri je zanemarljiva.

E3.60 Jurišnik

E3.61 Jurišnik je pasivna osobina koja menja pravila za korak borbene štete (vidi pravilo C11, "Korak borbene štete").

E3.62 Na početku koraka borbene štete, ako bar jedno biće koje napada ili blokira ima osobinu Jurišnik, bića bez osobine Jurišnik ne raspoređuju svoju borbenu štetu. Nakon ovog koraka, umesto da se pređe na korak kraja borbe, faza dobija drugi korak borbene štete kako bi se razrešila borbena šteta preostalih bića koja su preživela prvi udar Jurišnika. U drugom koraku borbene štete svoju borbenu štetu raspoređuju i nanose preživela bića koja napadaju ili blokiraju, ali samo ako nisu nanela borbenu štetu u prvom koraku.

E3.63 Dodavanje ili uklanjanje osobine Jurišnik nakon prvog koraka borbene štete neće sprečiti biće da nanese štetu ili mu dozvoliti da nanese borbenu štetu dvaput.

E3.64 Višestruke instance osobine Jurišnik na istom biću su zanemarljive.

E3.70 Letač

E3.71 Letač je osobina izbegavanja.

E3.72 Biće sa osobinom Letač ne može biti blokirano bićima koja nemaju osobinu Letač. Biće sa osobinom Letač može blokirati biće sa ili bez osobine Letač (vidi pravilo C10, "Korak najave bića koja blokiraju").

E3.73 Višestruke instance osobine Letač na istom biću su zanemarljive.

E3.80 Opreznost

E3.81 Opreznost je pasivna osobina koja menja pravila za korak najave bića koja napadaju (vidi pravilo C9, "Korak najave bića koja napadaju").

E3.82 Biće sa osobinom Opreznost ne aktivira se kad napada. Zato može i blokirati u idućem potezu.

E3.83 Višestruke instance osobine Opreznost na istom biću su zanemarljive.

E3.90 Ubrzanje

E3.91 Ubrzanje je pasivna osobina.

E3.92 Biće sa osobinom Ubrzanje može napasti ili koristiti aktivne osobine čija cena uključuje simbol aktiviranja čak i ako nije bilo neprekidno pod kontrolom igrača koji ga kontroliše od početka njegovog najskorijeg poteza (vidi pravilo B12.34).

E3.93 Višestruke instance osobine Ubrzanje na istom biću su zanemarljive.

E3.100 Razbijač

- E3.101 Razbijač je pasivna osobina koja menja pravila za raspoređivanje borbene štete bića koje napada (vidi pravilo C11, "Korak borbene štete"). Biće sa osobinom Razbijač nema nikakve posebne osobine kada blokira ili kada nanosi štetu koja nije borbena šteta.
- E3.102 Igrač koji kontroliše biće sa osobinom Razbijač koje napada prvo raspoređuje štetu svim bićima koja blokiraju Razbijača. Ako je svim tim bićima raspoređena smrtonosna šteta, sva preostala šteta se može rasporediti između tih bića i branioca kako onaj ko kontroliše Razbijača odluči. Kod provere da li je raspoređena smrtonosna šteta uzima se u obzir i šteta koja je već naneta biću, kao i šteta od drugih bića koju treba rasporediti u isto vreme (vidi pravilo E3.105). Igrač koji kontroliše Razbijača ne mora da rasporedi smrtonosnu štetu na sva bića koja ga blokiraju, ali u tom slučaju ne može naneti štetu braniocu.
- E3.103 Ako su sva bića koja blokiraju Razbijača uklonjena iz borbe pre koraka borbene štete, sva njegova šteta se nanosi braniocu (igraču koji se brani od napada).
- E3.104 Kod raspoređivanja Razbijačeve štete uzima se u obzir samo stvarna izdržljivost bića koje blokira, ne i druge osobine ili efekti koji mogu promeniti konačnu količinu nanete štete.
Primer: 60/60 zeleno biće sa osobinom Razbijač je blokirano 20/20 Anti-Zelenim bićem. Igrač koji kontroliše biće koje napada mora rasporediti bar 20 štete na biće koje blokira, iako zna da će ta šteta biti sprečena osobinom Anti, a zatim ostalih 40 štete može rasporediti na branioca.
- E3.105 Kada ima više bića koja napadaju, ispravno je rasporediti štetu onih bez osobine Razbijač na način koji će povećati štetu koju Razbijač nanosi braniocu (igraču koji se brani od napada).
Primer: Neprolazna Vila je 0/50 biće sa osobinom da "može da blokira bilo koji broj bića". Ona blokira dva bića koja napadaju: 30/30 biće bez osobina i Proždrljivca, 30/40 biće sa osobinom Razbijač i "Kad god Proždrljivac nanese borbenu štetu igraču, možeš vući kartu." Napadač može rasporediti 30 štete od prvog bića i 20 štete od Razbijača na Neprolaznu Vilu, kako bi Razbijač naneo i 10 štete braniocu. Ovakvo raspoređivanje će omogućiti napadaču i da vuče kartu.
- E3.106 Višestruke instance osobine Razbijač na istom biću su zanemarljive.
- E3.110 Regeneracija
- E3.111 Regeneracija je aktivna osobina koja stvara efekat zamene uništenja. Napisana u formi "[Cena]: Regeneracija" znači "Plati ovu cenu regeneracije: Regeneriši ovaj permanent".
- E3.112 Pošto je ovo efekat zamene, on mora biti aktivan pre pokušnog događaja uništenja. Reč "umesto" se podrazumeva u punoj definiciji regeneracije. "Regeneriši [permanent]" znači "Sledeći put kada bi [permanent] bio uništen u ovom potezu, umesto toga ukloni svu štetu sa njega (ako je oštećen), aktiviraj ga (ako je deaktiviran), i (ako je u borbi) ukloni ga iz borbe" (vidi pravilo D20.62).
- E3.113 Efekat regeneracije radi poput štita koji štiti permanent (najčešće biće) od uništenja. Jednom kada se magija ili osobina regeneracije razreši, efekat stoji čekajući trenutak u kome to biće treba da bude uništeno. Ako bi to biće bilo uništeno, efekat regeneracije ga "spašava". Biće se tek tada aktivira, sva šteta se uklanja sa njega, i, ako je bilo u borbi, ono izlazi iz nje. Ovim je štit regeneracije "potrošen".
- E3.114 Osobina regeneracije može se igrati kad god igrač ima prednost. Efekat regeneracije "radi" i kada je permanent aktiviran, i kada nije u borbi, i može se stvoriti neograničen broj štitova u istom potezu (dok se može platiti cena).
- E3.115 Izazvane osobine koje izaziva nanošenje štete izazivaju se čak i kada je permanent regenerisan.
- E3.120 Opremi
- E3.121 Opremi je aktivna osobina karti tipa "Artefakt - Oprema". "[Cena]: Opremi" znači "Plati ovu cenu opremanja: Veži ovu opremu za odabrano biće koje kontrolišeš. Igraj ovu osobinu kao vradžbinu."

E3.122 Opremanje se igra "kao vradžbina", što samo znači da igrač mora imati prednost, da to mora biti tokom glavne faze njegovog poteza, i da niz mora biti prazan. Igrač na ovaj način nije zaista igrao vradžbinu. Oprema ulazi u igru neopremljena i ostaje u igri čak i ako opremljeno biće napusti igru.

E3.123 Za više informacija o podtipu "Oprema", vidi pravilo B12.20, "Artefakti".

E3.124 Ako artefakt ima više instanci osobine Opremi, bilo koja od ovih osobina može biti upotrebljena.

E3.130 Promeni

E3.131 Promeni je pasivna osobina, napisana u formi "Promeni [tip permanenta]". Ključna osobina Promeni ograničava ono šta magija oreola može odabrati za metu i ono što oreol kao permanent može promeniti.

E3.132 Za više informacija o podtipu "Oreol", vidi pravilo B12.60, "Promene".

E3.133 Ako Oreol ima više instanci osobine Promeni, primenjuju se sve. Meta magije oreola i permanent koji oreol menja moraju ispunjavati sve uslove svih instanci osobine Promeni.

E3.140 Pojačanje

E3.141 Pojačanje je pasivna osobina koja radi dok je magija na nizu. "Pojačanje [cena]" znači "Možeš platiti i dodatnu [cenu] dok igraš ovu magiju". Izraz "Pojačanje [cena 1] i/ili [cena 2]" znači istu stvar kao "Pojačanje [cena 1], Pojačanje [cena 2]", dakle rade kao dve razdvojene osobine. Plaćanje cene (ili cena) pojačanja date magije prati pravila za plaćanje dodatnih cena (D10.12 i D10.16-18).

E3.142 Objekti sa pojačanjem imaju dodatne osobine koje tačno određuju šta se dešava u slučaju da je cena pojačanja plaćena. Objekti sa više cena pojačanja imaju osobine koje odgovaraju svakoj ceni pojačanja.

E3.143 Ako tekst koji zavisi od plaćanja cene pojačanja ima jedan ili više permanenta i/ili igrača za metu, onaj ko kontroliše magiju najavljuje odabrane mete samo ako je izjasnio nameru da plati odgovarajuću cenu pojačanja. U suprotnom, mete se uopšte ne najavljuju.

E3.144 Karta sa pojačanjem može sadržati fraze: "Ako si platio cenu pojačanja [cena 1]" i "Ako si platio cenu pojačanja [cena 2]", gde su cena 1 i cena 2 prva i druga cena pojačanja navedene na karti datim redosledom. Ovaj tekst se odnosi samo na jednu ili drugu cenu pojačanja, bez obzira na to šta je igrač koji kontroliše magiju zaista potrošio kada je plaćao cenu. Drugim rečima, čitaj "Ako si platio cenu pojačanja [cena 1]" kao "Ako je prva cena pojačanja navedena na karti plaćena", i čitaj "Ako si platio cenu pojačanja [cena 2]" kao "Ako je druga cena pojačanja navedena na karti plaćena".

E3.150 Presretač

E3.151 Presretač je pasivna osobina koja funkcioniše u svakoj zoni iz koje se može igrati karta na kojoj je. "Presretač" znači "Možeš igrati ovu kartu kao iznenađenje".

E3.152 "Kao iznenađenje" u okviru osobine samo znači da igrač mora imati prednost da bi je odigrao. Igrač na ovaj način nije zaista igrao iznenađenje.

E3.153 Višestruke instance osobine Presretač na istoj karti su zanemarljive.

E4 Kopiranje objekata

E4.10 Neki objekti stvaraju ili sami postaju "kopija" magije, permanenta, ili karte.

E4.20 Kada se kopira objekat, kopija stiče vrednosti svojstava originalnog objekta (ime, mana cenu, boju, tip, podtip, simbol edicije, tekstualni deo, snagu i izdržljivost) i, samo za objekat na nizu, sve izbore načinjene pri

njegovom igranju (mod, mete, vrednost za X, kako će uticati na višestruke mete, da li je plaćena cena pojačanja i slično). Vrednosti koje se mogu kopirati su vrednosti koje su odštampane na objektu (izmenjene ranijim efektima kopiranja u slučaju da oni postoje). Ostali efekti (uključujući i efekte menjanja tipa) i brojači se ne kopiraju.

Primer: *Dete iz Kamena je artefakt koji kaže: "[Plati cenu]: Dete iz Kamena postaje 20/20 artefakt biće do kraja poteza." Imitator je plavo biće koje kaže: "Dok Imitator ulazi u igru, možeš birati biće u igri. Ako to uradiš, Imitator ulazi u igru kao kopija tog bića." Nakon što je Dete postalo 20/20 artefakt biće, Imitator ulazi u igru kao njegova kopija. Imitator je artefakt, a ne 20/20 artefakt biće. Ipak, i on, kao i Dete iz Kamena, ima istu osobinu čijim aktiviranjem će postati 20/20 artefakt biće.*

E4.30 Za kopiju, kopirane informacije postaju vrednosti koje se mogu kopirati (zamenjuju prethodne vrednosti koje se mogu kopirati). Objekti koji kopiraju ovaj objekat će koristiti nove vrednosti koje se mogu kopirati.

Primer: *Imitator ulazi u igru kao kopija Kavgađžije, 20/20 žuto biće bez osobina. Zatim drugi Imitator ulazi u igru kao kopija prvog Imitatora; on je takođe 20/20 žuto biće imena Kavgađžija.*

E4.40 Objekt koji ulazi u igru "kao kopija" nekog drugog permanenta postaje kopija dok ulazi u igru. On uopšte ne uđe u igru "kakav jeste". Ako tekst koji se kopira uključuje bilo koju osobinu koja zamenjuje ulazi-u-igru događaj (npr. "dok ulazi u igru" ili "ulazi u igru sa..."), ta osobina će imati efekta, a izazvaće se i bilo koja kopirana ulazi-u-igru osobina.

E4.50 Kada se kopira permanent, bilo koji izbor koji je bio napravljen za taj permanent se ne kopira. Umesto toga, ako objekat ulazi u igru kao kopija drugog permanenta, igrač koji kontroliše kopiju može da napravi bilo koje "dok ulazi u igru" izbore za nju.

Primer: *Lažni Vođa kaže: "Dok Lažni Vođa ulazi u igru, izaberi tip bića. Kada Lažni Vođa uđe u igru, otkrij tri karte sa vrha svoje biblioteke. Stavi sva bića biranog tipa otkrivena na ovaj način u svoju ruku, a ostale karte na dno svoje biblioteke. Bića biranog tipa dobijaju +10/+10." Imitator ulazi u igru kao kopija Lažnog Vođe. On NE kopira izbor načinjen pri igranju originala, pa će igrač koji kontroliše Imitatora izabrati novi tip bića i otkriti tri karte u potrazi za bićima tog tipa.*

E4.60 Neki efekti mogu reći permanentu koji kopira permanent da kopira drugi permanent ostajući u igri. Ovo ne izaziva ulazi-u-igru ili napusti-igru osobine, niti poništava ostale efekte koji trenutno utiču na permanent. Pošto se izbori koji su bili načinjeni za permanent ne kopiraju, ponekad će kopija karte dobiti osobinu koja se odnosi na izbor koji nikada nije napravljen. U tom slučaju, za izbor se smatra da je "nula" ili "nedefinisan". Ako osobina tera igrača da napravi izbor dok kopija ulazi u igru, kopija će se "sećati" tog izbora i nastaviti da ga koristi, ako je primenljiv, čak i kad kopija kasnije iskopira drugi objekat za koji izbor nikada nije načinjen; ako "stari" izbor nije primenljiv, smatra se da je "nula" ili "nedefinisan". Ako efekat naziva permanent po imenu, on ga može pronaći čak i ako taj permanent promeni ime ili postane kopija nečeg drugog.

E4.70 Neki efekti kopiranja mogu dati osobinu kopiji kao deo procesa kopiranja. Ova osobina postaje deo njenih vrednosti koje se mogu kopirati, zajedno sa bilo kojim drugim osobinama koje su kopirane. Takođe, neki efekti kopiranja mogu izričito naglasiti da ne kopiraju određena svojstva; oni zadržavaju sopstvene vrednosti.

E4.80 Kopirati magiju znači dodati kopiju magije na niz; kopija magije nije "igrana". Uz svojstva magije, kopiraju se i sve odluke načinjene pri igranju magije. Ovo uključuje mod, mete, vrednost za X, opcione dodatne cene (poput cene pojačanja) i slično (vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina"). Izbori koji se prave pri razrešavanju se ne kopiraju. Ako se efekat kopije poziva na objekte kojima je plaćena cena magije, koriste se objekti kojima je plaćena cena originalne magije. Vlasnik kopije magije je igrač koji je kontrolisao magiju koja je stvorila kopiju. Kopiju magije kontroliše igrač koji ju je dodao na niz. Kopija magije jeste magija, iako nema kartu sa kojom je u vezi. Kopija može biti sprečene ili se može razrešiti, i koristi ista vremenska pravila kao i "normalne" magije.

E4.81 Kopija magije u zoni različitoj od niza prestaje da postoji. Kopija karte u bilo kojoj zoni različitoj od niza ili zone "u igri" prestaje da postoji. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21).

E4.82 Neki efekti kopiranja kažu da igrač koji kontroliše kopiju može odabrati nove mete za nju. Igrač može ostaviti bilo koji broj već odabranih meta neizmenjenima, čak i ako bi ove mete bile neispravne. Ako

igrač odluči da zameni neke ili sve mete, nove mete moraju biti ispravne. Jednom kada igrač odluči šta će biti mete kopije, kopija se dodaje na niz sa ovim odabranim metama.

E4.90 Efekat koji nalaže igraču da “igra kopiju” objekta prati pravila za igranje magija i osobina, osim što se ta kopija igra dok se druga magija ili osobina razrešavaju. Igranje kopije objekta koji nije izvor prati korake D10.11 – D10.18 pravila D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”, a zatim kopija postaje odigrana. Odigrana kopija je magija na nizu i, kao i svaka druga magija, može se ili razrešiti ili biti sprečena.

F Pravila igre za više od dva igrača

F1 Osnove

F1.10 Partija sa više igrača je ona partija koja počinje sa više od dva igrača. Ovaj odeljak sadrži dodatna izborna pravila koja se mogu koristiti u partijama sa više igrača.

F1.20 Ova pravila sadrže niz mogućnosti koje se mogu koristiti u partijama sa više igrača i nekoliko različitih varijanti igre za više igrača. Jedna partija može koristiti više mogućnosti, ali uvek samo jednu varijantu.

F1.30 Neke turnirske varijante imaju dodatna pravila koja se najčešće odnose na sastav špila; ovde ih nema.

F1.40 Za razliku od partija 1na1, partije sa više igrača mogu se nastaviti kada jedan ili više igrača napuste igru.

F1.41 Kada igrač napusti igru, svi objekti (vidi pravilo B1.70) u vlasništvu tog igrača napuštaju igru, sve magije i osobine na nizu koje kontroliše taj igrač prestaju da postoje, i svi efekti promene kontrole koji daju tom igraču kontrolu nad nekim objektom prestaju. Onda, ako postoje još neki objekti koje kontroliše taj igrač, i oni napuštaju igru. Ovo nije efekat stanja i dešava se čim igrač napusti igru. To što igrač napušta igru ne utiče na borbenu štetu koja je na nizu.

