

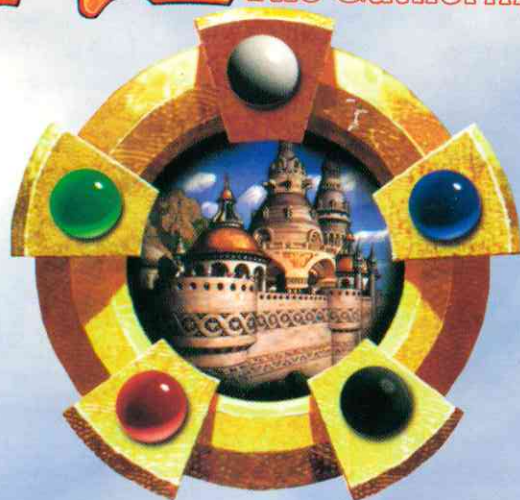
Magic: The Gathering™ - это настольная интеллектуальная игра-фэнтези. Каждый из игроков выступает в роли могущественного волшебника, сражающегося за власть в магическом мире. Игра ведется при помощи колоды, состоящей из красочно иллюстрированных карточек, на которых изображены магические заклинания и фантастические животные. Цель игры: победить своего противника, снизив его жизненный потенциал от 20 до 0.

Настольная интеллектуальная игра-фэнтези **Magic: Gathering - Portal: Second Age™** предназначена для начинающих игроков.

Благодаря правилам на русском языке, которые входят в комплект и двум готовым колодам, вы сразу сможете погрузиться в волшебный мир **Magic: The Gathering™**.

MAGIC

The Gathering



PORTAL

SECOND AGE™

Руководство для начинающих

Правила игры
Описание всех карт

ВНИМАНИЕ!

Компания Саргона приглашает Вас посетить игровые клубы в Москве и Санкт-Петербурге. Там Вы сможете получить консультации более опытных игроков, найти друзей и единомышленников, поменяться картами, принять участие в еженедельных турнирах.

Турниры для профессиональных игроков проводятся по субботам и воскресеньям в 12 часов в Москве и по субботам в 14 часов в Санкт-Петербурге. Турниры для начинающих проходят по воскресеньям в 11 часов в Москве и в 13 часов в Петербурге.

Участие в турнирах бесплатное. Призы гарантируются. Приходите!

Кроме того, мы ежегодно устраиваем национальный и квалификационные чемпионаты, победители которых получают ценные призы, а также путевки на международные чемпионаты.

Ждем вас ежедневно с 10 до 22 часов, по адресам:

в Москве:

ул. Нелидовская, 20/1, м. Сходненская

т.: 493-98-48, т./ф.: 498-99-48

в Санкт-Петербурге:

Новочеркасский пр., 47/1, м.
Новочеркасская

e-mail: mail@sargona.ru

<http://www.sargona.ru>

Magic: The Gathering™

Portal: Second Age Руководство по игре

©1998 Wizards of the Coast, Inc.

Общие сведения об игре

Добро пожаловать в удивительный мир Magic: The Gathering®. Вы и ваш соперник — могущественные волшебники, вступившие в магический поединок. Вы черпаете энергию из земель, посылаете в бой подвластных существ и применяете заклинания, влияющие на ход игры.

Каждый игрок пользуется колодой карт, которая изображает его магические способности. Начальный комплект содержит две готовые колоды, так что можете немедленно приступить к игре со своим другом.

Ниже приведено краткое описание игры Magic.

- В начале игры вы берете из колоды семь карт. Карты изображают земли разных типов, существ и магические заклинания.

- За каждый ход вы можете ввести в игру одну новую землю. Земли предоставляют магическую энергию, которая используется для выкладывания существ и применения заклинаний.

- Существа используются для нападения и обороны. При каждом ходе ваши существа могут напасть на противника, чтобы нанести ему повреждения. Кроме того, существа могут защищать вас от нападения противника.

- Земли также дают энергию для магических заклинаний. Заклинания обладают различными эффектами, которые могут помогать вам или вредить вашему противнику.

- По ходу игры у вас постепенно накапливаются земли. Это дает вам больше энергии для вызова более сильных существ и применения более мощных заклинаний. Но помните — противник со временем тоже становится сильнее!

- Нанесите противнику столько повреждений, чтобы его жизнь упала с 20 до 0 — и вы побеждаете в игре.

Освоив основные принципы игры, вы можете добавлять в колоду новые карты или удалить их из колоды. Стратегия Magic вечно меняется, и невозможно предсказать заранее, какие сочетания карт пустят в ход ваш изобретательный противник.

Примерная партия

Обратите внимание на руководство и правила игры, находящиеся в коробке с картами. Там вы найдете множество иллюстраций, которые помогут вам лучше понять суть игры. Там же вы сможете найти, как может выглядеть партия в Magic. После нескольких ходов каждый игрок выложил несколько земель и существ, нападающих на противника. Кроме того, оба игрока применили заклинания, которые находятся на кладбище (в стопке использованных карт). Уничтоженные существа тоже находятся на кладбище.

Как видите, многие карты земель и существ лежат на боку; они считаются

"повернутыми" (tapped). В начале каждого вашего хода все земли и существа находятся в нормальном положении и "поворачиваются" по мере использования.

Руководство

Считайте, что в этом руководстве изложен начальный курс магии (не беспокойтесь, все великие волшебники когда-то были учениками). Эти инструкции позволят вам немедленно приступить к игре в Magic. Читайте их со своим другом и учите на примерной партии.

Фразы, напечатанные жирным черным шрифтом, содержат инструкции. Требования инструкций должны неукоснительно соблюдаться. Довольно быстро вы поймете общие принципы игры и сможете обойтись без руководства.

Игра начинается

Каждый игрок берет одну из колод и открывает ее. Не перемешивайте карты и не изменяйте их порядка до завершения примерной партии.

Помните — текст, напечатанный жирным черным шрифтом (как тот, что приведен выше), представляет собой обязательные инструкции, которые должны выполняться одним или обоими игроками.

Каждый игрок кладет на стол свой игровой листок.

Волшебник на игровом листке представляет вас в игре. Под картинкой находится диаграмма, с помощью которой вы будете отмечать свою жизнь. Постарайтесь сделать свой игровой листок как можно более плоским.

Каждый игрок кладет свою колоду на стол лицевой стороной вниз справа от изображения волшебника.

Не перемешивайте карты в начале первой партии. Ваша колода называется "библиотекой" (library).

Каждый игрок берет семь верхних карт из своей библиотеки.

Каждый игрок берет семь верхних карт из своей библиотеки и просматривает их. Во время партии в Magic вы можете брать карты только из своей библиотеки. Во время обучения можно показывать свои карты противнику, особенно если у вас возникнут какие-либо вопросы.

Все ваши карты делятся на три вида:

Карты существ — существа, которые используются для нападения на противника (на таких картах под иллюстрацией имеется надпись "Creature").

Карты заклинаний — Заклинания помогают вам или вредят вашему противнику (на таких картах под иллюстрацией имеется надпись "Sorcery").

Карты земель — Земли используются для ввода в игру существ и земель (на таких картах под иллюстрацией имеется надпись "Land").

Получение начальной жизни (life total).

Каждый игрок начинает игру с 20 пунктами жизни. Положите монетку или другой маркер на отметку "20" своего игрового листа — это говорит о том, что ваша жизнь равна 20 пунктам. Не расслабляйтесь! Колода вашего противника таит много опасных существ и заклинаний, которые будут вам вредить. Если жизнь игрока уменьшится до 0 и менее, он считается проигравшим

Игрок с картой Norwood Ranger называется Игроком А.

Игрок, у которого на руке находятся следующие карты: Norwood Ranger, Goblin Raider, Volcanic Hammer, Obsidian Giant, гора, болото и лес, будет называться игроком А. Рука игрока В состоит из карт Talas Scout, Alaborn Trooper, Theft of Dreams, Time Ebb, остров, равнина и лес. (Если у вас окажутся другие карты, проверьте порядок карт на соответствие приведенному в конце этого руководства.)

Обычно первым ходит игрок, который проиграл предыдущую партию. Если это первая партия, игроки бросают монетку. Для нашей примерной партии предположим, что бросок монетки выиграл Игрок А. (Игрок В, не обижайся!)

Игрок А берет руководство по игре.

Игрок А читает руководство от слов "Первый ход Игрока А", последовательно выполняя все инструкции. Когда первый ход Игрока А закончится, он передает руководство Игроку В. Руководство передается из рук в руки по мере необходимости, чтобы каждый игрок мог выполнить инструкции.

Чтобы вам было проще выучить правила, читайте вслух все инструкции и пояснения и задавайте друг другу любые вопросы. Кроме того, один игрок может прочесть вслух все руководство вместо того, чтобы передавать его другому игроку.

Первый ход Игрока А

(Не забывайте читать инструкции вслух, чтобы другой игрок мог следить за происходящим).

Инструкции этого хода предлагают вам выложить Norwood Ranger — этот храбрый воин останется в игре и будет сражаться с противником ход за ходом. Чтобы выложить Ranger, вы обязаны сначала выложить лес. Первый ход подробно описан ниже.

Возьмите верхнюю карту своей библиотеки и добавьте ее себе в руку.

Каждый ход начинается со взятия новой карты. Теперь у вас в руке оказывается восемь карт.

Выложите лес.

Возьмите из руки карту, на которой написано "лес" ("forest") и положите ее на стол поблизости от вашего игрового листа.

Выложите Norwood Ranger.

Положите карту Norwood Ranger на стол рядом с игровым листком.

Поверните лес, чтобы заплатить за Norwood Ranger.

В Magic вы "поворачиваете" земли и тем самым черпаете из них магическую энергию. Полученная энергия используется для оплаты существ и заклинаний.

Поверните карту леса набок (на 90° по часовой стрелке).

Цена существа указывается в правом верхнем углу карты. Norwood Ranger стоит одну единицу "зеленой" энергии, на что указывает соответствующий символ. Такая цена означает, что вы должны повернуть один лес, чтобы выложить данную карту. О том, что поворачивать нужно именно лес, можно понять по такому же символу в текстовом поле карты лес.

В текстовом поле карты Ranger написано: "Некоторые деревья приносят смертоносные плоды". Это художественный текст, помещенный на карту ради вашего

развлечения; он никак не влияет на использование карты.

Ваш Ranger не сможет напасть на противника этим ходом, но он сделает это при следующем ходе.

Существо не может нападать на противника в тот ход, когда оно было выложено, из-за так называемой "болезни вызова" (можете считать это побочным действием магии). Как сказано в игровом листке под надписью "Нападение" (Attacking), существо, подверженное "болезни вызова", не может нападать.

Ваш ход закончен.

Сообщите вслух о завершении своих действий — например, скажите "ВСЕ" или "ГОТОВО". Некоторые игроки предпочитают подавать сигнал, стуча по столу, другие издадут злобный хохот, и т. д. Делайте что хотите — лишь бы ваш противник понял, что вы закончили свой ход.

Руководство берет Игрок В.

Первый ход Игрока В

(Не забывайте читать инструкции вслух, чтобы другой игрок мог следить за происходящим).

Вам не удастся выложить существо этим ходом, но вы можете выложить землю, чтобы следующим ходом выложить Talas Scout. Ваш первый ход подробно описан ниже.

Возьмите верхнюю карту своей библиотеки и добавьте ее себе в руку.

Каждый ход начинается со взятия новой карты.

Выложите остров.

Положите карту острова ("island") рядом с игровым листком на ближней к вам стороне стола (подобно тому, как игрок А поступил со своим лесом). За один ход можно выложить только одну землю, поэтому вы пока не можете выложить болото, лес или второй остров.

Ваш ход закончен.

Одного острова не хватит на то, чтобы выплатить цену какой-либо из ваших карт, поэтому за этот ход вам не удастся ничего больше сделать.

Не огорчайся, Игрок В — игра только начинается.

Руководство берет Игрок А.

Второй ход Игрока А

Этим ходом вы выложите второе существо, а ваш Ranger нападет на Игрока В.

Разверните свой лес.

Разверните карту леса в нормальное положение. Развернутую карту можно использовать снова.

Возьмите новую карту.

Выложите гору.

Положите гору рядом с лесом.

Поверните обе земли, чтобы заплатить за Goblin Raider.

Посмотрите на карту Goblin Raider — на ней указана цена "один плюс красный". Это значит, что вам придется повернуть две земли: одну гору (для получения красной энергии) и одну землю любого типа. О том, что гора дает красную энергию, можно понять по символу в текстовом поле карты.

Выложите Goblin Raider.

Положите карту Goblin Raider на стол рядом с Norwood Ranger.

Прочитайте текстовое поле карты Goblin — в нем сказано, что это существо не может блокировать. Во время хода 3 вы узнаете, что одни существа могут "блокировать" других. Далее следует художественный текст (о том, как выигрываются сражения).

Ваш Ranger нападает на Игрока В.

Необязательно: Можете изобразить на лице злорадную гримасу.

Поверните Ranger, чтобы показать, что он нападает на Игрока В.

Вы не должны поворачивать лес, чтобы Ranger напал на Игрока В. Вы никогда не платите цену существа за то, чтобы заставить его напасть на противника. Помните: "повернуть существо" и "повернуть земли, чтобы заплатить цену существа" — совершенно разные вещи.

Goblin не может напасть на Игрока В, потому что он подвержен "болезни вызова".

Сила Ranger равна 1.

Найдите два числа в правом нижнем углу карты Ranger — "1/2". Первое число, 1 (рядом с изображением меча) определяет силу существа. Сила показывает, сколько повреждений Ranger наносит в сражении. Второе число, 2, (рядом с изображением щита), определяет здоровье существа. Здоровье показывает, сколько повреждений нужно нанести, чтобы уничтожить Ranger. И вы, и ваш противник должны хорошо понимать, что такое сила и здоровье.

Ranger наносит 1 повреждение Игроку В.

Жизнь Игрока В уменьшается до 19.

Игрок В должен переместить свой маркер жизни с 20 на 19.

Ваш ход закончен.

Передайте руководство Игроку В.

Второй ход Игрока В

Во время этого хода вы выложите свое первое существо, Talas Scout.

Возьмите новую карту.

Выложите равнину (Plains).

Поверните обе земли, чтобы заплатить за Talas Scout.

Scout имеет цену "один плюс синий". Это значит, что вам придется повернуть две земли: один остров (для получения синей энергии) и одну землю любого типа. О том, что остров даст синюю энергию, можно понять по символу в текстовом поле карты.

Выложите своего Talas Scout.

Положите его рядом с игровым листком, напротив острова и равнины.

Прочитайте текстовое поле карты — в нем сказано, что Scout умеет летать ("Flying"). Это означает, что у Scout есть специальная способность полета. О том, что это такое, вы узнаете во время третьего хода.

Scout не может напасть на Игрока А этим ходом.

Существо не может напасть на противника в тот ход, когда оно было выложено, из-за "болезни вызова".

Ваш ход закончен.

Передайте руководство Игроку А.

Третий ход Игрока А

Во время этого хода вы выложите третье существо. Ваши Goblin и Ranger нападут на Игрока В. Обратите внимание: у Игрока В есть существо, поэтому он сможет заблокировать одного из ваших нападающих.

Разверните лес, гору и Ranger.

Возьмите новую карту.

Выложите болото (Swamp).

Поверните болото и гору, чтобы заплатить за Dakmor Scorpion.

Scorpion имеет цену "один плюс черный". Гора дает одну любовь, а болото — черную энергию. Вместо этого вы могли повернуть лес и болото, "любую" энергию можно заплатить землей любого типа.

Выложите Scorpion.

Goblin и Ranger нападают на Игрока В.

Поверните карты, чтобы показать, что они нападают на противника. Ваши существа могут напасть лишь один раз за ход, однако вы можете одновременно напасть любимыми существами.

Scorpion не может напасть на Игрока В, потому что он подвержен "болезни вызова".

