

Magic - Die Zusammenkunft

Magic: Die Zusammenkunft Zusammenfassung der Regeln

Inhalt

Einführung

1. Eine Partie

- [100. Allgemeines](#)
- [101. Eine Partie beginnen](#)
- [102. Gewinnen und Verlieren](#)
- [103. Die Goldene Regel](#)

2. Die Karten

- [200. Allgemeines](#)
- [201. Bestandteile einer Karte](#)
- [202. Name](#)
- [203. Manakosten](#)
- [204. Illustration](#)
- [205. Kartentyp](#)
- [206. Erweiterungssymbol](#)
- [207. Textbox](#)
- [208. Stärke/Widerstandskraft](#)
- [209. Quellenangabe](#)
- [210. Copyright-Information](#)
- [211. Kartensammelnummer](#)
- [212. Kartentyp](#)
- [213. Zaubersprüche](#)
- [214. Bleibende Karten](#)
- [215. Legenden und legendäre Kartentypen](#)
- [216. Spielsteine](#)
- [217. Zonen](#)

3. Der Ablauf eines Spielzuges

- [300. Allgemeines](#)
- [301. Startphase](#)
- [302. Enttappsegment](#)
- [303. Versorgungssegment](#)
- [304. Ziehsegment](#)
- [305. Hauptphase](#)
- [306. Kampfphase](#)
- [307. Beginn des Kampfes](#)
- [308. Angreifer deklarieren](#)
- [309. Blocker deklarieren](#)
- [310. Kampfschaden](#)
- [311. Ende des Kampfes](#)
- [312. Endphase](#)
- [313. Zugendsegment](#)
- [314. Aufräumsegment](#)

4. Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte

- [400. Allgemeines](#)
- [401. Zaubersprüche](#)
- [402. Fähigkeiten](#)
- [403. Aktivierte Fähigkeiten](#)
- [404. Ausgelöste Fähigkeiten](#)
- [405. Statische Fähigkeiten](#)
- [406. Untertypen von Fähigkeiten](#)
- [407. Fähigkeiten hinzufügen und entfernen](#)
- [408. Timing von Zaubersprüchen und Fähigkeiten](#)
- [409. Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen](#)
- [410. Wie man mit ausgelösten Fähigkeiten umgeht](#)
- [411. Wie man Manafähigkeiten spielt](#)
- [412. Wie man mit statischen Fähigkeiten umgeht](#)
- [413. Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen](#)
- [414. Zaubersprüche und Fähigkeiten neutralisieren](#)
- [415. Zaubersprüche oder Fähigkeiten editieren](#)
- [416. Effekte](#)
- [417. Einmalige Effekte](#)
- [418. Dauerhafte Effekte](#)
- [419. Ersatz- und Verhinderungseffekte](#)
- [420. Automatische Spieleffekte](#)
- [421. Wie man mit "unendlichen" Schleifen umgeht](#)
- [422. Illegale Aktionen](#)

5. Zusätzliche Kampfregeln

- [500. Legale Angriffe und Blocks](#)
- [501. Ausweichfähigkeiten](#)
- [502. Schlüsselwort-Fähigkeiten](#)

Glossar

Magic: Die Zusammenkunft®

Zusammenfassung der Regeln

Einführung

Dieses Buch ist für diejenigen Spieler gedacht, die von **Magic: Die Zusammenkunft®** mehr als nur die Grundregeln kennen wollen. Auf Anfänger unter den **Magic**-Spielern mag dieses Regelbuch ziemlich furchterregend wirken. Es ist dafür gedacht, alle möglichen Regelunklarheiten, die im Laufe eines Spiels auftreten können, erklären zu können: ein Nachschlagewerk für alle Fälle, das Du in strittigen Fällen oder während eines Turniers zitieren kannst.

Alles, was Du an Regeln für den Alltagsgebrauch benötigst, sollte im allgemeinen Regelbuch, das Du in der **Magic: Die Zusammenkunft—Classic™** – Turnierpackung findest, beschrieben sein. Wenn Du bisher nur die Regeln der **Magic**-Anfänger-Spiele wie **Magic: Die Zusammenkunft—Portal™** oder **Portal Zweites Zeitalter** kennst, solltest Du auch erst das allgemeine Regelbuch lesen, bevor Du Dich an dieses Buch hier wagst.

Du wirst feststellen, daß wir die Regeln nach einem bestimmten Schema sortiert und numeriert haben. Jede unterschiedliche Regel hat ihre eigene Nummer. Wörter und Phrasen in kursiv sind im Glossar, das auf Seite 46 anfängt, definiert. Im Index findest Du dann noch Querverweise.

Wir von Wizards of the Coast® wissen, daß auch das ausführlichste Regelwerk nicht alle möglichen

Situationen, bei denen Karten zusammenwirken, abdecken kann. Wenn Du eine präzise Antwort für ein spezielles Problem benötigst, kannst Du diese von uns erhalten. Wie genau, findest Du auf der inneren Umschlagseite vorne.

1. Eine Partie

100. Allgemeines

100.1.

Diese **Magic**-Regeln gehen von einer Partie zwischen zwei Spielern aus. Es gibt Zusatzregeln für mehrere Spieler, aber diese werden hier nicht behandelt. Man kann sie (in Englisch) auf der offiziellen Webseite von Wizards of the Coast <www.wizards.com> finden.

100.2.

Im Constructed-Format benötigt jeder Spieler ein eigenes *Deck* aus mindestens sechzig *Karten*, darunter nicht mehr als vier Exemplare ein- und derselben Karte mit Ausnahme von *Standardländern*; desweiteren kleine Objekte für *Spielsteine* und *Zählmarken* sowie eine übersichtliche Möglichkeit, die *Lebenspunkte* festzuhalten.

100.3.

Im Sealed Deck- oder Draft-Format sind nur vierzig Karten als Minimum für ein Deck vorgeschrieben, und ein Spieler kann so viele Exemplare einer Karte benutzen, wie er zur Verfügung hat. Siehe DCI Standard Floor Rules für weitere Informationen.

100.4.

Es gibt keine maximale Deckgröße.

100.5.

Bei den meisten **Magic**-Turnieren gibt es Sonderregeln (die hier nicht besprochen werden). So kann zum Beispiel die Verwendung von bestimmten Karten (meist aus älteren Sets) eingeschränkt oder ganz verboten werden. Siehe DCI Standard Floor Rules für weitere Informationen.

101. Eine Partie beginnen

101.1.

Zu Beginn einer Partie mischt jeder Spieler sein eigenes Deck, so daß die Karten in einer zufälligen Reihenfolge sind. Jeder Spieler kann dann das Deck seines Gegners abheben.

101.2.

Nachdem die Decks gemischt worden sind, entscheiden die beiden Spieler, wer anfängt. Dazu verständigen sie sich auf irgendeine Methode (Münzwurf, Würfelwurf usw.). In einem *Match*, bestehend aus mehreren Partien, entscheidet der Verlierer der vorangegangenen Partie, wer anfängt.

101.3.

Sobald der anfangende Spieler bestimmt worden ist, setzt jeder Spieler seine Lebenspunkte auf 20 und zieht eine *Hand* von sieben Karten.

101.4.

Der Spieler, der anfängt, *überspringt* das *Ziehsegment* (siehe Regel 304 "Ziehsegment") seines ersten Zuges.

101.5.

Ein Spieler, der mit seiner Anfangshand nicht zufrieden ist, kann einen *Mulligan* erklären. Dazu mischt er seine Hand zurück in sein Deck und zieht danach eine neue Hand von sechs Karten. Diesen Prozeß kann er so oft wiederholen, wie er möchte, wobei er jedes Mal eine Karte weniger zieht, bis die Anzahl seiner Handkarten null beträgt. Sobald der erste Spieler beschlossen hat, seine Hand zu behalten, kann der zweite Spieler einen *Mulligan* erklären. Wenn beide Spieler mit ihrer Hand zufrieden sind, beginnt der erste Spieler seinen Zug.

102. Gewinnen und Verlieren

102.1.

Wenn die Lebenspunkte eines Spielers auf 0 oder darunter gesunken sind, hat er die Partie sofort verloren.

102.2.

Wenn ein Spieler mehr Karten ziehen muß, als in seiner Bibliothek noch vorhanden sind, hat er verloren.

102.3.

Eine Partie endet augenblicklich in dem Moment, in dem entweder eine dieser Regeln oder ein Karteneffekt besagt, daß ein Spieler gewinnt oder verliert..

102.4.

Wenn beide Spieler gleichzeitig verlieren, endet die Partie unentschieden.

102.5.

Wenn ein Spieler gleichzeitig gewinnen und verlieren würde, verliert er..

102.6.

Sollte die Partie sich irgendwie in einer "unendlichen Schleife" befinden, d.h. einer Wiederholung einer Reihe von Ereignissen, ohne daß es eine Möglichkeit gibt, diese zu unterbrechen, ist die Partie unentschieden.

102.7.

Ein Spieler darf eine Partie zu jeder Zeit aufgeben..

103. Die Goldene Regel

103.1.

Magics Goldene Regel lautet: Immer wenn der Text einer Karte diesen Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang. Die Karte setzt sich nur über die Regel hinweg, die auf diese bestimmte Situation zutrifft. Wenn eine Anweisung eine unmögliche Aktion erfordert, wird sie ignoriert. (In vielen Fällen wird auf der Karte stehen, was in diesem Fall zu tun ist; falls nicht, passiert gar nichts.)

2. Die Karten

200. Allgemeines

200.1. Wenn sich eine Regel oder ein Kartentext auf eine "Karte" bezieht, bedeutet dies eine **Magic**-Karte mit der **Magic**-Rückseite. Eine *Unglued*[™]-Karte, die einen Spielstein repräsentiert, gilt in diesem Zusammenhang nicht als Karte.

201. Bestandteile einer Karte

201.1.

Die Bestandteile einer Karte sind: Name, *Manakosten*, Illustration, *Kartentyp*, *Erweiterungssymbol*, *Textbox*, *Stärke/Widerstandskraft*, Quellenangabe, Copyright-Information und Kartensammelnummer.

202. Name

202.1.

Der Name einer Karte erscheint in ihrer oberen linken Ecke.

202.2.

Wenn der Text einer Karte ihren Namen erwähnt, bezieht er sich nur auf dieses Exemplar der Karte und nicht auf eventuelle andere Exemplare dieser Karte, unabhängig von irgendwelchen Namensänderungen aufgrund von Spieleffekten.

202.3.

Zwei Karten besitzen denselben Namen, wenn die englischen Kartennamen identisch sind, unabhängig von allem anderen, was auf den Karten steht.

203. Manakosten

203.1.

Die Manakosten einer Karte werden durch die *Manasymbole* in ihrer oberen rechten Ecke angezeigt. Spielsteine und *Länder* besitzen keine Manakosten. Um die Manakosten einer Karte zu bezahlen, mußt Du alle farbigen Manasymbole bedienen.

203.2.

Eine Karte besitzt die *Farbe* bzw. die Farben der Manasymbole in ihren Manakosten, unabhängig von der Farbe ihres Kartenrandes. Eine Karte mit Manakosten von o2oW ist zum Beispiel weiß; eine mit Manakosten von o2oWoB ist sowohl weiß als auch schwarz. Karten ohne farbige Manasymbole sind *farblos*.

203.3.

Die *umgewandelten Manakosten* einer Karte entsprechen der Gesamtsumme allen Manas in den Manakosten, unabhängig von der Farbe. Manakosten von o3 oU oU entsprechen zum Beispiel umgewandelten Manakosten von 5. Die umgewandelten Manakosten können mit jeder beliebigen Kombination von farbigem und/oder farblosem Mana bezahlt werden.

203.4.

Eventuelle *zusätzliche Kosten*, die im Regeltext einer Karte aufgeführt werden, sind nicht Teil der Manakosten. (Siehe Regel 409, "Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen".)

204. Illustration

204.1.

Die Illustration befindet sich in der oberen Hälfte der Karte und hat keinen Einfluß auf das Spiel. Auch eine *Kreatur*, die in der Illustration als fliegend dargestellt wird, hat zum Beispiel keine *Flugfähigkeit*, es sei denn, es ist in ihrem Regeltext angegeben

205. Kartentyp

205.1.

Der Typ (und evtl. Untertyp) einer Karte wird direkt unterhalb der Illustration angegeben. (Siehe Regeln 212-215.)

206. Erweiterungssymbol

206.1.

Das Erweiterungssymbol gibt an, in welcher **Magic**-Erweiterung diese Karte erschienen ist. Du findest es unterhalb des rechten Rands der Illustration.

206.2.

Die Farbe des Erweiterungssymbols gibt den Seltenheitsgrad der Karte innerhalb des Sets an. Ein goldenes Symbol steht für eine seltene Karte, ein silbernes für eine ungewöhnliche Karte und ein schwarzes für eine häufige Karte oder ein Standardland. (Vor der *Exodus*[™]-Erweiterung waren alle Erweiterungssymbole schwarz.)

206.3.

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die Karten eines bestimmten Sets betrifft, "schaut" nur nach dem Erweiterungssymbol dieses Sets. Eine Karte, die im Grundspiel neu aufgelegt worden ist, erhält das Erweiterungssymbol des Grundspiels; die neu aufgelegte Version dieser Karte gilt nicht länger als Bestandteil der ursprünglichen Erweiterung. Die ersten fünf Editionen des Grundspiels besaßen keine Erweiterungssymbole.

207. Textbox

207.1.

Die Textbox ist auf die untere Hälfte der Karte gedruckt. Sie enthält Regeltext, der Auskunft darüber gibt, was die Karte macht und ob eventuell spezielle Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um sie auszuspielen.

207.2.

Die Textbox kann ebenfalls kursiv gesetzten *Anekdotentext* enthalten, der keine Auswirkungen auf das Spiel hat, aber ebenso wie die Illustration zum künstlerischen Flair beiträgt.

208. Stärke/Widerstandskraft

208.1.

Eine Kreatur besitzt zwei Zahlen in ihrer unteren rechten Ecke, die durch einen Schrägstrich voneinander getrennt werden. Die erste Zahl ist die Stärke der Kreatur (die Anzahl von *Schadenspunkten*, die sie im *Kampf* austeilt); die zweite ist ihre Widerstandskraft (die Anzahl von Schadenspunkten, die nötig ist, um sie zu *zerstören*). Zum Beispiel bedeutet 2/3, daß die Kreatur eine Stärke von 2 und eine Widerstandskraft von 3 besitzt.

209. Quellenangabe

209.1.

Die Quellenangabe der Illustration ist direkt unterhalb der Textbox angegeben. Dies hat keine Auswirkung auf das Spiel.

210. Copyright-Information

210.1.

Die Copyright-Information gibt das Erscheinungsdatum und den Copyright-Halter an. Dies hat keine Auswirkung auf das Spiel.

211. Kartensammelnummer

211.1.

Einige Erweiterungen besitzen Kartensammelnummern. Diese Information ist in der Form <Kartenummer/Gesamtzahl der Karten dieser Erweiterung> angegeben und folgt direkt hinter der Copyright-Information. Diese Zahlen haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

212. Kartentyp

212.1.

Alle Karten besitzen einen oder mehrere Typen: *Artefakt*, *Kreatur*, *Verzauberung*, *Spontanzauber* oder *Hexerei*. Es gibt zur Zeit nur einen Mehrfachtyp — *Artefaktkreatur*.

212.2.

Einige Kartentypen enthalten Untertypen, die in derselben Zeile angegeben werden.

Beispiel: "*Kreatur—Minotaurus*" bedeutet, daß die Karte den Kartentyp *Kreatur* und den *Kreaturen-Untertyp Minotaurus* besitzt. "*Kreaturenverzauberung*" bedeutet, daß die Karte den Kartentyp *Verzauberung* und den *Untertyp Kreaturenverzauberung* besitzt.

213. Zaubersprüche

213.1.

Jede Karte mit Ausnahme von Ländern ist in dem Moment, wo sie ausgespielt wird, ein *Zauberspruch*. Sie hört auf, ein *Zauberspruch* zu sein, wenn sie *verrechnet* oder *neutralisiert* wird. Siehe Regel 401 "*Zaubersprüche*" für weitere Informationen.

213.2.

Der Typ eines *Zauberspruchs* entspricht dem Kartentyp.

214. Bleibende Karten

214.1.

Eine *bleibende Karte* ist eine Karte oder ein Spielstein, die oder der im Spiel verbleibt. Es gibt vier Arten von bleibenden Karten: *Artefakte*, *Kreaturen*, *Verzauberungen* und *Länder*.

214.2.

Typ und Untertyp einer bleibenden Karte sind wie auf der Karte angegeben. Typ und Untertyp eines Spielsteins werden durch den *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit* bestimmt, der oder die den Spielstein geschaffen hat.

214.3.

Eine Karte wird zu einer bleibenden Karte, wenn sie *ins Spiel kommt*. Sie hört auf, eine bleibende Karte zu sein, wenn sie *das Spiel verläßt*. Die Begriffe "*Karte*" oder "*Zauberspruch*" werden oft benutzt, um sich auf den Typ einer Karte zu beziehen, die nicht im Spiel ist, wie zum Beispiel eine *Kreaturenkarte* in der Hand eines Spielers. Siehe Regel 217 "*Zonen*" für weitere Informationen.

214.4.

Wenn sich der Typ oder Untertyp einer bleibenden Karte ändert, ersetzt der neue Typ alle vorherigen. Dies ändert nur den Typ der bleibenden Karte — der Kartentyp selbst ändert sich nicht. *Zählmarken*, *Effekte* und *Schadenspunkte*, die die bleibende Karte betreffen, bleiben erhalten, auch wenn sie für den neuen Typ keine Bedeutung haben.

214.5.

Der *Anfangswert* einer Charakteristik einer bleibenden Karte ist der Wert, der auf der Karte angegeben ist, bzw. wird durch den *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit* bestimmt, der oder die den Spielstein geschaffen oder den Typ der bleibenden Karte verändert hat. Das Anwenden einer typverändernden *Fähigkeit* ändert lediglich die Anfangswerte der Charakteristiken, die im Text der *Fähigkeit* angegeben sind, nicht die tatsächlichen aktuellen Werte. Das Ändern des Anfangswertes einer Charakteristik überschreibt keine *dauerhaften Effekte*, die diesen Wert beeinflussen.

214.6. Artefakte

214.6a

Artefakte haben keine speziellen Charakteristiken. *Artefaktzaubersprüche* sind farblos, obgleich ihnen andere *Zaubersprüche* oder *Fähigkeiten* eine Farbe zuweisen können.

214.6b

Artefaktkreaturen verbinden die Charakteristiken des *Kreaturen-* und des *Artefaktuntertyps* und werden von allen *Zaubersprüchen* und *Fähigkeiten* betroffen, die den einen oder anderen Untertyp betreffen.

214.7. Kreaturen

214.7a

Wenn eine Anweisung auf einer Karte verlangt, einen *Kreaturenuntertyp* zu wählen, kann dies jedes beliebige Substantiv sein (selbst wenn die Kreatur in **Magic** gar nicht existiert), aber nur eines. Ein Wort, das irgendeine andere Bedeutung in **Magic** hat, darf nicht gewählt werden, weil dies zu Verwirrung führen könnte.

Beispiel: Meermann oder Zauberer ist erlaubt, aber Meermann-Zauberer nicht. Wörter wie "Gegner" oder "Sumpf" dürfen nicht gewählt werden, weil sie eine andere Bedeutung im Spiel besitzen.

214.7b

Mehrzahl und Geschlecht spielen keine Rolle, wenn man den Kreaturentyp bestimmt.

Beispiel: Hund, Hunde, Hündin und Hündinnen zählen alle als derselbe Kreaturentyp – Hund.

214.8. Verzauberungen

214.8a

Auf einer *globalen Verzauberung* ist einfach nur "Verzauberung" als ihr Typ angegeben. *Lokale Verzauberungen* umfassen diverse Untertypen wie zum Beispiel Kreaturenverzauberungen oder Landverzauberungen.

214.8b

Eine globale Verzauberung wird wie jeder andere Zauberspruch, der eine bleibende Karte erzeugt, ins Spiel gebracht.

214.8c

Eine lokale Verzauberung muß eine bleibende Karte zum *Ziel* haben, deren Typ durch den Untertyp der Verzauberung vorgegeben ist.

Beispiel: Eine Kreaturenverzauberung erfordert als Ziel eine Kreatur. Zusätzliche Einschränkungen an das Ziel werden durch die Formulierung "Spiele <Karte> nur auf <Typ einer bleibenden Karte>" dargestellt.

214.8d

Beim Spielen einer lokalen Verzauberung, kündigt der Spieler das Ziel dieses Zauberspruchs an. Wenn die lokale Verzauberung dann ins Spiel kommt, wird sie dieser bleibenden Karte zugeordnet. Dies gilt auch für lokale Verzauberungen, die auf andere Art und Weise ins Spiel kommen.

214.8e

Wenn eine lokale Verzauberung irgendwann eine illegale bleibende Karte verzaubert oder die zugeordnete bleibende Karte nicht mehr existiert, wird die Verzauberungskarte auf den *Friedhof* ihres Besitzers gelegt.

214.8f

Eine lokale Verzauberung kann sich nicht selbst zugeordnet werden.

214.8g

Die bleibende Karte, der eine lokale Verzauberung zugeordnet ist, nennt man "verzaubert". Die Verzauberung "verzaubert" diese bleibende Karte.

214.8h

Die Fähigkeiten lokaler Verzauberungen zielen nicht auf die verzauberte bleibende Karte, es sei denn, es sind aktivierte Fähigkeiten, die etwas zum Ziel haben können.

214.8i

Der *Beherrscher* einer lokalen Verzauberung ist nicht unbedingt identisch mit dem Beherrscher der verzauberten bleibenden Karte. Wenn die Kontrolle über die bleibende Karte wechselt, so wechselt nicht auch die Kontrolle über die Verzauberung und umgekehrt. Nur der Beherrscher der Verzauberung kann ihre Fähigkeiten anwenden. Wenn die Verzauberung jedoch der verzauberten bleibenden Karte eine Fähigkeit gewährt, ist der Beherrscher der verzauberten bleibenden Karte der einzige, der diese Fähigkeit anwenden kann.

214.9. Länder

214.9a

Ein Land ist keine Zauberspruchkarte. Sie wird direkt ins Spiel gelegt.

214.9b

Ein Spieler darf normalerweise nur ein Land pro Zug ausspielen. Zaubersprüche und Fähigkeiten erlauben evtl. das Spielen von zusätzlichen Ländern; dies hindert den Spieler nicht daran, sein normales Land für den Zug auszulegen.

214.9c

Ein Land gehört einem von zwei Untertypen an: Standardland oder *Nichtstandardland*.

214.9d

Die Standardländer sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald.

