

IZVORI MAGIJE

IZVORI MAGIJE - DETALJNA PRAVILA IGRE

Poslednja promena 07/12/2006

UVOD

U igri “**Izvori magije**” igraš ulogu moćnog čarobnjaka koji se u magijskim dvobojima bori sa ostalim čarobnjacima za slavu, znanje i moć. Tvoj špil karata predstavlja sva oružja tvog arsenala. On sadrži magije koje znaš i bića koja možeš prizvati da se bore za tebe.

Igra sa kartama **Izvori magije** kombinuje sakupljanje karata sa strateškom igrom. Najbolja stvar kod ove igre je to što se ona uvek menja. Ti izmišljaš i praviš sopstvene jedinstvene špilove i svaka partija **Izvora** koju igraš je različita. Strategija i kreativnost dolaze do izražaja kako pri samoj igri, tako i pri sastavljanju špila kojim igraš. Ne možeš znati koje karte ćeš dobiti u kupljenom paketu pojačanja, pa sakupljaš i menjaš karte sa ostalim igračima kako bi došao do karti koje želiš.

Proširenja igre **Izvori magije** biće dostupna par puta godišnje, i svako proširenje doneće nove karte sa novim načinima da zapanjiš i pobediš svoje protivnike.

Ovo nije tipično uputstvo. Nema potrebe da ga čitaš od početka do kraja. Deo “Učenje igre” na stranama 2-3 govori kako da odmah započneš partiju **Izvora magije**. Ako zaboraviš kako nešto radi ili imaš pitanje na koje ne znaš odgovor, potraži ga u ostatku ovog uputstva.

(Reči i izrazi u **crvenoj** boji su stvari koje možeš potražiti i u rečniku. Rečnik počinje na 16. stranici)

SADRŽAJ

2 Učenje igre (osnovna pravila)

4 Korak po korak (detaljna pravila)

4 Deo I: Osnove

- 4 Potrebno je...
- 4 Cilj igre
- 4 Kako započeti igru
- 4 Delovi karte igre **Izvori magije**
- 5 Ključni termini i simboli
- 6 Tipovi karata: artefakt, biće, promena, vradžbina, iznenađenje, izvor
- 7 Zone: biblioteka, ruka, u igri, odlagalište, niz

8 Deo II: Magije, Osobine, i Efekti

- 8 Zakon karte
- 8 Šta je magija?
- 8 Šta je osobina?
- 9 Kako igram magiju ili aktivnu osobinu?
- 9 Kako igram izazvanu osobinu?
- 10 Niz
- 10 Kako se magije ili osobine razrešavaju?
- 11 Šta je efekat?

12 Deo III: Struktura Poteza

- 12 Početna Faza
- 12 Glavna Faza
- 12 Faza Borbe
- 13 Glavna Faza (ponovo)
- 13 Završna Faza

14 Deo IV: Osobine Bića

Anti, Zastrahuje, Izvorni, Jurišnik, Letač, Opreznost, Razbijač, Regeneracija, Ubrzanje

15 Deo V: Pet boja Izvora magije

Žuta, Plava, Crna, Crvena, Zelena

15 Deo VI: Ispravke

16 Deo VII: Rečnik

UČENJE IGRE (OSNOVNA PRAVILA)

Najlakši način da naučiš pravila igre **Izvori magije** je od prijatelja koji već zna da igra. Ali neko mora i da nauči prvi, zar ne? U ovom delu ukratko je objašnjeno kako započeti partiju **Izvora magije**. Odgovore na sva pitanja i nejasnoće koja se jave tokom igre, kao i šire objašnjenje igre, potraži u ostatku ovog uputstva.

Za ulazak u svet **Izvora magije** najbolje je nabaviti početni špil koji sadrži 40 karata spremnih za igru. To je, ujedno, i minimalna dozvoljena veličina špila. Ne postoji ograničenje za maksimalnu veličinu. Početni špilovi su idealni za početnike. Ako želiš da svoju kolekciju i špilove dopuniš novim kartama, postoje paketi pojačanja sa 15 dodatnih, nasumično odabranih karata. U svakom špilu sme biti najviše četiri primerka iste karte.

Za igranje **Izvora** potreban ti je špil karata igre **Izvori magije**, prijatelj koji takođe ima špil, i nešto pomoću čega ćete pratiti vaš ukupni život (recimo papir i olovka). **Izvore magije** može igrati i više od dva igrača, ali to nećemo objašnjavati ovde (više informacija potraži na sajtu Izvorimagije.com).

Igru počinješ sa 200 života. Cilj igre je spustiti ukupni život protivnika na nulu pre nego što on to uradi tebi! (Takođe pobeđuješ ako protivnik treba da vuče kartu kada nijedna nije ostala u njegovom špilu.) Živote čarobnjaku oduzimaju najčešće protivnikova bića ili magije.

Baci kockicu ili novčić da vidiš ko igra prvi. Zatim promešaj svoj špil karata, spusti ga licem na dole pored sebe, i povuci sedam karata sa vrha. Ovo je tvoja ruka koju možeš videti samo ti. Protivnik radi isto. Zatim počinjete dvoboj, u kome svoj potez naizmenično igraju jedan pa drugi igrač.

Svaki **potez** u toku dvoboja (partije) izgleda ovako:


1) Početna faza

a) Ako ti je ovo prvi potez, pređi na korak b. Ako si u prošlom potezu aktivirao (oborio u horizontalan položaj) neku od svojih karata, sada ih **deaktiviraj** (uspravi) kako bi mogao ponovo da ih koristiš. Ovo se odnosi na sve tvoje karte u igri, uključujući i izvore. **Pripremi** se za svoj potez.


b) Vuci kartu sa vrha svog špila i stavi je u ruku. *Igrač koji počinje partiju ne vuče dodatnu (osmu) kartu u prvom potezu.*

2) Glavna faza

a) Uvedi izvor. Ovo radiš biranjem jedne karte iz ruke koju uvodiš u igru licem prema gore i okrenutu naopako, tako da veliki krug bude na njenom vrhu. Svaki izvor proizvodi jednu manu, magijsku energiju koju koristiš za igranje magija. Boja simbola (žuta 🌾, plava 🌀, crna 🎯, crvena 🔥, zelena 🌿) određuje boju mane koju izvor može proizvesti. Obojenom manom može se platiti i bezbojni deo cene. Ako uvedeš artefakt kao izvor, on proizvodi samo bezbojnu manu (⚔️). Karta uvedena kao izvor od tog trenutka služi samo da proizvodi manu, i ostaje izvor sve dok je u igri. Sa više mana možeš odigrati moćnija bića i magije. (*U potezu kada proceniš da imaš dovoljno izvora možeš preskočiti ovaj korak.*)

b) Igraj bića i ostale magije. Bića prizivaš iz karata u svojoj ruci. Aktiviraj (obori u horizontalan položaj rotiranjem za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu, U potezu u kome je odigrano, biće ne može da napada ili da se aktivira (obori u horizontalan položaj), *ali može da blokira* protivnikovo biće u njegovom potezu. **Ostale magije** su slične igranju bića. Kada platiš cenu i uradiš ono što piše na karti, ako je u pitanju vradžbina ili iznenađenje, ovu kartu odlažeš na svoje odlagalište (gomilu neposredno pored tvog špila okrenutu licem na gore, tako da je svi mogu videti). Ako je u pitanju promena ili artefakt, uvodiš kartu u igru (najveći deo prostora na stolu ispred tebe).

3) Borba


Aktiviraj (obori u horizontalan položaj rotiranjem za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu, bića kojima napadaš kako biste ti i tvoj protivnik znali da si iskoristio ta bića u ovom potezu. Možeš odlučiti i da ne napadneš. Bića koja su napala u tvom potezu (aktivirana bića) ne mogu blokirati protivnikova bića kada on napadne u svom potezu. *Zapamti da svojim bićima možeš napasti samo protivnika, ne i njegova bića.* Protivnik odlučuje da li će i koja od tvojih bića blokirati (zaustaviti) svojim bićima. **Bića koja blokiraju** se ne aktiviraju, odnosno ostaju uspravna. Tvoja bića koja nisu blokirana nanose onoliko štete protivniku kolika je njihova **snaga** (broj levo od kose crte ispod slike). Bića blokirana protivnikovim bićima ne nanose štetu protivniku, već se oštećuju međusobno za iznos svoje snage. Koliko štete biće može istrpeti pre nego što bude uništeno određuje njegova **izdržljivost** (broj desno od kose crte ispod slike). U borbi bića mogu uništiti jedno drugo, a neka mogu i preživeti jer nisu primila dovoljno štete. Protivnik može odlučiti da blokira jedno tvoje izdržljivije biće sa više svojih bića kako bi ga uništio. U tom slučaju, ti određuješ kako će tvoje biće rasporediti svoju štetu protivnikovim bićima. Tvoja uništena bića odlaze na tvoje odlagalište (gomilu neposredno pored tvog špila okrenutu licem na gore), protivnikova na njegovo.

4) Glavna faza (ponovo)

Nakon borbe, **ponovo igray bića i ostale magije.** Možeš uvesti i neku kartu kao izvor ako to nisi uradio pre borbe (*smeš uvesti samo jedan izvor po potezu*). Često je bolje prizvati bića nakon borbe, kako bi imao dovoljno neaktiviranih izvora da odigraš neku magiju iznenađenja u toku borbe, ako se za tim ukaže potreba.

5) Završna faza

Ako imaš više od sedam karata, **odbacuješ** višak na svoje odlagalište (gomilu neposredno pored tvog špila okrenutu licem na gore, tako da je svi mogu videti). Sva šteta sa uklanja sa preživelih bića (oporavljena su). Tvoj potez se završava i vreme je da protivnik odigra svoj potez.

U toku tvog poteza, **protivnik** može igrati samo magije **iznenađenja** i **osobine** karti koje su već u igri (osobine su posebne sposobnosti navedene na pojedinim kartama). Osobine koje zahtevaju aktiviranje bića (U toku borbe, i ti i tvoj protivnik možete igrati samo iznenađenja i osobine.

Poznavanje osnovnih pravila navedenih u sekciji Učenje igre (koju si upravo pročitao) omogućiće ti da upoznaš igru i uživaš u njoj. Dodatne informacije i razjašnjenja potraži u Detaljnim pravilima, koja predstavljaju ostatak ovog uputstva.

Na samom kraju uputstva nalazi se rečnik, u kome ćeš pronaći objašnjenje svih termina sa kojima se susrećeš igrajući Izvore magije. Ako odgovor na svoje pitanje ne pronađeš u ovom uputstvu, ne ustručavaj se da ga postaviš putem sajta Izvorimagije.com.

KORAK PO KORAK (DETALJNA PRAVILA)

Deo I: OSNOVE

Potrebno je...

Za igranje **Izvora** potreban ti je špil karata igre **Izvori magije**, prijatelj koji takođe ima špil, i nešto pomoću čega ćete pratiti vaš ukupni život (recimo, papir i olovka).

Cilj igre

Spusti **ukupni život** svog **protivnika** na nulu pre nego što on to uradi tebi! Takođe pobeđuješ ako protivnik treba da **vuče** kartu kada nijedna nije ostala u njegovoj **biblioteci**.

Kako započeti igru

Igru počinješ sa 200 **života**.



Baci kockicu (ili novčić) da vidiš koji **igrač** bira ko igra prvi. Ko god krene prvi preskače prvi **korak vučenja** (taj igrač ne vuče kartu). Ako ste upravo odigrali partiju, onaj ko je izgubio bira ko igra prvi.

Promešaj svoj špil. Zatim vuci sedam karata sa vrha.


Delovi karte igre Izvori magije



Ime. Ime karte nalazi se u gornjem desnom uglu. Kada se ime karte pojavi i u njenom tekstualnom delu, to se odnosi samo na taj primerak karte, ne i na ostale **u igri**.

Mana cena. Svaki broj i simbol u gornjem levom uglu deo je **cene** da se **odigra** ova **magija**. Ako je **mana cena** npr. predstavljena brojem 1 ispred žutog i brojem 3 ispred sivog simbola (1  3 ), **plaćaš** jednu žutu **manu** i tri mane bilo koje boje da bi odigrao ovu magiju.

Tip karte. Ovo ti govori da li je karta **artefakt**, **biće**, **promena**, **iznenađenje**, ili **vradžbina**. Postoje i neke karte čiji upisani tip je **izvor**, i to znači da ove karte mogu ući u igru samo kao izvori (za razliku od ostalih karti). Ako je u pitanju biće, njegov tip bića (recimo Čovek ili Čarobnjak) pojavljuje se pored reči “Biće”. Ako je u pitanju tip promene koji se vezuje na drugu kartu, piše “Promena-Oreol,” a tip permanenta na koji se vezuje naveden je u tekstualnom delu. (**Permanent** je svaka karta i **simbol-biće** koji su već u igri.) Vidi stranu 6 za više detalja o svakom **tipu karte**.

Oznaka edicije. Ova oznaka govori iz koje serije **Izvora** je karta. (**Oznaka 1. edicije** je ) Boja oznake govori ti koliko je karta retka: crna za **obične karte**, srebrna za **srebrne**, zlatna za **zlatne karte** (zlatne su najređe).

Tekstualni deo. Ovde se pojavljuju **osobine** karte. **Prpratni tekst** se, ako ga ima, takođe pojavljuje ovde; to je tekst napisan kurzivom (*kurziv izgleda ovako*) koji ti govori nešto o svetu **Izvola**. Prpratni tekst nema uticaja na igru. Većina osobina ima **podsetnik** napisan kurzivom da ti pomogne da upamtiš šta te osobine rade.

Kolekcionarski broj. **Kolekcionarski broj** olakšava slaganje tvoje kolekcije. Na primer, “15/400” znači da je to 15. karta od 400 različitih. Pre kolekcionarskog broja naveden je autor ilustracije, a pre njega ime same igre.

Snaga i izdržljivost. Na svakoj karti bića navedena su njegova **snaga** i **izdržljivost** (brojevi ispod slike, nakon tipa bića). Ove brojeve koristiš da odrediš koje biće pobeđuje u borbi.

Ključni termini i simboli

Mana. Misli o mani kao o magičnom novcu **Izvola magije** – to je ono što koristiš da platiš većinu cena. Karte uvedene kao izvori (i neke druge karte) proizvode manu, magičnu energiju koja zatim odlazi u tvoje izvorište. Tvoje **izvorište** je zamišljeno mesto na kome mana stoji dok je ne potrošiš. Izvor obično može proizvesti jednu manu po potezu. Proizvedena mana se “sliva” u izvorište, mesto gde čeka da bude upotrebljena do kraja faze.