Теперь Игрок В должен решить, как блокировать нападающих.

Передайте руководство Игроку В. Ваш противник должен решить, как он будет реагировать на каждое нападающее существо. Ваш ход еще не закончен, но сейчас

Игрок В должен вмешаться в игру.

• Здесь начинает читать Игрок В •

Хотя руководство находится у вас, ход Игрока А еще не закончен. Вы получите руководство потому, что вы — обороняющийся игрок — должны решить, как блокировать нападающих.

Блокирующее существо "перехватывает" нападающего и сражается с ним. Блокирование — важная часть игры. Не забудьте прочитать этот материал вслух, чтобы другой игрок понял, как происходят сражения.

Когда на вас нападают, у вас есть три варианта:

Теперь вы должны решить, кто из обороняющихся существ будет блокировать того или иного нападающего (впрочем, нападающих можно и не блокировать).

А) Если Scout блокирует Goblin

У Scout не хватит силы, чтобы убить Goblin. Более того, Goblin сам убьет вашего Scout. К тому же Ranger доберется до вас и нанесет 1 повреждение. Блокировать Goblin было бы ошибкой, потому что вы потеряете своего Scout.

В) Если Scout блокирует Ranger

У Scout не хватит силы, чтобы убить Ranger, но по крайней мере, он выживет в этом сражении. Тем не менее, Goblin доберется до вас и нанесет 2 повреждения. Это лучший вариант из всех.

С) Если не блокировать и получить все 3 повреждения

Решение о блокировании всегда принимает обороняющийся игрок. Вы не обязаны блокировать, если вам не хочется. Этот вариант не имеет смысла, потому что вам по крайней мере стоит заблокировать Ranger и получить всего 2 повреждения.

Давайте разберемся, что произойдет, если Scout заблокирует Goblin.

Этот вариант рассматривается как предположение.

Если Scout заблокирует Goblin, они будут сражаться.

Сравните показатели силы/здоровья у Goblin и Scout "крест-накрест" — сила Goblin (2) сравнивается со здоровьем Scout (2), а сила Scout (1) сравнивается со здоровьем Goblin (2).

Goblin нанесет 2 повреждения Scout и убьет его.

Сила Goblin равна 2, поэтому он нанесет Scout 2 повреждения. Здоровье Scout равно 2, поэтому чтобы убить его, потребуется 2 повреждения. Повреждений, полученных от Goblin, окажется как раз достаточно. Убитое существо отправляется на кладбище, и вы больше не сможете им пользоваться.

При этом Scout нанесет 1 повреждение Goblin, но тот останется в живых.

Сила Scout равна 1, поэтому он нанесет Goblin 1 повреждение. Здоровье Goblin равно 2, поэтому 1 повреждение не хватит для того, чтобы уничтожить его. У Scout не хватит силы для того, чтобы уничтожить Goblin.

Одну минуту!

Пусть Игрок А своими словами объяснит, почему Scout погибнет в сражении, а

Goblin — нет. Когда оба игрока поймут, почему Scout погибает, а Goblin выживает, продолжайте чтение.

Вы не только потеряете Scout, но и получите 1 повреждение от Ranger.

Поскольку Scout занят (он блокирует Goblin), Ranger не блокируется и потому наносит повреждения вам.

Следовательно, использовать Scout для блокирования Goblin было бы неразумно.

Верните карты Goblin и Scout туда, где они лежали до предполагаемого сражения. Goblin повернут, потому что он нападает. Scout развернут.

Игрок А не может послать Goblin нападать на Scout. Как сказано в разделе "Нападение", нападающие существа не могут выбирать, кто из существ обороняющегося игрока будет с ними сражаться (и будет ли кто-нибудь сражаться).

Вместо этого Scout блокирует Ranger и выживает.

Сравните силу/здоровье Scout с силой и здоровьем Ranger. Сила Scout (1) сравнивается со здоровьем Ranger (2), а сила Ranger (1) — со здоровьем Scout (2).

Ranger и Scout наносят друг другу по 1 повреждению и оба остаются в живых.

Сила каждого из этих существ равна 1, поэтому каждое существо наносит в сражении 1 повреждение. Здоровье каждого из этих существ равно 2, поэтому чтобы уничтожить их, потребуется 2 повреждения. 1 повреждение оказывается недостаточно.

Одну минуту!

Пусть Игрок А своими словами объяснит, почему Ranger и Scout выживают в сражении. Когда оба игрока поймут, почему это происходит, продолжайте чтение.

Положите карты на место. Ranger должен быть повернут, а Scout — развернут.

Goblin наносит вам 2 повреждения, потому что Scout не блокировал его.

Ваша жизнь уменьшается до 17.

Переместите свой маркер жизни на 17.

Ход Игрока А продолжается.

Передайте руководство Игроку А.

• Здесь снова начинает читать Игрок А •

Ваш ход закончен.

В конце хода все повреждения, полученные Ranger и Scout, пропадают.

Передайте руководство Игроку В.

Третий ход Игрока В

Этим ходом вы нападете на Игрока А и воспользуетесь заклинанием для того, чтобы на один ход вывести из игры его Scorpion.

Разверните земли.

Возьмите новую карту.

Выложите лес.

Ваш Scout нападает на Игрока А.

Поверните Scout, чтобы показать, что он нападает на противника.

Ranger не может блокировать Scout, потому что он повернут.

Повернутое существо не может блокировать нападающих. Оно "приходит в себя" после нападения на вас, случившегося на прошлом ходе.

Goblin не может блокировать Scout из-за того, что он повернут и из-за его особых свойств.

Взгляните на карту Goblin. В ее текстовом поле сказано: "Goblin Raider не может блокировать". Goblin слишком медлителен, чтобы встать на пути нападающих, поэтому он все равно не мог бы блокировать, даже если бы карта не была повернута.

Dakmor Scorpion может блокировать нападающих. . .

Scorpion развернут, поэтому он может блокировать одно нападающее существо.

Однако Scorpion не может заблокировать Scout, потому что Scout умеет летать.

Взгляните на карту Scout. В ее текстовом поле сказано: "Летает" ("Flying"). Нападающее существо, которое умеет летать, может быть заблокировано лишь другими летающими существами. Ваш Scout просто пролетает над Dakmor Scorpion, поэтому Scorpion не может предотвратить нанесение повреждений Игроку А.

Scout наносит 1 повреждение Игроку А.

Жизнь Игрока А уменьшается до 19.

Теперь поверните свой остров и остальные земли, чтобы выплатить цену заклинания Time Ebb.

Цена Time Ebb равна "два плюс синий". Остров дает синюю энергию, а две другие земли — 2 любых.

Примените заклинание Time Ebb, чтобы отправить Dakmor Scorpion на верх библиотеки вашего противника.

Положите Time Ebb в центр стола. В отличие от земель и существ, заклинание не кладется рядом с вашим игровым листком. Заклинание действует так, как сказано в тексте карты, а затем отправляется на кладбище.

Прочитайте текст на карте Time Ebb. Он гласит: "Верните одно любое существо из игры наверх библиотеки владельца".

Заклинание Time Ebb отправляется на кладбище.

Положите карту лицевой стороной вверх справа от вашей библиотеки.

Ваш ход закончен.

Четвертый ход Игрока А

Этим ходом вы снова возьмете и выложите своего Scorpion, однако на этот раз ваших земель хватит для применения заклинания Volcanic Hammer.

Разверните свои земли, Goblin и Ranger.

Возьмите новую карту.
Разумеется, это будет карта Dakmor Scorpion.

Выложите гору.

Выложите Dakmor Scorpion.

Поверните болото и еще одну землю, чтобы выплатить его цену ("один плюс черный").

Goblin и Ranger нападают на Игрока В.
Scorpion не может нападать из-за "болезни вызова".

Поверните Goblin и Ranger, тем самым показывая, что они нападают на Игрока В.

Scout не может блокировать нападающих, потому что он повернут..

Goblin наносит 2 повреждения, поэтому жизнь Игрока В уменьшается до 15.

Ranger наносит 1 повреждение, поэтому жизнь Игрока В уменьшается до 14.

Помните — ваши существа не могут нападать на существ противника!

Существа нападают только на самого противника. Они сражаются между собой лишь в том случае, если противник захочет заблокировать ваших нападающих. Оба игрока должны хорошо понимать это перед тем, как продолжать игру.

Поверните гору и вторую гору, чтобы выплатить цену заклинания Volcanic Hammer.

Примените Volcanic Hammer.

Положите карту Volcanic Hammer в центр стола. В отличие от земель и существ, заклинание действует так, как сказано в его тексте, а затем отправляется на кладбище владельца.

Вы решаете, что Volcanic Hammer наносит повреждения Scout.

Это заклинание может нанести повреждения любому существу или Игроку В.

Заклинание наносит 3 повреждения Scout и уничтожает его.

Здоровье Scout равно всего лишь 2, поэтому 3 повреждений с избытком хватает для его уничтожения. Если бы здоровье Scout было равно 4 и выше, то Volcanic Hammer не уничтожил бы его.

Scout отправляется на кладбище Игрока В. . .

А Volcanic Hammer — на ваше кладбище.

Положите карту лицевой стороной вверх справа от вашей библиотеки.

Обратите внимание на то, что применение заклинания не считается нападением.

Хотя Volcanic Hammer нанес повреждения, это не было "нападением". Нападением считается лишь атака ваших существ на противника.

Ваш ход закончен.

Четвертый ход Игрока В

Этим ходом вы выкладываете новое существо, которое сильнее существ противника.

Разверните свои земли.

Возьмите новую карту.
Выложите второй остров

Поверните земли и выложите своего Alaborn Trooper.

Поверните равнину и две другие земли, чтобы выплатить его цену ("два плюс белый").

Ваш ход закончен.

Пятый ход Игрока А

Вы поймете, что терпение иногда вознаграждается.

Разверните свои земли и существ.

Возьмите новую карту.

Разверните земли и выложите Dakmor Bat.

Чтобы выплатить цену этого существа, поверните болото и еще одну землю ("один плюс черный").

Обратите внимание на то, что Dakmor Bat умеет летать ("Flying").

Давайте посмотрим, что произойдет, если ваши существа нападут на Игрока В.

Bat не может нападать на Игрока В, потому что это существо подвержено "болезни вызова".

Поверните три других существа, тем самым показывая, что они нападают на противника.

Теперь Игрок В решает, желает ли он блокировать нападающих.

Передайте руководство Игроку В.

• Здесь начинает читать Игрок В •

Если ваш Trooper блокирует Scorpion, то он уничтожит его.

Сравните силу/здоровье Scorpion с соответствующими показателями Trooper. Trooper нанесет Scorpion 2 повреждения — этого с избытком хватит для того, чтобы уничтожить его. Scorpion же нанесет Trooper только 2 повреждения, и этого оказывается недостаточно.

Верните руководство Игроку А.

• Здесь снова начинает читать Игрок А •

Goblin и Ranger нанесут 3 повреждения Игроку В.

Goblin и Ranger не смогут прийти на помощь погибающему Scorpion. Нападающие существа не могут объединяться против блокирующих. Если обороняющееся существо сражается с одним нападающим, то оно не может сражаться с другими.

Терять Scorpion нежелательно.

Этим ходом вы не нападаете на Игрока В.

Разверните своих существ. Проследите за тем, чтобы Trooper находился в исходном положении (развернутом).

Ваш ход закончен.

Пятый ход Игрока В

Вы узнаете, что иногда стоит воздержаться от нападения.

Разверните свои земли.

Возьмите новую карту.

Поверните земли и выложите свой Talas Air Ship.

Чтобы выплатить его цену ("три плюс синий"), поверните остров и еще три земли. Talas Air Ship умеет летать ("Flying"), поэтому Игрок А сможет заблокировать его лишь одним существом — Bat. Начиная со следующего хода, вы начнете нападать на Игрока А своим Air Ship (а Trooper не будет участвовать в нападении).

Давайте посмотрим, что произойдет, если вы нападете на Игрока А.

Поверните Trooper. (Air Ship подвержен "болезни вызова").

Передайте руководство Игроку А.

• Здесь начинает читать Игрок А •

Вы можете не блокировать Trooper . . .

Если вы заблокируете Trooper, ваше существо погибнет. Вместо этого вы можете сохранить своих существ и получить 2 повреждения.

Ranger может заблокировать Trooper и погибнуть . . .

Сравните силу/здоровье Trooper (2/3) с показателями Ranger (1/2). Ranger погибнет, но по крайней мере вы сами не получите повреждений. Пусть Игрок В объяснит, как и почему заканчивается сражение, и почему вы не получаете повреждений.

Кроме того, вы можете заблокировать и убить Trooper своими Ranger и Scorpion.

Как сказано в игровом листке, блокирующие существа могут объединяться против нападающего, в этом случае одному нападающему приходится сражаться с несколькими защитниками.

Goblin блокировать не может.

Блокирующие уничтожат Trooper.

Вместе они наносят Trooper 3 повреждения.

Верните руководство Игроку В.

• Здесь снова начинает читать Игрок В •

Ваш Trooper может уничтожить Scorpion.

Он наносит 2 повреждения; вы сами решаете, как их распределить. Это можно сделать тремя способами:

1) Нанести 2 повреждения Ranger. Этого хватит для того, чтобы уничтожить Ranger.

2) Нанести 2 повреждения Scorpion. Этого хватит для того, чтобы уничтожить Scorpion.

3) Нанести по 1 повреждению каждому из существ. Поскольку 1 повреждение достаточно для уничтожения Scorpion, но недостаточно для уничтожения Ranger, этот вариант принципиально не отличается от предыдущего.

Вы решаете не нападать на Игрока А.

Если вы нападете, то потеряете своего Trooper, а Игрок А лишится всего лишь одного существа. Для вас такой обмен нежелателен, поэтому вы решаете не нападать. Не забудьте развернуть своего Trooper.

Ваш ход закончен.

Обучение закончено!

Самостоятельно доиграйте партию.

Соблюдайте последовательность действий во время хода.

В разделе "Ход" правил описана базовая последовательность действий во время хода. Найдите этот раздел и внимательно выполняйте приведенные инструкции в течение нескольких ближайших ходов, пока вы не поймете, как это делается.

Разбирайте возможные варианты сражений.

Пока вы учитесь, никто не запрещает вам спросить противника: "А как ты будешь блокировать моих существ, если я нападу на тебя?" Рассмотрите возможные варианты и выясните, чем кончится сражение. После этого решите, стоит ли нападать.

Внимательно читайте все карты.

Применяя любую карту, обязательно прочитайте ее текст и дайте прочитать его противнику. Так вы быстрее всего узнаете и поймете, на что способны ваши карты.

Пользуйтесь правилами.

В правилах вы найдете ответы на все вопросы, которые могут возникнуть во время игры. Просто загляните в интересующий вас раздел (например, "Земли" или "Нападение"), и вы найдете там всю необходимую информацию.

Желаем приятно провести время!

Воспроизведение примерной партии

Если вам захочется заново разыграть примерную партию (или вы случайно нарушили порядок карт), разложите карты в следующем порядке:

Колода Игрока А содержит все красные карты, горы, черные карты и болота. Кроме того, она содержит три леса и три зеленые карты: Norwood Ranger, Plated Wurm и Lynx. Верхние 13 карт (считая от верха колоды) должны быть такими: Norwood Ranger, Goblin Raider, Volcanic Hammer, Obsidian Giant, гора, болото, лес, гора, Dakmor Scorpion, Dakmor Bat, Coercion, болото и Hand of Death. Остальные карты перетасуйте и положите под верхней стопкой из 13 карт.

