

# IZVORI MAGIJE

## VARIJANTA MAGIČNO SRCE (*izvod iz Sudijskih pravila*)

*Poslednja promena: 28/11/2006*

### F7 Varijanta "Magično srce"

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

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

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

F7.40 Varijanta Magično srce ima dve jedinstvene karakteristike:

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

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

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

F7.60 Vreme odigravanja timskih poteza.

F7.61 Tim koji igra prvi preskače korak vučenja u svom prvom potezu.

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

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

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

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

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

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

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

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

**Primer:** U varijanti Magično srce igrač kontroliše Hram Triglava koji između ostalog kaže: "Mogu te napasti samo bića Letači." Bića bez osobine Letač ne mogu napasti tim tog igrača.

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

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

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

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

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

F7.80 Varijanta Magično srce koristi uobičajena pravila za pobeđu i poraz, uz sledeće dodatke:

F7.81 Ako je ukupan život tima 0 ili manje, tim gubi partiju sledeći put kada bi tim dobio prednost.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

F7.92 Ako bi efekat podesio ukupan život svakog igrača tima na određeni broj, život tima je zbir tih brojeva.  
**Primer:** U partiji Magičnog srca, igrač igra Napad Vukova koji kaže: "Ukupan život svakog igrača postaje jednak broju bića koja taj igrač kontroliše puta 10." Ako jedan član tima kontroliše dva bića, a drugi član tima kontroliše tri bića, ukupan život tima postaje 50.

F7.93 Ako bi efekat postavio ukupan život jednog igrača na određeni broj, prvo ukupan život tog igrača postaje taj broj, zatim se ukupan život tima određuje dodavanjem tog broja ukupnom životu saigrača. Nakon ovoga, vrednost života pojedinačnog igrača se određuje standardno (vidi pravilo F7.91).  
**Primer:** U partiji Magičnog srca, igrač tima sa 100 života na sebe igra Blagoslov Anđela koji kaže: "Ukupan život odabranog igrača postaje 200." Ukupan život svakog igrača za potrebe ove magije je 50. Prvi igrač će nakon razrešenja imati 200 života, pa će ukupan život tima postati 250.

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

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

<http://www.izvorimagije.com/pravilai/2na2.php>