Slično sitnom novcu, mana preostala u tvom izvorištu može ti “probušiti džep”. Na kraju svake **faze**, **gubiš 10 života** za svaku neiskorišćenu manu u svom izvorištu, i ta mana nestaje. Ovo se naziva **mana udar**. Mana udar NE nanose neaktivirani izvori, već samo proizvedena a neiskorišćena mana u tvom izvorištu.


Svaka mana može biti u jednoj od pet **boja** Izvola magije ili **bezbojna**. Kada cena zahteva manu određene boje, simbol nakon broja biće u toj boji (žuta, plava, crna, crvena ili zelena). Kada se cena može platiti bilo kojom vrstom mane, simbol nakon broja biće sivi zupčanici. Bezbojna mana se može platiti bilo kojom vrstom mane.

Permanenti. Artefakti, bića i promene se **ubacuju u igru** kada se **razreše**. Karte uvedene u igru kao izvori takođe ostaju u igri. Ove karte se nazivaju **permanenti** zato što traju dok ih nešto ne ukloni iz igre. (Iznenadjenja i vradžbine odlaze na tvoje odlagalište kada se razreše.)

Aktiviranje. **Aktiviranje** u igri Izvoli magije je način da se pokaže da je karta upotrebljena. Da bi aktivirao kartu, iz vertikalnog položaja je zarotiraj za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu. Na početku svakog od tvojih **poteza**, deaktiviraš svoje aktivirane karte, okrećući ih za 90 stepeni u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu, kako bi mogao da ih ponovo upotrebiš. Važno je da karte **deaktiviraš** tako da ostanu ono što su bile – ako je karta bila izvor, moraš je deaktivirati tako da ostane izvor (tako da veliki simbol bude na vrhu karte, a tekst “naopako”). Ako je karta bila biće, deaktiviraj je tako da ostane biće (da možeš pročitati ime bića).



Simbol  znači “aktiviraj ovu kartu.” Obično se pojavljuje u **ceni aktivacije**.

Odabiranje. Kada magija ili **osobina** sadrži reč “**odaberi**” (ili odabrano, odabranom...), ti biraš metu magije ili osobine kada je igraš. Na primer, osobina Streličarke (koja je nešto slabija prijateljica naše Brdske Streličarke) kaže: “: Streličarka nanosi 10 štete odabranom biću koje napada ili blokira.” Kada igraš ovu osobinu, ti biraš biće (koje napada ili blokira) kome će Streličarka naneti 10 štete.

Tipovi karata

U igri Izvori magije postoji 6 tipova karti:


Artefakt


Artefakti su bezbojni permanenti koji predstavljaju predmete sa magičnim svojstvima. Možeš igrati artefakte jedino u toku *svojih glavnih faza* kada je **niz** prazan. (Naučićeš o fazama i nizu kasnije.)

Karta tipa “Artefakt-**Oprema**” predstavlja oružje ili oklop koji tvoja bića mogu koristiti. Jednom kada je oprema u igri, možeš platiti da je vežeš za biće koje kontrolišeš ili da je prebaciš sa jednog od tvojih bića na drugo.

Biće

Bića su permanenti koji mogu da napadaju i blokiraju. Možeš igrati bića jedino u toku *svojih glavnih faza* kada je niz prazan.

Karte bića imaju navedena dva broja desno od tipa bića, ispod slike ( kod Brdske Streličarke sa gornje slike). Broj levo od kose crte je snaga bića. Biće nanosi toliko štete u borbi. Broj desno od kose crte je izdržljivost bića. Toliko štete je potrebno da se **uništi** biće.

Biće ne može da napadne, i ne možeš igrati nijednu njegovu osobinu koja ima  (zahteva aktiviranje) u svojoj ceni, izuzev ako je biće bilo u igri pod tvojom **kontrolom** od početka tvog najskorijeg poteza. (Možeš ga koristiti da blokira – ako je deaktivirano – i igrati njegove ostale osobine.)

Biće se aktivira kada napada, ali ne i kada blokira. Artefakt bića mogu da napadaju i blokiraju baš kao i ostala bića. Artefakt biće može biti pogođeno bilo čime što pogađa artefakte *i* bilo čime što pogađa bića.

Promena

Promene su permanenti koji predstavljaju magična stanja (čini koje traju). U skladu sa svojim imenom, promene često menjaju pravila igre na neki način (naveden na karti) sve dok su same u igri. Možeš igrati promene jedino u toku *svojih glavnih faza* kada je niz prazan.

Većina promena stoji u igri sama za sebe, baš kao i artefakti i bića. Ali oreoli (sa tipom “Promena-**Oreol**”) su različiti. Oni su promene koje mogu biti u igri samo ako su **vezane** za druge permanente.

Kada igraš oreol, on **menja** odabranu stvar. To znači da moraš odlučiti za šta će oreol biti vezan dok ga igraš. Oreol u svom tekstualnom delu kaže za šta može biti vezan (“promeni biće”, “promeni izvor”, itd).

Ako permanent sa oreolom zakačenim na sebe napusti igru, oreol se stavlja na odlagalište svog vlasnika.

Vradžbina

Vradžbine su magije koje možeš igrati jedino u toku *svojih glavnih faza* kada je niz prazan. Magije vradžbina ne ostaju u igri. Idu na odlagalište svog **vlasnika** nakon što se razreše.

Iznenadenje

Iznenadenja su magije koje možeš igrati kad god imaš **prednost**, čak i u toku poteza protivnika ili kao **odgovor** na drugu magiju. (Naučićeš o prednosti kasnije.) Magije iznenadenja ne ostaju u igri. Idu na odlagalište svog vlasnika nakon što se razreše.

Izvor

Izvori su razlikuju od svega ostalog jer se nikada ne računaju kao magije. To znači da njihovo uvođenje ne može biti **sprečeno**, i da uvođenje izvora ne koristi **niz**.

Izvori su permanenti koji imaju **mana osobine** (osobine koje proizvode manu). Obično ćeš koristiti izvore da platiš za magije ili osobine. Možeš uvesti samo jedan izvor po potezu, i to samo u toku jedne od *svojih* glavnih faza kada je niz prazan.

Skoro svaka karta u igri **Izvori magije**, uz svoj osnovni tip, može biti uvedena u igru kao **osnovni izvor**. Ovo se postiže ako se uvede okrenuta naopako, tako da veliki krug sa simbolom bude na njenom vrhu (a tekst okrenut naopako). Jednom uvedena kao izvor, karta gubi sva ostala svojstva (uključujući i boju, iako i dalje proizvodi manu te boje), i ostaje izvor sve dok je u igri.



Svaki osnovni izvor ima mana osobinu da svojim aktiviranjem proizvodi *jednu* manu određene boje, i to one boje koje je bila ta karta (karta uvedena kao izvor nema boju, ali proizvodi manu te boje) ili bezbojnu manu. Osnovne izvore predstavljaju samo karte u jednoj od pet boja **Izvora magije**, i ove karte uvedene kao izvori imaju svoja imena (žuta-Zemlja 🌾, plava-Voda 🌀, crna-Grob 🏴‍☠️, crvena-Vatra 🔥, zelena-Šuma 🌿). Svi ostali izvori su neosnovni. Svaki artefakt, uz svoj osnovni tip, može biti uveden u igru kao izvor, ali kao **neosnovni izvor** koji proizvodi jednu bezbojnu manu. Postoje i neosnovni izvori koji proizvode više od jednog tipa mane. Bezbojna mana može biti plaćena i *bilo kojom* vrstom mane (crvenom, crnom...) umesto bezbojnom.

Zone

Zona je termin igre **Izvori magije** za oblast igre. Karte mogu biti u jednoj od šest različitih zona:

Biblioteka. Ovo je špil karata koje koristiš za igranje – tvoja gomila sa koje vučeš. Niko ne može da gleda karte u tvojoj biblioteci, ali smeš da znaš koliko je karata u biblioteci svakog igrača. Čuva se licem na dole i karte ostaju u onom redosledu u kome su bile na početku igre.

Ruka. Ovo je mesto na koje karte idu kada ih vučeš, kao i u većini ostalih igara sa kartama. Niko sem tebe ne može gledati karte u tvojoj **ruci**. U toku svog **koraka odbacivanja**, ako imaš više od sedam karti u ruci, moraš ih **odbaciti** dok ti ne ostane sedam. U svakom trenutku možeš prebrojati karte protivniku, s tim da ih ne otkrivaš.

U igri. Ovo je oblast ispred tebe gde stavljaš svoje permanente. Možeš postaviti permanente kako god želiš (predlažemo da izvore staviš najbliže sebi, jedan preko drugog tako da se vide samo simboli na vrhu), ali protivnik mora biti u mogućnosti da ih sve vidi, da zna šta predstavljaju, i da zna da li su aktivirani.

Odlagalište. Ovo je tvoja gomila za odbacivanje. Tvoje magije vradžbina i iznenađenja idu na **odlagalište** kada se razreše. Tvoje karte idu na odlagalište kada su **odbačene**, **uništene**, **žrtvovane**, ili **efektom** stavljene tamo. Karte u tvom odlagalištu su uvek okrenute licem na gore i svi ih mogu pogledati u bilo kom trenutku, ali im se redosled kojim su stavljanje u odlagalište ne sme menjati. Ako neka osobina ili magija stavlja na isto odlagalište dve ili više karti istovremeno, njihov vlasnik odlučuje kojim će redosledom one otići na odlagalište. Igru počinješ sa praznim odlagalištem.

Niz. Ovde magije i osobine idu nakon odigravanja. Tu čekaju razrešenje dok oba igrača ne završe sa odigravanjem stvari. Onda se magije i osobine na nizu razrešavaju od vrha ka dnu (poslednja odigrana je na vrhu). Svi igrači koriste isti niz. Pogledaj stranu 10 za više o nizu.

Van igre. Neke magije ili osobine mogu ukloniti karte van igre. Karte van igre ne idu na odlagalište, već se mogu ostaviti negde sa strane (recimo, u kutiju od tvog špila). Na kraju partije, vraćaš karte van igre u svoj špil.

Deo II: MAGIJE, OSOBINE, i EFEKTI

Zakon karte

Kad god tekst karte protivureči pravilu igre, karta pobeđuje. Na primer, imaš samo jednu **fazu borbe** u svakom potezu, ali Nemilosrdni Napad kaže: “Nakon ove glavne faze, imaš dodatnu fazu borbe koju sledi dodatna glavna faza”. Za jedan potez, ovo poništava pravilo da imaš samo jednu fazu borbe u svakom potezu.

Šta je Magija?


Karta je magija od trenutka kada je odigrana do trenutka kada se razreši. Kada se magija razreši, odlazi na vlasnikovo odlagalište (ako je vradžbina ili iznenađenje) ili se stavlja u igru (ako je bilo šta drugo). Čak i karte bića su magije dok se odigravaju. Na primer, kada igraš Red Svete Šume, u stvari igraš magiju Red Svete Šume. Kada se magija razreši, ona stavlja biće Red Svete Šume u igru (magija postaje permanent).



Postoji samo jedan izuzetak: izvor nikada nije magija. Karte koje odlučiš da uvedeš kao izvore jednostavno ubacuješ u igru. Za većinu izvora, karta se ubacuje naopako (rotirana za 180 stepeni) i gubi sva ostala svojstva (uključujući i boju, iako izvor kada se aktivira i dalje proizvodi manu te boje).

Šta je Osobina?

Osobina je poput magije napisane na permanentu. Mnoge osobine imaju cenu, i većinu osobina igraš i razrešavaš poput magija. Jednom kada odigraš osobinu, nije važno šta se dalje dešava sa permanentom na kome je napisana. Ako igraš osobinu Streličarke i ona zatim bude uništena, osobina će se ipak razrešiti (tj. Streličarka će naneti 10 štete odabranom biću koje napada ili blokira iako više nije prisutna, baš kao da je pre uništenja odapela strelu koja zatim pogađa cilj).

Postoje tri tipa osobina:

Aktivna osobina. Igraš **aktivnu osobinu** plaćanjem njene cene. Sve aktivne osobine imaju dve tačke (:) u sebi. Deo pre dve tačke je cena aktivacije. Deo posle dve tačke je efekat koji dobijaš kada platiš cenu aktivacije. Na primer, “: Vuci kartu” znači da, ako aktiviraš permanent sa tom osobinom, vučeš kartu.

Aktivne osobine sa  u ceni obično možeš da odigraš samo jednom u potezu, jer ne možeš aktivirati permanent ako je on već aktiviran (što se označava “obaranjem” karte u horizontalan položaj, tj. njenim rotiranjem za 90 stepeni u smeru kazaljke na satu). Aktivnu osobinu bez  u ceni možeš igrati onoliko puta koliko si u stanju da platiš njenu cenu. (Ne dozvoli da te zbune slični termini. Aktivna osobina najčešće u ceni aktivacije zahteva aktiviranje bića, zbog čega se i naziva tako, ali to nije pravilo.)

Aktivnu osobinu možeš igrati u svako vreme kada možeš igrati iznenađenje (kad god imaš prednost). Ona odlazi na niz i čeka da se razreši baš kao i iznenađenje. Možeš igrati samo aktivne osobine permanenta koje ti kontrolišeš.

Izazvana osobina. Osobina koja počinje rečima “kada”, “kad god”, ili “na” zove se **izazvana osobina**. Izazvanu osobinu ne igraš. Ona samo automatski odlazi na niz odmah nakon što se desi njen **dogadj izazivanja**.

Na primer, Gladne Zmije kažu: “Kada Gladne Zmije uđu u igru, gubiš 30 života”. Dogadj izazivanja je ulazak Zmija u igru. Kada se ovo desi, osobina Zmija ide na niz. Kada se ona razreši, izgubićeš 30 života (ako si ti taj koji je igrao Zmije).

Ne možeš izabrati da ignorišeš ili odložiš izazvanu osobinu. Ako se događaj izazivanja desi više puta, osobina ide na niz po jednom za svako njegovo dešavanje. Primer za ovo je Dušebrižnik, koji kaže: “Kad god drugo biće uđe u igru, dobijaš 10 života”. Ako u toku jednog poteza u igru uđu dva bića, dobićeš ukupno 20 života u tom potezu. (Osobina će dva puta otići na niz, ali će se i razrešiti dva puta, jer bića možeš igrati samo kada je niz prazan.)