Колода Игрока В содержит все белые карты, равнины, синие карты и острова. Кроме того, она содержит три леса и три зеленые карты: Golden Bear, Bear Cub и Bee Sting. Верхние 13 карт (считая от верха колоды) должны быть такими: Talas Scout, Alaborn Trooper, Theft of Dreams, Time Ebb, остров, равнина, лес, остров, Volunteer Militia, Talas Merchant, Wild Griffin, Talas Air Ship и Path of Peace. Остальные карты перетасуйте и положите под верхней стопкой из 13 карт.

Список карт для обучающей партии

Колода А (30 карт)

Земли
лес (3)
гора (5)
болото (5)

Черные карты
Coercion
Dakmor Bat
Dakmor Scorpion
Hand of Death
Mind Rot
Moaning Spirit
Prowling Nightstalker

Красные карты
Goblin Cavaliers
Goblin Pike
Goblin Raider
Obsidian Giant
Ogre Berserker
Raging Goblin
Volcanic Hammer

Зеленые карты
Lynx
Norwood Ranger
Plated Wurm

Колода В (30 карт)

Земли
лес (3)
остров (5)
равнина (5)

Белые карты
Alaborn Trooper
Angel of Mercy
Path of Peace
Temple Acolyte
Trokin High Guard
Volunteer Militia
Wild Griffin

Синие карты
Screeching Drake
Talas Air Ship
Talas Explorer
Talas Merchant
Talas Scout
Theft of Dreams
Time Ebb

Зеленые карты
Bear Cub
Bee Sting
Golden Bear

Magic: The Gathering™

Portal: Second Age Правила игры

©1998 Wizards of the Coast, Inc.

Сначала прочитайте руководство по игре.

Зная основные принципы игры, вы сможете найти в этой брошюре ответы на конкретные вопросы.

Содержание

Добро пожаловать в Magic: The Gathering®	15
Важнейшие термины	16
Правила	19
Нападение на противника	19
Блокирование нападающих	21
Завершение	22
Цвет	22
Существа	23
Взятие карт	24
Земли	24
Существа и заклинания	24
Подготовка к игре	26
Ходы	26
Magic для опытных игроков	28
Построение колоды	28
Правила для нескольких игроков 30	
Стандартный вариант Magic	30
Куда обращаться за помощью	33
Список карт Portal Second Age	34
Добро пожаловать в Magic: The Gathering®	

Правила в этой брошюре упорядочены по темам, это поможет вам быстро найти нужное правило во время игры.

Не пытайтесь освоить игру, читая подряд всю брошюру — лучше пригласите

кого-нибудь из знакомых и попробуйте разыграть примерную партию. Конечно, это можно сделать и в одиночку. Так или иначе, на примере реальной партии вы лучше поймете, как играть в Magic. В дальнейшем эта брошюра поможет вам вспомнить забытые правила.

Не открывайте колоды до того момента, когда будете готовы к игре. Примерная партия предполагает, что карты в колодах лежат в определенном порядке.

Брошюра состоит из четырех основных разделов.

Важнейшие термины:

В этом разделе вы найдете описание всех специальных терминов и выражений, используемых в тексте карт и правил.

Правила:

Полное описание правил игры.

Magic для опытных игроков:

Научившись играть, вы найдете здесь идеи для построения новых колод, правила игры для нескольких участников, а также рекомендации относительно использования карт и правил из других комплектов Magic: The Gathering®.

Куда обращаться за помощью:

Из этого раздела вы узнаете, как связаться с нами.

Важнейшие термины

Белый: Карта, в цену которой входит символ "белая мана".

Библиотека (Library): Стопка, из которой берутся карты. Пока карта находится в библиотеке, она еще не вступила в игру.

Блокировать (Block): "Перехватывать" нападающее существо.

Болезнь вызова (Summoning Sickness): Существо не может нападать на противника на том ходе, в котором оно было вызвано. При этом оно может блокировать нападающих. Каждое ваше существо страдает болезнью вызова с момента его применения до тех пор, пока оно не будет находиться в игре в начале вашего хода. Некоторые существа обладают способностями, для которых их приходится поворачивать; такое существо нельзя поворачивать, пока оно страдает болезнью вызова.

В игре (In Play): Существа и земли, которые лежат лицевой стороной вверх перед игроками (не на кладбище), находятся в игре. Вы можете использовать лишь те земли и существа, которые находятся в игре. Повернутые карты считаются находящимися в игре (несмотря на то, что их нельзя "использовать").

Взять (Draw): Взять верхнюю карту библиотеки и поместить ее в руку.

Владелец (Owner): Игрок, которому данная карта принадлежала в начале партии.

Жизнь (Life Total): Каждый игрок начинает поединок с 20 пунктами жизни. Если существо или заклинание наносит вам повреждение, размер этих повреждений вычитается из вашей жизни. Некоторые карты также добавляют или лишают вас пунктов жизни. Ваша жизнь может быть сколь угодно высокой. Если она упадет до 0 и менее, вы проигрываете.

Завершение (Cleanup): Последняя фаза хода, во время которой пропадают несмертельные повреждения, нанесенные существам.

Здоровье (Toughness): Второе число в правом нижнем углу карты существа; определяет количество повреждений, которые уничтожат данное существо. Здоровье существа не имеет никакого отношения к его способности блокировать нападающих (но влияет на то, выживет ли существо, если оно блокировало или было забло-

кировано). Здоровье изображается символом щита.

Зеленый (Green): Карта, в цену которой входит символ "зеленая мана".

Земля (Land): Карта, которую вы поворачиваете, чтобы заплатить за существа и заклинания.

Знание болот (Swampwalk): См. Знание земель.

Знание гор (Mountainwalk): См. Знание земель.

Знание земель (Landwalk): Существо с этой способностью не может быть заблокировано, если у обороняющегося игрока есть земли указанного типа. Способности существ называются не "знанием земель", а "знанием равнин", "знанием островов", "знанием болот", "знанием гор" или "знанием лесов". Например, существо со знанием лесов нельзя блокировать, если у обороняющегося игрока в игре есть хоть один лес. Другие виды знания земель работают аналогично.

Знание лесов (Forestwalk): См. Знание земель.

Знание островов (Islandwalk): См. Знание земель.

Карты (Cards): Каждая карта относится к определенной категории — земля, существо или заклинание. Тип карты указывается под иллюстрацией и сообщает, к какой категории относится данная карта.

Кладбище (Graveyard): Стопка, в которую игрок складывает сброшенные карты. Карты заклинаний отправляются на кладбище после их применения. Существа отправляются на кладбище, если они получили смертельные повреждения или уничтожаются по иной причине. Вы можете в любой момент просмотреть кладбище любого игрока, чтобы вспомнить, какие карты были применены и сброшены.

Заклинание (Sorcery): Карта, которая действует немедленно и затем отправляется на кладбище.

Колода (Deck): Карты Magic, с которыми вы начинаете игру.

Красный (Red): Карта, в цену которой входит символ "красная мана".

Нападение (Attack): Во время нападения существа пытаются нанести повреждения вашему противнику.

Напоминание (Reminder Text): Курсивный текст в скобках после текста правил. Напоминания разъясняют правила, не влияя на действие карты.

Несмертельные повреждения (Nonlethal Damage): Повреждения, наносимые существом и недостаточные для того, чтобы его уничтожить.

Ничья (Draw): Партия, в которой никто не победил.

Победа (Win): Вы побеждаете, если жизнь вашего противника падает до 0 и ниже, или если он должен взять карту, но в его библиотеке не осталось ни одной карты.

Повернутый (Tapped): Повернутые земли нельзя использовать для оплаты существ или заклинаний; повернутые существа не могут нападать на противника или блокировать нападающих. Во всех остальных отношениях повернутые карты ничем не отличаются от развернутых.

Повернуть (Tap): Поворачивая карту набок, вы тем самым показываете, что она "использована" до начала вашего следующего хода. Земли поворачиваются для того, чтобы оплатить применение заклинаний и существ. Существа поворачиваются, когда они нападают на противника. Некоторые существа обладают способностями, для получения которых требуется повернуть данное существо. Некоторые карты могут поворачивать существ (даже если существо не нападает).

Повреждения (Damage): Если существо нападает или блокирует, оно наносит повреждения, равные его силе. Некоторые виды заклинаний также наносят повреждения существам или игрокам (или обоим сразу). Если существо получило поврежде-

ния, большие или равные его здоровью, оно уничтожается.

Подготовка (Set Up): Вы начинаете игру с колодой, состоящей минимум из 40 карт, семью картами в руке и 20 пунктами жизни.

Полет (Flying): Летящее существо полета может быть заблокировано только другими летающими существами. Обратите внимание на то, что летающие существа могут блокировать "нелетающих", как обычно.

Поражение (Lose): Партия считается проигранной, если ваша жизнь упала до 0 и ниже, или если вы должны взять карту, но в вашей библиотеке не осталось ни одной карты.

Применить (Play): Взять карту из руки и положить ее на стол. См. также В игре.

Развернуть (Untap): Вы разворачиваете все свои существа и земли в начале своего хода. Некоторые карты можно разворачивать и в другие моменты времени благодаря особым свойствам других карт.

Рука (Hand): Карты, которые вы держите. Карты, находящиеся в руке, еще не вступили в игру.

Сбросить (Discard): Выложить карту из руки на кладбище. Не путайте понятия "сбросить" и "уничтожить". Если вы должны сбросить случайную карту, перемещайте карты в руке и дайте противнику вытянуть одну из них, не показывая лицевую сторону карты.

Сила (Power): Первое число в правом нижнем углу карты существа. Сила определяет количество повреждений, наносимых существом в сражении. Сила изображается символом меча.

Символ цвета (Color Symbol): Символ, который показывает, к какому цвету относится существо или заклинание, и следовательно, какого типа землю нужно повернуть, чтобы оплатить его цену: белый для равнин; синий для островов; черный для болот; красный для гор; или зеленый для лесов.

Синий (Blue): Карта, в цену которой входит символ "синяя мана".

Смертельные повреждения (Lethal Damage): Повреждения, наносимые существом и достаточные для того, чтобы его уничтожить.

Способность (Ability): Способности существа описываются в текстовом поле на его карте. Способности называются так даже в том случае, если они ослабляют данное существо.

Существо (Creature): Существом называется карта существа, которая вступила в игру. Только существа обладают показателями силы и здоровья.

Текст правил (Rules Text): Жирный текст в текстовом поле карты, который определяет особые правила или способности данной карты.

Текстовое поле (Text Box): Поле, находящееся на каждой карте под иллюстрацией. Оно может содержать текст правил (жирный шрифт), напоминание (курсив и скобки) или художественный текст (курсив).

Уничтожить (Destroy): Отправить существо или землю из игры на кладбище. Не путайте понятия "уничтожить" и "сбросить".

Ход (Turn): Ход игрока начинается с разворота всех его повернутых карт, и заканчивается в тот момент, когда он сообщает об окончании всех своих действий. Игроки делают ходы по очереди.

Художественный текст (Flavor Text): Курсивный текст в нижней части текстового поля. Каждый фрагмент художественного текста сообщает некоторую информацию о фантастическом острове Калиман, где происходит действие Portal: Second Age.

Цвет (Color): В Magic используется пять цветов: белый, синий, черный, красный и зеленый.

Цена (Cost): Количество и тип земель, которые нужно повернуть, чтобы применить существо или заклинание. Цена каждого существа и заклинания указана в правом верхнем углу карты.

Черный (Black): Карта, в цену которой входит символ "черная мана".

Х: В цену некоторых видов заклинаний входит символ "X". Применяя заклинание, вы должны решить, чему равно X. Например, карта Blaze имеет цену "X плюс красный". Допустим, вы решили применить Blaze для X, равного 4. В этом случае считайте, что цена карты составляет четыре любых земли и одна красная. (Другими словами, чтобы применить ее, нужно повернуть гору и четыре других земли.) Действие таких заклинаний зависит от величины X. Так, Blaze наносит "X повреждений" любому существу или игроку. Если вы заплатите четыре любых земли и одну красную за применение Blaze, то сможете нанести 4 повреждения. Если вы заплатите одну любую и одну красную, то нанесете всего 1 повреждение, и т. д.

*****: Сила некоторых существ содержит символ "*". Чтобы определить силу такого существа, прочитайте текстовое поле и выполните приведенные инструкции. Например, сила/здоровье карты Swarm of Rats равно */1. В текстовом поле говорится: "Swarm of Rats имеет силу, равную количеству карт Крыс (Rat), которые находятся в игре с вашей стороны". Следовательно, чтобы определить повреждения, наносимые картой Swarm of Rats, подсчитайте количество Крыс (Rat или Rats), участвующих в игре с вашей стороны; полученное число определяет силу карты Swarm of Rats. Обратите внимание на то, что под иллюстрацией на карте Swarm of Rats сказано "Creature — Rats", поэтому эта карта тоже считается Крысой. Даже если у вас нет ни одной другой Крысы, Swarm of Rats будет существом 1/1. Если позднее вы примените другую карту с Крысой, Swarm of Rats станет существом 2/1. Если это будет другая карта Swarm of Rats, обе эти карты станут существами 2/1.

Правила

Нападение на противника (Attacking your opponent)

Нападая на противника, вы пытаетесь нанести ему повреждения одним или несколькими своими существами (см. "Блокирование нападающих существ").

Основное правило нападения

Ваши существа нападают только на вашего противника, и никогда не нападают на его существ.

Вы не выплачиваете цену существа, чтобы заставить его напасть на противника. Цена существа выплачивается только для того, чтобы ввести его в игру.

Для каждого нападающего существа обороняющийся игрок должен решить, что он собирается делать — заблокировать существо или получить повреждения от него. Обороняющийся игрок рассматривает нападающих существ по одному.

Обороняющийся игрок может блокировать нападающее существо одним или несколькими существами, однако блокировать могут лишь развернутые существа (другими словами, блокирующие существа могут совместно отбиваться от одного нападающего). Каждое обороняющееся существо может блокировать не более одного нападающего. Существо с болезнью вызова может блокировать нападающих (также см. "Несколько нападающих и несколько обороняющихся").

Заблокированное существо наносит все повреждения блокирующему существу или существам. Даже если его сила превышает здоровье блокирующего существа, заблокированное нападающее существо не наносит повреждений противнику.

Основная стратегия нападения

Нападайте, когда ваш противник не может блокировать или когда ваши существа могут уничтожить любых обороняющихся существ.

Полные правила нападения

Ваши существа могут нападать на противника. Вы можете напасть любым количеством существ, причем все они нападают одновременно. Обратите особое внимание на то, что ваши существа нападают на самого противника — вы не можете нападать на его существа. Ваши существа сражаются с существами противника в том и только в том случае, если противник решил заблокировать кого-либо из нападающих.

Существо не может напасть во время хода, в котором оно вступило в игру. Существа, вступившие в игру при этом ходе, не могут нападать, потому что они подвержены "болезни вызова".

Существа, нападающие на противника, поворачиваются. Объявляя о нападении, вы должны повернуть всех нападающих. Поворот говорит о том, что эти существа "заняты" до начала вашего следующего хода.

Вы не выплачиваете цену существа за то, что оно нападает. "Поворот существа" означает, что поворачивается набор карта самого существа, а не карты тех земель, которые поворачивались для выплаты его цены.

Для каждого нападающего существа обороняющийся игрок должен решить, желает ли он заблокировать данное существо или получить повреждения от него.

Чтобы заблокировать нападающее существо, обороняющийся игрок должен объявить одно или несколько своих развернутых существ "блокирующими". Повернутые существа не могут блокировать нападающих. Обороняющийся игрок имеет право назначить нескольких существ для блокировки одного нападающего, однако для того, чтобы заблокировать нападающее существо (независимо от его силы), всегда достаточно одного блокирующего.

Существо обороняющегося игрока не может блокировать нескольких нападающих существ. После того, как существо будет назначено блокирующим, оно уже не сможет блокировать других нападающих существ при этом ходе. По этой причине блокирующее существо никогда не получает повреждений от нескольких нападающих. Вы не поворачиваете своих существ, которые участвуют в блокировании.