214.9e

Ein Standardland hat eine eingebaute Fähigkeit, farbiges *Mana* zu produzieren (Siehe Regel 406.1 "Manafähigkeiten"). Die Karte wird so behandelt, als stünde in ihrer Textbox "T: Erhöhe Deinen Manavorrat um <Manasymbol>", selbst wenn die Textbox gar keinen Text enthält. Ebenen produzieren weißes Mana, Inseln blaues, Sümpfe schwarzes, Gebirge rotes und Wälder grünes Mana.

214.9f

Wenn ein Effekt eine bleibende Karte in ein Standardland verwandelt, gehört die bleibende Karte nicht mehr länger zu ihrem alten Typ und besitzt nur noch die *Manafähigkeit* dieses Standardlandes. Sie zählt jetzt als Standardland.

214.9g

Jedes Land, das kein Standardland ist, ist ein Nichtstandardland. Auch wenn sein Regeltext oder ein Spieleffekt sagen, daß es "*als ein Standardlandtyp zählt*", ist es immer noch ein Nichtstandardland.

214.9h

Nichtstandardländer besitzen nicht notwendig Manafähigkeiten.

215. Legenden und legendäre Kartentypen

215.1.

Das Wort "Legende" oder "legendär" kann einem Kartentyp oder -untertyp hinzugefügt werden. Dies bedeutet, daß die bleibende Karte, die entsteht, wenn diese Karte ins Spiel kommt, sowohl die *Legenden-Regel* (siehe Regel 420 "Automatische Spieleffekte"), als auch die Regeln ihres eigenen Typs befolgt.

215.2.

"Legende" ist ein Kreaturentyp, aber "legendär" nicht.

216. Spielsteine

216.1.

Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten bringen eine Spielsteinkreatur ins Spiel. Der Regeltext dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit bestimmt die anfänglichen Charakteristiken des Spielsteins, den er oder sie kreiert. Der Name eines Spielsteins ist sein Kreaturentyp, sofern es nicht anderweitig angegeben ist; zum Beispiel ist Goblin der Kreaturentyp eines Goblinspielsteins.

216.2.

Ein Spielstein wird von allem betroffen, das bleibende Karten im allgemeinen oder den Typ oder Untertyp des Spielsteins betrifft. Ein Spielstein zählt nicht als Karte (selbst wenn er durch eine Karte aus einem anderen Spiel oder die *Unglued*-Spielsteinkarten repräsentiert wird) und wird durch keinen Effekt betroffen, der ausdrücklich das Wort "Karte" benutzt.

216.3.

Wenn ein Spielstein das Spiel verläßt, hört er auf zu existieren.

217. Zonen

217.1.

Eine Zone ist ein Ort, in dem sich **Magic**-Karten während einer Partie befinden können. Es gibt sechs Grundzonen: *Bibliothek*, *Hand*, *Friedhof*, *im Spiel*, *Stapel* und *ganz aus dem Spiel entfernt*. Jeder Spieler besitzt sein eigenes Exemplar einer jeden Zone mit Ausnahme der im-Spiel-Zone und Stapel-Zone, die von beiden Spielern geteilt werden.

217.2. Bibliothek

217.2a

Wenn eine Partie beginnt, wird das Deck eines jeden Spielers zu dessen Bibliothek.

217.2b

Jede Bibliothek muß jederzeit ein einziger Kartenstapel von mit der Bildseite nach unten liegenden Karten sein. Die Spieler dürfen sich die Karten in einer Bibliothek weder anschauen noch ihre Reihenfolge verändern.

217.2c

Jeder Spieler darf jederzeit die in einer Bibliothek verbliebenen Karten zählen.

217.3. Hand

217.3a

Die Hand eines Spielers ist, wo er die Karten hält, die er gezogen, aber noch nicht ausgespielt hat.

217.3b

Jeder Spieler besitzt eine *maximale Handgröße*, die normalerweise sieben Karten beträgt. Ein Spieler kann jede beliebige Anzahl von Karten in seiner Hand halten, aber am Ende seines Zuges muß er die seine maximale Handgröße übersteigenden Karten abwerfen.

217.3c

Ein Spieler darf die Karten in seiner Hand beliebig anordnen und sie sich so oft anschauen, wie er möchte. Kein Spieler darf sich die Karten in der Hand eines anderen Spielers ansehen, jedoch darf er zu jeder Zeit die Karten in der Hand eines beliebigen Spielers zählen.

217.4. Friedhof

217.4a

Ein Friedhof ist ein Abwurfstapel. Jede Karte, die neutralisiert, abgeworfen, zerstört oder *geopfert* wird, wird oben auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Alle Friedhöfe sind zu Spielbeginn leer.

217.4b

Jeder Friedhof besteht aus einem einzigen Kartenstapel von mit der Bildseite nach oben liegenden Karten. Jeder Spieler kann sich die Karten in einem beliebigen Friedhof zu jeder Zeit ansehen, aber er darf ihre Reihenfolge nicht verändern.

217.4c

Wenn ein Effekt zwei oder mehr Karten zur selben Zeit in denselben Friedhof befördert, kann der Besitzer dieser Karten die Reihenfolge dieser Karten bestimmen.

217.5. Im Spiel

217.5a

Der größte Teil der Fläche zwischen den Spielern stellt die Im-Spiel-Zone dar. Zu Spielbeginn ist diese Zone leer. Jeder Spieler legt die Karten, die er kontrolliert (mit Ausnahme von lokalen Verzauberungen, die bleibende Karten anderer Spieler verzaubern), vor sich aus.

217.5b

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit betrifft nur die Im-Spiel-Zone, sofern nicht ausdrücklich eine andere Zone angegeben ist. Bleibende Karten existieren nur in der Im-Spiel-Zone.

217.5c

Immer wenn eine Karte die Im-Spiel-Zone betritt, wird sie vom Spiel als nagelneue bleibende Karte betrachtet, die in keinem Zusammenhang zu vorherigen bleibenden

Karten, die von derselben Karte repräsentiert wurden, steht.

217.5d

Eine Karte außerhalb der Im-Spiel-Zone ist nicht "im Spiel" und gilt auch weder als *getappt* noch als *enttappt*.

217.6. Stapel

217.6a

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit gespielt wird, geht er oder sie auf den Stapel und wartet auf seine oder ihre Verrechnung. Der Stapel merkt sich die Reihenfolge, in der die Zaubersprüche und/oder Fähigkeiten auf ihn gesetzt worden sind. Siehe Regel 408 "Timing von Zaubersprüchen und Fähigkeiten".

217.6b

Eine Zauberspruchkarte wird mit der Bildseite nach oben in die Stapelzone gelegt, und andere Sprüche, die darauf als Antwort gespielt werden, werden darauf "gestapelt". Fähigkeiten werden auf dem Stapel durch imaginäre Karten, sogenannte *Pseudosprüche*, repräsentiert. Ein Pseudospruch besitzt die Farbe der bleibenden Karte, die ihn geschaffen hat, und den Text der Fähigkeit. Er wird von dem Spieler kontrolliert, der die Fähigkeit gespielt hat.

217.6c

Wenn beide Spieler keine weiteren Zaubersprüche oder Fähigkeiten dem Stapel hinzufügen wollen, wird der oder die oberste (zuletzt gespielte) Zauberspruch oder Fähigkeit verrechnet.

217.7. Ganz aus dem Spiel entfernt.

217.7a

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann eine Karte ganz aus dem Spiel entfernen. Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten sehen eine Möglichkeit vor, wie die Karte ins Spiel zurückkehren kann, und benutzen den Begriff "beiseite legen". Karten, die auf diese Art und Weise beiseite gelegt wurden, gelten ebenfalls als ganz aus dem Spiel entfernt, wenn auch nur zeitweise.

217.7b

Karten in der Ganz-aus-dem-Spiel-entfernt-Zone liegen mit der Bildseite nach oben und können jederzeit von jedem Spieler eingesehen werden.

217.7c

Karten, die vielleicht ins Spiel zurückkehren, sollten auf getrennte Haufen gelegt werden, um sich deren verschiedene Rückkehrbedingungen zu merken. Karten, die keine Chance haben, ins Spiel zurückzukehren, können auf einen einzigen Haufen gelegt werden, unabhängig davon, wodurch sie entfernt wurden..

3. Der Ablauf eines Spielzuges

300. Allgemeines

300.1.

Ein Spielzug besteht aus fünf Phasen, welche in dieser Reihenfolge lauten: *Startphase*, erste *Hauptphase*, *Kampfphase*, zweite *Hauptphase*, *Endphase*. Jede dieser Phasen wird in jedem Zug durchlaufen, auch wenn nichts während dieser Phase passiert. Die Start-, Kampf- und Endphasen werden weiter in *Segmente* unterteilt, die der Reihe nach durchlaufen werden.

300.2.

Eine Phase oder ein Segment endet, wenn der Stapel leer ist und beide Spieler nacheinander *gepaßt* haben. Zwischen Zügen, Phasen oder Segmenten kann es keine spielrelevanten Ereignisse geben.

300.3.

Wenn eine Phase oder ein Segment endet, enden auch alle Effekte, die "bis" zur nächsten Phase oder zum nächsten Segment dauern sollten.

300.4.

Wenn eine Phase (aber kein Segment) endet, verschwindet alles übriggebliebene Mana aus dem *Manavorrat* eines Spielers. Dieser Spieler verliert Lebenspunkte in Höhe dieses ungenutzten Manas. Dies nennt man *Manabrand*. (Siehe Regel 406.1 "Manafähigkeiten")

301. Startphase

301.1.

Die Startphase besteht aus drei Segmenten, in dieser Reihenfolge: *Enttappsegment*, *Versorgungssegment* und *Ziehsegment*.

302. Enttappsegment

302.1.

Zuerst entscheidet der *aktive Spieler*, welche seiner bleibenden Karten enttappen. (Normalerweise tun sie das alle, aber *Effekte* können dies abändern.) Danach enttappt er sie alle gleichzeitig.

302.2.

Während des Enttappsegments erhält keiner der Spieler *Vorrang*, so daß keine Zaubersprüche oder Fähigkeiten gespielt oder verrechnet werden können. Alle Fähigkeiten, die während dieses Segments *ausgelöst* werden, werden zurückgehalten, bis ein Spieler während des Versorgungssegments Vorrang erhält. (Siehe Regel 303 "Versorgungssegment")

303. Versorgungssegment

303.1.

Zu Beginn des Versorgungssegments werden alle Fähigkeiten, die während des Enttappsegments ausgelöst wurden, sowie alle Fähigkeiten, die zu Beginn der Versorgung ausgelöst werden, auf den Stapel gesetzt. Ausgelöste Fähigkeiten während der Versorgung benutzen die Formulierung "Zu Beginn Deiner Versorgung" oder eine vergleichbare Formulierung. (Siehe Regel 404 "Ausgelöste Fähigkeiten"). Danach erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

304. Ziehsegment

304.1.

Zu Beginn des Ziehsegments zieht der aktive Spieler eine Karte von seiner Bibliothek. Dies ist eine ausgelöste Fähigkeit, so als ob auf einer Karte stände "Zu Beginn Deines Ziehsegments, ziehe eine Karte". Danach erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

305. Hauptphase

305.1.

Es gibt zwei Hauptphasen pro Zug. Die erste und die zweite Hauptphase werden durch die Kampfphase getrennt (siehe Regel 306 "Kampfphase") und werden im allgemeinen als die "Hauptphase" bezeichnet.

305.2.

Die Hauptphase enthält keine Segmente..

305.3.

Der aktive Spieler erhält Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen. Dies ist die einzige Phase, in der ein Spieler Artefakte, Kreaturen, Verzauberungen und Hexereien spielen kann.

305.4.

Während der Hauptphase kann der aktive Spieler ein Land aus seiner Hand spielen, wenn der Stapel leer ist, der Spieler Vorrang hat und er diese besondere Aktion in diesem Zug noch nicht ausgeführt hat.

306. Kampfphase

306.1.

Die Kampfphase besteht aus fünf Segmenten: Beginn des Kampfes, Angreifer deklarieren, Blocker deklarieren, Kampfschaden und Ende des Kampfes.

306.2.

Eine Kreatur wird aus dem Kampf entfernt, wenn sie keine Kreatur mehr ist oder ihr Beherrscher gewechselt hat. Das Enttappen einer Kreatur, die bereits als Angreifer oder Blocker deklariert worden ist, entfernt sie nicht aus dem Kampf und hindert sie auch nicht daran, Kampfschaden auszuteilen. Dies gilt ebenso für Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die sie am Angreifen oder Blocken gehindert hätten.

307. Beginn des Kampfes

307.1.

Wenn dieses Segment beginnt, erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

308. Angreifer deklarieren

308.1.

Der aktive Spieler erklärt, welche seiner Kreaturen *angreifen*. Getappte Kreaturen (auch die, die ohne zu tappen angreifen können), *Mauern*, Kreaturen, die nicht ununterbrochen seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle des aktiven Spielers waren, und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, können nicht als Angreifer deklariert werden. Diese Deklaration findet gleichzeitig statt, nicht nacheinander, und wird nicht auf den Stapel gesetzt. Eventuelle *ausgelöste Fähigkeiten*, die während dieser Aktion generiert werden, warten, bis ein Spieler Vorrang erhält.

308.2.

Der aktive Spieler überprüft, ob der Angriff legal ist (Siehe Abschnitt 5 "Zusätzliche Kampfregeln"). Wenn dies zutrifft, bezahlt er alle erforderlichen *Kosten*. Wenn nicht anders angegeben müssen alle Kreaturen als Kosten für den Angriff getappt werden; desweiteren können andere Kosten und/oder Einschränkungen zutreffen (Siehe Regel 409.9). Der aktive Spieler kann zu diesem Zeitpunkt nur dann Manafähigkeiten spielen, wenn Angriffskosten die Bezahlung von Mana vorsehen.

308.3.

Falls der vorgeschlagene Angriff nicht legal ist oder der angreifende Spieler nicht alle erforderlichen Kosten bezahlen kann, werden alle unter 308.1 und 308.2 beschriebenen Aktionen rückgängig gemacht. Danach deklariert der aktive Spieler aufs Neue seine angreifenden Kreaturen. (Siehe Regel 422, "Illegale Aktionen")

308.4.

Falls keine Kreaturen als Angreifer deklariert werden, geht es sofort mit dem Segment "Ende des Kampfes" weiter; der Rest des Segments "Angreifer deklarieren" und die übrigen Segmente werden *übersprungen*.

308.5.

Eine Kreatur wird zu einer *angreifenden Kreatur*, wenn sie als Teil eines Angriffs deklariert worden ist. Sie bleibt eine angreifende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet.

308.6.

Nachdem ein legaler Angriff deklariert worden ist und alle erforderlichen Kosten bezahlt worden sind, erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

309. Blocker deklarieren

309.1.

Der verteidigende Spieler erklärt, welche seiner Kreaturen *blocken* und welche angreifenden Kreaturen jede blockt. Getappte Kreaturen und bleibende Karten, die keine Kreaturen sind, können nicht als Blocker deklariert werden. Jede Kreatur kann nur eine angreifende Kreatur blocken, aber mehrere Kreaturen können dieselbe angreifende Kreatur blocken. Diese Deklaration findet gleichzeitig statt, nicht nacheinander, und wird nicht auf den Stapel gesetzt. Eventuelle ausgelöste Fähigkeiten, die während dieser Aktion generiert werden, warten, bis ein Spieler Vorrang erhält

309.2.

Der verteidigende Spieler überprüft, ob der Block legal ist (siehe Abschnitt 5 "Zusätzliche Kampfregeln"). Wenn dies zutrifft, bezahlt er alle erforderlichen Kosten. Ein Spieler kann zu diesem Zeitpunkt nur dann Manafähigkeiten spielen, wenn die Kosten fürs Blocken die

Bezahlung von Mana vorsehen.

309.3.

Eine Kreatur wird zu einer *blockenden Kreatur*, wenn sie als Blocker deklariert worden ist. Eine angreifende Kreatur, gegen die eine oder mehrere Kreaturen als Blocker deklariert worden sind, wird zu einer *geblockten Kreatur*, eine ohne Blocker wird zu einer *ungeblockten Kreatur*. Der Status der Kreatur bleibt unverändert, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet.

309.4.

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der oder die eine Kreatur, die bereits als Blocker deklariert worden ist, aus dem Kampf entfernt, "entblockt" dadurch nicht die Kreaturen, die von ihr geblockt wurden.

309.5.

Nachdem alle legalen Blocks deklariert und alle erforderlichen Kosten bezahlt worden sind, erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

310. Kampfschaden

310.1.

Zuerst erklärt der aktive Spieler, wie jede angreifende Kreatur ihren Schaden zuteilen wird. Danach erklärt der verteidigende Spieler, wie jede blockende Kreatur ihren Schaden zuteilen wird (Siehe auch Regel 502.2. "Erstschlag"). Ein Spieler kann den *Kampfschaden* einer Kreatur unter den möglichen Empfängern aufteilen, wie er möchte. Für das Zuteilen von Kampfschaden sind die folgenden Bedingungen zu beachten:

310.1a

Jede angreifende Kreatur und jede blockende Kreatur fügt Kampfschaden in Höhe ihrer Stärke zu.

310.1b

Eine ungeblockte Kreatur fügt ihren gesamten Kampfschaden dem verteidigenden Spieler zu.

310.1c

Eine geblockte Kreatur fügt ihren Kampfschaden den Kreaturen, die sie blocken, nach Wahl ihres Beherrschers zu. Wenn es im Moment keine Kreaturen mehr gibt, die sie blocken (weil sie zum Beispiel alle zerstört oder aus dem Kampf entfernt worden sind), teilt sie keinen Kampfschaden aus.

310.1d

Eine blockende Kreatur fügt ihren Kampfschaden den angreifenden Kreaturen, die sie blockt, nach Wahl ihres Beherrschers zu. Wenn es im Moment keine Kreaturen mehr gibt, die sie blockt (weil sie zum Beispiel alle zerstört oder aus dem Kampf entfernt worden sind), teilt sie keinen Kampfschaden aus.

310.2.

Alle Ankündigungen bezüglich des Kampfschadens gehen als ein einziger Eintrag auf den Stapel. Danach erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu

spielen.

310.3.

Das Zuweisen von Kampfschaden ist kein Zauberspruch und keine Fähigkeit und kann deswegen nicht neutralisiert werden.

310.4.

Wenn der Kampfschaden verrechnet wird, wird er wie ursprünglich angekündigt zugewiesen. Dies geschieht auch dann, wenn die den Schaden austeilende Kreatur nicht mehr im Spiel ist oder sich ihre Stärke verändert hat oder wenn die Kreatur, die den Schaden erhalten soll, den Kampf verlassen hat. Wenn eine Kreatur, die Schaden erhalten sollte, nicht mehr im Spiel ist, wird der ihr zugeordnete Schaden nicht ausgeteilt.

311. Ende des Kampfes

311.1.

Alle "Am Ende des Kampfes"-Fähigkeiten werden ausgelöst und auf den Stapel gesetzt (Siehe Regel 404 "Ausgelöste Fähigkeiten"). Danach erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

312. Endphase

312.1.

Die Endphase besteht aus zwei Segmenten: *Zugendeselement* und *Aufräumsegment*.

313. Zugendeselement

313.1.

Alle "Am Ende des Zuges"-Fähigkeiten werden ausgelöst und auf den Stapel gesetzt (Siehe Regel 404 "Ausgelöste Fähigkeiten"). Danach erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen.

314. Aufräumsegment

314.1.

Das Aufräumsegment wird in folgender Reihenfolge durchlaufen:

314.1a

Zuerst muß der aktive Spieler, wenn seine Hand mehr Karten als seine maximale Handgröße (normalerweise sieben) enthält, genügend Karten abwerfen, um seine Hand auf diese Zahl zu reduzieren. Diese Aktion wird nicht auf den Stapel gesetzt.

314.1b

Danach werden gleichzeitig alle Schadenspunkte von bleibenden Karten entfernt und alle "bis zum Ende des Zuges"- und "in diesem Zug"-Effekte beendet. Diese Aktion geht nicht auf den Stapel.

314.1c

Nur wenn danach die Bedingungen für eventuelle *automatische Spieleffekte* zutreffen oder

irgendwelche Fähigkeiten ausgelöst worden sind, erhält der aktive Spieler Vorrang, um Zaubersprüche und Fähigkeiten zu spielen. Sobald der Stapel leer ist, beginnt ein weiteres Aufräumsegment. Anderenfalls erhält keiner der Spieler Vorrang und das Segment endet.

4. Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte

400. Allgemeines

400.1.

Dieses Kapitel beginnt mit den Definitionen von Zaubersprüchen, Fähigkeiten und Effekten. Danach wird dann im Detail beschrieben, wie diese gespielt werden.

401. Zaubersprüche

401.1.

Ein Zauberspruch ist eine Nichtlandkarte, die gerade aus der Hand gespielt wird. Das allererste, was beim Ausspielen passiert, ist, daß die Karte zu einem Zauberspruch wird und auf den Stapel gesetzt wird (Siehe Regel 217.6, "Stapel"). Sie hört auf, ein Zauberspruch zu sein, wenn sie verrechnet (siehe Regel 413.2) oder neutralisiert (siehe Regel 414) wird.

401.2.

Jeder Kartentyp außer Land besitzt einen entsprechenden Zauberspruchtypen. Zum Beispiel ist eine Kreaturenkarte bis zu ihrer Verrechnung ein Kreaturenzauber.

401.3.

Nachdem ein Spontanzauber- oder Hexerei-Spruch verrechnet worden ist, wird er auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Nachdem ein Artefakt-, Kreaturen- oder Verzauberungs-Spruch verrechnet worden ist, wird die Karte zu einer bleibenden Karte und in die Im-Spiel-Zone gelegt. Nachdem ein beliebiger Spruch neutralisiert worden ist, wird die Karte auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. (Siehe Regel 413, "Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen".)

402. Fähigkeiten

402.1.

Eine Anweisung im Text einer Karte ist eine Fähigkeit. Das Resultat des Befolgens einer solchen Anweisung oder eines Zauberspruchs ist ein Effekt. (Siehe Regel 416 "Effekte").

402.2.

Fähigkeiten können vorteilhaft oder nachteilig sein — so ist zum Beispiel "Diese Kreatur kann nicht blocken" eine Fähigkeit.

402.3.

Text auf einer Karte, der besagt, daß die Karte von einem bestimmten Typ oder einer bestimmten Farbe ist oder als solcher bzw. solche zählt, ist keine Fähigkeit. Solche Aussagen gelten immer, unabhängig davon, in welcher Zone sich die Karte befindet, und werden nicht durch Effekte entfernt, die einer bleibenden Karte ihre Fähigkeiten wegnehmen können.

402.4.