Pasivna osobina. **Pasivne osobine** ne igraš i razrešavaš kao druga dva tipa osobina. Kada permanent sa pasivnom osobinom uđe u igru, efekat osobine se jednostavno “uključuje”, i ostaje uključen sve dok je taj permanent u igri. (Pasivne osobine proizvode **trajne efekte**.)

Većina promena ima pasivne osobine. Na primer, Vidovitost kaže: “Tvoji protivnici igraju sa **otkrivenim** rukama”. Jednom kada je Vidovitost u igri, ne treba da platiš nikakvu cenu kako bi naterao protivnika da otkrije svoju ruku. Karte iz ruke protivnika se jednostavno ostavljaju na stolu okrenute licem na gore sve dok Vidovitost ne napusti igru.

Kako igram Magiju ili Aktivnu osobinu?

Možeš igrati magije i osobine jedino kad:




- traje tvoja glavna faza,
- ništa drugo nije na nizu,
- imaš prednost.

Iznenadjenja i aktivne osobine su izuzetak. Možeš ih igrati i u protivnikovom potezu, kao i kada je druga magija ili osobina na nizu i čeka razrešenje. Ukratko, možeš ih igrati kad god imaš prednost.

Kada dobijaš prednost? **Aktivni igrač** (igrač čiji je potez) dobija prednost na početku svakog **koraka** i svake glavne faze – izuzev **koraka deaktiviranja** i koraka odbacivanja. (Vidi *Deo III: Struktura poteza* za više o fazama i koracima.)

Kada dobiješ prednost, možeš **igrati magiju ili osobinu** ili reći “**dalje**”. Ako kažeš dalje, tvoj protivnik dobija prednost. Takođe, nakon što se magija ili osobina razreši, aktivni igrač ponovo dobija prednost. Kada taj igrač kaže dalje, protivnik ponovo dobija prednost. To ide napred-nazad sve dok oba igrača ne kažu “dalje” zaredom. (Ovo nije tako komplikovano kako zvuči. Samo upamti da u svom potezu prvi dobijaš šansu da radiš stvari.)

Da bi odigrao magiju ili osobinu, prati ove korake:

1. Reci protivniku koju osobinu ili magiju igraš. Ako je u pitanju magija, pokaži kartu protivniku.
2. Ako magija ili osobina koristi reč “odaberi”, ti odaberi metu ili mete. Ako je magija promena-Oreol, odaberi permanent za koji želiš da je vežeš.
3. Za magiju, plati mana cenu. Za aktivnu osobinu, plati cenu aktivacije. Ako magija ili osobina ima X u svojoj ceni, izaberi vrednost za X i zatim plati toliko mana. (Aktivna osobina Brdske Streličarke ima X u svojoj ceni aktivacije:   ). Moraš platiti 1 žutu i X bilo kojih mana, kao i aktivirati Streličarku da bi odigrao ovu osobinu.)
4. To je to! Odigrao si magiju ili osobinu, i ona ide na niz. Vidi “Niz” i “Kako se Magije ili Osobine razrešavaju?” ispod da saznaš šta se dešava sa magijom ili osobinom nakon što je odigraš.

Kako igram Izazvanu osobinu?

Ne igraš izazvane osobine. Izazvana osobina čeka da se desi njen događaj izazivanja. Kada se on desi, osobina automatski ide na niz čim neki igrač treba da dobije prednost.

Igrač koji je kontrolisao permanent sa izazvanom osobinom odlučuje i bira metu/mete kada osobina odlazi na niz. Jednom kada je osobina na nizu, igrač koji bi dobio prednost je zaista i dobija.

Šta se dešava ako je više od jedne osobine izazvano u isto vreme? Osobine aktivnog igrača odlaze na niz, redosledom koji bira taj igrač. Onda protivnikove osobine odlaze na niz, redosledom koji bira taj protivnik.

Niz

Niz je izmišljeno mesto gde magije i osobine čekaju na razrešenje nakon što su odigrane. One ostaju na nizu u redosledu kojim su dodavane na njega.

Niz se može zamisliti kao prst, a magije kao prstenje koje ide na njega; magije se nižu jedna za drugom, a kod razrešenja se počinje od poslednje magije, jer ne možeš skinuti prsten koji je stavljen prvi dok ne skineš onaj najbliži vrhu prsta.

Kako ovo radi? Igrač koji ima prednost može igrati magiju ili osobinu, koja onda ide na niz, ili može reći dalje. Zatim prednost dobija protivnik, koji takođe može dodati magiju ili osobinu na vrh niza, ili reći dalje. (Kada niz nije prazan, na njega se svojom voljom mogu dodati isključivo iznenađenja i aktivne osobine.) Prednost ide napred-nazad na ovaj način sve dok igrači dodaju nešto na niz, tj. sve dok oba igrača ne kažu “dalje”.

Kada oba igrača kažu “dalje”, razrešava se magija ili osobina *na vrhu niza* – ona koja je odigrana poslednja. Nakon što se svaka magija ili osobina razreši, aktivni igrač ponovo dobija prednost i može dodati nešto na niz.

Evo primera. Kontrolišeš Kavgadžiju, 20/20 biće. Tvoj protivnik igra Grom da mu nanese 20 štete. Grom ide na niz. Ti **odgovaraš** na Grom sa Prirodnom Transformacijom, koja daje Kavgadžiji +30/+30 do kraja poteza. Prirodna Transformacija ide na niz, *iznad Groma*. To znači da se Prirodna Transformacija razrešava prva, čineći da je Kavgadžija 50/50 do kraja poteza. Onda se razrešava Grom, ali ne čini dovoljno štete da uništi pojačanog Kavgadžiju.

Drugi primer prikazuje malo drugačiju situaciju sa istim kartama. Tvoj protivnik je strpljiviji, pušta da ga napadneš sa Kavgadžijom. Igraš Prirodnu Transformaciju koja Kavgadžiji daje +30/+30 do kraja poteza. Prirodna Transformacija ide na niz. Protivnik tada odgovara na Prirodnu Transformaciju sa Gromom. Grom ide na niz, *iznad Prirodne Transformacije*. To znači da se Grom razrešava prvi, nanoseći 20 štete Kavgadžiji koji je još uvek 20/20, i uništava ga. Kada se razreši Prirodna Transformacija, nema više odabranog bića koje bi dobilo +30/+30, i ona je sprečena (nema efekat). Ovo je tačno čak i u slučaju da kontrolišeš još neko biće, jer ne možeš naknadno promeniti biće koje je već odabrano za metu magije ili osobine.

Evo nekih stvari koje *ne* idu na niz:

- Ako osobina proizvodi manu, ona ne ide na niz. Dobijaš manu odmah (u svoje izvorište).
- Pasivne osobine ne idu na niz. One se “uključuju” čim permanent sa osobinom uđe u igru.
- Kada igraš izvor, samo ga ubacuješ u igru. Izvori nisu magije, pa ne idu na niz. Ovo se odnosi i na neosnovne izvore i na sve karte odigrane kao izvore.
- Plaćanje bilo kakvih cena ne koristi na niz. Ovo znači da igrača ništa ne može sprečiti da žrtvuje ili aktivira (ako je moguće) permanent koji kontroliše ako na taj način plaća neku cenu (npr. osobinu koja u ceni aktivacije zahteva **žrtvovanje** ili aktiviranje igračevih permanenta; ta osobina i dalje koristi niz).

Kako se Magije ili Osobine razrešavaju?

1. Proverava se da li je *sve* što je već odabrano za metu magije ili osobine i dalje **ispravna meta**. (Ako magija ili osobina ne traži odabiranje, preskoči ovaj deo.) Meta odabiranja nije ispravna ako je napustila igru. Takođe nije ispravna ako više ne ispunjava zahteve magije ili osobine. Ako nijedna meta magije ili osobine nije ispravna kada se magija ili osobina razrešava, ona je sprečena. U suprotnom, sve neispravne mete se jednostavno ignorišu kada se magija ili osobina razrešava. (Primer je karta Piromanija, koja nanosi 40 štete raspoređenih kako izabereš na bilo koji broj odabranih bića i/ili igrača. Možeš izabrati da 20 štete nanese Rosnoj Vili, a drugih 20 protivniku. Ako tvoj protivnik nakon toga vrati Rosnu Vilu u svoju ruku, šteta koja bi bila naneta Vili se *ignoriše*, ali se ostalih 20 štete i dalje *nanose* protivniku.)
2. Dešava se efekat magije ili osobine. Uradi to što magija ili osobina kaže redosledom kojim je napisano. (**Efekat zamene** može promeniti to šta radiš.) Napravi sve dodatne izbore koji su navedeni u tekstu, ako ih ima.
3. Za osobinu, to je to. Za magiju, karta se ubacuje u igru (ako je artefakt, biće ili promena) ili na odlagalište vlasnika (ako je vradžbina ili iznenađenje) nakon što je njen efekat izvršen.

Šta je Efekat?

Kada se magija ili osobina razreši, ona ima efekat. Postoje četiri osnovna tipa efekata:

Jednokratni efekat

Jednokratni efekti rade nešto jednom, recimo nanose štetu ili uništavaju biće. Na primer, Magične Reči kažu: “Vuci dve karte”. Kada se razreše, vučeš dve karte i njihov efekat je završen.

Trajni efekat

Trajni efekti rade nešto neko vreme.

Trajni efekat magije, aktivne osobine ili izazvane osobine traje onoliko koliko to sam efekat kaže. Na primer, Snaga Bivola kaže: “Odabrano biće dobija +70/+70 do kraja poteza”. Taj efekat traje od trenutka kada se magija razreši pa do kraja poteza (tvog ili protivnikovog, pošto je u pitanju iznenađenje).

Trajni efekat pasivne osobine traje sve dok je permanent sa pasivnom osobinom u igri. Na primer, Sveta Moć kaže: “Promenjeno biće dobija +10/+20”. Njen efekat na promenjeno biće traje sve dok je vezana za to biće.

Efekat Zamene

Efekti zamene čekaju da se nešto desi, i onda to nekako menjaju. Oni *zamenjuju* jedan efekat nekim drugim. Efekat zamene uvek koristi reči “**umesto toga**”.


Na primer, Opsada kaže: “Ako nešto nanese štetu biću ili igraču, umesto toga nanosi duplu štetu tom biću ili igraču”. Ovaj efekat čeka da se šteta nanese biću ili igraču, i onda je menja tako da se nanosi dupla šteta tom biću ili igraču.

Efekat Sprečavanja

Efekti sprečavanja čekaju da se desi nešto (obično šteta ili magija), i onda ne dozvoljavaju da se to desi. Uvek koriste reč “**spreči**”. Dele se na efekte sprečavanja štete i efekte sprečavanja magija.

Efekti sprečavanja *štete* rade kao štitovi, i slični su trajnim efektima. Jednom kada se razreši magija ili osobina koja stvara efekat, efekat stoji čekajući da šteta bude naneta. Onda je zaustavlja delimično ili u celini.

Na primer, Skrivanje kaže: “Spreči svu **borbenu štetu** koja će biti naneta u ovom potezu”. Možeš igrati Skrivanje mnogo pre borbe, i efekat magije će trajati do kraja poteza. Onda ako bića pokušaju da nanesu borbenu štetu u tom potezu, Skrivanje je sprečava.

“Štitovi” sprečavanja stoje dok se ne upotrebe. Na primer, Sveti Čovek kaže: “ : Spreči idućih 40 štete koji bi bili naneti odabranom biću ili igraču u ovom potezu”. Osobina stvara efekat koji zaustavlja do 40 štete u toku poteza. Ako je sprečeno 10 štete, može biti sprečeno još 30 (*istom* odabranom biću ili igraču).

Efekti sprečavanja *magija* slični su jednokratnim efektima. Oni se igraju kao odgovor na određenu magiju. Jednom kada se razreši magija ili osobina koja stvara efekat sprečavanja, taj efekat poništava odabranu magiju, ili je poništava ukoliko se ne ispuni neki dodatni uslov.

Na primer, Dematerijalizacija kaže: “Spreči odabranu magiju bića”. Dematerijalizaciju možeš igrati *samo* kada protivnik odigra magiju bića, i njen efekat će poništiti tu magiju (biće neće ući u igru). Ako želiš da sprečiš i neki drugi tip magije, Ometanje kaže: “Spreči odabranu magiju ako njen igrač ne doplati 3 bilo koje mane”. Ometanje možeš igrati kao odgovor na bilo koju magiju (u trenutku igranja, sve je magija osim uvođenja izvora). Onda igrač te magije ima mogućnost da doplati bilo koje tri mane, ili je magija poništena.

Deo III: STRUKTURA POTEZA

Svaki potez ima pet faza. Svaka faza se dešava čak i ako se u njoj ništa ne dešava. Na kraju svake faze, imaš mana udar (gubiš 10 života) za svaku proizvedenu a neiskorišćenu manu u svom izvorištu.

1. Početna Faza

Ova faza ima tri koraka:

a) Deaktiviranje

Tokom svog koraka deaktiviranja, deaktiviraj sve svoje aktivirane karte. Niko ne može da igra magije ili osobine u toku ovog koraka.

b) Priprema

Osobine koje izaziva početak ovog koraka idu na niz. Igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine u toku ovog koraka.

c) Vučenje

Prva stvar koju moraš da uradiš u toku ovog koraka je da vučeš kartu. Onda igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine.

2. Glavna Faza

Možeš igrati svaki tip magije i osobine u toku ove faze svog poteza, dok protivnik može igrati samo iznenađenja i aktivne osobine. Možeš uvesti kartu kao izvor u toku ove faze, ali upamti da možeš uvesti samo jedan izvor po potezu (i to samo u *svom* potezu).

3. Faza Borbe

Ova faza ima pet koraka:

a) Početak borbe

Igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine u toku ovog koraka, ali to obično ne rade.

b) Najava bića koja napadaju

Ti odlučuješ koja od tvojih bića će napasti. (Možeš odlučiti da uopšte ne napadneš.) Kada najaviš da biće napada, ono postaje aktivirano. Bića koja su već aktivirana i bića koja nisi kontrolisao od početka poteza ne mogu napasti.

Zapamti da *tvoja bića mogu napasti samo protivnika*. Ne možeš ih navesti da napadnu određena bića.