Primer: *Aca igra Razumno Objašnjenje, oreol koji kaže: "Kontrolišeš promenjeno biće" na Bojaninog Viteza Svetlosti. Ako Aca napusti igru, igru napušta i Razumno Objašnjenje, a Vitez Svetlosti se vraća pod Bojaninu kontrolu. Ako umesto toga Bojana napusti igru, to čini i Vitez Svetlosti, a Razumno Objašnjenje ide na Acino odlagalište.*

Primer: *Bojana kontroliša Vilu Poludnicu, biće koje kaže: "Kad god biće koje Vila Poludnica ošteti ode na odlagalište u istom potezu, na kraju poteza ubaci to biće u igru pod svojom kontrolom." Vila Poludnica blokira Acinu Stihiju Plavih Talasa i ubija je, pa Bojana na kraju poteza ubacuje Stihiju u igru pod svojom kontrolom. Ako Aca napusti igru, igru napušta i Stihija. Ako umesto toga Bojana napusti igru, igru i dalje napušta i Stihija.*

F1.42 Ako bi kontrolu nad objektom stekao igrač koji je napustio igru, kontrola nad tim objektom ostaje nepromenjena. Ako bi simbol-biće ušlo u igru pod kontrolom igrača koji više nije u igri, ono se ne stvara.

F1.43 Ako bi objekat u vlasništvu igrača koji je napustio igru otišao u neku zonu, on napušta igru umesto toga. Ovo važi i za osobine koje bi bile dodate na niz.

F1.44 Ako objekat zahteva od igrača koji je napustio igru da napravi izbor, onaj ko kontroliše taj objekat bira drugog igrača koji će načiniti taj izbor. Ako je prvobitni izbor trebalo da napravi protivnik, igrač bira drugog protivnika ako je to moguće.

F2 Mogućnost ograničenog dometa uticaja

F2.10 Ograničeni domet uticaja je opcija koja se može koristiti u većini partija sa više igrača. Uvek se koristi u varijanti Kraljeva garda (vidi pravilo F8), i često se koristi kod partija u kojima učestvuje pet ili više igrača.

F2.20 Igračev domet uticaja je maksimalna udaljenost od tog igrača na koju on može uticati, mereno mestima igrača. Igrači u okviru tog broja mesta od igrača su u dometu njegovog uticaja. Objekti koje kontrolišu igrači u okviru dometa uticaja datog igrača su takođe u njegovom dometu. Domet uticaja odnosi se na magije, osobine, efekte, nanošenje štete, napadanje, i pravljenje izbora.

F2.21 Najuobičajeniji izbori za ograničeni domet uticaja su 1 ili 2. Različiti igrači mogu imati različit domet.

Primer: *Domet uticaja od 1 znači da ste u tvom dometa uticaja samo ti i igrači koji sede neposredno do tebe, sa tvoje leve i desne strane.*

Primer: *Domet uticaja od 2 znači da ste u tvom dometu uticaja ti i po dva igrača sa tvoje leve i desne strane.*

F2.22 Igrač je uvek u dometu sopstvenog uticaja.

- F2.23 Koji igrači su u dometu uticaja svakog igrača se utvrđuje samo dok počinje svaki potez.
Primer: *U partiji sa pet igrača i dometom uticaja od 1, Aca sedi levo od Marka, a Maja sedi desno od Marka. Maja nije u Acinom dometu uticaja. Ako Marko napusti igru, Maja će ući u Acin domet uticaja tek na početku sledećeg poteza.*
- F2.24 Objekat je u dometu igračevog uticaja ako je kontrolisan od strane tog ili nekog drugog igrača koji je u okviru dometa tog igrača.
- F2.30 Bića mogu napasti samo protivnike koji su u dometu uticaja igrača koji ih kontroliše. Ako nijedan protivnik nije u igračevom dometu uticaja, bića koja taj igrač kontroliše ne mogu napadati.
- F2.40 Objekti i igrači van dometa uticaja ne mogu biti odabrani magijama ili osobina koje taj igrač kontroliše.
- F2.50 Neke karte zahtevaju da igrači naprave izbore. Ove karte rade drugačije kada se koristi mogućnost ograničenog dometa uticaja.
- F2.51 Ako se od igrača traži da izabere objekat ili igrača, on ga mora izabrati u dometu sopstvenog uticaja.
- F2.52 Ako efekat zahteva izbor a nema igrača koji može izvršiti taj izbor u okviru dometa uticaja onoga ko ga kontroliše, taj izbor pravi najbliži odgovarajući igrač levo od onoga ko kontroliše efekat.
- F2.60 Igrač ne može igrati aktivne osobine objekta koji je van njegovog dometa uticaja.
- F2.70 Izazvana osobina se izaziva samo ako se njen događaj izazivanja desio u potpunosti u okviru dometa uticaja onoga ko kontroliše njeno poreklo.
Primer: *U partiji sa dometom uticaja od 1, Aca sedi levo od Marka. Marko kontroliše dva oreola vezana za Acinog Kavgađiju; prvi je sa uslovom izazivanja: "Kad god je promenjeno biće blokirano", a drugi sa uslovom izazivanja: "Kad god je promenjeno biće blokirano bićem". Acin Kavgađija napada igrača sa Acine leve strane i postaje blokirano. Osobina Markovog prvog oreola se izaziva jer je ceo događaj (Kavgađija postaje blokirano) u okviru Markovog dometa uticaja. Osobina Markovog drugog oreola se ne izaziva jer taj događaj uključuje biće koje je van Markovog dometa.*
- F2.71 Ako događaj izazivanja uključuje pomeranje objekta u ili van igračevog dometa uticaja, koristi se odgovarajuće stanje igre pre ili posle događaja da se utvrdi da li se osobina izaziva (vidi pravilo D11.110).
Primer: *Maja i Aca su izvan međusobnog dometa uticaja. Maja kontroliše biće čiji je Aca vlasnik i oboje kontrolišu po Bezdani Tajni, artefakt koji kaže: "Kad god biće ode na odlagalište iz igre, možeš dobiti 10 života." Biće je uništeno i ide na Acino odlagalište. Acin Bezdani Tajni ne reaguje na ovo jer se događaj uništenja desio van Acinog dometa uticaja, dok se osobina Majinog Bezdani Tajni izaziva iako biće ide na odlagalište van njenog dometa (jer je događaj uništenja bio u njenom dometu uticaja).*
- F2.80 Oreol ne može promeniti objekat van dometa uticaja igrača koji ga kontroliše. Ako je oreol vezan za neispravan permanent, oreol ide na odlagalište vlasnika kao efekat stanja (vidi pravilo D21).
- F2.90 Oprema ne može opremiti objekat van dometa uticaja igrača koji je kontroliše. Ako je Oprema vezana za neispravan permanent, ona se skida sa tog permanenta ali ostaje u igri. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21).
- F2.100 Magije i osobine ne mogu uticati na objekte ili igrače van dometa uticaja onoga ko ih kontroliše. Delovi efekta koji pokušaju da utiču na objekte/igrače van dometa neće uraditi ništa; ostatak efekta deluje normalno.
Primer: *U partiji sa šest igrača gde svaki igrač ima domet uticaja od 1, Aca igra Oluju koja kaže: "Oluja nanosi 20 štete svakom biću." Oluja nanosi 20 štete svim bićima koja kontrolišu Aca, igrač sa Acine leve, i igrač sa Acine desne strane. Nijednom drugom biću neće biti naneta šteta.*

F2.110 Ako magija ili osobina zahteva informaciju od igre, dobiće samo informaciju u okviru dometa uticaja onoga ko je kontroliše. Ona ne vidi objekte ili događaje van dometa uticaja onoga ko je kontroliše.

Primer: U partiji sa šest igrača gde svaki igrač ima domet uticaja od 1, Aca kontroliše Simbol Zajedništva koji kaže: "Svako biće dobija +10/+10 za svako drugo biće u igri koje deli tip bića sa njim." Simbol Zajedništva će pojačati Acine jedinice proveravajući samo bića koja kontrolišu Aca, igrač sa Acine leve, i igrač sa Acine desne strane. Neće uzeti u obzir nijedno drugo biće.

Primer: U istoj partiji, Marko sedi sa Acine desne strane. Simbol Zajedništva će pojačati Markova bića proveravajući samo bića koja kontrolišu Marko i Aca. Oni su jedina dva igrača u okviru dometa kako Marka tako i onoga ko kontroliše Simbol Zajedništva.

F2.120 Efekti zamene i sprečavanja čekaju da se određeni događaj desi i onda kompletno ili delimično zamene taj događaj. Ograničeni domet uticaja može izazvati da zamenjeni događaj sadrži uputstva koja ne mogu biti izvršena, kada igrač prosto zanemaruje nemoguća uputstva. Vidi pravilo D20, "Efekti zamene i sprečavanja".

F2.121 Ako efekat zamene pokuša da natera magiju ili osobinu da utiče na objekat ili igrača van dometa uticaja onoga ko je kontroliše, taj deo događaja ne radi ništa.

Primer: Aca igra Grom ("Grom nanosi 20 štete odabranom biću ili igraču") na Markovog Fanatika. Marko u odgovor igra Fanatkovu osobinu koje kaže: "[cena]: Idućih 10 štete koji bi bili naneti Fanatiku u ovom potezu nanose se odabranom biću umesto toga." Odabrano biće kontroliše Bojana, koja nije u Acinom dometu uticaja. Kada se Grom razreši, on nanosi samo 10 štete Fanatiku; Grom ne može naneti štetu Bojaninom biću jer ona nije u Acinom dometu uticaja.

F2.122 Ako magija ili osobina stvara efekat koji sprečava štetu koju bi nešto nanelo, taj efekat može uticati samo na porekla štete u dometu uticaja onoga ko kontroliše tu magiju ili osobinu. Ako magija ili osobina stvara efekat koji sprečava štetu koja bi bila naneta biću ili igraču, taj efekat može uticati samo na bića i igrače koji su u dometu uticaja onoga ko kontroliše tu magiju ili osobinu. Ako magija ili osobina stvara efekat koji sprečava štetu, ali ni poreklo te štete ni njen primalac nisu precizirani, efekat sprečava štetu samo ako su i poreklo i primalac štete u okviru dometa uticaja onoga ko kontroliše tu magiju ili osobinu.

Primer: Marko je u Acinom dometu uticaja, ali Bojana nije. Aca kontroliše promenu koja kaže: "Spreči svu štetu koju bi nanela bića." Bojana napada Marka bićima; ta bića mu nanose štetu.

Primer: Marko je u Acinom dometu uticaja, ali Bojana nije. Bojana napada Marka bićem, Marko blokira svojim bićem. Aca igra Skrivanje, iznenađenje koje kaže "Spreči svu borbenu štetu koja bi bila naneta u ovom potezu." Bojanino biće i Markovo biće ipak nanose štetu jedno drugom.

F3 Mogućnosti napada na levo ili napada na desno

F3.10 Neke partije sa više igrača koriste opciona *napad na levo* ili *napad na desno* pravila.

F3.11 Ako se koristi opcija napada na levo, igrač može napasti samo protivnika koje sedi neposredno sa njegove leve strane. Ako je najbliži levi protivnik udaljen više od jednog mesta, igrač ne može napasti.

F3.12 Ako se koristi opcija napada na desno, igrač može napasti samo protivnika koji sedi neposredno sa njegove desne strane. Ako je najbliži desni protivnik udaljen više od jednog mesta, igrač ne može napasti.

F4 Mogućnost napada na više protivnika

F4.10 Neke varijante igre za više igrača dozvoljavaju aktivnom igraču da istovremeno napada više drugih igrača. Ako se ova opcija koristi, igrač takođe može izabrati da napadne samo jednog igrača tokom neke faze borbe.

F4.20 Dok počinje faza borbe, igrač koji napada ne bira protivnika koji će postati branilac. Umesto toga, svi protivnici igrača koji napada postaju branioci tokom faze borbe.

F4.21 Bilo koje pravilo, objekat, ili efekat koji se odnose na "branioca" odnose se samo jednog određenog branioca, ne na sve braniocce odjednom. Ovo će obično biti branilac koga biće sa osobinom napada; ako ima više branilaca koji mogu biti izabrani, igrač koji kontroliše osobinu bira jednog.

F4.30 Dok napadač najavljuje bića koja napadaju, on bira kog branioca će svako od ovih njegovih bića napasti. Vidi pravilo C9, "Korak najave bića koja napadaju".

F4.31 Ograničenja i obaveze koje se *ne* primenjuju pri napadu na određenog igrača procenjuju se na osnovu celokupne postavke bića koja napadaju. Ograničenja i obaveze koje se primenjuju pri napadu na određenog igrača primenjuju se samo na bića koja napadaju baš tog igrača. Celokupna postavka bića koja napadaju mora i dalje biti ispravna (vidi pravilo D1, "Ispravni napadi i blokiranja").

Primer: Marko napada Acu Orkozlobom i napada Bojanu bićem koje ima osobinu Vatreni. Da li je moguće blokirati Vatreno biće zavisi samo od toga da li Maja kontroliše izvor tipa Vatra.

Primer: Aca želi da napadne Marka Ork Bandom koja između ostalog kaže: "Ork Banda može da napadne samo ako kontrolišeš više bića nego branilac." Aca mora da kontroliše samo jedno biće više od Marka da bi Ork Banda mogla da ga napadne, iako Bojana možda kontroliše najviše bića.

F4.40 Ako bića napadaju više od jednog igrača, svaki branilac najavljuje bića koja blokiraju po ANI redosledu dok počinje korak najave bića koja blokiraju (vidi pravilo A4.40 i pravilo C10, "Korak najave bića koja blokiraju"). Prvi branilac odmah najavljuje sva njegova bića koja blokiraju, zatim drugi branilac, i tako dalje.

F4.41 Branilac može blokirati samo bićima koja kontroliše. Ta bića mogu blokirati samo bića koja napadaju tog igrača, a ne mogu blokirati bića koja napadaju ostale igrače.

F4.42 Kada se utvrđuje da li branilac ispravno blokira svojim bićima, zanemaruju se sva bića koja napadaju ostale igrače i sva bića koja blokiraju ali ih kontrolišu ostali igrači.

F4.50 Borbena šteta se raspoređuje po ANI redosledu. Izuzev ovoga, korak borbene štete ide kao i u igri 1na1. Vidi pravilo C11, "Korak borbene štete".

F5 Mogućnost pomeranja bića

F5.10 Varijanta "Kraljeva garda" uvek koristi mogućnost pomeranja bića, a ova opcija se može koristiti i u ostalim varijantama koje dozvoljavaju timsko igranje. Varijante igre za više igrača koji se takmiče kao pojedinci obično ne koriste ovu mogućnost.

F5.20 Svako biće ima osobinu pomeranja: "@, izaberi saigrača: Birani igrač stiže kontrolu nad ovim bićem. Igraj ovu osobinu kao vradžbinu." Pomereno biće se prosto aktivira i preseli na "teritoriju" saigrača, koji time stiže kontrolu nad ovim bićem. Pomeranje bića igra se kao vradžbina (samo u glavnoj fazi igračevog poteza, kada on ima prednost i kada je niz prazan). Biće se može pomeriti samo u okviru dometa uticaja (vidi pravilo F2).

F6 Varijanta "Krug"

F6.10 Krug je varijanta igre za više igrača u kojoj svaki igrač igra za sebe i takmiči se protiv svih ostalih igrača.

F6.20 Pre početka partije dogovaraju se opcije koje će se koristiti. Krug obično koristi dolenađene opcije.

F6.21 Ako se koristi opcija ograničenog dometa uticaja, on se određuje pre početka partije; svaki igrač ima identičan domet uticaja, koji je obično 1. Vidi pravilo F2, "Mogućnost ograničenog dometa uticaja".

F6.22 Mora se koristiti samo jedna opcija za napad. Obično je dozvoljen napad na levo, ali je moguće umesto toga koristiti napad na desno ili napad na više protivnika (vidi pravila F3 i F4).

F6.23 U varijanti Krug ne postoji mogućnost pomeranja bića (vidi pravilo F5).

F6.30 Igrači su nasumično raspoređeni tako da formiraju krug. Svaki igrač ima protivnika sa leve i desne strane.

F6.40 Pobeđuje onaj igrač koji na kraju partije ima najviše *poena*. Poeni se dobijaju kada igru napusti protivnik neposredno levo ili desno od igrača, u skladu sa dogovorenom opcijom za napad (ako se napada na levo, poene dobija igrač sa čije leve strane je sedeo eliminisani protivnik, iako ga možda nije eliminisao taj igrač).

Kada protivnik napusti igru, igrač dobija 10 poena. Na kraju partije, poslednji preživeli dobija još 15 poena.

F6.50 Varijanta Krug može umesto poena koristiti i normalna pravila za pobedu ili poraz u igri (vidi pravilo A3, "Pobeda i poraz"). U ovakvom slučaju ona se naziva varijanta "Poslednji preživeli". Ova varijanta se *mora* koristiti uz opciju napada na više protivnika (vidi pravilo F4), i obično ne ograničava domet uticaja igrača.

F7 Varijanta "Magično srce"

F7.10 Magično srce je varijanta koju igraju dva tima sa po dva igrača.

F7.20 Varijanta Magično srce koristi samo dole navedene mogućnosti igre za više igrača.

F7.30 Svaki tim sedi zajedno na jednoj strani stola. Svaki tim određuje redosled sedenja svojih igrača.

F7.40 Varijanta Magično srce ima dve jedinstvene karakteristike:

F7.41 Svaki tim deli zajednički ukupan život, koji je na početku 300.

F7.42 Svaki tim igra svoje poteze, umesto da to čine pojedinačni igrači.

F7.50 Sa izuzetkom ukupnog života, resursi tima (karte u ruci, mana...) se ne dele. Može se gledati ruka saigrača i dogovarati timska strategija po želji, ali se ne može manipulirati saigračevim kartama ili permanentima.

F7.60 Vreme odigravanja timskih poteza.

F7.61 Tim koji igra prvi preskače korak vučenja u svom prvom potezu (vidi pravilo A2.21).

F7.62 Prednost imaju timovi, a ne pojedinačni igrači.

F7.63 Redosled aktivan igrač pa neaktivan igrač (ANI redosled, vidi pravilo A4.40) je izmenjen za varijantu Magično srce i odnosi se na timove. Tim čiji potez je u toku je aktivan tim. Drugi tim je neaktivan tim. Ako oba tima treba da prave izbore i/ili preduzimaju radnje u isto vreme, prvo aktivan tim pravi zahtevane izbore, pa zatim neaktivan tim pravi zahtevane izbore. Onda se radnje dešavaju istovremeno.

F7.64 Svaki igrač tima vuče kartu tokom timskog koraka vučenja. Svaki igrač tima može igrati samo jedan izvor tokom glavnih faza timskog poteza. Igrač može igrati magiju ili aktivnu osobinu, ili preduzeti posebnu radnju, samo kad njegov tim ima prednost. Igrači tima dogovaraju redosled preduzimanja radnji.

F7.65 Ako nijedan igrač tima ne želi da radi bilo šta, tim kaže "dalje". Ako oba tima uzastopno kažu "dalje" (to jest, ako oba tima kažu "dalje" bez preduzimanja bilo kakve radnje), objekat sa vrha niza se razrešava, zatim aktivan tim dobija prednost. Ako je niz prazan kada oba tima kažu "dalje" za redom, faza ili korak se završava i sledeća počinje.