Zusätzliche Kosten oder *alternative Kosten*, um eine Karte auszuspielen, sind keine Fähigkeiten der Karte.

402.5.

Eine Fähigkeit ist kein Zauberspruch und kann deswegen auch nicht von etwas neutralisiert werden, das Zaubersprüche neutralisiert.

402.6.

Sobald eine Fähigkeit aktiviert oder ausgelöst worden ist, existiert sie unabhängig von ihrer Quelle (die Karte, auf der sie angegeben ist). Die Quelle danach zu zerstören oder zu entfernen, hat keinen Einfluß auf die Fähigkeit.

402.7.

Eine Karte kann mehrere Fähigkeiten haben. Mit Ausnahme von gewissen definierten Fähigkeiten, die zusammen in einer einzigen Zeile stehen (siehe Regel 502 "Schlüsselwort-Fähigkeiten"), beschreibt jeder Absatz im Text der Karte eine unterschiedliche Fähigkeit. Eine Karte kann auch mehrere Exemplare derselben Fähigkeit haben. Jedes Exemplar funktioniert unabhängig von den anderen. Dies kann mehr Effekte als ein einzelnes Exemplar produzieren, muß es aber nicht; für weitere Informationen muß Du Dir die fragliche Fähigkeit ansehen..

402.8.

Die meisten Fähigkeiten sind nur dann wirksam, wenn die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit im Spiel ist.

Beispiel: *Schwarze Zaubersprüche und Fähigkeiten können eine Karte mit Schutz vor Schwarz zum Ziel haben, solange sie sich in einer Bibliothek oder in einem Friedhof befindet.*

402.9.

Einige Karten besitzen Fähigkeiten, die gespielt werden können, wenn die Karte nicht im Spiel ist. Dies ist deutlich angegeben, etwa in der Art: "Spiele <diese Fähigkeit> nur, wenn <diese Karte> in Deinem Friedhof liegt." Dies sind nicht Fähigkeiten einer Klasse von bleibenden Karten, sondern einfach nur Kartenfähigkeiten — nicht im Spiel befindliche Karten sind keine bleibenden Karten.

402.10.

Es gibt drei allgemeine Typen von Fähigkeiten: aktivierte, ausgelöste und *statische*.

403. Aktivierte Fähigkeiten

403.1.

Eine aktivierte Fähigkeit kann es nur auf einer bleibenden Karte oder auf einer außerhalb der Im-Spiel-Zone befindlichen Karte mit dem Text: "Spiele <diese Fähigkeit> nur, wenn sich <diese Karte> in <Zone> befindet" geben. Sie ist in der Form "Kosten: Effekt" angegeben. Die *Aktivierungskosten* — das ist alles, was vor dem ":" steht — müssen bezahlt werden, um die Fähigkeit anzuwenden.

403.2.

Nur der Beherrscher einer bleibenden Karte kann deren aktivierte Fähigkeiten spielen, es

sein denn, es ist auf der Karte anders angegeben.

403.3.

Wenn eine aktivierte Fähigkeit eine Einschränkung für ihre Anwendung besitzt (wie zum Beispiel "Spiele diese Fähigkeit nur einmal pro Zug"), dauert die Einschränkung für diese bleibende Karte an, auch wenn ihr Beherrscher wechselt.

404. Ausgelöste Fähigkeiten

404.1.

Eine ausgelöste Fähigkeit beginnt mit den Worten "Wenn", "immer wenn" oder "zu". Die eines dieser Wörter enthaltende Formulierung ist die Auslösungsbedingung, die das *auslösende Ereignis* definiert.

404.2.

Ausgelöste Fähigkeiten werden nicht gespielt. Statt dessen werden sie jedes Mal automatisch "ausgelöst", wenn ihre Auslösungsbedingung eintritt. Wenn eine Fähigkeit ausgelöst worden ist, wird sie auf den Stapel gesetzt, wenn das nächste Mal ein Spieler Vorrang erhält.

405. Statische Fähigkeiten

405.1.

Eine statische Fähigkeit tut etwas die ganze Zeit, anstatt aktiviert oder ausgelöst zu werden. Diese Fähigkeit wird nicht angewandt, sie "ist einfach da".

406. Untertypen von Fähigkeiten

406.1. Manafähigkeiten

406.1a

Eine Manafähigkeit fügt dem Manavorrat eines Spielers Mana hinzu, wenn sie verrechnet wird. Sie kann zur selben Zeit, da sie Mana produziert, eventuell auch andere Effekte generieren.

406.1b

Zaubersprüche, die den Manavorrat eines Spielers erhöhen, sind keine Manafähigkeiten. Sie werden ausgespielt und verrechnet wie jeder andere Zauberspruch auch.

406.1c

Eine Manafähigkeit existiert sogar dann, wenn der Zustand des Spieles es ihr nicht erlaubt, Mana zu produzieren.

Beispiel: Eine Karte besitzt die folgende Fähigkeit: "oC : Erhöhe Deinen Manavorrat für jede Kreatur, die Du kontrollierst, um oG." Dies ist immer noch eine Manafähigkeit, auch wenn Du keine Kreaturen kontrollierst.

406.1d

Eine Manafähigkeit kann aktiviert oder ausgelöst werden. Die Regeln, wie man Manafähigkeiten spielt und verrechnet, unterscheiden sich jedoch leicht von denen für andere Fähigkeiten. Siehe Regel 411 für Details.

406.1e

Die Fähigkeit wird sofort verrechnet, ohne auf den Stapel zu gehen. (Siehe Regel 408.2 "Aktionen, die nicht auf den Stapel gesetzt werden"). Fähigkeiten, die durch das Spielen von Manafähigkeiten ausgelöst werden, gehen jedoch auf den Stapel.

406.2. Verzögerte Fähigkeiten

406.2a

Ein Effekt kann eine *verzögerte Fähigkeit* erzeugen, die zu einem späteren Zeitpunkt aktiv wird. Verzögerte Fähigkeiten können aktiviert oder ausgelöst werden.

406.2b

Wenn eine verzögerte Fähigkeit eine ausgelöste Fähigkeit ist, ist das auslösende Ereignis nicht von Bedeutung, solange die Fähigkeit nicht tatsächlich existiert. Andere eventuell vorher eintretende Ereignisse können das auslösende Ereignis unmöglich machen.

Beispiel: Der Teil eines Effekts lautet: "Wenn diese Karte das Spiel verläßt", aber die besagte Karte verläßt das Spiel, bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der oder die diesen Effekt generiert, verrechnet wird. In diesem Fall wird die verzögerte Fähigkeit niemals ausgelöst. Wenn ein Effekt lautet "Wenn diese Karte enttappt wird" und die besagte Karte wird enttappt, bevor der Effekt verrechnet wird, wartet die Fähigkeit auf das nächste Mal, wenn diese Karte enttappt.

406.2c

Eine verzögerte Fähigkeit, die sich auf eine gewisse bleibende Karte bezieht, betrifft sie auch dann noch, wenn die bleibende Karte ihre Charakteristiken geändert hat.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die lautet "Am Ende des Zuges, zerstöre diese Kreatur", wird die bleibende Karte auch dann zerstören, wenn sie im Zugensegment keine Kreatur mehr ist.

406.2d

Eine verzögerte Fähigkeit, die sich auf eine bestimmte bleibende Karte bezieht, wird versagen, wenn die bleibende Karte das Spiel verläßt (sogar wenn sie vor dem gewissen Zeitpunkt zurückkehrt). Genauso werden verzögerte Fähigkeiten, die eine Karte in einer bestimmten Zone betreffen, versagen, wenn die Karte diese Zone verläßt.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die "Am Ende des Zuges, entferne diese Kreatur ganz aus dem Spiel" lautet, wird nichts tun, wenn die Kreatur das Spiel vor dem Zugensegment verläßt.

407. Fähigkeiten hinzufügen und entfernen

407.1.

Effekte können bleibenden Karten Fähigkeiten hinzufügen oder wegnehmen. Wenn zwei oder mehr Effekte dieselbe Fähigkeit hinzufügen und entfernen, geht im allgemeinen die neueste Fähigkeit vor. (Siehe Regel 418.5 "Zusammenwirken von dauerhaften Effekten").

407.2.

Eine Charakteristik einer bleibenden Karte, die als Resultat eines Effekts entstanden ist, unterscheidet sich von einer Fähigkeit, die aufgrund eines Effekts gewährt worden ist.

Wenn eine bleibende Karte eine Fähigkeit "erhält" oder "besitzt", kann sie durch einen anderen Effekt entfernt werden. Wenn ein Effekt eine Charakteristik der bleibenden Karte definiert, gewährt er keine Fähigkeit.

Beispiel: Ein Effekt lautet: "Die verzauberte Kreatur erhält Flugfähigkeit." Dies verleiht eine Fähigkeit, die durch Effekte, welche Flugfähigkeit entfernen, entfernt werden kann.. "Die verzauberte Kreatur ist unblockbar" definiert einfach eine Charakteristik und kann nicht durch Effekte entfernt werden, die bleibenden Karten Fähigkeiten wegnehmen.

407.3.

Effekte, die eine Fähigkeit entfernen, entfernen alle Exemplare dieser Fähigkeit.

Beispiel: Wenn eine Kreatur mit Flugfähigkeit durch Flug verzaubert wird, besitzt sie zwei Exemplare der Flugfähigkeit. Ein einzelner Effekt mit dem Text "Eine Kreatur Deiner Wahl verliert Flugfähigkeit" wird beide entfernen.

408. Timing von Zaubersprüchen und Fähigkeiten

408.1. Timing, Vorrang und der Stapel

408.1a

Zaubersprüche und Fähigkeiten können nur zu bestimmten Zeiten gespielt werden. Dies wird durch die folgenden Punkte geregelt.

408.1b

Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten werden von den Spielern mit Hilfe eines Vorrangsystems gespielt, während andere Fähigkeitstypen und Effekte durch die Spielregeln automatisch generiert werden.

408.1c

Der aktive Spieler hat zu Beginn der meisten Phasen und Segmente Vorrang (Ausnahmen bilden das Enttapp- und das Aufräumsegment). Der Spieler mit Vorrang kann entweder einen Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit spielen oder passen. Wenn er einen Spruch bzw. eine Fähigkeit spielt, erhält er wiederum Vorrang. Anderenfalls erhält sein Gegner Vorrang. Wenn beide Spieler nacheinander passen, wird der oberste Spruch bzw. die oberste Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet und der aktive Spieler erhält wiederum Vorrang. Falls der Stapel leer ist, wenn beide Spieler nacheinander passen, endet die Phase oder das Segment.

408.1d

Ein Spieler kann einen Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit nur dann spielen, wenn er Vorrang besitzt. Mit Ausnahme von Spontanzaubern können Zaubersprüche nur in der Hauptphase eines Spielers gespielt werden und auch nur, wenn dieser Spieler Vorrang hat und der Stapel leer ist.

408.1e

Wenn ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit gespielt wird, wird er bzw. sie auf den Stapel gesetzt.

408.1f

Ausgelöste Fähigkeiten können zu jeder Zeit ausgelöst werden. Sie werden auf den Stapel gesetzt, sobald das nächste Mal ein Spieler Vorrang erhält.

408.1g

Kampfschaden wird sofort nach seiner Ankündigung auf den Stapel gesetzt. Für weitere Informationen siehe Regel 310 "Kampfschaden".

408.1h

Statische Fähigkeiten werden nicht gespielt — sie entfalten einen dauerhaften Effekt auf das Spiel. Vorrang ist für sie nicht von Bedeutung.

408.2. Aktionen, die nicht auf den Stapel gesetzt werden

408.2a

Effekte werden nicht auf den Stapel gesetzt. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, werden seine oder ihre Anweisungen sofort ausgeführt.

408.2b

Statische Fähigkeiten entfalten dauerhafte Effekte und werden nicht auf den Stapel gesetzt.

408.2c

Automatische Spieleffekte (siehe Regel 420) werden immer dann verrechnet, wenn ein Spieler Vorrang erhält, sofern die erforderliche Spielsituation noch zutrifft.

408.2d

Ein Land wird einfach ins Spiel gebracht. Ein Spieler kann diese besondere Hauptphasenaktion nur dann durchführen, wenn der Stapel leer ist, wenn der Spieler Vorrang hat und wenn er diese besondere Aktion in diesem Zug noch nicht durchgeführt hat. Danach erhält dieser Spieler wiederum Vorrang.

408.2e

Manafähigkeiten bleibender Karten werden sofort verrechnet. Wenn eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit sowohl Mana als auch einen anderen Effekt produziert, wird beides sofort verrechnet.

409. Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen

409.1.

Das Ausspielen eines Zauberspruchs oder das Anwenden einer aktivierten Fähigkeit richtet sich nach dem nachfolgenden Schema (in der angegebenen Reihenfolge). Alle Ankündigungen und Zahlungen können nicht verändert oder rückgängig gemacht werden. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Kosten verändern, haben keinen Einfluss auf Sprüche und Fähigkeiten, die sich bereits auf dem Stapel befinden.

409.2.

Aktivierte Fähigkeiten mit dem Text "Du kannst diese Fähigkeit immer dann spielen, wenn Du <Zauberspruchtyp> spielen könntest" bedeuten, daß sie sich nach den Timing-Regeln für diesen Zauberspruchtyp richten.

409.2a

Der Spieler kündigt an, daß er einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit spielen will. Er bzw. sie wird auf den Stapel gesetzt und verbleibt dort, bis er bzw. sie neutralisiert oder verrechnet wird. Zauberspruchkarten werden physisch auf den Stapel gelegt. Bei Fähigkeiten wird ein Pseudospruch mit dem Text und der Farbe der Karte, die die Fähigkeit erzeugt hat, auf den Stapel gesetzt.

409.2b

Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit *modal* ist (die Formulierung "Bestimme eines —" besitzt), kündigt der Spieler an, welchen Modus er nutzt. Einige wenige Zaubersprüche und Fähigkeiten erlauben es dem Gegner des Spielers, den Modus auszuwählen. Diese Entscheidung wird ebenfalls zu diesem Zeitpunkt gefällt. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit variable Manakosten (angezeigt durch ein "oX") besitzt, bestimmt der Spieler den Wert von X, wenn der den Zauberspruch spielt.

409.2c

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit irgendwelche Ziele erfordert, bestimmt der Spieler diese. Der Spruch bzw. die Fähigkeit kann nicht gespielt werden, wenn nicht eine ausreichende Anzahl von legalen Zielen ausgewählt wird. Einige wenige Zaubersprüche und Fähigkeiten erlauben es dem Gegner des Spielers, das Ziel auszuwählen. Diese Entscheidung wird ebenfalls zu diesem Zeitpunkt gefällt.

409.2d

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit mehrere Ziele betrifft, kündigt der Spieler an, wie jedes einzelne Ziel betroffen wird. Ein und dasselbe Ziel kann nicht mehrfach ausgewählt werden.

409.2e

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit einen Effekt auf eine variable Anzahl von Zielen aufteilt (zum Beispiel Schadenspunkte oder Zählmarken), kündigt der Spieler beim Ausspielen des Spruches an, wie die Aufteilung aussehen soll. Einer Kreatur 0 Schadenspunkte zuzuweisen, macht sie nicht zu einem Ziel, es sei denn, der Zauberspruch oder die Fähigkeit erlaubt mehrere Ziele und gibt eine Anzahl an.

409.2f

Der Spieler bezahlt alle Kosten. Teilzahlungen sind nicht erlaubt. Normalerweise sind dies nur Manakosten (für Zaubersprüche) oder Aktivierungskosten (für Fähigkeiten). Einige Karten führen in ihrem Text zusätzliche oder alternative Kosten auf, und einige Effekte können die zu bezahlenden Kosten erhöhen oder verringern. Der Spieler bestimmt alle variablen oder alternativen Kosten zu diesem Zeitpunkt. Unter Kosten können fallen: Mana bezahlen, Karten tappen, bleibende Karten opfern, Karten abwerfen usw. Die Gesamtkosten bestehen aus den Mana- oder Aktivierungskosten plus allen Kostenerhöhungen minus allen Kostenverringern. Wenn die Kosten Mana enthalten, können zu diesem Zeitpunkt Manafähigkeiten gespielt werden (siehe Regel 411).

409.2g

Aktivierungskosten für eine Kreaturenfähigkeit, die ein Tappen (oC) der Kreatur enthalten, können nicht gespielt werden, solange sich die Kreatur nicht seit dem Beginn des letzten Zuges dieses Spielers unter seiner Kontrolle befand.

410. Wie man mit ausgelösten Fähigkeiten umgeht

410.1.

Wenn eine Phase oder ein Segment beginnt, werden alle Fähigkeiten, die "Zu Beginn" dieser Phase oder dieses Segments ausgelöst werden, auf den Stapel gesetzt. Weil diese nicht gespielt werden, können ausgelöste Fähigkeiten auch dann ausgelöst werden, wenn es ansonsten nicht möglich ist, Zaubersprüche oder Fähigkeiten zu spielen. Effekte, die verhindern, daß Fähigkeiten gespielt werden können, haben keinen Einfluß auf diese ausgelösten Fähigkeiten.

410.2.

Immer wenn ein Spielereignis mit dem auslösenden Ereignis einer Fähigkeit übereinstimmt, wird diese Fähigkeit "ausgelöst". Die Fähigkeit macht noch nichts in dem Moment, in dem sie ausgelöst wird, aber setzt automatisch einen Pseudospruch (siehe Regel 217.6b) auf den Stapel, sobald ein Spieler Vorrang erhält. Der Beherrscher der Fähigkeit kontrolliert üblicherweise den Pseudospruch, unabhängig davon, wer die bleibende Karte kontrolliert, die ihn erzeugt hat, es sei denn, der Regeltext der Karte gibt etwas anderes an. Wenn die Fähigkeit beiden Spielern eine Entscheidung ermöglicht, generiert sie einen Pseudospruch für jeden Spieler.

410.3.

Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig ausgelöst werden, werden die vom aktiven Spieler kontrollierten Pseudosprüche zuerst in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel gesetzt, danach ebenso die des Gegners.

410.4.

Wenn eine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht, trifft der Beherrscher des Pseudospruchs alle erforderlichen Entscheidungen, wobei er sich nach den Regeln für aktivierte Fähigkeiten (siehe Regel 409) richtet. Wenn keine legale Entscheidung getroffen werden kann (oder wenn eine Regel oder ein dauerhafter Effekt die Fähigkeit auf andere Art und Weise illegal macht), wird der Pseudospruch einfach vom Stapel entfernt.

410.5.

Eine ausgelöste Fähigkeit, die einem Spieler die Wahl bzgl. einer Aktion läßt (angezeigt durch das Wort "kann"), wird als modal behandelt: "Bestimme eines — Tue nichts, oder spiele diese Fähigkeit".

410.6.

Eine Fähigkeit wird nur einmal für jedes Eintreten ihres auslösendes Ereignisses ausgelöst. Sie kann jedoch mehrmals ausgelöst werden, wenn ein Ereignis mehrfach auftritt.

Beispiel: Eine bleibende Karte besitzt eine Fähigkeit, deren Auslösungsbedingung wie folgt lautet: "Immer wenn ein Land aus dem Spiel heraus auf den Friedhof gelegt wird, ...". Wenn jemand einen Zauberspruch spielt, der alle Länder zerstört, wird die Fähigkeit einmal für jedes Land, das bei der Verrechnung des Spruchs auf den Friedhof gelegt wird, ausgelöst.

410.7.

Eine Fähigkeit wird nur dann ausgelöst, wenn ihr auslösendes Ereignis tatsächlich eintritt. Ein Ereignis, das verhindert oder ersetzt worden ist, löst nichts aus.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn Schaden zugeteilt wurde, wird nicht ausgelöst, wenn alle Schadenspunkte verhindert werden.

410.8.

Ausgelöste Fähigkeiten mit einer Bedingung [zum Beispiel: "(Immer) wenn <auslösendes Ereignis>, falls <Bedingung>, dann <Effekt>"] überprüfen, ob die Bedingung als Teil des auslösenden Ereignisses erfüllt ist; falls nicht, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst. Die Fähigkeit überprüft die Bedingung erneut bei der Verrechnung. Wenn sie dann nicht erfüllt ist, tut die Fähigkeit nichts.

410.8a

Einige ausgelöste Fähigkeiten warten auf einen Spielzustand, wie zum Beispiel die Lebenspunkte eines Spielers oder die Anzahl der Karten im Spiel, anstatt auf ein Ereignis. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, sobald der Spielzustand mit ihrer Bedingung übereinstimmt (auch wenn es ansonsten zu diesem Zeitpunkt nicht legal ist, Zaubersprüche oder Fähigkeiten zu spielen).

410.8b

Fähigkeiten, die durch einen Spielzustand ausgelöst werden, werden nicht nochmal ausgelöst, bevor die ursprüngliche Bedingung nicht verrechnet oder neutralisiert worden ist. Wenn dann die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit immer noch im Spiel ist und der Spielzustand mit der Auslösungsbedingung übereinstimmt, wird die Fähigkeit erneut ausgelöst.

Beispiel: Die Fähigkeit einer bleibenden Karte lautet: "Wenn Deine Hand leer ist, ziehe eine Karte". Wenn ihr Beherrscher die letzte Karte aus seiner Hand ausspielt, wird die Fähigkeit genau einmal ausgelöst. Wenn der Beherrscher einen Zauberspruch mit dem Text "Wirf Deine Hand ab, danach ziehe dieselbe Anzahl von Karten" spielt, wird die Fähigkeit bei der Verrechnung des Zauberspruchs ausgelöst, weil die Hand des Spielers für einen Augenblick leer war.

410.9.

Einige Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn Kreaturen im Kampf blocken oder geblockt werden (Siehe Regeln 306-311 und Kapitel 5, "Zusätzliche Kampfregeln"). Diese können einmal oder wiederholt ausgelöst werden, je nachdem, wie die Fähigkeit formuliert ist.

410.9a

Eine Fähigkeit mit dem Text "Immer wenn <Name> blockt" oder "Immer wenn <Name> geblockt wird", wird für diese Kreatur nur einmal pro Kampf ausgelöst, auch wenn sie mehrere Kreaturen blockt oder von mehreren Kreaturen geblockt wird. Durch einen Effekt, der bewirkt, daß eine Kreatur geblockt wird, werden solche Fähigkeiten ebenfalls ausgelöst.

410.9b

Eine Fähigkeit mit dem Text "Immer wenn <Name> eine Kreatur blockt" wird für jede angreifende Kreatur, die die besagte Kreatur blockt, einmal ausgelöst.

410.9c

Eine Fähigkeit mit dem Text "Immer wenn <Name> von einer Kreatur geblockt wird" wird für jede Kreatur, die die besagte Kreatur blockt, einmal ausgelöst. Wenn die angreifende Kreatur aufgrund eines Effekts geblockt wird (und nicht durch eine blockende Kreatur), wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

410.10.