Jednom kada završiš sa najavom **bića koja napadaju**, igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine.

c) Najava bića koja blokiraju

Tvoj protivnik (**brani lac**) odlučuje koja od njegovih/njenih bića će blokirati tvoja bića koja napadaju. Svako **biće koje blokira** može blokirati samo jedno biće koje napada, ali protivnik može udružiti dva ili više bića da blokiraju jedno biće koje napada (s tim da sva bića koja blokiraju jedno biće moraju biti sposobna da to urade – npr. letača mogu blokirati samo drugi letači). Aktivirana bića ne mogu da blokiraju.

Jednom kada tvoj protivnik završi sa najavom bića koja blokiraju, igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine.

d) Borbena šteta

Ovo je korak kada bića zaista nanose štetu u borbi.

- **Neblokirana bića** koja napadaju nanose štetu jednaku svojoj snazi braniocu (igraču koji se brani).
- **Blokirana bića** nanose štetu bićima koja ih blokiraju. Ako više od jednog bića blokira neko tvoje biće, ti odlučuješ o raspodeli štete koju tvoje biće nanosi onima koja ga blokiraju.
- **Bića koja blokiraju** nanose štetu bićima koja su blokirala. Ako je biće postalo aktivirano nakon što je određeno da blokira, ono i dalje normalno nanosi svoju štetu.

Ako je biće koje napada bilo blokirano u koraku **najave bića koja blokiraju**, ono ne nanosi nikakvu štetu braniocu. Ovo je istina čak i ako su sva bića koja ga blokiraju napustila igru.

Jednom kada rasporediš kako će se naneti borbena šteta, šteta ide na niz. Nakon toga, šteta je “zaključana”. Biće naneta čak i ako neka od bića napuste igru (npr. ako Maglovitu Prikazu vratiš u ruku vlasnika, ona će ipak naneti štetu).

Igrači zatim mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine. Promena snage bića u ovom trenutku više ne utiče na “zaključanu” štetu koja će biti naneta. Jednom kada se sve ovo razreši, borbena šteta se zaista nanosi. Ako biće pokuša da ošteti biće koje više nije u igri, ono ne može i šteta se ne nanosi.

e) **Kraj borbe**

Igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine u toku ovog koraka, ali obično nemaju razloga za to.

4. **Glavna Faza (ponovo)**

Tvoja druga glavna faza je ista kao i prva. Možeš igrati svaki tip magije i osobine, dok protivnik može igrati samo iznenađenja i aktivne osobine. Takođe, možeš uvesti kartu kao izvor u toku ove faze ako to već nisi učinio u svojoj prvoj glavnoj fazi (možeš uvesti samo jedan izvor po potezu, i to samo u *svom* potezu).

5. **Završna Faza**

Ova faza ima dva koraka:

a) **Kraj poteza**

Igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine u toku ovog koraka.

b) **Odbacivanje**

Ako imaš više od sedam karata u ruci, izaberi i odbaci karte kako bi ih imao samo sedam. Zatim se uklanja sva šteta sa bića i svi “do kraja poteza” efekti se završavaju.

Niko ne može igrati magije ili osobine u toku ovog koraka.

Deo IV: OSOBINE BIĆA

Neka bića imaju osobine koje nisu u potpunosti objašnjene u tekstu karte. Većina osobina ima **podsetnik** koji daje kratko objašnjenje efekta osobine. Evo potpunog objašnjenja uobičajenih osobina bića:

Anti

Prva osobina je i najsloženija. **Anti** je osobina koja štiti permanent od određenih vrsta magija i osobina.

Biće sa ovom osobinom će uvek, pored reči Anti, imati navedenu boju od koje je biće zaštićeno. Može biti Anti-Crveno, na primer, ili Anti-Crno. Zaštita koju daje ova osobina čini nekoliko različitih stvari za biće:

- Sva šteta od bilo čega te boje se sprečava.
- Ne može biti promenjeno Oreolima te boje.
- Ne može biti blokirano bićima te boje.
- Ne može biti odabrano magijama ili osobinama te boje.

Kao redak primer nečega od čega osobina Anti ne štiti, navešćemo Perunov Gnev, žutu kartu koja kaže: “Uništi sva bića. Ne mogu biti regenerisana.” Iako je Vitez Tame Anti-Žut, Gnev će ga uništiti, jer ne traži ni odabiranje svojih meta (uništava sva bića koja su već u igri), niti nanosi štetu.

Iako bića sa osobinom Anti-[Boja] ne mogu biti blokirana bićima te boje, sama ih mogu blokirati. Na primer, Vitez Svetlosti koji je Anti-Crn može blokirati bilo koje crno biće, ali mu ono neće naneti nikakvu štetu.

Zastrašuje

Biće sa osobinom da **Zastrašuje** ne može biti blokirano izuzev crnim bićima i/ili artefakt bićima. Zastrašivanje je bitno samo kada biće sa ovom osobinom napada.

Izvorni

Izvorni je ime za grupu osobina koju čine **Zemljani**, **Vodeni**, **Grobni**, **Vatreni** i **Šumski**. Biće sa osobinom izvorni ne može biti blokirano ako branilac (igrač koji se brani od napada) kontroliše bar jedan izvor odgovarajućeg tipa (Zemljani-Zemlju, Vodeni-Vodu, Grobni-Grob, Vatreni-Vatru, Šumski-Šumu).

Izvorne osobine ne poništavaju jedna drugu. Na primer, recimo da tvoje biće sa osobinom “Vodeni” napada protivnika koji kontroliše Vodu. Taj igrač uopšte ne može blokirati tvoje Vodeno biće – čak ni sa drugim Vodenim bićem.

Istočnik

Istočnik je izazvana osobina koja se izaziva samo u slučaju kada se karta na kojoj je napisana odigra kao izvor. U tom slučaju ta karta ulazi u igru aktivirana. Zatim igrač može platiti navedenu cenu kako bi povukao kartu. U slučaju da igrač ne želi ili ne može da plati ovu cenu, on ne vuče dodatnu kartu, ali izvor i dalje ulazi u igru aktiviran.

Jurišnik

Bića sa osobinom **Jurišnik** nanose svoju borbenu štetu pre bića bez ove osobine. Kada stigneš do **koraka borbene štete**, proveri da li jedno ili više bića koja napadaju ili blokiraju imaju osobinu Jurišnik. Ako imaju, kreira se dodatni korak borbene štete samo za njih. Dodatni korak borbene štete radi kao i običan, izuzev što bića koja nisu jurišnici ne nanose svoju borbenu štetu. Dva “sukobljena” jurišnika nanose jedan drugome štetu baš kao i dva bića bez ove osobine, samo što se ta šteta nanosi u ovom dodatnom koraku borbene štete.

Kada je korak borbene štete jurišnika završen, ideš kroz normalan korak borbene štete za ostala bića – ako su preživela. Bića koja imaju osobinu Jurišnik i koja su već nanela štetu u dodatnom koraku, ne nanose štetu u normalnom koraku borbene štete.

Letač

Biće sa osobinom **Letač** ne može biti blokirano bićima bez osobine Letač (izuzetak su neka bića koja imaju osobinu da blokiraju kao da su letači). Bića koja su letači mogu blokirati druge letače, ali mogu i “sleteti” i blokirati bića koja nisu letači.

Opreznost

Bića sa osobinom **Opreznost** ne aktiviraju se kad napadaju. Ako odabereš da napadneš sa bićem koje je oprezno, pošto to biće ne postaje aktivirano, možeš ga koristiti i da blokira u idućem potezu tvog protivnika.

Razbijač

Razbijač je jedina osobina bića koja omogućava da višak štete tog bića bude nanet braniocu kada je ono blokirano. Za sva ostala bića, taj višak štete jednostavno “propada”.

Kada je razbijač blokirano, moraš da rasporediš na bića koja ga blokiraju najmanje onoliko njegove borbene štete koliko je potrebno da uništi sva bića koja ga blokiraju. Sav višak preko te štete možeš da rasporediš na branioca (igrača koji se brani od napada).


Ako se bića koja blokiraju povuku iz borbe pre koraka **borbene štete**, sva šteta od bića koje ima osobinu **Razbijač** nanosi se braniocu. Igrač koji kontroliše biće sa osobinom **Razbijač** može izabrati da ne nanese višak štete braniocu, već može i taj višak štete naneti biću koje ga blokira.

Regeneracija

Regeneracija je osobina koja pomaže da sačuvaš bića od uništenja. Efekat regeneracije radi poput štita. Jednom kada se magija ili osobina regeneracije razreši, efekat stoji čekajući kada biće treba da bude uništeno. Ako bi biće bilo uništeno, efekat spašava to biće. (Regeneracija je **efekat zamene**). Biće se tek tada aktivira, sva šteta se uklanja sa njega i, ako je bilo u borbi, ono izlazi iz nje. Regeneraciju možeš koristiti kad god imaš prednost.

Regeneraciju možeš koristiti i ako je biće već aktivirano, možeš je koristiti i van borbe, i možeš je koristiti onoliko puta koliko želiš u istom potezu (sve dok imaš mane da platiš njenu cenu).


Ubrzanje

Bića sa osobinom **Ubrzanje** mogu napasti u potezu kada dođu pod tvoju kontrolu. Takođe možeš igrati njihove aktivne osobine sa  u cen. Drugim rečima, ubrzano biće može da radi stvari koje inače nisu dozvoljene tokom poteza kada uđe u igru.


Deo V: PET BOJA IZVORA MAGIJE

Svaka od pet boja u igri **Izvori magije** specijalizovana je za određene tipove magija i osobina. Na tebi je da ovladaš jednom, dvema, ili čak sa svih pet boja. Ne postoji ograničenje za broj boja u jednom špilu.


ŽUTA

Sunčana zemlja (), naseljena vojnicima, sveštenicima i anđelima, obezbeđuje žutu manu. U svetu **Izvora**, žuto je boja stvaranja, reda i zakona. Ona uspostavlja pravila koja važe za sve. Može preokrenuti tok napada, čineći da neprijatelj spozna da je na pogrešnom putu. Žuta magija leči i štiti. Magovi koji koriste žutu manu najčešće šalju armiju manjih bića u borbu, iako im je ponekad dovoljan i jedan strahopoštovanja vredan heroj da neprijatelju očita lekciju.


PLAVA

Voda () obezbeđuje plavu manu, boju dubokog mora i beskrajnog neba. Snaga plave magije leži u lukavstvu i manipulaciji. Plavi magovi rade u senci, spletkare i krađu tajne, uspostavljajući kontrolu nad svojim okruženjem pre nego što naprave neki ozbiljan korak. Plave magije i osobine fokusiraju se na “pozajmljivanje” protivnikovih karti i povlačenje prave karte u pravo vreme. Sa plavom moći, dozovi čarobnjake, vodenjake, i čudne zveri mora i vazduha da ti služe.


CRNA

Crna mana dolazi iz mračnih grobova (), u kojima tela trunu i propadaju. Smrt, bolest, hod po leševima, moć po svaku cenu – to su poremećene vrednosti tame. Crna magija je moćna i destruktivno jednostavna, ali svako ko je koristi plaća visoku cenu. Njene magije i osobine mogu pomutiti svest, otrovati zemlju, pretvoriti bića u ništavilo. Grobnice su pune mračnih podanika, mrtvih kreatura i neopisivih užasa, koji su isto toliko samodovoljni i nečasni kao i magovi koji im zapovedaju.

CRVENA

Crvena mana dolazi od vatre () i užarenog srca sveta. Crvena magija je puna plamena, besa, erupcija lave i kamenih kiša. Njena bića su agresivna i opasna, bili to moćni zmajevi ili horde razjarenih orkova. Magovi koji ovladaju crvenom magijom nemaju strpljenja za suptilnost ili dogovor. Deluju brzo i nepromišljeno, ne hajući za opasnosti. Crveni magovi mogu kanalisanjem svojih divljih emocija isušiti tlo na kome stojiš ili rukovati plamenom kao živim oružjem.

ZELENA

Gusta šuma () u kojoj život prosto vri prepuna je zelene mane, boje koja predstavlja puls prirode. Zelena magija vezana je za život, rast, i brutalnu silu. Zeleni magovi razumeju da svet poštuje zakon džungle – svako je ili grabljivac ili plen. Neka zelena bića su mali živi izvori mane, zaštićeni činjenicom da nijedna druga boja ne može toliko pojačati svoja bića. Druga zelena bića su najveća i najmoćnija koja postoje, od gigantskih prirodnih stihija do mesoždernih aždaja.

Deo VI: ISPRAVKE

Tekst zelene karte Viši Ciljevi (363/400, *Izvorište*) u ispravnom obliku glasi: “Žrtvuj biće: Vuci onoliko karti kolika je desetina snage tog bića, zaokružena na manji broj, zatim odbaci tri karte. (*Snaga/izdržljivost su brojevi desno od tipa bića. Karte se odbacuju iz ruke na odlagalište.*)”

Tekst plave karte Diletator (38/390, *Plemenski ratovi*) u ispravnom obliku glasi: “Kad god Diletator nanese borbenu štetu igraču, za svakih 10 tako nanete štete možeš vratiti po jedan odabrani permanent koji taj igrač kontroliše u ruku vlasnika.”

Deo VII: REČNIK

U ovom rečniku pronaći ćeš kratka objašnjenja svih termina sa kojima se susrećeš igrajući **Izvore magije**. Ako ustanoviš da tvoje pitanje nije objašnjeno u rečniku ili ostatku ovog uputstva, ne ustručavaj se da ga postaviš putem sajta Izvorimagije.com.

1,2,3... pre simbola mane - Brojevi ispred simbola mane pokazuju koliko je mana te boje potrebno da bi se platila cena odigravanja karte (mana cena). Mana date boje dobija se aktiviranjem jednog odgovarajućeg izvora (Šuma 🌿 - zelena, Zemlja 🌾 - žuta, Voda 🌀 - plava, Grob ⚰ - crna, Vatra 🔥 - crvena). Npr, ako u gornjem levom uglu karte stoji 🌾, to znači da je potrebno platiti jednu žutu manu za uspešno odigravanje magije. Bezbojna mana se može dobiti aktiviranjem bilo kog izvora, i platiti bilo kojom vrstom mane. Ako umesto broja pored simbola mane stoji X, to znači da igrač sam određuje vrednost za X (ta vrednost može biti i 0) i plaća je odgovarajućom količinom mane (npr. X🌾🌾, ovo znači plati jednu žutu i X bilo kojih mana).

