

## Полные правила Magic: The Gathering

(от 25 января 2019)

### **Важная информация для читателей.**

- 1) *Переводы некоторых терминов, ранее не переводившихся на русский язык, были подобраны так, чтобы не создавать путаницы. Так например ряд возможных состояний перманента выглядит на русском так: повернут/развернут (не повернут), лицом вверх (рубашкой вниз)/рубашкой вверх (лицом вниз), обернувшийся/не обернувшийся, действительный/мнимый. Последние две пары понятий имели множество вариантов, среди которых были перевернут/не перевернут, что слишком созвучно с повернут/не повернут, а в фазе/в противофазе громоздко.*
- 2) *Некоторые термины не встречаются на картах в русском варианте, и для них в правилах оставлены указания на их английские названия.*
- 3) *Построение фраз и текста правил оригинала по возможности использует определенные шаблоны (как в юридическом документе), чтобы любое отхождение от шаблона указывало на отличие этого правила от другого. В русском переводе мы постарались сохранить эти шаблоны, из-за чего может создаваться впечатление, что предложения построены не совсем по правилам русского языка. Но такое построение даёт возможность действительно правильно понять значение правила, его смысл.*
- 4) *При актуализации перевода зачастую всплывали фактические ошибки перевода, которые сильно искажали смысл правила (одно маленькое it меняет смысл правила на противоположный). Мы постарались их все исключить, но мы, разумеется, люди и допускаем, что в документе по-прежнему где-то остаются не отловленные ошибки. Если вы обнаружили такую ошибку, сообщите об этом переводчикам (контакты можно найти, связавшись с ближайшим к вам судьей).*
- 5) *При переводе активно использовались официальные FAQ к выпускам на русском языке, однако и они не избежали правки. Например, имеющиеся на сайте WotC заметки к выпуску Возрождение Эльдрази содержат названия многоуровневых карт в виде «Повышатели уровня», что совершенно не указывает на карты (leveler cards в английском) и создаёт массу неудобных конструкций вида «карты повышатели уровня». Такое название не встречается на самих картах, так что название таких карт было решено заменить на «многоуровневые».*

***Эта версия правил предназначена для ознакомления. Для решения всех спорных вопросов необходимо обращаться к судьям, оригинальной и актуальной версии англоязычных правил Magic, а также к здравому смыслу.***

*С уважением ко всем, кто любит эту замечательную игру,*

*Никита Тарима*

***Релевантные изменения внес и отформатировал: Афонин Кирилл***

***Авторы перевода глоссария, на котором основан перевод полных правил: Ирина Самонова, Шамыкина Виктория, Константин Панфилов, Вячеслав Гребенюк, Андрей Гусев. Авторы перевода полных правил: Алексей Чернышов, Вячелав Кухтюк, Александр Коробкин, Лев Котляр, Никита Тарима.***

***Авторы конечного перевода: Никита Тарима и Маргарита Калмыкова.***

***Редакторы перевода: Михаил Турецкий, Таня Скугаревская, Лев Котляр***

***Главный редактор перевода: Никита Тарима.***

# Содержание

## 1. Основы игры

- 100. Общие понятия
- 101. Золотые правила Magic
- 102. Игроки
- 103. Подготовка к игре
- 104. Окончание игры
- 105. Цвета
- 106. Мана
- 107. Числа и Символы
- 108. Карты
- 109. Объекты
- 110. Перманенты
- 111. Заклинания
- 112. Способности
- 113. Эмблемы
- 114. Цели
- 115. Специальные действия
- 116. Временные рамки и приоритет
- 117. Стоимости
- 118. Количество жизни
- 119. Повреждения
- 120. Взятие карты
- 121. Жетоны

## 2. Части карты

- 200. Общие понятия
- 201. Имя
- 202. Мана-стоимость и цвет
- 203. Иллюстрация
- 204. Индикатор цвета
- 205. Строка типа
- 206. Символ выпуска
- 207. Поле текста
- 208. Сила/выносливость
- 209. Верность
- 210. Модификатор руки
- 211. Модификатор жизни
- 212. Информационная строка

## 3. Типы карт

- 300. Общие понятия
- 301. Артефакты
- 302. Существа
- 303. Чары
- 304. Мгновенные заклинания
- 305. Земли
- 306. Planeswalker
- 307. Волшебство
- 308. Племенное
- 309. Измерение (неоф.) (англ. Plane)
- 310. Феномен (неоф.) (англ. Phenomena)
- 311. Авангард (неоф.) (англ. Vanguard)
- 312. Замысел. (неоф.) (англ. Scheme)
- 313. Конспирация

#### 4. Зоны

- 400. Общие понятия
- 401. Библиотека
- 402. Рука
- 403. Поле битвы
- 404. Кладбище
- 405. Стек
- 406. Изгнание
- 407. Зона ставок
- 408. Зона командования

#### 5. Структура хода

- 500. Общие понятия
- 501. Начальная фаза
- 502. Шаг разворота
- 503. Шаг поддержки
- 504. Шаг взятия карты
- 505. Главная фаза
- 506. Фаза боя
- 507. Шаг начала боя
- 508. Шаг объявления атакующих
- 509. Шаг объявления блокирующих
- 510. Шаг боевых повреждений
- 511. Шаг конца боя.
- 512. Завершающая фаза
- 513. Заключительный шаг
- 514. Шаг очистки

#### 6. Заклинания, способности и эффекты

- 600. Общие понятия.
- 601. Розыгрыш заклинаний.
- 602. Активация активируемых способностей.
- 603. Обработка срабатывающих способностей.
- 604. Обработка статических способностей.
- 605. Мана-способности.
- 606. Способности верности.
- 607. Связанные способности
- 608. Разрешение заклинаний и способностей.
- 609. Эффекты
- 610. Единовременные эффекты.
- 611. Продолжительные эффекты.
- 612. Эффекты изменения текста.
- 613. Взаимодействие продолжительных эффектов
- 614. Эффекты замещения
- 615. Эффекты предотвращения
- 616. Взаимодействие эффектов замещения и/или предотвращения

#### 7. Дополнительные правила

- 700. Общие понятия
- 701. Действия с ключевым словом
- 702. Способности с ключевым словом.
- 703. Действия, основанные на структуре хода.
- 704. Действия вызванные состоянием.
- 705. Бросок монетки
- 706. Копирование объектов.
- 707. Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх
- 708. Двойные карты.
- 709. Оборачивающиеся карты (неоф.) (англ. Flip Cards)
- 710. Многоуровневые карты (неоф.) (англ. Leveler Cards)

- 711. Двусторонние карты
- 712. Соединяющиеся карты
- 713. Карты-списки.
- 714. Карты Саги
- 715. Контроль над другим игроком
- 716. Завершение хода.
- 717. Монарх
- 718. Начать партию заново.
- 719. Подыгры.
- 720. Использование сокращений.
- 721. Обработка нелегальных действий.
- 8. Правила для многопользовательской игры
  - 800. Общие понятия
  - 801. Правило об ограниченной области влияния
  - 802. Правило об атаке нескольких игроков
  - 803. Правило об атаке налево и атаке направо
  - 804. Правило о редислокации существ
  - 805. Правило общего хода команды
  - 806. Вариант игры «Куча мала» (Free-for-all)
  - 807. Вариант игры «Большая резня» (Grand Melee)
  - 808. Вариант игры «Команда на команду» (Team vs. Team)
  - 809. Вариант игры «Император» (Emperor)
  - 810. Вариант игры «Двухголовый Гигант» (Two-Headed Giant Variant)
  - 811. Вариант игры с командами вперемешку (Alternating Teams)
- 9. Нетурнирные варианты игры
  - 900. Общие понятия
  - 901. Погоня по мирам (Planechase)
  - 902. Авангард (Vanguard)
  - 903. Командир (Commander)
  - 904. Архивраг (Archenemy)
  - 905. Драфт Конспирация (Conspiracy Draft)

# 1. Основы игры

## 100. Общие понятия

100.1. Представленные в этом документе правила Magic применяются к любой игре в Magic с двумя и более игроками, включая игры вдвоем и многопользовательские игры.

100.1a Игра вдвоем – это игра, в которой участвуют только два игрока.

100.1b Многопользовательская игра – это игра, которая начинается с количеством игроков более двух. Смотрите раздел 8, «Правила для многопользовательской игры».

100.2. Для игры каждый игрок должен иметь собственную колоду традиционных карт Magic, небольшие предметы, используемые для обозначения фишек и жетонов, а также какой-либо способ наглядно отслеживать количество жизни игроков.

100.2a При игре в формате с собранной колодой (когда каждый участвующий игрок заранее составляет свою собственную колоду), каждая колода должна содержать по крайней мере 60 карт. Такая колода может содержать любое количество карт базовых земель и не более чем по 4 карты с одинаковым английским названием, за исключением карт базовых земель.

100.2b При игре в ограниченном формате (когда каждый участвующий игрок получает одинаковое количество запечатанной продукции Magic и составляет свою колоду только из этого продукта и карт базовых земель) каждая колода должна содержать по крайней мере 40 карт. Такая колода может иметь любое количество копий карт, обнаруженных в предоставленном продукте.

100.3. Для некоторых нетурнирных вариантов игры требуются дополнительные предметы, такие как карты специального назначения, нетрадиционные карты Magic и кубики. Смотрите раздел 9, «Нетурнирные варианты игры».

100.4. Каждый игрок также может иметь дополнительную колоду - набор дополнительных карт, которые могут быть использованы для изменения своей колоды между играми в матче.

100.4a При игре в формате с собранной колодой дополнительная колода может содержать не более 15 карт. Правило по ограничению в 4 одинаковые карты (смотрите правило 100.2a) применяется к колоде и дополнительной колоде вместе.

100.4b При индивидуальной игре в ограниченном формате все карты, вскрытые игроком, но не включенные в его колоду составляют его дополнительную колоду.

100.4c При игре в Двухголовый гигант в ограниченном формате все карты, вскрытые командой, но не включенные ни в одну из колод игроков составляют дополнительную колоду команды.

100.4d При игре в другие варианты многопользовательской игры в ограниченном формате каждая карта, вскрытая командой, но не включенная в колоду одного из игроков, назначается в дополнительную колоду одного из игроков. Каждый игрок имеет собственную дополнительную колоду. Карты не могут быть переданы другому игроку.

100.5. Не существует максимального ограничения на размер колоды.

100.6. Большинство турниров по Magic (организованная игровая деятельность, во время которой игроки соревнуются между собой ради призов) имеют дополнительные правила, описанные в Magic: The Gathering Tournament Rules (можно найти по ссылке: [WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents)). Эти правила могут ограничивать использование некоторых карт, в том числе полностью исключать использование всех карт из некоторых старых выпусков.

100.6a Турниры обычно состоят из ряда матчей. Матч при игре вдвоем обычно длится до тех пор, пока один из игроков не выиграет две партии. Матч в многопользовательской игре обычно состоит только из одной игры.

100.6b Игроки могут воспользоваться сервисом Magic Store & Event Locator на [Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator) для поиска турниров в своем регионе.

100.7. Некоторые промо-карты и карты из наборов Unglued, Unhinged и Unstable напечатаны с серебряной границей. Эти карты предназначены для нетурнирной игры и могут иметь свойства и текст, не подчиняющиеся данным правилам.

## 101. Золотые правила Magic

101.1. Если текст карты напрямую противоречит данным правилам, карта имеет приоритет над правилами. Карта заменяет только то правило, которое применяется в конкретной ситуации, и только для этой ситуации. Единственным исключением является то, что игрок может сдать в любой момент (смотрите правило 104.3a).

101.2. Если правило или эффект предписывают или позволяют чему-либо произойти, и существует другой эффект, который запрещает этому событию произойти, то запрещающий эффект имеет приоритет

***Пример:** Если один эффект гласит: «Вы можете разыграть одну дополнительную землю в этом ходу», а другой гласит: “Вы не можете разыгрывать земли в этом ходу», то эффект, запрещающий Вам разыгрывать земли, побеждает.*

101.2a Добавление способностей объектам и лишение объектов способностей не попадает под это правило. (Смотрите правило 112.10).

101.3. Любая часть инструкции, которую невозможно выполнить, игнорируется. (В большинстве случаев карта предусматривает последствия для этого, в противном случае ничего не происходит).

101.4. Если несколько игроков должны сделать выбор или совершить действие одновременно, то сначала активный игрок (игрок, чей сейчас ход) делает необходимый выбор, затем следующий игрок в порядке очередности хода (обычно это игрок сидящий слева от активного игрока) делает свой выбор, после чего свой выбор делают остальные неактивные игроки в порядке очередности хода. После этого действие выполняется одновременно. Это правило также часто называют «очередность активный игрок – неактивный игрок (АИНАИ)»

***Пример:** текст карты гласит: «Каждый игрок жертвует существо». Сначала активный игрок выбирает существо под своим контролем. Затем каждый неактивный игрок в порядке очередности хода выбирает существо под своим контролем. После этого все выбранные существа жертвуются одновременно.*

101.4a Если эффект предписывает каждому игроку выбрать карту из закрытой зоны, такой как рука или библиотека, то эти карты могут оставаться повернуты рубашкой вверх после осуществления выбора. Однако каждый игрок должен явно указать, какую карту, лежащую рубашкой вверх, он выбирает.

101.4b Игрок знает о выборе, сделанном предыдущими игроками, когда делает собственный. Исключением является случай, указанный в правиле 101.4a.

101.4c Если игрок должен сделать более чем один выбор одновременно, то этот игрок осуществляет выбор в указанном порядке. Если порядок не указан, игрок выбирает порядок сам.

101.4d Если выбор, сделанный неактивным игроком, заставляет активного игрока или предыдущих неактивных игроков сделать выбор, все оставшиеся решения принимаются в порядке АИНАИ, начиная с активного игрока.

## 102. Игроки

102.1. Игрок – это один из людей в игре. Активным игроком называется игрок, чей ход сейчас идет. Остальные игроки называются неактивными.

102.2. При игре вдвоем, оппонентом игрока является другой игрок.

102.3. В многопользовательской командной игре, товарищами по команде игрока называются другие игроки его команды, остальные игроки являются оппонентами.

102.4. Заклинание или способность могут использовать сокращение «ваша команда» (“your team”) как сокращение для «вы и/или ваши товарищи по команде». В игре, не являющейся многопользовательской игрой между командами, «ваша команда» значит то же, что и «вы».

## 103. Подготовка к игре

103.1. В начале игры каждый игрок тасует свою колоду так, чтобы карты оказались в случайном порядке. Каждый игрок затем имеет право перетасовать или поднять колоду оппонента. Колоды игроков становятся их библиотеками.

103.1a Если игрок использует дополнительную колоду (смотрите правило 100.4) или карты, представленные картами-списками (смотрите правило 713), то эти карты должны быть отложены в сторону перед перетасовкой.

103.1b При игре в Командира каждый игрок кладет своего командира лицом вверх в зону командования перед перетасовкой. Смотрите правило 903.6.

103.1c В игре Драфт Конспирация, каждый игрок помещает любое количество карт Конспирации из своей дополнительной колоды в зону командования перед перетасовкой. Смотрите правило 905.4.

103.2. После тасовки колод игроки определяют, чей ход будет первым. В первой партии матча (включая матчи, состоящие из одной партии) игроки по взаимному согласию могут использовать любой способ для этой цели (бросить монетку, кинуть кубик и пр.). В матче, состоящем из нескольких партий, игрок, проигравший предыдущую игру, определяет, чей ход будет первым. Если предыдущая партия закончилась вничью, то игрок, решавший чей ход будет первым в предыдущей партии, решает вновь. Игрок, чей ход – первый, называется стартующим игроком. По умолчанию, порядок очередности хода начинается со стартующего игрока и продолжается далее по часовой стрелке.

103.2a В игре, использующей правило общего хода команды, вместо стартующего игрока существует стартующая команда.



103.2b При игре в Архиврага эти методы не используются для определения стартующего игрока. Вместо этого первый ход делает архивраг.

103.2c Одна карта (Power Play) утверждает что контролирующий её игрок является стартующим игроком. Этот эффект заменяет собой эти методы.

103.3. Каждый игрок начинает партию с начальным количеством жизней равным 20. Некоторые варианты игры предусматривают другое начальное количество жизней.

103.3a При игре в Двухголового гиганта начальное количество жизней каждой команды – 30.

103.3b При игре в Авангард начальное количество жизней каждого игрока вычисляется так: 20 плюс или минус модификатор жизни, указанный на его карте авангарда.

103.3c При игре в Командира начальное количество жизней каждого игрока – 40.

103.3d При игре в дуэльную версию Схватки начальное количество жизней игрока — 25. В многопользовательской версии Схватки, начальное количество жизней игрока — 40.

103.3e При игре в Архиврага начальное количество жизней архиврага – 40.

103.4. Каждый игрок берет карты в количестве, равном его исходному размеру руки, который обычно составляет 7. (Некоторые эффекты могут изменять это число.) Игрок, недовольный своей начальной рукой может пересдать себе руку. Сначала, стартующий игрок объявляет, будет ли он пересдавать себе руку. Затем, все остальные игроки в порядке очередности хода делают свой выбор. Как только каждый игрок объявил о своем выборе, те игроки, которые решили пересдать себе руку, делают это одновременно. Чтобы пересдать себе руку, игрок втасовывает свою руку обратно в библиотеку, затем берет карт на одну меньше, чем было в его предыдущей руке. Если игрок решает оставить свою руку, она становится его начальной рукой, и этот игрок не может больше себе пересдавать. Процесс пересдачи повторяется до тех пор, пока каждый игрок не оставит свою руку. (Если размер руки игрока достигает нуля, этот игрок должен оставить руку). После того как все игроки оставили свои начальные руки, в порядке очередности хода каждый игрок, рука которого содержит карт меньше, чем исходный размер руки этого игрока, может посмотреть верхнюю карту его библиотеки. Если игрок это делает, то этот игрок может поместить эту карту в низ своей библиотеки.