Eine Fähigkeit kann ausgelöst werden, wenn sich eine Karte von einer Zone in eine andere bewegt. Bei der Verrechnung "schaut" die Fähigkeit, ob die Karte in der neuen Zone angekommen ist. Wenn die Karte die besagte Zone verläßt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird (auch wenn die Karte zuerst wieder zurückkehrt), tut dieser Teil der Fähigkeit nichts.

410.10a

Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine bleibende Karte die Im-Spiel-Zone betritt. Diese besitzen die Formulierung "Wenn <diese Karte> ins Spiel kommt, ..." oder "Immer wenn eine <Typ einer bleibenden Karte> ins Spiel kommt, ...". Jedesmal wenn ein Ereignis eine oder mehrere bleibende Karten ins Spiel bringt, werden alle bleibenden Karten im Spiel (inklusive der Neuankömmlinge) auf evtl. Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten überprüft, deren Auslöser mit dem Ereignis übereinstimmen.

410.10b

Dauerhafte Effekte, die die Charakteristiken einer Karte verändern, tun dies ab dem Moment, da die Karte ins Spiel kommt. Sie warten nicht darauf, daß die Karte erst ins Spiel kommt, um sie dann zu verändern.

Beispiel: Wenn ein Effekt "Alle Länder sind Kreaturen" lautet und eine Landkarte gespielt wird, kommt diese als Kreatur ins Spiel und löst Fähigkeiten aus, die darauf warten, daß eine Kreatur ins Spiel kommt. Wenn im Gegensatz dazu ein Effekt "Alle Kreaturen verlieren alle ihre Fähigkeiten" lautet und jemand eine Kreatur mit einer ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit ausspielt, kommt diese ohne Fähigkeiten ins Spiel, so daß ihre angegebene Fähigkeit nicht ausgelöst wird.

410.10c

Verläßt-das-Spiel-Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn die Karte, auf der sie angegeben sind, die Im-Spiel-Zone verläßt. Diese besitzen die Formulierung "(Immer) wenn <diese Karte> das Spiel verläßt, ..." oder "(Immer) wenn <diese Karte> aus dem Spiel heraus auf den Friedhof gelegt wird, ...". Eine Fähigkeit, die etwas mit einer Karte machen möchte, die das Spiel verlassen hat, sucht nach ihr nur in der ersten Zone, in die die Karte gegangen ist.

410.10d

Verläßt-das-Spiel-Auslöser müssen gesondert behandelt werden, weil die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit nach dem Ereignis nicht mehr im Spiel ist. Das Spiel muß "in die Vergangenheit schauen", um sie zu verrechnen. Jedesmal wenn ein Ereignis eine oder mehrere bleibende Karten aus dem Spiel entfernt, werden alle bleibenden Karten, die sich unmittelbar vor dem Ereignis im Spiel befanden (mit den dauerhaften Effekten, die zu diesem Zeitpunkt existierten), darauf überprüft, ob irgendwelche Verläßt-das-Spiel-Auslöser mit dem übereinstimmen, was gerade das Spiel verlassen hat.

Beispiel: Es befinden sich zwei Kreaturen und ein Artefakt mit der Fähigkeit "Immer wenn eine Kreatur aus dem Spiel heraus auf den Friedhof gelegt wird, erhältst Du 1 Lebenspunkt dazu" im Spiel. Jemand spielt einen Zauberspruch, der alle Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen zerstört. Die Fähigkeit des Artefakts wird zweimal ausgelöst, auch wenn das Artefakt zur gleichen Zeit wie die Kreaturen auf den Friedhof geht.

411. Wie man Manafähigkeiten spielt

411.1.

Um eine Manafähigkeit zu spielen, kündigt der Spieler an, daß er sie spielt, und bezahlt

die Aktivierungskosten. Sie wird sofort verrechnet und wird nicht auf den Stapel gesetzt (siehe Regel 408.2e).

411.2.

Ein Spieler kann eine aktivierte Manafähigkeit immer dann spielen, wenn er Vorrang hat oder wenn eine Regel oder ein Effekt die Bezahlung von Mana erfordert, sogar inmitten des Ausspielens oder Verrechnens eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit.

411.3.

Ausgelöste Manafähigkeiten werden ausgelöst, wenn aktivierte Manafähigkeiten gespielt werden, und fügen dem Manavorrat eines Spielers zusätzliches Mana hinzu. Diese Fähigkeiten werden sofort nach der Manafähigkeit, die sie ausgelöst hat, verrechnet, ohne auf Vorrang zu warten.

Beispiel: Eine Verzauberung lautet "Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt, produziert das Land ein zusätzliches Mana derselben Farbe." Wenn ein Spieler nun Länder für Mana tappt, während er einen Zauberspruch spielt, wird das zusätzliche Mana sofort dem Manavorrat des Spielers hinzugefügt und kann benutzt werden, um diesen Zauberspruch zu bezahlen.

412. Wie man mit statischen Fähigkeiten umgeht

412.1.

Eine statische Fähigkeit kann einen *dauerhaften Effekt*, einen *Verhinderungseffekt* oder einen generieren. Diese Effekte dauern so lange an, wie die bleibende Karte mit der statischen Fähigkeit im Spiel verbleibt.

412.2.

Viele lokale Verzauberungen haben statische Fähigkeiten, die die verzauberte bleibende Karte modifizieren, aber nicht auf diese bleibende Karte zielen. Wenn eine lokale Verzauberung auf eine andere bleibende Karte bewegt wird, beendet die Fähigkeit ihre Modifikation der alten bleibenden Karte und beginnt mit der Modifikation der neuen.

413. Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen

413.1.

Jedesmal wenn beide Spieler nacheinander passen, wird der oberste Zauberspruch bzw. die oberste Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet, wodurch ein oder mehrere Effekte erzeugt werden. (Siehe Regel 416 "Effekte".)

413.2.

Die Verrechnung kann mehrere Schritte beinhalten, aber wird von dem Spiel als eine einzige unteilbare Aktion behandelt. Diese Schritte werden in der nachfolgend beschriebenen Reihenfolge durchlaufen:

413.2a

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit gezielt ist, wird überprüft, ob die Ziele immer noch legal sind. Ein Ziel, das aus dem Spiel oder aus der vom Zauberspruch bzw. von der Fähigkeit designierten Zone entfernt worden ist, ist illegal. Ein Ziel kann ferner illegal werden, wenn sich seine Charakteristiken seit dem Moment, da der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit gespielt worden ist, verändert haben oder wenn ein Effekt die Formulierung des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit verändert hat. Wenn jetzt alle Ziele illegal sind, wird der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit

neutralisiert. Wenn einige Ziele noch legal sind, wird der Zauber bzw. die Fähigkeit normal verrechnet, beeinflusst aber nur noch diese Ziele.

413.2b

Der Beherrscher des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit befolgt seine bzw. ihre Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge. Jedoch können Ersatzeffekte diese Aktionen modifizieren und die Bedeutung früherer Anweisungen verändern.

413.2c

Wenn die Anweisungen noch andere Wahlmöglichkeiten offenlassen außer Modus und Ziel, befindet der Spieler über diese, während er sie ausführt. Der Spieler kann keine Möglichkeit wählen, die illegal oder unmöglich ist. Wenn die Anweisungen eine optionale Aktion ermöglichen und Konsequenzen vorsehen, falls diese Aktion nicht durchgeführt wird, kann der Spieler diese Aktion nur dann wählen, wenn er alle Voraussetzungen erfüllen kann.

Beispiel: Die Anweisungen eines Zauberspruchs lauten: "Du kannst eine Kreatur opfern. Wenn Du dies nicht tust, verlierst Du 4 Lebenspunkte." Ein Spieler, der keine Kreaturen kontrolliert, kann nicht die Opfermöglichkeit wählen.

413.2d

Wenn eine Anweisung fordert, daß beide Spieler Entscheidungen treffen oder Aktionen durchführen müssen, trifft zuerst der aktive Spieler alle seine Entscheidungen und danach erst sein Gegner (wissentlich, was der erste Spieler entschieden hat). Dies wird die "aktiver Spieler-Regel" genannt. Danach werden die Aktionen gleichzeitig abgehandelt.

413.2e

Wenn eine Anweisung einem Spieler die Möglichkeit gibt, Mana zu bezahlen, kann er als Teil der Aktion Manafähigkeiten spielen. Während der Verrechnung dürfen keine anderen Zaubersprüche oder Fähigkeiten gespielt werden.

413.2f

Wenn eine Anweisung eine Information über das Spiel (wie zum Beispiel die Anzahl der Kreaturen im Spiel) benötigt, wird die Antwort in dem Moment bestimmt, wenn der Spieler diese Anweisung ausführt. Die Anweisung benutzt die aktuelle Information über eine bleibende Karte, wenn diese bleibende Karte noch im Spiel ist; anderenfalls benutzt die Anweisung die letzte bekannte Information über diese bleibende Karte, bevor sie das Spiel verließ. Wenn der Text der Fähigkeit sagt, daß eine bleibende Karte etwas tut, führt die bleibende Karte, wie sie gerade existiert oder zuletzt existierte, diese Tat aus, nicht die Fähigkeit.

413.2g

Eine Anweisung, die sich auf die Charakteristiken einer bleibenden Karte bezieht, überprüft nur die Werte der fraglichen Charakteristiken, unabhängig von ähnlichen Charakteristiken, die die bleibende Karte evtl. ebenso besitzt.

Beispiel: Ein Effekt mit dem Text "Zerstöre alle schwarzen Kreaturen" zerstört eine weiße- und schwarze Kreatur, aber "Zerstöre alle nichtschwarzen Kreaturen" tut dies nicht.

413.2h

Zum Abschluß der Verrechnung wird eine Zauberspruchkarte ins Spiel gebracht (bei einer bleibenden Karte) oder auf den Friedhof gelegt (bei Spontanzaubern und Hexereien).

414. Zaubersprüche und Fähigkeiten neutralisieren

414.1.

Einen Zauberspruch zu neutralisieren, heißt, die Zauberspruchkarte vom Stapel zu nehmen und auf den Friedhof ihres Besitzers zu legen. Wenn eine Fähigkeit neutralisiert wird, wird der Pseudospruch vom Stapel entfernt. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die neutralisiert wurden, werden nicht verrechnet.

414.2.

Der Spieler, der den neutralisierten Spruch bzw. die neutralisierte Fähigkeit gespielt hat, erhält keine "Wiedergutmachung" für eventuelle Kosten, die er bezahlt hatte.

415. Zaubersprüche oder Fähigkeiten editieren

415.1.

Einige wenige Effekte können einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit "editieren", nachdem sie auf den Stapel gesetzt wurde, indem sie das Ziel, den Regeltext oder andere Charakteristiken verändern.

415.2.

Das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit kann nur in ein anderes legales Ziel geändert werden. Wenn das neue Ziel illegal ist, wenn die Änderung verrechnet wird, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert.

415.2a

Modale Zaubersprüche können verschiedene Zielforderungen für jeden Modus haben. Ein Ändern des Zieles kann den Modus nicht ändern.

415.2b

Das Wort "Du" im Text einer Karte ist kein Ziel. Ein Zauberspruch, der nur seinen Spieler betrifft, kann nicht auf ein anderes Ziel umprogrammiert werden.

415.3.

Wenn ein Effekt irgendeine Charakteristiken eines Zauberspruchs ändert, der zu einer bleibenden Karte wird, gilt der Effekt auch weiterhin für die bleibende Karte, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.

Beispiel: Wenn ein Effekt einen schwarzen Kreaturenzauber in weiß ändert, ist die Kreatur weiß, wenn sie ins Spiel kommt, und bleibt weiß, solange der Änderungseffekt andauert.

416. Effekte

416.1.

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird, generiert er oder sie einen oder mehrere Effekte. Es gibt drei Haupttypen: Einmalige Effekte, dauerhafte Effekte sowie Ersatz- und Verhinderungseffekte. Effekte einer vierten Kategorie, automatische Spieleffekte, werden durch bestimmte Spielzustände generiert.

416.2.

Effekte betreffen nur Karten im Spiel oder Spieler, es sei denn, die Anweisungen sehen etwas anderes vor.

Beispiel: Ein Effekt, der alle Länder in Kreaturen verwandelt, verwandelt nicht die Landkarten auf den Friedhöfen der Spieler.

416.3.

Wenn ein Effekt versucht, etwas unmögliches zu tun, versucht er, so viel wie möglich zu tun.

Beispiel: Wenn ein Spieler nur eine einzige Karte hält, bewirkt ein Effekt mit dem Text "Wirf zwei Karten ab", daß er nur diese eine Karte abwirft. Wenn ein Effekt Karten aus der Bibliothek bewegt (im Gegensatz zum Ziehen), bewegt er so viele wie möglich.

417. Einmalige Effekte

417.1.

Einmalige Effekte tun etwas genau einmal und haben keine andauernden Auswirkungen. Beispiele sind Schadenszuweisung, Zerstörung und Kartenbewegung zwischen Zonen.

417.2.

Einige einmalige Effekte weisen einen Spieler an, etwas zu einem späteren Zeitpunkt der Partie zu tun, anstatt dann, wenn sie verrechnet werden. Ihre Effekte generieren de facto eine neue Fähigkeit, die darauf wartet, aktiviert oder ausgelöst zu werden. (Siehe Regel 406.2 "Verzögerte Fähigkeiten".)

418. Dauerhafte Effekte

418.1.

Ein dauerhafter Effekt modifiziert bleibende Karten oder die Regeln des Spieles für einen bestimmten oder unbestimmten Zeitraum. Ein dauerhafter Effekt kann bei der Verrechnung eines Zauberspruchs bzw. einer Fähigkeit oder durch die statische Fähigkeit einer bleibenden Karte erzeugt werden

418.2.

Dauerhafte Effekte, die die Charakteristiken einer bleibenden Karte modifizieren, tun dies ab dem Moment, da die bleibende Karte ins Spiel kommt. Sie warten nicht darauf, daß die bleibende Karte das Spiel betritt, um sie dann zu verändern.

418.3. Dauerhafte Effekte von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten

418.3a

Ein dauerhafter Effekt, der bei der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wird, dauert so lange, wie durch den Zauberspruch oder die Fähigkeit angegeben (wie zum Beispiel "bis zum Ende des Zuges"). Wenn keine Dauer angegeben ist, dauert er bis zum Ende der Partie.

418.3b

Die Menge von bleibenden Karten, die durch dauerhafte Effekte betroffen wird, wird entweder ausgewählt, wenn der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit gespielt wird (wenn er auf die bleibenden Karten zielt) oder wenn er bzw. sie verrechnet wird (wenn er nicht gezielt ist). Nach der Verrechnung ändert sich diese Menge nicht mehr.

Beispiel: Ein Effekt mit dem Text "Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges" gewährt diesen Bonus allen bleibenden Karten, die weiße Kreaturen sind, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird — selbst wenn sie später ihre Farbe ändern — und betrifft keine bleibenden Karten, die erst später ins Spiel kommen oder weiß werden.

418.3c

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der oder die einen dauerhaften Effekt generiert, variabel ist, wird der Effekt nur einmal — bei der Verrechnung — bestimmt. Eine numerische Veränderung mit Ausnahme einfacher Addition oder Subtraktion (zum Beispiel verdoppeln oder halbieren) wird bei der Verrechnung in ein einfaches +X oder -X umgewandelt. Falls der ursprüngliche Wert sich später ändert, wird der Effekt nicht neu berechnet.

Beispiel: Ein Spruch mit dem Text "Eine Kreatur Deiner Wahl erhält +X/+X bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich der Anzahl der Karten in Deiner Hand ist" zählt die Anzahl der Karten in der Hand seines Beherrschers, wenn der Spruch verrechnet wird, und gewährt diesen Bonus für den Rest des Zuges, selbst wenn sich die Anzahl der Handkarten ändert.

418.3d

Wenn die Dauer eines Effekts endet, bevor der ihn generierende Zauberspruch bzw. die ihn generierende Fähigkeit verrechnet wird, bewirkt der Effekt nichts — er beginnt nicht und endet sofort darauf wieder, und er dauert auch nicht ewig.

418.4. Dauerhafte Effekte bleibender Karten

418.4a

Ein dauerhafter Effekt, der durch eine statische Fähigkeit einer bleibenden Karte generiert wurde, gilt zu jeder Zeit und betrifft alles, was in seinem Text angegeben ist.

418.4b

Der Effekt ist ständig gültig, solange die bleibende Karte, die ihn generiert, im Spiel ist.

Beispiel: Eine bleibende Karte mit der statischen Fähigkeit "Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1" generiert einen Effekt, der jeder weißen Kreatur im Spiel kontinuierlich +1/+1 gibt. Wenn eine Kreatur weiß wird, erhält sie diesen Bonus; eine Kreatur, die nicht länger weiß ist, verliert ihn. Ein Kreaturenzauber, der normalerweise eine 1/1 weiße Kreatur erschaffen würde, erschafft statt dessen eine 2/2 weiße Kreatur. Die Kreatur kommt nicht als 1/1 ins Spiel und wird dann zu 2/2.

418.5. Interaktion von dauerhaften Effekten

418.5a

Manchmal bestimmt das Resultat eines Effekts, ob ein anderer Effekt zutrifft und was er bewirkt. Ein Effekt könnte zum Beispiel lauten "Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1" und ein anderer "Die verzauberte Kreatur ist weiß".

418.5b

Man sagt, daß ein Effekt von einem anderen "abhängt", wenn sich durch das Anwenden des anderen Effekts der Text oder die Existenz des ersten Effekts oder die Menge der bleibenden Karten, die er betrifft, oder was für Auswirkungen er auf diese bleibenden Karten hat, ändern würde. Anderenfalls ist der Effekt unabhängig.

418.5c

Immer wenn ein Effekt von einem anderen abhängt, wird der unabhängige zuerst angewandt. Wenn mehrere abhängige Effekte eine Schleife bilden oder wenn keiner von den anderen abhängt, werden sie in der Reihenfolge angewandt, in der sie ins Spiel kamen. Dies nennt man die "Chronologie".

418.5d

Ein dauerhafter Effekt kann einen anderen überschreiben.

Beispiel: Zwei Verzauberungen werden auf dieselbe Kreatur gespielt: "Die verzauberte Kreatur erhält Flugfähigkeit" und "Die verzauberte Kreatur verliert Flugfähigkeit". Keiner der beiden hängt vom anderen ab, da sich weder ändert, was sie betreffen, noch, was sie bewirken. Wenn man sie in der chronologischen Reihenfolge anwendet, bedeutet dies, das der zuletzt generierte Effekt "gewinnt". Es ist unwichtig, ob ein Effekt temporär (wie zum Beispiel "Eine Kreatur Deiner Wahl verliert Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges") oder allgemeingültig (wie zum Beispiel "Alle Kreaturen verlieren Flugfähigkeit") ist.

419. Ersatz- und Verhinderungseffekte

419.1.

Ersatz- und Verhinderungseffekte ähneln dauerhaften Effekten. Sie warten auf ein bestimmtes Ereignis und ersetzen es durch ein anderes, modifizieren es auf eine bestimmte Art und Weise oder verhindern, daß es überhaupt eintritt. Diese Effekte funktionieren wie "Schilder" um das, was sie betreffen. Ersatzeffekte enthalten die Wörter "statt dessen" oder "anstatt", während Verhinderungseffekte das Wort "verhindere" enthalten.

419.2.

Ersatz- und Verhinderungseffekte gelten die ganze Zeit, während diverse Ereignisse kommen und gehen — sie sind nicht von vornherein auf einen bestimmten Zeitpunkt fixiert.

419.3.

Es gibt keine besonderen Einschränkungen für das Spielen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der oder die einen Ersatz- oder Verhinderungseffekt generiert. Solche Effekte dauern solange, bis sie entweder aufgebraucht wurden oder ihre angegebene Lebensdauer abgelaufen ist.

419.4.

Ersatz- oder Verhinderungseffekte müssen schon existieren, bevor das entsprechende Ereignis eintritt — sie können nicht "in der Zeit zurückgehen" und etwas ändern, das bereits passiert ist. Normalerweise werden Zaubersprüche und Fähigkeiten, die diese Effekte generieren, "als Antwort" auf das gespielt, was solch ein Ereignis produzieren würde, und werden somit verrechnet, bevor dieses Ereignis eintritt.

Beispiel: Ein Spieler kann eine Regenerationsfähigkeit als Antwort auf einen Zauberspruch spielen, der eine Kreatur unter seiner Kontrolle zerstören würde.

419.5.

Wenn ein Ereignis verhindert oder ersetzt worden ist, ist es nie eingetreten. Anstelle eines ersetzten Ereignisses tritt ein modifiziertes Ereignis, das dann wieder Fähigkeiten auslösen kann. Ein verhindertes Ereignis wird einfach ignoriert — Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

419.6. Ersatzeffekte

419.6a

Ein Ersatzeffekt ruft sich nicht selbst wiederholt auf, sondern erhält nur eine Gelegenheit für jedes Ereignis.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert zwei Exemplare einer bleibenden Karte mit einer Fähigkeit "Anstatt normalen Schaden auszuteilen, verdoppeln alle Kreaturen, die Du

kontrollierst, diesen Schaden." Eine Kreatur, die normalerweise 1 Schadenspunkt austeiлен würde, verursacht nun 4 Schadenspunkte — nicht nur 2, und auch nicht unendlich viel.

419.6b

Regeneration ist ein Schaden-Ersatzeffekt. Das Schlüsselwort "anstatt" erscheint nicht auf der Karte, aber ist implizit in ihrer Definition enthalten. "Regeneriere <bleibende Karte>" bedeutet: "Anstatt <bleibende Karte> zu zerstören, entferne alle Schadenspunkte von ihr, tappe sie und (falls sie sich im Kampf befindet) entferne sie aus dem Kampf".

419.7. Verhinderungseffekte

419.7a

Verhinderungseffekte betreffen normalerweise Schaden, der zugewiesen würde.

419.7b

Einige Verhinderungseffekte geben eine bestimmte Menge an Schadenspunkten an — zum Beispiel: "Verhindere die nächsten 3 Schadenspunkte, die in diesem Zug einer Kreatur oder einem Spieler Deiner Wahl zugefügt werden". Diese funktionieren im Prinzip wie Hitzeschilde. Jeder Schadenspunkt, der durch den "Schild" geschützten Kreatur oder dem geschützten Spieler zugefügt würde, verringert statt dessen den Schild um 1. Sobald der Schild auf 0 reduziert worden ist, werden alle verbleibenden Schadenspunkte normal zugefügt. Solche Effekte zählen nur die Menge der Schadenspunkte; die Anzahl der verschiedenen Ereignisse oder Quellen, die den Schaden verursachen, spielt keine Rolle.