/ - Neka bića imaju snagu i izdržljivost koje zavise od njihovih osobina. Na primer, Crvena Ala ima snagu i izdržljivost jednake broju vradžbina u svim odlagalištima puta 10 (broje se i vradžbine u protivnikovom odlagalištu). Ako u trenutku odigravanja ima 3 vradžbine u odlagalištima, ona je 30/30. Ako kasnije neki igrač odigra još neku vradžbinu, kada ta vradžbina ode na odlagalište Ala nastavlja da raste.

: (dve tačke) - Kada se znak dve tačke (:) pojavi u osobini, to znači da je to aktivna osobina. Ovaj znak razdvaja cenu aktivacije od efekta koji se dogodi kada se ta cena plati.

Aktiviranje - Aktivirati permanent znači okrenuti ga u smeru kazaljke na satu za 90 stepeni. Znak ⚙️ je simbol aktiviranja i znači "aktiviraj ovaj permanent". Aktiviranjem bića označava se da je to biće iskorišćeno u ovom potezu (npr. da bi napalo). Aktiviranjem izvora proizvodi se mana koju igrač dodaje u svoje izvorište. Permanent koji je već aktiviran ne može se ponovo aktivirati. Bića koja igrač ne kontroliše od početka svog najskorijeg poteza ne mogu koristiti osobine koje kao cenu zahtevaju aktiviranje. Na početku svog poteza deaktiviraš sve svoje karte u igri.

Aktivna osobina - Osobina koja se igra plaćanjem cene aktivacije. Aktivna osobina je svaka osobina napisana u formi "cena aktivacije : efekat". Svaka ima dve tačke (:) u sebi. Plaćanjem cene aktivacije igrač može igrati aktivnu osobinu kako bi izazvao njen efekat kad god ima prednost (rade baš kao iznenađenja). Možeš igrati samo aktivne osobine permanenta koji kontrolišeš. Svaki izvor ima aktivnu osobinu da svojim aktiviranjem proizvodi jednu manu određene vrste.

Aktivni igrač - Aktivni igrač je onaj igrač čiji je potez. Aktivni igrač uvek prvi dobija prednost. Prednost se dobija na početku svake faze ili koraka (osim u koracima deaktiviranja i odbacivanja), posle razrešenja magije ili osobine (osim mana osobina) i pošto se razreši borbena šteta.

Anti - Ovo je osobina koja štiti permanent od većine magija i osobina određene boje. Permanent sa pasivnom osobinom Anti [-boja] ne može biti odabran za metu vradžbina/iznenađenja/osobina te boje, i ne može biti promenjen oreolima te boje. Ako se radi o biću sa osobinom Anti [-boja] ono ne može biti blokirano bićima te boje, ali samo i dalje može blokirati bića te boje. Sva šteta koja bi mu bila naneta od nečega te boje je sprečena.

Artefakt - Tip karte, predstavlja bezbojne predmete sa magičnim moćima. Najbolja stvar u vezi sa artefaktima je što se njihova mana cena može platiti bilo kojom vrstom mane, pa se mogu igrati u svim špilovima. Artefakt može igrati samo aktivni igrač (onaj čiji je potez), i to samo u glavnim fazama i kada je niz prazan. Kao i sve ostale karte (sem izvora), artefakt je magija u trenutku igranja. Nakon što se artefakt magija razreši, igrač koji ju je igrao stavlja odgovarajući artefakt u igru pod svoju kontrolu. Artefakt uveden kao izvor više nije artefakt.

Artefakt biće - Bezbojni permanent koji predstavlja biće. Artefakt biće je u svemu identično običnom biću, osim što na njega deluju i magije koje deluju na bića, ali i magije koje deluju na artefakte.

Bezbojna - Karta bez boje je bezbojna. Svi izvori i svi artefakti su bezbojni. Efekat može dodeliti boju bezbojnoj karti. Ako magija traži da se izabere boja, bezbojna ne može biti izabrana.

Biblioteka - Biblioteka je zona iz koje igrač vuče karte. Na početku partije, igračev špil postaje igračeva biblioteka.

Bića koja blokiraju - Biće postaje ono koje blokira kada: a) proglašeno je delom ispravne odbrane tokom faze borbe, i b) sve cene koje odbrana (eventualno) zahteva su plaćene. Ostaje biće koje blokira sve dok nije uklonjeno iz borbe, prestalo da bude biće, promeni se igrač koji ga kontroliše ili se faza borbe završi.

Bića koja napadaju - Biće postaje ono koje napada kada: a) proglašeno je delom ispravnog napada tokom faze borbe, i b) sve cene koje napad (eventualno) zahteva su plaćene. Ostaje biće koje napada sve dok nije uklonjeno iz borbe, prestalo da bude biće, promeni se igrač koji ga kontroliše ili se faza borbe završi.

Biće - Tip karte koja predstavlja stvorenja koja se bore za tebe. Bića mogu napasti tvog protivnika i blokirati njegovu bića koja napadaju. Svako biće ima snagu i izdržljivost, koje su navedene u desnom uglu ispod ilustracije, nakon tipa bića. Mnoga bića imaju i sopstvene osobine. Biće može igrati samo aktivni igrač (onaj čiji je potez), i to samo u glavnim fazama i kada je niz prazan. Kao i sve ostale karte (sem izvora), biće je magija u trenutku igranja. Nakon što se magija bića razreši, igrač koji ju je igrao stavlja to biće u igru pod svoju kontrolu.

Blokirati - Ovo znači zaustaviti bića koja napadaju i sprečiti ih da nanesu štetu igraču, tako što će se njima suprotstaviti bića igrača koji se brani (branioca). Kada protivnik napadne, sva tvoja deaktivirana bića mogu blokirati. Biće koje blokira se ne aktivira zbog toga. Svako biće koje blokira može blokirati samo jedno biće koje napada. Dva ili više bića koja blokiraju mogu se "udružiti" i zajedno blokirati jedno biće – u ovom slučaju, napadač odlučuje kako će rasporediti štetu svog blokiranog bića. Bića koja su blokirana nanose štetu onim bićima koja su ih blokirala, a ne igraču.

Blokirano biće - Biće koje je napadalo i bilo blokirano bar jednim bićem. Kada je biće jednom blokirano, ono ostaje blokirano do kraja faze borbe, čak i ako sva bića koja su ga blokirala napuste igru. Drugim rečima, kada je biće jednom blokirano, nema načina da ono nanese štetu igraču (osim ako to biće koje napada ima osobinu Razbijač). Umesto toga, bića koja su blokirana nanose štetu onim bićima koja su ih blokirala, ako su ta bića još uvek u igri u koraku borbene štete.


Boja - Jedine boje "Izvora magije" su crvena, zelena, žuta, plava i crna. Karta može biti ili jedne od ovih boja ili bezbojna (smatra se da nema boju). Artefakti i izvori nemaju boju. Boja karte je određena bojom velikog mana simbola na dnu karte. Svaka karta uvedena kao izvor gubi boju, iako i dalje proizvodi manu boje velikog simbola koji je sada na njenom vrhu. Izuzetak su neke karte čiji upisani tip je izvor – one nemaju ni boju ni veliki simbol na sebi. Efekat može promeniti boju karte. Ako efekat da karti novu boju, ta boja menja sve prethodne koje je karta imala.

Borbena šteta - Bobena šteta se nanosi tokom koraka borbene štete, četvrtog koraka u fazi borbe. Ovu vrstu štete nanose samo bića koja napadaju i bića koja ih blokiraju. Ne uključuje štetu nanetu magijama ili osobinama tokom faze borbe. Na početku koraka borbene štete, raspoređuješ štetu svojih bića i ona ide na niz. Nakon toga šteta je "zaključana", i razrešiće se čak i ako neko od bića napusti igru. Iznenadjenja i aktivne osobine koje menjaju snagu bića više nemaju uticaja na "zaključanu" štetu (njih je trebalo odigrati u prethodna dva koraka), ali promena izdržljivosti pre razrešenja same štete mu i dalje može omogućiti da preživi borbu.

Branilac - Tokom faze borbe, od koraka najave bića koja napadaju pa do kraja faze borbe, protivnik aktivnog igrača (onog čiji je potez) postaje branilac. Bića mogu napadati samo branioca; ona ne mogu napadati druge igrače ili bića. Tokom svih ostalih faza, branilac ne postoji.


Brojač - Neke magije ili osobine kažu ti da staviš brojač na permanent (recimo na biće). Brojač predstavlja promenu stanja permanenta koja traje sve dok je taj permanent u igri. Brojač obično menja snagu i izdržljivost bića. Za brojač se može koristiti bilo šta što se može smestiti na kartu: novčić, zrno, drvece...

Van igre - Neke magije ili osobine mogu ukloniti karte van igre. Karte van igre ne idu na odlagalište, već se mogu ostaviti negde sa strane (recimo, u kutiju od tvog špila). Na kraju partije, vraćaš karte van igre u svoj špil.

Vatra - Svaka karta uvedena kao izvor koja na vrhu ima simbol . Aktiviranjem ovog izvora proizvodi se jedna crvena mana, kojom se može platiti cena koji traži crvenu, ali i cena koja traži bilo koju (bezbojnu) manu.

Vatreni - Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana sve dok branilac (protivnički igrač koga napadaju) kontroliše izvor tipa Vatra.

Vlasnik - Vlasnik karte je uvek onaj igrač koji je započeo igru sa tom kartom u svom špilu, bez obzira ko tu kartu trenutno kontroliše. Vlasnik simbol-bića je igrač koji je kontrolisao efekat kojim je simbol-biće stvoreno. Karta se uvek stavlja u biblioteku, ruku i odlagalište svog vlasnika, bez obzira ko ju je kontrolisao u prethodnoj zoni.

Voda - Svaka karta uvedena kao izvor koja na vrhu ima simbol . Aktiviranjem ovog izvora proizvodi se jedna plava mana, kojom se može platiti cena koji traži plavu, ali i cena koja traži bilo koju (bezbojnu) manu.


Vodeni - Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana sve dok branilac (protivnički igrač koga napadaju) kontroliše izvor tipa Voda.

Vradžbina - Tip karte. Vradžbinu može igrati samo aktivni igrač (onaj čiji je potez), i to samo u glavnim fazama i kada je niz prazan. Karta vradžbine se nakon igranja stavlja u vlasnikovo odlagalište, pri poslednjem koraku njenog razrešenja.

Vući - Igrač vuče kartu tako što je sa vrha svoje biblioteke stavlja u svoju ruku. Moraš vući jednu kartu u toku svakog svog poteza, na početku koraka vučenja – ako ne možeš, gubiš partiju. Ako ti magija ili osobina omogućavaju da vučeš dodatne karte, to ne utiče na normalno vučenje u tvom potezu. Ako treba vući više od

jedne karte, karte se vuku jedna po jedna. Stavljanje karte u ruku računa se kao vučenje samo ako magija ili osobina imaju reč "vuci" u sebi. Na primer, Demonski Mentor kaže: "Nađi u svojoj biblioteci kartu i stavi tu kartu u svoju ruku. Zatim promešaj svoju biblioteku." Iako dodaješ kartu u svoju ruku, to se ne računa kao vučenje jer magija ne koristi reč "vuci" – ovo je važno npr. za promenu Mračni Strahovi, koja kaže: "Kad god neki protivnik vuče kartu, Mračni Strahovi mu nanose 10 štete." Dodavanje karte u ruku Demonskim Mentorom ne izaziva efekat Mračnih strahova, odnosno ne nanosi se šteta.

Glavne faze - Termin glavna faza podrazumeva dve faze. Jedna se odigrava pre faze borbe, jedna posle nje. Aktivni igrač (onaj čiji je potez) može igrati svaki tip magije i osobine u toku ove faze svog poteza, dok protivnik može igrati samo iznenađenja i aktivne osobine. Samo u svojim glavnim fazama aktivni igrač može igrati artefakte, bića, promene i vradžbine, i to samo kada je niz prazan. U jednoj od svojih glavnih faza aktivni igrač možeš uvesti i kartu kao izvor – može se igrati samo jedan izvor po potezu, i to samo u *svom* potezu.

Grob - Svaka karta uvedena kao izvor koja na vrhu ima simbol . Aktiviranjem ovog izvora proizvodi se jedna crna mana, kojom se može platiti cena koji traži crnu, ali i cena koja traži bilo koju (bezbojnu) manu.

Grobni - Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana sve dok branilac (protivnički igrač koga napadaju) kontroliše izvor tipa Grob.

Gubitak života - Gubitak života se razlikuje od nanošenja štete. Na primer, Surovi Razbojnik kaže: "Kada Surovi Razbojnik uđe u igru, dobijaš 20 života i odabrani protivnik gubi 20 života." Ovaj gubitak života nije šteta, i ne može biti sprečen efektima sprečavanja štete.

Dalje - Reći "dalje" znači ne preduzeti nikakvu akciju (obično se misli na igranje magije ili osobine) onda kada se ima prednost. Kada igrač kaže dalje, protivnik dobija prednost. Kada oba igrača zaredom kažu "dalje", prelazi se na sledeći korak ili sledeću fazu.

Događaj izazivanja - Izazvana osobina počinje rečima "kada", "kad god" i "na". Izraz koji sadrži jednu od ovih reči je uslov izazivanja osobine, koji definiše događaj izazivanja.

Dok [karta] ulazi u igru - Ovakva formulacija je pasivna osobina, a ne izazvana osobina, i njen efekat se dešava kao deo događaja koji stavlja permanent u igru. U tom trenutku permanent još uvek nije u igri i ne bi mogao odabrati sam sebe za metu ove osobine, u slučaju da ona ima metu. Slične formulacije pasivnih osobina su i: "[Karta] ulazi u igru sa...", "[Karta] ulazi u igru kao...", i "[Karta] ulazi u igru aktivirana".

Efekat - Efekat je ono što magija ili osobina radi nakon što se razreši. Postoji četiri tipa efekata: jednokratni efekti, trajni efekti, efekti sprečavanja i efekti zamene.

Efekat zamene - Efekat zamene je vrsta efekta koji "čeka" da se određeni događaj desi, i onda ga menja nekim drugim efektom. Efekti zamene uvek koriste reči "umesto toga".