103.4a При игре в Авангард, исходный размер руки каждого игрока рассчитывается, как 7 плюс или минус модификатор руки, указанный на его карте авангарда.

103.4b Если эффект позволяет игроку совершить действие «в любой момент, когда [тот игрок] может пересдать себе руку», игрок может выполнить это действие в тот момент, когда он должен объявить, будет ли пересдавать себе руку. Это действие не обязательно должно происходить на первом круге пересдач. Остальные игроки могли уже объявить о своем решении к моменту, когда у игрока появляется возможность выполнить действие. Если игрок выполняет действие, после это он должен объявить будет он пересдавать себе руку или нет.

103.4c В многопользовательской игре и при игре в Схватку, если игрок решает пересдать себе руку первый раз, он берет столько же карт, сколько было в его предыдущей руке. При дальнейших пересдачах размер руки уменьшается на один, как обычно.

103.4d В многопользовательской игре, использующей правило общего хода команды, сначала каждый игрок стартующей команды объявляет свое решение о пересдаче, затем игроки каждой другой команды в порядке очередности хода делают то же самое. Товарищи по команде могут советоваться для принятия решения. После этого, все пересдачи производятся одновременно. Игрок может пересдать себе руку, даже после того, как его товарищи по команде решили оставить свои.

103.5. Некоторые карты позволяют игроку совершить с ними действия из своей начальной руки. Как только процесс пересдач завершён (смотрите правило 103.4), стартующий игрок может выполнить такие действия в любом порядке. После этого, каждый игрок в порядке хода также может выполнить такие действия.

103.5a Если карта позволяет игроку начать игру с этой картой на поле битвы, то игрок, выполняющий это действие, кладет эту карту на поле битвы.

103.5b Если карта позволяет игроку показать ее из начальной руки, то игрок, выполняющий это действие, показывает карту. Карта остается открытой до тех пор, пока не начнется первый ход. Каждая карта может быть показана только один раз.

103.5c В многопользовательской игре, использующей правило общего хода команды, сначала каждый игрок стартующей команды, в любом удобном команде порядке, совершает такие действия. Товарищи по команде могут совещаться для принятия этого решения. Затем каждый игрок в каждой команде согласно порядку хода делает то же самое.

103.6. При игре в Погоню по мирам, стартующий игрок снимает верхнюю карту со своей колоды измерений и переворачивает ее лицом вверх. Если это карта феномена, тот игрок кладет эту карту вниз колоды измерений и повторяет этот процесс до тех пор пока карта измерения не будет повернута лицом вверх. Повернутая лицом вверх карта измерений становится стартовым измерением. (Смотрите правило 901, «Погоня за Измерениями»)

103.7. Стартующий игрок начинает свой первый ход.

103.7a При игре вдвоем, стартующий игрок пропускает шаг взятия карты (смотрите правило 504 «Шаг взятия карты») во время своего первого хода.

103.7b При игре в Двухголовый гигант, стартующая команда пропускает шаг взятия карты во время своего первого хода.

103.7c Во всех прочих вариантах многопользовательской игры, игроки не пропускают шаг взятия карты во время первого хода.

## 104. Окончание игры

104.1. Партия заканчивается немедленно в случае, если игрок выиграл, если наступает ничья, или если партия начинается заново.

104.2. Существует несколько способов выиграть партию.

104.2a Игрок, все еще участвующий в игре, выигрывает, если все оппоненты этого игрока вышли из игры. Это событие происходит моментально и игнорирует любые эффекты, которые не позволяют этому игроку одержать победу.

104.2b Эффект может гласить, что игрок выигрывает партию.

104.2c В командной многопользовательской игре, команда, хотя бы один член которой, все еще в игре, выигрывает, если все остальные команды вышли из игры. Каждый игрок этой команды выигрывает партию, даже если ранее он проиграл.

104.2d При игре в Императора, команда выигрывает партию, если ее император выигрывает партию. (Смотрите правило 809.5.)

104.3. Существует несколько способов проиграть партию.

104.3a В любой момент игрок может сдаться. Сдавшийся игрок немедленно выходит из игры. Он проигрывает партию.

104.3b Если количество жизней игрока равно 0 или меньше, он проигрывает партию в следующий раз, когда игрок должен получить приоритет. (Это – действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

104.3c Если игрок должен взять больше карт, чем находится в его библиотеке, он берет оставшиеся карты и проигрывает партию в следующий раз, когда игрок должен получить приоритет. (Это – действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

104.3d Если у игрока 10 или более жетонов яда, он проигрывает партию в следующий раз, когда игрок должен получить приоритет. (Это – действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

104.3e Эффект может гласить, что игрок проигрывает партию.

104.3f Если игрок должен выиграть и проиграть одновременно, он проигрывает партию.

104.3g В командной многопользовательской игре, команда проигрывает партию, если все её члены проиграли партию.

104.3h В многопользовательской игре, если используется правило об ограниченной области влияния (смотрите правило 801), если эффект гласит, что игрок выигрывает партию, вместо этого все оппоненты, находящиеся в области влияния этого игрока, проигрывают партию. Игра может и не закончиться на этом.

104.3i При игре в Императора, команда проигрывает партию, если её император проигрывает партию. (Смотрите правило 809.5.)

104.3j При игре в Командира, игрок, которому за время партии было нанесено 21 или более боевых повреждений одним и тем же командиром, проигрывает партию. (Это – действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704. Также смотрите правило 903.10.)

104.3k Во время турнира, игрок может проиграть партию в результате наказания, выданного судьёй. Смотрите правило 100.6.

104.4. Существует несколько случаев, при которых партия заканчивается вничью.

104.4a Если все оставшиеся в игре игроки проигрывают одновременно, партия заканчивается вничью.

104.4b Если игра, в которой не используется правило об ограниченной области влияния, каким-либо образом входит в цикл обязательных действий, повторяющих последовательность событий, исключающих возможность остановить этот цикл, то эта партия заканчивается вничью. Циклы, содержащие необязательные действия не приводят к ничьей.

104.4c Эффект может гласить, что партия заканчивается вничью.

104.4d В многопользовательской командной игре, партия заканчивается вничью, если все оставшиеся в игре команды проигрывают одновременно.

104.4e В многопользовательской игре, использующей правило об ограниченной области влияния, эффект заклинания или способности, гласящий, что партия заканчивается вничью, завершает партию ничьей лишь для игрока, контролирующего этот эффект, и для всех игроков в его области влияния. Только эти игроки выходят из игры, для всех остальных игроков партия продолжается.

104.4f В многопользовательской игре, использующей правило об ограниченной области влияния, если игра каким-либо образом входит в цикл обязательных действий, повторяющих последовательность событий, исключающих возможность остановить этот цикл, то эта партия заканчивается вничью для каждого игрока, который контролирует объект, вовлеченный в этот цикл, а также для каждого игрока в их области влияния. Только эти игроки выходят из игры, для всех остальных игроков партия продолжается.

104.4g В многопользовательской командной игре, партия заканчивается вничью для команды, если она заканчивается вничью для каждого оставшегося в игре члена этой команды.

104.4h При игре в Императора, партия заканчивается вничью для команды, если она заканчивается вничью для её императора. (Смотрите правило 809.5.)

104.4i На турнире, все игроки в партии могут заключить договорную ничью. Смотрите правило 100.6.

104.5. Если игрок проигрывает партию, он покидает игру. Если партия заканчивается вничью для игрока, он покидает игру. Правила многопользовательской игры определяют, что происходит, когда игрок покидает игру, смотрите правило 800.4.

104.6. Одна карта (Карн Освобожденный) начинает партию заново. Если партия начинается заново, все игроки, оставшиеся в игре к этому моменту, немедленно начинают новую партию. Смотрите правило 718, «Перезапуск партии».

## 105. Цвета

105.1. В игре Magic существует пять цветов: белый, синий, черный, красный и зеленый.

105.2. Объект может иметь один или более цвет, а также может не иметь цветов вовсе. Цвет объекта определяется цветом или цветами символов маны в его мановой стоимости и не зависит от цвета рамки карты. Альтернативно, цвет или цвета объекта могут быть определены с помощью индикатора цвета объекта или определяющими характеристиками способностями. Смотрите правило 202.2.

105.2a Одноцветный объект – это объект, обладающий только одним цветом.

105.2b Многоцветный объект – это объект, обладающий двумя или более цветами.

105.2с Бесцветный объект не имеет цвета.

105.3. Эффекты могут менять цвета объекта или давать цвет бесцветному объекту. Если эффект дает объекту новый цвет, то этот цвет заменяет все цвета, которые этот объект имел в прошлом (за исключением случаев, когда эффект явно указывает, что цвет дается «в дополнение» к имеющимся). Эффекты также могут сделать цветной объект бесцветным.

105.4. Если игрок должен выбрать цвет, он должен выбрать один из пяти цветов. «Многоцветный» и «бесцветный» цветами не являются.

## 106. Мана

106.1. Мана является основным ресурсом в игре. Игроки используют ману для оплаты различных стоимостей, как правило, при розыгрыше заклинаний и активации способностей.

106.1a Существует пять цветов маны: белая, синяя, черная, красная и зеленая.

106.1b Существует шесть типов маны: белый, синий, черный, красный, зеленый и бесцветный.

106.2. Мана изображается в виде символов маны (смотрите правило 107.4). Символы маны представляют собой мана-стоимость (смотрите правило 202).

106.3. Мана производится эффектами мана-способностей (смотрите правило 605). Она может также быть произведена эффектами заклинаний и способностей, не являющихся мана-способностями. Заклинание или способность, производящие ману, предписывают игроку добавить эту ману.

106.4. Когда эффект предписывает игроку добавить ману, она добавляется в хранилище маны игрока. Оттуда она может быть использована сразу для оплаты стоимостей, в противном случае, она остается в хранилище как неистраченная мана. Хранилище маны каждого игрока опустошается в конце каждого шага и фазы, и игроку предписывается потерять эту ману. Карты со способностями, производящими ману или ссылающиеся на неистраченную ману, получили изменение Оракл-текста и больше не ссылаются непосредственно на хранилище маны.

106.4a Если мана осталась в хранилище маны игрока после уплаты им стоимости, этот игрок объявляет, какая мана там осталась.

106.4b Если игрок передает приоритет (смотрите правило 116), имея ману в своем хранилище маны, этот игрок объявляет, какая мана там осталась.

106.5. Если способность должна произвести одну или более ману неопределенного типа, она не производит ману вовсе

*Пример: Meteor Crater имеет способность: «{T}: Выберите цвет перманента под вашим контролем. Добавьте одну ману выбранного цвета.» Если под вашим контролем нет ни одного цветного перманента, активация мана-способности Meteor Crater не произведет маны.*

106.6. Некоторые заклинания и способности, производящие ману, накладывают ограничения на то, как эта мана может быть использована, или создают дополнительный эффект, затрагивающий заклинание или способность, на оплату которых эта мана была потрачена, либо создают отложенную срабатывающую способность (смотрите правило 603.7a), которая срабатывает когда эта мана используется. Подобные эффекты не затрагивают тип маны

**Пример:** Хранилище маны игрока содержит  $\{R\}\{G\}$ , которые могут быть использованы только для оплаты розыгрыша заклинаний существ. Этот игрок активирует способность Куба Удвоения, гласящую: « $\{Z\},\{T\}$ : Удвойте количество непотраченной маны каждого типа.» Теперь игрок будет иметь  $\{R\}\{R\}\{G\}\{G\}$  в своем хранилище маны, из которых  $\{R\}\{G\}$  может быть потрачено на любые нужды.

106.6a Некоторые эффекты замещения увеличивают количество маны производимого заклинанием или способностью. В этих случаях, любые ограничения или дополнительные эффекты созданные заклинанием или способностью будут применяться ко всей произведённой мане. Если заклинание или способность создаёт отложенную срабатывающую способность, которая срабатывает когда эта мана расходуется, то отдельная отложенная срабатывающая способность создаётся для каждой произведённой маны. Если заклинание или способность создают продолжительный эффект или замещающий эффект при трате той маны, отдельный эффект создается для каждой единицы произведенной маны.

106.7. Некоторые способности производят ману такого же типа, который «может произвести» другой перманент или перманенты. Тип маны, который перманент может произвести в каждый момент времени, – это любой тип маны, который тот перманент мог бы произвести, если бы его способность разрешилась в этот же момент, учитывая все применимые эффекты замещения, примененные во всевозможных порядках. При этом игнорируются любые стоимости способности, которые могут или не могут быть оплачены. Если в этих условиях перманент не может произвести ману вообще или тип маны не может быть определен, то не существуют такого типа маны, который этот перманент может произвести

**Пример:** Способность Экзотического Сада гласит: « $\{T\}$ : Добавьте одну ману любого цвета, которую может производить земля под контролем оппонента.» Если ваш оппонент не контролирует ни одной земли, активация способности Сада не произведет маны. То же верно, если вы и ваш оппонент не контролируете других земель, кроме Экзотического Сада. В то же время, если вы контролируете Лес и Экзотический Сад, а оппонент – Экзотический Сад, то каждый Экзотический Сад может произвести  $\{G\}$ .

106.8. Если эффект добавляет ману представленную гибридным символом маны в хранилище маны игрока, тот игрок выбирает одну из половинок символа. Если выбрана цветная половинка, то в хранилище маны того игрока добавляется одна мана того цвета. Если выбрана немаркированная половинка символа, в хранилище маны этого игрока добавляется столько бесцветной маны, сколько представлено выбранной половинкой.

106.9. Если эффект добавляет ману, представленную Фирексийским символом маны, в хранилище маны игрока, одна мана цвета того символа добавляется в хранилище маны того игрока.

106.10. Если эффект добавляет ману, представленную общим (немаркированным) символом маны, в хранилище маны игрока, то такое же количество бесцветной маны добавляется в хранилище маны того игрока.

106.11. «Повернуть [перманент] для получения маны» значит активировать мана-способность этого перманента, стоимость активации которой включает символ  $\{T\}$ . Смотрите правило 605, «Мана-способности».

106.11a Способность, срабатывающая каждый раз когда перманент «поворачивается для получения маны» или «поворачивается для получения [определённого типа] маны», срабатывает каждый раз когда такая мана-способность разрешается и производит ману или ману указанного типа.

106.11b Замещающий эффект, применяющийся, если перманент «повернут для получения маны» или повернут для получения маны определенного типа и/или количества, изменяет производство маны когда такая способность разрешается и производит ману указанного типа и/или количества.

106.12. Одна карта (Drain Power) заставляет одного игрока потерять всю неистраченную ману и другого игрока добавить «ману, потерянную таким образом.» (хотя это может быть один и тот же игрок). Это приводит к тому, что опустошается хранилище маны первого игрока, и вся мана, которая в нем находилась, добавляется в хранилище второго игрока. Информация о том, какие перманенты, заклинания и/или способности произвели эту ману, остается неизменной, не меняются и различные ограничения или дополнительные эффекты, связанные с этой маной.

## 107. Числа и Символы

107.1. Игра Magic использует только целые числа.

107.1a Вы не можете выбрать дробное число, нанести дробное количество повреждений, получить дробное количество жизней и т.п. Если заклинание или способность может оперировать с дробными числами, это заклинание или способность укажет, в какую сторону необходимо округлить полученное значение.

107.1b В большинстве случаев Magic использует положительные числа или ноль. Вы не можете выбрать отрицательное число, нанести отрицательное количество повреждений, получить отрицательное количество жизней и т.п. Однако, некоторые игровые значения, как например сила существа, могут быть меньше нуля. Если при вычислении или сравнении необходимо использовать отрицательные числа, используйте. Если при вычислении, которое определяет результат применения эффекта, получается отрицательное число, вместо этого используется ноль, если только тот эффект не удваивает или устанавливает конкретные значения для общего количества жизней игрока или силы/выносливости существа

**Пример:** Если существо  $3/4$  получает  $-5/-0$ , оно становится существом  $-2/4$ . Оно не распределяет повреждений во время боя. Суммарное значение его силы и выносливости равно 2. Вам придется дать ему  $+3/+0$ , чтобы поднять значение силы до 1.

**Пример:** Viridian Joiner – существо  $1/2$  со способностью «{T}: добавьте количество зеленой маны, равное силе Viridian Joiner». Эффект дает Viridian Joiner  $-2/-0$ , затем игрок активирует его способность. Эта способность не добавит маны в хранилище маны.

**Пример:** Колосс-Хамелеон - существо  $4/4$  со способностью «{2}{G}{G}: Колосс-Хамелеон получает  $+X/+X$  до конца хода, где X - значение его силы». Эффект дает ему  $-6/-0$ , после чего активируется его способность. Он остается существом  $-2/4$ . Он не становится существом  $-4/2$ .

107.1c Если правило или способность предписывают игроку выбрать «любое количество», то тот игрок может выбрать любое положительное число или ноль, если только нечто (например жетоны или повреждения) не должно быть распределено между «любым количеством» игроков и/или объектов. В этом случае, если возможно, должно быть использовано ненулевое значение.

107.2. Если требуемое число не может быть определено, как в конечном результате, так и во время вычислений, вместо этого используется ноль.

107.3. Многие объекты используют букву X. X служит обозначением для числа, чье значение должно быть определено. Некоторые объекты имеют способности, определяющие значение X, остальные предоставляют выбор значения X контролирующему игроку.

107.3a Если мана-стоимость, дополнительная или альтернативная стоимость заклинания или стоимость активации активируемой способности содержит {X}, [-X], или X, и при этом значение X не определено в тексте этого заклинания или способности, то контролирующий это заклинание или способность игрок выбирает и оглашает значение X в процессе розыгрыша заклинания или активации способности (Смотрите правило 601 «Розыгрыш Заклинаний») Пока заклинание находится в стеке, значение X в его мана-стоимости, дополнительной или альтернативной стоимости равно объявленному значению. Пока активируемая способность находится в стеке, значение X в её стоимости активации равно объявленному значению.

