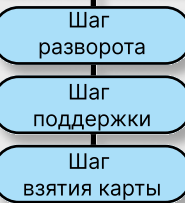


Ход в Magic: The Gathering

Начальная фаза



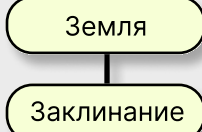
Начальная фаза

<p>Шаг разворота</p> <p>Разверни все перманенты на столе</p>	<p>Шаг поддержки</p> <p>Эффекты "в начале вашего шага поддержки" происходят тут</p>	<p>Шаг взятия карты</p> <p>Возьми верхнюю карту библиотеки</p> <p>После взятия карты приоритет переходит к активному игроку</p>
---	--	--

Приоритет в стек

- Действие не активирующее стек
- Активный игрок получает приоритет
- Специальное действие не активирующее стек

Главная фаза



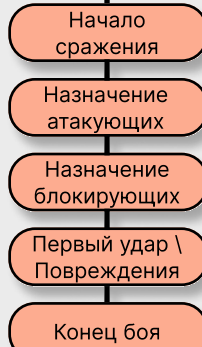
Главная фаза

<p>Земля</p> <p>Выложи одну землю в течении всей этой фазы</p>	<p>Заклинание</p> <p>Разыграй существ</p>	<p>Заклинание</p> <p>Волшебство, артефакт, мгновенное заклинание, чары и planeswalker-ов, активировать способности</p>
<p>Переход к сражению</p>		

Принцип работы стека

1. Заклинание/способность отправляется в стек первым
2. Активный игрок получает приоритет и может выполнить действия:
 - a. Сыграть одно заклинание
 - b. Активировать одну способность
 - c. Выполнить одно специальное действие
 - d. Спасовать
3. Если активный игрок не спасовал, то он получает приоритет снова
4. Когда активный игрок спасовал, то приоритет получает оппонент и может выполнить действия:
 - a. Сыграть одно заклинание
 - b. Активировать одну способность
 - c. Выполнить одно специальное действие
 - d. Спасовать
5. После действия оппонент еще раз получает приоритет пока не спасует
6. Когда оппонент спасовал, то стек разыгрывается с последнего элемента и срабатывает п.2. до п.6 до тех пор, пока стек не закончится

Фаза боя



Фаза боя

<p>Начало сражения</p> <p>В этой фазе не работают заклинания/способности на скорости sorcery</p>	<p>Назначение атакующих</p> <p>Выбери и поверни существ, которые пойдут в атаку</p>	<p>Назначение блокирующих</p> <p>Выбор блокирующих и назначение их к атакующим</p>
<p>Первый/двойной удар</p> <p>Существа с этими способностями наносят урон сейчас</p> <p>После первого удара приоритет переходит к активному игроку</p>	<p>Боевые повреждения</p> <p>Остальные существа наносят урон сейчас, в том числе двойной удар</p>	<p>Конец боя</p> <p>Активируются триггеры «в конце боя»</p>

Вторая главная фаза



Вторая главная фаза

<p>Земля</p> <p>Выложи землю в течении всей этой фазы, если не сделал в прошлую главную фазу</p>	<p>Заклинание</p> <p>Разыграй существ</p>	<p>Заклинание</p> <p>Волшебство, артефакт, мгновенное заклинание, чары и planeswalker, активировать способности</p>
<p>Переход к Заключаящей фазе</p>		

Твои действия в ход оппонента

1. На каждую ячейку ты можешь разыграть мгновенное заклинание или активировать способность

Заключаящая фаза



Заключаящая фаза

<p>Заключаящий шаг</p> <p>Срабатывают эффекты «в начале вашего заключительного шага» и последний шанс сыграть мгновенное заклинание</p>	<p>Шаг очистки</p> <p>Эффекты «до конца хода» перестают действовать. Сними повреждения с существ после сражения</p>	<p>Размер руки</p> <p>В твоей руке должно быть 7 карт. Лишние карты положи на кладбище.</p>
--	--	--

Глоссарий

1. Перманент - карта\фишка на столе, не волшебство\мгновенное заклинание
2. ЕТВ - эффект карты, которая выходит на стол
3. Exile ≠ sacrifice
4. Sacrifice = die, перманент кладется на кладбище