419.7c

Einige Verhinderungseffekte betreffen Schaden aus einer angegebenen Quelle — zum Beispiel: "Das nächste Mal, wenn eine von Dir bestimmte rote Quelle Dir in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere diesen Schaden." Die Quelle wird bestimmt, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Eine Quelle kann eine Karte oder ein Spielstein sein. Wenn der Spieler eine bleibende Karte oder einen Zauberspruch, der zu einer bleibenden Karte wird, bestimmt, wird die Verhinderung den nächsten Schaden betreffen, der von dieser Karte ausgeht, unabhängig davon, ob es Kampfschaden ist oder Schaden, der durch eine Fähigkeit dieser bleibenden Karte verursacht wird. Es ist möglich, daß sich die Quelle zu der Zeit, da der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird, außerhalb des Spieles befindet.

419.8. Interaktion von Ersatz- oder Verhinderungseffekten

419.8a

Wenn zwei oder mehr Ersatz- oder Verhinderungseffekte versuchen, dasselbe Ereignis auf gegensätzliche Art und Weise zu modifizieren, bestimmt der Spieler, der die betroffene bleibende Karte kontrolliert (oder der selbst betroffen ist), in welcher Reihenfolge sie angewandt werden.

Beispiel: Im Spiel befinden sich zwei Karten. Eine ist eine Verzauberung mit dem Text "Wenn eine Karte auf einen Friedhof gelegt würde, entferne sie statt dessen ganz aus dem Spiel" und die andere eine Kreatur mit dem Text "Wenn <diese Karte> auf einen Friedhof gelegt würde, mische sie statt dessen in die Bibliothek ihres Besitzers". Der Beherrscher der Kreatur, die zerstört würde, entscheidet, welcher Ersatzeffekt zuerst angewandt wird; der andere bewirkt nichts.

419.8b

Zwei oder mehr Ersatzeffekte können miteinander interagieren, ohne sich gegenseitig zu

widersprechen.

Beispiel: Ein Effekt lautet: "Ziehe für jeden 1 Lebenspunkt, den Du erhältst, statt dessen eine Karte" und ein anderer "Anstatt eine Karte zu ziehen, bringe eine Karte Deiner Wahl aus Deinem Friedhof zurück auf Deine Hand." Beide Effekte können kombiniert werden (unabhängig davon, in welcher Reihenfolge sie ins Spiel kamen). Anstatt 1 Lebenspunkt zu erhalten, nimmt der Spieler eine Karte aus seinem Friedhof auf seine Hand.

419.8c

Wenn mehrere Ersatzeffekte eine Schleife bilden, entscheidet der betroffene Spieler oder der Beherrscher der betroffenen bleibenden Karte oder Zone, wann die Schleife abgebrochen wird. (Siehe Regel 421 "Wie man mit 'unendlichen' Schleifen umgeht".)

420. Automatische Spieleffekte

420.1.

Automatische Spieleffekte bilden eine besondere Kategorie von Effekten, die nur in den unten beschriebenen Situationen zum Tragen kommen. Fähigkeiten, die auf einen bestimmten Spielzustand warten, sind ausgelöste Fähigkeiten. (Siehe Regel 410.8).

420.2.

Automatische Spieleffekte sind immer aktiv und werden durch keinen der Spieler kontrolliert.

420.3.

Immer wenn ein Spieler Vorrang hat, um einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu spielen (siehe Regel 408 "Timing von Zaubersprüchen und Fähigkeiten"), überprüft das Spiel, ob irgendwelche der aufgeführten Bedingungen für automatische Spieleffekte vorliegen. Alle zutreffenden Effekte werden als ein einzelnes Ereignis verrechnet, danach wird die Überprüfung wiederholt. Diese Überprüfung wird außerdem im Aufräumsegment durchgeführt (siehe Regel 314); wenn eine oder mehrere der aufgeführten Bedingungen eintreffen, erhält der aktive Spieler Vorrang.

420.4.

Anders als ausgelöste Fähigkeiten ignorieren automatische Spieleffekte alles, was während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit passiert.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert eine Kreatur mit der Fähigkeit "Diese Kreatur besitzt Stärke und Widerstandskraft in Höhe der Anzahl der Karten in Deiner Hand" und spielt einen Zauberspruch, dessen Effekt "Wirf Deine Hand ab, dann ziehe sieben Karten" lautet. Die Kreatur hat für einen Augenblick eine Widerstandskraft von 0 inmitten der Verrechnung des Zaubers, hat aber wieder eine Widerstandskraft von 7, wenn der Zauberspruch vollständig verrechnet ist. Deswegen wird die Kreatur überleben, wenn die automatischen Spieleffekte überprüft werden. Im Gegensatz dazu wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn keine Karten in der Hand sind, auf den Stapel gesetzt, nachdem der Zauberspruch verrechnet worden ist, weil ihr auslösendes Ereignis während der Verrechnung eingetreten ist.

420.5. Die automatischen Spieleffekte lauten wie folgt:

420.5a

Ein Spieler mit 0 Lebenspunkten oder weniger verliert die Partie.

420.5b

Eine Kreatur mit Widerstandskraft 0 wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Regeneration kann dieses Ereignis nicht ersetzen.

420.5c

Eine Kreatur mit *tödlichem Schaden* wird zerstört. Regeneration ersetzt dieses Ereignis.

420.5d

Eine lokale Verzauberung, die eine illegale oder nichtexistente bleibende Karte verzaubert, wird auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

420.5e

Wenn sich zwei oder mehr *Legenden* oder *legendäre* bleibende Karten mit demselben Namen im Spiel befinden, werden alle mit Ausnahme der in der Chronologie ältesten Karte auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt. Dies nennt man die "Legendenregel". Im Falle eines Unentschiedens bzgl. der Chronologie werden alle Legenden mit demselben Namen auf die Friedhöfe ihrer Besitzer gelegt.

420.5f

Ein Spielstein, der sich in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone befindet, hört auf zu existieren.

421. Wie man mit "unendlichen" Schleifen umgeht

421.1.

Gelegentlich kann das Spiel in einen Zustand geraten, in dem eine Reihe von Aktionen bis in alle Ewigkeit wiederholt werden könnte. Die *"Unendlichkeitsregel"* bestimmt, wie man solche Endlosschleifen unterbricht.

421.2.

Wenn die Schleife eine oder mehrere optionale Aktionen enthält und ein Spieler allein diese alle kontrolliert, bestimmt dieser Spieler eine Zahl. Es wird dann angenommen, daß die Schleife genau so oft durchlaufen wird.

421.3.

Wenn die Schleife optionale Aktionen enthält, die von mehr als einem Spieler kontrolliert werden, muß der aktive Spieler zunächst innehalten. Jeder Spieler wählt nun eine Zahl, und es wird so verfahren, daß die höhere der beiden Zahlen die Anzahl der Schleifendurchläufe angibt.

421.4.

Wenn die Schleife nur verpflichtende Aktionen enthält, endet die Partie mit einem Unentschieden (siehe Regel 102.6).

422. Illegale Aktionen

422.1.

Wenn ein Spieler feststellt, daß er eine Aktion, die er bereits begonnen hat, nicht legal zu Ende führen kann, wird die gesamte Aktion zurückgenommen und eventuelle Kosten, die bereits bezahlt worden sind, werden aufgehoben. Ausgelöste Fähigkeiten können aufgrund einer ungültigen Aktion nicht ausgelöst werden. Wenn die Aktion im Ausspielen eines Zauberspruchs bestand, kehrt die Zauberspruchkarte in die Hand des Spielers zurück. Desweiteren kann der Spieler alle legal gespielten Manafähigkeiten, die er im Zuge der illegalen Aktion gespielt hat, zurücknehmen.

422.2.

Wenn illegale Zaubersprüche oder Fähigkeiten zurückgenommen werden, behält der Spieler, der Vorrang hatte, denselben und kann eine andere Aktion beginnen oder passen. Er kann die zurückgenommene Aktion auf legale Art und Weise durchführen oder eine andere Aktion beginnen, sofern diese unter den Regeln erlaubt ist.

5. Zusätzliche Kampfrege

500. Legale Angriffe und Blocks

500.1.

Einige Fähigkeiten und dauerhafte Effekte stellen Einschränkungen für das Deklarieren von Angreifern und Blockern im Kampf auf. (Siehe Regel 308 "Angreifer deklarieren" und Regel 309 "Blocker deklarieren".)

500.2.

Der aktive Spieler prüft für jede Kreatur, die als Angreifer deklariert wurde, einzeln, ob es eventuelle Einschränkungen für den Angriff in Verbindung mit dem restlichen Angriffsplan gibt. Ebenso prüft er für jede Kreatur, die nicht als Angreifer deklariert wurde, ob es keine zwingenden Angriffsvorschriften gibt, die mit dem restlichen Angriffsplan nicht in Konflikt stehen. Wenn einer dieser beiden Fälle vorliegt, ist dieser Angriffsplan illegal, und der aktive Spieler muß einen neuen Angriff vorschlagen. Vergleichbare Einschränkungen gelten für das Deklarieren von Blockern.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert zwei Kreaturen, die beide eine Einschränkung mit dem folgenden Text besitzen: "<Diese Kreatur> kann nicht angreifen, wenn nicht zumindest eine andere Kreatur mit angreift." Es ist legal, beide als Angreifer zu deklarieren. Wenn von zwei Kreaturen eine "angreift, falls möglich" und ein Effekt besagt "In jedem Zug kann nur eine Kreatur angreifen", ist es legal, die eine oder andere als Angreifer zu benennen, aber es ist illegal, mit beiden oder keiner von beiden anzugreifen.

501. Ausweichfähigkeiten

501.1.

Ausweichfähigkeiten stellen Einschränkungen dafür auf, wer eine angreifende Kreatur blocken kann. Dies sind statische Fähigkeiten, die das Kampfsegment "Blocker deklarieren" modifizieren.

501.2.

Ausweichfähigkeiten sind kumulativ.

Beispiel: Eine Mauer ohne Flugfähigkeit kann eine Kreatur, die nur von Mauern und fliegenden Kreaturen geblockt werden kann, nicht blocken.

501.3.

Einige Kreaturen besitzen Fähigkeiten, die Einschränkungen dafür aufstellen, wie sie blocken dürfen. Wie Ausweichfähigkeiten modifizieren diese nur die Regeln für das Kampfsegment "Blocker deklarieren".

502. Schlüsselwort-Fähigkeiten

502.1.

Die meisten Kreaturenfähigkeiten geben im Text der Karte genau an, was sie bewirken. Es gibt jedoch einige, die sehr häufig vorkommen oder deren Definition zuviel Platz auf der Karte einnehmen würde. In diesen Fällen ist die Fähigkeit auf der Karte nur in Form eines "Schlüsselworts" angegeben. Manchmal wird das Schlüsselwort durch Erinnerungstext ergänzt, der die entsprechende Regel kurz zusammenfaßt.

502.2. Ersts Schlag

502.2a

Ersts Schlag ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Kampfschadensegment modifiziert.

502.2b

Wenn während des Kampfschadensegments zumindest eine angreifende oder blockende Kreatur über Ersts Schlag verfügt, weisen die Kreaturen ohne Ersts Schlag keinen Kampfschaden zu. Anstatt dann mit dem Segment "Ende des Kampfes" weiterzumachen, erhält die Phase ein zweites Kampfschadensegment, in dem die verbliebenen Kreaturen dann ihren Schaden zuweisen.

502.2c

Wenn einer Kreatur nach dem ersten Kampfschadensegment Ersts Schlag gewährt oder weggenommen wird, wird dadurch weder die Kreatur daran gehindert, Kampfschaden auszuteilen, noch wird der Kreatur dadurch erlaubt, zweimal Kampfschaden auszuteilen.

502.2d

Mehrfache Exemplare der Ersts Schlagsfähigkeit auf derselben Kreatur sind redundant.

502.3. Flankenangriff

502.3a

Flankenangriff ist eine ausgelöste Fähigkeit, die das Segment "Blocker deklarieren" modifiziert.

502.3b

Immer wenn eine Kreatur mit Flankenangriff von einer Kreatur ohne Flankenangriff geblockt wird, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges.

502.3c

Wenn eine Kreatur mehrere Exemplare des Flankenangriffs besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

502.4. Flugfähigkeit

502.4a

Flugfähigkeit ist eine Ausweichfähigkeit.

502.4b

Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann nicht von Kreaturen ohne Flugfähigkeit geblockt werden. Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann sowohl Kreaturen mit als auch ohne Flugfähigkeit blocken.

502.4c

Mehrfache Exemplare der Flugfähigkeit auf derselben Kreatur sind redundant.

502.5. Eile

502.5a

Eile ist eine statische Fähigkeit.

502.5b

Eine Kreatur mit Eile kann auch dann angreifen oder aktivierte Fähigkeiten benutzen, deren Kosten das Tappen der Kreatur einschließen, wenn sie sich nicht seit dem Beginn des letzten Zuges ihres Beherrschers kontinuierlich unter dessen Kontrolle befunden hat.

502.5c

Mehrfache Exemplare von Eile auf derselben Kreatur sind redundant.

502.6. Landtarnung

502.6a

Landtarnung ist der Sammelname für eine Gruppe von Fähigkeiten; der Regeltext einer Karte benennt normalerweise den genauen Landtyp (wie zum Beispiel in "Insel-tarnung" oder "Sumpftarnung").

502.6b

Landtarnung ist eine Ausweichfähigkeit. Eine Kreatur mit Landtarnung ist *unblockbar*, solange der verteidigende Spieler mindestens ein Land des betreffenden Typs kontrolliert.

502.6c

Landtarnungsfähigkeiten können sich nicht gegenseitig "aufheben".

Beispiel: Wenn der verteidigende Spieler eine Kreatur mit Waldtarnung besitzt, kann er damit trotzdem keine Kreatur mit Waldtarnung blocken, solange er einen Wald kontrolliert.

502.6d

Mehrfache Exemplare desselben Landtarnungstyps auf derselben Kreatur sind redundant.

502.7. Schutz

502.7a

Schutz ist eine statische Fähigkeit, die in der Form "Schutz vor <Eigenschaft>" angegeben wird. Diese Eigenschaft ist für gewöhnlich eine Farbe (wie in "Schutz vor Schwarz"), kann aber jede beliebige Charakteristik wie zum Beispiel ein Typ einer bleibenden Karte sein.

502.7b

Eine bleibende Karte mit *Schutz* kann nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten, die die besagte Eigenschaft besitzen, als Ziel genommen und nicht von Verzauberungen, die die besagte Eigenschaft besitzen, verzaubert werden. Desweiteren werden alle Schadenspunkte, die sie von Quellen erhalten würde, die die besagte Eigenschaft besitzen, verhindert. Wenn sie angreift, kann sie nicht von Kreaturen mit dieser Eigenschaft geblockt werden.

502.7c

Mehrfache Exemplare von *Schutz* vor derselben Eigenschaft auf derselben bleibenden Karte sind redundant

502.8. Irrealität

502.8a

Irrealität ist eine Ausweichfähigkeit.

502.8b

Eine Kreatur mit *Irrealität* kann von Kreaturen ohne *Irrealität* nicht geblockt werden, und eine Kreatur ohne *Irrealität* kann nicht von Kreaturen mit *Irrealität* geblockt werden.

502.8c

Mehrfache Exemplare von *Irrealität* auf derselben Kreatur sind redundant.

502.9. Trampelschaden

502.9a

Trampelschaden ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln modifiziert, wie eine angreifende Kreatur ihren Kampfschaden verteilt. Eine trampelnde Kreatur besitzt keine besonderen Fähigkeiten, wenn sie blockt oder Nichtkampfschaden verursacht.

502.9b

Der Beherrscher einer angreifenden Kreatur mit *Trampelschaden* weist den Schaden zunächst den blockenden Kreaturen zu. Wenn alle diese blockenden Kreaturen tödlichen Schaden erhalten haben, kann er den verbleibenden Schaden unter den blockenden Kreaturen und dem verteidigenden Spieler aufteilen, wie er möchte. Der Beherrscher braucht nicht allen blockenden Kreaturen tödlichen Schaden zuzuweisen, aber in diesem Fall kann er auch dem verteidigenden Spieler keinen Schaden zuweisen.

502.9c

Wenn alle Kreaturen, die eine angreifende trampelnde Kreatur blocken, vor dem Kampfschadensegment aus dem Kampf entfernt werden, wird aller Schaden dem verteidigenden Spieler zugewiesen.

502.9d

Eine angreifende trampelnde Kreatur ignoriert alle blockenden Kreaturen, die keinen Schaden erhalten können.

502.9e

Bei der Schadenszuweisung beachtet eine trampelnde Kreatur nur die tatsächliche Widerstandskraft einer blockenden Kreatur, nicht eventuelle Fähigkeiten oder Effekte, die letztendlich die Schadensmenge verändern können.

502.9f

Wenn es mehrere angreifende Kreaturen gibt, ist es erlaubt, zuerst den Schaden der Kreaturen ohne Trampelfähigkeit zuzuweisen, um somit den Schaden der trampelnden Kreaturen zu maximieren.

Beispiel: Eine 2/2 Kreatur besitzt eine Fähigkeit, die es ihr erlaubt, mehrere Angreifer zu blocken. Diese Kreatur blockt nun zwei Angreifer, eine 1/1 Kreatur ohne besondere Fähigkeiten und eine 3/3 Kreatur mit Trampelschaden. Der aktive Spieler könnte nun 1 Schadenspunkt vom ersten Angreifer und 1 vom zweiten der blockenden Kreatur und die 2 Schadenspunkte der trampelnden Kreatur dem verteidigenden Spieler zuweisen.

502.9g

Mehrfache Exemplare von *Trampelschaden* auf derselben Kreatur sind redundant.

Glossar

Abwerfen

Ein Spieler wirft eine Karte ab, indem er sie von seiner *Hand* auf seinen *Friedhof* legt. Dies kann eine Wahl enthalten (mit der Formulierung "wähle aus und wirf ab") oder auch nicht ("wirf zufällig ab").

Aktiver Spieler

Der aktive Spieler ist der Spieler, der gerade am Zug ist. Der aktive Spieler erhält zu Beginn einer jeden *Phase* und eines jeden *Segments* sowie nach der *Verrechnung* eines *Zauberspruchs* oder einer *Fähigkeit* (mit Ausnahme von *Manafähigkeiten*) *Vorrang*.

Immer wenn beide Spieler aufgefordert werden, zur selben Zeit eine Entscheidung zu treffen, trifft der aktive Spieler alle seine Entscheidungen zuerst, danach erst der nichtaktive Spieler.

Aktiviert Fähigkeit

Eine aktivierte *Fähigkeit* wird im Format "*Aktivierungskosten*: *Effekt*" angegeben. Mit dem *Bezahlen* der *Aktivierungskosten* kann ein Spieler solche Fähigkeiten *spielen*, wann immer er *Vorrang* hat. Siehe Regel 403 "Aktivierte Fähigkeiten".

Aktivierungskosten

Die *Aktivierungskosten* einer *aktivierten Fähigkeit* sind alles, was vor dem Doppelpunkt in "*Aktivierungskosten*: *Effekt*" steht und müssen *bezahlt* werden, um die Fähigkeit zu *spielen*. Zum Beispiel bestehen die *Aktivierungskosten* einer Fähigkeit mit dem Text "o2, oC : Du erhältst 1 *Lebenspunkt* dazu" aus zwei *Mana* einer beliebigen *Farbe* plus *Tappen* der *bleibenden Karte*. Siehe Regel 403 "Aktivierte Fähigkeiten".

Alternative Kosten

Der Regeltext einiger *Zaubersprüche* lautet: "Anstatt seine *Manakosten* zu *bezahlen*, um <Name> zu *spielen*, kannst Du <Aktion durchführen>". Dies sind alternative Kosten. Andere *Zaubersprüche* und

Fähigkeiten, die sich auf die Manakosten eines Zauberspruches beziehen, ignorieren alternative Kosten. Wenn ein *Effekt* die Ausgabe von *zusätzlichen Kosten* erfordert, um einen Zauberspruch zu spielen, betreffen diese auch die alternativen Kosten.

Anekdotentext

Dies ist kursiv gesetzter Text, der auf einer *Karte* unterhalb des Regeltextes erscheint. Er beschreibt eine Stimmung oder gibt ein interessantes Hintergrunddetail über die Spielwelt, hat jedoch keinen Einfluß auf das Spiel.

Anfangswert

Die Anfangswerte einer *Charakteristik* einer *Karte* sind auf der Karte selbst oder im Regeltext des *Zauberspruches* oder der *Fähigkeit*, der oder die einen *Spielstein* geschaffen hat, angegeben.

Effekte, die den *Typ* einer Karte ändern, ändern die Anfangswerte für eine oder mehrere ihrer Charakteristiken, nicht die aktuellen Werte. Sie überschreiben keine *dauerhaften Effekte*, die diese Charakteristiken beeinflussen. Siehe Regel 214.5.

Angreifende Kreatur

Eine *Kreatur* wird zu einer angreifenden Kreatur, wenn sie in der *Kampfphase* als Angreifer deklariert worden ist. Sie bleibt eine angreifende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird, keine Kreatur mehr ist, ihr *Beherrscher* wechselt oder die Kampfphase endet. Außerhalb der Kampfphase kann es keine angreifenden Kreaturen geben. Siehe Regel 308 "Angreifer deklarieren".

Angriff

Eine *Kreatur* greift an, wenn sie in der *Kampfphase* als Angreifer deklariert worden ist. Siehe Regel 308 "Angreifer deklarieren".

Ante (Hinfällig)

Es gab in **Magic** früher einmal eine optionale Ante-Regel. Wenn man diese Regel benutzt, legt jeder Spieler zu Beginn der Partie eine zufällig ausgewählte *Karte* aus seinem *Deck* in die *Ante-Zone*. Nach Ende der Partie wird der Sieger Besitzer aller Karten im Ante.

Antwort (inoffiziell)

Wenn bereits etwas auf dem *Stapel* ist, kann ein Spieler einen *Spontanzauber* oder eine *aktivierte Fähigkeit* spielen, anstatt darauf zu warten, bis der frühere *Zauberspruch* oder die frühere Fähigkeit zuerst *verrechnet* wird. Man sagt, der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit wird "als Antwort" auf den früheren Spruch bzw. die frühere Fähigkeit gespielt.

Artefakt

Ein Artefakt ist sowohl ein *Kartentyp* als auch ein Typ einer *bleibenden Karte*. Artefaktzaubersprüche können nur in der *Hauptphase* des *aktiven Spielers* gespielt werden, wenn der *Stapel* leer ist.