Нападающее и блокирующее существо наносят повреждения друг другу. Нападающее существо наносит повреждения в размере своей силы существу или существам, блокирующим его. Если нападающего блокирует сразу несколько существ, нападающий игрок сам распределяет повреждения между блокирующими. Каждое блокирующее существо тоже наносит нападающему существу повреждения в размере своей силы. После того, как все повреждения будут нанесены, существа, получившие смертель-

ные повреждения (повреждения, большие или равные их здоровью), отправляются на кладбище.

Заблокированные существа не наносят повреждений противнику. Заблокированные существа не наносят повреждений обороняющемуся игроку, даже если они нанесли больше повреждений, чем требуется для уничтожения блокирующих.

Незаблокированные нападающие существа наносят повреждения обороняющемуся игроку. Если нападающее существо не было заблокировано, оно наносит повреждения в размере своей силы непосредственно обороняющемуся игроку.

После того, как все нападающие существа были заблокированы или нанесли повреждения обороняющемуся игроку, нападение считается законченным.

Пример нападения: Борис нападает на Катю картами Golden Bear (4/3) и Talas Air Ship (3/2, летает (flying)). Катя должна отдельно рассмотреть каждого из нападающих.

Прежде всего Катя блокирует Air Ship своим существом Talas Scout (1/2, летает). Поскольку Scout — единственное летающее существо у Кати, лишь он может заблокировать Air Ship. Air Ship уничтожает Scout, а Scout наносит 1 повреждение Air Ship (который выживает), а сама Катя не получает никаких повреждений (несмотря на то, что Air Ship нанес больше повреждений, чем было нужно для уничтожения Scout).

Затем Катя блокирует Golden Bear своими Bear Cub (2/2) и Alaborn Trooper (2/3). Сила Bear равна 4, поэтому он может уничтожить либо Cub, либо Trooper, но не обоих сразу. Борис решает, что Bear уничтожит Trooper. Trooper и Cub вместе наносят Bear 4 повреждения, уничтожая его.

Блокирование нападающих (Blocking attackers)

Блокирование означает, что вы выбираете одно или несколько своих развернутых существ и посылаете их "перехватывать" нападающее существо.

Правила блокирования

Обороняющийся игрок всегда сам решает, какое существо должно блокировать того или иного нападающего. Нападающие существа никогда не выбирают, с какими существами обороняющегося игрока они должны сражаться.

Блокировать нападающих могут только развернутые существа. Существа с болезнью вызова блокировать не могут. При блокировании существо не поворачивается.

Существо с низким здоровьем может блокировать существо с большой силой.

Нападающее существо и существа, блокирующие его, наносят повреждения одновременно (хорошо, если вам удастся уничтожить заблокированное существо!)

Заблокированные нападающие не наносят повреждений обороняющемуся игроку, независимо от того, насколько велика их сила.

Более подробно о блокировании рассказано ниже.

Несколько нападающих и несколько блокирующих

Нападающий игрок может послать на противника нескольких существ. При этом он должен объявить нападающих существ и повернуть их до того, как обороняющийся игрок примет какие-либо решения о блокировании (на противника обычно следует нападать самыми сильными существами, или теми, которых сложнее всего заблокировать).

Обороняющийся игрок рассматривает всех нападающих существ поочередно, в той последовательности, в какой он захочет.

Для каждого нападающего существа обороняющийся игрок должен решить, желает ли он заблокировать его или "пропустить" и получить от него повреждения (иногда лучше получить повреждения, чем заведомо терять свое существо).

Обороняющийся игрок может заблокировать нападающее существо любым количеством своих существ (больших существ часто "встречают толпой", чтобы уничтожить их).

Повреждения от нападающего существа распределяются между теми существами, которые блокируют его.

Если существо блокирует одного нападающего, то оно не сможет заблокировать всех остальных нападающих (и поэтому обороняющееся существо не может получить повреждения более чем от одного нападающего существа).

Помните — если несколько нападающих существ блокируются несколькими обороняющимися, каждое нападающее существо рассматривается по отдельности. Вы не можете заблокировать одним существом целую группу нападающих.

Стратегия блокирования

Старайтесь уничтожать нападающих существ противника. Во время нападения существа противника уязвимы, потому что вы сами решаете, какими существами блокировать того или иного нападающего.

Завершение (Cleanup)

В конце хода вы должны выполнить необходимые завершающие действия.

Сообщите противнику о том, что ваш ход закончен; очень часто противник не догадывается об этом. Он может решить, что вы думаете над тем, какую карту приписать, и поэтому ничего не делаете.

В конце хода пропадают все несмертельные повреждения, нанесенные существам. Повреждения накапливаются во время хода, но не переносятся на другой ход. Если существо за один ход получает повреждения и в сражении, и от заклинания, то эти повреждения складываются. Возможно, они уничтожат данное существо. Если этого не произойдет, все повреждения пропадают в конце хода.

Цвет (Color)

Каждый из пяти цветов Magic представляет определенный тип магической энергии. Каждый цвет обладает своими сильными и слабыми сторонами, своими харак-

терными особенностями:

Белый — магия света и порядка. Сила белой магии заключена в мелких существах и защите. Враги белой магии — черная и красная.

Синий — магия ментальной энергии, воды и воздуха. Она предоставляет магу много летающих существ и хитроумных заклинаний. Враги синей магии — красная и зеленая.

Черный — магия тьмы и разложения. Она легко уничтожает существ противника и ослабляет его магический потенциал. Враги черной магии — зеленая и белая.

Красный — магия хаоса, стихий земли и огня. Ее главная сила заключается в способности наносить прямые повреждения существам и противнику. Враги красной магии — белая и синяя.

Зеленый — магия природных энергий, роста и развития. Зеленый маг может призвать сильных существ и черпать из лесов жизненную силу. Враги зеленой магии — синяя и черная.

Существа (Creatures)

После того, как вы примените карту существа, она становится существом. Существа — это ваши "войска", которыми вы нападаете на противника или блокируете его нападающих.

Вступив в игру, существо остается в ней и при последующих ходах.

Сила существа определяет количество повреждений, наносимых им. Показатели силы и здоровья указываются в правом верхнем углу каждой карты существа. Первое число определяет силу.

Здоровье существа показывает, сколько повреждений требуется, чтобы уничтожить его. Второе число в правом нижнем углу карты существа определяет его здоровье. Если существо получило за ход повреждения, равные здоровью и превышающие его, оно уничтожается.

Некоторые существа обладают специальными способностями. Эти способности всегда описываются в текстовом поле карты (они всегда называются "способностями", независимо от того, помогают ли они данному существу или мешают ему). Большинство специальных способностей (например, "существо не может нападать" или "существо не может блокировать") понятны без комментариев. Две специальные способности — полет (flying) и знание земель (landwalk) подчиняются особым правилам, которые мы уже рассматривали.

Некоторые способности действуют только в особые моменты игры — например, когда существо вступает в игру, уничтожается или нападает на противника. Например, на карте Ogre Arsonist сказано: "Когда Ogre Arsonist вступает в игру, уничтожьте одну любую землю". Такие способности действуют автоматически при выполнении заданных условий. Например, если вы выложили карту Ogre Arsonist, то должны уничтожить землю даже в том случае, если все земли в игре принадлежат вам.

Если способность существа действует при нападении, это происходит перед тем, как противник объявит блокирующих. Например, на карте Alaborn Cavalier сказано: "Если Alaborn Cavalier нападает, вы можете повернуть одно любое существо по своему выбору". Существо поворачивается до того, как противник объявляет блокирующих.

Взятие карты (Draw)

Взятие карты означает, что вы снимаете верхнюю карту библиотеки и добавляете ее в свою руку. Обычно взятие карт происходит в начале каждого хода, после разворота карт, но некоторые виды заклинаний позволяют брать карты и в другие моменты вашего хода.

Карты автоматически берутся при каждом ходе.

Если в тот момент, когда вы должны взять карту, ваша библиотека окажется пустой, вы проиграли. Взятие последней карты еще не считается проигрышем. Вы проиграете лишь тогда, когда не сможете взять новую карту, потому что у вас не осталось ни одной карты.

Земли (Lands)

Карты с серым фоном являются землями. С помощью земель вы расплачиваетесь за существ и применение заклинаний.

При каждом ходе вы можете выложить одну землю. Если у вас в руке нет ни одной земли, то вы не выкладываете их. Если в руке у вас имеется несколько земель, вы можете выбрать и выложить ту, которую считаете нужным. Вы не обязаны выкладывать землю, если не хотите этого делать (даже если у вас в руке есть земли).

Выложенные земли остаются в игре.

Поворачивая земли, вы расплачиваетесь за существ и применение заклинаний.

Применение существ и заклинаний (Playing Creatures and Sorceries)

Любая карта, в правом верхнем углу которой указана цена, является либо существом, либо заклинанием.

Вы имеете право применить существо или заклинание, если можете выплатить его цену. На применение всех существ и магических заклинаний расходуется магическая энергия. Вы получаете эту энергию, поворачивая свои земли. Чем сильнее существо или заклинание, тем больше земель обычно приходится поворачивать для его применения.

Существует пять разных видов земель, которые используются для оплаты существ и магических заклинаний пяти разных цветов. Каждый цвет магии обладает определенным символом, который указывается в текстовом поле карты земли и в цене существ и заклинаний. Равнины используются для оплаты белых заклинаний, острова — синих, болота — черных, горы — красных, и леса — зеленых. Обратите внимание на то, что символ каждой земли имеет тот же цвет, что и существа и заклинания, за которых им можно расплачиваться.

Количество и тип земель, необходимых для оплаты существа или заклинания, называется его ценой. Если в цену входит конкретный символ цвета, это означает, что для применения этой карты необходимо повернуть землю соответствующего типа. Следовательно, цену "черный плюс черный" можно выплатить, только поворачивая два болота. В большинстве цен также присутствуют цифры, за которые можно заплатить любым типом земель. Цифра показывает, сколько других земель (произвольного типа) необходимо повернуть, чтобы выплатить оставшуюся часть цены.

Пример: Чтобы выложить существо Predatory Nightstalker, которое имеет цену "три плюс черный плюс черный", вы должны повернуть два болота, а затем еще три земли любого типа (в том числе и болот), чтобы выплатить оставшиеся 3.

Существа и заклинания можно применять как перед нападением, так и после него. Вы никогда не обязаны применять то или иное существо или заклинание, это делается только по вашему усмотрению.

О существах

Существа сражаются за вас. Выкладывая карту существа, вы с помощью магии создаете существо, подвластное вашим чарам. Карта изображает созданное существо, поэтому карты примененных существ просто выкладываются перед вами лицевой стороной вверх. Вызванное существо остается в игре и сражается на вашей стороне до тех пор, пока оно не будет уничтожено — вы не должны заново платить цену существа, чтобы заставить его напасть.

В правом нижнем углу каждой карты существа указаны две цифры, разделенные косой чертой. Эти две цифры соответственно определяют силу и здоровье существа. Силой называется количество повреждений, наносимых существом при нападении или блокировании. Здоровье определяет количество повреждений, нанесенных за один ход, которые уничтожат данное существо. Если существо за один ход получило повреждения, равные его здоровью или превышающие его, оно получает смертельные повреждения и отправляется на кладбище своего владельца.

Когда существо вступает в игру, оно подвержено болезни вызова; это означает, что оно не может нападать на противника до вашего следующего хода.

О заклинаниях

Заклинания действуют мгновенно. Они отправляются на кладбище сразу же после применения. Заклинания могут иметь самые разные последствия. Например, они могут усиливать ваших существ, вредить существам противника или наносить повреждения самому противнику.

Применение заклинания очень похоже на применение существа. Чтобы применить заклинание, вы должны выплатить указанную цену (в повернутых землях) и принять все необходимые решения по поводу того, как будет действовать данное заклинание. После того, как цена будет выплачена, а все решения приняты, заклинание немедленно действует и отправляется на ваше кладбище.

Заклинания действуют только на карты, которые находятся в игре, если только в карте заклинания прямо не указано обратное — например, они могут действовать на карты в библиотеке, руке или на кладбище игрока.

Пример: На карте Time Ebb сказано: "Верните любое существо из игры на верх библиотеки его владельца." Это означает, что заклинание может быть применено против любого существа, находящегося в игре (в том числе и против ваших существ). Если у противника в игре находятся Doktor Scorpion, Goblin Raider и Norwood Ranger, то вы можете вернуть любое из этих существ на верх библиотеки противника, или же вернуть одно из ваших собственных существ на верх вашей библиотеки.

Если текст карты содержит слова "любое [два любых, и т. д.] существо [или земля, или что-то другое]", то заклинание может быть применено лишь в том случае, если у вас имеется то, о чем идет речь. Например, вы не можете применить Time Ebb, если в игре не участвует ни одного существа. Если в тексте карты нет этих слов, ее можно применить даже в том случае, если она никак не влияет на ход игры.

Пример: На карте Righteous Charge сказано, "Все ваши существа получают +2/+2 до конца хода". Вы можете применить Righteous Charge даже в том случае, если у вас нет ни одного существа. (Зачем применять карту, которая ни на что не влияет? Некоторые карты наказывают вас за то, что у вас в руке есть определенные карты, поэтому иногда карту применяют просто для того, чтобы избавиться от нее).

Заклинания, влияющие на силу и здоровье существ, записываются в специальном виде, используемом для силы и здоровья существа. Например, заклинание Monstrous Growth повышает на 4 силу и здоровье одного существа до конца хода. В тексте этой карты сказано: "Любое существо получает +4/+4 до конца хода."

Некоторые заклинания могут применяться во время хода противника. Для таких заклинаний в тексте карты точно указан момент, когда их можно применять.

Подготовка (Set Up)

Каждый игрок начинает партию с колодой, состоящей минимум из 40 карт. Его рука состоит из семи карт, взятых из колоды, и он имеет 20 пунктов жизни. Перед началом игры каждый игрок тасует свою колоду и предлагает своему противнику перетасовать и снять колоду (в первых партиях можно воспользоваться мини-колодой из 30 карт, входящих в этот набор).

Противник не должен видеть карты в руке игрока.

Необязательное правило: Если ваша рука состоит из одних земель или не содержит ни одной земли, вы можете заново набрать карты в руку. Еще одно необязательное правило: вы можете перетасовать колоду и набрать новую руку, если ваша исходная рука состоит из одних земель или не содержит ни одной земли. Если вы захотите "перестраховаться" подобным образом, вы должны показать противнику свою руку перед тем, как тасовать колоду. Кроме того, ваш противник также имеет право перетасовать колоду и набрать новую руку (не показывая вам свою предыдущую руку).

Первым ходит игрок, проигравший предыдущую партию. Если это первая партия, бросьте монетку.

Если жизнь вашего противника падает до 0 и ниже, вы побеждаете.

Если у вашего противника кончились карты в библиотеке и он должен взять новую карту, вы побеждаете.

Ходы (Turns)

Во время игры игроки по очереди совершают ходы. Ниже описано основная струк-

тура хода.