F7.66 Ako efekat daje igraču dodatni potez ili dodaje fazu ili korak potezu tog igrača, tim tog igrača dobija dodatni potez, fazu ili korak. Ako efekat kaže igraču da preskoči korak, fazu ili potez, to čini igračev tim.

F7.70 Varijanta Magično srce koristi različita borbena pravila od drugih varijanti za više igrača.

F7.71 Bića svakog tima napadaju drugi tim kao grupa. Tokom faze borbe, aktivan tim je *napadački tim* i svaki igrač aktivnog tima je napadač. Neaktivan tim je *branilački tim* i svaki njegov igrač je branilac.

F7.72 Dok počinje korak najave bića koja napadaju, aktivan tim najavljuje bića koja napadaju. Ako biće nije u stanju da napadne jednog od branilaca, to biće ne može napasti branilački tim. Aktivan tim ima samo jedan zajednički napad u kome najavljena postavka bića koja napadaju mora biti ispravna u celini.

Primer: U varijanti Magično srce igrač kontroliše Hram Triglava koji između ostalog kaže:

"Mogu te napasti samo bića Letači." Bića bez osobine Letač ne mogu napasti tim tog igrača.
Primer: Igrač želi da u timskoj najavi napadne i svojom Ork Bandom koja kaže: "Ork Banda može da napadne samo ako kontrolišeš više bića nego branilac." U varijanti Magično srce vrši se provera broja bića svakog igrača branilačkog tima. Ork Banda može napasti samo ako igrač kontroliše više bića od svakog protivnika pojedinačno, jer se napada branilački tim kao celina.

F7.73 Dok počinje korak najave bića koja blokiraju, branilački tim najavljuje bića kojima će blokirati. Bića koja kontrolišu branioci mogu blokirati bilo koje biće koje napada. Branilački tim ima jedno zajedničko postavljanje odbrane u kome najavljena postavka bića koja blokiraju mora biti ispravna u celini.

Primer: Ako biće koje napada ima osobinu Vodeni, ono uopšte ne može biti blokirano dok bilo koji igrač branilačkog tima kontroliše izvor tipa Voda.

F7.74 Dok počinje korak borbene štete, aktivni tim objavljuje kako će svako biće koje napada rasporediti svoju borbenu štetu. Ako bi neko biće koje napada rasporedilo štetu na branilački tim, aktivan tim bira samo jednog od branilaca kome će to biće naneti štetu. Zatim branilački tim objavljuje kako će svako biće koje blokira rasporediti svoju borbenu štetu.

Primer: Opčinjavajuća Utvara između ostalog kaže: "Kad god Opčinjavajuća Utvara nanese štetu igraču, taj igrač odbacuje kartu." Ako Utvara napada i nije blokirana, aktivan tim bira igrača kome će ona naneti štetu; samo taj igrač će nakon nanesene štete odbaciti kartu.

F7.80 Varijanta Magično srce koristi normalna pravila za pobedu i poraz (vidi pravilo A3), uz sledeće dodatke:

F7.81 Ako je ukupan život tima 0 ili manje, tim gubi partiju sledeći put kada bi tim dobio prednost (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

F7.82 Igrači pobeđuju i gube samo kao tim, ne kao pojedinci. Ako bilo koji igrač tima izgubi partiju, ceo tim gubi partiju. Ako bilo koji igrač tima dobije partiju, ceo tim dobija partiju. Ako bi efekat sprečio igrača da dobije ili izgubi partiju, ceo tim tog igrača bio bi sprečen da dobije ili izgubi partiju.

Primer: U partiji Magičnog srca, igrač pokušava da vuče kartu, a nema više karti u njegovoj biblioteci. Taj igrač gubi partiju, što znači da i njegov tim gubi tu partiju.

Primer: Igrač kontroliše dvadeset bića i promenu Trijumf Života koja kaže: "Na početku svoje pripreme, ako kontrolišeš dvadeset ili više bića, dobijaš partiju." Na početku pripreme svog tima taj igrač dobija partiju, što znači da i njegov tim dobija tu partiju.

Primer: Igrač kontroliše Senoviti Kamen koji između ostalog kaže: "Ne gubiš partiju ako ti je ukupan život 0 ili manje." Ako je ukupan život tima tog igrača 0 ili manje, taj tim ne gubi partiju.

F7.83 Ako igrač preda partiju, njegov tim gubi partiju.

F7.90 Šteta, gubitak i dobijanje života dešavaju se svakom igraču posebno. Ishod utiče na ukupan život tima.

Primer: U partiji Magičnog srca, igrač igra vradžbinu Pipci Zla koja kaže: "Pipci Zla nanose 20 štete ostalim igračima. Dobijaš života koliko je štete naneto na ovaj način." Ostali igrači, uključujući i njegovog saigrača, primaju po 20 štete, a igrač koji kontroliše ovu magiju dobija 60 života. Njegov tim nakon razrešenja ove magije ima 40 života više ($60-20=40$), a protivnički tim 40 života manje.

F7.91 Ako efekat treba da zna vrednost života pojedinačnog igrača, taj efekat umesto toga koristi ukupan život tima podeljen sa dva (zaokružen na manju celobrojnu vrednost ako je to potrebno).

Primer: U partiji Magičnog srca, igrač kontroliše promenu Stepence k Nebu koja kaže: "Na početku svoje pripreme, ako imaš 505 ili više života, dobijaš partiju." Na početku svoje pripreme igračev tim dobija partiju samo ako je igračev deo ukupnog života tima 505 ili više. Ukupan život tima mora biti 1010 ili više kako bi se ovo dogodilo.

Primer: U partiji Magičnog srca, igrač želi da igra biće Donosilac Nade čija jedna osobina kaže: "Ako imaš 35 života ili manje, Donosilac Nade košta 6 bezbojnih manje pri igranju." Smanjenje mana cene ovog bića se primenjuje samo ako je ukupan život igračevog tima 70 ili manje.

F7.92 Ako bi efekat podesio ukupan život svakog igrača tima na određeni broj, život tima je zbir tih brojeva.

Primer: U partiji Magičnog srca, igrač igra Napad Vukova koji kaže: "Ukupan život svakog

igrača postaje jednak broju bića koja taj igrač kontroliše puta 10." Ako jedan član tima kontroliše dva bića, a drugi član tima kontroliše tri bića, ukupan život tima postaje 50.

F7.93 Ako bi efekat postavio ukupan život jednog igrača na određeni broj, prvo ukupan život tog igrača postaje taj broj, zatim se ukupan život tima određuje dodavanjem tog broja ukupnom životu saigrača. Nakon ovoga, vrednost života pojedinačnog igrača se određuje standardno (vidi pravilo F7.91).

Primer: *U partiji Magičnog srca, igrač tima sa 100 života na sebe igra Blagoslov Anđela koji kaže: "Ukupan život odabranog igrača postaje 200." Ukupan život svakog igrača za potrebe ove magije je 50. Prvi igrač će nakon razrešenja imati 200 života, pa će ukupan život tima postati 250.*

F7.100 Varijantu Magično srce mogu igrati i dva jednaka tima sa po više od dva igrača. Početni ukupni život svakog tima jednak je broju igrača u timu puta 150. Sem veličine tima, poštuju se sva gorenavedena pravila.

F8 Varijanta "Kraljeva garda"

F8.10 Varijanta Kraljeva garda uključuje bar dva tima koji se sastoje od po bar tri igrača.

F8.20 Svaki tim sedi zajedno sa jedne strane stola. Svaki tim bira raspored sedenja svojih igrača. Svaki tim ima jednog *kralja*, koji sedi u sredini tima. Preostali igrači u timu su *gardisti*, i njihov posao je da čuvaju kralja.

F8.30 Varijanta Kraljeva garda obično koristi dolenaedene mogućnosti.

F8.31 Svaki igrač ima isti domet uticaja, koji je obično 2 (vidi pravilo F2, "Mogućnost ograničenog dometa uticaja"). Druga uobičajena mogućnost je ograničiti domet uticaja na 1 za gardiste i na 2 za kraljeve.

F8.32 Kraljeva garda je varijanta koja uvek koristi mogućnost pomeranja bića (vidi pravilo F5).

F8.33 Igrač može napadati samo protivnika koji sedi neposredno do njega.

Primer: *Na početku partije Kraljeve garde, nijedan kralj ne može napadati nijednog protivnika, iako su protivnički gardisti odmah u njihovom dometu magija.*

F8.40 Nasumično se utvrđuje koji kralj igra prvi (u sledećoj partiji, ovo bira poraženi tim). Kralj koji igra prvi preskače korak vučenja u svom prvom potezu. Redosled poteza ide na levo, u smeru kazaljke na satu.

F8.50 Kraljeva garda koristi uobičajena pravila za pobeđu i poraz (vidi pravilo A3), uz sledeći dodatak:

F8.51 Tim gubi partiju ako njegov kralj izgubi.

F8.60 U varijanti Kraljeva garda resursi tima (karte u ruci, mana, ukupan život) se ne dele. Svaki gardista može sa kraljem dogovarati timsku strategiju i videti njegove karte, ali ne može komunicirati sa drugim gardistom ni gledati njegove karte. Kralj može gledati ruke svojih gardista i dogovarati timsku strategiju sa svakim od njih. Ni kralj ni gardisti ne mogu manipulirati kartama ili permanentima svojih saigrača.

F8.70 Varijantu Kraljeva garda može igrati i veći broj timova jednakih veličina. Ako timovi imaju po više od tri igrača, treba povećati domet uticaja svakog igrača.

F9 Varijanta "Veliki krug"

F9.10 Veliki krug je modifikacija varijante Krug. Koristi se samo za partije koje počinju sa deset ili više igrača.

F9.20 Pre početka partije dogovaraju se opcije koje će se koristiti, a Veliki krug obično koristi dolenaedene.

F9.21 Svaki igrač ima domet uticaja od 1 (vidi pravilo F2).

F9.22 Koristi se opcija napada na levo (vidi pravilo F3).

F9.23 Mogućnosti napada na više igrača i pomeranja bića se ne koriste u varijanti Veliki krug.

F9.30 Igrači su nasumično raspoređeni tako da formiraju krug. Svaki igrač ima protivnika sa leve i desne strane.

F9.40 Varijanta Veliki krug dozvoljava da više igrača igra svoje poteze istovremeno. Pokretne *oznake poteza* vode računa o tome koji igrači trenutno igraju poteze. Svaka oznaka poteza predstavlja potez aktivnog igrača.

F9.41 Dodaje se jedna oznaka poteza na svaka četiri igrača u igri.

Primer: Partija Velikog kruga sa 12 igrača ima tri oznake poteza, isto kao i partija sa 15 igrača.

F9.42 Igrač koji počinje partiju dobija prvu oznaku poteza. Igrač četiri mesta ulevo od tog igrača (peti igrač) dobija drugu oznaku poteza; ovo se ponavlja dok sve oznake poteza nisu razdvojene. Na ovaj način svaka oznaka poteza dobija svoj broj. Zatim svi igrači sa oznakama poteza počinju svoje poteze istovremeno.

F9.43 Kada igrač završi svoj potez, on dodaje oznaku poteza igraču sa svoje leve strane. Igrač ne može primiti oznaku poteza ako bilo koji igrač koji je tri mesta ulevo od njega ima oznaku poteza. U ovom slučaju, oznaka poteza čeka dok igrač udaljen četiri mesta od datog igrača ne dobije drugu oznaku poteza.

F9.44 Ako igrač napušta igru i to bi smanjilo broj dodeljenih oznaka poteza na početku partije, jedna oznaka poteza se uklanja. Oznaka poteza se uklanja samo između poteza, i uklanja se najbliža oznaka desno od igrača koji je napustio igru. Ako je više igrača napustilo igru pa se može ukloniti više oznaka, uklanja se oznaka sa manjim brojem na sebi.

F9.45 Ako bi igrač dobio dodatni potez nakon trenutnog poteza, a nije u toku potez tog igrača, umesto toga taj igrač dobija dodatni potez neposredno pre svog sledećeg poteza.

F9.50 Varijanta Velikog kruga koristi uobičajena pravila za pobedu i poraz, ili *poene* kao varijanta Krug.

F10 Timska varijanta Kruga

F10.10 Timska varijanta Kruga uključuje bar dva tima jednakih veličina.

F10.20 Pre početka partije dogovaraju se opcije koje će se koristiti, a ova varijanta obično koristi dolenađene.

F10.21 Preporučuje se domet uticaja od 2 (vidi pravilo F2).

F10.22 Mora se koristiti samo jedna opcija za napad. Obično je dozvoljen napad na levo, ali je moguće umesto toga koristiti napad na desno ili napad na više protivnika (vidi pravila F3 i F4).

F10.23 Obično se ne koristi mogućnost pomeranja bića (vidi pravilo F5).

F10.30 Na početku partije igrači sedaju tako da niko nije do svog saigrača i svaki tim je podjednako razdvojen.

Primer: U tmskoj varijanti kruga sa tri tima (TimA, TimB i TimC), raspored igrača oko stola na početku partije je TimA1, TimB1, TimC1, TimA2, TimB2, TimC2, TimA3, TimB3, TimC3, i tako dalje.

F10.40 Igrač ne može napadati protivnike koji ne sede neposredno do njega.

F10.50 Timska varijanta Kruga koristi uobičajena pravila za pobedu i poraz (vidi pravilo A3), ili *poene* kao varijanta Krug. Ako koristi poene, timski poeni dobijaju se sabiranjem poena svakog igrača tima.

Rečnik

Ako

Vidi pravilo D5.30 i “Dopunska ‘ako’ klauzula” u rečniku.

Aktivirati

Aktivirati permanent znači rotirati ga za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu. Simbol aktiviranja (@ u ovim pravilima) u ceni aktivacije znači “Aktiviraj ovaj permanent”. Permanent koji je već aktiviran ne može biti ponovo aktiviran da bi se platila cena. Bića koja nisu bila pod igračevom kontrolom u kontinuitetu od početka njegovog najskorijeg poteza ne mogu koristiti svoje osobine koje imaju simbol aktiviranja u ceni. Vidi pravilo A5.40.

Aktiviran

Permanent koji je okrenut za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu je aktiviran. Aktiviranje permanenta pokazuje da je on iskorišćen. Permanenti se deaktiviraju tokom koraka deaktiviranja igrača koji ih kontrolišu.

Aktivan igrač

Aktivan igrač je onaj igrač čiji potez je u toku. Aktivan igrač dobija prednost na početku svake faze ili koraka (izuzetak su koraci deaktiviranja i odbacivanja), nakon razrešavanja svake magije ili osobine (izuzev mana osobine), i nakon razrešavanja borbene štete. Vidi pravilo D9.13.

Aktivan tim

U varijanti Magično srce, aktivan tim je onaj tim čiji potez je u toku. Aktivan tim dobija prednost na početku svake faze ili koraka (izuzetak su koraci deaktiviranja i odbacivanja), nakon razrešavanja svake magije ili osobine (izuzev mana osobine), i nakon razrešavanja borbene štete. Vidi pravila D9.13 i F7.63.

Aktivna osobina

Aktivna osobina je napisana u formi “cena aktivacije: efekat”. Plaćanjem cene aktivacije igrač može igrati takvu osobinu kad god ima prednost. Vidi pravilo D4, “Aktivne osobine”.

Alternativna cena

Tekstualni deo neke magije može reći: “Možeš [radnja] kako bi igrao [ime] bez plaćanja mana cene”, ili sadržati frazu “možeš igrati [ime] bez plaćanja mana cene”. Ovo su alternativne cene. Samo jedna ovakva cena se može primeniti na bilo koju magiju. Ostale magije i osobine koje traže mana cenu ove magije i dalje vide normalnu cenu, a ne ono čime je magija zaista plaćena. Vidi pravilo D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”.

ANI redosled

Vidi “Redosled aktivan igrač pa neaktivan igrač” u rečniku.

Anti

Anti je pasivna osobina koja u svojoj formulaciji uvek navodi i jednu od boja *Izvor magije* nakon crtice (na primer, “Anti-Crn” ili “Anti-Crven”). Vidi pravilo A3.20, “Anti”.

Permanent sa osobinom Anti ne može biti odabran magijama navedene boje i ne može biti odabran osobinama čiji je izvor porekla navedene boje.

Permanent sa osobinom Anti ne može biti promenjen oreolima navedene boje. Takvi oreoli vezani za permanent sa osobinom Anti idu na odlagalište vlasnika kao efekat stanja (vidi pravilo D21, “Efekti stanja”).

Permanent sa osobinom Anti ne može biti opremljen opremom navedene boje. Takva oprema “spada” sa tog permanenta, ali ostaje u igri (vidi pravilo D21, “Efekti stanja.”).

Sprečava se sva šteta koju bi permanentu sa osobinom Anti nanelo nešto navedene boje.

Ako biće sa osobinom Anti napada, ono ne može biti blokirano bićima navedene boje.

Artefakt

Artefakt je tip. Aktivan igrač može igrati artefakte samo tokom glavne faze svog poteza kada je niz prazan. Kada se magija artefakta razreši, taj igrač ubacuje artefakt u igru pod svojom kontrolom. Vidi pravilo B12.20, “Artefakti”.

Artefakt biće

Artefakt biće je i artefakt i biće, i podleže pravilima za oba tipa (vidi pravilo B12.20, “Artefakti”) Neka artefakt

bića nemaju tip bića. Ona koja imaju glase: “Artefakt Biće - [Tip]”; npr, “Artefakt Biće - Div”. “Artefakt” nije tip bića.

Bezbojan

Objekat bez boje je bezbojan. Izvori su bezbojni jer nemaju mana cenu. Artefakti su bezbojni jer nemaju obojene mana simbole u svojoj mana ceni. Bezbojni objekat može dobiti boju nekim efektom. Vidi pravilo B4.20.

Bezbojna mana

Šesti mana simbol, predstavljen u vidu sivih zupčanika, označava bezbojnu manu koja može biti plaćena manom bilo koje boje i/ili bezbojnom manom; ova vrsta mane se uobičajeno naziva “bilo koja”. Vidi pravilo A5.31.

Bilo koja mana

Mana simbol predstavljen u vidu sivih zupčanika označava bezbojnu manu. Bezbojna mana se u ceni uobičajeno naziva “bilo koja”, jer se cena u njoj može platiti manom bilo koje boje i/ili bezbojnom manom. Vidi pravilo A5.31.

Biblioteka

Biblioteka je zona iz koje igrač vuče karte. Kada partija počne, špil svakog igrača postaje njegova biblioteka. Vidi pravilo B16.20, “Biblioteka”.

Biće

Biće je tip. Aktivan igrač može igrati bića samo tokom svoje glavne faze kada je niz prazan. Kada se magija bića razreši, onaj ko je kontroliše stavlja biće u igru pod svojom kontrolom. Vidi pravilo B12.30, “Bića”.