Efekti sprečavanja - Efekti sprečavanja menjaju dati efekat sa "ne radi ništa". Dele se na efekte sprečavanja štete i efekte sprečavanja magija. Efekti koji sprečavaju određenu količinu štete ponašaju se kao "štit" i traju sve dok se ta količina štete ne spreči ili dok se potez ne završi. Šteta ne mora biti naneta sa jednog mesta ili odjednom. Efekti koji sprečavaju štetu određene vrste aktiviraju se sledeći put kada bi ta vrsta štete bila naneta, nezavisno od količine te štete. Ovi efekti prestaju na kraju poteza. Efekti sprečavanja magija igraju se kao odgovor na određene magije. Jednom kada se razreši magija ili osobina koja stvara efekat sprečavanja, efekat sprečavanja poništava odabranu magiju, ili je poništava ukoliko se ne ispuni neki dodatni uslov.

Žrtvovanje - Da bi žrtvovao permanent, igrač koji ga kontroliše stavlja ga direktno u vlasnikovo odlagalište. Igrač ne može žrtvovati nešto što nije permanent (permanent je bilo šta što je već u zoni "u igri") i ne može žrtvovati permanent koji ne kontroliše. Ako efekat nalaže igraču da žrtvuje permanent koji ne kontroliše, ništa se ne dešava. Žrtvovanje permanenta ga ne uništava, pa regeneracija ili drugi efekti koji menjaju uništenje ne mogu uticati na žrtvovanje. Čin žrtvovanja ne koristi niz, pa igrača ništa ne može sprečiti da žrtvuje permanent koji kontroliše, ali mora imati dobar razlog za to (npr. osobinu koja u ceni aktivacije zahteva žrtvovanje).

Završna faza - Poslednja faza u svakom potezu. Ova faza ima dva koraka: kraj poteza i odbacivanje.

Zakon karte - Kad god tekst karte protivureči pravilu igre, karta pobeđuje. Na primer, pravila kažu da imaš samo jednu fazu borbe u svakom potezu, ali Nemilosrdni Napad kaže: "Nakon ove glavne faze, imaš dodatnu fazu borbe koju sledi dodatna glavna faza". Karta Nemilosrdni Napad menja pravila igre za potez u kome je igraš. Jedna od zanimljivosti Izvora magije su i ovakve karte koje "dozvoljavaju" kršenje skoro svih pravila. Treba naglasiti da kada jedna karta kaže da nešto "ne možeš", a druga da to isto "možeš", uvek pobeđuje nagacija ("ne možeš").

Zastrašuje - Osobina bića koja čini ta bića težim za blokiranje. Bića sa ovom osobinom mogu blokirati samo crna i/ili artefakt bića. Zastravanje je bitno samo kada biće sa ovom osobinom napada.

Zemlja - Svaka karta uvedena kao izvor koja na vrhu ima simbol . Aktiviranjem ovog izvora proizvodi se jedna žuta mana, kojom se može platiti cena koji traži žutu, ali i cena koja traži bilo koju (bezbojnu) manu.

Zemljani - Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana sve dok branilac (protivnički igrač koga napadaju) kontroliše izvor tipa Zemlja.

Zlatne karte - Označene su zlatnim simbolom edicije, koji se nalazi u desnom uglu ispod ilustracije. Označava koliko je karta retka. Štampane su u najmanjem tiražu.

Zona - Zona je termin igre **Izvori magije** za oblast igre. Karte mogu biti u jednoj od šest različitih zona: biblioteka, odlagalište, u igri, ruka, niz, van igre.

Igrač koji se brani - Vidi: Branilac

Igrati magiju ili osobinu - Čin igranja magije, osobine ili izvora uključuje najavljuvanje i preduzimanje neophodnih koraka da se ovo izvrši. Igranje magija ili aktivnih osobina zahteva plaćanje cene i (ako je potrebno) odabiranje mete. Izazvane i pasivne osobine se ne igraju, one se automatski dešavaju.

Igrač - Igrač je jedna od osoba koje igraju igru. Ovaj termin se koristi i za muškog i za ženskog igrača, bez obzira na pol. Igračev protivnik je drugi igrač. Aktivni igrač je onaj čiji je trenutno potez. Drugi igrač je pasivni (neaktivni) igrač.

Izaberi - Kada se na karti nađe fraza "izaberi", to znači da se mora izabrati neka od ponuđenih mogućnosti u trenutku igranja. Na primer, Pogled kroz Noć kaže: "Izaberi boju. Odabrani igrač otkriva svoju ruku i odbacuje sve karte te boje." Pod bojom se ovde podrazumeva samo jedna od pet boja Izvora magije (žuta, plava, crna, crvena ili zelena). Jednom izabrana mogućnost ne može se promeniti. Za razliku od odabiranja, ovo nema metu.

Izazvana osobina - Izazvana osobina počinje rečima "kada", "kad god" i "na". Kad god se desi događaj koji izaziva osobinu, ta osobina ide na vrh niza sledeći put kada igrač dobije prednost.

Izvor - Svaka karta igre Izvori magije može biti uvedena u igru kao izvor. Karta se ubacuje u igru kao izvor okrenuta "naopako", rotirana za 180 stepeni tako da veliki simbol bude na njenom vrhu, a tekst karte nečitljiv (izuzetak od ovog pravila su neke karte čiji upisani tip je izvor, jer one mogu biti uvedene u igru samo kao izvori). Ubacivanje izvora ne koristi niz, već se dešava odmah. Svaki igrač može uvesti samo jedan izvor po potezu, i to samo u glavnoj fazi svog poteza. Svaki izvor je bezbojan kada uđe u igru (čak i ako karta uvedena kao izvor ima neku boju) i ima aktivnu osobinu da svojim aktiviranjem proizvodi određenu vrstu mane. Ova osobina izvora takođe ne koristi niz, već manu dobijaš odmah u svoje **izvorište**.

Izvorište - Kada neki efekat stvori manu, ona uvek odlazi u igračevo izvorište. Izvorište je zamišljeno mesto na kome mana stoji dok se ne iskoristi, ili do kraja faze. Odatle, ona se može koristiti za plaćanje magija i osobina. Mana u izvorištu se može iskoristiti odmah za plaćanje cene ili ostati tu za kasniju upotrebu u toku iste faze. Na kraju svake faze izvorište se prazni i mana nestaje. Svaka neiskorišćena mana na kraju faze izaziva mana udar.

Mana udar NE izazivaju neaktivirani izvori, već samo proizvedena a neiskorišćena mana u igračevom izvorištu.

Izvorni je ime za grupu osobina koju čine **Zemljani, Vodeni, Grobni, Vatreni i Šumski**. Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana dok protivnički igrač koga napadaju kontroliše izvor odgovarajućeg tipa.

Izvorne osobine ne poništavaju jedna drugu. Na primer, recimo da tvoje biće sa osobinom "Vodeni" napada protivnika koji kontroliše Vodu. Taj igrač ne može blokirati Vodeno biće čak ni sa drugim Vodenim bićem.

Istočnik je izazvana osobina koja se izaziva samo u slučaju kada se karta na kojoj je napisana igra kao izvor. U tom slučaju ta karta ulazi u igru aktivirana, a igrač može platiti navedenu cenu kako bi povukao kartu. U slučaju da igrač ne želi ili ne može da plati ovu cenu, on ne vuče dodatnu kartu, ali izvor i dalje ulazi u igru aktiviran.

Izdržljivost - Broj posle kose crte (/) u desnom uglu ispod ilustracije na karti bića predstavlja izdržljivost tog bića. Izdržljivost mora biti veća od 0 da bi biće ostalo u igri. Biće kome je naneta šteta veća ili jednaka njegovoj izdržljivosti je smrtno oštećeno. Ono će biti uništeno sledeći put kada bilo koji igrač dobije prednost. Neka bića imaju izdržljivost predstavljenu simbolom *. Tom biću izdržljivost je određena nekim trenutnim stanjem.

Vrednost * je 0 dok biće nije u igri.

Iznenadenje - Tip karte koji se može igrati skoro bilo kada. Kada se iznenadenje razreši, ono proizvodi neki efekat na igru, a zatim odlazi na vlasnikovo odlagalište poput vradžbine. Za razliku od vradžbine, igrač može igrati iznenadenje kad god dobije prednost, čak i u protivnikovom potezu. Iznenadenja se mogu igrati i kao odgovor na druge magije, a zbog načina na koji radi niz razrešiće se pre magije nakon koje su odigrana.

Ime - Ime karte je odštampano u gornjem desnom uglu karte. U špilju ne sme biti više od četiri karte istog imena. Ako dve karte imaju isto ime, smatra se da je u pitanju ista karta, čak i ako se neki drugi elementi razlikuju (npr. neke promo karte imaju drugačije ilustracije nego "originalne" karte, ali ih igra smatra istim.)

Ispravna meta - Ispravan izbor za odabiranje magijom ili osobinom. Ponekad magija ili osobina zahteva posebne uslove da bi se ostvarila. Na primer, Teror Mraka kaže: "Uništi odabrano biće koje nije crno. Ne može biti regenerisano." Samo bića koja nisu crna su ispravne mete Terora. Proveravanje da li je meta ispravna se vrši u trenutku odigravanja magije ili osobine, kao i pri njenom razrešenju. Ako neka od meta odabiranja nije ispravna u bilo kom od ova dva trenutka, magija ili osobina ne utiču na nju. Ako u trenutku razrešenja nijedna od meta nije ispravna, magija ili osobina je sprečena (ako je u pitanju magija, odlazi na vlasnikovo odlagalište).

Jednokratni efekat - Jednokratni efekti rade nešto samo jednom i onda se okončaju. Na primer, Magične Reči kažu: "Vući dve karte". Kada se razreše, vučeš dve karte i njihov efekat je završen.

Jurišnik - Ovo je pasivna osobina bića koja tom biću omogućava da nanese borbenu štetu pre ostalih bića. Ova osobina menja pravila za korak borbene štete. Na početku koraka borbene štete, ako bar jedno od bića koja napadaju ili blokiraju ima osobinu Jurišnik, ostala bića ne nanose borbenu štetu. Umesto toga stvara se još jedan korak borbene štete u kome ostala bića bez osobine Jurišnik nanose svoju borbenu štetu, ako su preživela prvi udar Jurišnika. Ako nisu preživela udar Jurišnika, bića bez ove osobine uopšte ne nanose štetu.

Kada, kad god - Osobina koja počinje rečima "kada", "kad god", ili "na" zove se izazvana osobina. Izazvanu osobinu ne igraš. Ona samo automatski odlazi na niz odmah nakon što se desi događaj izazivanja. Na primer, Mračni Strahovi kažu: "Kad god neki protivnik vuče kartu, Mračni Strahovi mu nanose 10 štete." Ako su Mračni Strahovi u igri, protivnik će primati po 10 štete svaki put kada vuče kartu.

Kao da - Kada na karti piše "kao da", to znači da se ta karta ponaša kao da ima osobinu koju zapravo nema. Na primer, "Porodica Vrhova blokira kao da je letač." Porodica nema zaista osobinu Letač, ali ipak može da blokira bića sa ovom osobinom.

Kolekcionarski broj - Ova informacija odštampana je u formatu [broj karte]/[ukupan broj karata u ediciji] i nalazi se bočno sa desne strane pored ilustracije. Ovaj broj ne utiče na igru.

Kontrolisanje - Permanent i sve njegove osobine kontroliše igrač koji ga je ubacio u igru (osim ako magija ili osobina koji su ga stavili u igru ne kažu drugačije). Na primer, Aura Bogova kaže: "Kad god promenjeno biće nanese štetu, dobijaš toliko života." Ako vežeš ovaj oreol za protivnikovo biće, život neće dobijati protivnik već ti. Neke magije i osobine omogućavaju ti sticanje kontrole nad permanentom, i to obično znači da ga pomeriš sa protivnikove strane stola na svoju. Za oreole i opremu vezane za druge karte, sticanje kontrole ne znači i pomeranje permanenta. Recimo da si stekao kontrolu nad Aurom Bogova vezanom za protivnikovo biće – sada ti dobijaš život kada to biće nanese štetu, ali oreol i dalje ostaje vezan za isto biće sa protivnikove strane stola. U istom primeru si možda mogao odabrati i da stekneš kontrolu nad protivnikovim bićem sa Aurom Bogova na sebi – biće bi prešlo na tvoju stranu stola, ali bi živote i dalje dobijao protivnik. Magija ili aktivna osobina na nizu su kontrolisani od strane igrača koji ih je odigrao. Izazvanu osobinu na nizu kontroliše igrač koji je kontrolisao ono što je izazvalo tu osobinu u trenutku njenog izazivanja. Stvari van zone "u igri" nemaju onoga ko ih kontroliše. Ako pravilo traži "onoga ko kontroliše" za stvar koja ga nema, umesto toga izaberi vlasnika. Vlasnik je igrač koji je započeo igru sa tom kartom u svom špilu, bez obzira ko tu kartu trenutno kontroliše.

Korak - Neke faze su podeljene na niz koraka.

Korak deaktiviranja - Ovo je prvi korak početne faze. Svi permanenti koje aktivni igrač kontroliše obično se deaktiviraju u ovom koraku.

Korak borbene štete - Vidi: **Borbena šteta**

Korak vučenja - Kad počne korak vučenja aktivni igrač vuče kartu sa vrha svoje biblioteke. Ova akcija ne ide na niz. Tokom ovog koraka mogu se igrati iznenađenja i osobine onda kad igrač ima prednost.

Korak odbacivanja - Korak odbacivanja je drugi i finalni korak završne faze. Aktivni igrač (onaj čiji je potez) na kraju ovog koraka mora u ruci imati najviše 7 karti - ako ih je imao više, odbacuje karte na svoje odlagalište sve dok mu u ruci ne ostane tačno 7 karata. Nakon toga, sva šteta se uklanja sa bića i svi efekti koji kažu "do kraja poteza" se završavaju. Magije i osobine ne mogu se igrati u ovom koraku.

Letač - Biće sa ovom osobinom može biti blokirano samo bićima koja imaju osobinu Letač. Biće koje ima ovu osobinu može blokirati i druge letače, ali može i "sleteti" da blokira ostala bića.

Magija - Magija je sve što se igra, a da nije uvođenje izvora. Svaka karta postaje i ostaje magija sve dok se ne spreči, razreši ili na neki drugi način napusti niz.