- 1) **Разворот (Untap):** Разверните всех своих существ и земли.
- 2) **Взятие (Draw):** Возьмите карту из своей библиотеки.
- 3) **Земля (Land):** Вы можете выложить землю, если она имеется у вас в руке.
- 4) **Применение карт (Play Cards):** Вы можете применить любое количество карт и заклинаний из своей руки, если при этом вы сможете повернуть достаточное количество земель, чтобы заплатить за них.
- 5) **Нападение на противника (Attack Your Opponent):** Вы можете напасть на противника своими существами. Нападение состоит из двух этапов:
Объявление нападающих—Вы можете напасть на противника любыми своими существами (в том числе и всеми); существа, подверженные болезни вызова, нападать не могут. Все нападающие должны объявляться одновременно. При нападении существо поворачивается. Вы не обязаны нападать (более того, иногда от нападения стоит воздержаться).
Нападающие существа всегда нападают только на противника; они никогда не нападают на его существа.
Вы никогда не выплачиваете цену существа, чтобы заставить его напасть; цена выплачивается только за то, чтобы изначально ввести существо в игру.
Объявление блокирующих—Для каждого нападающего существа обороняющийся игрок решает, желает ли он заблокировать существо или получить от него повреждения.
Получение повреждений. Нападающие существа, не заблокированные обороняющимся игроком, наносят обороняющемуся игроку повреждения в размере своей силы.
Блокирование. Чтобы заблокировать нападающее существо, обороняющийся игрок выбирает одно или несколько своих развернутых существ и назначает их блокирующими; каждое развернутое существо может заблокировать лишь одного нападающего. Нападающее и блокирующее существо сражаются между собой. Сила каждого существа определяет наносимые им повреждения; здоровье существа определяет, сколько повреждений понадобится, чтобы уничтожить данное существо.
Заблокированное существо наносит все свои повреждения существу или существам, блокирующим его; оно не наносит повреждений обороняющемуся игроку (даже если его сила превышает здоровье блокирующего).
- 6) **Применение карт:** Перед нападением и после него вы можете применить только существ и заклинаний, сколько сможете оплатить.
- 7) **Завершение (Cleanup):** Все не смертельные повреждения, нанесенные существам за ход, пропадают. На этом ход заканчивается.

Magic для опытных игроков

Построение колоды

Заранее сконструированные колоды

Освоив мини-колоды этой игры, вы наверняка захотите исследовать пять заранее сконструированных колод Portal Second Age. Каждая колода представляет один из пяти цветов магии, ими очень интересно играть против друг друга.

Каждая заранее сконструированная колода содержит смесь из обычных (common), необычных (uncommon) и редких (rare) карт, а также земли, которые необходимы для игры этой колодой. Поскольку в каждой заранее сконструированной колоде используются карты лишь одного цвета, это поможет вам лучше освоить карты и узнать сильные и слабые стороны каждого из цветов. После нескольких сыгранных партий вы будете готовы к построению собственных колод!

Построение собственной колоды

Умение хорошо применять карты — лишь половина успеха в Magic. Вторая половина заключается в умении выбрать карты, участвующие в игре. Этот процесс называется построением колоды; в нем в равной степени сочетаются искусство, знания, интуиция и желание развлечься.

Правила построения вашей собственной колоды для PortalC очень просты: Возьмите как минимум сорок карт по своему выбору, без ограничения типа и цвета, и объедините их в одну колоду. Все остальные карты отложите в сторону. Готово, теперь у вас появилась собственная колода.

Как видите, построить колоду несложно. Построить хорошую колоду — намного сложнее. Именно этой теме посвящена оставшаяся часть этого раздела.

Хорошей отправной точкой может стать заранее сконструированная колода. После нескольких партий вы заметите, что некоторые карты работают лучше других. Приступая к изменению колоды, оставьте в ней эти карты, чтобы колода работала в полную силу. Когда вы начнете изменять колоду и добавлять в нее карты из вашей коллекции, не забывайте удалять карту для каждой добавленной. Благодаря этому ваша колода останется компактной и мощной.

Дополнения

Новые карты Portal продаются в виде дополнений (booster packs). Вы можете воспользоваться ими для того, чтобы улучшить свою колоду. Каждое дополнение Portal Second Age содержит одну редкую (rare) карту, три необычных (uncommon) карты, девять обычных (common) и две земли. Дополнения подбираются случайным образом, поэтому никогда нельзя быть уверенным в том, какие карты войдут в комплект.

Построение первой колоды

Все готово к построению первой колоды. Ниже описана последовательность действий, которые помогут вам в этом.

1) Прежде всего отсортируйте карты по цвету и типу. Сделайте отдельные стопки с существами, заклинаниями и землями.

2) Затем выберите цвет (или цвета) магии, которыми вы хотите играть.

На первых порах ограничьтесь одним или двумя цветами (когда вы освоитесь с построением колод, попробуйте собрать трехцветную колоду. Трудно построить четырех- или пятицветную колоду, которая бы хорошо показала себя в игре).

3) Начните с пятнадцати существ (или около того). Для начала старайтесь включать в колоду разнообразных существ. Другими словами, не стоит делать колоду, состоящую только из очень больших или очень маленьких существ. Если вы играете двумя цветами, не забудьте включить в колоду существ обоих цветов.

4) Затем добавьте в колоду около десяти заклинаний. Помните — заклинания, которые могут выводить из игры существ противника, оказываются очень полезными.

5) Теперь добавьте в колоду земли, которыми вы будете расплачиваться за применение карт. Если вы играете всего одним цветом, добавьте в колоду пятнадцать земель соответствующего типа. Если вы играете двумя цветами, добавьте по 8 земель каждого из двух типов. Например, если вы играете зеленой колодой, добавьте пятнадцать лесов; если вы играете красно-зеленой колодой, добавьте в нее восемь лесов и восемь гор.

Не забывайте о том, что рекомендация — это всего лишь... рекомендация. В том, что относится к построению колод, не существует никаких "железных" правил. Например, вы можете составить колоду из одних существ или из одних заклинаний. Если у вас появилась интересная идея колоды, смело воплощайте ее и смотрите, как она работает. Если идея не оправдывается, попробуйте оставить все полезное и исправить остальное (это называется настройкой колоды). Дело ограничивается только вашим воображением!

Построение других колод

Чем больше карт у вас появится, тем больше колод вы сможете построить. Попробуйте построить вторую колоду по рекомендациям из раздела "Построение первой колоды" (Воспользуйтесь другими цветами, чтобы у вас хватило карт). Если ваша первая колода была одноцветной, попытайтесь построить двухцветную колоду.

Возможно, вторая колода пригодится вам на случай, если у вашего противника по Magic не окажется собственной колоды.

Построение колоды перед игрой

Вместо того, чтобы строить колоды заранее, вы можете построить их прямо перед игрой. Это можно сделать двумя способами.

Заранее построенные мини-колоды : Сделайте пять "мини-колод", по одной для каждого цвета. Мини-колода состоит из пяти земель и семи существ и заклинаний (обычно в колоду стоит включать больше существ, чем заклинаний). Отложите карты, которые не вошли в мини-колоды.

В начале игры один игрок выбирает цвет, потом другой игрок выбирает два цвета, потом первый игрок выбирает еще один. Пятый цвет делится между игроками. При такой системе каждому игроку достается трехцветная колода, состоящая из 30 карт.

Если у вас хватит карт, сделайте мини-колоды из 8 земель и 12 других карт. В этом случае каждый игрок получает два цвета, а пятый цвет не используется в игре. В

этом случае каждому игроку достается двухцветная колода из 40 карт.

Набор цветов: Если у вас имеется много карт всех цветов, вы можете сыграть с набором цветов. Разделите все карты по цветам. Один игрок выбирает цвет, затем второй игрок выбирает два цвета, и первый игрок выбирает еще один. Пятый цвет не используется.

Теперь каждый игрок строит колоду из карт отобранного цвета. Вы можете сыграть несколько партий, каждый раз набирая новые карты выбранного цвета.

Правила для нескольких игроков

Иногда в партии Magic может участвовать более двух игроков. Ниже описан простой способ игры с несколькими участниками.

Каждый игрок пользуется своей собственной колодой, как и в игре с двумя участниками (при этом вам потребуется больше карт, чем входит в этот набор).

Вашим противником является игрок, сидящий слева. Если в правилах упоминается противник (орponent), речь идет именно об этом игроке. Следовательно, ваши существа нападают на игрока слева. Поскольку в тексте карты Lava Axe сказано, что она наносит повреждения "вашему противнику", эти повреждения будут относиться к игроку слева.

Когда ваш противник будет побежден, он покидает игру. Вы получаете 5 пунктов жизни и одно "победное очко". Противник побежденного игрока становится вашим противником.

Когда в игре остается всего один игрок, побеждает тот, кто набрал больше победных очков (даже если он был побежден ранее). Если у двоих игроков окажется одинаковое число очков, побеждает тот, кто дольше продержался в игре.

Некоторые карты хорошо подходят для игры с несколькими участниками, другие похуже.

Стандартный вариант Magic

Существует несколько направлений (линий) карт Magic, и Portal — лишь одно из них. В этом разделе говорится о том, как пользоваться картами Magic, относящимися к другим линиям. Ваши карты Portal совместимы с другими картами Magic, но для того, чтобы играть с противниками, пользующимися картами из других линий, вы должны знать несколько дополнительных правил.

Типы карт Magic

"Стандартная" линия карт Magic называется просто "Magic: The Gathering", каждая карта этой линии относится к определенному изданию. Если вы услышите, что кто-то из игроков пользуется картами "пятого издания" ("Fifth Edition™"), значит, их карты относятся к пятому изданию стандартной линии Magic. Последнее издание также называется "основным набором" Magic.

Кроме стандартной линии, также существуют расширения (expansion sets). Каждое расширение обладает некоторым именем — например, Tempest™ или Exodus™. (Portal фактически тоже является расширением.) Карты расширений обычно сложнее карт стандартной линии (однако Portal является исключением).

Стандартные правила Magic

В стандартной версии Magic появляются некоторые новые правила. По своему усмотрению вы можете применять эти правила и при игре картами Portal. Если ваши партнеры привыкли играть в стандартную версию Magic, они будут рассчитывать, что вы следуете этим правилам.

Размер и содержимое колоды: В стандартной версии Magic колода должна содержать не менее 40 карт. Если в вашей колоде окажется меньше карт, добавляйте в нее наборы из двух земель и трех других карт до тех пор, пока не наберется как минимум 40 карт.

Многие игроки предпочитают играть "турнирными" колодами. Карты, которые могут (или должны) входить в "турнирную" колоду, подчиняются некоторым правилам. Основное правило турнирной колоды гласит, что она должна содержать не менее 60 карт, причем каждая карта (за исключением равнин, островов, болот, гор и лесов) должна входить в колоду не более чем в четырех экземплярах. Некоторые из ваших партнеров будут предполагать, что вы играете турнирной колодой. Чтобы построить колоду из 60 карт, попытайтесь взять 24 земли и добавить к ним 36 карт других видов.

Турнирные колоды также подчиняются правилам, согласно которым отдельные карты запрещены в официальных турнирах или могут встречаться в каждой колоде не более чем в одном экземпляре. Если вы пользуетесь только картами Portal, большинство игроков не будет возражать, даже если некоторые из ваших карт не были официально разрешены для турниров. Если вы также пользуетесь картами из других комплектов или хотите принять участие в турнире, попробуйте поговорить с другими игроками и узнать у них, как сделать вашу колоду "турнирной".

Объявление блокирующих: Вместо того, чтобы рассматривать каждое нападение существо по отдельности, обороняющийся игрок должен объявить всех блокирующих сразу. После этого рассматриваются исходы отдельных сражений. Все повреждения наносятся одновременно (несмотря на то, что все сражения рассматриваются последовательно). Одновременное объявление блокирующих и одновременное нанесение повреждений в стандартной версии Magic объясняется тем, что в ней есть много карт, которые влияют на ход сражения после объявления блокирующих, но до нанесения повреждений.

Фаза сброса: Если в конце хода у вас в руке окажется больше семи карт, вы должны сбросить лишние карты по своему выбору, чтобы у вас осталось только семь. Во время вашего хода и во время хода противника у вас в руке может быть сколько угодно карт. Лишь в конце своего хода вы должны сбросить все карты сверх семи.

Ход или взятие: Игрок, который ходит первым, не берет карту во время своего первого хода. Таким образом, один игрок первым ходит, а другой — первым берет карту, это делает игру более честной. Тот, кто проигрывает партию, решает, что он будет делать в следующей партии — первым делать ход или первым брать карту.

Новые карты: В стандартной версии Magic имеются новые типы карт, новые способности существ, новые типы земель и т. д. Игрок со стандартными картами будет иметь возможности, недоступные для вас с картами Portal.

Новые термины

В стандартной версии Magic многие понятия, с которыми вы познакомились в Portal, обозначаются другими терминами. Некоторые новые термины представляют новые концепции. Смысл этих терминов вы можете найти в стандартных правилах или спросить у более опытного игрока. Тем не менее, многие термины просто называют по-другому то, что вы уже хорошо знаете.

"Цена применения" (Casting Cost) заменяет "цену". В стандартной версии Magic существуют и другие типы цен, не связанные с применением карты.

"Постоянной картой" (Permanent) называется любая карта, которая остается в игре после применения (например, существо или земля).

"Заклинанием" (spell) называется любая карта, кроме земель.

"Вызовом" (Summon) называется применение карты существа.

"Цель" или "целевой" (Target) примерно обозначает "любой (или любые)". Так, на стандартной карте Stone Rain сказано: "Уничтожает целевую землю", и "целевая земля" в данном случае означает "любую землю". "Целевое существо" означает "любое существо". "Целевое не-черное существо" означает "любое существо, не являющееся черным".

Символ "поворота" означает "поворот". Этот символ означает, что для получения желаемого эффекта вы должны повернуть карту.

Перенос карт Portal в стандартную версию Magic

При игре в Magic с игроком, незнакомым с терминологией Portal, можно пользоваться следующим списком.

"Любой" (any one) или "любые" относится к понятию "цели". Если в тексте карты упоминается "любой (-ое, ая)", то данная карта обладает "целевым" эффектом.

"Цена" (Cost) означает "цену применения".

Ваш противник является "целевым противником".

Стандартные карты Magic в вашей колоде

Ваша колода Portal лучше всего дополняется картами из стандартной линии Magic: The Gathering. Прежде всего, купите колоду. К колоде прилагается книга правил, поэтому вы сможете узнать смысл всех новых терминов, встречающихся в тексте карт. После этого можно покупать дополнения (booster packs).

Кроме того, вы можете получить карты из стандартной линии и других расширений, обмениваясь с другими игроками. Обмен обладает тем дополнительным преимуществом, что вы сможете узнать от другого игрока, как работает та или иная карта.

Помните, что расширения игры (например, Tempest или Exodus) более сложны, чем карты из основного набора. Не добавляйте в колоду карты из других расширений, пока не освоите новые правила для стандартной версии.

Куда обращаться за помощью

Центральный офис Wizards of the Coast, Inc.

Attn: Magic Customer Service

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

USA

Tel: 1-206-624-0933

Mon.-Fri., 9 am-8 pm (PST)

Fax: 1-425-204-5818

Email:

questions@wizards.com (для вопросов по правилам)

custserv@wizards.com (по всем остальным вопросам, включая претензии по качеству)

Посетите нашу web-страницу! <http://www.wizards.com>

Европейское представительство

Wizards of the Coast, Belgium

Attn: Magic Customer Service

P.B. 34, 2300 Turnhout

BELGIUM

Tel: +32-14-44-30-44

Fax: +32-14-44-30-88

Email: custserv@wizards.be

Россия

Саргона, Россия

Санкт-Петербург,

Новочеркасский пр., д. 47/1

Тел. (812) 445-1054

Email: igor@sargona.ru

Посетите нашу web-страницу! <http://www.sargona.ru>

Magic: The Gathering™

Portal: Second Age

Список карт

©Wizards of the Coast, Inc. (Released June 24, 1998)
©1998 Sargona Ltd., Русский перевод

Сокращения в цене применения:

б — белая мана;
с — синяя мана;
ч — черная мана;
з — зеленая мана;
к — красная мана;
"цифра" — любая мана.