Artefaktkreatur

Diese *bleibende Karte* ist eine Kombination aus *Artefakt* und *Kreatur* und befolgt die Regeln für beide Typen. Siehe Regel 214 "Bleibende Karten":

Aufräumsegment

Das Aufräumsegment ist das zweite und letzte *Segment* der *Endphase*. *Zaubersprüche* und *Fähigkeiten* dürfen in diesem Segment nur als Antwort auf *automatische Spieleffekte* oder *ausgelöste Fähigkeiten* gespielt werden. In diesem Fall wird das Segment wiederholt. Siehe Regel 314 "Aufräumsegment".

Ausgelöste Fähigkeit

Ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit den Worten "Wenn", "Immer wenn" oder "Zu". Wenn das auslösende Ereignis eintritt, wird die *Fähigkeit* bei der nächsten Gelegenheit, da ein Spieler *Vorrang* erhält, oben auf den *Stapel* gesetzt. Siehe Regel 404 "Ausgelöste Fähigkeiten".

Ausweichfähigkeit

Ausweichfähigkeiten schränken ein, welche *Kreaturen* eine *angreifende Kreatur* blocken können. Dies sind *statische Fähigkeiten*, die das *Segment* "Blocker deklarieren" der *Kampfphase* modifizieren. Siehe

Regel 501 "Ausweichfähigkeiten".

Austauschen

Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* kann, wenn er oder sie gespielt wird, die Spieler anweisen, etwas auszutauschen; zum Beispiel *Lebenspunkte* oder die *Kontrolle* über zwei *bleibenden Karten*. Wenn solch ein Zauberspruch oder solch eine Fähigkeit *verrechnet* wird und der Austausch nicht vollzogen werden kann, hat der Spruch bzw. die Fähigkeit keinen *Effekt*. Wenn zum Beispiel ein Zauberspruch versucht, die Kontrolle über zwei *Kreaturen Deiner Wahl* auszutauschen, aber eine von ihnen wird *zerstört*, bevor der Spruch verrechnet wird, bewirkt der Spruch nichts.

Wenn Lebenspunkte ausgetauscht werden, erhält bzw. verliert jeder Spieler die Menge an Lebenspunkten, die nötig ist, um den ursprünglichen Lebenspunktestand des anderen Spielers zu erreichen. *Ersatzeffekte* können diese Zugewinne und Verluste modifizieren, und *ausgelöste Fähigkeiten* können durch sie ausgelöst werden.

Automatische Spieleffekte

Automatische Spieleffekte "überprüfen" ständig die Partie auf gewisse Spielzustände. Zu Beginn eines jeden *Segments* und einer jeden *Phase* und, immer wenn ein Spieler *Vorrang* erhält, werden die automatischen Spieleffekte überprüft und angewandt.

Beginn des Zuges

Eine *Fähigkeit*, die "zu Beginn des Zuges" *ausgelöst* wird, wird bei der ersten Gelegenheit, da ein Spieler *Vorrang* hat, auf den *Stapel* gesetzt — normalerweise ist dies zu Beginn des *Versorgungssegments*. Siehe Regel 410 "Wie man mit ausgelösten Fähigkeiten umgeht".

Beherrscher

Jede bleibende Karte, jeder *Zauberspruch* und jede *Fähigkeit* hat einen Beherrscher. Wenn eine *bleibende Karte ins Spiel kommt*, ist derjenige ihr Beherrscher, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit *gespielt* hat, der oder die die bleibende Karte geschaffen hat. Andere *Effekte* können später den Beherrscher wechseln lassen. Karten in anderen *Zonen* als der *Im-Spiel-Zone* oder dem *Stapel* haben keinen Beherrscher. Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel wird von dem kontrolliert, der ihn oder sie gespielt hat. Eine *ausgelöste Fähigkeit* wird von dem Beherrscher der bleibenden Karte, die sie geschaffen hat, kontrolliert.

Begraben (Hinfällig)

Dies ist der Akt, eine *bleibende Karte* auf den *Friedhof* ihres *Besitzers* zu legen. *Regeneration* kann einen Begräbnis-Effekt nicht ersetzen.

Beiseite legen

Eine *Karte* beiseite legen, bedeutet, sie *ganz aus dem Spiel zu entfernen*; allerdings gibt es eine Bedingung, die es der beiseite gelegten Karte erlaubt, ins Spiel zurückzukehren. Siehe auch Ganz aus dem Spiel entfernt

Beliebige Manakosten

Beliebige Manakosten werden durch eine Zahl in einem grauen Kreis, wie zum Beispiel 01, repräsentiert. Jede *Farbe* von *Mana*, auch *farbloses Mana*, kann benutzt werden, um beliebigen Manakosten zu bezahlen.

Beschwörung (Hinfällig)

Ein Beschwörungszauber ist jeder Kreaturenzauber, der kein Artefaktzauber ist.: "Eine Kreatur beschwören" bedeutet, einen Nichtartefakt-Kreaturenzauber zu *spielen*.

Besitzer

Der Besitzer einer *Karte* ist der Spieler, der diese Karte zu Beginn der Partie in seinem *Deck* hatte (die tatsächlichen Eigentumsverhältnisse sind für die Spielregeln nicht von Bedeutung). Der Besitzer eines *Spielsteins* ist der Spieler, der den *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit kontrolliert* hat, der oder die den *Spielstein* geschaffen hat.

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann den Beherrscher einer *bleibenden Karte* ändern, aber niemals deren Besitzer.

Eine Karte geht immer in die *Bibliothek*, in die *Hand* oder auf den *Friedhof* ihres Besitzers, unabhängig davon, wer die Karte im Moment kontrolliert.

Bewegen

Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* kann einen Spieler anweisen, eine *lokale Verzauberung* oder eine *Zählmarke* von einer *bleibenden Karte* auf eine andere zu bewegen. Wenn die Verzauberung oder Zählmarke nicht mehr existiert oder die neue bleibende Karte nicht mehr *im Spiel* ist, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit *verrechnet* wird, passiert nichts. Genauso bleibt eine *Verzauberung*, die neue bleibende Karte nicht verzaubern kann, da, wo sie ist.

Eine bewegte Verzauberung beendet ihre Modifikation der alten bleibenden Karte und beginnt mit der Verzauberung der neuen. Ansonsten ändert sich bzgl. dieser Verzauberung nichts. Die Verzauberung hat nie das Spiel verlassen, deswegen werden keine *Kommt-ins-Spiel-* oder *Verläßt-das-Spiel-Fähigkeiten* ausgelöst.

Bezahlen

Das Spielen der meisten Zaubersprüche und aktivierten Fähigkeiten erfordert das Bezahlen von Kosten.

Mana wird bezahlt, indem der Spieler entweder eine Manafähigkeit spielt oder die benötigte Menge von Mana seinem Manavorrat entnimmt. (Manakosten von null können immer bezahlt werden.) Lebenspunkte werden bezahlt, indem die betreffende Menge von den Lebenspunkten des Spielers abgezogen wird. Ein Spieler kann nicht mehr Mana oder Lebenspunkte bezahlen, als er im Moment besitzt.

Bei anderen Kosten führt der Spieler die im Regeltext der Karte angegebenen Anweisungen aus. Es ist nicht erlaubt zu versuchen, Kosten zu bezahlen, wenn man die Anweisungen nicht erfolgreich befolgen kann. Ein Spieler kann zum Beispiel keine Kosten bezahlen, die das Tappen einer Kreatur erfordern, wenn diese Kreatur bereits getappt ist.

Jede Bezahlung gilt nur für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit. Ein Spieler kann zum Beispiel nicht ein- und dieselbe Kreatur opfern, um damit aktivierte Fähigkeiten zweier bleibender Karten zu spielen, die das Opfern einer Kreatur als Kosten erfordern.

Bibliothek

Die Bibliothek ist die *Zone*, aus der ein Spieler *Karten zieht*. Wenn eine Partie beginnt, wird das *Deck* eines jeden Spielers zu dessen Bibliothek. Siehe Abschnitt 217.2 "Bibliothek".

Bleibende Karte

Eine bleibende Karte ist jede Karte oder jeder Spielstein in der Im-Spiel-Zone. Siehe Regel 214 "Bleibende Karten".

Blocken

Eine *Kreatur* blockt, wenn sie in der *Kampfphase* als Blocker deklariert worden ist. Siehe Regel 309 "Blocker deklarieren".

Blockende Kreatur

Eine *Kreatur* wird zu einer blockenden Kreatur, wenn sie in der *Kampfphase* eine *angreifende Kreatur blockt*. Sie bleibt eine blockende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird, keine Kreatur mehr ist, ihr *Beherrscher* wechselt oder die *Kampfphase* endet. Außerhalb der *Kampfphase* kann es keine blockenden Kreaturen geben. Siehe Regel 309 "Blocker deklarieren".

Bündnisfähigkeit (Hinfällig)

Bündnisfähigkeit ist eine *statische Fähigkeit*, die die *Kampfphase* betrifft.

Cantrip (Inoffiziell)

Dies ist ein Spitzname für jeden *Zauberspruch*, der als Teil seines *Effekts* "*Ziehe eine Karte*" enthält.

Charakteristiken

Die Charakteristiken einer *Karte* sind: *Name*, *Manakosten*, *Farbe*, *Typ* und Untertyp, *Erweiterungssymbol*, *Fähigkeiten*, *Stärke* und *Widerstandskraft*. Eine Charakteristik einer Karte beginnt immer mit ihrem *Anfangswert*, wird danach durch evtl. *Zählmarken* (auf einer *bleibenden Karte*) und danach durch *dauerhafte Effekte* verändert. Andere Informationen über eine Karte, wie zum Beispiel ihr *Tapp-Zustand*, ihr *Beherrscher*, ihr *Ziel* usw. sind keine Charakteristiken.

Dauerhafter Effekt

Dauerhafte Effekte sind für gewöhnlich so lange aktiv, wie die *bleibende Karte* mit der zugehörigen *statischen Fähigkeit im Spiel* verbleibt. Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* kann auch einen dauerhaften Effekt schaffen, der nicht von einer bleibenden Karte abhängt; dessen Dauer wird in diesem Fall angegeben. Siehe Regel 418 "Dauerhafte Effekte".

Dauerhafte Fähigkeit (Hinfällig)

Dies ist der alte Begriff für *statische Fähigkeit*.

Deck

Das Deck ist die Ansammlung von *Karten*, mit denen jeder Spieler die Partie beginnt. Wenn die Partie beginnt, wird das Deck eines jeden Spielers zu dessen *Bibliothek*.

Deiner Wahl

Immer wenn die Formulierung "Deiner Wahl" im Regeltext eines *Zauberspruchs* oder einer *Fähigkeit* erscheint, bestimmt der *Beherrscher* des Zauberspruchs oder der Fähigkeit etwas, das mit dem übereinstimmt, was mit dieser Formulierung einhergeht. Dies kann so simpel sein wie "ein *Land* Deiner Wahl" oder auch komplexer wie "eine *getappte Kreatur* Deiner Wahl, die einer Deiner *Gegner* kontrolliert". Der Zauberspruch oder die Fähigkeit "zielt" auf das Ausgewählte. Diese Wahl wird in dem Moment gemacht, da der Zauberspruch oder die Fähigkeit, *gespielt* wird.

Destabilisiert (Hinfällig)

Die "Destabilisiert"-*Zone* ist eine spezielle Zone für *bleibende Karten* mit *Instabilität*, die zeitweilig aus dem Spiel sind.

Du

Die Wörter "Du", "Dir" und "Dein" auf einer *Karte* beziehen sich immer auf ihren aktuellen *Beherrscher*.

Duell (Hinfällig)

Dies ist ein Synonym für eine Partie **Magic**. Siehe auch *Match*.

Ebenentarnung

Siehe *Landtarnung*.

Echo

Echo ist eine *zu Beginn der Versorgung ausgelöste Fähigkeit*. "Echo" im Text einer *bleibenden Karte* bedeutet: "Zu Beginn Deiner Versorgung kannst Du, wenn diese *Karte* seit dem Beginn Deiner letzten Versorgung unter Deine *Kontrolle* gekommen ist, ihre *Manakosten bezahlen*. Wenn Du dies nicht tust, *opfere* sie."

Effekt

Die Begriffe "*Fähigkeit*" und "Effekt" werden oft miteinander verwechselt. Die Anweisung im Text einer *bleibenden Karte* ist eine Fähigkeit. Das Ergebnis des Befolgens einer solchen Anweisung oder eines *Zauberspruchs* ist ein Effekt. Siehe Regel 416 "Effekte".

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit *verrechnet* wird, erschafft er oder sie einen Effekt. Es gibt drei Grundtypen: *Einmalige*, *dauerhafte* und *Ersatz-* oder *Verhinderungseffekte*.

Einige Effekte können selbst wiederum *verzögerte Fähigkeiten* generieren, die später gespielt werden.

Eile

Normalerweise kann eine *Kreatur* nicht *angreifen* oder *aktivierte Fähigkeiten* benutzen, deren *Kosten* das *Tappen* der Kreatur einschließen, es sei denn, sie war seit dem Beginn des letzten Zuges ihres

Beherrschers kontinuierlich unter dessen Kontrolle. Eile ist eine *statische Fähigkeit*, die einer Kreatur erlaubt, diese Regel zu ignorieren. Siehe Regel 502.5 "Eile".

Einmalige Effekte

Einmalige *Effekte* sind Effekte, die etwas genau einmal tun und dann ihre Wirkung beenden. Siehe auch *dauerhafte Effekte*.

Einsatzverzögerung (Hinfällig)

Dies ist ein alter Begriff für die Unfähigkeit einer *Kreatur*, in dem *Zug anzugreifen* oder für *aktivierte Fähigkeiten* zu *tappen*, in dem sie gerade erst unter die *Kontrolle* des Spielers gekommen ist. Siehe auch Eile.

Ende des Zuges

Die ist das erste *Segment* der *Endphase*. Siehe Regel 313 "Zugendeselement".

Endphase

Die Endphase ist die fünfte und letzte *Phase* des Zuges. Sie besitzt zwei *Segmente*: das *Zugendeselement* und das *Aufräumsegment*. Siehe Regel 312 "Endphase".

Enttappen

Um eine *getappte Karte* zu enttappen, dreht man sie wieder in eine aufrechte Position. Siehe auch *Tappen*.

Enttappsegment

Das Enttappsegment ist das erste *Segment* der *Startphase* eines Zuges. Alle *bleibenden Karten*, die der *aktive Spieler* beherrscht, werden normalerweise zu diesem Zeitpunkt enttappt. Siehe Regel 302 "Enttappsegment".

Ereignis

Alles, was in einer Partie passiert, ist ein Ereignis. Mehrere Ereignisse können während der *Verrechnung* eines *Zauberspruchs* oder einer *Fähigkeit* eintreten.

Erfolgreich gesprochen (Hinfällig)

Jede *Fähigkeit*, in deren Text steht, daß sie *ausgelöst* wird, wenn ein *Zauberspruch* "erfolgreich gesprochen" wurde, sollte so gelesen werden, daß sie ausgelöst wird, wenn der Zauberspruch *gespielt* wurde.

Erinnerungstext

Erinnerungstext erscheint gelegentlich auf einer *Karte* hinter einer Schlüsselwort-*Fähigkeit* und ist kursiv und in Klammern gesetzt. Dieser Text faßt eine Spielregel zusammen, gilt aber selbst nicht als Regeltext.

Ersatzeffekt

Ein Ersatzeffekt ist eine Art *dauerhafter Effekt*, der auf ein bestimmtes *Ereignis* "wartet" und es durch ein anderes ersetzt. Siehe Regel 419 "Ersatz- und Verhinderungseffekte".

Ersatzfähigkeit

Eine Ersatzfähigkeit ist eine *statische Fähigkeit*, die einen *Ersatzeffekt* generiert.

Erstschlag

Erstschlag ist eine *statische Fähigkeit*, die die Regeln für die *Kampfphase* modifiziert. *Kreaturen* mit Erstschlag teilen ihren *Schaden* zuerst aus, danach teilen die überlebenden Kreaturen ohne Erstschlag ihren Schaden aus. Siehe Regel 502.2 "Erstschlag".

Erweiterungssymbol

Das kleine Icon, das am rechten Rand einer **Magic-Karte** unterhalb der Illustration angegeben ist, ist das Erweiterungssymbol, das die Erweiterung angibt, in der die Karte veröffentlicht worden ist. Karten, die im Grundspiel wiederaufgelegt werden, erhalten das neue Erweiterungssymbol und zählen nicht länger als Bestandteil ihrer ursprünglichen Erweiterung. Dies ist nur wichtig für *Zaubersprüche* und *Fähigkeiten*, die Karten aus einer bestimmten Erweiterung betreffen. Die ersten fünf Editionen

des Grundspiels besaßen keine Erweiterungssymbole.

Fähigkeit

Die Begriffe "*Fähigkeit*" und "*Effekt*" werden oft miteinander verwechselt. Die Anweisung im Text einer *bleibenden Karte* ist eine Fähigkeit. Das Ergebnis des Befolgens einer solchen Anweisung oder eines Zauberspruchs ist ein Effekt.

Eine bleibende Karte kann eine, mehrere oder gar keine Fähigkeiten besitzen. Für weitere Informationen siehe Kapitel 4 "Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte".

Farbe

Die einzigen Farben in **Magic** sind weiß, blau, schwarz, rot und grün. Eine *bleibende Karte* kann eine oder mehrere dieser Farben besitzen oder *farblos* sein. "Farblos" ist keine Farbe, genauso wenig sind es "Artefakt", "Land", "braun" etc.

Die anfängliche Farbe einer Karte wird durch die Farben(n) der *Manasymbole* in ihren *Manakosten* bestimmt.

Zaubersprüche und *Fähigkeiten* können die Farbe einer bleibenden Karte zeitweilig oder dauerhaft ändern

Farblos

Eine *Karte* ohne jegliche *Farbe* ist farblos. *Länder* und *Artefakte* sind farblos.

Flankenangriff

Flankenangriff ist eine *ausgelöste Fähigkeit*, die das Segment "Blocker deklarieren" der *Kampfphase* modifiziert. Das Wort "Flankenangriff" im Regeltext einer *Kreaturenkarte* bedeutet: "Immer wenn diese Kreatur von einer Kreatur ohne Flankenangriff *geblockt* wird, erhält die blockende Kreatur -1/-1 bis zum Ende des Zuges." Siehe Regel 502.3 "Flankenangriff".

Flugfähigkeit

Flugfähigkeit ist eine *Ausweichfähigkeit*. Eine *Kreatur* mit Flugfähigkeit kann von Kreaturen ohne Flugfähigkeit nicht *geblockt* werden. Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann sowohl Kreaturen mit als auch ohne Flugfähigkeit blocken. Siehe Regel 502.4 "Flugfähigkeit".

Friedhof

Der *Abwurfstapel* eines Spielers ist sein Friedhof. *Neutralisierte Zaubersprüche*, *zerstörte* oder *geopferte bleibende Karten* und abgeworfene Karten werden auf den Friedhof ihres *Besitzers* gelegt. Siehe Abschnitt 217 "Zonen".

Ganz aus dem Spiel entfernt

Eine *Karte*, die ganz aus dem Spiel entfernt ist, ist nicht im Spiel und kann nicht durch *Zaubersprüche* oder *Fähigkeiten* betroffen werden. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der oder die sie entfernt hat, kann jedoch eine Möglichkeit für ihre Rückkehr vorsehen. Einige Karten nutzen die Formulierung "beiseite legen" für solche Situationen, in denen eine Karte, die ganz aus dem Spiel entfernt wurde, ins Spiel zurückkehren kann. Siehe Regel 217.7 "Ganz aus dem Spiel entfernt".

Gebirgstarnung

Siehe *Landtarnung*.

Geblockte Kreatur

Eine *angreifende Kreatur* wird zu einer geblockten Kreatur, wenn eine andere *Kreatur* sie *blockt* oder wenn ein *Effekt* bewirkt, daß sie in der *Kampfphase* geblockt wird. Sie bleibt eine geblockte Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird, keine Kreatur mehr ist, ihr *Beherrscher* wechselt oder die Kampfphase endet. Eine geblockte Kreatur wird nicht ungeblockt, wenn die blockende Kreatur später aus dem Kampf entfernt wird. Außerhalb der Kampfphase kann es keine geblockten Kreaturen geben. Siehe Regel 309 "Blocker deklarieren".

Gegner

Das Wort "Gegner" im Regeltext eines *Zauberspruchs* oder einer *Fähigkeit* bezieht sich immer auf den Gegner des Spielers, der den Spruch oder die Fähigkeit *spielt*.

In einem Teamspiel sind nur die Mitglieder des gegnerischen Teams "Gegner"; Teammitglieder des eigenen Teams sind keine Gegner. In einer Mehrpersonenpartie, in der "jeder gegen jeden" gespielt wird, sind alle anderen Spieler Gegner.

Gesamte Spruchkosten (Hinfällig)

Dies ist ein alter Begriff für *umgewandelte Manakosten*.

Globale Verzauberung

Globale Verzauberungen stellen eine Kategorie von *Verzauberungen* dar. Sie tragen die Bezeichnung "Verzauberung" und werden keiner anderen *bleibenden Karte* zugeordnet, während sie *im Spiel* sind.

Hand

Die Hand ist die *Zone*, in der ein Spieler seine *Karten* hält. Siehe Abschnitt 217 "Zonen".

Hauptphase

Der Begriff "Hauptphase" umfaßt die erste und die zweite Hauptphase, welche vor bzw. nach der *Kampfphase* durchlaufen werden. *Artefakt-*, *Verzauberungs-*, *Hexerei-* und *Kreaturen-Zaubersprüche* können nur vom *aktiven Spieler* in dessen Hauptphase *gespielt* werden, und auch nur dann, wenn der *Stapel* leer ist. Ein Spieler kann außerdem in seiner Hauptphase ein *Land* pro Zug ausspielen.

Heimat: Land (Hinfällig)

"Heimat: Land" ist ein allgemeiner Begriff; der Regeltext einer *Karte* benennt einen bestimmten *Landtyp* wie in "Heimat: Inseln". Eine *Kreatur* mit "Heimat: Land" kann in der *Kampfphase* nicht als *Angreifer* deklariert werden, wenn der verteidigende Spieler nicht mindestens ein Land des betreffenden Typs *kontrolliert*. Wenn ihr Beherrscher kein Land des betreffenden Typs kontrolliert, wird die Kreatur als *ausgelöste Fähigkeit* auf den *Friedhof ihres Besitzers* gelegt.

Hexerei

Eine Hexerei ist ein *Kartentyp*. Hexerei-*Zaubersprüche* können nur in der *Hauptphase* ihres *Beherrschers* gespielt werden, wenn der *Stapel* leer ist. Siehe Regel 408 "Timing von Zaubersprüchen und Fähigkeiten".