Biće koje napada

Biće postaje biće koje napada (*a*) kada je najavljeno kao deo ispravnog napada tokom faze borbe i (*b*) kada su sve cene za napad plaćene. Ono ostaje biće koje napada sve dok se ne ukloni iz borbe, prestane da bude biće, promeni se onaj ko ga kontroliše, ili se faza borbe završi. Biće koje napada ne postoji izvan faze borbe. Vidi pravilo C9, “Korak najave bića koja blokiraju”.

Biće koje blokira

Biće postaje biće koje blokira (*a*) kada je najavljeno kao deo ispravnog blokiranja tokom faze borbe i (*b*) kada su sve cene blokiranja plaćene. Ono ostaje biće koje blokira sve dok se ne ukloni iz borbe, prestane da bude biće, promeni se onaj ko ga kontroliše, ili se faza borbe završi. Bića koja blokiraju ne postoje izvan faze borbe. Vidi pravilo C10, “Korak najave bića koja blokiraju”.

Blokira

Biće blokira kada je najavljeno kao biće koje blokira tokom faze borbe. Vidi pravilo C10, “Koraka najave bića koja blokiraju”.

Blokira samo

Za jedino biće najavljeno kao biće koje blokira u datoj fazi borbe kaže se da “blokira samo”. Vidi pravilo C7.40.

Blokirano biće

Biće koje napada postaje blokirano biće kada ga biće ili efekat blokiraju tokom faze borbe. Ono ostaje blokirano biće dok se ne ukloni iz borbe, prestane da bude biće, promeni se onaj ko ga kontroliše, ili se faza borbe završi. Blokirano biće ne prestaje da bude blokirano ako se biće koje ga blokira kasnije ukloni iz borbe. Blokirano biće ne postoji izvan faze borbe. Vidi pravilo C10, “Korak najave bića koja blokiraju”.

Boja

Jedine boje u igri *Izvori magije* su žuta, plava, crna, crvena, i zelena. Objekat može imati jednu od ovih boja ili biti bezbojan. “Bezbojno” nije boja, kao ni “artefakt”, “izvor”, “siva”, “zlatna”, i slično. Vidi pravilo B4.20.

Boja objekta je određena bojom mana simbola u njegovoj mana ceni.

Efekti mogu promeniti boju objekta. Ako efekat daje objektu novu boju, nova boja zamenjuje sve prethodne boje koje je objekat imao.

Borbena šteta

Borbena šteta se nanosi tokom koraka borbene štete u fazi borbe od strane bića koja napadaju ili blokiraju. Ona ne uključuje štetu nanetu magijama ili osobinama tokom faze borbe. Vidi pravilo C11, "Korak borbene štete".

Branilac

Tokom faze borbe, aktivan igrač napada i on je *napadač*. Protivnik koga on napada je *branilac*. Bića mogu napasti samo branioca; bića ne mogu napadati druga bića. Branilac postoji samo u toku faze borbe. Vidi pravilo C7.30.

Ako se koristi opcija napada na više protivnika, može postojati i više od jednog branioca. Vidi pravilo F4, "Mogućnost napada na više protivnika".

Broj

Igra *Izvori magije* koristi samo cele brojeve. Ne može se izabrati decimalni broj, naneti decimalna šteta, i slično. Kada magija ili osobina može da napravi decimalni broj, ta magija ili osobina će reći da se taj broj zaokruži, bilo na veći ili na manji broj. Vidi pravilo A5, "Brojevi i simboli".

Ako su snaga ili izdržljivost, mana cena, igračev ukupan život ili količina štete manji od nule, računaju se kao nula u sve svrhe osim promene tog broja. Ako treba koristiti broj koji se ne može odrediti, koristi se 0 umesto tog broja.

Primer: *Ako 20/20 biće dobije -50/-0, ono nanosi 0 štete u borbi. Da bi mu se snaga povećala na 10, mora mu se dodati +40/+0 (jer je 20-50+40 = 10).*

Brojač

Brojač je oznaka koji se stavlja na objekat, bilo da menja njegova svojstva ili da je u interakciji sa efektom. +X/+Y brojač na permanentu, gde su X i Y brojevi, dodaje X na snagu permanenta i Y na njegovu izdržljivost. Ovi bonusi se dodaju posle efekata promene tipa permanenta, a pre drugih efekata koji menjaju snagu i izdržljivost. Slično tome, -X/-Y brojači oduzimaju od snage i izdržljivosti. Brojači sa istim imenom ili opisom su međusobno zamenljivi. Ako permanent istovremeno ima +10/+10 i -10/-10 brojač na sebi, oba se uklanjaju sa njega (jer u zbiru daju 0).

Vatra

"Vatra" je jedan od pet osnovnih tipova izvora. Svaka crvena karta uvedena kao izvor je Vatra. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: "@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište". Vatra proizvodi crvenu manu. Vidi pravilo B12.76.

Vatreni

Vidi "Izvorni" u rečniku.

Veliki Krug

Varijanta "Veliki krug" je modifikacija varijante "Krug". Koristi se samo za partije koje počinju sa deset ili više igrača i dozvoljava da više igrača igra poteze istovremeno. Pokretne *oznake poteza* vode računa o tome koji igrač trenutno igraju poteze. Svaka oznaka predstavlja potez aktivnog igrača. Vidi pravilo F9, "Varijanta Veliki krug".

Vlasnik

Vlasnik karte je uvek onaj igrač koji je započeo partiju sa tom kartom u svom špilu (zakonsko vlasništvo je nebitno za pravila igre). Vlasnik simbol-bića je igrač koji je kontrolisao efekat kojim je ono stvoreno. Vidi pravilo B1.11.

Efekat može promeniti igrača koji kontroliše permanent, ali nikad vlasnika permanenta.

Karta se uvek stavlja u vlasnikovu biblioteku, ruku ili odlagalište, bez obzira na to ko je kontrolisao kartu u prethodnoj zoni. Vidi pravilo B16.11.

Voda

"Voda" je jedan od pet osnovnih tipova izvora. Svaka plava karta uvedena kao izvor je Voda. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: "@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište". Voda proizvodi plavu manu. Vidi pravilo B12.76.

Vodeni

Vidi "Izvorni" u rečniku.

Vradžbina

Vradžbina je tip. Aktivan igrač može igrati vradžbine samo tokom glavne faze svog poteza kada je niz prazan. Magija vradžbine ide na odlagalište vlasnika nakon razrešavanja. Vidi pravilo B12.40, "Vradžbine".

Vrednosti koje se mogu kopirati

Vrednosti koje se mogu kopirati su one vrednosti odštampane na objektu (i izmenjene ranijim efektima kopiranja ako oni postoje). Ostali efekti (uključujući i efekte menjanja tipa) i brojači se ne kopiraju. Vidi pravila E4.20 i E4.30.

Vučenje

Igrač vuče kartu njenim stavljanjem sa vrha svoje biblioteke u svoju ruku. Ovo se dešava kao radnja igre na početku koraka vučenja svakog igrača, a može se učiniti i kao deo cene ili efekta magije ili osobine. Ako efekat pomera karte iz igračeve biblioteke u njegovu ruku bez korišćenja reči “vuci”, igrač nije vukao te karte; ovo ne izaziva osobine koje se izazivaju prilikom vučenja karata, kao ni osobine koje menjaju vučenje karti. Vidi pravilo D16, “Vučenje karte”.

Gardista

Igrač koji sedi u sredini tima u varijanti “Kraljeva garda” je kralj tima. Svi ostali igrači tog tima su gardisti. Vidi pravilo F8, “Varijanta Kraljeva garda”.

Glavna faza

Izraz “glavna faza” obuhvata prvu i drugu glavnu fazu, znane i kao “glavna pre borbe” i “glavna posle borbe”. Artefakti, bića, promene i vradžbine mogu biti igrane samo od strane aktivnog igrača tokom njegove glavne faze, i to samo onda kada je niz prazan. Igrač takođe može igrati jedan izvor tokom glavne faze svakog svog poteza.

Grob

“Grob” je jedan od pet osnovnih tipova izvora. Svaka crna karta uvedena kao izvor je Grob. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: “@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište”. Grob proizvodi crnu manu. Vidi pravilo B12.76.

Grobni

Vidi “Izvorni” u rečniku.

Gubitak partije

Postoji nekoliko načina da se partija izgubi. Igrač može predati partiju u bilo kom trenutku; igrač koji preda momentalno gubi partiju. Ako je igračev ukupan život 0 ili manje, on gubi partiju sledeći put kada bi igrač dobio prednost (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21). Ako igrač pokuša da vuče kartu iz prazne biblioteke, on gubi partiju sledeći put kada bi igrač dobio prednost (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21). Ako bi igrač u isto vreme i pobedio i izgubio, on gubi partiju. Vidi pravilo A3, “Pobeda i poraz”. U timskoj partiji sa više igrača, tim gubi partiju ako su svi igrači tog tima izgubili. Neke timske varijante koriste i dodatna pravila za pobedu i poraz (vidi pravila F6-F10).

Dalje

Reći “dalje” znači ne preduzeti nikakvu radnju (obično igranje magije ili osobine) kada imaš prednost. Kada igrač kaže “dalje”, njegov protivnik dobija prednost. Vidi pravilo D9.10, “Vreme odigravanja, prednost, i niz”.

Dvojni izvor (neformalni izraz)

U prvoj ediciji igre Izvori magije štampano je pet “dvojnih izvora”. Svaka od ovih karata ima dva osnovna tipa izvora. Dvojni izvori imaju osobine svakog od svojih osnovnih tipova izvora i tretiraju se kao oba tipa od strane svih magija i osobina koje se odnose na neki od navedenih tipova. Ipak, oni *nisu* osnovni izvori. Dvojni izvor se ne računa kao dva izvora dok je u igri, već samo kao jedan neosnovni izvor sa više podtipova.

Primer: *Kripta Plamena je neosnovni izvor sa tipovima Grob i Vatra. Svojim aktiviranjem može proizvesti manu crne ili crvene boje, po izboru igrača koji ga kontroliše. Oreol sa imenom Puzavica koji kaže: "Promeni Grob" može se vezati za Kriptu Plamena; igrač koji kontroliše Kriptu Plamena ne može blokirati biće sa osobinom Vatreni (ne može biti blokirano dok branilac kontroliše izvor tipa Vatra). Ipak, igrač koji kontroliše samo Kriptu Plamena ne kontroliše nijedan tip osnovnog izvora za magiju ili osobinu koja ovo broji.*

Deaktivirati

Da bi deaktivirao aktiviranu kartu, rotiraj je (uspravi) za 90 stepeni u smeru suprotnom od kazaljke na satu.

Deaktivirano

Permanent koji stoji vertikalno je deaktiviran. Aktiviranje permanenta pokazuje da je on upotrebljen. Permanenti se deaktiviraju tokom koraka deaktiviranja igrača koji ih kontrolišu.

Deljeni ukupni život

Varijanta za više igrača “Magično srce” koristi deljeni ukupni život. Svaki tim počinje sa 300 života, i gubi ako ukupan život tima postane 0. Šteta, gubitak i dobijanje života dešavaju se svakom igraču pojedinačno. Ishod se primenjuje na deljeni ukupni život tima. Ako efekat traži vrednost života pojedinačnog igrača, taj efekat koristi ukupan život tima podeljen sa dva (zaokružen na manji broj). Vidi pravilo F7, “Varijanta Magično srce”.

Deo

Ako se od igrača traži da razdvoji grupu objekata na dve dela ili više delova, ti objekti ne napuštaju zonu u kojoj su trenutno. Ako se dele karte na odlagalištu, redosled mora biti sačuvan. Deo može imati nula ili više objekata.

Događaj

Bilo šta što se desi u igri je događaj. Tokom razrešavanja magije ili osobine mogu se desiti višestruki događaji. Tekst izazvanih osobina i efekata zamene određuje događaj koji one čekaju. Jedno “dešavanje” može biti smatrano istovremeno kao jedan događaj od strane jedne osobine i kao višestruki događaji od strane druge osobine.

Primer: Ako je jedno biće koje napada blokirano sa dva bića, to je jedan događaj za izazvanu osobinu koja kaže "Kad god je [ime] blokirano", ali dva za izazvanu osobinu koja kaže "Kad god je [ime] blokirano bićem".

Događaji izazivanja pri menjanju zone

Događaji izazivanja koji uključuju menjanje zone u kojoj se nalaze objekti nazivaju se “događaji izazivanja pri menjanju zone”. Mnoge osobine sa događajima izazivanja pri menjanju zone pokušavaju da urade nešto datom objektu nakon što promeni zonu. Tokom razrešavanja, ove osobine traže objekat u zoni u koju se premestio. Ako objekat nije moguće pronaći u toj zoni, deo osobine koji pokušava da uradi nešto sa objektom neće uraditi ništa. Najuoobičajeniji ovakvi događaji su kada-uđe-u-igru i kada-napusti-igru događaji. Vidi pravilo D11.100.

Dodatna cena

Neke magije mogu imati dodatnu cenu navedenu u njihovom tekstualnom delu. Ova cena se plaća istovremeno sa plaćanjem mana cene magije. Vidi pravilo D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”.

Dodatni potez (neformalni izraz: “ekstra potez”)

Neke magije ili osobine mogu dati igraču dodatni potez. One to rade dodajući potez odmah posle trenutnog poteza. Ako igrač dobije više dodatnih poteza ili više igrača dobije dodatni potez u toku jednog poteza, dodatni potezi se dodaju jedan po jedan. Potez koji je poslednji stvoren će se prvi odigrati. Vidi pravilo C1.60.

Varijanta za više igrača “Veliki krug” ima posebno pravilo koje kaže kada se igraju dodatni potezi: Ako bi igrač dobio dodatni potez nakon trenutnog poteza, a nije u toku potez tog igrača, umesto toga taj igrač dobija dodatni potez neposredno pre svog sledećeg poteza (vidi pravilo F9, “Varijanta Veliki krug”).

Dopunska “ako” klauzula

Izazvane osobine sa uslovom odmah nakon događaja izazivanja (npr, “Kad/Kad god/Na [događaj izazivanja], ako [uslov], [efekat]”) proveravaju da li je uslov istinit kao deo događaja izazivanja; ako nije, osobina se ne izaziva. Osobina ponovo proverava uslov pri razrešavanju. Ako uslov nije zadovoljen, osobina ne radi ništa. Ovaj postupak podseća na proveru ispravnosti odabranih meta. Važno je zapamtiti da se ovo pravilo ne primenjuje na izazvane osobine sa “ako” uslovom bilo gde drugde u okviru teksta, već samo nakon događaja izazivanja. Vidi pravilo D5.30.

Efekat

“Osobina” i “efekat” su termini koji se često pogrešno poistovećuju. Kada se magija ili osobina razreši, ona može stvoriti jedan ili više jednokratnih ili trajnih efekata. Pasivne osobine mogu stvoriti jedan ili više trajnih efekata. Neki efekti su efekti zamene ili efekti sprečavanja. Efekti stanja se ne stvaraju magijama ili osobinama; oni se stvaraju određenim stanjima igre. Vidi pravilo D17, “Efekti”.

Efekat zamene

Efekat zamene je tip trajnog efekta koji “traži” određeni događaj i onda ga menja drugim. Vidi pravilo D20, “Efekti zamene i sprečavanja”.

Efekat menjanja teksta

Efekti koji menjaju tekst objekta zamenjuju samo one reči koje se koriste na ispravan način (na primer, reč za boju koja se koristi kao reč koja određuje boju ili reč za tip izvora koja se koristi kao tip izvora). Efekat ne može da promeni imenicu kakva je ime karte, čak ni ako ta imenica sadrži reč ili niz slova iste kao reč igre *Izvori magije* za boju, osnovni tip izvora, ili tip bića. Vidi pravilo D19.60, "Efekti menjanja teksta".

Efekat menjanja tipa

Efekti menjanja tipa su efekti koji menjaju tip objekta i stvaraju ih osobine menjanja tipa (vidi pravilo D19.51).

Efekat stanja

Efekti stanja stalno "posmatraju" igru čekajući određeno stanje. Kad god bi igrač dobio prednost, efekti stanja se proveravaju i primenjuju. Vidi pravilo D21, "Efekti stanja".

Efekti sprečavanja

Efekti sprečavanja se dele na efekte sprečavanja štete i efekte sprečavanja magija ili osobina. Efekti koji sprečavaju da se nešto desi zamenjuju to sa "ne radi ništa". (Vidi pravilo D20, "Efekti zamene i sprečavanja".) Efekat sprečavanja mora biti aktivan pre efekta koji treba da spreči.

Efekti koji sprečavaju određenu količinu štete rade kao "štitovi" i ostaju aktivni sve dok se ta količina štete ne spreči ili potez završi. Sva šteta ne mora biti naneta odjednom ni biti istog porekla (vidi pravilo D20.72).

Efekti koji sprečavaju štetu određenog porekla primenjuju se sledeći put kada bi to "nešto" nanelo štetu, bez obzira na količinu štete koja bi bila naneta. Ovi efekti prestaju kada se potez završi (vidi pravilo D20.80, "Porekla štete").

Sprečiti magiju ili osobinu znači poništiti je, ukloniti je sa niza. Sprečene magije i osobine se ne razrešavaju i nijedan njihov efekat se ne dešava. Sprečena magija ide na odlagalište vlasnika (vidi pravilo D20.73).

Život, ukupan život

Ukupni život je vrsta poena. Svaki igrač počinje partiju sa 200 života. Bilo koje povećanje ukupnog života igrača smatra se dobijanjem života. Bilo koje smanjenje ukupnog života igrača smatra se gubitkom života. Igrač čiji ukupan život spadne na 0 ili manje gubi partiju. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21.50).

Žrtvovanje

Da bi žrtvovao permanent, igrač koji ga kontroliše ga premešta iz zone "u igri" pravo na odlagalište vlasnika. Igrač ne može žrtvovati nešto što nije permanent, niti permanent koji ne kontroliše. Ako efekat kaže igraču da žrtvuje permanent koji ne kontroliše, ništa se ne dešava. Žrtvovanje permanenta ne uništava taj permanent, pa regeneracija ili drugi efekti zamene uništenja ne mogu spasiti permanent koji se žrtvuje.

Zavisi od

Za efekat se kaže da je "zavisan" od drugog ako se se primenjuje u isto vreme kada i drugi efekat, a primenjivanje drugog bi promenilo tekst ili postojanje prvog efekta, ono na šta se odnosi, ili šta radi bilo kojoj stvari na koju se odnosi. Vidi pravilo D19.50, "Interakcija trajnih efekata".

Završna faza

Završna faza je peta i poslednja faza u potezu. Ima dva koraka: kraj poteza i odbacivanje. Vidi pravilo C13, "Završna faza".