Mana - Mana je magična energija koja se koristi za plaćanje magija i obično je prave izvori. Mana je stvorena mana osobinama, ponekad i magijom, i može se iskoristiti za plaćanje odmah ili može ostati u igračevom izvorištu. Cena koja je predstavljena simbolom mane određene boje može biti plaćena samo manom te boje, dok cena koja je predstavljena bezbojnim simbolom može biti plaćena bilo kojom vrstom mane.

Mana osobina - Mana osobina je ili aktivna ili izazvana. Svaki izvor ima aktivnu osobinu da svojim aktiviranjem proizvodi neku vrstu mane. Mana osobina ne ide na niz, ona se odmah razrešava. Igrač može igrati aktivnu mana osobinu kad god ima prednost i kad god pravilo ili efekat traže da se mana plati. Ovo je jedina osobina koja se može igrati usred igranja ili razrešavanja druge magije ili osobine.

Mana udar - na kraju svake faze mana koja je neiskorišćena nestaje, a igrač gubi po 10 života za svaku manu koja je nestala. Ovaj gubitak života naziva se mana udar. Mana udar nanosi samo neiskorišćena mana u igračevom Izvorištu, zamišljenom mestu gde stoji proizvedena mana. Mana udar NE nanose neaktivirani izvori.

Menja - Vidi: Promene, Oreol

Najava bića koja blokiraju - Treći korak faze borbe. U ovom koraku branilac (igrač koji se brani) prvo odlučuje da li želi da blokira bića koja ga napadaju. Nakon toga odlučuje koja od tih bića želi da blokira i kojim svojim bićima će ih blokirati. Bića koja blokiraju moraju biti deaktivirana, a blokiranje ih ne čini aktiviranim. Svako biće može blokirati samo jedno biće koje napada, ali branilac može odlučiti da sa više svojih bića blokira jedno biće koje napada. Posle ove najave, igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine.

Najava bića koja napadaju - Drugi korak faze borbe. U ovom koraku aktivni igrač (onaj čiji je potez) prvo odlučuje da li uopšte želi da napadne. Ako želi, aktivira bića kojima napada (ova bića moraju biti pod njegovom kontrolom od početka poteza, i deaktivirana) i ona postaju bića koja napadaju. Bića mogu napasti samo branioca (protivnika), ne i druga bića. Posle ove najave, igrači mogu igrati iznenađenja i aktivne osobine.

Napad - Ovo je način na koji bića nanose štetu protivniku. Bića mogu napasti samo protivnika. Bića ne mogu napasti druga bića. Tokom svakog poteza postoji samo jedna faza borbe. Tada je aktivnom igraču (onom čiji je potez) dozvoljeno da napadne. Aktivni igrač odlučuje da li želi da napadne, i sa kojim će bićima napasti. Kada odluči, bića koja napadaju postaju aktivirana i napadaju protivnika. Tada protivnik dobija šansu da ih blokira svojim bićima i da igra iznenađenja ili aktivne osobine. Važno je napomenuti da sva bića napadaju istovremeno, kao i da samo deaktivirana bića mogu napasti.

Neblokirana - Biće postaje neblokirano tokom koraka najave bića koja blokiraju, ako ga nijedno drugo biće nije blokiralo. Ostaje neblokirano sve dok neki efekat ne izazove da ono bude blokirano, uklonjeno iz borbe, prestane da bude biće, promeni se igrač koji ga kontroliše ili se faza borbe završi.

Neosnovni izvor - Svaki artefakt uveden u igru kao izvor predstavlja neosnovni izvor. Neosnovni izvori su i sve ostale karte čiji upisani tip je izvor – ove karte mogu ući u igru samo kao izvori.

Niz - Magija ili osobina idu na niz kada su odigrane ili stavljene na niz. Na niz je svojom voljom moguće dodati samo magije iznenađenja i aktivne osobine. Svi igrači koriste isti niz. Nanošenje borbene štete takođe ide na isti niz. Kad god oba igrača kažu "dalje" jedan za drugim, niz se razrešava i aktivni igrač ponovo dobija prednost. Niz se razrešava tako što se prvo razreše magije ili osobine "sa vrha", odnosno poslednje koje su odigrane.

Obične karte - Označene su crnim simbolom edicije, koji se nalazi u desnom uglu ispod ilustracije. Označava koliko je karta retka. Obične karte su štampane u najvećem tiražu.

Odabiranje - Kad god se izraz "odabranom" (ili odabrano...) pojavi na magiji ili osobini, onaj ko kontroliše tu magiju ili osobinu bira [nešto] što je navedeno na karti za metu te magije ili osobine. Odabrano [nešto] u punoj formulaciji znači: [nešto] odabrano za metu ove magije ili osobine. Odabir meta za magiju ili osobinu vrši se pri odigravanju te magije ili osobine. Magija ili osobina koje su na nizu ne mogu da odaberu sebe za metu.

Odbaciti - Igrač odbacuje kartu stavljajući je iz svoje ruke u svoje odlagalište. Po pravilu, efekat koji nalaže igraču da odbaci kartu dozvoljava mu da sam izabere koju će kartu odbaciti. Međutim, neki efekti dozvoljavaju protivniku da izabere koja će karta biti odbačena.

Odgovor - Igrač može izabrati da odigra iznenađenje ili aktivnu osobinu kada je nešto drugo već na nizu umesto da čeka da se ta magija ili osobina razreše. Za ovakvo iznenađenje ili osobinu kaže se da se igra "kao odgovor".

Odigravanje - Čin odigravanja magije, osobine ili izvora zahteva najavljivanje i izvršenje svih neophodnih radnji. Magije i osobine zahtevaju da se tražena cena za njihovo odigravanje plati, i da se odaberu mete ako su tražene. Odigravanje izvora zahteva odabir karte iz ruke i njeno uvođenje u igru kao izvora. Pasivne i izazvane osobine se ne igraju već se dešavaju automatski.

Odlagalište - Tvoja gomila za odbacivanje, neposredno pored tvoje biblioteke. Vradžbine i iznenađenja idu na odlagalište čim se razreše. Sve karte idu na odlagalište kada su odbačene, uništene, žrtvovane, ili efektom stavljene tamo. Svaki igrač ima svoje odlagalište. Karte u odlagalištima su uvek okrenute licem na gore i svi ih mogu pogledati u bilo kom trenutku, ali im se redosled kojim su stavljane u odlagalište ne sme menjati.

Oznaka edicije - Mali simbol u desnom uglu ispod ilustracije, pokazuje ediciju u kojoj je karta objavljena.

Opreznost - Ova osobina omogućava biću da se ne aktivira prilikom napada, što ga čini sposobnim i da blokira u protivnikovom potezu.

Oprema - Karta tipa "Artefakt-Oprema" predstavlja oružje ili oklop koji tvoja bića mogu koristiti. Kada igraš opremu, ona ulazi u igru kao bilo koji drugi artefakt. Jednom kada je oprema u igri, možeš platiti cenu opremanja da je vežeš za biće koje kontrolišeš ili da je prebaciš sa jednog od tvojih bića na drugo, ali ne možeš samo "skinuti" opremu sa jednog bića a da ne opremiš drugo. Oprema uvek stvara neki efekat na opremljenom biću. Ako opremljeno biće napusti igru, oprema ostaje "na zemlji" i čeka da opremiš drugo biće. Opremanje se može igrati samo kada i vradžbina (dakle, samo u glavnim fazama tvog poteza). Sticanje kontrole nad bićem ne daje ti kontrolu nad opremom na njemu – oprema ostaje na tom biću samo dok onaj ko je kontroliše ne plati cenu opremanja (u nekoj svojoj glavnoj fazi) i prebaci je na drugo biće koje kontroliše.

Oreol - Ovo je vrsta promene koja mora biti vezana za neki permanent. Na oreolu uvek piše "Promeni [nešto]", i oreol je vezan za [nešto] sve dok je to [nešto] u igri. Kada igra oreol, igrač odabira ispravni permanent za koji želi da ga veže. Ovo može biti i permanent koji je pod kontrolom protivnika. U trenutku igranja, oreol magija traži odabiranje svoje mete. Nakon toga, oreol ostaje vezan za taj permanent sve dok je u igri, i igrač ga ne može svojom voljom pomeriti na drugi permanent. Ako permanent koji je oreol menjao više ne postoji (nije u igri), oreol se stavlja u vlasnikovo odlagalište. Oreol mogu uništiti i magije i osobine koje uništavaju promene.

Osnovni izvor - Osnovni izvor predstavlja svaka karta neke boje uvedena u igru kao izvor. Artefakt ne može biti osnovni izvor, kao ni karta čiji upisani tip je izvor. Postoji pet vrsta osnovnih izvora: Vatra, Šuma, Zemlja, Voda i Grob. Svaki osnovni izvor ima mana osobinu da svojim aktiviranjem proizvodi manu boje velikog simbola na svom vrhu. Svaki izvor je bezbojan.

Osobine - Posebne sposobnosti koje imaju neke karte. Mogu se pronaći u tekstualnom delu karte (propratni tekst i podsetnik napisani *kurzivom* ne računaju se). Osobine rade samo ako je permanent sa njima u igri. Postoje tri vrste osobina: aktivne, izazvane i pasivne. Jednom kada se osobina odigra, ona će se razrešiti osim ako ne bude sprečena; ne mari šta će se u međuvremenu desiti sa permanentom jednom kada njegova osobina ode na niz.

Otkriti - Otkriti kartu znači pokazati je svim igračima. Ako jednokratni efekat otkriva kartu, karta se vraća u prethodno stanje pošto su je svi igrači videli.

Paket pojačanja - Paket od 15 nasumično odabranih karata Izvora magije. Uvek sadrži dve zlatne, četiri srebrne i devet običnih karata.

Pasivne osobine - Pasivne osobine rade nešto sve vreme, pre nego da se odigraju u određenom trenutku. Pasivne osobine stvaraju trajni efekat – deluju sve dok je permanent sa tom osobinom u igri i ima tu osobinu, ili dok god karta sa tom osobinom stoji u odgovarajućoj zoni. Magija ili osobina mogu takođe stvoriti trajni efekat koji ne zavisi od permanenta; ovaj efekat može trajati neko određeno vreme ili do kraja igre.

Permanent - Permanent je svaka karta (ili simbol-biće) koja se nalazi u zoni "u igri".

Plaćati - Igranje većine magija i aktivnih osobina zahteva plaćanje neke cene. Plaćanje manom se odvija tako što se naznačena količina mane ukloni iz igračevog izvorišta, u koje stiže najčešće aktiviranjem izvora. Svaki put kada se od igrača traži da plati manu, mana osobine mogu biti igrane. Plaćanje životom oduzima naznačenu količinu života od ukupnog života igrača. Igrač ne može platiti više mane nego sto je prisutno u njegovom izvorištu, niti više života od njegovog ukupnog života. Nula mane i nula života mogu uvek biti plaćeni, čak i ako igrač ima manje od nula života. Da bi platio cenu, igrač izvršava uputstva određena magijom, osobinom ili efektom. Neispravno je platiti cenu ako ne postoji mogućnost da se izvršiti uputstvo. Npr, igrač ne može platiti cenu koja zahteva aktiviranje ako je biće već aktivirano. Svako plaćanje se odnosi samo na jednu magiju ili osobinu. Npr, igrač ne može žrtvovati jedno biće da bi platio osobine dva permanenta koji zahtevaju žrtvovanje kao cenu (ništa ne može da umre dva puta).

Podsetnik - Javlja se posle naziva ključnih osobina, napisan je kurzivom i stoji u zagradi. Koristi se kao podsetnik šta ključna osobina radi, ili kao dodatno objašnjenje za karte koje mogu biti pogrešno protumačene. Podsetnik pruža siže nekog pravila igre, ili pojašnjava šta karta radi, ali se sam po sebi ne smatra pravilom.

Početna faza - Prva faza u svakom potezu. Početna faza se sastoji od koraka deaktiviranja, u kome deaktiviraš sve svoje karte u igri, koraka pripreme, u kome se dešavaju efekti nekih karata, i koraka vučenja, u kome vučeš kartu.

Početni špil - Špil od 40 karti spreman za igru. Kada počneš partiju Izvora magije, tvoj špil postaje tvoja biblioteka. Prva edicija Izvora magije ima 5 početnih špilova, po jedan za svaku od boja. Kada počinješ sa igrom, prepravljjanje početnih špilova je dobar način da sam napraviš špil po sopstvenom ukusu. Možeš kombinovati više početnih špilova u jedan (špilovi mogu biti i višebojni), ili dodati/zameniti neke karte iz svog početnog špila kartama iz paketa pojačanja. Minimalna veličina špila je 40 karti (za takmičenja 60 karti), maksimalna veličina špila ne postoji. U jednom špilu ne sme biti više od 4 primerka karte sa istim imenom.

Podtip - Neki tipovi karata imaju svoje podtipove. Podtipovi uvek stoje posle crtice (-). Podtip karte bića naziva se i tip bića, npr. Čovek ili Kurjak; podtip promene je Oreol; podtip artefakta je Oprema. Karta može imati i više podtipova, ali i nijedan. Na primer, "Biće - Čovek Čarobnjak" ima podtipove čovek i čarobnjak, ali karta na kojoj piše samo "Promena" uopšte nema podtipove.

Potez - Svaki potez se sastoji od 5 faza, a većina faza se sastoji od više koraka.

Predati - Igrač ima pravo da u bilo kom trenutku preda partiju. Kada igrač preda, on gubi partiju.

Prednost - Igrač koji u bilo kom trenutku može da odigra magiju ili osobinu ima *prednost*. Svaki put kada se magija, osobina (sem mana osobina) ili borbena šteta razreši, kao i na početku većine faza i koraka, aktivni igrač dobija prednost. Nakon što aktivni igrač odigra magiju ili osobinu, ili kada kaže dalje, protivnik dobija prednost. Zatim protivnik može dodati magiju ili osobinu na vrh niza, ili reći dalje. (Ako odigra izvor ili radnju koja ne koristi niz, igrač ponovo dobija, tj. "zadržava" prednost. Kada niz nije prazan, na njega se svojom voljom mogu dodati isključivo iznenađenja i aktivne osobine.) Ako oba igrača kažu "dalje" za redom, razrešava se magija, osobina ili borbena šteta sa vrha niza, pa zatim aktivni igrač ponovo dobija prednost; ako je niz u tom trenutku prazan, faza ili korak se završava.