107.3b Если игрок разыгрывает заклинание, содержащее {X} в мана-стоимости, а значение X не определено в тексте заклинания, и существует эффект, который позволяет игроку разыграть это заклинание не оплачивая ни его мана-стоимость, ни альтернативные стоимости, содержащие X, то единственным легальным выбором для значения X является 0. Это правило не применяется к эффектам, которые только снижают стоимость розыгрыша, даже, если стоимость уменьшается до нуля. Смотрите правило 601 «Розыгрыш Заклинаний».

107.3c Если заклинание или активируемая способность содержит {X}, [-X], или X в стоимости или тексте, и значение X определено в тексте этого заклинания или способности, тогда это значение и является значением X пока заклинание или способность находится в стеке. Контролирующему игроку при этом не приходится выбирать значение для X. Важно отметить, что в этом случае значение для X может меняться пока заклинание или способность находится в стеке.

107.3d Если стоимость, связанная со специальным действием, например стоимость Отсрочки или Оборотня, содержит {X} или X, то значение X выбирает игрок, который собирается выполнить это специальное действие, во время оплаты этой стоимости.

107.3e Иногда X встречается в тексте заклинания или способности, но не присутствует в дополнительной, альтернативной, мана-стоимости или стоимости активации. Если значение X не определено, то контролирующий заклинание или способность игрок выбирает значение X в соответствующее время (либо когда кладет объект в стек, либо во время его разрешения).

107.3f Если карта в любой зоне, отличной от стека, имеет {X} в мана-стоимости, значение X принимается равным 0, даже если значение X определено в тексте карты.

107.3g Если эффект предписывает игроку заплатить мана стоимость объекта, в которой есть {X}, значение X расценивается, как 0, если только объект не является заклинанием в стеке. В этом случае значение X равно значению, определенному во время розыгрыша этого заклинания.

107.3h Обычно, все значения X для объекта в любой момент времени одинаковы.

107.3i Если объект получает способность, то значение X в ней определяется этой способностью, либо 0 если эта способность не задаёт значение для X. Это исключение из правила 107.3h.

107.3j Если стоимость активируемой способности объекта содержит {X}, [-X] или X, значение X для этой способности не зависит от любых других значений X, выбранных для этого объекта или для других экземпляров способностей того объекта. Это исключение из правила 107.3h.

107.3k Некоторые объекты используют букву Y в дополнение к X. Для Y справедливы все те же правила, что и для X.



107.4. Символами маны являются: {W}, {U}, {B}, {R}, {G}, и {C}; цифры: {0}, {1}, {2}, {3}, {4}, и т.д.; символ переменная {X}; гибридные символы: {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W}, и {G/U}; одноцветные гибридные символы: {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R}, и {2/G}; символы Фирексийской маны: {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P}, и {G/P}; а также снежный символ {S}.

107.4a Существует пять основных цветных символа маны: {W} белый, {U} синий, {B} черный, {R} красный и {G} зеленый. Эти символы используются для обозначения цветной маны, а также для обозначения цветной маны в стоимости. Цветная мана в стоимости может быть оплачена только маной соответствующего цвета. Смотрите правило 202 «Мана-стоимость и Цвет».

107.4b Символы с числами (например {1}) или с переменными (например {X}) обозначают немаркированную ману в стоимостях. Немаркированная мана в стоимостях может быть оплачена маной любого типа. Для дополнительной информации про {X}, смотрите правило 107.3.

107.4c Символ бесцветной маны {C} используется для обозначения одной бесцветной маны, а также для представления стоимости, которая может быть оплачена только одной бесцветной маной.

107.4d Символ {0} обозначает ноль маны и используется для обозначения стоимости, которую можно оплатить без затраты ресурсов. (Смотрите правило 117.5.)

107.4e Гибридные символы маны также являются цветными символами маны. Каждый представляет собой стоимость, которую можно оплатить двумя путями, представленными каждой из половинок символа. Гибридный символ {W/U} может быть оплачен с помощью белой или синей маны, а одноцветный гибридный символ, например {2/B}, может быть оплачен либо черной маной, либо двумя единицами маны любого типа. Гибридный символ маны имеет цвет каждого своего компонента

**Пример:** стоимость  $\{G/W\}\{G/W\}$  может быть оплачена с помощью  $\{G\}\{G\}$ ,  $\{G\}\{W\}$  или  $\{W\}\{W\}$ .

107.4f Фирексийскими символами маны являются следующие цветные символы: {W/P} - белый, {U/P} - синий, {B/P} - черный, {R/P} - красный, и {G/P} - зеленый. Фирексийский символ маны обозначает стоимость, которую можно оплатить с помощью маны соответствующего цвета или 2 единицами жизни

**Пример:** стоимость  $\{W/P\}\{W/P\}$  может быть оплачена с помощью  $\{W\}\{W\}$ ,  $\{W\}$  и 2 единиц жизни или с помощью 4 единиц жизни.

107.4g В тексте правил фирексийский символ маны без цветного фона обозначает любой из пяти фирексийских символов маны.

107.4h Снежные символы маны {S} обозначают немаркированную ману в стоимости. Эта стоимость может быть оплачена маной любого типа произведенной снежным перманентом (смотрите правило 205.4g). Эффекты, уменьшающие количество немаркированной маны в стоимости, не влияют на количество {S}. («Снежной маны» не существует, «снежная» не является типом маны.)

107.5. Символ поворота обозначается {T}. Такой символ в стоимости означает «Поверните этот перманент». Повернутый перманент не может быть повернут еще раз для оплаты стоимости. Активируемые способности существ с символом поворота в стоимости не могут быть активированы если существо не было под контролем контролирующего игрока непрерывно с начала его предыдущего хода. Смотрите правило 302.6.

107.6. Символ разворота обозначается {Q}. Такой символ в стоимости означает «Разверните этот перманент». Развернутый перманент не может быть развернут еще раз для оплаты стоимости. Активируемые способности существ с символом разворота в стоимости не могут быть активированы если существо не было под контролем контролирующего игрока непрерывно с начала его предыдущего хода. Смотрите правило 302.6.

107.7. Каждая активируемая способность planeswalker'a имеет символ верности в стоимости. Положительный символ указывает вверх и содержит знак плюс и число. Отрицательный символ указывает вниз и содержит знак минус и число. Нейтральный символ верности никуда не указывает и содержит 0. [+N] означает «положите N жетонов верности на этот перманент», [-N] означает «снимите N жетонов верности с этого перманента», [0] значит «положите 0 жетонов верности на этот перманент».

107.8. Поле текста многоуровневой карты содержит два символа уровня, каждый из которых является ключевым словом, обозначающим статическую способность. Символ уровня может включать диапазон значений, обозначаемый «N1-N2», или единственное значение со знаком плюс: «N3+». Любые способности, напечатанные в том же текстовом поле полосы, что и символ уровня, являются частью статической способности. То же верно и для поля силы и выносливости, напечатанного в пределах той же полосы. Смотрите правило 710 «Многоуровневые карты».

107.8a «{УРОВЕНЬ N1-N2} [Способности][P/T]» означает «Пока на этом существе по меньшей мере N1 жетонов уровня, но не более, чем N2, оно имеет базовые силу и выносливость [P/T] и [Способности].»

107.8b «{Уровень N3+} [Способности] [P/T]» означает «Пока это существо имеет N3 или более жетонов уровня на нём, оно имеет базовые силу и выносливость [P/T] и [Способности].»

107.9. Значок надгробия присутствует слева от имени на некоторых картах блока Odyssey™ со способностями, действующими из кладбища игрока. Цель этого значка сделать карты заметными в кладбище. Сам значок не оказывает на игровой процесс никакого влияния.

107.10. Значок типа присутствует в верхнем левом углу каждой карты выпуска Взгляд в Будущее®, выпущенной с альтернативной рамкой. Если у карты один тип карты, значок указывает какой: когти обозначают существо, пламя – волшебство, молния – мгновенное заклинание, рассвет – чары, чаша – артефакт, пара горных вершин – землю. Если у карты несколько типов карты, в качестве обозначения используется черно-белый крест. Значок не оказывает на игровой процесс никакого влияния.

107.11. Символ Planeswalker'a обозначается {PW}. Он присутствует на стороне кубика измерения, который используется при игре в Погоню по Мирам. Смотрите правило 901 «Planechase».

107.12. Символ хаоса обозначается {CHAOS}. Он присутствует на стороне кубика измерений, который используется при игре в Погоню по мирам, а также в способностях, которые отсылают к результату, выпавшему во время броска кубика измерений. Смотрите правило 901 «Погоня по мирам».

107.13. Индикатор цвета – это круглый символ, который присутствует на некоторых картах и расположен слева в строке типа. Цвет символа определяет цвет или цвета карты. Смотрите правило 202 «Мана-стоимость и цвет».

107.14. Символ энергии обозначается {E}. Он представляет один жетон энергии. Чтобы заплатить {E} игрок удаляет с себя один жетон энергии.

107.15. Поле текста карты Саги содержит символы глав, каждая из которых является ключевой способностью, представляющей триггерную способность. Символ главы включает римскую цифру, здесь и далее обозначенную как «rN». Текст, напечатанный между полосами справа от символа главы, является эффектом триггерной способности, представленной тем символом. Смотрите правило 714, «Карты Саги».

107.15a «{rN}—[Эффект]» означает: «Когда один или более жетонов знаний помещены на эту Сагу, если количество жетонов знаний на ней было меньше чем N и оно стало хотя бы N, [эффект]»

107.15b «{rN1}, {rN2}—[Эффект]» означает то же, что и «{rN1}—[Эффект]» и «{rN2}—[Эффект]»

## 108. Карты

108.1. Для определения настоящего текста карты используется база карт Oracle™. Текст карты Oracle можно найти в базе данных карт Gatherer: Gatherer.wizards.com.

108.2. Когда правило или текст говорят о «карте», они имеют в виду карту Magic или объект, представленный картой Magic.

108.2a Большинство игр Magic используют только традиционные карты Magic, размером примерно 2.5 на 3.5 дюйма (6.3 на 8.8 см). Специальные форматы используют нетрадиционные карты Magic, большего размера и, возможно, с другой рубашкой.

108.2b Фишки не рассматриваются как карты, даже если для обозначения фишки используется дополнительный игровой материал размером с карту, фишка все равно не рассматривается как карта с точки зрения правил.

108.3. Владельцем карты в игре называется игрок, который начал игру с этой картой в своей колоде. Если карта была введена в игру извне, её владельцем считается игрок, который вовлек её в игру. Если карта начинает игру в зоне командования, её владельцем является игрок, который положил её в зону командования перед началом игры. Действительное владение картами в игре не имеет значения для правил, за исключением правил о ставке. (Смотрите правило 407).

108.3a Во время игры в Погоню по мирам, если используется вариант игры с одной колодой измерений, контролер измерения также рассматривается как владелец всех карт колоды измерений. Смотрите правило 901.6.

108.3b Некоторые заклинания и способности позволяют игроку взять карту извне игры и ввести ее в игру. (Смотрите правило 400.10b.) Если карта вне игры вводится в игру Magic, её владельца определяет правило 108.3. Если карта вне игры находится в дополнительной колоде одного из игроков игры (смотрите правило 100.4), её владельцем считается игрок, который начал партию с этой картой в своей дополнительной колоде. Во всех остальных случаях владельцем карты является ее действительный владелец.

108.4. Карта не имеет контролирующего игрока, если только эта карта не представляет перманент или заклинание. В этих случаях контроль определяют правила для перманентов и заклинаний. Смотрите правила 110.2 и 111.2.

108.4a Если что-либо запрашивает контролирующего карту игрока в случае, когда он не определён (потому, что карта не является заклинанием или перманентом), вместо этого используется владелец карты.

108.5. Нетрадиционные карты Magic не могут начать игру в какой-либо зоне кроме зоны командования (смотрите правило 408). Если эффект должен ввести в игру нетрадиционную карту Magic, он этого не делает, карта остается вне игры.

108.6. Для дополнительной информации о картах, смотрите раздел 2 «Части карты».

## 109. Объекты

109.1. Объект – это способность в стеке, карта, копия карты, фишка, заклинание, перманент или эмблема.

109.2. Если заклинание или способность использует описание объекта, которое включает тип или подтип карты, но не содержит слов «карта», «заклинание», «источник» или «замысел», то они имеют в виду находящийся на поле битвы перманент того типа карты или подтипа.

109.2a Если заклинание или способность использует описание объекта, включающее слово «карта» и название зоны, то они имеют в виду карту в указанной зоне, попадающую под описание.

109.2b Если заклинание или способность использует описание объекта, включающее слово «заклинание», они имеют в виду заклинание в стеке, попадающее под описание.

109.2c Если заклинание или способность использует описание объекта, включающее слово «источник», они имеют в виду источник (источник способности или повреждений), попадающий под описание, в любой зоне. Смотрите правило 609.7.

109.2d Если способность карты замысла использует в тексте слово «этот замысел», они имеют в виду карту замысла в зоне командования, на которой напечатана способность.

109.3. Характеристиками объекта являются: имя, мана-стоимость, цвет, индикатор цвета, тип карты, подтип, суперттип, текст правил, способности, сила, выносливость, преданность, модификатор руки и модификатор жизни. Объекты могут иметь весь перечень характеристик или лишь некоторые из них. Любая дополнительная информация об объекте не является характеристикой. Например, характеристиками не являются: повернутое состояние перманента, цели заклинания, владелец объекта или контролирующий его игрок, что зачаровывает Аура и т.д.

109.4. Только объекты в стеке или на поле битвы имеют контролирующего их игрока. Объекты, находящиеся не на поле битвы и не в стеке, не контролируются никем. Смотрите правило 108.4. У этого правила есть пять исключений:

109.4a Эмблема контролируется тем игроком, который положил ее в зону командования. Смотрите правило 113 «Эмблемы».

109.4b При игре в Погоню по мирам, лежащая лицом вверх карта феномена или измерения контролируется игроком, назначенным контролирующим измерение. Обычно это активный игрок. Смотрите правило 901.6.

109.4c При игре в Авангард, каждая карта авангарда контролируется её владельцем. Смотрите правило 902.6.

109.4d При игре в Архиврага, каждая карта замысла контролируется её владельцем. Смотрите правило 904.7.

109.4e В игре Драфт Конспирация, каждая карта Конспирации контролируется её владельцем. Смотрите правило 905.5.

109.5. Слова «Вы», «Ваш», «Вас» и «Вам» в тексте объекта отсылают к контролирующему объект игроку, игроку, который будет его контролировать (если игрок пытается разыграть или активировать его), или владельцу объекта (если у него нет контролирующего игрока). Для статических способностей эти слова означают текущего контролирующего объект, на котором находится эта способность, игрока. Для активируемых способностей эти слова означают игрока, который активировал способность. Для срабатывающих способностей эти слова означают игрока, контролирующего объект, когда способность сработала, если только это не отложенная срабатывающая способность. Для определения игрока контролирующего отложенную срабатывающую способность воспользуйтесь правилами 603.7d-f.

## 110. Перманенты

110.1. Перманентом является карта или фишка на поле битвы. Перманент остается на поле битвы неограниченное время. Карта или фишка становится перманентом при выходе на поле битвы и перестают им быть при перемещении в иную зону под действием эффекта или правила.

110.2. Владельцем перманента является владелец карты, его представляющей (если только это не фишка, смотрите правило 110.5a). По умолчанию, контролирующим перманент игроком является тот игрок, под чьим контролем перманент вышел на поле битвы. У каждого перманента есть контролирующий игрок.

110.2a Если эффект предписывает игроку положить объект на поле битвы, то этот объект выходит на поле битвы под контролем того игрока, если только эффект не гласит иное.

110.3. Характеристики объекта, не являющегося фишкой, такие же, как и у его карты, и меняются под действием продолжительных эффектов. Смотрите правило 613 «Взаимодействие продолжительных эффектов».

110.4. Существует пять типов перманентов: артефакт, существо, чары, земля и planeswalker. Карты мгновенных заклинаний и волшебства не могут выйти на поле битвы, поэтому не могут быть перманентами. Некоторые племенные карты могут выходить на поле битвы, а некоторые не могут, в зависимости от их других типов карты. Смотрите раздел 3 «Типы карт».

110.4a Термин «карта перманента» используется для обозначения карты, которая может быть положена на поле битвы. Это карты артефактов, существ, чар, земель и planeswalker'ов.

110.4b Термин «заклинание перманента» используется для обозначения заклинания, которое выйдет на поле битвы в качестве перманента во время разрешения. Это заклинания артефактов, существ, чар и planeswalker'ов.

110.4c Если перманент каким-либо образом потеряет все свои типы, он остается на поле битвы и продолжает быть перманентом.

110.5. Некоторые эффекты кладут фишки на поле битвы. Фишка – это маркер, обозначающий перманент, не представленный картой.

110.5a Игрок, создавший фишку, является ее владельцем. Эта фишка выходит на поле битвы под контролем этого игрока.

110.5b Заклинание или способность, которая создает фишку, определяет значение любого количества характеристик фишки. Это становится "текстом" фишки. Значения характеристик, определенные таким образом, являются функциональным эквивалентом характеристик, напечатанных на картах, таким образом, они, например, являются копируемыми величинами фишки. Фишка не имеет характеристик, не определенных создавшей её способностью или заклинанием

*Пример: Способность Нефритового Мага гласит « $\{2\}\{G\}$ : создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Сапролинг.» У получившейся фишки нет мана-стоимости, супертипов, текста правил или способностей.*

110.5c Заклинание или способность, которая создаёт фишку, одновременно устанавливает её имя и тип существа. Если заклинание или способность не указывает отдельно имя фишки существа, то её имя совпадает с её типом или типами существа. Например, «фишка существа Гоблин Разведчик» имеет имя «Гоблин Разведчик» и имеет типы существа: Гоблин и Разведчик. Как только фишка вышла на поле битвы, изменение её имени не приводит к изменению её типа существа и наоборот.