Zamena mete

Odabrana meta magije ili osobine može se zameniti samo drugom ispravnom metom, i samo ako ti efekat kaže da zameniš njenu metu. Ako meta ne može biti zamenjena drugom ispravnom metom, prvobitno odabrana meta ostaje nepromenjena. Zamena mete magije ili osobine ne može promeniti njen mod. Vidi pravilo D15.70, "Zamena meta".

Zastrašuje

Zastrašivanje je osobina izbegavanja. Biće sa osobinom da Zastrašuje ne može biti blokirano izuzev crnim bićima i/ili artefakt bićima. Vidi pravilo E3.30, "Zastrašuje".

Zemlja

"Zemlja" je jedan od pet osnovnih tipova izvora. Svaka žuta karta uvedena kao izvor je Zemlja. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji

kaže: “@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište”. Zemlja proizvodi žutu manu. Vidi pravilo B12.76.

Zemljani

Vidi “Izvorni” u rečniku.

Zona

Zona je bilo koje mesto gde karte igre *Izvori magije* mogu biti tokom partije. Vidi pravilo B16, “Zone”.

Igra ili vuče, igra prvi/vučer prvi (neformalni izrazi)

U partiji sa dva igrača, igrač koji igra prvi preskače svoj prvi korak vučenja. Ovo se naziva pravilo “igra ili vuče”. Vidi pravilo A2, “Kako započeti igru”.

Varijante za više igrača ne koriste ovo pravilo, ili je ono izmenjeno. U varijanti “Magično srce”, tim koji igra prvi preskače svoj prvi korak vučenja. U varijanti “Kraljeva garda”, kralj koji igra prvi preskače svoj prvi korak vučenja.

Igrati

Čin igranja magije, osobine ili izvora uključuje objavljivanje radnje i preduzimanje potrebnih koraka da bi se ona izvršila.

Igranje magije ili aktivne osobine zahteva plaćanje svih cena i izbor svih zahtevanih modova i/ili odabranih meta. Vidi pravilo D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”.

Igranje izvora zahteva samo izbor karte iz ruke i njeno uvođenje u igru kao izvora. Vidi pravilo B12.70, “Izvori”.

Igranje mana osobine zahteva plaćanje svih cena, i odmah se razrešava. Vidi pravilo D12, “Igranje mana osobina”.

Izazvane i pasivne osobine se ne igraju, već se dešavaju automatski. Vidi pravilo D11, “Rukovanje izazvanim osobinama”.

Igrač

Igrač je osoba u igri. Aktivan igrač je onaj čiji je potez u toku. Ostali igrači su neaktivni igrači. Vidi pravilo B1.20.

Igra za više igrača

Partija sa više igrača je ona koja počinje sa više od dva igrača. Vidi deo F, “Pravila igre za više od dva igrača”.

Izazvana osobina, izazivanje

Izazvana osobina počinje rečima “kada”, “kad god”, ili “na”. Kad god se događaj izazivanja desi, osobina ide na vrh niza sledeći put kada bi igrač dobio prednost. Vidi pravilo D5, “Izazvane osobine”.

Izvan igre

Objekat *nije u igri* ako je u zoni “van igre”, ili ako nije ni u jednoj od zona igre. Svi drugi objekti su unutar igre, iako ne moraju biti u zoni “u igri”. “Nije u igri”, “uklonjeno” ili “izvan igre” nisu zone. Vidi pravilo B16.15.

Izvor

Izvor je tip. Svaka karta *Izvora magije* može biti izvor. Izvori nisu magije i ne idu na niz; oni se jednostavno igraju iz ruke. Aktivan igrač može igrati jedan izvor po potezu, tokom glavne faze, kada ima prednost i kada je niz prazan. Kada igrač odigra izvor, on se jednostavno ubacuje u igru, tako da veliki krug sa mana simbolom bude na vrhu karte, a tekst nečitljiv. Jednom uvedena kao izvor, karta gubi sva ostala svojstva (čak i boju, iako aktiviranjem i dalje proizvodi manu te boje), i ostaje izvor sve dok je u igri. Ako karta nema veliki krug sa mana simbolom na dnu, njen upisani tip je “Izvor”; to znači da se ona ne može igrati kao magija, već samo kao izvor; ovakve karte se ne rotiraju prilikom uvođenja u igru, i zadržavaju sva svoja svojstva. Svi izvori proizvode manu. Vidi pravilo B12.70, “Izvori”.

Izvorište

Kada efekat stvori manu, ta mana ide u igračevo izvorište, zamišljeno mesto na kome stoji proizvedena mana. Odatle, ona može biti korišćena za plaćanje magija i osobina. Mana može biti iskorišćena odmah da se plati cena, ili sačuvana u izvorištu za kasniju upotrebu u fazi. Izvorište se prazni na kraju svake faze (vidi “Mana udar” u rečniku).

Izvorište – baza karata

Tekst karte se može naknadno izmeniti. Koristite *Izvorište* da utvrdite tačan tekst karte usaglašen sa poslednjom verzijom pravila igre (vidi pravilo B1.12). Možete ga naći na www.izvorimagije.com/izvoriste/izvormag.php.

Izvorni

“Izvorni” je opšti termin. Tekstualni deo karte će precizirati određeni tip izvora na koji se odnosi ova osobina (kao što su Vodeni, Grobni, Vatrei, Šumski, Zemljani). Izvorni je osobina izbegavanja. Biće sa izvornom osobinom ne može biti blokirano sve dok branilac kontroliše bar jedan izvor traženog podtipa. Vidi pravilo E3.40, “Izvorni”.

Izdržljivost

Broj posle kose crte desno ispod ilustracije na karti bića je izdržljivost bića. Vidi pravilo B9, “Snaga/izdržljivost”.

Biće izdržljivosti 0 ili manje ide na odlagalište vlasnika. Biće izdržljivosti veće od 0 sa smrtonosnom štetom na sebi (količina štete veća ili jednaka izdržljivosti bića) biva uništeno sledeći put kada bilo koji igrač treba da dobije prednost. Ovo su efekti stanja (vidi pravilo D21.50).

Neki objekti imaju izdržljivost predstavljenu znakom “*” umesto broja. Oni imaju osobinu određivanja svojstva koja podešava izdržljivost prema nekom navedenom stanju. Vrednost * se menja i uvek je 0 kada je objekat van igre. Permanent koji nije biće nema izdržljivost.

Iznenadenje

Iznenadenje je tip. Igrač može igrati iznenadenja kad god ima prednost. Magija iznenadenja ide na odlagalište vlasnika nakon razrešavanja. Vidi pravilo B12.50, “Iznenadenja”, i pravilo D10, “Igranje magija i aktivnih osobina”.

Ilustracija

Ilustracija je odštampana na gornjoj polovini karte i nema uticaja na igru. Vidi pravilo B5, “Ilustracija”.

Ilustrator

Ime autora ilustracije na karti je odštampano sa desne strane ilustracije, posle imena igre, i nema efekta na igru. Vidi pravilo B10, “Ilustrator”.

Ime

Ime karte je odštampano u njenom gornjem desnom uglu. Karte istog imena su iste karte. Vidi pravilo B3, “Ime”.F

Javna informacija (neformalni izraz)

Neke informacije u partiji *Izvora magije* su poznate svim igračima. Na primer, permanenti u igri, magije i osobine na nizu i karte na odlagalištima igrača su javne informacije. Broj karata u igračevoj biblioteci i ruci je takođe javna informacija, iako je sam sadržaj biblioteke i ruke skrivena informacija. Vidi i “Skrivena informacija” u rečniku.

“Je” u sklopu događaja izazivanja

Neki događaji izazivanja u svojoj formulaciji koriste reč “je” (npr, “kad god *je* aktiviran” ili “kada *je* blokirano”). Ove osobine se izazivaju samo u trenutku kada se naznačeni događaj desi - one se ne izazivaju ako navedeno stanje već postoji i ne izazivaju se ponovo ako to stanje i dalje traje. Na primer, događaj izazivanja “kad god je aktiviran” izaziva osobinu samo jednom, i to samo kada se stanje permanenta promeni iz “deaktiviran” u “aktiviran”.

Jednokratni efekat

Jednokratni efekat radi nešto samo jednom i onda se završi. Vidi pravilo D18, “Jednokratni efekti”.

Jurišnik

Jurišnik je pasivna osobina koja menja pravila za korak borbene štete. Na početku koraka borbene štete, ako bar jedno biće koje napada ili blokira ima osobinu Jurišnik, bića bez osobine Jurišnik ne raspoređuju borbenu štetu. Zatim faza dobija još jedan korak borbene štete za ostala preživela bića. Vidi pravilo E3.60, “Jurišnik”.

“Kao da”

Tekst koji kaže da igrač ili karta može uraditi nešto “kao da” je neki uslov istinit primenjuje se samo za navedenu radnju. U svrhe te radnje, igra smatra da je navedeni uslov istinit. Za sve ostale svrhe, postupa se uobičajeno.

Primer: *Osobina kaže da: "Talanski Pauk blokira kao da je letač." Ovaj Pauk se može posmatrati kao biće sa osobinom Letač, ali samo u svrhu najave bića koja blokiraju. To dozvoljava Pauku da blokira biće sa osobinom Letač (ili neko koje kao Jahač Zveri: "može biti blokirano samo letačima"), ako nema nekih drugih ograničenja.*

Ako dve karte kažu da igrač ili karta mogu uraditi istu stvar “kao da” su različiti uslovi istiniti, oba uslova se mogu primeniti. Ako jedan “kao da” efekat zadovoljava obaveze drugog “kao da” efekta, moraju se primeniti oba efekta.

Karta

Kada pravilo ili tekst na karti pominju “kartu”, to se odnosi samo na kartu igre *Izvori magije*. Pravila ne smatraju simbol-biće kartom, čak ni kada se za predstavljanje simbol-bića koriste promotivne karte. Vidi pravilo 200.1.

Tekst karte se može naknadno izmeniti. Koristite *Izvorište* (<http://www.izvorimagije.com/izvoriste/izvormag.php>) da utvrdite tačan tekst karte usaglašen sa poslednjom verzijom pravila igre.

Ključna osobina

Neke osobine su veoma uobičajene ili bi zahtevale previše prostora da se definišu na karti. Ovakve osobine navode samo ime osobine kao “ključnu reč”; često iza ključne reči u zagradi stoji podsetnik (napisan *kurzivom*) koji sažeto opisuje to pravilo igre. Podsetnik se sam po sebi ne smatra pravilom. Vidi pravilo E3, “Ključne osobine”.

Kolekcionarski broj

Ova informacija je odštampana u obliku [broj karte]/[ukupno karata u ediciji], odmah nakon ilustratora. Svaka karta ima svoj kolekcionarski broj. Ovi brojevi nemaju uticaja na igru. Vidi pravilo B11, “Kolekcionarski broj”.

Kontrola, onaj ko kontroliše

Igrač koji kontroliše permanent je onaj igrač koji ga je ubacio u igru, osim ako magija ili osobina koja ubacuje taj permanent u igru ne kaže drugačije. Drugi efekti mogu kasnije promeniti onoga ko kontroliše permanent.

Magiju ili aktivnu osobina na nizu kontroliše igrač koji ju je odigrao. Kopiju magije kontroliše igrač koji ju je dodao na niz. Izazvanu osobinu na nizu kontroliše igrač koji je kontrolisao poreklo te osobine u trenutku njenog izazivanja.

Objekti u zonama različitim od niza ili zone “u igri” nemaju onoga ko ih kontroliše. Ako se traži igrač koji kontroliše objekat za objekat koji niko ne kontroliše, umesto njega se koristi vlasnik objekta.

Kopija

“Kopija” nekog objekta je objekat čije su vrednosti koje se mogu kopirati podešene na vrednosti prvog (kopiranog) objekta. Vidi pravilo E4, “Kopiranje objekata”.

Korak

Neke faze poteza su dodatno podeljene na korake. Vidi deo C, “Struktura poteza”.

Korak deaktiviranja

Korak deaktiviranja je prvi korak početne faze. Svi permanenti koje kontroliše aktivan igrač se uobičajeno deaktiviraju tada. Vidi pravilo C3, “Korak deaktiviranja”.

Korak pripreme

Korak pripreme je drugi korak početne faze. Neke karte imaju osobine koje se izazivaju na početku koraka pripreme. Vidi pravilo C4, “Korak pripreme”.

Korak vučenja karte

Korak vučenja karte je treći korak početne faze. Dok korak vučenja karte počinje, aktivan igrač vuče kartu (ova radnja igre ne koristi niz). Zatim aktivan igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine. Vidi pravilo C5, “Korak vučenja karte”.

Korak početka borbe

Korak početka borbe je prvi korak faze borbe. Igrač može igrati magije i osobine tokom ovog koraka kad god ima prednost. Vidi pravilo C8, “Korak početka borbe”.

Korak najave bića koja napadaju

Korak najave bića koja napadaju je drugi korak faze borbe. Aktivan igrač najavljuje bića koja napadaju na početku ovog koraka. Zatim aktivan igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine. Vidi pravilo C9, “Korak najave bića koja napadaju”.

Korak najave bića koja blokiraju

Korak najave bića koja blokiraju je treći korak faze borbe. Branilac najavljuje bića koja blokiraju na početku ovog koraka. Zatim aktivan igrač dobija prednost i igrači mogu igrati magije i osobine. Vidi pravilo C10, “Korak najave

bića koja blokiraju”.

Korak borbene štete

Korak borbene štete je četvrti korak faze borbe. Bića koja napadaju ili blokiraju nanose štetu u koraku borbene štete. Igrač može igrati magije i osobine tokom ovog koraka kad god ima prednost. Ako neko biće koje napada ili blokira ima osobinu Jurišnik (vidi pravilo E3.60), postoje dva koraka borbene štete. Vidi pravilo C11, “Korak borbene štete”.

Korak kraja borbe

Korak kraja borbe je peti korak faze borbe. Igrač može igrati magije i osobine tokom ovog koraka kad god ima prednost. Vidi pravilo C12, “Korak kraja borbe”.

Korak kraja poteza

Ovo je prvi korak završne faze. Igrač može igrati magije i osobine tokom ovog koraka kad god ima prednost. Vidi pravilo C14, “Korak kraja poteza”.

Korak odbacivanja

Korak odbacivanja je drugi i poslednji korak završne faze. Magije i osobine mogu biti igrane tokom ovog koraka samo ako postoje uslovi za neki efekat stanja ili ako se izazvala neka osobina. U tom slučaju, korak se ponavlja. Vidi pravilo C15, “Korak odbacivanja”.

Kraljeva garda

Kraljeva garda je varijanta igre za više igrača sa sopstvenim pravilima. Varijanta Kraljeva garda uključuje bar dva tima od kojih se svaki sastoji od bar tri igrača. Svaki tim sedi zajedno na jednoj strani stola. Svaki tim ima jednog kralja, koji sedi u sredini tima. Ostali igrači tima su gardisti čiji je zadatak da čuvaju kralja. Uz uobičajena pravila za pobedu i poraz, tim gubi partiju ako njegov kralj izgubi partiju. Vidi pravilo F8, “Varijanta Kraljeva garda”.

Krug

“Krug” je varijanta igre za više igrača u kojoj svaki igrač igra za sebe i takmiči se protiv svih ostalih igrača. Vidi pravilo F6, “Varijanta Krug”.

Letač

Letač je osobina izbegavanja. Biće sa osobinom Letač ne može biti blokirano bićima koja nemaju osobinu Letač. Biće sa osobinom Letač može “sleteti” i blokirati čak i biće bez osobine Letač. Vidi pravilo E3.70, “Letač”.

Magija

Karta čiji upisani tip nije “Izvor” postaje magija kada se doda na niz i ostaje magija sve dok se ne spreči, razreši, ili na neki drugi način napusti niz. Kopija magije je takođe magija, čak i ako nijedna karta nije u vezi sa njom. Vidi pravilo B13, “Magije” i pravilo D2, “Magije na nizu”.

Magično srce

Varijanta “Magično srce” ima dve jedinstvene karakteristike. Svaki tim od dva igrača deli zajednički ukupan život, koji je na početku 300, i svaki tim igra svoj potez, umesto da to čine pojedinačni igrači. Bića svakog tima takođe napadaju drugi tim, umesto pojedinačne igrače. Dodatna pravila za varijantu Magično srce objašnjavaju vreme odigravanja poteza svakog tima. Vidi pravilo F7, “Varijanta Magično srce”.

Maksimalna veličina ruke

Maksimalna veličina ruke svakog igrača je uobičajeno sedam karata, mada efekti mogu promeniti ovo. Kao prvi deo koraka odbacivanja, ako aktivan igrač ima previše karata u ruci, on bira i odbacuje višak karti do maksimalne veličine ruke (odbacuje samo aktivan igrač i samo koliko je neophodno). Vidi pravilo C15, “Korak odbacivanja”.

Mana

Manu obično proizvode izvori, i to je resurs koji se koristi da bi se igrane magije. Manu stvaraju mana osobine (i ponekad magije), i može biti iskorišćena odmah za plaćanje cene ili može ostati u igračevom izvorištu (izvorište je mesto na kome stoji proizvedena a još nepotrošena mana). Vidi pravilo D7, “Mana osobine”.

Obojene mana cene, predstavljene brojevima ispred obojenih mana simbola, mogu biti plaćene samo manom

odgovarajuće boje. Bezbojne mana cene, predstavljene brojevima ispred sivog simbola zupčanika, mogu biti plaćene manom bilo koje boje i/ili bezbojnom manom. Vidi pravilo A5.30.

Tip mane koju permanent “može proizvesti” je tip mane koju osobine tog permanenta mogu stvoriti, uzevši u obzir bilo koje primenljive efekte zamene. Ako tip mane ne može biti određen, ne postoji tip mane koju taj permanent može proizvesti. “Tip” mane je njena boja, ili nedostatak iste (za bezbojnu manu).

Primer: *Artefakt Medaljoni Refleksije ima osobinu koja kaže: "@: Dodaj u svoje izvorište jednu manu bilo koje boje koju može proizvesti izvor pod kontrolom protivnika." Ako protivnik kontroliše samo jedan izvor koji može proizvesti plavu ili crnu manu, ova osobina takođe može proizvesti samo plavu ili crnu manu. Ako protivnik kontroliše samo jedan izvor koji može proizvesti samo bezbojnu manu, ova osobina uopšte ne može proizvesti manu (jer bezbojno nije boja).*

Mana cena

Mana cena karte je predstavljena brojevima ispred mana simbola odštampanim u gornjem levom uglu karte. Ako karta nema brojeve i mana simbole u svom gornjem levom uglu, ona nema mana cenu. Neosnovni izvori nemaju mana cenu, što znači da se mogu igrati samo kao izvori. Simbol-bića nemaju mana cenu osim ako efekat koji ih stvara ne kaže drugačije. Kopija objekta ima mana cenu kopiranog objekta. Vidi pravilo B4, “Mana cena i boja”. Mana osobina

Mana osobina je ili aktivna ili izazvana. Mana osobina ne ide na niz – ona se razrešava odmah. Vidi pravilo D12, “Igranje mana osobina”.