Название Карты:	Abyssal Nightstalker Ночной Вор Из Бездны	Air Elemental Воздушный Элементаль
Цвет:	Черный	Синий
Тип и Класс:	Существо — Ночной Вор	Существо — Элементаль
Цена Применения:	3ч	3сс
Сила/Здоровье:	2/2	4/4
Текст Карты:	Если Ночной Вор Из Бездны атакует и не заблокирован, противник выбирает и сбрасывает с руки одну из карт. (Игнорировать эффект, если у противника карт нет.)	Полет
Описание:		Бесплотен и могуч, словно несущий его ветер.
Художник:	Сэм Вуд	Дуг Чаффи
Редкость:	Необычная	Необычная
Название Карты:	Alaborn Cavalier Алаборнский Рыцарь	Alaborn Grenadier Алаборнский Гренадер
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Существо — Рыцарь	Существо — Солдат
Цена Применения:	2бб	бб
Сила/Здоровье:	2/2	2/2
Текст Карты:	Если Алаборнский Рыцарь атакует, вы можете выбрать и повернуть одно существо. (Повернутые не могут блокировать.)	При атаке Алаборнский Гренадер не поворачивается.
Описание:	"Еще бы он не бежал! Мне бы тоже не хватило духу спокойно глядеть на эту грудку железа!" — Алаборнский солдат	"Всегда горд, всегда бдителен." — Девиз гренадеров
Художник:	Кев Уокер	Дэвид А. Черри
Редкость:	Необычная	Обычная

Название Карты:	Alaborn Musketeer Алаборнский Мушкетер	Alaborn Trooper Алаборнский Пехотинец
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Существо — Солдат	Существо — Солдат
Цена Применения:	1б	2б
Сила/Здоровье:	2/1	2/3
Текст Карты:	Алаборнский Мушкетер может блокировать летающих существ.	
Описание:	Мушкетеры дали Алаборнской армии преимущество, которого ей так не хватало: защиту от нападений с воздуха.	"Я посвящаю свое тело стране. А свою жизнь — королю." — Клятва Алаборнских солдат
Художник:	Хезер Хадсон	Любов
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Alaborn Veteran Алаборнский Ветеран	Alaborn Zealot Алаборнский Фанатик
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Существо — Рыцарь	Существо — Солдат
Цена Применения:	2б	б
Сила/Здоровье:	2/2	1/1
Текст Карты:	В ваш ход, перед атакой, вы можете повернуть Алаборнского Ветерана и добавить одному любому существу +2/+2 до конца хода.	Если Алаборнский Фанатик блокирует, уничтожьте и его, и блокируемое существо. (Уничтожить их до распределения повреждений.)
Описание:		
Художник:	Генри Ван Дер Линде	Дэвид Хорн
Редкость:	Редкая	Необычная
Название Карты:	Alluring Scent Соблазнительный Запах	Ancient Craving Древняя Мольба
Цвет:	Зеленый	Черный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	1зз	3ч
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Выберите одно существо. Все существа, способные его блокировать, блокируют его в этот ход.	Возьмите 3 карты. Потеряйте 3 жизни.
Описание:	Никакой земной доспех не защитит от этого аромата.	"Знание требует жертв." — Тойфра, королева болот
Художник:	Мелисса А. Бенсон	Роб Александер
Редкость:	Редкая	Редкая

Название Карты:	Angel of Fury Ангел Мести	Angel of Mercy Ангел Милосердия
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Существо — Ангел	Существо — Ангел
Цена Применения:	46б	4б
Сила/Здоровье:	3/5	3/3
Текст Карты:	Полет. Если Ангел Мести попадает на ваше кладбище, вы можете извлечь его оттуда, вложить в библиотеку и перетасовать ее.	Полет. Когда вы выкладываете Ангела Милосердия в игру из руки, получите 3 жизни.
Описание:		
Художник:	Кит Паркинсон	Мелисса А. Бенсон
Редкость:	Редкая	Необычная
Название Карты:	Angelic Blessing Ангельское Благословение	Angelic Wall Ангельская Стена
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Стена
Цена Применения:	2б	1б
Сила/Здоровье:		0/4
Текст Карты:	Одно любое существо получает +3/+3 и полет до конца хода.	Полет. Стены не могут атаковать.
Описание:	Воин, что поднялся с земли и вступил в бой — уже не тот, что упал.	Пребывай в мире, и узри его красоту. Пребывай в войне, и узри ее справедливость.
Художник:	Генри Ван Дер Линде	Ребекка Газей
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Apprentice Sorcerer Ученик Колдуна	Archangel Архангел
Цвет:	Синий	Белый
Тип и Класс:	Существо — Волшебник	Существо — Ангел
Цена Применения:	2с	5бб
Сила/Здоровье:	1/1	5/5
Текст Карты:	В свой ход, перед атакой, вы можете повернуть Ученика Колдуна, и он нанесет 1 единицу вреда одному существу или игроку.	Атака не заставляет Архангела поворачиваться.
Описание:		
Художник:	Кристофер Раш	
Редкость:	Необычная	Редкая

Название Карты:	Armageddon Армагеддон	Armored Galleon Бронированный Галеон
Цвет:	Белый	Синий
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Корабль
Цена Применения:	3б	4с
Сила/Здоровье:		5/4
Текст Карты:	Уничтожьте все земли. (Включая ваши.)	Бронированный Галеон не может атаковать, если у противника на столе нет островов.
Описание:	Война уничтожает не просто землю. Война уничтожает надежду.	"Информация приносит деньги. Купец продает ее, пират использует." — Джозефан, капитан Таласского корабля
Художник:	Роб Александр	Дуг Чаффи
Редкость:	Редкая	Необычная
Название Карты:	Armored Griffin Грифон В Доспехе	Barbtooth Wurm Шипозубый Червь
Цвет:	Белый	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Грифон	Существо — Червь
Цена Применения:	3б	5з
Сила/Здоровье:	2/3	6/4
Текст Карты:	Полет. Атака не заставляет Грифона В Доспехе поворачиваться.	
Описание:		Нору его покрывает ковер из костей.
Художник:	Брэд Уильямс	Ребекка Газей
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Bargain Сделка	Bear Cub Медвежонок
Цвет:	Белый	Зеленый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Медведь
Цена Применения:	2б	1з
Сила/Здоровье:		2/2
Текст Карты:	Ваш противник берет карту, а вы получаете 7 жизней.	
Описание:	Торговаться с гоблином — что с ребенком: оба считают, что все и так им принадлежит.	Каждого детеныша охраняют материнские зубки. — поговорка эльфов
Художник:	Фил Фольо	Рон Спенсер
Редкость:	Необычная	Обычная

Название Карты:	Bee Sting Пчелиное Жало	Blaze Вспышка
Цвет:	Зеленый	Красный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	3з	Хк
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Пчелиное Жало наносит 2 пункта вреда одному существу или игроку. <i>Трудится, как имель, покусан как гоблин.</i> — Алаборнская поговорка	Вспышка причиняет Х вреда одному существу или игроку. <i>"Не это я имел в виду, когда говорил про пыл боя!"</i> — Дюсефан, капитан Таласского корабля
Описание:		
Художник:	Крис Дорнаус	Дэвид А. Черри
Редкость:	Необычная	Необычная
Название Карты:	Bloodcurdling Scream Леденящий Вой	Breath of Life Дуновение Жизни
Цвет:	Черный	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	Хч	3б
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Одно существо получает +Х/+0 до конца хода.	Возьмите одно существо из своего кладбища и введите эту карту в игру. Обращайтесь с ней так, словно вы только что выложили ее с руки.
Описание:	<i>"У меня такое же оружие, как у врагов — а ненависть куда глубже."</i> — Тойира, королева болот	
Художник:	Дэн Фрейзер	Любов
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Brimstone Dragon Сернистый Дракон	Brutal Nightstalker Безжалостный Ночной Вор
Цвет:	Красный	Черный
Тип и Класс:	Существо — Дракон	Существо — Ночной Вор
Цена Применения:	бкк	3чч
Сила/Здоровье:	б/б	3/2
Текст Карты:	Полет. Сернистый Дракон неподвластен болезни вызова.	Когда Безжалостный Ночной Вор входит в игру с вашей руки, вы можете заставить вашего противника сбросить одну из имеющихся у него карт.
Описание:		
Художник:	Дэвид А. Черри	Бром
Редкость:	Редкая	Необычная

Название Карты:	Chorus of Woe Скорбный Хор	Coastal Wizard Волшебник С Берега
Цвет:	Черный	Синий
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Волшебник
Цена Применения:	ч	2сс
Сила/Здоровье:		1/1
Текст Карты:	Все ваши существа получают +1/+0 до конца хода.	В свой ход, перед атакой, вы можете повернуть Волшебника С Берега и вернуть его и еще одно любое существо в руки владельца.
Описание:	<i>Когда поют ночные воров, не уснет никто.</i> Рэнди Гэллегос	Эдвард П. Беард Джр.
Художник:	Рэнди Гэллегос	Редкая
Редкость:	Обычная	
Название Карты:	Coercion Принуждение	Cruel Edict Жестокий Эдикт
Цвет:	Черный	Черный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	2ч	1ч
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Посмотрите в карты противника и выберите одну. Противник сбрасывает эту карту.	Ваш противник выбирает одно из своих существ. Уничтожьте его.
Описание:	<i>"Людская мягкость — это красиво упакованная слабость."</i> — Тойира, королева болот	<i>"Какая непрочная штука этот мозг."</i> — Тойира, королева болот
Художник:	Джеффри Р. Буш	Джеффри Р. Буш
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Cunning Giant Хитрый Великан	Dakmor Bat Дакморская Летучая Мышь
Цвет:	Красный	Черный
Тип и Класс:	Существо — Великан	Существо — Летучая Мышь
Цена Применения:	5к	1ч
Сила/Здоровье:	4/4	1/1
Текст Карты:	Если Хитрый Великан атакует и не заблокирован, вы можете напести его повреждения не противнику, а одному из его существ.	Полет.
Описание:		<i>Летучая мышь опасна для тех, кто ее недооценивает.</i>
Художник:	Джеффри Р. Буш	Уна Фрикер
Редкость:	Редкая	Обычная

Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Dakmor Plague Дакморская Чума Черный Волшебство 3чч Дакморская Чума наносит 3 пункта вреда каждому существу и игроку. (Включая вас и ваших существ.) <i>Маленький прыщик порой опаснее большого дракона.</i>	Dakmor Scorpion Дакморский Скорпион Черный Существо — Скорпион 1ч 2/1 <i>Такой скорпион не свернется в вашем ботинке. Зато может свернуться вокруг него.</i> Рэнди Гэзлегос Обычная	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Deja Vu Дежа Вю Синий Волшебство 2с Верните одну любую карту волшебства из своего кладбища в руку. <i>История — череда повторений.</i> Дэвид Хорн Обычная	Denizen of the Deep Обитатель Глубин Синий Существо — Змея 6сс 11/11 Когда Обитатель Глубин выходит в игру с вашей руки, верните всех остальных своих существ из игры в руку. Энсон Мэддокс Редкая
Описание:			Описание:		
Художник: Редкость:	Джефф Миракола Необычная		Художник: Редкость:	Дэвид Хорн Обычная	Энсон Мэддокс Редкая
Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Dakmor Sorceress Дакморская Колдунья Черный Существо — Волшебник 5ч *4 Сила Дакморской Колдуньи равна количеству болот в игре. (Включая сюда как повернутые, так и развернутые.)	Dark Offering Темное Подношение Черный Волшебство 4чч Уничтожьте одно нечерное существо. Получите 3 пункта жизни. <i>"Наша величайшая надежда стала триумфом нашего врага."</i> — Рестела, Алабориский маршал Эдвард П. Беард Джр. Необычная	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Earthquake Землетрясение Красный Волшебство Хк Землетрясение причиняет X вреда каждому игроку и каждому нелетающему существу. (Включая вас и ваших нелетающих существ.) Джеффри Р. Буп Редкая	Exhaustion Истощение Синий Волшебство 2с В начале следующего хода вашего противника, он не разворачивает своих существ и земли. Кайя Фольо Редкая
Описание:			Описание:		
Художник: Редкость:	Мэтью Уилсон Редкая		Художник: Редкость:	Джеффри Р. Буп Редкая	Кайя Фольо Редкая
Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Deathcoil Wurm Змей-Душитель Зеленый Существо — Змей 6бз 7/6 Если Змей-Душитель заблокирован, он может нанести вред не блокирующему существу, а защищающемуся игроку.	Deer Wood Чаша Зеленый Волшебство 1з Выкладывайте Чашу только когда вы атакованы, до объявления блоков. В этот ход весь вред, наносимый вам атакующими существами, обнуляется.	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Extinguish Погашение Синий Волшебство 1с Играйте Погашение только в ответ на волшебство, применяемое вашим противником. Это волшебство не срабатывает, а его карта помещается на его кладбище.	Eye Spy Шпионаж Синий Волшебство с Посмотрите верхнюю карту библиотеки любого из игроков. Вы можете либо оставить ее на месте, либо положить на кладбище того же игрока.
Описание:			Описание:		
Художник: Редкость:	Ребекка Газй Редкая	Джефф Миракола Необычная	Художник:	Дуглас Шулер Обычная	ДиТерлици Необычная

Редкость: Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	False Summoning Ложный Вызов Синий Волшебство 1с Применяйте Ложный Вызов только в ответ на заклинание вызова, играемое противником. Это заклинание не сбрасывается, а карта помещается на его кладбище.	Festival of Trokin Трокинское Празднество Белый Волшебство б За каждое существо в игре на вашей стороне вы получаете 2 пункта жизни. <i>Всякий любит удачные сделки.</i> Джеффри Р. Буш Обычная	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты: Описание:	Goblin General Гоблинский Генерал Красный Существо — Гоблин 1кк 1/1 Когда Гоблинский Генерал атакует, все ваши гоблины получают +1/+1 до конца хода. <i>Веди, иди или беги как сумасшедший.</i>	Goblin Glider Гоблинский Прыгун Красный Существо — Гоблин 1к 1/1 Полет. Гоблинский Прыгун не может блокировать. <i>Гоблины называют своих прыгунов "заоблачной смертью". Остальные "заоблачными дурнями".</i> Пит Вентерс Обычная
Описание: Художник: Редкость:	ДиТерлицци Обычная		Художник: Редкость:	Кит Паркинсон Редкая	
Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Forest Лес Земля Земля	Foul Spirit Гнусный Дух Черный Существо — Дух 2ч 3/2 Полет. Когда Гнусный Дух входит в игру на вашей стороне, уничтожьте одну из ваших земель.	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Goblin Lore Гоблинские Познания Красный Волшебство 1к Возьмите четыре карты из библиотеки, затем сбросьте три случайно выбранных.	Goblin Matron Гоблинская Матрона Красный Существо — Гоблин 2к 1/1 Когда Гоблинская Матрона входит в игру на вашей стороне, выберите в библиотеке карту гоблина и возьмите ее в руку. После этого перетасуйте библиотеку.
Описание: Художник: Редкость:	Квинтон Гувер Земля	Необычная	Описание:	<i>"Я забыл больше, чем ты когда-либо знал, молокосос."</i> <i>"Эк тебе не повезло-то."</i> Д. Александер Грегори Необычная	
Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Goblin Cavaliers Гоблинские Рыцари Красный Существо — Гоблины 2к 3/2	Goblin Firestarter Гоблинский Поджигатель Красный Существо — Гоблин к 1/1 В свой ход перед атакой вы можете уничтожить Гоблинского Поджигателя и нанести им одну единицу вреда одному существу или игроку.	Художник: Редкость:	Дэниэл Желон Необычная	
Описание: Художник: Редкость:	<i>У них такое дивное взаимопонимание со своими козлами просто потому что они на них похожи.</i> ДиТерлицци Обычная	Кейт Паркинсон Необычная	Название Карты: Цвет: Тип и Класс: Цена Применения: Сила/Здоровье: Текст Карты:	Goblin Mountaineer Гоблинский Скалолаз Красный Существо — Гоблин к 1/1 Знание гор (Если у защищающегося игрока есть горы, это существо нельзя заблокировать). <i>Гоблинский скалолаз едва способен прокормить семью.</i> ДиТерлицци Обычная	Goblin Piker Гоблинский Копейщик Красный Существо — Гоблин 1к 2/1 <i>Как только он узнает, где находится острие копья, его ставят на дезисурство.</i> ДиТерлицци Обычная