110.5d Если заклинание или способность должны создать фишку, но правило или эффект гласит, что перманент с хотя бы одной характеристикой такой фишки не может выйти на поле битвы, фишка не создается вовсе.

110.5e Фишка попадает под действие всего, что влияет на перманенты в целом, или что влияет на тип карты или подтип этой фишки. Фишка не является картой (даже если она представлена картой со стандартной рубашкой Magic или происходит из бустера).

110.5f Фишка, находящаяся в зоне, отличной от поля битвы, перестаёт существовать. Это действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704. (Обратите внимание, что если фишка меняет зону, то применимые к этому событию срабатывающие способности работают до того, как фишка перестанет существовать.)

110.5g Фишка, которая покинула поле битвы, не может быть перемещена в другую зону, а также не может вернуться на поле битвы. Если такая фишка должна сменить зону, она остаётся в текущей зоне. Она перестаёт существовать в следующий раз, когда происходит проверка действий, вызванных состоянием. Смотрите правило 704.

110.6. Статусом перманента является его физическое состояние. Существует четыре категории статусов, для каждой категории существует лишь два возможных значения: повёрнут/не повёрнут, обернувшийся/не обернувшийся, лицом вверх/лицом вниз, действительный/мнимый. В любой момент времени каждый перманент имеет одно из двух значений для каждой из категорий статуса.

110.6a Статус не является характеристикой, хотя может оказывать влияние на характеристики перманента.

110.6b Перманенты выходят на поле битвы не повёрнутыми, не перевёрнутыми, лицом вверх и действительными, если только заклинание или способность не гласят иное.

110.6c Перманент сохраняет свой статус до тех пор, пока заклинание, способность или действие, основанное на структуре хода, не изменит его, даже если этот статус для конкретного перманента не имеет значения

**Пример:** способность Двойника Димиров гласит: « $\{1\}\{U\}\{B\}$ : Изгоните целевую карту существа из кладбища. Двойник Димиров становится копией этой карты и приобретает эту способность.» Он становится копией *Jushi Apprentice*, оборачивающейся карты. С помощью способности *Jushi Apprentice* это существо оборачивается и под действием способности Двойника становится копией *Tomoa the Revealer*. Если теперь этот перманент станет копией *Рунолапого Медведя*, то он сохранит свой статус обернувшийся, хотя этот статус не важен для медведя. Если способность Двойника будет активирована вновь, на сей раз целью *Nezumi Shortfang* (ещё одну оборачивающуюся карту), то статус перманента обернувшийся будет означать, что он будет иметь характеристики *Stabwhisker the Odious* (обернувшейся версии *Nezumi Shortfang*) со способностью Двойника Димиров.

110.6d Только перманенты обладают статусом. Карты вне поля битвы не обладают им. Хотя карта в изгнании может находиться лицом вниз, это никак не связано со статусом перманента лицом вниз. Аналогично, карты вне поля битвы не являются повёрнутыми или развёрнутыми, независимо от их физического состояния.

## 111. Заклинания

111.1. Заклинанием является карта в стеке. Первым шагом розыгрыша заклинания (смотрите правило 601, «Розыгрыш заклинаний»), карта становится заклинанием и помещается наверх стека из зоны, где она находилась, которой обычно является рука владельца. (Смотрите правило 405, «Стек»). Заклинание остается в стеке до тех пор пока не разрешится (смотрите правило 608, «Разрешение заклинаний и способностей»), будет отменено (смотрите правило 701.5) или покинет стек иным образом. Для дополнительной информации смотрите раздел 6, «Заклинания, способности и эффекты».

111.1a Копия заклинания также является заклинанием, даже если не существует связанной с ней карты. Смотрите правило 706.10.

111.1b Некоторые эффекты позволяют игроку разыграть копию карты. Если игрок делает это, то копия также становится заклинанием. Смотрите правило 706.12.

111.2. Владельцем заклинания (если только это не копия) является владелец карты, его представляющей. В случае, если это копия, владельцем заклинания является тот игрок, под чьим контролем заклинание было положено в стек. Игроком, контролирующим заклинание, по умолчанию является тот игрок, который положил его в стек. У каждого заклинания есть контролирующий его игрок.

111.3. Характеристики заклинания, не являющегося копией, такие же, как те, что напечатаны на его карте, с учетом воздействия на них продолжительных эффектов. Смотрите правило 613, «Взаимодействие продолжительных эффектов.»

111.4. Если эффект меняет какие-либо характеристики заклинания перманента, эффект продолжает действовать и на сам перманент, когда заклинание разрешается. Смотрите правило 400.7

**Пример:** если эффект меняет цвет заклинания существа с черного на белый, то существо остается белым при выходе на поле битвы и до тех пор, пока не кончится действие эффекта, меняющего его цвет.

## 112. Способности

112.1. Способностью может быть одной из трех вещей:

112.1a Способность может быть характеристикой объекта, которая позволяет ему влиять на игру. Способности объекта определяются его текстом правил или эффектом, который его создал. Правила или эффекты также могут наделять объекты способностями. (Эффекты, которые наделяют способностями обычно используют слова «имеет», «имеют», «получает», «получают»). Способности создают эффекты. (Смотрите правило 609 «Эффекты»)

112.1b Способность может быть чем-то, что есть у игрока и что меняет влияние игры на игрока. Обычно у игроков нет способностей, если только они не были дарованы игроку некими эффектами.

112.1c Способностью также может быть активируемая или срабатывающая способность в стеке. Такие способности являются объектами. (Смотрите раздел 6 «Заклинания, способности и эффекты»).

112.2. Способности могут воздействовать на объекты, на которых находятся. Они также могут воздействовать на другие объекты и/или на игроков.

112.2a Способности могут быть как полезными, так и вредными

**Пример:** «*[Это существо] не может блокировать*» является способностью.

112.2b Дополнительная или альтернативная стоимость розыгрыша карты является способностью карты.

112.2c У объекта может быть несколько способностей. Если объект представлен картой, топомимо определенных способностей, которые могут быть перечислены одной строкой(смотрите правило 702 «Способности с ключевым словом»), каждый абзац в тексте картыобозначает отдельную способность. Если объект не представлен картой, то эффект, егосоздавший, мог наделить его несколькими способностями. Объект также может получитьдополнительные способности под действием эффекта заклинания или способности. Еслиобъект имеет несколько копий одной способности, каждая действует независимо. Взаисимости от способности, наличие копий может создать дополнительный эффект, а можети не создать; за дополнительной информацией обратитесь к разделу о конкретной способности.

112.2d Способности могут создать единовременные эффекты и продолжительные эффекты. Некоторые продолжительные эффекты являются эффектами замещения или предотвращения. Смотрите правило 609 «Эффекты».

112.3. Существует четыре основные категории способностей:

112.3a Способности заклинаний – это способности, которые выполняются как инструкции во время разрешения мгновенного заклинания или заклинания волшебства. Любой текст на мгновенном заклинании или заклинании волшебства является способностью заклинания, если только это не активируемая способность, срабатывающая способность или статическая способность, попадающая под описание в правиле 112.6.

112.3b Активируемые способности имеют стоимость и эффект. Они записываются так:«[Стоимость]: [Эффект.] [Указания на активацию (если есть)].» Игрок может активировать такую способность в любой момент, когда у него есть приоритет. Активация способности помещает её в стек, где она находится до тех пор, пока не будет отменена, разрешится или иным образом покинет стек. Смотрите правило 602 «Активация активируемых способностей.»



112.3c Срабатывающие способности имеют условие срабатывания и эффект. Они записываются так: «[Условие срабатывания], [эффект.]» и используют (обычно начинаются с) слова «когда», «каждый раз, когда» и «в». Всякий раз, когда наступает условие срабатывания, способность кладется в стек в ближайший момент, когда игрок должен получить приоритет. Она остается в стеке до тех пор, пока не будет отменена, разрешится или иным образом покинет стек. Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей.»

112.3d Статические способности записываются как утверждения. Они просто верны. Статические способности создают продолжительные эффекты, которые действуют, когда перманент со способностью находится на поле битвы и имеет эту способность, или когда объект со способностью находится в подходящей зоне. Смотрите правило 604 «Обработка статических способностей.»

112.4. Некоторые активируемые и срабатывающие способности являются мана-способностями. Мана-способности попадают под действие специальных правил: они не используют стек, и при определённых обстоятельствах, игрок может активировать мана-способность даже, когда у него нет приоритета. Смотрите правило 605 «Мана-способности».

112.5. Некоторые активируемые способности являются способностями верности. Способности верности подпадают под действие специального правила: игрок может активировать способность верности перманента под своим контролем, когда у него есть приоритет во время главной фазы своего хода при пустом стеке и только, если ни один игрок до этого в этом ходу не активировал способность верности этого перманента. Смотрите правило 606 «Способности верности».

112.6. Способности мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства обычно действуют только, когда этот объект находится в стеке. Способности всех остальных объектов обычно действуют только, когда объект находится на поле битвы. У этого правила есть следующие исключения:

112.6a Определяющие характеристики способности действуют везде, даже вне игры. (Смотрите правило 604.3).

112.6b Способности, в которых указано из каких зон они действуют, действуют только из этих зон.

112.6c Способность объекта, которая позволяет игроку заплатить альтернативную стоимость вместо мана-стоимости или которая иным образом модифицирует стоимость розыгрыша объекта, действует в стеке.

112.6d Способность объекта, которая ограничивает или изменяет то, как этот конкретный объект может быть разыгран, действует в любой зоне, откуда этот объект может быть разыгран, а так же в стеке. Способность объекта, наделяющая этот объект другой способностью, которая ограничивает или изменяет то, как этот конкретный объект может быть разыгран, действует только в стеке.

112.6e Способность объекта, которая ограничивает или изменяет то, из каких зон этот конкретный объект может быть разыгран, действует везде, даже вне игры.

112.6f Способность объекта, которая гласит, что он не может быть отменён, действует в стеке.

112.6g Способность объекта, которая изменяет то, как этот конкретный объект выходит на поле битвы, действует, когда объект выходит на поле битвы. Смотрите правило 614.12.

112.6h Способность объекта, которая гласит, что жетоны не могут быть положены на этот объект, действует не только на поле битвы, но и когда объект выходит на поле битвы..

112.6i Активируемая способность объекта, стоимость которой не может быть оплачена, пока объект находится на поле битвы, действует в той зоне, где эта стоимость может быть оплачена.

112.6j Условие срабатывания, которое не может произойти на поле битвы, действует во всех зонах, где оно может произойти. Другие условия срабатывания той же срабатывающей способности могут действовать в других зонах

**Пример:** У Процающего Трулла есть способность: «Когда Процающий Трулл выходит на поле битвы, либо когда преследуемое им существо умирает, уничтожьте целевые чары.» Первое условие срабатывает на поле битвы, а второе условие срабатывает из зоны изгнания. (Смотрите правило 702.54 «Преследование»)

112.6k Способность, чья стоимость или эффект предписывают объекту, на котором она находится, переместиться из какой-либо зоны, действует только в той зоне, если только условие срабатывание способности или предыдущие части её стоимости или эффекта не указывают на то, что объект попал в ту зону, или, если объект является Аурой, что зачарованный ею объект покинул поле битвы. То же самое верно если эффект этой способности создаёт отложенную срабатывающую способность эффект которой перемещает объект из этой конкретной зоны

**Пример:** Способность Пересобирающегося Скелета гласит: « $\{1\}\{B\}$ : верните Пересобирающийся Скелет из вашего кладбища на поле битвы повёрнутым.» Игрок может активировать эту способность, только если Пересобирающийся скелет находится на его кладбище.

112.6m Способность, которая меняет правила составления колоды действует до начала игры. Такие способности меняют не только Полные правила, но и Турнирные правила Magic: the Gathering и любые другие документы, которые устанавливают правила по составлению колод для отдельных форматов с собранной колодой. Несмотря на это, такие способности не могут изменить турнирную легальность карты, в том числе её полный запрет или ограничение в использовании. Актуальные Турнирные правила Magic: the Gathering можно найти здесь: [WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

112.6n Способности эмблем, карт авангарда, карт измерений, карт замыслов и конспираций действуют в зоне командования. Смотрите правила 113 «Эмблемы», 901 «Погоня по мирам», 902 «Авангард», 904 «Архивраг» и 905 «Драфт Конспирация».

112.7. Источником способности является объект, который её создал. Источником активируемой способности в стеке является объект, способность которого активировали. Источником срабатывающей способности в стеке (кроме отложенных срабатывающих способностей) или сработавшей и ожидающей помещения в стек, является тот объект, способность которого сработала. Для определения источника отложенной срабатывающей способности, смотрите правила 603.7d-f.

112.7a Как только способность была активирована или сработала, она существует в стек независимо от своего источника. Уничтожение или удаление источника после этого момента не повлияет на способность. Обратите внимание на то, что некоторые способности заставляют источник сделать что-то (например Гениальный Пиротехник наносит 1 повреждение целевому существу или игроку) вместо того, чтобы делать что-то напрямую. В этих случаях, любая активируемая или срабатывающая способность, отсылающая к информации об источнике, потому что её эффект должен быть распределён, проверяет эту информацию как только способность попадает в стек. В противном случае, информация об источнике будет получена во время разрешения способности. В обоих случаях, если к этому моменту источник более не находится в ожидаемой зоне, используется последняя известная информация о нём. Источник всё ещё может совершать какие-либо действия, даже если более не существует.

112.8. Активируемую способность в стек контролирует тот игрок, который её активировал. Срабатывающую способность в стек (кроме отложенных срабатывающих способностей) контролирует тот игрок, который контролировал источник этой способности, когда та сработала, или, если у источника не было контролирующего его игрока, владелец источника той, способности в тот момент, когда способность сработала. Для определения игрока, контролирующего отложенную срабатывающую способность, смотрите правила 603.7d-f.

112.9. Активируемые и срабатывающие способности в стек не являются заклинаниями, и поэтому они не могут быть отменены чем-либо, что отменяет только заклинания. Активируемые и срабатывающие способности в стек могут быть отменены эффектами, которые отменяют способности. Статические способности не используют стек, а потому вовсе не могут быть отменены.

112.10. Эффекты могут добавлять или отнимать у объекта способности. Эффект, который добавляет способности, использует слова «имеет» и «получает», или похожее слово. Эффект, который отнимает способности, использует слово «теряет».

112.10a Эффект, добавляющий активированную способность, может включать инструкции для активации этой способности. Эти инструкции становятся частью, способности, добавляемой к объекту.

112.10b Эффект, отнимающий способность, удаляет все её копии.

112.10c Если два или более эффектов добавляют и отнимают одну и ту же способность, в основном побеждает последний эффект. Смотрите правило 613 для дополнительной информации о взаимодействии продолжительных эффектов.

112.11. Эффекты могут запретить объекту иметь определенную способность. Такие эффекты гласят что объект «не может иметь» эту способность. Если у объекта есть указанная способность, он теряет её. Кроме того, никакой эффект не может дать объекту эту способность. Если разрешающееся заклинание или способность создаёт продолжительный эффект, который добавляет указанную способность объекту, который её иметь не может, то эта часть эффекта не применяется; остальные части этого продолжительного эффекта применяются, и это заклинание или способность всё ещё может создать и другие продолжительные эффекты. Продолжительные эффекты статических способностей, которые добавляют указанную способность, не применяются к объекту, который не может её иметь.

112.12. Эффект, который устанавливает характеристику объекта, отличается от эффекта, наделяющего объект способностью. Когда объект «получает» или «имеет» способность, эту способность может убрать другой эффект. Если же эффект определяет характеристику объекта («[объект] является [значение характеристики]»), это не является наделением способностью. (Смотрите правило 604.3.) Аналогично, если эффект определяет качество объекта («существо») не может быть заблокировано», например), то это тоже не наделяет объект способностью

*Пример:* способность Мурагандских Петроглифов гласит: «Существа без способностей получают +2/+2.» Руннолапый медведь (существо без способностей) зачарованный Аурой, которая гласит: «Зачарованное существо имеет полет», не получит +2/+2. Руннолапый медведь зачарованный Аурой, которая гласит: «Зачарованное существо является красным», или «Зачарованное существо не может быть заблокировано», – получит +2/+2.

### 113. Эмблемы

113.1. Некоторые эффекты кладут эмблемы в зону командования. Эмблема – это маркер, используемый для обозначения объекта с одной или более способностями, но без каких-либо других характеристик.

113.2. Эффект, который создаёт эмблему, имеет формулировку: «[Игрок] получает эмблему с [способность].» Это означает, что [игрок] кладёт эмблему со [способностью] в зону командования. Этот игрок является владельцем эмблемы и контролирует её.

113.3. Эмблема не имеет характеристик, за исключением способностей, определённых создавшим её эффектом. В частности, у эмблемы нет имени, типа, мана-стоимости и цвета.

113.4. Способности эмблем действуют из зоны командования.

113.5. Эмблема не является ни картой, ни перманентом. Эмблема не является типом карты

### 114. Цели

114.1. Некоторые заклинания и способности требуют, чтобы контролирующий их игрок выбрал для них одну или более цель. Цели – это объект(ы) и/или игрок(и), которые попадут под действие заклинания или способности. Эти цели объявляются в процессе помещения заклинания или способности в стек. Цели не могут быть изменены, кроме как с помощью другого заклинания или способности, явно позволяющих это сделать.

114.1a Мгновенное заклинание или заклинание волшебства является целящим, если это заклинание определяет нечто, попадающее под его действие, и при этом использует фразу «целевое [что-нибудь]», где «что-нибудь» может быть фразой, дающей описание объекту или игроку. Цели заклинания выбираются во время розыгрыша, смотрите правило 601.2с. (Если активируемая или срабатывающая способность заклинания использует слово «цель», то та способность является целящей, а само заклинание – нет.