Promena - Tip karte. Promenu može igrati samo aktivni igrač (onaj čiji je potez), i to samo u glavnim fazama i kada je niz prazan. Nakon što se magija promene razreši, igrač koji ju je igrao stavlja tu promenu u igru pod svoju kontrolu.

Promenjeno, promenjeni... - Kada neka magija ili osobina kaže: "Promenjeno" (promenjени...), ovo u punoj formulaciji znači "Permanent odgovarajućeg tipa za koji je data promena vezana".

Promešaj - Promešati špil, biblioteku ili bilo šta drugo znači učiniti redosled kojim su karte stavljenе u špil, biblioteku ili bilo šta drugo nasumičnim. Pošto su špil, biblioteka ili bilo šta drugo promešani, protivnik ima pravo da igraču sam promeša i/ili preseče karte.

Prpratni tekst - Ovaj tekst je napisan kurzivom, ali nije u zagradi i nalazi se u tekstualnom delu karte. Nema uticaja na igru. Služi samo za zabavu i da bolje predstavi magični svet Izvora magije i bića koja ga nastanjuju.

Protivnik - Igračev protivnik je drugi igrač.

Razbijač - Jedina osobina koja omogućava blokiranom biću da ošteti protivnika. Biće sa osobinom Razbijač mora naneti svim bićima koja ga blokiraju bar dovoljno borbene štete da ih uništi. Višak štete može se rasporediti na branioca (igrača koji se brani).

Razmena, menjanje kontrole - Neke karte kažu da dva ili više igrača menjaju kontrolu nad određenim tipovima permanenata ili karata. Razmena se može izvršiti samo ako svi igrači poseduju traženu vrstu permanenata ili karata i pri odigravanju, ali i pri razrešavanju ovakvih magija ili osobina.

Razrešenje - Kada se magija ili osobina sa vrha niza razreši, onaj ko kontroliše tu magiju ili osobinu izvršava uputstva navedena na karti, i to po redu kojim su ona napisana; kada se borbena šteta razreši, ona je nanesena onako kako je prethodno određeno - u meri u kojoj je to još uvek moguće.

Regeneracija - Osobina koja štiti biće od uništenja. Ovo je efekat zamene uništenja. "Regeneriši [biće]" u punoj formulaciji znači: "Sledeći put kada bi ovo [biće] bilo uništeno u ovom potezu, ako si platio cenu regeneracije ono nije uništeno. Umesto toga ukloni svu štetu sa njega (ako je oštećeno), aktiviraj ga (ako je deaktivirano) i ukloni ga iz borbe (ako je u borbi)". Biće se može regenerisati i ako nije u borbi, pa čak i ako je već aktivirano. Pošto je ovo efekat zamene, osobina regeneracije se mora razrešiti pre samog uništenja. Nakon razrešenja, efekat regeneracije čeka kada biće treba da bude uništeno, i tada menja taj efekat (spašava biće, koje ni u jednom trenutku ne bude zaista uništeno). Regenerisano biće ostaje u igri, kao i svaka promena, oprema ili brojač na njemu.

Retkost - Verovatnoća da se dobije tražena karta. U Izvorima magije postoji tri nivoa retkosti karte: zlatna, srebrna i obična. Obične karte je lako nabaviti, srebrne malo teže, a zlatne najteže: svaki paket pojačanja sadrži 9 običnih, 4 srebrne i 2 zlatne karte. Retkost je označena bojom simbola edicije koji se nalazi u donjem desnom uglu ispod ilustracije. Crna je za obične, srebrna za srebrne i zlatna za zlatne karte.

Ruka - Mesto na koje karte idu kada ih vučeš, i gde ostaju dok ih ne odigraš. Niko ne može videti karte u tvojoj ruci. U toku svog koraka odbacivanja, ako imaš više od sedam karti u ruci, moraš odbaciti višak na odlagalište tako da ti ostane sedam. U svakom trenutku možeš prebrojati karte u ruci protivnika, s tim da ih ne otkrivaš.

Sve (sva, svakom...) - Kada magija ili osobina kaže "sve", to zaista znači "sve". Na primer, Oluja nanosi 20 štete svakom biću. To znači baš svakom biću u igri – čak i bićima koja ti kontrolišeš.

Simbol-biće - Neke magije i osobine mogu stvoriti bića. Ovakva bića su predstavljena simbolom bića, koji se naziva (gle čuda) simbol-biće. Za Simbol-biće možete koristiti bilo šta, dok god se to može aktivirati (ako je simbol-biće predstavljeno novčićem, teško je ustanoviti kada je aktivirano.) Zgodno je da kao simbol-bića

koristite karte koje vam nisu u špilju okrenute licem na dole. Simbol-biće se u svakom pogledu ponaša kao biće, ali kada napusti igru ono jednostavno prestane da postoji (nema ga na odlagalištu, ne vraća se u ruku...) Svaka osobina koja kaže: "Kad god biće ode na odlagalište..." ipak ima efekat i kada je simbol-biće uništeno. Na simbol-bića utiču sva pravila, magije i osobine koje utiču i na "prava" bića, ali ona nikada nisu "karte" (čak i ako za predstavljanje simbol-bića koristite karte).

Snaga - Broj pre kose crte (/) u desnom uglu ispod ilustracije na karti bića predstavlja snagu tog bića. Bića koja napadaju ili blokiraju nanose borbenu štetu jednaku njihovoj snazi. Neka bića imaju snagu predstavljenu simbolom *. Tom biću snaga je određena nekim trenutnim stanjem. Vrednost * je 0 dok biće nije u igri.

Sprečavanje - Efekti sprečavanja uvek koriste reč "spreči". Ovi efekti dele se na efekte sprečavanja štete i efekte sprečavanja magija. Efekti sprečavanja štete rade kao štitovi - jednom kada se razreši magija ili osobina koja stvara efekat, efekat stoji čekajući da šteta bude naneta, i onda je zaustavlja delimično ili u celini. Sprečiti magiju ili osobinu znači poništiti je i ukloniti je sa niza – ovde je važno upamtiti da magija postoji samo na nizu, i da se ne može sprečiti kada počne da se razrešava. Sprečena magija ili osobina se ne razrešava i nijedan od njenih efekata se ne dešava (kao da nije ni igrana). Sprečena magija odlazi na vlasnikovo odlagalište. Za razliku od svih ostalih karti, uvođenje izvora nikada nije magija i ne može biti sprečeno.

Srebrne karte - Označene su srebrnim simbolom edicije, koji se nalazi u desnom uglu ispod ilustracije. Označava koliko je karta retka. Štampane su u tiražu manjem od običnih, ali većem od zlatnih.

Super paket - Pakovanje koji sadrži 75 karata Izvora magije. Sadrži 5 paketa pojačanja po sniženoj ceni u jednoj kutiji. U svakom super paketu se dobija 10 zlatnih, 20 srebrnih i 45 običnih karata.

Tip bića - Vrsta bića, kao npr. vila, ork, čovek ili čarobnjak, nalazi se upisana u sredini karte, nakon "Biće -". Ako biće ima navedeno više od jedne reči nakon crtice, biće je svakog od ovih tipova. Artefakt nije tip bića. Tip bića je bitan jer neke karte utiču na bića određenog tipa – na primer, Vilenjački Heroj kaže: "Ostali vilenjaci dobijaju +10/+10 i osobinu Šumski." Ovaj bonus dobijaju sva ostala bića u igri čiji tip bića je vilenjak.

Tip karte - Svaka karta mora imati bar jedan od 6 tipova karti: artefakt, biće, promena, iznenađenje, vradžbina ili izvor. Tip karte upisan je u levom uglu ispod ilustracije. Neke karte, kao npr. artefakt bića, imaju dva upisana tipa. Izvor je tip svake karte koji najčešće nije upisan na samoj karti, jer izvor može biti svaka karta uvedena u igru na određen način. Neke karte mogu biti samo izvori, i u tom slučaju njihov upisani tip je izvor.

Tip permanenta - Tipovi permanenta su: artefakt, biće, promena i izvor. Neki permanent može imati više tipova i u tom slučaju sve ono što utiče bar na jedan tip utiče na taj permanent u celini. Neki permanenti imaju i svoje podtipove, koji su uvek razdvojeni crticom (-) od tipa, npr. "Promena - Oreol" ili "Artefakt - Oprema".

Trajni efekat - Trajni efekat traje određeno vreme, i različit je od jednokratnog efekta. Dužinu trajanja ovog efekta određuje tekst magije ili osobine, na primer: "do kraja poteza". Ako trajni efekat dolazi od pasivne osobine nekog permanenta, on traje sve dok je taj permanent u igri.

U igri - U igri je zona u kojoj permanenti postoje. Kada se magije artefakta, bića ili promene razreše, ulaze u zonu "u igri" kao permanenti. Kada se odigra izvor on se uvodi u igru kao permanent. Simbol-bića takođe postoje samo u ovoj zoni. Karte u biblioteci, ruci i odlagalištu nisu u igri.

Ubaciti u igru - Permanent se ubacuje u igru onda kada se karta ili simbol koji predstavlja biće (simbol-biće) prebace u zonu "u igri". Permanent čiji se tip ili onaj ko ga kontroliše promeni ne "ulazi u igru". Permanenti ulaze u igru deaktivirani i pod kontrolom igrača koji su ih odigrali. Kada permanent uđe u igru, prvo primeni (ako postoji) efekat zamene, pa trajni efekat, pa onda ustanovi da li trenutni tip permanenta izaziva neku od izazvanih osobina.

Ubrzanje - Normalno, biće ne može da napadne ili koristi osobinu u čijoj ceni se traži aktiviranje, osim ako ga igrač ne kontroliše od početka svog najskorijeg poteza. Ova osobina omogućava da se to pravilo zanemari. Kao i svaka druga osobina, Ubrzanje radi i za protivnika ako on na neki način stekne kontrolu nad tvojim bićem sa ovom osobinom. U tom slučaju, protivnik takođe može napasti sa tim bićem u potezu kada je stekao kontrolu nad njim.

Ukloniti iz borbe - Ako je biće uklonjeno iz borbe, ono više ne napada niti blokira. Ako je pre uklanjanja biće blokiralo, biće koje napada ostaje blokirano i ne nanosi nikakvu štetu braniocu (igraču koji se brani). Ako je borbena šteta otišla na niz pre nego što je biće uklonjeno iz borbe (počeo je korak borbene štete), uklonjeno biće ipak nanosi svoju štetu.

Ukupan život - Broj koji pokazuje koliko života imaš. Igru počinješ sa 200 života, a pod uticajem magija, osobina i štete, taj broj se može smanjivati ili povećavati. Gornja granica života ne postoji, a kada se broj spusti na 0 ili manje igrač kome se to desilo gubi partiju.

Umesto toga - Kada se pojavi ova reč, u pitanju je magija ili osobina koja stvara efekat zamene. Efekti zamene čekaju da se nešto desi, i onda to nekako menjaju. Oni *zamenjuju* jedan efekat nekim drugim. Na primer, Opsada kaže: "Ako nešto nanese štetu biću ili igraču, umesto toga nanosi duplu štetu tom biću ili igraču". Ovaj efekat čeka da se šteta nanese biću ili igraču, i onda je menja tako da se nanosi dupla šteta tom biću ili igraču.

Uništiti - Uništiti permanent znači pomeriti ga iz zone "u igri" na vlasnikovo odlagalište. Iznenadjenja i vradžbine ne mogu biti uništeni jer nisu permanenti – to su magije koje odmah nakon igranja odlaze na vlasnikovo odlagalište. Bića su uništena kada u jednom potezu prime štetu jednaku svojoj izdržljivosti (ili veću). Neke magije i osobine mogu uništiti bića i bez nanošenja štete. Regeneracija ili drugi efekti zamene uništenja mogu zameniti ovu radnju i ostaviti biće u igri. Važno je napomenuti da je uništenje permanenta različito od odbacivanja karte – možeš odbaciti kartu samo iz ruke, nikada iz igre.

Faze - Svaki potez je podeljen na 5 faza: početna, glavna, borba, glavna (ponovo), završna.


Faza borbe - Faza borbe je treća faza u potezu. Faza borbe ima 5 koraka: početak borbe, najava bića koja napadaju, najava bića koja blokiraju, borbena šteta i kraj borbe.

Cena - Cena koju je potrebno platiti da bi se magija odigrala prikazana je brojevima i mana simbolima odštampanim u gornjem levom uglu karte.

Cena aktivacije - Cena igranja aktivne osobine je sve što dolazi ispred dve tačke (:) u sledećoj formi: "cena aktivacije : efekat". Svaki deo cene aktivacije se mora platiti da bi se ta osobina odigrala. Ako cena aktivacije ne traži aktiviranje permanenta (⊕), možeš je platiti i više puta, i svaki put dobiti efekat osobine. Ako cena aktivacije traži aktiviranje, najčešće je možeš igrati samo jednom po potezu (jer je možeš platiti samo ako je permanent deaktiviran).

Špil - Vidi: Početni špil

Šteta - Šteta je ono što umanjuje ukupan život igrača i uništava bića. Bića koja napadaju i blokiraju nanose štetu. Neke magije i osobine takođe nanose štetu. Šteta može biti naneta samo bićima ili igračima. Biće kome je u toku jednog poteza naneta šteta jednaka njegovoj izdržljivosti (ili veća) je uništeno. Šteta naneta igraču oduzima se od njegovog ukupnog života. Najmanji mogući iznos štete koja može biti naneta biću ili igraču u igri *Izvori magije* je 5. Kada se nanese nula (0) štete, smatra se da šteta nije naneta. Važno je napomenuti da je šteta različita od gubitka života – na primer, Surovi Razbojnik kaže: "Kada Surovi Razbojnik uđe u igru, dobijaš 20 života i odabrani protivnik gubi 20 života." Ovaj gubitak života nije šteta, i ne može biti sprečen efektima sprečavanja štete.

Šuma - Svaka karta uvedena kao izvor koja na vrhu ima simbol . Aktiviranjem ovog izvora proizvodi se jedna zelena mana, kojom se može platiti cena koji traži zelenu, ali i cena koja traži bilo koju (bezbojnu) manu.

Šumski - Bića sa ovom osobinom ne mogu biti blokirana sve dok branilac (protivnički igrač koga napadaju) kontroliše izvor tipa Šuma.

IZVORI MAGIJE

posetite naš sajt: www.izvorimagije.com za najsvežije informacije i pravila