Igrač može igrati aktivnu mana osobinu kad god ima prednost i kad god pravilo ili efekat traže plaćanje manom. Ovo je jedina vrsta osobina koja može biti igrana usred igranja ili razrešavanja magije ili osobine. Vidi pravilo D7, “Mana osobine”.

Mana simboli

Postoji 6 mana simbola, od kojih 5 označava obojenu manu (žuti, plavi, crni, crveni i zeleni simbol), dok šesti (u vidu sivih zupčanika) označava bezbojnu manu. Kada ispred mana simbola stoje brojevi (ili neodređena vrednost X), ovo predstavlja mana cenu ili cenu aktivacije. Obojeni deo cene mora se platiti manom odgovarajuće boje, dok se bezbojni deo može platiti manom bilo koje boje i/ili bezbojnom manom. Vidi pravilo A5, “Brojevi i simboli”.

Mana udar

Kada se faza završi, sva neiskorišćena mana u igračevom izvorištu nestaje. Igrač gubi 10 života za svaku manu izgublenu na ovaj način. Ovo se zove “mana udar”. Vidi pravilo C1.30.

Meta, odabrana meta, meta odabiranja

Kad god se na magiji ili osobini pojavi varijanta izraza “odabrano [nešto]”, gde [nešto] opisuje objekat, igrača ili zonu, igrač koji kontroliše magiju ili osobinu mora odabrati za metu nešto što odgovara izrazu. Izbor meta vrši se prilikom igranja magije ili osobine. Vidi pravilo D15, “Magije i osobine sa odabranom metom”.

Magija ili osobina na nizu ne može odabrati samu sebe za metu.

Magija koja odabira isti objekat ili igrača više puta nije “magija sa samo jednom metom”.

Meč

“Meč” je serija partija igre *Izvori magije*. Ovaj termin se koristi samo na takmičenjima. Meč se obično igra u dve dobijene partije, retko u tri dobijene partije. Timski meč ponekad sadrži samo jednu partiju. Meč može biti nerešen samo ako istekne vreme predviđeno za turnirsku “rundu” (pojedinačni mečevi svih učesnika). Za više informacija, vidi dokument “Turnirske osnove” (www.izvorimagije.com/dokumenti/izvori_magije-turnirske_osnove.pdf).

Minus efekat (neformalni izraz)

Svi efekti koji smanjuju izdržljivost bića ponekad se nazivaju “minus efekti”. Ovi efekti nisu šteta, pa ne mogu biti sprečeni efektima sprečavanja štete. Ovi efekti utiču i na neuništiva bića (vidi “Neuništiv” u rečniku).

Primer: *Vradžbina Zlokobni Oblaci kaže: "Sva bića dobijaju -10/-10 do kraja poteza." Ova magija stvara "minus efekat" (odnosi se samo na smanjivanje izdržljivosti, iako smanjuje i snagu) na koji ne deluju efekti sprečavanje štete; ovaj efekat će izazvati i da neuništivo biće čija je izdržljivost 10 ode na odlagalište iz igre.*

Mogućnost pomeranja bića

Neke varijante igre za više igrača dozvoljavaju igračima da ustupe bića svojim saigračima. Ako se koristi opcija

pomeranja bića, svako biće ima osobinu: “@, izaberi saigrača: Birani igrač stiče kontrolu nad ovim bićem. Igraj ovu osobinu kao vradžbinu.” Vidi pravilo F5, “Mogućnost pomeranja bića”.

Modalna, mod magije

Magija ili osobina je modalna ako ima različite uslove odabiranja za svaki mod razdvojene izrazom “ili”. Modalne magije i osobine nude izbor efekta. Igrač koji kontroliše modalnu magiju ili osobinu mora izabrati mod kao deo igranja magije ili osobine ili kao deo stavljanja osobine na niz (u slučaju izazvanih osobina). Igrač može izabrati određeni mod samo ako može odabrati sve njegove mete. Vidi pravilo D10.12.

Neki efekti zamene mogu reći “umesto toga [nešto] ili [nešto drugo]”; ovakvi efekti se nazivaju *modalni efekti zamene*, i njihov mod se bira dok se efekat zamene primenjuje (vidi pravilo D20.67).

Najava bića koja blokiraju

Da bi najavio bića koja blokiraju, branilac bira grupu bića koja će blokirati i plaća sve cene koje mogu biti zahtevane kako bi ta bića blokirala. Samo deaktivirana bića mogu blokirati, ali se bića koja blokiraju ne aktiviraju. Drugi efekti mogu uticati na to može li ili ne grupa bića blokirati. Vidi pravilo E1, “Ispravni napadi i blokiranja”.

Najava bića koja napadaju

Da bi najavio bića koja napadaju, aktivni igrač bira grupu bića koja će napasti i plaća sve cene koje mogu biti zahtevane kako bi ta bića napala. Samo bića mogu napasti, a sledeća bića ne mogu napasti: (a) aktivirana bića (čak i ona koja imaju Opreznost, pa mogu da napadaju bez aktiviranja) i (b) bića koja aktivni igrač nije kontrolisao u kontinuitetu od početka svog najskorijeg poteza (osim onih sa Ubrzanjem). Drugi efekti takođe mogu uticati na to može li ili ne grupa bića napasti. Vidi pravilo E1, “Ispravni napadi i blokiranja”.

Napad

Biće je u napadu kada je najavljeno kao biće koje napada tokom faze borbe (vidi pravilo C9, “Korak najave bića koja napadaju”). Igranje magije ili osobine (čak i tokom faze borbe) nikada se ne smatra napadom.

Napad na više igrača

Neke partije sa više igrača dozvoljavaju aktivnom igraču da napadne više protivnika. Svaki od napadnutih igrača postaje branilac i može blokirati ona bića koja ga napadaju. Vidi pravilo F4, “Mogućnost napada više protivnika”.

Napad na desno

Neke partije sa više igrača koriste opciona “napad na desno” pravila. Ako se koristi opcija napada na desno, igrač može napasti samo protivnika koji sedi neposredno sa njegove desne strane. Ako je najbliži desni protivnik udaljen više od jednog mesta, igrač ne može napasti. Vidi pravilo F3, “Mogućnost napada na levo ili napada na desno”.

Napad na levo

Neke partije sa više igrača koriste opciona “napad na levo” pravila. Ako se koristi mogućnost napada na levo, igrač može napasti samo protivnika koji sedi neposredno sa njegove leve strane. Ako je najbliži levi protivnik udaljen više od jednog mesta, igrač ne može napasti. Vidi pravilo F3, “Mogućnost napada na levo ili napada na desno”.

Napada sam

Za jedino biće najavljeno kao biće koje napada u datoj fazi borbe kaže se da “napada samo”. Vidi pravilo C7.40.

Napada i nije blokirano

Osobina koja se izaziva kada biće “napada i nije blokirano” izaziva se kada biće postane neblokirano biće koje napada. Vidi pravilo C10.26

Naći

Ako se od igrača traži da pronade kartu određenog svojstva (kakva su boja ili tip) u zoni koja nije otkrivena svim igračima, igrač ne mora pronaći neku ili sve te karte čak ni ako su one prisutne. Međutim, ako igrač odluči da nađe te karte, mora ih pokazati svim igračima radi provere. Čak i ako ne nađe nijednu kartu, smatra se da je pretražio zonu.

Ako se od igrača traži samo da pronade određenu količinu karata (npr, “kartu” ili “dve karte”), on mora naći toliko karata (ili onoliko koliko je moguće). Ovako nađene karte se obično ne otkrivaju.

Primer: *Igraš Tabuisanje, iznenađenje sa efektom čiji deo kaže: "Nađi sve karte tog imena u ruci, biblioteci i odlagalištu igrača koji je kontroliše i ukloni ih van igre." Možeš izabrati da neke karte tog imena ostaviš u ruci*

ili biblioteci igrača, jer ove zone nisu otkrivene svim igračima (ali moraš ukloniti sve iz odlagališta). Međutim, ako efekat traži od tebe da nađeš u svojoj biblioteci "dve karte", a biblioteka sadrži najmanje dve karte, ne možeš izabrati da pronadeš manje od dve karte; ako biblioteka sadrži samo jednu kartu, moraš pronaći nju.

Napustiti igru

Permanent napušta igru kada se premesti iz zone "u igri" u bilo koju drugu zonu (vidi pravilo D11.103).

Ako simbol-biće napusti igru, ono prestaje da postoji. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21.50).

Ako permanent napusti igru i kasnije se vrati u igru, on se tretira kao potpuno nov permanent bez ikakvih "sećanja" na bilo šta iz njegovog predašnjeg postojanja.

Neblokirano biće

Biće koje napada postaje neblokirano biće tokom koraka najave bića koja blokiraju u fazi borbe ako ga nijedno biće ne blokira. Ono ostaje neblokirano biće sve dok efekat ne izazove da postane blokirano ili uklonjeno iz borbe, prestane da bude biće, promeni se igrač koji ga kontroliše ili se faza borbe završi. Neblokirana bića ne postoje van faze borbe ni pre koraka najave bića koja blokiraju. Vidi pravilo C10, "Korak najave bića koja blokiraju".

Neispravna meta

Ako magija ili osobina traži odabrane mete, ona proverava da li su te mete još uvek ispravne prilikom razrešavanja. Meta uklonjena iz igre ili iz zone naznačene magijom ili osobinom je neispravna. Meta može postati neispravna i ako se njena svojstva izmene nakon igranja magije ili osobine, ili ako efekat promeni tekst magije. Vidi pravilo D14.21.

Neispravna radnja

Ako igrač shvati da ne može ispravno preduzeti radnju koju je započeo, cela radnja se vraća unazad i bilo koje već učinjeno plaćanje se otkazuje. Nijedna osobina se ne izaziva i nijedan efekat ne primenjuje kao rezultat vraćene radnje. Pri vraćanju neispravne magije ili osobine, igrač koji je imao prednost zadržava je i može preduzeti neku drugu radnju ili reći "dalje". Igrač može ponovo igrati vraćenu radnju na ispravan način ili preduzeti neku drugu radnju dozvoljenu pravilima. Vidi pravilo D23, "Rukovanje neispravnim radnjama".

Nezavisan

Za efekat se kaže da "zavisi od" drugog ako se se primenjuje u isto vreme kada i drugi efekat, a primenjivanje drugog bi promenilo tekst ili postojanje prvog efekta, ono na šta se odnosi, ili šta radi bilo kojoj stvari na koju se odnosi. Inače, efekat se smatra nezavisnim od prvog efekta. Vidi pravilo D19.50, "Interakcija trajnih efekata".

Ne može biti blokirano

Ako biće koje napada "ne može biti blokirano", nijedno biće ga ne može ispravno blokirati. Samo neke magije ili osobine mogu izazvati da to biće postane blokirano.

Neosnovni izvor

Neosnovni izvori su sve karte čiji upisani tip je "Izvor"; one nemaju veliki mana simbol na dnu, što znači da se mogu igrati samo kao izvori, ne i kao magije. Neosnovni izvor je takođe i svaki artefakt uveden u igru kao izvor.

Nerešeno

Nerešena partija je ona partija koje se završila bez pobjednika (vidi pravilo A3.40).

Neuništiv

Ako je permanent neuništiv, pravila i efekti ga ne mogu uništiti. Takav permanent ne biva uništen smrtonosnom štetom i ignoriše efekat stanja za smrtonosnu štetu (vidi pravilo D21.53). Pravila ili efekti mogu uzrokovati da neuništiv permanent bude žrtvovan, stavljen na odlagalište, ili uklonjen van igre. Neuništiv permanent koji je biće ne može ostati u igri ako mu je izdržljivost 0 ili manje (vidi pravilo D21.52 i "Minus efekat" u rečniku).

Nivo

Trajni efekti se primenjuju po redosledu, u šest nivoa: (1) efekti kopiranja (vidi pravilo E4, "Kopiranje objekata"), (2) efekti promene kontrole, (3) efekti promene teksta, (4) efekti promene tipa i podtipa, (5) svi ostali trajni efekti, osim onih koji menjaju snagu i/ili izdržljivost, i (6) efekti koji menjaju snagu i/ili izdržljivost. Vidi pravilo D19.50, "Interakcija trajnih efekata".

Niz

Magija ili osobina ide na vrh niza kada se odigra ili doda na niz. Raspoređena borbena šteta takode ide na vrh niza kao jedan objekat. Kad god svi igrači uzastopno kažu “dalje”, magija, osobina ili borbena šteta sa vrha niza se razrešava. Vidi pravilo B16.60, “Niz”, i pravilo D9.10, “Vreme odigravanja, prednost i niz”.

Obaveza

Obaveza da napadne ili blokira je svaki efekat koji primorava jedno ili više bića da napadnu ili blokiraju u fazi borbe. Svi napadi i blokiranja i dalje moraju biti ispravni. Vidi pravilo E1, “Ispravni napadi i blokiranja”.

Objekat

“Objekat” je karta, kopija karte, simbol-biće, magija, permanent, osobina na nizu, ili borbena šteta na nizu. Izraz “objekat” se koristi u ovim pravilima kada se pravilo primenjuje na karte, kopije karti, simbol-bića, magije, permanente, osobine na nizu, i borbenu štetu na nizu. Vidi pravilo B1.70.

Ograničeni domet uticaja

Ograničeni domet uticaja je opciono pravilo koje se koristi u nekim varijantama igre za više igrača. Igračev domet uticaja je maksimalna udaljenost od tog igrača na koju on može uticati, mereno mestima igrača. Igrači u okviru tog broja mesta od igrača su u dometu njegovog uticaja. Objekti koje kontrolišu igrači u okviru dometa uticaja datog igrača su takođe u njegovom dometu uticaja. Domet uticaja odnosi se na magije, osobine, efekte, nanošenje štete, napadanje, i pravljenje izbora. Vidi pravilo F2, “Mogućnost ograničenog dometa uticaja”.

Mogućnost ograničenog dometa uticaja se uvek koristi u varijanti “Kraljeva garda” (vidi pravilo F8), a često se koristi i kod partija sa pet ili više igrača.

Ograničenje

Ograničenje da napadne ili blokira je svaki efekat koji može sprečiti biće da napadne ili blokira u fazi borbe. Svi napadi i blokiranja i dalje moraju biti ispravni. Vidi pravilo E1, “Ispravni napadi i blokiranja”.

Odbacivanje

Igrač odbacuje kartu stavljajući je iz svoje ruke na svoje odlagalište. Obično efekti koji prisiljavaju igrača da odbaci kartu dozvoljavaju igraču na koga utiču da izabere koju će kartu odbaciti. Neki efekti, međutim, dozvoljavaju nekom drugom igraču da izabere kartu koja će biti odbačena.

Odgovor, odgovoriti (neformalni izrazi)

Igrač može odlučiti da igra magiju iznenađenja ili aktivnu osobinu dok je nešto drugo još na nizu, umesto da sačeka da se ranija magija ili osobina prvo razreši. Nova magija ili osobina se igra “u odgovor” na raniju magiju ili osobinu. Vidi pravilo D9, “Vreme odigravanja magija i osobina”.

Odlagalište

Gomila na koju idu igračeve iskorišćene karte je njegovo odlagalište. Na odlagalište svog vlasnika idu sve sprečene magije, uništeni ili žrtvovani permanenti i odbačene karte. Vidi pravilo B16, “Zone”.

Odložena izazvana osobina

Odloženu izazvanu osobinu prave efekti stvoreni razrešavanjem nekih magija ili osobina. Vidi pravilo D5.40.

Oznaka poteza

Varijanta Veliki krug dozvoljava da više igrača igra svoje poteze istovremeno. Pokretne *oznake poteza* vode računa o tome koji igrači trenutno igraju poteze; svaka predstavlja potez aktivnog igrača. Vidi pravilo F9, “Veliki krug”.

Opreznost

Opreznost je pasivna osobina koja menja pravila za korak najave bića koja napadaju. Napad ne primorava bića sa osobinom Opreznost da se aktiviraju. Vidi pravilo E3.80, “Opreznost”.

Oprema

Neki artefakti imaju podtip “Oprema”. Ovi artefakti mogu biti vezani za (“opremiti”) bića. Oni ne mogu opremiti objekte koji nisu bića. Oprema se igra i ulazi u igru kao i svaki drugi artefakt. Oprema ulazi u igru neopremljena. Ključna osobina *Opremi* vezuje opremu za biće koje kontrolišesh (vidi pravilo E3.120, “Opremi”). Biće za koje je

oprema vezana naziva se opremljeno biće. Oprema se vezuje za (ili “oprema”) to biće.

Oprema koja je i biće ne može opremiti biće. Isto važi i za opremu koja izgubi podtip “Oprema”. Oprema ne može opremiti samu sebe. Oprema vezana za neispravan ili nepostojeći permanent skida se sa tog permanenta ali ostaje u igri (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

Opremi

Opremi je aktivna osobina. “[Cena]: Opremi” znači “Plati ovu cenu opremanja: Veži ovu opremu za odabrano biće koje kontrolišeš. Igraj ovu osobinu kao vradžbinu.” Vidi pravilo E3.120, “Opremi”, i pravilo B12.20, “Artefakti”.

Oreol

Neke promene imaju podtip “Oreol”. Oreol kao magija zahteva metu, ograničenu ključnom osobinom *Promeni*. Oreol kao permanent ulazi u igru vezan za drugi permanent odabran magijom oreola. Vidi pravilo B12.60, “Promene”, i pravilo E3.130, “Promeni”.

Oreol može menjati samo permanent čija su svojstva u skladu sa njegovom ključnom osobinom *Promeni*. Oreol koji nije vezan za permanent ili menja neispravan permanent ide na odlagalište vlasnika (ovo je efekat stanja; vidi pravilo D21).

Osim ako, sem ako

Neke karte mogu koristiti izraz “[Uradi nešto] osim ako [ne uradiš nešto drugo]”. Ovo znači istu stvar kao i “Možeš [uraditi nešto drugo]. Ako to ne uradiš, [uradi nešto]”.

Osnovni tip izvora

Osnovne izvore predstavljaju samo karte u jednoj od pet boja izvora magije (žuta, plava, crna, crvena i zelena). Kada su ove karte u igri kao izvori, one su bezbojne, a njihovi tipovi su Zemlja, Voda, Grob, Vatra, i Šuma. Izvor osnovnog tipa ima mana osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: “@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište”. Vidi pravilo B12.70, “Izvori”.