*Пример:* Карта волшебства имеет способность «Когда вы совершаете цикл этой карты, целевое существо получает -1/-1 до конца хода.» Эта срабатывающая способность является целящей, однако это не делают карту целящей.

114.1b Заклинания Ауры всегда являются целящими. Они являются единственными заклинаниями перманентов, у которых есть цели. Цель Ауры определяется с помощью ключевого слова «зачаровать» (смотрите правило 702.5, «Зачаровать»). Цели всегда выбираются в процессе розыгрыша заклинания, смотрите правило 601.2с. Перманент Аура ничего не целит, только заклинание целит. (Активируемая или срабатывающая способность Ауры также может быть целящей).

114.1c Активируемая способность является целящей, если она определяет что-либо, попадающее под её действие, с помощью фразы «целевое [что-нибудь]», где «что-нибудь» может быть фразой, дающей описание объекту или игроку. Цели способности выбираются во время её активации, смотрите правило 602.2b.

114.1d Срабатывающая способность является целящей, если она определяет нечто, попадающее под её действие, с помощью фразы «целевое [что-нибудь]», где «[что-нибудь]» может быть фразой, дающей описание объекту или игроку. Цели способности выбираются, когда способность помещается в стек. Смотрите правило 603.3d.

114.1e Некоторые способности с ключевыми словами, например Снарядить или Провоцировать, являются целящими активируемыми или срабатывающими способностями. В этом случае, фраза «целевое [что-нибудь]» находится в правиле для этой способности, а не в тексте самой способности. (Текст-подсказка в этих случаях обычно будет содержать слово «цель»). Смотрите правила 702 «Способности с ключевым словом».

114.2. Только перманенты являются легальной целью для заклинаний и способностей, если только заклинание или способность не указывает явно, что (а) могут целить объект в другой зоне или в игрока, (б) целью является объект, который не может существовать на поле битвы, такой как заклинание или способность. Смотрите правило 114.4.

114.3. Одна и та же цель не может быть выбрана несколько раз для одного и того же слова «цель» в тексте заклинания или способности. Если в тексте заклинания или способности слово «цель» встречается несколько раз, то один и тот же объект или игрок могут быть выбраны для каждого экземпляра слова «цель» (если, конечно, эта цель удовлетворяет критериям цели). Это правило применяется как во время выбора целей для заклинания или способности, так и во время изменения целей или выбора новых целей для заклинания или способности (смотрите правило 114.7).

114.4. Некоторые заклинания или способности, ссылающиеся на урон, требуют «любую цель», «другую цель», «две цели», или что-то похожее, нежели «целевое [что-то]». Этими целями могут быть существа, игроки или planeswalker'ы. Другие игровые объекты, такие как артефакты не-существа или заклинания, не могут быть выбраны.

114.5. Заклинание или способность в стеке является нелегальной целью для самой себя.

114.6. Заклинания или способности, требующие цели, могут позволить выбрать ноль целей. Такие заклинания или способности все еще считаются требующими цели, но эти заклинания или способности считаются целящими, только если для них были выбраны одна или более целей.

114.7. Некоторые эффекты позволяют игроку изменять цель или цели заклинаний или способностей, а другие эффекты позволяют игроку выбирать для них новые цели.

114.7a Если эффект позволяет игроку «изменить цель(и)» заклинания или способности, каждая цель может быть изменена только на другую легальную цель. Если цель не может быть изменена на другую легальную цель, первоначальная цель остается неизменной, даже если она к этому моменту является нелегальной. Если каждая из целей не может быть изменена на другую легальную, все они остаются неизменными.

114.7b Если эффект позволяет игроку «изменить (одну) цель» заклинания или способности, то это происходит аналогично правилу 114.6a, с тем лишь исключением, что лишь одна цель может быть изменена (а не «либо все, либо ни одной»).

114.7c Если эффект позволяет игроку «изменить любые цели» заклинания или способности, то это происходит аналогично правилу 114.6a, с тем лишь исключением, что любое количество целей может быть изменено (а не «либо все, либо ни одной»).

114.7d Если эффект позволяет игроку «выбрать новые цели» для заклинания или способности, игрок может оставить любое количество целей неизменными, даже если они к этому моменту стали нелегальными. Если игрок решает изменить какое-то количество или все цели, новые цели должны быть легальными и не должны делать цели, оставленные без изменений, нелегальными.

114.7e При изменении целей или выборе новых целей для заклинания или способности, только окончательный набор целей оценивается для определения легальности изменений.

***Пример:** Дуговой След – карта волшебства с текстом «Дуговой След наносит 2 повреждения любой цели и 1 повреждение другой цели». В настоящий момент целями Дугового Следа являются Руннолапый Медведь и Ллановарские Эльфы, в таком порядке. Вы разыгрываете Перенацеливание, мгновенное заклинание с «Вы можете выбрать новые цели для целевого заклинания», выбрав Дуговой След целью. Вы можете сменить первую цель Следа на Эльфов, а вторую на Медведя.*

114.8. Модальные заклинания и способности могут иметь различные требования к целям в зависимости от режима. Эффект, позволяющий игроку изменить цель или цели модального заклинания или способности или выбрать новые цели, не позволяет тому игроку изменить режим. (Смотрите правило 700.2.)

114.9. Некоторые объекты проверяют, является ли заклинание или способность целящими. В зависимости от формулировки, эти объекты могут проверять текущее состояние целей, состояние целей в момент, когда они были выбраны, или и то, и другое.

114.9a Объект, который ищет «[заклинание или способность] с одной целью» проверяет количество раз, которое любой объект или игрок были выбраны целью того заклинания или способности, когда последнее было помещено в стек, а не текущее количество его легальных целей. Если один и тот же объект или игрок были выбраны целью более одного раза, каждый раз учитывается отдельно.

114.9b Объект, который ищет «[заклинание или способность], которая целит [нечто]», проверят текущее состояние целей заклинания или способности. Если целевой объект всё еще находится в той зоне, где его ожидается найти, или, если целевой игрок всё еще в игре, то о цели используется текущая информация, даже если цель к этому моменту стала нелегальной. Если же целевой объект не находится в той зоне, где его ожидается найти, или, если целевой игрок уже покинул игру, то цель эта игнорируется, и используется последняя известная о ней информация.

114.9c Объект, который ищет «[заклинание или способность], которая целит только [нечто]», проверяет количество различных объектов или игроков, ставших целью того заклинания или способности, когда последнее было помещено в стек (с учетом эффектов, которые изменили те цели), но не количество тех объектов или игроков, которые всё ещё являются его легальными целями. Если это количество равно одному (даже если цель выбрана несколько раз для заклинания или способности), то текущее состояние цели того заклинания или способности проверяется согласно правилу 114.8b.

114.10. Заклинания и способности могут воздействовать на объекты и игроков, которые не являются их целью. В общем случае, эти объекты и игроки выбираются, когда заклинание или способность разрешаются. Смотрите правило 608, «Разрешение заклинаний и способностей».

114.10a Просто тот факт, что объект или игрок попадает под действие заклинания или способности не делают его целью того заклинания или способности. Если объект или игрок не обозначены словом «цель» в тексте заклинания или способности, или в правиле для способностей с ключевым словом, то он не является целью.

114.10b В частности, слово «Вы» в тексте объекта не указывает цель.

## 115. Специальные действия

115.1. Специальными действиями называются действия, не использующие стек, которые игрок может выполнить в любое время, когда у него есть приоритет. Эти действия не надо путать с действиями, основанными на структуре хода, и действиями, вызванными состоянием, которые игра выполняет автоматически. (Смотрите правило 703, «Действиями, основанными на структуре хода», и правило 704, «Действия, вызванные состоянием»).

115.2. Существует 8 специальных действий:

115.2a Розыгрыш земли является специальным действием. Для того, чтобы разыграть землю, игрок кладет ту землю на поле боя из той зоны, где она находится (обычно из своей руки). По умолчанию, игрок может выполнить это действие лишь однажды в течение своего хода. Игрок может выполнить это действие, когда у него есть приоритет, стек пуст и идет главная фаза его хода. Смотрите правило 305, «Земли».

115.2b Переворот существа, лежащего рубашкой вверх, рубашкой вниз является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет. Смотрите правило 707, «Заклинания и перманенты, находящиеся рубашкой вниз».

115.2c Некоторые эффекты позволяют игроку выполнить некое действие в определенный промежуток времени, обычно чтобы прекратить действие продолжительного эффекта, или чтобы предотвратить срабатывание отложенной срабатывающей способности. Выполнение этого действия является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет, но только если способность или эффект это допускают и если только эффект не устанавливает иные временные ограничения.

115.2d Некоторые эффекты статических способностей позволяют игроку выполнить некое действие, чтобы игнорировать их эффект на определенный промежуток времени. Выполнение этого действия является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет.

115.2e Одна карта (Circling Vultures) имеет способность: “Вы можете сбросить Circling Vultures в любой момент, когда вы можете разыграть мгновенное заклинание”. Это является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет.

115.2f Игрок, у которого в руке есть карта с Отсрочкой, может изгнать её. Это является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет, но только если он в этот момент мог бы начать розыгрыш этой карты, положив её в стек. Смотрите правило 702.61, «Отсрочка».

115.2g В игре в Погоню по мирам, бросание кубика миров является специальным действием. Игрок может выполнить это действие, когда у него есть приоритет, стек пуст и идет главная фаза его хода. Выполнение этого действия стоит игроку столько маны, сколько раз он уже выполнял это действие в этом ходу. Обратите внимание, что это число не равняется числу бросков кубика миров в этом ходу, если эффект позволил игроку бросить этот кубик в этом ходу. Смотрите правило 901, «Погоня по мирам».

115.2h Во время игры в Драфт-Конспирацию, переворачивание лежащей рубашкой вверх в зоне командования конспирации является специальным действием. Игрок может выполнить это действие в любой момент, когда у него есть приоритет. Смотрите правило 905.4a.

115.3. Если игрок выполняет специальное действие, этот игрок получает приоритет после его выполнения.

## 116. Временные рамки и приоритет

116.1. Если только заклинание или способность не предписывает игроку выполнить действие, то, кто из игроков может выполнять действия в любой момент времени, определяет система приоритетов. Игрок, у которого есть приоритет, может разыгрывать заклинания, активировать способности и выполнять специальные действия.

116.1a Игрок может разыграть мгновенное заклинание в любой момент, когда у него есть приоритет. Игрок может разыграть заклинание, не являющееся мгновенным, когда у него есть приоритет во время главной фазы своего хода, и если стек пуст.

116.1b Игрок может активировать способности в любой момент, когда у него есть приоритет.

116.1c Игрок может выполнить некоторые специальные действия в в любой момент, когда у него есть приоритет. Некоторые специальные действия доступны игроку только, когда у него есть приоритет во время главной фазы своего хода, и если стек пуст. См. правило 115, «Специальные действия».

116.1d Игрок может активировать мана-способности в любой момент, когда у него есть приоритет, когда он разыгрывает заклинание или активирует способность, требующие уплаты маны, или когда правило или эффект требует уплаты маны (даже посреди розыгрыша (активации) или разрешения заклинания или способности).

116.2. Остальные разновидности способностей и действий создаются и выполняются автоматически согласно правилам игры, или выполняются игроками без получения приоритета.

116.2a Срабатывающие способности могут сработать в любой момент, включая моменты, когда заклинание было разыграно, способность была активирована, или во время разрешения заклинания или способности. (См. правило 603, «Обработка срабатывающих способностей») На самом деле, существенно ничего не происходит в тот момент, когда происходит срабатывание. Каждый раз, когда игрок должен получить приоритет все способности, которые сработали, но ещё не были помещены в стек, туда помещаются. Смотрите правило 116.5.

116.2b Статические способности постоянно оказывают влияние на игру. Приоритет никак на них не влияет. (Смотрите правило 604, «Обработка статических способностей», и правило 611, «Продолжительные эффекты»).

116.2c Действия, основанные на структуре хода, выполняются автоматически, когда начинается определенная фаза или шаг. Они выполняются до того, как игроки получат приоритет. См. правило 116.3a. Действия, основанные на структуре хода, также автоматически выполняются в конце каждой фазы или шага; никто из игроков не получает приоритет после этого. Смотрите правило 703, «Действия, основанные на структуре хода».



116.2d Действия, вызванные состоянием, выполняются автоматически при определенных условиях. Смотрите правило 704. Они выполняются перед тем, как игрок получает приоритет. Смотрите правило 116.5.

116.2e Разрешающиеся заклинания и способности могут предписать игрокам сделать выбор, выполнить действия, или позволить игрокам активировать мана-способности. Даже если игрок выполняет эти предписания, никто из игроков не имеет приоритет во время разрешения заклинания или способности. Смотрите правило 608, «Разрешение заклинаний и способностей».

116.3. Следующие правила определяют, кто из игроков имеет приоритет:

116.3a Активный игрок получает приоритет в начале большинства шагов и фаз, после того как были выполнены действия, основанные на структуре хода (такие как взятие карты на шаге взятия карты; смотрите правило 703), и способности, сработавшие в начале того шага или фазы, были помещены в стек. Никто из игроков не получает приоритет на шаге разворота. Игроки обычно не получают приоритет во время шага очистки (смотрите правило 514.3).

116.3b Активный игрок получает приоритет после того, как заклинание или способность разрешается. Исключением являются мана-способности.

116.3c Если игрок имел приоритет перед розыгрышем заклинания, активацией способности, или выполнением специального действия, то этот игрок получает приоритет и после завершения этих действий.

116.3d Если у игрока есть приоритет и он решает не предпринимать никаких действий, то он пасует. Если в хранилище маны этого игрока есть мана, он объявляет, какая мана и сколько её. После этого следующий по очередности хода игрок получает приоритет.

116.4. Если все игроки по очереди пасуют (иными словами, если все игроки пасуют без действий между пасами), заклинание или способность наверху стека разрешается, если же стек пуст, то завершается текущий шаг или фаза.

116.5. Каждый раз перед тем, как игрок получит приоритет, сначала игра выполняет все применимые действия, вызванные состоянием, одновременно (одним событием) (смотрите правило 704, «Действия, вызванные состоянием»), затем повторяет этот процесс до тех пор, пока больше не будет выполнено ни одного действия. После этого сработавшие способности помещаются в стек (смотрите правило 603, «Обработка срабатывающих способностей»). Эти шаги повторяются по очереди до тех пор, пока больше ни одно действие, вызванное состоянием, не будет выполнено, и больше ни одна способность не сработает. После этого игрок, который должен был получить приоритет, его получает.

116.6. В многопользовательской игре с общим ходом, не отдельные игроки, а команды получают приоритет. Смотрите правило 805, «Правило общего хода команды».

116.7. Если игрок, у которого есть приоритет, разыгрывает заклинание (или активирует способность) в то время, как другое заклинание или способность уже находится в стеке, говорят что новое заклинание (или способность) было разыграно (активировано) «в ответ» на то, что уже в стеке. Новое заклинание или способность разрешится раньше. Смотрите правило 608, «Разрешение заклинаний и способностей».

117. Стоимости

117.1. Стоимостью является действие или плата, необходимая для того, чтобы выполнить какое-то действие или его предотвратить. Чтобы заплатить стоимость, игрок следует инструкциям, указанным на заклинании, способности или эффекте, который содержит эту стоимость.

117.2. Если стоимость содержит символы маны, то у игрока, её оплачивающего, есть возможность активировать мана-способности. Процесс оплаты стоимостей розыгрыша заклинаний и активации способностей описаны в правилах 601.2f–h.

117.3. Игрок не может оплатить стоимость, не имея необходимых ресурсов, чтобы оплатить стоимость полностью. Например, игрок с 1 жизнью не может заплатить 2 жизни, и повернутый перманент не может быть повернут для уплаты стоимости. Смотрите правило 202, «Мана-стоимости и цвет», и правило 602, «Активация способностей».

117.3a Оплата маны осуществляется путем извлечения нужной маны из хранилища маны того игрока. Игроки всегда могут заплатить 0 маны. Если излишки маны остаются в хранилище после оплаты, игрок должен объявить, какая мана осталась.

117.3b Оплата жизнью осуществляется путем вычитания нужного количество жизни из количества жизни того игрока. Игроки всегда могут заплатить 0 жизней.

117.3c Активация мана-способностей не является обязательным действием, даже если оплата стоимости является обязательным

***Пример:** Игрок контролирует Голема Магнитной Руды, существо со способностью «Разыгрывание неартефактных заклинаний стоит на {1} больше». Другой игрок снимает последний жетон времени со своей отсроченной карты волшебства. Тот игрок должен разыграть своё заклинание, если может, но теперь розыгрыш стоит {1}. Игрок вынужден заплатить {1}, если в его хранилище есть достаточно маны, однако этот игрок не обязан активировать мана-способности, чтобы произвести {1}. Если он решает этого не делать, его карта просто останется в изгнании.*

117.4. Некоторые стоимости включают в себя {X} или X. Смотрите правило 107.3.

117.5. Некоторые стоимости представлены как {0} или уменьшены до {0}. Необходимым действием для оплаты такой стоимости является просто осознание игрока о том, что он её оплачивает. Несмотря на то, что такие стоимости не требуют ресурсов для оплаты, они не оплачиваются сами по себе автоматически.

117.5a Заклинание, чья стоимость {0} должно быть разыграно, как и любое другое заклинание, само по себе автоматически оно не разыгрывается. То же самое верно и для активируемых способностей со стоимостью {0}.

117.6. Некоторые не имеют мана-стоимости. Так выглядит стоимость, которую нельзя оплатить. Способность также может иметь стоимость, которую нельзя оплатить, если её стоимость основана на стоимости объекта без мана-стоимости. Попытаться разыграть заклинание или активировать способность с такой стоимостью является легальным действием. Однако попытка оплатить такую стоимость не является легальным действием.