Im Spiel

"Im Spiel" ist die *Zone*, in der *bleibende Karten* existieren. Wenn ein *Artefakt-*, *Verzauberungs* oder *Kreaturen-Zauberspruch* *verrechnet* wird, wird die *Karte* als bleibende Karte in die Im-Spiel-Zone gelegt. *Spielsteine* und *Länder* existieren ebenfalls in dieser Zone. Siehe Regel 217 "Zonen".

Insel tarnung

Siehe *Landtarnung*.

Instabilität (Hinfällig)

Instabilität ist eine *statische Fähigkeit*, die eine *bleibende Karte* dazu zwingt, das Spiel zu verlassen und später wieder zurückzukehren, ohne dabei ihr "Gedächtnis" zu verlieren.

Irrealität

Irrealität ist eine *Ausweichfähigkeit*. *Angreifende Kreaturen* mit Irrealität können nicht von Kreaturen ohne Irrealität *geblockt* werden, und angreifende Kreaturen ohne Irrealität können nicht von Kreaturen mit Irrealität geblockt werden. Siehe Regel 502.8 "Irrealität".

Kampfphase

Der Kampf ist die dritte *Phase* des Zuges. Die Kampfphase enthält fünf Segmente: Beginn des Kampfes, Angreifer deklarieren, Blocker deklarieren, *Kampfschaden* und Ende des Kampfes. Siehe Regeln 306-311.

Kampfschaden

Kampfschaden wird im *Kampfschadensegment* der *Kampfphase* von *angreifenden Kreaturen* und *blockenden Kreaturen* ausgeteilt. Hierzu gehört nicht der Schaden, der durch *Zaubersprüche* und

Fähigkeiten in der Kampfphase verursacht wird. Siehe Regel 310 "Kampfschaden".

Karte

Dies ist festgelegt als eine **Magic**-Karte. Eine Karte ist immer eine Karte, egal in welcher *Zone* sie sich befindet. *Spielsteine* sind keine Karten. Siehe Kapitel 2 "Karten".

Kommt ins Spiel

Eine *bleibende Karte* kommt ins Spiel, wenn die *Karte* oder der *Spielstein*, die bzw. der die bleibende Karte repräsentiert, in die *Im-Spiel-Zone* bewegt wird. Eine bleibende Karte, deren *Typ* oder *Beherrscher* wechselt, kommt nicht ins Spiel.

Bleibende Karten kommen *enttappt* und unter der Kontrolle des Spielers ins Spiel, der den *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit*, der oder die die bleibende Karte geschaffen hat, gespielt hat.

Effekte, die ins Spiel kommende bleibende Karten verändern, tun dies in dem Moment, da die bleibende Karte ins Spiel kommt. Wenn zum Beispiel ein Effekt bewirkt, daß etwas *getappt* ins Spiel kommt, wird es nicht ungetappt ins Spiel gebracht und danach getappt.

Kontrolle

Siehe *Beherrscher*.

Kosten

Zaubersprüche und *aktivierte Fähigkeiten zu spielen*, erfordert das *Bezahlen* von Kosten. Kosten bestehen meistens aus *Mana*, enthalten aber auch das Bezahlen von *Lebenspunkten*, das *Tappen* oder *Opfern* von *bleibenden Karten* oder das *Abwerfen* von Karten.

Es ist nicht erlaubt, Kosten zu bezahlen, ohne die notwendigen Ressourcen zu besitzen. Zum Beispiel kann ein Spieler mit nur 1 Lebenspunkt keine Kosten von 2 Lebenspunkten bezahlen, und eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, kann nicht getappt werden, um damit Kosten zu bezahlen. Siehe Regel 203 "Manakosten" und Regel 403 "Aktivierte Fähigkeiten".

Kreatur

Eine Kreatur ist sowohl ein *Kartentyp* als auch ein Typ einer *bleibenden Karte*. Der *aktive Spieler* kann *Kreaturenzauber* nur in seiner *Hauptphase spielen*, wenn der *Stapel* leer ist. Siehe Regel 214.7 "Kreaturen".

Kumulative Versorgung

Kumulative Versorgung ist eine *ausgelöste Fähigkeit des Versorgungssegments*. "Kumulative Versorgung — <Kosten>" bedeutet: "Zu Beginn Deiner Versorgung lege eine kumulative Versorgungszählmarke auf diese Karte. Du kannst <Kosten> für jede kumulative Versorgungszählmarke auf der *Karte bezahlen*. Wenn Du dies nicht tust, *opfere* die Karte. Siehe Abschnitt 410 "Wie man mit ausgelösten Fähigkeiten umgeht".

Land

Ein Land ist sowohl eine *Kartentyp* als auch ein Typ einer *bleibenden Karte*. Länder sind keine *Zaubersprüche* und gehen nicht auf den *Stapel*; sie werden einfach aus der *Hand ins Spiel* gebracht. Der *aktive Spieler* kann einmal pro Zug in seiner *Hauptphase* ein Land *spielen*, wenn er *Vorrang* hat und der *Stapel* leer ist. Siehe Regel 214.9 "Länder".

Landtarnung

"Landtarnung" ist ein allgemeiner Begriff; der Regeltext einer Karte benennt für gewöhnlich einen bestimmten *Landtyp* wie in "Insel tarnung".

Landtarnung ist eine *Ausweichfähigkeit*. Eine Kreatur mit Landtarnung ist *unblockbar*, solange der verteidigende Spieler mindestens ein Land des betreffenden Typs *kontrolliert*. Siehe Regel 502.6 "Landtarnung".

Lebenspunkte

Die Lebenspunkte geben den Spielstand an. Jeder Spieler beginnt die Partie mit 20 Lebenspunkten, und ein Spieler, dessen Lebenspunkte auf 0 sinken, hat verloren. Dies ist ein *automatischer*

Spieleffekt.

Legendär

Das Wort "legendär" im Text einer Karte besagt, daß sie den Untertyp "*Legende*" besitzt.

Legende/Legenden-Regel

Eine Legende ist ein besonderer Untertyp einer *bleibenden Karte*. Immer wenn es zwei oder mehr Legenden mit demselben *Namen im Spiel* gibt, werden alle außer der ersten auf die *Friedhöfe ihrer Besitzer* gelegt. Diese "Legenden-Regel" ist ein *automatischer Spieleffekt*.

LIFO

Eine Abkürzung für "Last In, First Out"; LIFO ist die Reihenfolge, in der *Zaubersprüche* und *Fähigkeiten verrechnet* werden, nachdem sie auf den *Stapel* gesetzt worden sind. Der oder die zuletzt *gespielt* wird zuerst verrechnet. Siehe Abschnitt 413 "Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen".

Lokale Verzauberung

Lokale Verzauberungen stellen eine Kategorie von *Verzauberungen* dar. Sie tragen die Bezeichnung "<Typ>verzauberung" und werden einer anderen *bleibenden Karte* zugeordnet, während sie *im Spiel* sind. Siehe Regel 214.8 "Verzauberungen".

Mana

Mana ist die Zauberenergie, die man für das *Spielen* von *Zaubersprüchen* benötigt, und wird normalerweise von *Ländern* produziert. Mana wird durch einen Zauberspruch oder durch eine *Manafähigkeit* produziert und kann entweder sofort benutzt werden, um *Kosten zu bezahlen*, oder dem *Manavorrat* des Spielers hinzugefügt werden.

Farbige *Manakosten*, die durch farbige *Manasymbole* dargestellt werden, können nur mit der entsprechenden *Farbe* von Mana bezahlt werden. *Beliebige Manakosten* können mit jeder beliebigen Farbe von Mana oder *farblosem* Mana bezahlt werden.

Es gibt auch spezielle Sorten von Mana. Zum Beispiel könnte eine Fähigkeit Mana produzieren, das nur benutzt werden kann, um *Kreaturenzauber* zu spielen oder *Aktivierungskosten* zu bezahlen.

Manabrand

Wenn eine *Phase* endet, verschwindet alles ungenutzte *Mana* aus dem *Manavorrat* eines Spielers. Dieser Spieler verliert *Lebenspunkte* in Höhe dieses ungenutzten Manas. Dies nennt man "Manabrand".

Manafähigkeit

Manafähigkeiten stellen eine Kategorie von *Fähigkeiten* dar und können entweder *aktiviert* oder *ausgelöst* sein. Eine Manafähigkeit geht nicht auf den *Stapel* — sie wird sofort *verrechnet*.

Ein Spieler kann eine Manfähigkeit immer dann spielen, wenn er *Vorrang* hat oder wenn eine Regel oder ein *Effekt* die Bezahlung von Mana verlangt. Dies ist die einzige Art von Fähigkeit, die man mitten in der Verrechnung eines *Zauberspruchs* oder einer Fähigkeit spielen kann. Siehe Regel 406.1 "Manafähigkeiten".

Manakosten

Die Manakosten einer Nichtlandkarte werden durch die *Manasymbole* in ihrer oberen rechten Ecke angezeigt. Die Manakosten eines *Landes* oder eines *Spielsteins* betragen 0. Siehe Regel 203 "Manakosten".

Manasymbole

Die Manasymbole sind W, U, B, R, G, 0, 1 bis 9 und X.

Jedes der *Farbigen* Manasymbole steht für ein farbiges *Mana*: W weiß, U blau, B schwarz, R rot und G grün.

Die Symbole 1 bis 9 sind *beliebige Manakosten* und stehen für eine bestimmte Menge von Mana, die durch Mana jeder beliebigen Farbe oder *farbloses* Mana *bezahlt* werden kann.

Das Symbol X steht für eine noch unbestimmte Menge von Mana; wenn ein Spieler einen *Zauberspruch* oder eine *aktivierte Fähigkeit* mit X in den *Kosten* spielt, bestimmt er den Wert von X

Das Symbol 0 steht für null Mana und wird als Platzhalter gebraucht, wenn das Spielen eines Zauberspruchs oder einer aktivierten Fähigkeit keine Kosten erfordert.

Manavorrat

Wenn ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit Mana* produziert, das nicht sofort benutzt wird, um *Kosten* zu bezahlen, wird dieses Mana in Manavorrat, einem imaginären Ort, "zwischenlagert". Von dort kann es jederzeit abgerufen werden, um für Zaubersprüche und Fähigkeiten zu bezahlen. Der Manavorrat wird am Ende jeder *Phase* geleert. Siehe auch *Manabrand*.

Match

Ein Match ist eine Serie von **Magic**-Partien und ist nur in Turnieren oder Ligaspielen von Bedeutung. Ein Match besteht für gewöhnlich aus bis zu drei Parteien (bis einer der Spieler zwei Parteien gewonnen hat — "best of three"), manchmal aber auch aus bis zu fünf Parteien ("best of five"). Für weitere Informationen siehe DCI™ Standard Floor Rules.

Mauer

Eine Mauer ist ein Kreaturentyp, der nicht als *Angreifer* deklariert werden kann. In allen anderen Belangen wird sie genauso wie jede andere *Kreatur* behandelt.

Maximale Handgröße

Die maximale Handgröße eines jeden Spielers beträgt normalerweise sieben *Karten*, aber dies kann durch *Effekte* modifiziert werden. Wenn der aktive Spieler zu Beginn seines *Aufräumsegments* zu viele Karte in seiner *Hand* hält, muß er so viele Karten auswählen und *abwerfen*, bis er seine Hand auf die maximale Handgröße verringert hat (aber auch nicht mehr als das). Siehe Regel 314 "Aufräumsegment".

Mehrfarbig

Eine mehrfarbige *Karte* besitzt zwei oder mehr *Farben*. Mehrfarbige Karten werden mit einem goldenen Rahmen gedruckt, um dies zu unterstützen.

Eine mehrfarbige *bleibende Karte* wird durch alles betroffen, das eine ihrer Farben betrifft. Zum Beispiel wird eine schwarz-grüne *Kreatur* durch einen *Zauberspruch zerstört*, der "Zerstöre alle grünen Kreaturen" lautet. Etwas, das eine bestimmte Farbe nicht betrifft, betrifft eine mehrfarbige bleibende Karte mit dieser Farbe nicht, so daß die obige Kreatur nicht von einem Zauberspruch oder einer *Fähigkeit* mit dem Text "Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur Deiner Wahl" als *Ziel* genommen werden kann

Modal/Modus

Ein *Zauberspruch* ist modal, wenn er eine Wahl zwischen verschiedenen *Effekten* ermöglicht. Sein *Beherrscher* muß sich beim *Spielen* des Zauberspruchs für den Modus entscheiden. Auf neueren *Karten* sind modale Zaubersprüche immer in der Form "Bestimme eines —".

Mulligan

Ein Spieler kann vor seinem ersten Zug einen "Mulligan" erklären, indem er seine *Hand* und *Bibliothek* zusammenmischt und eine neue Hand *zieht*, die eine *Karte* weniger umfaßt. Jeder Spieler, der mit seiner Anfangshand unzufrieden ist, kann so oft einen Mulligan nehmen, wie er möchte, muß aber jedesmal eine Karte weniger als vorher ziehen. Siehe Regel 101.5.

Name

Der Name einer *Karte* ist in ihrer oberen linken Ecke angegeben. Siehe Regel 202 "Name".

Neutralisieren

Neutralisieren bedeutet, einen *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* aufzuheben und ihn bzw. sie aus der *Stapelzone* zu entfernen. Ein neutralisierter Zauberspruch wird auf den *Friedhof seines Besitzers* gelegt.

Nichtstandardland

Jedes *Land* außer den *Standardländern* (Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge, Wald) ist ein Nichtstandardland. Ein Nichtstandardland, welches als ein Standardland "zählt", besitzt die *Manafähigkeit* dieses Landes und wird von allen *Zaubersprüchen* und *Fähigkeiten* betroffen, die diesen Landtyp betreffen, ist aber trotzdem selbst kein Standardland.

Opfer

Um eine *bleibende Karte* zu opfern, bewegt sie ihr *Beherrscher* aus der *Im-Spiel-Zone* direkt auf den *Friedhof* ihres *Besitzers*. Wenn ein *Effekt* einen Spieler dazu anweist, eine bleibende Karte zu opfern, die er nicht kontrolliert, passiert nichts.

Passen

Passen bedeutet, auf das Spielen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu verzichten. Wenn ein Spieler paßt, erhält sein Gegner Vorrang. Wenn beide Spieler nacheinander passen, wird der oder die zuletzt gespielte Zauberspruch oder Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet. Wenn der Stapel leer ist, endet die Phase oder das Segment.

Phase

Jeder Zug ist in fünf *Phasen* aufgeteilt. *Startphase*, erste *Hauptphase*, *Kampfphase*, zweite *Hauptphase* und *Endphase*. Siehe Kapitel 3 "Der Ablauf eines Spielzuges".

Phasenfähigkeit (Hinfällig)

Dies ist ein Begriff für *ausgelöste Fähigkeiten*, die in der Form "Während <Phase>, ..." geschrieben sind. Diese sind jetzt wie folgt zu lesen: "Zu Beginn der <Phase>, ..."

Pseudospruch

Ein Pseudospruch ist eine *aktivierte* oder *ausgelöste Fähigkeit*, der wie ein *Zauberspruch* auf den *Stapel* gesetzt wird.

Quelle

Die Quelle einer *Fähigkeit* oder die Quelle von *Schaden* ist die *Karte* oder der *Spielstein*, der die Fähigkeit bzw. den Schaden generiert hat. Wenn ein *Effekt* von einem Spieler verlangt, eine Quelle zu bestimmen, kann dieser entweder eine *bleibende Karte* oder einen *Zauberspruch* auf dem *Stapel* (einschließlich eines Spruchs, der eine bleibende Karte erschafft) bestimmen. Der Effekt wird dann den nächsten Schaden betreffen, der durch diesen Zauberspruch oder durch diese bleibende Karte (im *Kampf* oder mittels einer ihrer Fähigkeiten) verursacht wird.

Raserei (Hinfällig)

Raserei ist eine *ausgelöste Fähigkeit*, die im *Segment* "Blocker deklarieren" der *Kampfphase* ausgelöst wird. "Raserei <X<" bedeutet: "Wenn diese *Kreatur geblockt* wird, erhält sie für jede sie blockende Kreatur über die erste hinaus +<X>/+<X> bis zum Ende des Zuges."

Regenerieren

Regeneration ist ein *Schaden-Ersatzeffekt*. "Regeneriere <bleibende Karte>" bedeutet: "Anstatt <bleibende Karte> zu *zerstören*, entferne allen Schaden von ihr, *tappe* sie und (falls sie sich im Kampf befindet) entferne sie aus dem *Kampf*. Weil es ein Ersatzeffekt ist, muß er vor der versuchten Zerstörung aktiv sein.

Rückkauf

Rückkauf ist eine *Ersatzfähigkeit*. Wenn ein Spieler einen *Spontanzauber* oder eine *Hexerei* mit Rückkauf *spielt*, kann er *zusätzliche Kosten* bezahlen, die auf der Karte angegeben sind. Wenn er dies tut, wird die Karte bei der *Verrechnung* des Zauberspruches nicht auf den *Friedhof* gelegt, sondern kehrt in die *Hand* ihres Besitzers zurück.

Saboteur (informell)

Dies ist ein Spitzname für *Kreaturen* mit *Fähigkeiten*, die *ausgelöst* werden, wenn die Kreatur *ungeblockt* ist, oder die nur *gespielt* werden können, wenn die Kreatur ungeblockt ist.

Schaden

Viele *Zaubersprüche* und *Fähigkeiten* fügen *Kreaturen* und/oder Spielern Schaden zu. Kreaturen können außerdem in der *Kampfphase* *Kampfschaden* zufügen.

Den Spielern zugefügter Schaden wird von ihren *Lebenspunkten* abgezogen. Einer Kreatur zugefügter Schaden bleibt auf der Kreatur. Eine Kreatur, die Schadenspunkte in Höhe ihrer *Widerstandskraft* oder mehr erhalten hat, hat *tödlichen Schaden* erhalten und wird *zerstört* (Siehe Regel 420 "Automatische Spieleeffekte"). Im *Aufräumsegment* wird aller Schaden von den Kreaturen entfernt.

Kosten und *Effekte*, deren Text die Formulierungen "Lebenspunkte verlieren" oder "Lebenspunkte bezahlen" enthält, sind kein Schaden und können nicht durch Schadenverhinderungseffekte *verhindert* werden.

Schadenverhinderungsfähigkeit

Eine Schadenverhinderungsfähigkeit ist eine *statische Fähigkeit*, die einen *Schadenverhinderungseffekt* generiert.

Schutz

Schutz ist eine *statische Fähigkeit*. Eine *bleibende Karte* mit Schutz vor <Eigenschaft> kann nicht von *Zaubersprüchen* oder *Fähigkeiten* mit <Eigenschaft> als *Ziel* genommen oder von *Verzauberungen* mit <Eigenschaft> verzaubert werden. Wenn sie *angreift*, kann sie nicht von *Kreaturen* mit <Eigenschaft> *geblockt* werden. Desweiteren werden alle Schadenspunkte, die ihr von *Quellen* mit <Eigenschaft> zugefügt werden, auf 0 reduziert. Siehe Regel 502.7 "Schutz".

Segment

Einige *Phasen* des *Zuges* werden in Segment unterteilt. Siehe Kapitel 3, "Der Ablauf eines Spielzuges".

Soforteffekt (Hinfällig)

Dies ist ein alter Begriff für *Spontanzauber* und *aktivierte Fähigkeiten*.

Spielen

Die Aktion, einen *Zauberspruch*, ein *Land* oder eine *Fähigkeit* zu spielen, beinhaltet die Ankündigung dieser Aktion und die Ausführung der nötigen Schritte, um die Aktion abzuschließen.

Um einen Zauberspruch oder eine *aktivierte Fähigkeit* zu spielen, muß der Spieler alle *Kosten bezahlen* und alle erforderlichen *Modi* und/oder *Ziele* benennen. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit wird dann auf den *Stapel* gesetzt. Siehe Abschnitt 409 "Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen".

Um ein Land zu spielen, nimmt der Spieler einfach eine Landkarte aus seiner *Hand* und legt sie ins Spiel.

Um eine *Manafähigkeit* zu spielen, bezahlt der Spieler alle Kosten und fährt dann sofort mit der *Verrechnung* der Fähigkeit fort. Siehe Regel 411 "Manafähigkeiten spielen".

Ausgelöste Fähigkeiten und *statische Fähigkeiten* werden nicht gespielt — sie passieren automatisch.

Spielen/Ziehen

Zu Beginn der Partie entscheidet ein Spieler, welcher Spieler beginnt. Derjenige Spieler, der anfängt, darf in seinem ersten *Ziehsegment* keine Karte ziehen. Dies nennt man die "Spielen/Ziehen"-Entscheidung. Siehe Regel 101 "Eine Partie beginnen".

Spielstein

Ein Spielstein ist ein *im Spiel* befindliches Objekt, das eine *bleibende Karte* repräsentiert, die durch einen *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* geschaffen wurde, aber keine eigene *Karte* besitzt. Spielsteine können wir Karten *getappt* oder *enttappt* werden. Siehe Regel 216 "Spielsteine".

Spontanzauber

Ein Spontanzauber ist ein *Kartentyp*. Ein Spieler kann immer dann Spontanzauber *spielen*, wenn er *Vorrang* hat. Spontanzauber werden am Ende der *Verrechnung* auf den *Friedhof* ihres *Besitzers*

gelegt. Siehe auch Regel 409, "Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen".

Sprechen (Hinfällig)

Einen *Zauberspruch* sprechen ist gleichbedeutend mit einen Zauberspruch *spielen*.

Spruchkosten (Hinfällig)

Dies ist der alte Begriff für *Manakosten*.

Stärke

Die Zahl vor dem Schrägstrich in der unteren rechten Ecke einer Kreaturenkarte gibt die Stärke der Kreatur an. Die aktuelle Stärke einer Kreatur ist ihr *Anfangswert* (die aufgedruckte Zahl) modifiziert durch eventuelle *Zählmarken*, die die Stärke verändern, und *dauerhafte Effekte*.

Kreaturen, die *angreifen* oder blocken, teilen *Kampfschaden* in Höhe ihrer Stärke aus. (Siehe Regel 310 "Kampfschaden".)

Bei einigen wenigen Kreaturenkarten wird die Stärke durch ein "*" anstatt durch eine Zahl angegeben. Dies bedeutet, daß die Kreatur eine *statische Fähigkeit* besitzt, die deren Stärke gemäß einer angegebenen Bedingung festsetzt. Wenn ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* die Stärke dieser Kreatur zu lesen versucht, wenn die Kreaturenkarte nicht *im Spiel* ist, beträgt sie 0.

Standardland

Es gibt fünf *Standardländer*: Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Jedes Standardland besitzt eine eingebaute *Manafähigkeit*. Siehe Regel 214.9 "Länder".