Osobina

“Osobina” i “efekat” su termini koji se često pogrešno poistovećuju. Uputstvo na tekstu objekta je osobina. Ishod praćenja takvog uputstva je efekat. Za više informacija, vidi deo D, “Magije, osobine, i efekti”.

Kada se igra aktivna osobina, ona ide na niz i ostaje tamo dok se ne razreši, spreči ili na drugi način napusti niz.

Kada efekat kaže da objekat “dobija” ili “ima” osobinu, on daje tom objektu osobinu. Ako efekat određuje svojstva objekta ([karta ili permanent] je [svojstvo]), on mu ne daje osobinu. Na primer, oreol može reći: “Promenjeno biće je crveno”. Oreol ne daje bilo kakvu osobinu biću; on jednostavno menja boju promenjenog bića u crvenu.

Osobina izbegavanja

Osobine izbegavanja ograničavaju koja bića mogu blokirati biće koje napada. Ovo su pasivne osobine koje menjaju pravila za korak najave bića koja blokiraju u fazi borbe. Vidi pravilo E2, “Osobine izbegavanja”.

Osobine određivanja svojstava

Neki objekti imaju pasivne osobine koje navode da objekat “ima” jedno ili više svojstava, ili da ta svojstva imaju određene vrednosti, ili da “je” objekat određenog tipa, podtipa, ili boje. Ove osobine su osobine određivanja svojstava. Vidi pravilo D6.20.

Otkriti

Otkriti objekat znači pokazati taj objekat svim igračima. Ako jednokratni efekat otkriva kartu, karta se vraća u prethodno stanje nakon što su je svi igrači videli. Ako cena igranja magije ili osobine uključuje otkrivanje karte, karta ostaje otkrivena od trenutka kada je magija ili osobina najavljena pa sve dok ne napusti niz.

Pasivna osobina

Pasivne osobine se ne igraju već rade nešto sve vreme. Pasivne osobine stvaraju trajne efekte, koji su aktivni sve dok je permanent sa tom osobinom u igri i ima osobinu, ili sve dok je objekat sa osobinom u odgovarajućoj zoni. Vidi pravilo D13, “Rukovanje pasivnim osobinama”.

Permanent

Permanent je bilo koja karta ili simbol-biće u zoni “u igri”. Vidi pravilo B14, “Permanenti”.

Plaćanje

Igranje većine magija i aktivnih osobina zahteva plaćanje cena (vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina"). Plaćanje cena može zahtevati i najava bića koja napadaju (vidi pravilo C9, "Korak najave bića koja napadaju"), kao i najava bića koja blokiraju (vidi pravilo C10, "Korak najave bića koja blokiraju").

Plaćanje manom se vrši uklanjanjem naznačene količine mana iz igračevog izvorišta. Kad god se od igrača traži da plati manu, on može igrati mana osobine. Mana osobine se moraju igrati pre plaćanja cene. Plaćanje životom oduzima naznačenu količinu života od ukupnog života igrača. Igrač ne može platiti više mana od količine prisutne u svom izvorištu, niti može platiti više života nego što ga ukupno ima. Nula života ili nula mana se uvek može platiti, čak i ako igrač ima manje od nula života (a efekat mu dozvoljava da ne izgubi partiju).

Da bi platio bilo koju cenu, igrač izvršava uputstva određena magijom, osobinom, ili efektom. Neispravno je pokušati plaćanje cene kada ne postoji mogućnost da se uspešno izvrši uputstvo. Na primer, igrač ne može platiti cenu koja zahteva aktiviranje bića ako je to biće već aktivirano.

Svako plaćanje se primenjuje samo na jednu magiju ili osobinu. Na primer, igrač ne može žrtvovati jedno biće da bi platio aktivne osobine dva permanenta koji traže žrtvovanje bića kao cenu. Takođe, razrešenje magije ili osobine ne plaća cenu druge magije ili osobine, čak ni ako deo efekta te magije ili osobine radi ono što druga cena traži.

Pobediti

Partija se završava istog trenutka kada igrač pobedi. Vidi pravilo A3, "Pobeda i poraz".

Podsetnik

Podsetnik se pojavljuje nakon ključnih osobina, kao i na kartama koje bi inače mogle biti pogrešno shvaćene. Podsetnik je tekst ispisan *kurzivom* i u zagradi je u tekstualnom delu karte. Ovaj tekst daje siže nekog pravila igre ili pojašnjava šta karta radi, ali se sam po sebi ne smatra pravilom. Vidi pravilo B8.20.

Podtip

Uz svoj tip, karta može imati i jedan ili više upisanih podtipova. Podtipovi su uvek jedna reč i napisani su posle crtice. Svaka reč posle crtice je poseban podtip.

Podtipovi artefakta se nazivaju i artefakt tipovi. Podtipovi bića se nazivaju i tipovi bića. Podtipovi promena se još nazivaju i tipovi promena. Podtipovi izvora se još nazivaju i tipovi izvora. Objekti mogu imati više podtipova.

Ako karta artefakt bića ima podtipove, ti podtipovi su tipovi bića.

Većina tipova karti ima sopstvenu jedinstvenu grupu mogućih podtipova. Vidi pravilo B6.30 "Podtipovi" i pravilo B12, "Tip i podtip".

Pojačanje

Pojačanje je ključna osobina sa cenom i efektom. Plaćanje cene pojačanja magije uzrokuje da magija ima dodatni ili alternativni efekat. Vidi pravilo E3.140, "Pojačanje".

"Pojačanje [cena]" znači "Možeš platiti i dodatnu [cenu] dok igrač ovu magiju". Najavljuješ da li nameravaš da platiš ovu cenu u isto vreme kada bi birao mod magije (vidi pravilo D10.12), a zaista plaćaš ovu cenu kada plaćaš i ostale cene magije (vidi pravila D10.16-18). Plaćanje cene pojačanja nikada nije obavezno.

Igrač koji kontroliše magiju odabira njene mete za efekat pojačanja (vidi pravilo D10.14) samo ako je najavio nameru da plati cenu pojačanja za taj efekat. Ako je igrač koji kontroliše magiju odlučio da ne plati određenu cenu pojačanja, on ne odabira mete za efekat koji je u vezi sa tom cenom pojačanja

Poreklo osobine

Poreklo osobine je onaj objekat koji ju je stvorio. Vidi pravilo D3, "Osobine".

Poreklo štete

Poreklo štete je onaj objekat koji je nanosi. Ako efekat traži od igrača da izabere poreklo štete, igrač može izabrati permanent, magiju na nizu (uključujući i onu koja će stvoriti permanent) ili bilo koji objekat u vezi sa objektom na nizu (uključujući i biće koje je rasporedilo borbenu štetu na nizu, čak i ako ono više nije u igri ili više nije biće). Objekat porekla ne mora biti sposoban da nanosi štetu da bi bio ispravan izbor. Vidi pravilo D20.80, "Porekla štete".

Posebna radnja

Posebne radnje ne koriste niz. Posebne radnje su igranje izvora, prekid trajnih efekata ili zaustavljanje odloženih izazvanih osobina, i ignorisanje trajnih efekata. Vidi pravilo D9.19 i pravilo D9.20, "Radnje koje ne koriste niz".

Pre borbe

Prva glavna faza u svakom potezu se naziva glavna faza pre borbe. Vidi pravilo C6, "Glavna faza".

Presretač

Presretač je pasivna osobina koja funkcioniše u svakoj zoni iz koje se može igrati karta na kojoj je. "Presretač" znači "Možeš igrati ovu kartu kao iznenađenje". Vidi pravilo E3.151, "Presretač".

Posle borbe

Druga glavna faza u svakom potezu se naziva glavna faza posle borbe. Ako efekat uzrokuje da potez ima dodatnu fazu borbe i dodatnu glavnu fazu, dodatna glavna faza je takođe glavna posle borbe. Vidi pravilo C6, "Glavna faza".

Poslednja poznata informacija

Poslednja poznata informacija o objektu je informacija koju je on imao pre nego što je napustio zonu u kojoj je bio. Efekti koji potiču od razrešenja magija i osobina koriste poslednju poznatu informaciju ako objekat od koga traže informaciju nije u zoni u kojoj se očekuje da bude (sem ako efekat raspoređuje štetu). Vidi pravilo D14.26.

Početna faza

Početna faza je prva faza poteza. Ima tri koraka: deaktiviranje, priprema i vučenje. Vidi pravilo C2, "Početna faza".

Pravilo konačnosti (neformalni izraz)

"Beskonačno" ne postoji u pravilima *Izvora magije*. "Pravila konačnosti" propisuju kako prekinuti petlje u kojima bi se nekoliko radnji moglo beskonačno ponavljati. Vidi pravilo D22, "Rukovanje 'beskonačnim' petljama".

Prva ruka (neformalni izraz)

Pre nego što partija počne, svaki igrač vuče 7 karata. Ovo je njegova prva ruka.

Predati

Igrač može predati partiju u bilo kom trenutku. On odmah napušta igru i gubi partiju. Vidi pravilo A3.

Prednost

Prednost ima igrač koji ima mogućnost da u tom trenutku odigra magiju ili osobinu. Vidi pravilo D9, "Vreme odigravanja magija i osobina".

Svaki put kada se magija, osobina (koja nije mana osobina) ili borbena šteta razreše, kao i na početku većine faza i koraka, aktivan igrač dobija prednost. Kada igrač odigra magiju ili osobinu ili kaže "dalje", prednost dobija protivnik.

Ako svi igrači kažu "dalje" za redom, magija, osobina ili borbena šteta sa vrha niza se razrešava ili, ako je niz prazan, faza ili korak se završava.

Svaki put kada bi igrač dobio prednost, prvo se kao jedan događaj razrešavaju svi primenljivi efekti stanja (vidi pravilo D21, "Efekti stanja"). Zatim, ako su stvoreni novi efekti stanja, i oni se razrešavaju kao jedan događaj. Ovaj proces se ponavlja dok god se stvaraju primenljivi efekti stanja. Zatim se na niz dodaju izazvane osobine (vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama"). Ovi koraci se ponavljaju ovim redosledom dok god se stvaraju novi efekti stanja ili izazvane osobine. Tek zatim igrač zaista dobija prednost.

U varijanti za više igrača "Magično srce", prednost imaju timovi, a ne igrači (vidi F7, "Varijanta Magično srce").

Premesti

Premestiti nešto (brojač, oreol...) znači uzeti ga sa mesta na kome se trenutno nalazi i staviti ga na ili ga vezati za drugi objekat ili igrača.

Preskočiti

Preskočiti događaj, korak, fazu ili potez znači preći preko toga kao da nije ni postojalo. Preskakanje događaja, koraka, faze ili poteza je efekat zamene. "Preskoči [nešto]" je isto kao i "Umesto da uradiš [nešto], ne radi ništa". Vidi pravilo C1.90 i pravilo D20.65.

Promena

Promena je tip. Aktivan igrač može igrati promene samo tokom glavne faze svog poteza kada je niz prazan. Vidi

pravilo B12.60, “Promene” i “Oreol” u rečniku.

Promeni

Promeni je pasivna osobina, napisana u formi “Promeni [tip permanenta]”. Ključna osobina Promeni ograničava ono šta magija oreola može odabrati za metu i ono što oreol kao permanent može promeniti. Vidi pravilo B12.60, “Promene”, i pravilo E3.130, “Promeni”.

Promešati

Promešati špil ili biblioteku znači učiniti redosled karata u tom špilu ili biblioteci nasumičnim. Pošto igrač promeša špil ili biblioteku čiji je vlasnik, svaki protivnik ima mogućnost da promeša ili preseče tu gomilu. Vidi pravilo A2.10.

Propratni tekst

Ovo je tekst napisan *kurzivom* (ali ne u zagradama) u tekstualnom delu karte. On daje “šmek” ili otkriva neki interesantan detalj pozadinske priče, ali nema uticaja na igru. Vidi pravilo B8.20

Protivnik

U partiji sa dva igrača, igračev protivnik je drugi igrač. U partiji sa više igrača, igrač ima više više od jednog protivnika. Vidi deo F, “Pravila igre za više od dva igrača”.

Radnja igre

Nekoliko koraka sadrži određene radnje koje ne koriste niz. Ove radnje su radnje igre. Radnje igre su deaktiviranje na početku koraka deaktiviranja (vidi pravilo C3.20), vučenje karte na početku koraka vučenja (vidi pravilo C5.10), najava bića koja napadaju na početku koraka najave biće koja napadaju (vidi pravilo C9.10), najava bića koja blokiraju na početku koraka najave bića koja blokiraju (vidi pravilo C10.10), odbacivanje karata aktivnog igrača do maksimalne veličine ruke na početku koraka odbacivanja (vidi pravilo C15), i uklanjanje štete sa permanentata i okončavanje “do kraja poteza” efekata na početku koraka odbacivanja (Vidi pravilo C15). Mana udar na kraju faze je takođe radnja igre (vidi pravilo C1.30).

Razbijač

Razbijač je pasivna osobina koja menja korak borbene štete u fazi borbe. Ona dozvoljava biću koje napada da “razbije” postavljenu odbranu i nanese deo svoje borbene štete braniocu. Vidi pravilo E3.100, “Razbijač”.

Razmena

Magija ili osobina može naložiti da dva igrača pri njenom razrešavanju razmene nešto (na primer, kontrolu nad dva permanenta ili svoje ukupne živote). Kada se takva magija ili osobina razreši, ona nema efekat ako nije u stanju da izvrši izabranu razmenu.

Primer: *Ako magija pokušava da razmeni kontrolu nad dva odabrana bića, a jedno od tih bića biva uništeno pre razrešavanja ove magije, ona ne radi ništa drugom biću (razmena se ne može izvršiti). Ako magija pokuša da razmeni kontrolu nad dva odabrana bića, a oba kontroliše isti igrač, magija nema efekat na ova dva bića.*

Pri razmeni kontrole nad dva permanenta, svaki igrač istovremeno stiče kontrolu nad onim koga nije kontrolisao.

Pri razmeni ukupnih života, svaki igrač dobija ili gubi onu količinu života koja je neophodna da dostigne prethodni ukupni život drugog igrača. Efekti zamene mogu modifikovati ovo dobijanje i gubljenje života, koje takođe može izazvati i neke izazvane osobine.

Neke magije ili osobine mogu naložiti igraču da razmeni karte u jednoj zoni sa kartama u drugoj (na primer, da razmeni karte uklonjene van igre sa kartama u igračevoj ruci). Ovakve magije i osobine rade kao i ostale “razmene”, osim što mogu izvršiti razmenu karata jedino ako je isti igrač vlasnik svih karata.

Ako magija ili osobina naloži igraču da razmeni dve zone, a jedna od ovih zona je prazna, karte ipak menjaju zonu.

Razrešavanje

Kada se magija ili osobina sa vrha niza razreši, igrač koji je kontroliše izvršava uputstva odštampana na karti, redosledom kojim su ona napisana. Kada se borbena šteta razreši, ona se nanosi kako je prethodno raspoređena, u najvećoj meri u kojoj je to još uvek moguće. Vidi pravilo D14, “Razrešavanje magija i osobina”.

Rasporediti/Raspodeliti

Ako magija ili osobina zahteva od igrača da podeli ili rasporedi efekat (kakav su šteta ili brojači) između jedne ili više odabranih meta, ili bilo kog broja biranih objekata ili igrača, igrač najavljuje podelu. Svaka meta, objekat, ili

igrač mora primiti nešto od onoga što se deli. U slučaju štete, minimalni iznos koji se može rasporediti na jedno biće ili igrača je 5 štete. Vidi pravila D10.15 i C11.20.

Raspoređivanje borbene štete

Dok počinje korak borbene štete, aktivni igrač objavljuje kako će svako biće koje napada rasporediti svoju borbenu štetu. Zatim branilac objavljuje kako će svako biće koje blokira rasporediti svoju borbenu štetu. Sva raspoređena borbena šteta ide na niz kao jedan unos; po razrešenju se nanosi odjednom. Vidi pravilo C11, "Korak borbene štete".

Regeneracija

Regeneracija je efekat zamene uništenja. "Regeneriši [permanent]" znači "Sledeći put kada bi [permanent] bio uništen u ovom potezu, umesto toga ukloni svu štetu sa njega (ako je oštećen), aktiviraj ga (ako je deaktiviran), i (ako je u borbi) ukloni ga iz borbe." Pošto je ovo efekat zamene, on mora biti aktivan pre pokušnog događaja uništenja. Osobine koje se izazivaju kada se šteta nanese izazivaju se čak i ako se permanent regeneriše. Vidi pravilo D20.62

Redosled

Redosled objekata u biblioteci, na odlagalištu ili na nizu ne može biti promenjen osim kada efekat to dozvoli. Objekti u drugim zonama mogu biti uređeni kako god njihovi vlasnici žele, ali svim igračima mora biti jasno ko kontroliše te objekte, da li su oni aktivirani ili ne, i čime su promenjeni ili opremljeni. Vidi pravilo B16.12.

Redosled aktivan igrač pa neaktivan igrač

Kad god je igračima naloženo da naprave izbore istovremeno, prvo aktivan igrač pravi sve svoje izbore, zatim ovo rade neaktivni igrači po redosledu igranja. Ovo pravilo se naziva "redosled aktivan igrač pa neaktivan igrač", ili "ANI redosled". Vidi pravilo A4.40.

Redosled vremenskih oznaka

Vremenska oznaka objekta je vreme kada je taj objekat ušao u zonu u kojoj se trenutno nalazi, sa dva izuzetka: (1) Ako dva ili više objekta uđu u zonu istovremeno, aktivan igrač određuje njihov redosled vremenskih oznaka u trenutku kada uđu u tu zonu. (2) Kad god se oreol ili oprema vežu za permanent, oreol ili oprema dobijaju novu vremensku oznaku. Vidi pravila D19.55, D19.56, D19.57 i "Zavisí od" u rečniku.

Ruka

Ruka je zona u kojoj igrač drži karte koje još nije odigrao. Vidi pravilo B16, "Zone".

Saigrač

U timskoj partiji sa više igrača, igračevi *saigrači* su ostali igrači u njegovom timu, a igračevi *protivnici* su svi igrači koji nisu u njegovom timu.

Svojtva

Svojtva objekta su ime, mana cena, boja, tip, podtip, simbol edicije, tekstualni deo, osobine, snaga, i izdržljivost. Svojtva ne uključuju nijednu drugu informaciju, kakve su npr. da li je permanent aktiviran ili ne, ko kontroliše magiju ili permanent, šta je odabrana meta magije, šta oreol menja, i tako dalje. Vidi pravilo B2, "Svojtva".

Simbol-biće

Simbol-biće je oznaka koja se koristi da predstavi permanent koji nije predstavljen kartom. Simbol-bića se stvaraju efektima. Simbol-bića mogu biti aktivirana i deaktivirana kao i karte, mada može biti potrebna alternativa rotaciji da bi se znalo njihovo stanje (ako se koriste oznake poput novčića, dugmića ili kocki). Vidi pravilo B15, "Simbol-bića".