117.6a Если эффект или дополнительная стоимость увеличивает стоимость, которую нельзя оплатить, эту стоимость всё ещё нельзя оплатить. Если к такой стоимости применяется альтернативная стоимость, включая эффекты, позволяющие игроку разыграть заклинание без уплаты мана-стоимости, альтернативная стоимость может быть оплачена.

117.7. То, сколько именно игрок должен заплатить, может меняться или уменьшаться под действием различных эффектов. Если часть стоимости, включающая ману, уменьшена до нуля, она рассматривается как {0}. Оплата измененной или уменьшенной стоимости рассматривается как оплата первоначальной стоимости.

117.8. У некоторых заклинаний и способностей есть дополнительная стоимость. Дополнительной стоимостью является стоимость, указанная в тексте заклинания, или добавленная заклинанию или способности другим эффектом, которую контролирующий игрок должен заплатить во время оплаты розыгрыша заклинания или активации способности. Обратите внимание, что некоторые дополнительные стоимости указаны с помощью ключевых слов. Смотрите правило 702.

117.8a Любое количество дополнительных стоимостей может быть применено к разыгрываемому заклинанию или активируемой способности. Игрок, под чьим контролем находится заклинание или способность, объявляет о своих намерениях оплачивать эти стоимости так, как это описано в правиле 601.2b.

117.8b Некоторые дополнительные стоимости не являются обязательными.

117.8c Если эффект предписывает игроку разыграть заклинание «если он может», и у этого заклинания есть обязательная дополнительная стоимость, включающая в себя действия с картами определенного качества в закрытой зоне, то игрок не обязан разыгрывать это заклинание, даже если такие карты существуют в той зоне.

117.8d Дополнительные стоимости не меняют мана-стоимость заклинания; они меняют лишь то, сколько контролирующий его игрок должен заплатить. Заклинания и способности, интересующиеся мана-стоимостью заклинания, будут видеть первоначальное значение.

117.9. Некоторые заклинания имеют альтернативные стоимости. Альтернативная стоимость это стоимость представленная в тексте заклинания, или применяемая к нему от другого эффекта, которую контролирующий то заклинание игрок может оплатить вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания. Альтернативные стоимости обычно сформулированы как «Вы можете [действие] вместо оплаты мана-стоимости [этого объекта]» или «Вы можете разыграть [этот объект] без оплаты мана-стоимости». Обратите внимание, что некоторые альтернативные стоимости указаны ключевыми словами, смотрите правило 702.

117.9a При розыгрыше к одному заклинанию может быть применена только одна альтернативная стоимость. Игрок контролирующий заклинание объявляет о своём намерении оплатить эту стоимость так как описано в правиле 601.2b.

117.9b Альтернативные стоимости всегда являются опциональными.

117.9c Альтернативная стоимость не меняет мана-стоимость заклинания - меняется лишь то, что контролирующий его игрок должен оплатить при розыгрыше.

117.9d Если для разыгрывания заклинания оплачивается альтернативная стоимость, то любые дополнительные стоимости, увеличения стоимости и уменьшения стоимости, влияющие на это заклинание, применяются к этой альтернативной стоимости. (Смотрите правило 601.2f).

117.10. Каждая оплата стоимости применяется только к одному заклинанию, способности или эффекту. Например, игрок не может пожертвовать всего одно существо для активации способностей двух перманентов, каждая из которых требует пожертвовать существо в качестве стоимости. Также на разрешении заклинания или способности не оплачиваются стоимости других заклинаний или способностей, даже если часть их эффекта делает те же вещи, которых требует другая стоимость.

117.11. Действия производимые во время оплаты стоимости могут быть модифицированы эффектами. Даже если в результате выполненные действия не совпадают с действиями необходимыми для оплаты, стоимость всё равно была оплачена

***Пример:** Игрок контролирует *Psychic Vortex*, чары с со стоимостью накопительной поддержки «Возьмите карту», и *Obstinate Familiar*, существо с текстом «Если вы должны взять карту, вместо этого вы можете пропустить это взятие». Игрок может выбрать оплатить стоимость накопительной поддержки *Psychic Vortex* и затем не брать карты вместо того чтобы взять необходимое количество. Стоимость накопительной поддержки тем не менее была оплачена.*

117.12. Некоторые заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности имеют текст «[Сделать что-то]. Если [игрок] [сделал, не сделал или не может сделать],[эффект].» или «[Игрок] может [сделать что-то]. Если [этот игрок] [сделал, не сделал или не может сделать], [эффект]». Действие [сделать что-то] является стоимостью, оплачиваемой когда разрешается заклинание или способность.оборот «если [игрок] [сделал, не сделал или не может сделать]» проверяет выбрал ли игрок оплачивать стоимость или нет, независимо от того какие события произошли на самом деле

***Пример:** Вы контролируете *Standstill*, чары с текстом «Когда игрок разыгрывает заклинание, пожертвуйте *Standstill*. Если вы сделали это, каждый оппонент того игрока берёт три карты». Разыгрывается заклинание, и способность *Standstill* срабатывает. Затем активируется способность, которая изгоняет *Standstill*. Когда разрешается способность *Standstill*, вы не можете оплатить стоимость «пожертвуйте *Standstill*». Никто из игроков не возьмёт карты.*

***Пример:** Ваш оппонент разыграл Сбор Образцов, заклинание с текстом «Если в этом ходу существо должно выйти на поле битвы под контролем оппонента, оно входит в игру под вашим контролем вместо этого». Вы контролируете *Dermoplasm*, лежащего лицом вниз, существо с оборотнем и текстом «Когда *Dermoplasm* переворачивается лицом вверх, вы можете положить карту существа с оборотнем из вашей руки на поле битвы лицом вверх. Если вы это делаете, верните *Dermoplasm* в руку его владельца». Вы переворачиваете *Dermoplasm* лицом вверх и выбираете положить карту существа с оборотнем из вашей руки на поле битвы. Из-за Сбора Образцов оно выходит на поле битвы под контроль оппонента вместо вашего. Однако, поскольку вы выбрали оплатить стоимость, *Dermoplasm* всё же вернётся в руку его владельца.*

117.12a Некоторые заклинания, активируемые способности и срабатывающие способности имеют текст «[Сделайте что-то], если только [игрок не делает что-то другое]». Это значит то же самое что «[Игрок может сделать что-то другое]. Если [этот игрок не сделал] [сделайте что-то]».

117.12b Некоторые эффекты предлагают игроку возможность поискать карты в зоне и произвести дополнительные действия с найденными там картами, за которыми следует: «Если игрок сделал это...». Это выражение проверяет, выбрал ли тот игрок поискать карты, а не то, провел ли он те дополнительные действия или нет.

118.1. Каждый игрок начинает игру с начальным количеством жизни равным 20. Некоторые варианты игры имеют отличающееся начальное количество жизни.

118.1a В варианте игры Двухголовый Гигант, каждая команда начинает с начальным количеством жизни равным 30. Смотрите правило 810, «Вариант игры Двухголовый Гигант».

118.1b В варианте игры Авангард, начальное количество жизни каждого игрока равно 20 плюс или минус модификатор жизни на его карте авангарда. Смотрите правило 902, «Авангард».

118.1c В варианте игры Командир, начальное количество жизни каждого игрока равно 40. Смотрите правило 903, «Командир».

118.1d В дуэльной игре в Схватку начальное количество жизни игрока равно 25. В многопользовательской игре в Схватку, начальное количество жизни игрока равно 30. Смотрите правило 903.11, «Режим Схватки»

118.1e В варианте игры Архивраг, начальное количество жизни архиврага равно 40. Смотрите правило 904, «Архивраг».

118.2. Нанесение повреждений игроку обычно приводит к тому, что этот игрок теряет такое же количество жизни. Смотрите правило 119.3.

118.3. Если эффект предписывает игроку получить или потерять жизни, то количество жизни этого игрока изменяется соответственно.

118.4. Если стоимость или эффект позволяют игроку заплатить количество жизни большее нуля, то этот игрок может сделать это, только если количество его жизни больше или равно уплачиваемому количеству. Если игрок платит жизни, то эта оплата вычитается из его общего количества жизни. Другими словами, игрок теряет столько же жизней. (Игроки всегда могут заплатить 0 жизней).

118.4a Если в варианте игры Двухголовый Гигант стоимость или эффект позволяют игроку заплатить количество жизни большее нуля, то этот игрок может сделать так, только если количество жизни его команды больше или равно количеству жизни, которое могут заплатить оба члена команды для этой стоимости или эффекта. Если игрок платит жизни, то эта оплата вычитается из общего количества жизни его команды. (Игроки всегда могут заплатить 0 жизней).

118.5. Если эффект устанавливает общее количество жизни игрока в конкретное значение, то этот игрок получает или теряет нужное количество жизни, чтобы сравняться с новым значением.

118.6. Если игрок имеет 0 или менее жизней, то этот игрок проигрывает игру в результате действия вызванного состоянием. Смотрите правило 704.

118.7. Если эффект говорит, что игрок не может получать жизни, то этот игрок не может производить обмен так, чтобы общее количество жизни этого игрока стало больше. В этом случае обмен не происходит. Аналогично, если эффект перераспределяет общее количество жизни, то этот игрок не может получить новое количество жизни, если оно больше, чем предыдущее значение. Кроме того, стоимости, включающие получение жизней этим игроком, не могут быть оплачены, а эффекты замещения, замещающие получение жизней этим игроком, вообще ничего не делают.

118.8. Если эффект говорит, что игрок не может терять жизни, то этот игрок не может производить обмен так, чтобы общее количество жизни этого игрока стало меньше. В этом случае обмен не происходит. Аналогично, если эффект перераспределяет общее количество жизни, то этот игрок не может получить новое количество жизни, если оно меньше, чем предыдущее значение. Кроме того, стоимости, включающие оплату жизни этим игроком, не могут быть оплачены.

118.9. Некоторые срабатывающие способности записаны как «Каждый раз когда [игрок] получает жизни, ...». Такие способности рассматриваются так, как если бы они были записаны «Каждый раз когда источник заставляет [игрока] получить жизни, ...». Если игрок получает 0 жизни, то события получения жизни не происходило, и такие способности не срабатывают.

## 119. Повреждения

119.1. Объекты могут наносить повреждения существам, planeswalker'ам и игрокам. Это, как правило, приносит вред объекту или игроку получающему эти повреждения. Объект, наносящий повреждения, является источником этих повреждений.

119.1a Повреждения не могут быть нанесены объекту, не являющемуся ни существом, ни planeswalker'ом.

119.2. Любой объект может наносить повреждения.

119.2a Повреждения могут быть нанесены в результате боя. Во время шага боевых повреждений каждое атакующее или блокирующее существо наносит боевые повреждения равные своей силе

119.2b Повреждения могут быть нанесены эффектом заклинания или способности. Заклинание или способность указывают, какой объект наносит эти повреждения.

119.3. Повреждения могут привести к одному или более из нижеследующих результатов, в зависимости от того, является ли реципиент повреждений игроком или перманентом, характеристик источника повреждений и характеристик реципиента повреждений (если это перманент).

119.3a Повреждения, наносимые игроку источником без инфекции, заставляют этого игрока потерять такое же количество жизни.

119.3b Повреждения, наносимые игроку источником с инфекцией, заставляют игрока, контролирующего этот источник дать игроку, получающему урон, такое же количество жетонов яда.

119.3c Повреждения, наносимые planeswalker'у, приводят к удалению такого же количества жетонов верности с этого planeswalker'a.

119.3d Повреждения, наносимые существу от источника с увяданием и/или инфекцией, заставляют игрока, контролирующего этот источник, поместить такое же количество жетонов -1/-1 на это существо.

119.3e Повреждения, наносимые существу источником, не имеющим ни увядания, ни инфекции, приводят к тому, что на этом существе размечается такое же количество повреждений.

119.3f Повреждения, наносимые источником с цепью жизни, заставляют игрока, контролирующего этот источник, получить такое же количество жизней в дополнение к другим результатам повреждений.

119.4. Повреждения обрабатываются в трёхступенчатой последовательности.

119.4a Сначала, повреждения наносятся так, как модифицируется эффектами замещения и предотвращения, взаимодействующими с повреждениями (смотрите правило 614 «Эффекты замещения» и правило 615 «Эффекты предотвращения»). Способности, срабатывающие при нанесении повреждений, срабатывают в этот момент и ожидают помещения в стек.

119.4b Затем, нанесённые повреждения переходят в их результаты так, как модифицируется эффектами замещения, взаимодействующими с этими результатами (такими как потеря жизни или жетоны).

119.4c Наконец, происходит событие нанесения повреждений

**Пример:** Игрок контролирующий *Отражение Блага*, чары с текстом «Если вы должны получить жизни, то вы получаете в два раза больше жизни вместо этого», атакует существом 3/3 с увяданием и цепью жизни. Его блокируют существом 2/2, и защищающийся игрок разыгрывает заклинание, предотвращающее следующие 2 повреждения, которые должны быть нанесены блокирующему существу. Событие нанесения повреждений начинается в виде [3 повреждения наносится существу 2/2, 2 повреждения наносится существу 3/3]. Применяется эффект предотвращения, так что событие нанесения повреждений становится [1 повреждения наносится существу 2/2, 2 повреждения наносится существу 3/3]. Это переходит в результаты, так что событие нанесения повреждений теперь [1 жетон -1/-1 помещается на существо 2/2, активный игрок получает 1 жизнь, 2 повреждения размечается на существе 3/3]. Применяется эффект *Отражения Блага*, и событие нанесения повреждений становится [1 жетон -1/-1 помещается на существо 2/2, активный игрок получает 2 жизни, 2 повреждения размечается на существе 3/3]. Затем происходит событие нанесения повреждений.

**Пример:** Защищающийся игрок контролирует существо и *Поклонение*, чары с текстом «Если вы контролируете существо и вам наносятся повреждения, в результате которых общее число вашей жизни оказывается меньше 1, вместо этого общее число вашей жизни снижается только до 1». У этого игрока 2 жизни и его атакует два незаблокированных существа 5/5. Игрок разыгрывает *Awe Strike*, с текстом «В следующий раз когда целевое существо должно будет нанести повреждения в этом ходу, предотвратите эти повреждения. Вы получаете количество жизни равное количеству предотвращённых таких образом повреждений» выбрав целью одно из атакующих существ. Событие нанесения повреждений начинается в виде [10 наносится защищаемому игроку]. Применяется эффект *Awe Strike*, так что событие нанесения повреждений теперь [5 повреждений наносится защищаемому игроку, защищающийся игрок получает 5 жизней]. Это переходит в результаты, так что событие нанесения повреждений становится [защищающийся игрок теряет 5 жизней, защищающийся игрок получает 5 жизней]. Эффект *Поклонения* видит, что это событие нанесения повреждений не уменьшит количество жизни игрока меньше единицы, так что эффект *Поклонения* не применяется. Затем происходит событие нанесения повреждений.

119.5. Повреждения, наносимые существу или planeswalker'у, не уничтожают его. Аналогично, источник повреждений не уничтожает его. Скорее, действия, вызванные состоянием, могут уничтожить существо или planeswalker'a, или, иначе говоря, поместить его на кладбище его владельца, вследствие результатов нанесения повреждений этому перманенту. Смотрите правило 704

*Пример:* Игрок разыгрывает Удар Молнии, мгновенное заклинание с текстом «Удар Молнии наносит 3 повреждения любой цели», выбрав целью 2/2 существо. После того, как Удар Молнии нанёс 3 повреждения этому существу, существо уничтожается в результате действий, вызванных состоянием. Ни Удар Молнии, ни повреждения, нанесённые Ударом Молнии, не уничтожали это существо.

119.6. Повреждения, размеченные на существе, сохраняются до шага очистки, даже если этот перманент перестаёт быть существом. Если общее количество повреждений, размеченных на существе, превышает или равно его выносливости, то это существо получило смертельные повреждения и уничтожается в результате действия, вызванного состоянием (смотрите правило 704). Все повреждения, размеченные на перманенте, удаляются, когда он регенерируется (смотрите правило 701.14 «Регенерировать») и во время шага очистки (смотрите правило 514.2).

119.7. Источник повреждений – это объект, наносящий их. Если эффект просит игрока выбрать источник повреждений, то он может выбрать: либо перманент; либо заклинание в стеке (включая заклинание перманента); либо любой объект, ссылающийся на объект в стеке, через эффект предотвращения или замещения, ожидающий применения, либо отложенную срабатывающую способность, ожидающую срабатывания (даже если этот объект более не находится в той зоне, где он был до этого); либо находящуюся в зоне командования карту лицом вверх. Источник не обязательно должен иметь возможность нанести повреждения, чтобы считаться легальным выбором. Смотрите правило 609.7, «Источники повреждений».

119.8. Если источник должен нанести 0 повреждений, то он вообще не наносит повреждений. Это означает, что способности, срабатывающие при нанесении повреждений, не сработают. Это также означает, что эффекты замещения, увеличивающие наносимые источником повреждения или делающие так, чтобы этот источник нанёс эти повреждения другому объекту или игроку, не имеют замещаемого события и, таким образом, не производят эффекта.

## 120. Взятие карты

120.1. Игрок берёт карты путём помещения верхней карты его библиотеки в его руку. Это происходит как действие, основанное на структуре хода, во время шага взятия карты каждого игрока. Это также может происходить, как часть стоимости или эффекта заклинания или способности.

120.2. Карты могут быть взяты только по одной за раз. Если игроку предписывается взять несколько карт, то этот игрок производит ровно столько же отдельных взятий карты.

120.2a Предписание взятия нескольких карт может быть изменено замещающими эффектами, ссылающимися на количество взятых карт. Это изменение происходит до рассмотрения отдельных взятий карт. Смотрите правило 616.1f.