Stapel

Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* wird oben auf den *Stapel* gesetzt, wenn er oder sie *gespielt* wird. Immer wenn beide Spieler nacheinander *passen*, wird der oberste Spruch bzw. die oberste Fähigkeit auf dem Stapel *verrechnet* und der *aktive Spieler* erhält wiederum *Vorrang*. Siehe Regel 217.6 "Stapel" und Regel 408.1 "Timing, Vorrang und der Stapel".

Startphase

Die Startphase ist die erste *Phase* des Zuges. Sie besitzt drei *Segmente*: *Enttapp-*, *Versorgungs-* und *Ziehsegment*. Siehe Regel 301 "Startphase".

Statische Fähigkeit

Statische Fähigkeiten entfalten ihren Effekt die ganze Zeit, anstatt nur zu bestimmten Zeitpunkten gespielt zu werden. Statische Fähigkeiten generieren *dauerhafte Effekte*, die so lange aktiv sind, wie die *bleibende Karte* mit dieser Fähigkeit *im Spiel* verbleibt. Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* kann ebenfalls einen dauerhaften Effekt erschaffen, der nicht von einer bleibenden Karte abhängt; diese dauern entweder eine vorgegebene Zeit oder für den Rest der Partie. Siehe Regel 412 "Wie man mit statischen Fähigkeiten umgeht".

Sumpftarnung

Siehe *Landtarnung*.

Tappen

Um eine *bleibende Karte* zu tappen, dreht man die *Karte* seitwärts. Das Symbol ocT in *Aktivierungskosten* bedeutet: "Tappe diese bleibende Karte" — eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, kann man nicht erneut tappen, um damit die Kosten zu *bezahlen*. *Kreaturen*, die nicht ununterbrochen seit Beginn des Zuges unter der Kontrolle eines Spielers waren, können keine Fähigkeiten mit ocT in den Kosten benutzen..

Textbox

Die Textbox befindet sich auf einer **Magic**-Karte unterhalb der Illustration und enthält Regeln sowie *Anekdotentext*.

Tödlicher Schaden

Tödlicher Schaden ist eine Menge von *Schadenspunkten*, die größer als 0 und größer oder gleich der

Widerstandskraft einer *Kreatur* ist. Eine Kreatur mit tödlichem Schaden wird *zerstört*. Dies ist ein *automatischer Spieleffekt*.

Trampelschaden

Trampelschaden ist eine *statische Fähigkeit*, die das *Kampfschadensegment* der *Kampfphase* modifiziert. Sie läßt eine *angreifende Kreatur* über *blockende Kreaturen* "hinwegtrampeln" und einen Teil ihres Kampfschadens dem verteidigenden Spieler zufügen. Siehe Regel 502.9 "Trampelschaden".

Typ

Das Wort "Typ" an sich hat mehrere Bedeutungen — es kann den Grundtyp einer *Karte*, eines *Zauberspruchs* usw. angeben, oder einen Untertyp (wie Kreaturentyp oder Verzauberungstyp). Siehe Regeln 212-215.

Der Kartentyp (und Untertyp, falls zutreffend) ist auf einer Karte direkt unterhalb der Illustration angegeben. Bei einer Nichtlandkarte ist der Typ des Zauberspruchs derselbe wie der Kartentyp, auch wenn der Regeltext sagt, daß er "wie" ein anderer Typ (d.h. nach den Timing-Regeln des anderen Typs) gespielt werden kann. Der Typ einer *bleibenden Karte* ist derselbe wie ihr Kartentyp. *Spielsteine* besitzen keinen Kartentyp und keinen Zauberspruchtyp, haben aber einen Typ einer bleibenden Karte.

Wenn ein Zauberspruch oder eine *Fähigkeit* den Typ einer bleibenden Karte ändert, ersetzt der neue Typ alle vorherigen Typen. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit einen Typ hinzufügt, wird dies explizit angegeben.

Der Typ einer Kreatur ist auf der Karte hinter dem Wort "Kreatur" unterhalb der Illustration angegeben oder wird durch den Zauberspruch oder die Fähigkeit definiert, die einen Spielstein erschaffen hat. Eine Kreatur kann mehrere Typen besitzen. Eine Nichtkreaturenkarte, die durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit in eine Kreatur verwandelt wurde, hat keinen Kreaturentyp, es sei denn, der Zauberspruch oder die Fähigkeit verleiht ihr einen.

Kategorien von Karten, wie *Standardländer* oder *lokale Verzauberungen*, sind keine Typen und können nicht gewählt werden, wenn ein Typ bestimmt werden muß.

Übergehen

Ein *Segment*, eine *Phase* oder einen Zug zu übergehen, bedeutet, so fortzufahren, als hätte es/sie/er nie existiert. Übergehen ist ein *Verhinderungs-* oder *Ersatzeffekt*. "Übergehe <etwas>" ist dasselbe wie "verhindere <etwas>" oder "Anstatt <etwas> zu tun, tue nichts".

Sobald ein Segment, eine Phase oder ein Zug begonnen hat, kann nicht länger übergangen werden — eventuelle Übergehen-Effekte warten auf die nächste Gelegenheit.

Alles, was in einem Segment, einer Phase oder einem Zug passieren sollte und übergangen worden ist, wird nicht passieren. Alles, was auf das "nächste" Eintreten eines Ereignisses wartet, wartet auf das erste Eintreten dieses Ereignisses, das nicht übergangen worden ist. Wenn zwei Effekte einen Spieler dazu zwingen, auf das nächste Eintreten zu verzichten, muß der Spieler die nächsten beiden Male übergehen, wenn dieses Ereignis eintreten würde.

Umgewandelte Manakosten

Die umgewandelten Manakosten einer *Karte* entsprechen der Gesamtanzahl allen *Manas* in ihren *Manakosten*, unabhängig von der *Farbe*. Zum Beispiel hat ein Luftelementar umgewandelte Manakosten von 5. Siehe Regel 203 "Manakosten".

Umleiten (Hinfällig)

Schaden umleiten bedeutet, ihn einem anderen Spieler oder einer anderen *Kreatur*, als ursprünglich durch den *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit* oder die Kampfschadenzuweisung vorgesehen, zuzufügen. Dies ändert nicht die *Quelle* oder die Art des Schadens. Eine Schadenumleitungsfähigkeit generiert einen *Ersatzeffekt*, der aktiv sein muß, bevor der Schaden tatsächlich verursacht wird.

Umwandlung

Umwandlung ist eine *aktivierte Fähigkeit*, die die *Verrechnung* eines *Zauberspruchs* betrifft.

"Umwandlungskosten" bedeuten: "*Bezahle* <Kosten>, wirf diese *Karte* ab: *Ziehe* eine *Karte*. *Siehe* diese Fähigkeit nur dann, wenn diese *Karte* sich in Deiner Hand befindet."

Unblockbar

Wenn eine *Fähigkeit* sagt, daß eine *angreifende Kreatur* "unblockbar" ist, kann sie nicht von *Kreaturen geblockt* werden.

Unendlichkeitsregel

In den **Magic**-Regeln gibt es keine "Unendlichkeit". Gelegentlich kann das Spiel in einen Zustand geraten, in dem eine Reihe von Aktionen bis in alle Ewigkeit wiederholt werden könnte. Die "Unendlichkeitsregel" bestimmt, wie man solche Endlosschleifen unterbricht." Siehe Regel 421 "Wie man mit 'unendlichen' Schleifen umgeht".

Unentschieden

Eine Partie endet in einem Unentschieden, wenn beide Spieler gleichzeitig gewinnen oder verlieren.

Ungeblockte Kreatur

Eine *angreifende Kreatur* wird zu einer ungeblockten Kreatur, wenn sie nach dem *Segment* "Blocker deklarieren" der *Kampfphase* von keiner *Kreatur* geblockt wird. Sie bleibt eine ungeblockte Kreatur, bis ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* bewirkt, daß sie geblockt wird, sie vom Kampf entfernt wird, sie keine *Kreatur* mehr ist, ihr *Beherrscher* wechselt oder die *Kampfphase* endet. Ungeblockte *Kreaturen* kann es außerhalb der *Kampfphase* und vor dem *Segment* "Blocker deklarieren" nicht geben. Siehe Regel 309 "Blocker deklarieren".

Unterbrechungszauber (Hinfällig)

Ein Unterbrechungszauber ist eine Sorte von *Spontanzaubern*, die *Zaubersprüche* oder *Fähigkeiten* zum *Ziel* nimmt.

Vanguard Card

Die *Vanguard*-Ergänzungen bestehen aus übergroßen *Karten*, die eine Partie modifizieren. Eine *Vanguard*-*Karte* wird vor dem Beginn der Partie ins Spiel gebracht und beeinflusst die anfänglichen *Lebenspunkte* und die *maximale Handgröße* eines Spielers. *Fähigkeiten* auf einer *Vanguard*-*Karte* werden genauso wie die auf einer *im Spiel befindlichen Magic*-*Karte* *gespielt*. Sie ist jedoch keine **Magic**-*Karte* und kann deswegen nicht von *Zaubersprüchen* oder *Fähigkeiten* betroffen werden.

Verhinderung

Effekte, die etwas daran hindern einzutreten, ersetzen es durch "tue nichts". (Siehe Regel 419 "Ersatz- und Verhinderungseffekte") Diese *Effekte* müssen schon vor dem *Ereignis*, das sie verhindern wollen, aktiv sein.

Effekte, die eine vorgegebene Menge an Schadenspunkten verhindern, funktionieren wie "Schilder" und bleiben so lange aktiv, bis diese Menge an Schadenspunkten verhindert worden ist oder der Zug endet. Die Schadenspunkte müssen nicht alle von einer einzigen *Quelle* und auch nicht alle zur selben Zeit verursacht werden.

Effekte, die allen Schaden von einer vorgegebenen Quelle verhindern, betreffen den nächsten Schaden, der durch diese Quelle verursacht wird, unabhängig von der Menge. Diese *Effekte* laufen aus, wenn der Zug endet.

Verläßt das Spiel

Eine *bleibende Karte* verläßt das Spiel wenn sie aus der *Im-Spiel-Zone* in eine andere Zone bewegt wird. Siehe Regel 410.10c.

Wenn ein *Spielstein* das Spiel verläßt, hört er auf zu existieren. Dies ist ein *automatischer Spieleffekt*.

Wenn eine *Karte* das Spiel verläßt und später zurückkehrt, wird sie als gänzlich neue bleibende *Karte* behandelt, die keine Erinnerung an ihre frühere Existenz besitzt.

Verpuffen (Hinfällig)

Ältere Versionen der **Magic**-Regeln benutzen den Begriff "verpuffen", wenn *Zaubersprüche* oder

Fähigkeiten *neutralisiert* werden, weil sie bei der *Verrechnung* keine oder nur noch illegale *Ziele* vorfinden.

Verrechnen

Wenn der *Zauberspruch* oder die *Fähigkeit* oben auf dem *Stapel* verrechnet wird, führt ihr *Beherrscher* die auf der *Karte* angegebenen Anweisungen in der vorgegebenen Reihenfolge aus. Siehe Regel 413 "Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen".

Versteckte Information (Hinfällig)

In älteren **Magic**-Regeln wurden alle Entscheidungen beim Ansagen von *Zaubersprüchen* und *Fähigkeiten* getroffen; die einzigen Ausnahmen waren *Opfer* und bestimmte Arten von Entscheidungen, die "versteckte Informationen" betrafen und durch komplizierte Regeln definiert wurden. Unter den *Classic*-Regeln werden alle Entscheidungen, die ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* erfordert, mit Ausnahme des *Modus* und der *Ziele* bei der *Verrechnung* getroffen und bleiben dem Gegner bis dahin unbekannt.

Verschneit (Hinfällig)

Ein *Land* kann zusätzlich zu seinem *Typ* verschneit sein. Dies ändert weder seinen *Typ* noch, ob es ein *Standard*- oder *Nichtstandardland* ist. Ein verschneiter Wald ist zum Beispiel immer noch ein Wald. "Verschneit" macht keine Einschränkungen bzgl. des *Typs* und kann auch nicht gewählt werden, wenn ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* einen *Landtyp* erfordert.

Effekte, die den *Typ* eines Landes ändern, verändern nicht den Status des Landes, verschneit zu sein oder nicht.

Versorgungssegment

Das Versorgungssegment ist das zweite *Segment* der *Startphase* eines Zuges. Einige *Karten* besitzen *Fähigkeiten*, die zu Beginn des Versorgungssegments *ausgelöst* werden; eine solche *Fähigkeit* nennt man "Versorgungskosten" oder einen "Versorgungseffekt". Versorgungskosten werden normalerweise in der Form "Zu Beginn Deiner Versorgung kannst Du <Kosten bezahlen>. Wenn Du dies nicht tust, *opfere* <diese Karte>". Siehe Regel 303 "Versorgungssegment".

Verzauberung

Eine Verzauberung ist sowohl ein *Kartentyp* als auch ein *Typ* einer *bleibenden Karte*. Der *aktive Spieler* kann *Verzauberungs-Zaubersprüche* nur in seiner *Hauptphase* spielen, wenn der *Stapel* leer ist. Siehe Regel 214.8 "Verzauberungen". Siehe auch *Globale Verzauberung*, *Lokale Verzauberung*.

Verzögerte Fähigkeit

Eine verzögerte *Fähigkeit* ist eine *aktivierte* oder *ausgelöste Fähigkeit*, die durch *Effekte* generiert worden ist, als einige *Zaubersprüche* oder *Fähigkeiten* verrechnet worden sind. Siehe Regel 406.2 "Verzögerte Fähigkeiten".

Vorrang

Der Spieler, der zu einem bestimmten Zeitpunkt die Option hat, einen *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* zu *spielen*, besitzt Vorrang.

Jedesmal, wenn ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* (mit Ausnahme einer *Manafähigkeit*) verrechnet wird, und zu Beginn der meisten *Phasen* und *Segmente*, erhält der aktive Spieler Vorrang. Wenn ein Spieler *paßt*, erhält dessen *Gegner* Vorrang. Wenn beide Spieler nacheinander passen, endet die Phase oder das Segment.

Vorrang abgeben (Hinfällig)

Vorrang abgeben ist dasselbe wie *passen*.

Waldtarnung

Siehe *Landtarnung*.

Weltenverzauberung (Hinfällig)

Weltenverzauberungen sind eine besondere Art von *globalen Verzauberungen*, die es nur auf alten *Karten* gibt, die nicht mehr hergestellt werden. Immer wenn zwei oder mehr Weltenverzauberungen

im Spiel sind, wird die älteste auf den *Friedhof ihres Besitzers* gelegt. Dies ist ein *automatischer Spieleffekt*.

Wenn

Eine *ausgelöste Fähigkeit* kann folgendermaßen formuliert sein: "Immer wenn...", "Falls..." oder "Wenn...". Diese *Fähigkeit* fragt jedesmal, wenn das *auslösende Ereignis* eintritt, ab, ob die genannte Bedingung erfüllt ist. Ist dies der Fall, wird die Fähigkeit ausgelöst und auf den *Stapel* gesetzt. Wenn sie *verrechnet* wird, wird die Bedingung wieder überprüft. Wenn die Bedingung zu mindestens einem dieser Zeitpunkte nicht erfüllt ist, hat die Fähigkeit keine Auswirkung.

Widerstandskraft

Die Zahl hinter dem Schrägstrich in der unteren rechten Ecke einer Kreaturenkarte gibt die Widerstandskraft der Kreatur an. Die aktuelle Widerstandskraft einer Kreatur ist ihr *Anfangswert* (die aufgedruckte Zahl) modifiziert durch eventuelle *Zählmarken*, die die Widerstandskraft verändern, und *dauerhafte Effekte*.

Eine Kreatur, der Schadenspunkte in Höhe ihrer Widerstandskraft oder darüber hinaus (und größer als 0) zugefügt worden sind, hat tödlichen Schaden erhalten und wird bei der nächsten Gelegenheit, da ein Spieler *Vorrang* erhält, *zerstört*. Dies ist ein *automatischer Spieleffekt*.

Bei einigen wenigen Kreaturenkarten wird die Widerstandskraft durch ein "*" anstatt durch eine Zahl angegeben. Dies bedeutet, daß die Kreatur eine *statische Fähigkeit* besitzt, die deren Widerstandskraft gemäß einer angegebenen Bedingung festsetzt. Wenn ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* die Widerstandskraft dieser Kreatur zu lesen versucht, wenn die Kreaturenkarte nicht *im Spiel* ist, beträgt sie 0.

X

Wenn Kosten ein "X" enthalten, muß der Wert von X beim *Spielen des Zauberspruchs* oder der *Fähigkeit* angekündigt werden. Während sich der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf dem *Stapel* befindet, entspricht ein X in den *Manakosten* der entsprechenden Menge *beliebigen Manas*. Wenn eine Karte in irgendeiner anderen *Zone* ein X in ihren Manakosten enthält, wird es als 0 behandelt.

Zählmarke

Eine Zählmarke ist ein Hilfsmittel, das auf eine *bleibende Karte* gelegt wird, um entweder ihre *Charakteristika* zu modifizieren oder mit einer Fähigkeit zu interagieren. Manche *Kreaturen* kommen zum Beispiel mit einer Anzahl von +1/+1-Zählmarken ins Spiel, die ihre *Stärke* und *Widerstandskraft* erhöhen. Zählmarken mit demselben *Namen* oder derselben Beschreibung sind austauschbar.

Zählt als

Wenn der Text einer *Karte* sagt, daß sie als etwas "zählt", dann ist die Karte in Bezug auf die Spielregeln und andere Karten eben dieses Ding. Dies ist keine *Fähigkeit*; es gilt sogar, wenn die Karte nicht *im Spiel* ist. Zum Beispiel kann eine Karte, die "als Wald zählt", durch einen *Zauberspruch*, der die *Bibliothek* nach einer Waldkarte durchsucht, geholt werden, und sobald sie im Spiel ist, erlaubt sie *Waldtarnung*.

Zauberspruch

Eine *Nichtlandkarte* wird zu einem Zauberspruch, wenn sie *gespielt* wird, und bleibt ein Zauberspruch, bis sie *neutralisiert* oder *verrechnet* wird. Nichtlandkarten bezeichnet man auch als "Zauberspruchkarten". Siehe Regel 213 "Zaubersprüche".

Zeigen

Eine *Karte* zeigen, heißt, sie für alle Spieler sichtbar aufzudecken. Dies ist ein *einmaliger Effekt*; nachdem alle Spieler die Karte gesehen haben, wird sie wieder in ihren früheren Zustand zurückversetzt.

Zerstören

Eine *bleibende Karte* zerstören, bedeutet, sie von der *Im-Spiel-Zone* auf den *Friedhof ihres Besitzers* zu legen. *Regeneration* oder andere *Effekte*, die eine Zerstörung *ersetzen* können, können diese Aktion ersetzen. Siehe Regel 419 "Ersatz- und Verhinderungseffekte".

Ziehen

Eine Spieler zieht eine *Karte*, indem er die oberste Karte seiner *Bibliothek* in seine *Hand* nimmt. Ein *Zauberspruch* oder eine *Fähigkeit* kann Karten aus der Bibliothek eines Spielers in dessen Hand bewegen, ohne sie zu "ziehen"; dies macht einen Unterschied für Fähigkeiten, die durch das Ziehen von Karten *ausgelöst* werden oder die das Ziehen von Karten *ersetzen*.

Ziehsegment

Das Ziehsegment ist das dritte *Segment* der *Startphase* und beginnt mit einer *ausgelösten Fähigkeit*, die den *aktiven Spieler* zwingt, eine Karte zu *ziehen*. Ein Spieler kann in diesem Segment *Zaubersprüche* und *Fähigkeiten* spielen, wenn er *Vorrang* hat. Siehe Regel 304 "Ziehsegment".

Ziel

Siehe *Deiner Wahl*.

Zone

Eine Zone ist jeder Ort, an dem sich **Magic**-Karten während einer Partie aufhalten können. Siehe Regel 217 "Zonen".

Zusätzliche Kosten

Einige *Zaubersprüche* oder *Fähigkeiten* haben in ihrem Text zusätzliche Kosten aufgeführt, die zur selben Zeit *bezahlt* werden, da der Spieler die *Manakosten* bezahlt. Siehe Regel 409 "Zaubersprüche und aktivierte Fähigkeiten spielen".

Ursprüngliches Magic: Die Zusammenkunft-Design: Richard Garfield

Classic Sechste Edition-Entwicklungsteam:

Charlie Catino, Skaff Elias, Mike Elliott, William Jockusch, Beth Moursund, Bill Rose, Mark Rosewater und Henry Stern (Karten und Regeln); mit Beiträgen von John Tocher und Brian Tinsman beim Regelbuch und Jonathan Tweet bei der Strategiehilfe

Redaktion: Darla A. Kennerud, Brady Dommermuth und Jennifer Clarke Wilkes

Entwicklungsleitung Magic: Bill Rose

Künstlerliche Leitung: Ron Spears

Graphische Gestaltung: Daniel Gelon mit Beiträgen von Sonia Telesco

Übersetzung der Regeln: Stephan Valkyser, mit Beiträgen von Hanno Girke

Layout: Ilka Sorg und Hanno Girke

Koordinierung der deutschen Version: Doru Culiac

Magic: The Gathering wurde von Richard Garfield entwickelt. Dazu beigetragen haben Charlie Catino, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry "Bit" Reich, Bill Rose und Elliott Segal. Das ursprüngliche graphische Design war von Jesper Myrfors, Lisa Stevens und Christopher Rush.

Danke an alle, die an diesem Projekt mitgearbeitet haben – es sind zu viele, um sie hier alle aufzuzählen!

Dies ist die Art und Weise, wie die Welt endet...

ˆDie Schafe werden das erste Zeichen sein.

Die, die heruntollen und hopsen, werden mit großen Erschütterungen detonieren,

Der stärkste Leim wird sie nicht halten können, ihre Qual wird unbeobachtet sein,

Bis die großen Dreiecke weggehen.'

Und dies ist die Art und Weise, wie dieses Regelbuch endet:

©1993–1999 Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast, **Magic: Die Zusammenkunft, Magic, Arabian Nights, Antiquities, Legends und The Dark** sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. Arena, DCI, *Classic, Fallen Empires, Eiszeit, Heimatländer, Allianzen, Trugbilder, Visionen, Wetterlicht, Sturmwind, Felsenburg, Exodus, Urzas Sage, Urzas Schicksal, Unglued, Vanguard, Chronicles, Portal, Portal Zweites Zeitalter, Portal Drei Königreiche*, das M, das Tap-Symbol (oT), die Manasymbole (oW, oU, oB, oR, oG) und das Pentagon der Farben sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. U.S.- Patent 5662332. In anderen Ländern zum Patent angemeldet.

Diese Regeln haben den Stand vom 2. April 1999.