Simbol edicije

Mali simbol odštampan desno ispod ilustracije (a pre snage/izdržljivosti ako one postoje) na svakoj karti igre *Izvori Magije* je simbol edicije, koji pokazuje u kojoj je ediciji karta objavljena. Vidi pravilo B6, "Simbol edicije".

Skrivena informacija (neformalni izraz)

Neke informacije u partiji *Izvora magije* nisu poznate svim igračima. Na primer, sadržaj igračeve biblioteke i ruke su skrivene informacije. Ako efekat "otkriva" kartu koja je skrivena, karta je javna informacija sve dok je otkrivena. Vidi i "Javna informacija" u rečniku.

Smrtonosna šteta

Smrtonosna šteta je količina štete veća ili jednaka izdržljivosti bića. Biće čija je izdržljivost veća od 0 sa smrtonosnom štetom na sebi biva uništeno. Ovo je efekat stanja (vidi pravilo D21.50).

Snaga

Broj pre kose crte desno ispod ilustracije na karti bića je snaga tog bića. Vidi pravilo B9, "Snaga/izdržljivost".

Bića koja napadaju ili blokiraju nanose borbenu štetu jednaku svojoj snazi. Vidi pravilo C11, "Korak borbene štete".

Neki objekti imaju snagu predstavljenu znakom "*" umesto broja. Oni imaju osobinu određivanja svojstva koja podešava snagu prema nekom navedenom stanju. Ova vrednost se prilagođava stanju; * je 0 kada je objekat van igre.

Sprečiti

Sprečiti magiju ili osobinu znači poništiti je, ukloniti je sa niza. Ona se ne razrešava i nijedan njen efekat se ne dešava. Sprečena magija ide na odlagalište vlasnika. Vidi pravilo D20.73. Sprečiti štetu znači zaustaviti je delimično ili u celini. Ako je sprečena u potpunosti, šteta nije naneta. Nula štete znači da šteta nije naneta. Vidi pravilo D20.72.

Stvaranje (neformalni izraz)

Termin "stvaranje" objašnjava nesposobnost bića da napadne ili koristi aktivne osobine sa simbolom aktiviranja kada uđe u igru nakon početka najskorijeg poteza igrača koji ga kontroliše. Vidi pravila B12.34 i E3.90 "Ubrzanje".

Stanja izazivanja

Stanja izazivanja su izazvane osobine koje "traže" određeno stanje igre umesto da čekaju neki događaj i izazivaju se čim se stanje igre poklopi sa uslovom. Osobina stanja izazivanja se ne izaziva ponovo sve dok osobina nije jednom razrešena, sprečena, ili na neki drugi način napustila niz. Vidi pravilo D11.110.

Takmičarski propisi

Trenutni zvanični takmičarski dokumenti nalaze se na: www.izvorimagije.com/tekstovi/dokumenti.php.

Tekstualni deo karte

Tekstualni deo karte je odštampan na donjoj polovini karte igre *Izvori magije*; sadrži tekst pravila koji određuje osobine karte, ponekad sadrži i podsetnik, a skoro uvek propratni tekst. Vidi pravilo B8, "Tekstualni deo karte".

Tekstualni deo objekta

Tekstualni deo objekta određuje mnoga svojstva tog objekta. Izmjena tekstualnog dela menja svojstva tog objekta. Videti i "Tekstualni deo karte".

Ti, tvoje, svoje

Reči "ti", "tvoje" i "svoje" na objektu odnose se na igrača koji kontroliše taj objekat (ili na vlasnika ako ga niko ne kontroliše). Za pasivne osobine, to je igrač koji trenutno kontroliše objekat na kome se nalaze. Za aktivne osobine, to je igrač koji je igrao osobinu. Za izazvane osobine, to je onaj igrač koji je kontrolisao objekat kada se osobina izazvala. Vidi i "Onaj ko kontroliše" i "Vlasnik" u rečniku.

Tim

U timskoj partiji sa više igrača, igrači pobeđuju ili gube kao tim umesto kao pojedinci. Varijante "Magično srce", "Pakt", "Kraljeva garda" i timska varijanta "Krug" koriste timove.

Tip

Reč "tip" ima dva značenja u igri *Izvori magije*:

1. Tip karte (i podtip, ako postoji) je odštampan levo ispod ilustracije. Karte, simbol-bića, permanenti i magije imaju tipove. Osobine nemaju tipove. Vidi pravilo B6, "Tip karte" i pravilo B12, "Tip i podtip". Kada efekat promeni tip objekta, novi tip menja sve prethodne tipove (npr, "postaje tip"). Ako efekat dodaje tip, ili dozvoljava objektu da zadrži svoje tipove, on će to reći (npr, "dobija tip" ili "uz ostale tipove bića"). Vidi pravilo B12.13.

2. "Tip" mane je njena boja, ili nedostatak iste (za bezbojnu manu). Vidi "Mana" u rečniku.

Tip artefakta

Podtip artefakta je uvek jedna reč navedena posle crtice: "Artefakt - Oprema". Podtip artefakta se takođe naziva tip

artefakta. Međutim, ako artefakt biće ima podtipove navedene posle crtice, ti podtipovi su tipovi bića (ne artefakta).

Tip bića

Podtipovi bića su uvek po jedna reč navedena posle crtice: “Biće - Ork Borac”, “Artefakt Biće - Div”, itd.

Podtipovi bića se skraćeno nazivaju tipovi bića. Bića mogu imati više podtipova.

Spisak svih tipova bića igre *Izvori magije* naveden je ispod:

Avet, Aždaja, Ajkula, Ala, Anđeo, Banda, Bauk, Besomar, Borac, Vampir, Varvarin, Veštac, Veštica, Vila, Vilenjak, Vilinzmaj, Vitez, Vodenjak, Vojnik, Volšebnik, Vuk, Vukodlak, German, Golem, Gromovnik, Gušter, Demon, Div, Drekavac, Druid, Duh, Dušak, Žrtva, Zver, Zloduh, Zombi, Zmaj, Zmajolik, Zmija, Iluzija, Imitator, Insekt, Kamenko, Kit, Krokodil, Kraba, Kurjak, Lasica, Leptirak, Leptirica, Lesnik, Letilica, Ljudožder, Majmun, Mačka, Meduzoid, Minotaur, Mladunče, Monah, Mračnik, Navi, Najamnik, Nekromanser, Neman, Nomad, Oktopod, Ork, Orlav, Otelovljenje, Patuljak, Pauk, Pacov, Ptica, Pobunjenik, Pošast, Psihogen, Psoglav, Pegaz, Pustinjak, Ratnik, Rusalka, Sveštenik, Senka, Slon, Skelet, Stihija, Snoviđenje, Skaut, Talason, Trol, Ubica, Utvara, Feniks, Heroj, Cvet, Čarobnjak, Čovek, Šaman, Šumar.

Tip izvora

Podtipovi izvora su uvek jedna reč i navedeni su posle crtice: “Izvor – Grob Vatra”, “Izvor – Perunov Brod” itd.

Podtipovi izvora se takođe i nazivaju tipovi izvora. Izvori mogu imati više podtipova. Vidi pravilo B12.70, “Izvori” i “Osnovni tipovi izvora” u rečniku.

Spisak svih tipova izvora igre *Izvori magije* naveden je ispod:

Brod, Vatra, Voda, Grob, Dvor, Zemlja, Lovište, Perunov(o), Šuma.

Tip promene

Podtip promene je uvek jedna reč navedena posle crtice: “Promena - Oreol”. Podtipovi promena se takođe zovu tipovi promena, i trenutno postoji samo jedan tip promene (Oreol).

Trajni efekti

Trajni efekat je obično aktivan dok god je permanent sa pasivnom osobinom koja ga stvara u igri ili dok objekat sa pasivnom osobinom koja ga stvara ostaje u odgovarajućoj zoni. Magija ili osobina takođe mogu stvoriti trajni efekat koji ne zavisi od permanenta; on traje dok god magija ili osobina odrede. Vidi pravilo D19, “Trajni efekti”.

Turnir

Turnir je organizovani događaj na kome se igrači takmiče sa drugim igračima za nagrade. Raspored predstojećih turnira može se naći na zvaničnom sajtu igre *Izvori magije* (www.izvorimagije.com/tekstovi/raspored.php).

Turnirska pravila

Pravila turnirskih takmičenja regulišu razni dokumenti na www.izvorimagije.com/tekstovi/dokumenti.php.

Ubaciti u igru

Ako efekat kaže igraču da ubaci objekat u igru, taj objekat se ne smatra “igranim”.

Primer: *Frulaš je biće sa osobinom: "[plati cenu]: Ubaci kartu bića iz svoje ruke u igru." Efekat ove osobine kaže igraču da ubaci biće u igru. Ovo biće nije igrano, pa ne postoji magija bića koja se može sprečiti.*

Ubrzanje

Biće obično ne može napasti ili koristiti aktivne osobine čija cena uključuje simbol aktiviranja osim ako nije u kontinuitetu pod kontrolom igrača od početka njegovog najskorijeg poteza. Ubrzanje je pasivna osobina koja omogućava biću da zanemari ovo pravilo. Vidi pravilo E3.90, “Ubrzanje”.

Uzastopno “dalje”

Uzastopno “dalje” znači da su svi igrači rekli “dalje” bez igranja neke magije ili osobine, ili preduzimanja neke posebne radnje u međuvremenu. Ako svi igrači kažu “dalje” za redom, magija, osobina, ili borbena šteta sa vrha niza se razrešava. Ako je niz prazan, faza ili korak se završava. Vidi pravilo D9.10, “Vreme odigravanja, prednost, i niz”.

U igri

“U igri” je jedina zona u kojoj postoje permanenti. Kada se magija artefakta, bića, ili promene razreši, ubacuje se u zonu “u igri” kao permanent (tipa artefakt, biće, ili promena). Kada se odigra izvor, on se ubacuje u zonu “u igri” kao

permanent. Simbol-bića takođe postoje samo u ovoj zoni. Vidi pravilo B16, "Zone".

Ukloniti van igre

Karta uklonjena iz igre je van partije. Efekat koji je uklonio kartu može odrediti način na koji se ona može vratiti. Vidi pravilo B16.70, "Uklonjeno iz igre".

Ukloniti iz borbe

Biće koje napada ili blokira je uklonjeno iz borbe ako napusti igru (npr, ako je uništeno ili uklonjeno van igre), ako se regeneriše (vidi pravilo D20.62), ako se promeni igrač koji ga kontroliše ili ako ga neki efekat ukloni iz borbe. Biće koje je uklonjeno iz borbe prestaje da bude biće koje napada ili blokira i više ne može rasporediti borbenu štetu, niti borbena šteta može biti raspoređena na njega. Sva borbena šteta koja je već na nizu se razrešava uobičajeno, čak i raspoređena od tog bića ili na njega; uklonjeno biće će naneti već raspoređenu štetu. Vidi pravila C7.20 i C11.41.

Ukupna cena

Ukupna cena magije ili aktivne osobine je njena mana cena, cena aktivacije ili alternativna cena, uvećana za sva povećanja cena i umanjena za sva smanjenja cena. Vidi pravilo D10.16.

Ukupna mana cena

Ukupna mana cena objekta je broj jednak zbiru brojeva u njegovoj mana ceni, bez obzira na vrstu simbola ispred kojih stoje ti brojevi. Ako objekat nema mana cenu, njegova ukupna mana cena je 0. Neki efekti mogu tražiti od igrača da plati količinu mane jednaku ukupnoj mana ceni nekog objekta; ova cena može biti plaćena bilo kojom kombinacijom obojene i/ili bezbojne mane. Vidi pravilo B4, "Mana cena i boja".

Primer: *Sila Šumskih Dubina ima mana cenu od 2 zelene i 3 bilo koje, i ukupnu mana cenu 5.*

Ulazi u igru

Permanent ulazi u igru kada se karta ili simbol-biće koji ga predstavljaju pomere u zonu "u igri". Permanent čiji se tip ili onaj ko ga kontroliše promene ne "ulazi u igru".

Permanenti ulaze u igru deaktivirani i pod kontrolom onoga ko ih je ubacio u igru.

Kada permanent uđe u igru, prvo se primenjuju svi efekti zamene, zatim se primenjuju trajni efekti, zatim se proverava da li trenutni oblik permanenta stvara neke izazvane osobine.

Primer: *Ako uputstvo kaže da nešto ulazi u igru aktivirano, to se ne ubacuje deaktivirano pa se onda aktivira.*

Umesto

Efekti koji koriste reč "umesto" su efekti zamene. Većina efekata zamene koristi reči "umesto toga" da označi koji događaji će biti zamenjeni drugim događajima. Vidi pravilo D20, "Efekti zamene i sprečavanja".

Uništiti

Uništiti permanent znači pomeriti ga iz zone "u igri" na vlasnikovo odlagalište. Regeneracija ili drugi efekti zamene uništenja mogu zameniti ovu radnju. Vidi pravilo D20, "Efekti zamene i sprečavanja".

Uslov izazivanja

Izazvana osobina počinje rečima "kada", "kad god", ili "na". Izraz koji sadrži jednu od ovih reči je uslov izazivanja koji određuje događaj izazivanja. Vidi pravilo D5, "Izazvane osobine" i "Izazvana osobina" u rečniku.

Faza

Svaki potez je podeljen na pet faza: početna, glavna pre borbe, borba, glavna posle borbe, i završna. Vidi deo C, "Struktura poteza".

Faza borbe

Borba je treća faza u potezu. Faza borbe ima pet koraka: početak borbe, najava bića koja napadaju, najava bića koja blokiraju, borbena šteta, i kraj borbe. Vidi pravila C7 – C12.

Cena aktivacije

Cena aktivacije aktivne osobine je sve pre znaka dve tačke u "cena aktivacije: efekat". Cena mora biti plaćena da bi se osobina odigrala. Vidi pravilo D4, "Aktivne osobine".

Primer: *Cena aktivacije osobine: "@: Dobijaš 10 života" je aktiviranje permanenta, koji mora biti deaktiviran.*

Cena

Igranje magija i aktivnih osobina zahteva plaćanje cene. Većina cena se plaća manom, ali one mogu uključivati i plaćanje životom, aktiviranje ili žrtvovanje permanenata, odbacivanje karata, i tako dalje.

Igrač ne može platiti cenu ako nema potrebne resurse da je plati u potpunosti. Na primer, igrač sa samo 20 života ne može platiti cenu od 30 života, i permanent koji je već aktiviran ne može biti aktiviran da bi se platila cena. Vidi pravilo B4, "Mana cena i boja", i pravilo D4, "Aktivne osobine".

Špil

Igračev špil je skup karata sa kojima je taj igrač započeo partiju. Za igranje *Izvora magije* potrebno je da svaki igrač poseduje sopstveni špil od najmanje četrdeset karata (takmičarski minimum je 60 karata), male objekte da predstavi simbol-bića i brojače, i neki način da jasno prati svoj ukupni život. Standardni špil ne može sadržati više od četiri karte istog imena (vidi pravilo A1.20). Kada partija počne, špil svakog igrača postaje njegova biblioteka.

Šteta

Šteta može biti naneta bićima i/ili igračima.

Šteta naneta igraču oduzima se od njegovog ukupnog života.

Šteta naneta biću ostaje na permanentu do kraja poteza, čak i ako permanent prestane da bude biće. Biću koje na sebi ima štetu jednaku ili veću od svoje izdržljivosti naneta je smrtonosna šteta i to biće je uništeno. (Vidi pravilo D21, "Efekti stanja".) Šteta ne menja izdržljivost bića (ono zadržava svoju izdržljivost bez obzira na količinu štete na sebi). Šteta ne utiče na permanent koji više nije biće (ali ako on ponovo postane biće pre nego što se šteta ukloni na kraju poteza, takvo biće može biti uništeno). Tokom koraka odbacivanja, sva šteta se uklanja sa permanenata.

Cene i efekti koji izazivaju "plaćanje životom" i "gubljenje života" ne nanose štetu, i taj gubitak života ne može biti sprečen ili na neki drugi način izmenjen efektima koji sprečavaju štetu.

Štit

Efekti zamene i sprečavanja rade kao "štitovi" oko toga na šta utiču (pravilo D20, "Efekti zamene i sprečavanja").

Šuma

"Šuma" je jedan od pet osnovnih tipova izvora. Svaka zelena karta uvedena kao izvor je Šuma. Izvor osnovnog tipa ima osobinu da proizvodi obojenu manu. Smatra se da svaki osnovni izvor ima zamišljeni tekstualni deo koji kaže: "@: Dodaj manu boje velikog simbola u svoje izvorište". Šuma proizvodi zelenu manu. Vidi pravilo B12.76.

Šumski

Vidi "Izvorni" u rečniku.

X

Ako cena ima "X" u sebi, vrednost za X mora biti objavljena kao deo igranja magije ili osobine (vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina"). Dok je magija ili osobina na nizu, X u njenoj mana ceni je količina najavljena kao deo igranja magije ili osobine. Ako karta u bilo kojoj drugoj zoni ima X u svojoj mana ceni, količina se računa kao 0. Ako se igra magija koja ima X u svojoj mana ceni i efekat dozvoljava igraču njeno igranje bez plaćanja bilo koje cene (uključujući i X), jedini ispravan izbor za X je 0. Ovo se ne primenjuje na efekte koji samo smanjuju cenu, čak i ako je oni smanje na 0. Vidi pravilo D10, "Igranje magija i aktivnih osobina".

Primer: *Vatrene Strele u svojoj mana ceni imaju X bilo kojih i kažu: "Vatrene Strele nanose X puta 10 štete odabranom biću ili igraču." Ova karta vradžbine je na tvom odlagalištu. Kada igrač Apsurd Greha koji između ostalog kaže: "Možeš igrati odabranu kartu iznenađenja ili vradžbine iz svog odlagališta bez plaćanja njene mana cene", možeš odabrati Vatrene Strele. Ipak, one neće naneti štetu (jer će X biti jednako 0).*

U izazvanim osobinama, X se određuje kada se osobina razreši. Može biti određeno tekstom osobine, ključnom osobinom karte, ili događajem izazivanja. Vidi pravilo D11, "Rukovanje izazvanim osobinama".

U ostalim slučajevima, X je određeno tekstom magije ili osobine. Ako X nije određeno, igrač koji kontroliše magiju ili osobinu bira vrednost za X. Sve oznake za X na jednom objektu imaju istu vrednost.

Za sve dodatne informacije i novosti, posetite naš sajt: www.izvorimagije.com

Svoja pitanja možete slati popunjavanjem formulara na adresi: www.izvorimagije.com/kontakt/kontakt.php