120.2b Некоторые эффекты утверждают, что игрок не может брать более одной карты каждый ход. Этот эффект применяется к отдельным взятиям карт. Предписания взятия нескольких карт все еще могут быть частично выполнены. Однако, если эффект предлагает игроку выбор взятия нескольких карт, этот игрок не может сделать этот выбор. Таким же образом игрок не может заплатить стоимость, включающую в себя взятие нескольких карт.



120.2c Если эффект предписывает более чем одному игроку взять карты, сначала активный игрок берет карты, потом каждый следующий за ним игрок в порядке хода делает то же самое.

120.2d Если эффект предписывает более чем одному игроку взять карты в игре, где применяется правило общего хода команды (такой как Двухголовый Гигант), то сначала каждый игрок активной команды производит свои взятия карты в том порядке, который выберет эта команда, затем каждый игрок каждой неактивной команды в порядке хода делает то же самое.

120.3. Если в библиотеке игрока нет карт и эффект предлагает игроку выбор взять карту, то этот игрок может выбрать сделать это. Однако, если эффект говорит, что этот игрок не может брать карты, а другой эффект предлагает этому игроку выбор взять карту, то этот игрок не может выбрать сделать это.

120.3a Тот же принцип применяется, если игрок, совершающий выбор, не является тем игроком, что должен взять карту. Если в библиотеке последнего нет карт, то такой выбор может быть сделан. Если эффект говорит, что этот игрок не может брать карты, то выбор не может быть сделан.

120.4. Игрок, попытавшийся взять карту из пустой библиотеки, проигрывает партию при ближайшем получении приоритета игроком. (Это действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

120.5. Если эффект перемещает карты из библиотеки игрока в руку этого игрока без применения слова «возьмите», то игрок не брал этих карт. Это имеет значение для способностей, срабатывающих при взятии карт, и эффектов, замещающих взятие карт, как и для случая когда библиотека игрока пуста.

120.6. Некоторые эффекты замещают взятие карт.

120.6a Эффект, замещающий взятие карты, применяется, даже если не должно быть взято ни одной карты, ввиду того, что карт в библиотеке игрока, к которому применяется эффект, нет.

120.6b Если эффект замещает взятие карты в последовательности взятия карт, то замещающий эффект заканчивается применяться до возвращения к последовательности.

120.6c Некоторые эффекты производят дополнительные действия с картами после взятия. Если взятие карты замещается, то с любыми картами, взятыми в результате этого эффекта замещения или любых последующих эффектов замещения, дополнительные действия не производятся.

120.7. Некоторые эффекты замещения и эффекты предотвращения приводят к одному или более взятию карт. В таком случае, если какие-либо части первоначального события не были замещены, то сначала происходят эти части, а затем взятия карт происходят по одному за раз.

120.8. Если под воздействием эффекта или способности карта должна быть взята в процессе разыгрывания другого заклинания, взятая карта остается лицом вниз, пока указанное заклинание не будет разыграно (смотрите правило 601.2i). Пока карта находится лицом вниз, считается, что она не обладает никакими характеристиками. То же самое относится к случаям активации другой способности. Если эффект позволяет или предписывает игроку показать карту во время ее взятия, она должна быть показана после того, как будет разыграно заклинание или активирована способность.

## 121. Жетоны

121.1. Жетон – это помещаемый на объект или игрока маркер, который модифицирует его характеристики и/или взаимодействует с правилами, способностями или эффектами. Жетоны не являются объектами и не имеют характеристик. В частности, жетон не является фишкой и фишка не является жетоном. Жетоны с одинаковым именем или описанием являются взаимозаменяемыми.

121.1a Жетон  $+X/+Y$  на существе или на карте существа в зоне, отличной от поля битвы, где  $X$  и  $Y$  – это числа, добавляет  $X$  к силе этого объекта и  $Y$  к выносливости этого объекта. Аналогично,  $-X/-Y$  жетоны вычитают из силы и выносливости. Смотрите правило 613.3.

121.1b Количество жетонов верности на planeswalker'e на поле битвы отражает, сколько верности у него есть. Planeswalker с верностью 0 помещается на кладбище его владельца в результате действия, вызванного состоянием. Смотрите правило 704.

121.1c Если игрок имеет десять или более жетонов яда, то он проигрывает партию в результате действия, вызванного состоянием. Смотрите правило 704. Игрок является «отравленным», если он имеет один или более жетонов яда. (За дополнительными правилами варианта игры Двухголовый Гигант смотрите правило 810).

121.2. Жетоны не сохраняются на объекте, если этот объект перемещается из одной зоны в другую. Жетоны не «удаляются», а просто перестают существовать. Смотрите правило 400.7.

121.3. Если на перманенте есть и жетоны  $+1/+1$ , и жетоны  $-1/-1$ , то в результате действия, вызванного состоянием, с него удаляется  $N +1/+1$  и  $N -1/-1$  жетонов, где  $N$  это меньшее из чисел жетонов  $+1/+1$  и  $-1/-1$  на нём. Смотрите правило 704.

121.4. Если перманент со способностью, гласящей, что он не может иметь более  $N$  жетонов определённого типа на нём, имеет более  $N$  жетонов того типа на нём, то все эти жетоны свыше  $N$  удаляются с него в результате действия, вызванного состоянием. Смотрите правило 704.

121.5. Если эффект предписывает «переместить» жетон, это означает взять этот жетон с объекта, на котором он в данный момент находится, и положить его на второй объект. Если первый и второй объект – это один и тот же объект, то ничего не происходит. Если на первом объекте нет жетонов, то ничего не происходит, на второй объект не будет помещён жетон. Если второй объект (или все возможные вторые объекты) больше не находятся в нужной зоне, когда эффект перемещает жетон, то ничего не происходит, жетон не удаляется с первого объекта.

121.6. Некоторые заклинания и способности ссылаются на жетоны, которые должны быть «помещены» на объект. Это указание на помещение жетонов на этот объект, пока он находится на поле битвы, а также на объект, выходящий на поле битвы в результате эффекта замещения с жетонами на нём.

121.6a Если объект входит на поле битвы с жетонами, помещёнными на него, эффект, который помещает жетоны, может обозначить игрока, который помещает на него жетоны. Если эффект не назначает игрока таким образом, то контролирующий этот объект игрок помещает жетоны на него.

## 2. Части карты

### 200. Общие понятия

200.1. Частями карты являются имя, мана-стоимость, иллюстрация, индикатор цвета, строка типа, символ редакции, поле текста, сила и выносливость, верность, модификатор руки, модификатор жизни, авторство иллюстрации, юридический текст и коллекционный номер. Некоторые карты могут иметь более одной любой или каждую из перечисленных частей.

200.2. Некоторые части карты также являются характеристиками объекта, на котором находятся. Смотрите правило 109.3.

200.3. Некоторые объекты, не будучи картами (фишки, копии карт и копии заклинаний), обладают некоторыми частями карт, но только теми, которые также являются характеристиками. Смотрите правила 110.5 и 706.

## 201. Имя

201.1. Имя карты напечатано в её левом верхнем углу.

201.2. Именем карты всегда считается английская версия этого имени, независимо от языка, на котором она напечатана.

201.2a Два объекта имеют одинаковые имена, если их имена являются полностью идентичными.

201.2b Если объект имеет более одного имени, то он имеет одинаковое имя с другим объектом, если по крайней мере одно из имён среди имён этих объектов общее.

201.2c Два или более объекта имеют разные имена, если среди имён этих объектов нет такого, которое бы имели оба объекта.

201.3. Если эффект предписывает игроку выбрать имя карты, то игрок должен выбрать имя карты из Оракула. (смотрите правило 108.1). Игрок не может выбрать имя фишки, если только оно также не является именем карты.

201.3a Если игроку предписывается выбрать имя карты с определёнными характеристиками, то этот игрок должен выбрать имя карты, чей текст в базе Оракул подходит под эти характеристики. (Смотрите правило 108.1)

***Пример:** Лишение Собственности имеет текст в частности «Выберите имя карты артефакта». Игрок может выбрать любое имя карты артефакта, даже если она не легальна в текущем формате. Игрок не может выбрать Остров, даже если Остров на поле битвы был превращён в артефакт каким-либо эффектом.*

201.3b Если игрок хочет выбрать имя двойной карты, этот игрок должен выбрать имя одной из её половин, но не обеих (смотрите правило 708). Если игроку предписывается выбрать имя карты с определёнными характеристиками, то для определения того может ли быть выбрано это имя используются характеристики только той половины.

201.3c Если игрок хочет выбрать альтернативное имя оборачивающейся карты, этот игрок может так сделать (смотрите правило 709). Если игроку предписывается выбрать имя карты с определёнными характеристиками, то для определения того может ли быть выбрано это имя используются характеристики этой карты модифицированные её альтернативными характеристиками.

201.3d Если игрок хочет выбрать имя обратной лицевой стороны двусторонней карты, этот игрок может так сделать (смотрите правило 711). Если игроку предписывается выбрать имя карты с определёнными характеристиками, то для определения того может ли быть выбрано это имя используются характеристики только обратной лицевой стороны.

201.3e Если игрок хочет выбрать имя объединённой обратной лицевой стороны соединяющейся пары, игрок может это сделать (смотрите правило 712). Если игроку предписывается выбрать имя карты с определёнными характеристиками, то для определения того может ли быть выбрано это имя используются только характеристики обратной соединённой лицевой стороны.

201.4. Текст, ссылающийся по имени на объект, на котором он находится, указывает только на этот конкретный объект и ни на какой другой объект с этим именем, независимо от любых изменений имени, вызванных игровыми эффектами.

201.4a Если эффект способности выдаёт объекту другую способность, и эта вторая способность ссылается на первую способность по имени, то имя указывает только на определённый объект, являющийся источником первой способности, а ни на какой другой объект с таким же именем. Это также верно для случая когда вторая способность копируется на новый объект

**Пример:** *Сточная Грязь имеет способность «каждый раз, когда не являющееся фишкой существо под вашим контролем умирает, положите один жетон слизи на Сточную Грязь, затем создайте одну фишку зеленого существа-Тины со способностью «сила и выносливость этого существа равны количеству жетонов слизи на Сточной Гязи»». Способность, выдаваемая фишке, отслеживает только Сточную Грязь создавшую эту фишку, а не любую другую Сточную Грязь на поле битвы. Копия этой фишки также будет иметь способность, ссылающуюся на Сточную Грязь, создавшую оригинал фишки.*

201.4b Если способность объекта ссылается на этот объект по имени, и объект с другим именем получает эту способность, то в получаемой способности, которая ссылается на первый объект по имени, каждое упоминание первого имени следует рассматривать как второе имя

**Пример:** *Quicksilver Elemental имеет в том числе текст: «{U}: Quicksilver Elemental получает все активированные способности целевого существа до конца хода». Если он получает способность с текстом «{G}: регенерируйте Тролля с Дубиной», то активация этой способности будет регенерировать Quicksilver Elemental, а не Тролля с Дубиной, от которого была получена эта способность.*

**Пример:** *Glacial Ray - это мгновенное заклинание со «срачиванием с Тайным», которое гласит «Glacial Ray наносит 2 повреждения любой цели». Если оно срачивается с Kodama's Reach, то это заклинание Kodama's Reach наносит 2 повреждения любой цели.*

**Пример:** *Двойник Димиров имеет текст «{1}{U}{B}: изгоните целевую карту существа из кладбища. Двойник Димиров становится копией той карты и получает эту способность». Способность Двойника Димиров активировали, выбрав целью карту Руннолапого Медведя. Двойник становится копией Руннолапого Медведя, и полученную им способность стоит рассматривать как «{1}{U}{B}: изгоните целевую карту существа из кладбища. Руннолапый Медведь становится копией той карты и получает эту способность».*

201.4c Текст, напечатанный на некоторых легендарных картах, ссылается на эти карты сокращённой версией их имени. Употребления сокращённого имени, используемые таким образом, рассматриваются так, как если бы использовалось полное имя карты.

202.1. Мана-стоимость карты обозначается мана-символами в верхней части карты (Смотрите правило 107.4). На большинстве карт эти символы напечатаны в верхнем правом углу. Некоторые карты выпуска Взгляд в Будущее имеют альтернативное оформление, в котором мана-символы напечатаны слева от иллюстрации.

202.1a Мана-стоимость объекта представляет то, что игрок должен заплатить из своего хранилища маны, чтобы разыграть эту карту. Если мана-стоимость объекта не включает фирексийских символов маны (смотрите правило 107.4f), то оплата этой мана-стоимости требует совпадения типа любых цветных или бесцветных символов маны, а также оплаты немаркированной маны указанной в стоимости.

202.1b Некоторые объекты не имеют мана-стоимости. Это обычно касается всех карт земель, любых других карт, которые не имеют мана-стоимости там, где их мана-стоимость должна быть указана, фишек (если только создавший их эффект не указывает обратного), и нетрадиционных карт Magic. Отсутствие мана-стоимости указывает на стоимость, которую нельзя оплатить (смотрите правило 117.6). Заметьте, что земли разыгрываются без оплаты каких-либо стоимостей (смотрите правило 305 «Земли»).

202.2. Объект является объектом того цвета или цветов, которые представлены в мана-символах в его мана-стоимости, безотносительно цвета его рамки.

202.2a Существует пять цветов - белый, синий, чёрный, красный и зелёный. Символ белой маны обозначается как {W}, синей как {U}, чёрной как {B}, красной как {R}, а зелёной как {G}

**Пример:** Объект с мана-стоимостью  $\{2\}\{W\}$  является белым, объект с мана-стоимостью  $\{2\}$  является бесцветным, а объект с мана-стоимостью  $\{2\}\{W\}\{B\}$  является и белым, и чёрным.

202.2b Объекты без цветных символов маны в их мана-стоимости являются бесцветными.

202.2c Объект с двумя или более различными цветными символами маны в их мана-стоимости является объектом каждого цвета из числа этих символов маны. Большинство многоцветных карт напечатаны с жёлтым обрамлением, однако это не является условием для того, чтобы карта была многоцветной.

202.2d Объект с одним или более гибридным символом маны и/или символом фирексийской маны в его мана-стоимости является объектом всех цветов этих символов маны, в дополнение ко всем другим цветам, которых этот объект может быть. (Большинство карт с гибридными символами маны в их мана-стоимости напечатаны в двухцветном обрамлении. Смотрите правило 107.4e).

202.2e Объект может иметь индикатор цвета, напечатанный слева в строке типа. Этот объект является объектом каждого цвета, представленного в этом индикаторе цвета. (Смотрите правило 204).

202.2f Эффекты могут изменять цвет объекта, выдавать цвет бесцветному объекту или делать цветной объект бесцветным. Смотрите правило 105.3.

202.3. Конвертированная мана-стоимость объекта - это число, равное общему количеству маны в его мана-стоимости, без учёта цвета

**Пример:** Мана-стоимость  $\{3\}\{U\}\{U\}$  преобразуется в конвертированную мана-стоимость, равную 5.

202.3a Конвертированная мана-стоимость объекта без мана-стоимости равна 0, если только этот объект не является обратной лицевой стороной двустороннего перманента или соединённым перманентом.

202.3b Конвертированная мана-стоимость обратной стороны двустороннего перманента вычисляется так, как если бы она имела мана-стоимость своей передней лицевой стороны. Если перманент копирует обратную сторону двусторонней карты (даже если карта представляющая копию сама является двусторонней), то конвертированная мана-стоимость этого перманента равна 0

**Пример:** *Ловчий Каменистых Холмов это двусторонняя карта с мана-стоимостью  $\{2\}\{R\}\{G\}$ . Её конвертированная мана-стоимость равна 4. После трансформации к его другой лицевой стороне (Опустошитель Каменистых Холмов), его конвертированная мана-стоимость останется 4.*

**Пример:** *Клон выходит на поле битвы как копия Опустошителя Каменистых Холмов. Её конвертированная мана-стоимость равна 0.*

**Пример:** *Насекомовидная Тварь это обратная лицевая сторона двусторонней карты лицевая сторона которой имеет мана-стоимость  $\{U\}$ . Она становится копией Опустошителя Каменистых Холмов. Её конвертированная мана-стоимость становится равной 0.*

202.3c Конвертированная мана-стоимость соединённого перманента вычисляется так как если бы он имел суммарную мана-стоимость передних лицевых сторон каждой карты которой он представлен. Если перманент является копией соединённого перманента (даже если эта копия представлена двумя другими картами с соединением), то конвертированная мана-стоимость копии равна 0.

202.3d Конвертированная мана-стоимость двойной карты не в стеке или разыгранного со Слянием двойного заклинания в стеке определяется из объединенной мана-стоимости половинок. В ином случае, пока двойная карта находится в стеке, конвертированная мана-стоимость заклинания определяется из мана-стоимости разыгранной половинки. Смотрите правило 708, «Двойные карты».

202.3e При вычислении конвертированной мана-стоимости объекта с  $\{X\}$  в его мана-стоимости, X рассматривается как 0, до тех пор пока объект не находится в стеке, а когда объект находится в стеке X рассматривается как число выбранное для него.

202.3f При вычислении конвертированной мана-стоимости объекта с гибридными символами маны в его мана-стоимости, используется наибольший компонент каждого гибридного символа

**Пример:** *Конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью  $\{1\}\{W/U\}\{W/U\}$  равна 3.*

**Пример:** *Конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью  $\{2/B\}\{2/B\}\{2/B\}$  равна 6.*

202.3g Каждый символ фирексийской маны в мана-стоимости карты равен 1 в её конвертированной мана-стоимости

**Пример:** *Конвертированная мана-стоимость карты с мана-стоимостью  $\{1\}\{W/P\}\{W/P\}$  равна 3.*

202.4. Любые дополнительные стоимости представленные в тексте правил объекта или накладываемые на него эффектами не являются частью его мана-стоимости. (Смотрите правило 601 «Розыгрыш заклинаний»). Такие стоимости оплачиваются в то же время, что и другие стоимости заклинания.