Название Карты:	Goblin Raider Гоблинский Разбойник	Goblin War Cry Гоблинский Боевой Клич
Цвет:	Красный	Красный
Тип и Класс:	Существо — Гоблин	Волшебство
Цена Применения:	1к	2к
Сила/Здоровье:	2/2	
Текст Карты:	Гоблинский Разбойник не может блокировать.	Ваш противник выбирает одно из своих существ. Только оно может блокировать в этот ход.
Описание:	"Я повидал немало драк. Чтоб победить, крепко бей и некрепко получай." — Гоблинский вояка	"Гоблины кричать, солдаты бежать. Камни лететь, солдаты умирать!"
Художник:	Мэтт Ставицки	Энсон Мэддокс
Редкость:	Обычная	Необычная
Название Карты:	Goblin War Strike Гоблинское Нападение	Golden Bear Золотой Медведь
Цвет:	Красный	Зеленый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Медведь
Цена Применения:	к	3з
Сила/Здоровье:		4/3
Текст Карты:	Гоблинское Нападение наносит вашему противнику столько единиц вреда, сколько карт гоблинов у вас в игре (включая и повернутые, и развернутые).	
Описание:		Эльф-разведчик не сказал ни слова лжи. Золото действительно лежало неподалеку.
Художник:	Майкл Вивер	Юна Фрикер
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Hand of Death Рука Смерти	Harmony of Nature Природная Гармония
Цвет:	Черный	Зеленый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	2ч	2з
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Уничтожьте одно нечерное существо.	Поверните любое число своих существ. Получите 4 пункта жизни за каждого из них. (Повернутые существа не могут блокировать).
Описание:	Прикосновение смерти мягким не бывает.	
Художник:	Хезер Хадсон	Кайа Фольо
Редкость:	Обычная	Необычная

Название Карты:	Hidden Horror Скрытый Ужас	Hurricane Ураган
Цвет:	Черный	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Ужас	Волшебство
Цена Применения:	1чч	Хз
Сила/Здоровье:	4/4	
Текст Карты:	Когда Скрытый Ужас входит в игру, выберите и сбросьте с руки карту существа или уничтожьте Скрытый Ужас.	Ураган причиняет Х вреда каждому игроку и каждому летающему существу. (Включая вас и ваших летающих существ).
Описание:		
Художник:	Бром	Роб Александер
Редкость:	Редкая	Редкая
Название Карты:	Ironhoof Ox Железноогий Бык	Island Остров
Цвет:	Зеленый	Земля
Тип и Класс:	Существо — Бык	Земля
Цена Применения:	3зз	
Сила/Здоровье:	4/4	
Текст Карты:	Железноогий Бык не может быть блокирован более чем одним существом. Хорошая новость: он травоядный. Плохая: ты ему не понравился.	
Описание:		
Художник:	Юна Фрикер	Джон Эйвон
Редкость:	Необычная	Земля
Название Карты:	Jagged Lightning Зигзаг Молнии	Just Fate Просто Судьба
Цвет:	Красный	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	3кк	2б
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Выберите два существа. Зигзаг Молнии причиняет каждому из них по 3 единицы вреда. (Если вы не можете выбрать два разных существа, применять Зигзаг Молнии нельзя).	Применяйте Просто Судьбу после того, как вы будете атакованы, но до объявления блоков. Уничтожьте одно атакующее существо.
Описание:		
Художник:	Майкл Вивер	Брэд Уильямс
Редкость:	Необычная	Редкая

Название Карты:	Kiss of Death Поцелуй Смерти	Lava Axe Топор Лавы
Цвет:	Черный	Красный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	4чч	4к
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Поцелуй Смерти причиняет противнику 4 единицы вреда. Вы получаете 4 единицы жизни. "Скорее я поцелую гадюку. Тогда у меня еще будет шанс отскочить." — Эльф-разведчик	Топор Лавы причиняет 5 единиц вреда противнику. Прорубаясь сквозь тело, прожигает душу.
Описание:		
Художник:	Мелисса А. Бенсон	Эдвард П. Беард Джр.
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Lone Wolf Одинокий Волк	Lurking Nightstalker Крадущийся Ночной Вор
Цвет:	Зеленый	Черный
Тип и Класс:	Существо — Волк	Существо — Ночной Вор
Цена Применения:	2з 2/2	чч 1/1
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Если Одинокий Волк атакует и заблокирован, вы можете переадресовать наносимый им вред с блокирующего существа на защищающегося игрока.	Если Крадущийся Ночной Вор атакует, он получает +2/+0 до конца хода.
Описание:		Тени знают.
Художник:	Майкл Вивер	Кев Уокер
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Lynx Рысь	Magma Giant Великан Из Магмы
Цвет:	Зеленый	Красный
Тип и Класс:	Существо — Кошка	Существо — Великан
Цена Применения:	1з 2/1	5кк 5/5
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Знание леса (Если у защищающегося игрока есть леса, Рысь не может быть заблокирована).	Когда Великан Из Магмы выходит в игру с руки, он причиняет по 2 единицы вреда каждому существу и каждому игроку (Включая ваших существ, вас и самого Великана Из Магмы).
Описание:		
Художник:	Редко увидишь, едва ли услышишь, вовек не поймает.	Майкл Вивер
Редкость:	Ребекка Газй	Редкая
	Обычная	

Название Карты:	Mind Rot Гниющие Мысли	Moaning Spirit Стонущий Дух
Цвет:	Черный	Черный
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Дух
Цена Применения:	2ч	2ч 2/1
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Ваш противник выбирает и сбрасывает две карты с руки (Если у него только одна карта, он сбрасывает ее).	Полет.
Описание:		Мертвые поют друг другу колыбельную.
Художник:	Дуглас Шулер	Ребекка Газй
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Monstrous Growth Чудовищный Рост	Mountain Гора
Цвет:	Зеленый	Земля
Тип и Класс:	Волшебство	Земля
Цена Применения:	1з	
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Одно выбранное существо получает +4/+4 до конца хода. Маленькая игра ночных воров — подразнить белочку — получила неожиданный оборот.	
Описание:		
Художник:	Юна Фрикер	Роб Александер
Редкость:	Обычная	Земля
Название Карты:	Muck Rats Навозные Крысы	Mystic Denial Мистический Запрет
Цвет:	Черный	Синий
Тип и Класс:	Существо — Крысы	Волшебство
Цена Применения:	ч	1сс
Сила/Здоровье:	1/1	
Текст Карты:		Играйте Мистический Запрет только в ответ на игровое противником волшебство или вызов существа. Эта карта не сбрасывается и отправляется на его кладбище.
Описание:		
Художник:	"Как только какой-нибудь дурак решит, что хуже уже некуда, крысы его опровергают." — Алаборнский солдат	ДиТерлицци
Редкость:	Юна Фрикер	Необычная
	Обычная	

Название Карты:	Natural Spring Родник	Nature's Lore Естествознание
Цвет:	Зеленый	Зеленый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	3з3	1з
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Вы получаете 8 пунктов жизни.	Найдите в своей библиотеке карту леса и положите на стол. Затем перетасуйте библиотеку.
Описание:	Умирающий всегда просит воды, ибо знает: в ней — жизнь.	"Каждое посеянное семя — еще один урок нам от леса." — Арафель, королева эльфов
Художник:	Джеффри Р. Буш	Любов
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Nightstalker Engine Машина Ночных Воров	Norwood Archers Норвудские Лучники
Цвет:	Черный	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Ночной Вор	Существо — Эльфы
Цена Применения:	4ч	3з
Сила/Здоровье:	*3	3/3
Текст Карты:	Машина Ночных Воров обладает силой, равной количеству карт существ на вашем кладбище.	Норвудские Лучники могут блокировать летающих существ.
Описание:	Часть металла, часть костей, и все вместе — смерть.	"Преимущество в высоте? Ерунда, если наши лучники видят небо." — Эльф-разведчик
Художник:	Марк Тедин	Ребекка Газй
Редкость:	Редкая	Обычная
Название Карты:	Norwood Priestess Норвудская Жрица	Norwood Ranger Норвудский Следопыт
Цвет:	Зеленый	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Эльф	Существо — Эльф
Цена Применения:	2з3	з
Сила/Здоровье:	1/1	1/2
Текст Карты:	В свой ход перед атакой вы можете повернуть Норвудскую Жрицу и выложить любое зеленое существо из руки в игру без уплаты цены.	На некоторых деревьях растут опасные плоды.
Описание:		
Художник:	Мелисса А. Бенсон	Рон Спенсер
Редкость:	Редкая	Обычная

Название Карты:	Norwood Riders Норвудские Всадники	Norwood Warrior Норвудский Воин
Цвет:	Зеленый	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Эльфы	Существо — Эльф
Цена Применения:	3з	2з
Сила/Здоровье:	3/3	2/2
Текст Карты:	Норвудские Всадники не могут быть заблокированы более чем одним существом.	Если Норвудский Воин атакует и заблокирован, он получает +1/+1 до конца хода.
Описание:	"Продать моего лося? Еще чего — где я еще добуду лошадь, которая сможет боднуть разом десяток гоблинов!"	"В лесах хватит мира для желающих его. А те, кто ищут битвы, найдут меня".
Художник:	Ребекка Газй	Ребекка Газй
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Obsidian Giant Обсидиановый Великан	Ogre Arsonist Огр-Поджигатель
Цвет:	Красный	Красный
Тип и Класс:	Существо — Великан	Существо — Огр
Цена Применения:	4к	4к
Сила/Здоровье:	4/4	3/3
Текст Карты:		Когда Огр-Поджигатель входит в игру с вашей руки, уничтожьте одну землю. (Если земли есть только у вас, уничтожьте свою землю).
Описание:	Постаравшись, он мог остановить корабль.	
Художник:	Дэвид А. Черри	Джеффри Р. Буш
Редкость:	Необычная	Необычная
Название Карты:	Ogre Berserker Огр-Берсерк	Ogre Taskmaster Огр-Распорядитель
Цвет:	Красный	Красный
Тип и Класс:	Существо — Огр	Существо — Огр
Цена Применения:	4к	3к
Сила/Здоровье:	4/2	4/3
Текст Карты:	Огр-Берсерк не подвержен болезни вызова.	Огр-Распорядитель не может блокировать.
Описание:	Машина рычит, огр может улыбаться.	Три маленьких гоблина напали на тика. Один из них нул огра, и их осталось два.
Художник:	Дэвид А. Черри	Дэн Фрейзер
Редкость:	Обычная	Необычная

Название Карты:	Ogre Warrior Огр-Боец	Path of Peace Путь Мира
Цвет:	Красный	Белый
Тип и Класс:	Существо — Огр	Волшебство
Цена Применения:	3к	3б
Сила/Здоровье:	3/3	
Текст Карты:		Уничтожьте одно существо. Его обладатель получает 4 пункта жизни.
Описание:	Боезапас прилагается.	"Можно умереть знаменитым, а можно — старым. Я выбрал второе." — Бывший солдат
Художник:	Джефф Миракола	Дэвид А. Черри
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Piracy Пиратство	Plains Равнины
Цвет:	Синий	Земля
Тип и Класс:	Волшебство	Земля
Цена Применения:	сс	
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	В этот ход вы можете поворачивать земли противника, чтобы заплатить за свои заклинания.	
Описание:	Море дало, море и взяло. Кто-то ему в этом помог.	
Художник:	Брэд Уильямс	Фред Филдс
Редкость:	Редкая	Земля
Название Карты:	Plated Wurm Бронированный Червь	Predatory Nightstalker Хищный Ночной Вор
Цвет:	Зеленый	Черный
Тип и Класс:	Существо — Червь	Существо — Ночной Вор
Цена Применения:	4з	3чч
Сила/Здоровье:	4/5	
Текст Карты:		Когда Хищный Ночной Вор входит в игру на вашей стороне, вы можете заставить противника уничтожить одно из своих существ (по его выбору).
Описание:	"Не хотел бы я встретиться с птичкой, которая склестит этого червячка!" — Алаборнский солдат	
Художник:	Дэннел Джелон	Д. Александер Грегори
Редкость:	Обычная	Необычная

Название Карты:	Prowling Nightstalker Рыскающий Ночной Вор	Raging Goblin Разъяренный Гоблин
Цвет:	Черный	Красный
Тип и Класс:	Существо — Ночной Вор	Существо — Гоблин
Цена Применения:	3ч	к
Сила/Здоровье:	2/2	1/1
Текст Карты:	Рыскающий Ночной Вор не может быть блокирован черными существами.	Разъяренный Гоблин не подвержен болезни вызова.
Описание:	Бесшумный, как змея, корявый, как ива на болоте, злобный, как сердце Тойиры.	Он злился на мир, он злился на семью, он злился на жизнь. А обычно он просто злился.
Художник:	Кит Паркинсон	Джефф Миракола
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Raiding Nightstalker Грабящий Ночной Вор	Rain of Daggers Дождь Кинжалов
Цвет:	Черный	Черный
Тип и Класс:	Существо — Ночной Вор	Волшебство
Цена Применения:	2ч	4чч
Сила/Здоровье:	2/2	
Текст Карты:	Знание болот (если у защищающегося игрока есть болота, Грабящего Ночного Вора нельзя заблокировать).	Уничтожьте всех существ противника. За каждое уничтоженное существо потеряйте по 2 пункта жизни.
Описание:	"Нашим лошадям нужен фураж, вода, конюшня. Ну а им — только добыча." — Рестела, Алаборнский маршал	Ножи в небе, крики в воздухе, кровь на земле.
Художник:	Пит Вентерс	Мелисса А. Бенсон
Редкость:	Обычная	Редкая
Название Карты:	Raise Dead Воскрешение Мертвых	Rally the Troops Воодушевление Войск
Цвет:	Черный	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	ч	б
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Верните одно существо с кладбища в руку.	Применяйте Воодушевление Войск только, когда вы атакованы, до объявления блока. Разверните всех ваших существ.
Описание:	"Жизнь из смерти — часть естественного цикла, только чуточку ускоренного." — Тойиры, королева болот	
Художник:	Энсон Мэддокс	Марк Пул
Редкость:	Обычная	Необычная

Название Карты:	Ravenous Rats Крысы-Трупоеды	Razorclaw Bear Саблелопый Медведь
Цвет:	Черный	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Крысы	Существо — Медведь
Цена Применения:	1ч	2зз
Сила/Здоровье:	1/1	3/3
Текст Карты:	Когда вы выводите в игру из руки Крыс-Трупоедов, ваш противник выбирает и сбрасывает одну карту из руки. (Если у противника нет карт в руке, игнорировать эффект).	Если Саблелопый Медведь атакует и заблокирован, он получает +2/+2 до конца хода.
Описание:		Один саблелопый — это на три медведя больше, чем нужно. — <i>Поговорка эльфов</i>
Художник:	Эдвард П. Беард Джр.	Хезер Хадсон
Редкость:	Обычная	Редкая
Название Карты:	Relentless Assault Беспоощадный Штурм	Remove Удаление
Цвет:	Красный	Синий
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	2кк	с
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Разверните всех своих существ, которые атаковали в этот ход. Вы можете объявить еще одну атаку в тот же ход.	Применяйте Удаление только, когда вы атакованы, но еще не объявили блоки. Верните одно атакующее существо в руку владельца.
Описание:		
Художник:	Том Вейнерstrand	ДиТерлицци
Редкость:	Редкая	Необычная
Название Карты:	Renewing Touch Обновляющее Прикосновение	Return of the Nightstalkers Возвращение Ночных Воров
Цвет:	Зеленый	Черный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	з	5чч
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Выберите любое количество карт существ на вашем кладбище. Вложите их в свою библиотеку и перетасуйте ее.	Верните всех ваших Ночных Воров с кладбища в игру. Затем уничтожьте все свои болота. (Считайте Ночных Воров только что вошедшими в игру с вашей руки).
Описание:		
Художник:	Смерть только ободряет жизнь. Ребекка Газй	Рэнди Гэллегос
Редкость:	Необычная	Редкая

Название Карты:	Righteous Charge Праведная Атака	Righteous Fury Праведный Гнев
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	166	466
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Все ваши существа получают +2/+2 до конца хода.	Уничтожьте всех повернутых существ. За каждое уничтоженное существо получите две жизни. (Это включает в себя и ваших существ).
Описание:	"Храбрость ярче сияет в чистой душе." — Рестела, Алабориский маршал	
Художник:	Джеффри Р. Бун	Эдвард П. Беард Джр.
Редкость:	Обычная	Редкая
Название Карты:	River Bear Речной Медведь	Salvage Спасение На Водах
Цвет:	Зеленый	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Медведь	Волшебство
Цена Применения:	3з	з
Сила/Здоровье:	3/3	
Текст Карты:	Знайте островов (Если у защищающегося игрока есть острова, Речной Медведь не может быть заблокирован). Медведи были заперты на островах столетия. Потом острова утонули, а медведи остались.	Возьмите одну любую карту со своего кладбища и положите на верх своей библиотеки. "Что взято, должно вернуться."
Описание:		— Арафель, королева эльфов
Художник:	Юна Фрикер	Кит Паркинсон
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Screaching Drake Верещавший Дракончик	Sea Drake Морской Дракончик
Цвет:	Синий	Синий
Тип и Класс:	Существо — Дракончик	Существо — Дракончик
Цена Применения:	3с	2с
Сила/Здоровье:	2/2	4/3
Текст Карты:	Полет. Когда Верещавший Дракончик входит в игру с вашей руки, возьмите карту, а затем сбросьте карту по своему выбору.	Полет. Когда Морской Дракончик входит в игру с вашей руки, верните любые две свои земли из игры в руку.
Описание:		
Художник:	Энсон Мэллокс	Ребекка Газй
Редкость:	Обычная	Необычная

Название Карты:	Sleight of Hand Ловкость Рук	Spitting Earth Плюющаяся Земля
Цвет:	Синий	Красный
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	с	1к
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Посмотрите две верхних карты своей библиотеки. Одну из них возьмите в руку, вторую положите в низ библиотеки.	Плюющаяся Земля наносит одному любому существу столько единиц вреда, сколько гор у вас в игре (включая как повернутые, так и развернутые).
Описание:		
Художник:	Фил Фольо	Дэвид Хорн
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Steam Catapult Паровая Катапульта	Steam Frigate Паровой Фрегат
Цвет:	Белый	Синий
Тип и Класс:	Существо — Солдаты	Существо — Корабль
Цена Применения:	366	2с
Сила/Здоровье:	2/3	3/3
Текст Карты:	В свой ход перед атакой, вы можете повернуть Паровую Катапульти и уничтожить одно любое повернутое существо.	Паровой Фрегат не может атаковать, если у защищающегося игрока в игре нет островов.
Описание:	"Идиоты! Не в ту сторону! Разверните!"	"Это купцы или пираты?" "Это Талас, так что без разницы."
Художник:	Марк Тедин	Марк Тедин
Редкость:	Редкая	Обычная
Название Карты:	Stone Rain Каменный Дождь	Swamp Болото
Цвет:	Красный	Земля
Тип и Класс:	Волшебство	Земля
Цена Применения:	2к	
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Уничтожьте одну любую землю.	
Описание:	А вы говорите — соседи...	
Художник:	Дуг Чаффи	Сьюзан Ван Камп
Редкость:	Обычная	Земля

Название Карты:	Swarm of Rats Стая Крыс	Sylvan Basilisk Лесной Василиск
Цвет:	Черный	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Крысы	Существо — Василиск
Цена Применения:	1ч	33з
Сила/Здоровье:	*1	2/4
Текст Карты:	Стая Крыс обладает силой, равной количеству карт Крыс в игре на вашей стороне (включая как повернутые, так и развернутые).	Если Лесной Василиск атакует и заблокирован, уничтожьте всех блокирующих его существ. (Уничтожьте их до того, как они нанесут свой вред. Василиск при этом не наносит вреда противнику).
Описание:		
Художник:	Кев Уокер	Рон Спенсер
Редкость:	Обычная	Редкая
Название Карты:	Sylvan Yeti Лесной Йети	Talas Researcher Таласский Ученый
Цвет:	Зеленый	Синий
Тип и Класс:	Существо — Зверь	Существо — Волшебник
Цена Применения:	23з	4с
Сила/Здоровье:	*4	1/1
Текст Карты:	Лесной Йети обладает силой, равной количеству карт в вашей руке.	В свой ход, перед атакой, вы можете повернуть Таласского Ученого и взять карту.
Описание:	Чем глубже лес, тем больше сила.	Из времени — знание. Из знания — сила.
Художник:	Бром	Кайа Фольо
Редкость:	Редкая	Редкая
Название Карты:	Talas Air Ship Таласский Воздушный Корабль	Talas Explorer Таласский Путешественник
Цвет:	Синий	Синий
Тип и Класс:	Существо Корабль	Существо — Торговец
Цена Применения:	3с	1с
Сила/Здоровье:	3/2	1/1
Текст Карты:	Полет.	Полет. Когда Таласский Путешественник входит в игру с вашей руки, посмотрите карты противника.
Описание:	"Их корабли пачкают наш воздух, как они сами пачкают наш лес."	
	— Арафель, королева эльфов	
Художник:	Марк Тедин	Дуглас Шулер
Редкость:	Обычная	Обычная

Название Карты:	Talas Merchant Таласский Купец	Talas Scout Таласский Разведчик
Цвет:	Синий	Синий
Тип и Класс:	Существо — Торговец	Существо — Пират
Цена Применения:	1с	1с
Сила/Здоровье:	1/3	1/2
Текст Карты:		Полет.
Описание:	<i>Торговец рассмеялся, и все вокруг проверили кошельки.</i>	<i>"Разведка перед боем весьма доходный промысел."</i> — Джефсан, капитан Таласского корабля
Художник:	Любов	Хезер Хадсон
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Talas Warrior Таласский Воин	Temple Acolyte Церковный Служитель
Цвет:	Синий	Белый
Тип и Класс:	Существо — Пират	Существо — Клирик
Цена Применения:	1сс	1б
Сила/Здоровье:	2/2	1/3
Текст Карты:	Таласский Воин не может быть заблокирован.	Когда Церковный Служитель входит в игру с вашей руки, добавьте себе 3 пункта жизни.
Описание:	В их крови — море. Буквально.	<i>Молод — да. Неопытен — пожалуй. Слаб? Я бы на это не рассчитывал.</i>
Художник:	Дуглас Шулер	Любов
Редкость:	Редкая	Обычная
Название Карты:	Temple Elder Церковный Староста	Temporal Manipulation Манипуляции Над Временем
Цвет:	Белый	Синий
Тип и Класс:	Существо — Клирик	Волшебство
Цена Применения:	2б	3сс
Сила/Здоровье:	1/2	
Текст Карты:	В свой ход перед атакой, вы можете повернуть Церковного Старосту и получить 1 пункт жизни.	Вы получаете следующий ход вслед за этим.
Описание:	<i>Даруй нам дыхание. Даруй нам жизнь. Подготовь нас ко грядущему дню.</i> — Алаборнский Ритуал Битвы	<i>Делать что-то в последнюю минуту — не так уж плохо, если это вы сделали минуту последней.</i>
Художник:	Дэвид Хорн	Энсон Мэддокс
Редкость:	Необычная	Редкая

Название Карты:	Theft of Dreams Кража Сновидений	Tidal Surge Приливная Волна
Цвет:	Синий	Синий
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	2с	1с
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	За каждое повернутое существо у вашего противника возьмите по карте.	Поверните любое одно, два или три нелетающих существа. (Повернутые существа не могут блокировать).
Описание:	<i>"Сперва они сражаются, потом спят, а после видят сны. И наконец приходит черед моей награды."</i>	<i>Четыре гоблина пошли купаться в море. Один из них оразил змею, и их осталось трое.</i>
Художник:	Рэнди Гэллегос	Фил Фольо
Редкость:	Необычная	Обычная
Название Карты:	Time Ebb Временные Трудности	Touch of Brilliance Нечаянная Радость
Цвет:	Синий	Синий
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	2с	3с
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Верните одно любое существо из игры на верх библиотеки владельца.	Возьмите две карты.
Описание:	<i>"Огр появился из ничего. Вот я его в шкуду и отправил."</i> — Таласский чародей	<i>"Того, что есть, мне не надо. Мне надо того эсе и побольше."</i>
Художник:	Сэм Вуд	Кайа Фольо
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Town Sentry Городская Стража	Tree Monkey Древесная Обезьяна
Цвет:	Белый	Зеленый
Тип и Класс:	Существо — Солдат	Существо — Обезьяна
Цена Применения:	2б	3
Сила/Здоровье:	2/2	1/1
Текст Карты:	Если Городская Стража блокирует, она получает +0/+2 до конца хода.	Древесная Обезьяна может блокировать летающих существ.
Описание:	<i>"Так, он достал меч. Большое дело."</i> <i>"Ага, большое — у него большой меч!"</i> — Два гоблина у ворот Трокии	<i>"Замечательные звери. Особенно с луком и чесноком."</i> — Таласский моряк
Художник:	Брэд Уильямс	Юна Фрикер
Редкость:	Обычная	Обычная

Название Карты:	Tremor Подземный Толчок	Trokin High Guard Трокинская Почетная Стража
Цвет:	Красный	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Рыцарь
Цена Применения:	к	36
Сила/Здоровье:		3/3
Текст Карты:	Подземный Толчок причиняет по 1 единице вреда всем и летающим существам (Включая сюда и ваших).	Бой закаляет солдат, как огонь закаляет сталь.
Описание:	Один гоблинок в землю бьет ногой. Когда же пыль рассеялась, то из осталась ноль.	
Художник:	Пит Венгерс	Рон Спенсер
Редкость:	Обычная	Обычная
Название Карты:	Undo Отмена	Untamed Wilds Неукротимые заросли
Цвет:	Синий	Зеленый
Тип и Класс:	Волшебство	Волшебство
Цена Применения:	1сс	2з
Сила/Здоровье:		
Текст Карты:	Верните любые два существа из игры в руку владельца. (Применить Отмену нельзя, если вы не можете вынуть два существа).	Найдите в своей библиотеке равнину, остров, болото, гору или лес и введите ее в игру. Затем перемешайте библиотеку.
Описание:		
Художник:	Генри Ван Дер Линде	Джеффри Р. Буш
Редкость:	Необычная	Необычная
Название Карты:	Vampiric Spirit Дух-Кровопийца	Vengeance Отмщение
Цвет:	Черный	Белый
Тип и Класс:	Существо — Дух	Волшебство
Цена Применения:	2чч	3б
Сила/Здоровье:	4/3	
Текст Карты:	Полет. Когда Дух-Кровопийца входит в игру с вашей руки, вы теряете 4 пункта жизни.	Уничтожьте одно любое повернутое существо.
Описание:		Для снаряда все стороны одинаковы.
Художник:	Энсон Мэддокс	Кит Паркинсон
Редкость:	Редкая	Необычная

Название Карты:	Volcanic Hammer Вулканический Молот	Volunteer Militia Ополченец
Цвет:	Красный	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Солдат
Цена Применения:	1к	б
Сила/Здоровье:		1/2
Текст Карты:	Вулканический Молот наносит 3 единицы вреда одному любому существу или игроку.	На своей земле сражаются лучшие всего.
Описание:	Огонь находит свою форму в сердце кузницы.	Кит Паркинсон
Художник:	Эдвард П. Беард Джр.	Обычная
Редкость:	Обычная	
Название Карты:	Warrior's Stand Боевой Строй	Wild Griffin Дикий Грифон
Цвет:	Белый	Белый
Тип и Класс:	Волшебство	Существо — Грифон
Цена Применения:	1б	2б
Сила/Здоровье:		2/2
Текст Карты:	Применяйте Боевой Строй только после того, как будете атакованы, но до объявления блоков. Все ваши существа получают +2/+2 до конца хода.	Полет.
Описание:		Два гоблинка гуляли меж осин.
Художник:	Кит Паркинсон	Грифон их заметили, и стало их один.
Редкость:	Необычная	Джефф Миракола
Название Карты:	Wild Ox Дикий Бык	Wildfire Пожар
Цвет:	Зеленый	Красный
Тип и Класс:	Существо - Бык	Волшебство
Цена Применения:	3з	4кк
Сила/Здоровье:	3/3	
Текст Карты:	Знание болот (если у защищающегося игрока есть болота, Дикого Быка нельзя заблокировать).	Вы уничтожаете 4 своих земли, ваш противник делает то же самое. Затем Пожар причиняет по 4 единицы вреда всем существам, включая сюда и ваших.
Описание:	Он бежит через болота и знает, зачем.	
Художник:	Джеффри Р. Буш	Роб Александер
Редкость:	Необычная	Редкая

Название Карты:	Wind Sail Парус
Цвет:	Синий
Тип и Класс:	Волшебство
Цена Применения:	1с
Сила/Здоровье:	
Текст Карты:	Любое одно или два существа получают полет до конца хода.
Описание:	<i>Непросто быть дома и в море, и в небе.</i>
Художник:	Мэтт Ставицки
Редкость:	Обычная

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Portal and Portal Second Age are trademarks of Wizards of the Coast, Inc.
(C)1998 Wizards of the Coast, Inc.
(C)1998 Sargona Ltd., Русский перевод

Компания "Саргона" предлагает:

все доступные на сегодняшний день наборы и аксессуары из семейства настольных стратегических и ролевых игр: **Magic: The Gathering**, **Звездные Войны**, **Боевые Роботы**, **Средиземье**, **Вавилон-5**, **Подземелья и Драконы**, игральные кубики, защитные кармашки для карт, сувениры, справочную и художественную литературу по тематике перечисленных игр.

Magic: The Gathering - настольная стратегическая игра-фэнтези.

Звездные Войны, Вавилон-5 - настольные стратегические игры по сюжетам одноименных киносериялов.

Боевые Роботы - настольная стратегическая игра. Ориентирована на поклонников техногенных миров будущего. Цель игры - победить противника в сражении боевых роботов, истощив его материально-технические ресурсы.

Средиземье - игра разработана по мотивам культового произведения Р.Р. Толкиена "Властелин колец". Цель игры - повторить путь легендарного хоббита Фродо и уничтожить в Ородруине Кольцо Всевластья.

Подземелья и Драконы - система настольных ролевых игр, позволяющих испытать любые приключения в самых невероятных мирах.

Рекомендованные игровые наборы, готовые колоды и дополнительные расширения:

для начинающих игроков:

Magic: The Gathering - Portal: Second Age,

Magic: The Gathering - Starter,

Magic: The Gathering - Portal: Three Kingdoms;

для опытных игроков:

Magic: The Gathering - Classic 6th Edition;

для игроков, желающих достичь экспертного уровня:

Magic: The Gathering - Urza's Saga,

Urza's Destiny,

Urza's Legacy,

Mercadian Masques.

Игра **Magic: The Gathering** изобретена Ричардом Гарфилдом.

1993-1999 Wizards of the Coast, Inc. Иллюстрации могут быть защищены отдельными авторскими правами. **WIZARDS OF THE COAST, Deckmaster, Magic: The Gathering** и **Magic** являются зарегистрированными товарными знаками **Wizards of the Coast, Inc. Portal, Portal: Second Age, Tempest, Exodus, символ поворота, символы маны, символы силы и здоровья и цветная пентаграмма** являются товарными знаками **Wizards of the Coast, Inc. U.S.A.** патент 5662332, и иностранным патентом в соответствии с поданными заявками.