203.1. Иллюстрация напечатана в верхней половине карты и не имеет влияния на игровой процесс. Например, существо не имеет способности полёт, если обратное не указано в его тексте правил, даже если оно изображено как летающее.

#### 204. Индикатор цвета

204.1. Индикатор цвета напечатан слева в строке типа сразу под иллюстрацией. Он состоит из круглого символа закрашенного одним или более цветами. Индикатор цвета обычно встречается на картах без мана-стоимости и не являющихся землями.

204.2. Объект с индикатором цвета является объектом каждого цвета представленного в этом индикаторе цвета.

#### 205. Строка типа

205.1. Строка типа напечатана непосредственно под иллюстрацией. Она содержит тип(ы) карты этой карты. Она также содержит подтипы и супертипы карты, если таковые имеются.

205.1a Некоторые эффекты устанавливают объекту тип карты. В этом случае, новый тип карты заменяет все имевшиеся типы карты. Жетоны, эффекты и повреждения размеченные на этом объекте остаются на месте, даже если бесполезны для нового типа карты.

Аналогичным образом, когда эффект выдаёт объекту один или более подтип, то новый подтип(ы) заменяет собой все имевшиеся подтипы из соответствующего множества (типы существа, типы земель, типы артефактов, типы чар, типы planeswalker'ов и типы заклинаний). Если удаляется тип карты объекта, то подтипы связанные с этим типом карты остаются, если они также являются подтипами того типа карты, который есть у объекта на данный момент. В противном случае, эти подтипы удаляются на всё время пока у объекта удалён тип карты. Удаление подтипа у объекта не затрагивает его типов карты.

205.1b Некоторые эффекты изменяют тип объекта, его супертип или подтип, но указывают, что этот объект сохраняет свои предыдущие типы карты, супертипы или подтипы. В этом случае, все предыдущие типы карт, супертипы и подтипы объекта сохраняются. Это правило применяется к эффектам использующих фразу «в дополнение к его другим типам» или утверждающих что что-то «при этом остаётся [тип, супертип или подтип]». Некоторые эффекты указывают, что объект становится «Артефактом Существом». Эти эффекты также позволяют объекту сохранить все его предыдущие типы карты и подтипы

**Пример:** *Способность имеет текст «Все земли являются существами 1/1 и при этом они остаются землями». Подверженные земли теперь имеют два типа карты: существо и земля. Если среди этих земель были те, что были также артефактами, до того как к ним был применён эффект способности, то эти земли становятся «Артефактами Землями Существом», а не просто «существо» или «земля существо». Эффект позволяет им сохранить и тип карты «артефакт» и тип карты «земля». В дополнение каждая подверженная этой способности земля сохраняет все типы земель и супертипы которые она имела до того как способность возымела эффект.*

**Пример:** *Способность имеет текст «Все артефакты являются 1/1 артефактами существами». Если перманент являет и артефактом и чарами, то он становится «Артефакт Чары Существо».*

#### 205.2. Типы карты

205.2a Типами карт являются артефакт, конспирация, существо, чары, мгновенное заклинание, земля, феномен, измерение, planeswalker, замысел, волшебство, племенное и авангард. Смотрите главу 3 «Типы карт».

205.2b Некоторые объекты имеют более одного типа карты (например, Артефакт Существо). Такие объекты отвечают критериям для любых эффектов, применяющихся к любому из их типов карт.

205.2c Фишки имеют типы карты не смотря на то, что сами картами не являются. То же верно для копий заклинаний и копий карт.

### 205.3. Подтипы

205.3a Карта может иметь один или более подтип напечатанный в её строке типа.

205.3b Подтипы каждого типа карты, кроме измерений, всегда являются одним словом и указываются после тире. Каждое слово после тире это отдельный подтип. Объекты могут иметь несколько типов. Подтипы измерений также представлены после тире, но могут состоять из нескольких слов, и все слова после тире являются одним подтипом.

***Пример:** «Базовая Земля — Гора» означает, что карта является землёй с подтипом Гора. «Существо — Гоблин Чародей» означает, что карта является существом с подтипами Гоблин и Чародей. «Артефакт — Снаряжение» означает, что карта является артефактом с подтипом Снаряжение.*

205.3c Если карта с несколькими типами карты имеет один или более подтипов, то каждый подтип относится к соответствующему типу карты

***Пример:** Строка типа Жилища Дриада выглядит как «Земля Существо — Лес Дриада». Лес является типом земли, а Дриада является типом существа.*

205.3d Объект не может получить подтип не соответствующий ни одному из типов этого объекта.

205.3e Если эффект предписывает игроку выбрать подтип, то этот игрок должен выбрать один и только один существующий подтип, и выбранный им подтип должен соответствовать типу карты. Например, игрок не может выбрать тип земли, если инструкция требует выбрать тип существа

***Пример:** При выборе типа существа, «Мерфолк» или «Чародей» допустимы, а «Мерфолк Чародей» нет. Слова вроде «артефакт», «оппонент», «Болото» или «грузовик» не могут быть выбраны, поскольку не являются типами существа.*

205.3f Многие карты были напечатаны с подтипами, которые сейчас устарели. Многие карты имеют подтипы полученные впоследствии. Для определения того какие подтипы имеет карта используйте базу карт Оракл. (Смотрите правило 108.1).

205.3g Артефакты имеют свой собственный уникальный набор подтипов. Эти подтипы называются типами артефактов. Типами артефактов являются Улика, Устройство, Снаряжение (смотрите правило 301.5), Укрепление (смотрите правило 301.6), Сокровище и Машина (смотрите правило 301.7).

205.3h Чары имеют свой собственный уникальный набор подтипов. Эти подтипы называются типами чар. Типами чар являются Аура (смотрите правило 303.4), Картуш, Проклятие, Сага (смотрите правило 714) и Святыня (неоф.) (англ. Shrine).

205.3i Земли имеют свой собственный уникальный набор подтипов. Эти подтипы называются типами земель. Типами земель являются Пустыня (Desert), Лес (Forest), Врата (Gate), Остров (Island), Логово (Lair), Место (Locus), Шахта (Mine), Гора (Mountain), Равнина (Plains), Электростанция (Power-Plant), Болото (Swamp), Башня (Tower), и Урзы (Urza's). Из этого списка Лес, Остров, Гора, Равнина и Болото являются базовыми типами земель. Смотрите правило 305.6.



205.3j Planeswalker'ы имеют свой собственный уникальный набор подтипов. Эти подтипы называются типами planeswalker'ов. Типами planeswalker'ов являются Аджани (Ajani), Аминату (Aminatou), Анграт (Angrath), Ашиок (Ashiok), Болас (Bolas), Чандра (Chandra), Дак (Dack), Даретти (Daretti), Домри (Domri), Довин (Dovin), Элспет (Elspeth), Эстрид (Estrid), Фрейалис (Freyalise), Гаррук (Garruk), Гидеон (Gideon), Хуатли (Huatlí), Джейс (Jace), Джайа (Jaya), Карн (Karn), Кайа (Kaya), Киора (Kiora), Кос (Koth), Лилиана (Liliana), Нахири (Nahiri), Нарсет (Narset), Нисса (Nissa), Никсилис (Nixilis), Рал (Ral), Рован (Rowan), Сахили (Saheeli), Самут (Samut), Сархан (Sarkhan), Сорин (Sorin), Тамиё (Tamiyo), Тефери (Teferi), Теззерет (Tezzeret), Тибальт (Tibalt), Уджин (Ugin), Венсер (Venser), Вивиен (Vivien), Враска (Vraska), Вилл (Will), Виндгрейс (Windgrace), Ксенег (Xenagos), Янггу (Yanggu) и Янглинг (Yangling).

205.3k Мгновенные заклинания и волшебства имеют общий набор подтипов. Эти подтипы называются типами заклинаний. Типами заклинаний являются Тайное (неоф.) (англ. Arcane) и Ловушка.

205.3m Существа и Племенные имеют общий набор подтипов. Эти подтипы называются типами существа. Типами существа являются Советник (Advisor), Эфирид (Aetherborn), Союзник (Ally), Ангел (Angel), Антилопа (Antelope), Обезьяна (Ape), Лучник (Archer), Архонт (Archon), Механик (Artificer), Убийца (Assassin), Рабочий-Сборщик (Assembly-Worker), Атог (Atoг), Ауорохи (Aurochs), Аватара (Avatar), Азра (Azra), Барсук (Badger), Варвар (Barbarian), Василиск (Basilisk), Летучая\_Мышь (Bat), Медведь (Bear), Зверь (Beast), Библ (Beeble), Берсерк (Berserker), Птица (Bird), Мерцмоль (Blinkmoth), Вепрь (Boar), Вестник (Bringer), Кустобраз (Brushwagg), Камарид (Camarid), Верблюд (Camel), Карибу (Caribou), Носитель (Carrier), Кошка (Cat), Кентавр (Centaur), Цефлид (Cephalid), Химера (Chimera), Горожанин (Citizen), Священник (Cleric), Куролиск (Cockatrice), Конструкция (Construct), Трус (Coward), Краб (Crab), Крокодил (Crocodile), Циклоп (Cyclops), Даути (Dauthi), Демон (Demon), Дезертир (Deserter), Дьявол (Devil), Динозавр (Dinosaur), Джинн (Djinn), Дракон (Dragon), Дрейк (Drake), Дредноут (Dreadnought), Дрон (Drone), Дриид (Druid), Дриада (Dryad), Гном (Dwarf), Ифрит (Efreet), Яйцо (Egg), Старейшина (Elder), Эльдрази (Eldrazi), Элементаль (Elemental), Слон (Elephant), Эльф (Elf), Вапити (Elk), Глаз (Eye), Фея (Faerie), Хорёк (Ferret), Рыба (Fish), Знаменосец (Flagbearer), Лиса (Fox), Лягушка (Frog), Плесень (Fungus), Горгулья (Gargoyle), Микроб (Germ), Гигант (Giant), Карлик (Gnome), Коза (Goat), Гоблин (Goblin), Бог (God), Голем (Golem), Горгона (Gorgon), Мертвород (Graveborn), Гремлин (Gremlin), Грифон (Griffin), Карга (Hag), Гарпия (Harpy), Гелион (Hellion), Бегемот (Hippo), Гиппогриф (Hippogriff), Хомарид (Homarid), Гомункул (Homunculus), Ужас (Horror), Лошадь (Horse), Пёс (Hound), Человек (Human), Гидра (Hydra), Гиена (Hyena), Иллюзия (Illusion), Имп (Imp), Инкарнация (Incarnation), Насекомое (Insect), Шакал (Jackal), Медуза (Jellyfish), Джаггернаут (Juggernaut), Каву (Kavu), Кирин (Kirin), Кискен (Kithkin), Рыцарь (Knight), Кобольд (Kobold), Кор (Kor), Кракен (Kraken), Ламия (Lamia), Ламмасу (Lammasu), Пиявка (Leech), Левиафан (Leviathan), Люргойф (Lhurgoyf), Прилипала (Licid), Ящер (Lizard), Мантикора (Manticore), Мастикора (Masticore), Наёмник (Mercenary), Мерфолк (Merfolk), Метатран (Metathran), Приспешник (Minion), Минотавр (Minotaur), Крот (Mole), Торговец (Monger), Мангуста (Mongoose), Монах (Monk), Мартышка (Monkey), Мунфолк (Moonfolk), Мутант (Mutant), Мизэр (Mур), Мистик (Mystic), Нага (Naga), Наутилуc (Nautilus), Нефилим (Nephilim), Кошмар (Nightmare), Полуночник (Nightstalker), Ниндзя (Ninja), Ноггл (Noggle), Кочевник (Nomad), Нимфа (Nymph), Осьминог (Octopus), Огр (Ogre), Тина (Ooze), Шар (Orb), Орк (Orc), Ург (Orgg), Уф (Ouphe), Бык (Ox), Устрица (Oyster), Броненосец (Pangolin) Перас (Pegasus), Пентавит (Pentavite), Вредитель (Pest), Фельдагриф (Phelddagrif), Феникс (Phoenix), Пилот (Pilot), Пинчер (Pincher), Пират (Pirate), Растение (Plant), Претор (Praetor), Призма (Prism), Переработчик (Processor), Кролик (Rabbit), Крыса (Rat), Повстанец (Rebel), Отражение (Reflection), Носорог (Rhino), Сборщик (Rigger), Бродяга (Rogue), Соболь (Sable), Саламандра (Salamander), Самурай (Samurai), Песок (Sand), Сапролинг (Saproling), Сатир (Satyr), Пугало (Scarecrow), Отпрыск (Scion), Скорпион (Scorpion), Разведчик (Scout), Пеон (Serf), Змей (Serpent), Сервотрон (Servo), Тень (Shade), Шаман (Shaman), Имитатор (Shapeshifter), Овца (Sheep), Сирена (Siren), Скелет (Skeleton), Изваяние (Slith), Щепка (Sliver), Слизень (Slug), Змея (Snake), Солдат (Soldier), Солтари (Soltari), Порождение (Spawn), Призрак (Specter), Заклинатель (Spellshaper), Сфинкс (Sphinx), Паук (Spider), Шип (Spike), Дух (Spirit), Осколок (Splinter), Губка (Sponge), Кальмар (Squid), Белка (Squirrel), Морская\_Звезда (Starfish), Сурракар (Surrakar), Выживший (Survivor), Тетравит (Tetravite), Талакос (Thalakos), Топгер (Thopter), Трулл (Thrull), Лесовик (Treefolk), Трилобит (Trilobite), Трискелавит (Triskelavite), Тролль (Troll), Черепаха (Turtle), Единорог (Unicorn), Вампир (Vampire), Ведалкен (Vedalken), Вишино (Viashino), Волвер (Volver), Стена (Wall), Воин (Warrior), Диковина (Weird), Вервольф (Werewolf), Кит (Whale), Чародей (Wizard), Волк (Wolf), Росомаха (Wolverine), Вомбат (Wombat), Червь (Worm), Видение (Wraith), Вурм (Wurm), Йети (Yeti), Зомби (Zombie) и Зубера (Zubera).

205.3n Измерения имеют свой собственный набор подтипов. Эти подтипы называются типами измерений. Типами измерений являются Alaga, Arkhos, Azgol, Belenon, Bolas's Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Ergamon, Fabacin, Innistrad, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kephalaí, Kinshala, Kolbahan, Kyneth, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, Muraganda, New Phyrexia, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Regatha, Segovia, Serra's Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Vryn, Wildfire, Xerex и Zendikar.

205.3p Карты феноменов, карты замыслов, карты авангарда и карты конспирации не имеют подтипов.

#### 205.4. Супертипы

205.4a Карты также могут иметь один или более супертипов. Они напечатаны непосредственно перед типами карты. Супертипами являются базовый, легендарный, действующий, снежный и мировой.

205.4b Супертип объекта не зависит от его типов карты и подтипов, даже если некоторые супертипы чётко ассоциированы с определёнными типами карт. Изменение типа карты или подтипа не изменяет его супертипов. Изменение супертипа объекта не меняет его типа карты или подтипа. Когда объект получает или теряет супертип, он сохраняет все другие имевшиеся у него супертипы

*Пример: Способность имеет текст: «Все земли являются 1/1 существами и при этом они остаются землями». Если любая из подверженных земель является легендарной, то она остаётся легендарной.*

205.4c Любая земля с супертипом «базовая» является базовой землёй. Любая земля не имеющая этого супертипа является небазовой землёй, даже если она имеет базовый тип земли. Карты напечатанные в выпусках ранее восьмой базовой редакции не использовали слово «базовый» для обозначения базовых земель. Карты из этих сетов с именами из списка ниже являются базовыми землями и получили соответствующее исправление в базе карт Оракл: Forest, Island, Mountain, Plains, Swamp, Snow-Covered Forest, Snow-Covered Island, Snow-Covered Mountain, Snow-Covered Plains и Snow-Covered Swamp.

205.4d Любой перманент с супертипом «легендарный» является субъектом применения действия вызванного состоянием для легендарных перманентов, также называемого «Правилом Легенд» (смотрите правило 704.5j).

205.4e Любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства с супертипом легендарный подвержены ограничению при разыгрывании. Игрок не может разыграть легендарное мгновенное заклинание или легендарное заклинание волшебства, если только он не контролирует легендарное существо или легендарного planeswalker'a.

205.4f Любой перманент с супертипом «Мировой» является субъектом применения действия вызванного состоянием для мировых перманентов, также называемого «Правилом Миров» (смотрите правило 704.5m).

205.4g Любой перманент с супертипом «снежный» является снежным перманентом. Любой перманент не имеющий этого супертипа является не снежным перманентом, независимо от его имени.

205.4h Любая карта замысла с супертипом «действующий» не подвержена действию вызванному состоянием для замыслов (смотрите правило 704.5w).

#### 206. Символ выпуска

206.1. Символ выпуска указывает на то, из какого выпуска Magic эта карта. Это небольшой значок, обычно напечатанный ниже правого края иллюстрации. Он не оказывает никакого влияния на игру.

206.2. Цвет символа выпуска указывает на редкость этой карты в данном выпуске. Ярко-оранжевый символ указывает на мифическую редкость карты. Золотой символ карты указывает, что это редкая карта. Серебристый значок указывает на то, что карта является необычной. Чёрный или белый значок указывает на то, что карта является обычной или является базовой землёй. Фиолетовый символ обозначает специальную редкость. На данный момент, только «смещённые во времени» карты выпуска Спираль Времени (Time Spiral®), которые имели более высокую редкость чем редкие карты этого выпуска, имеют фиолетовый символ выпуска. (В выпусках более ранних чем Exodus™, все символы выпуска были чёрными, независимо от редкости. Также до Шестой Базовой Редакции, исключая Пятую Базовую Редакцию на упрощённом китайском языке, базовые редакции Magic вообще не имели символа выпуска на картах).

206.3. Ранее, заклинание или способность, воздействующая на карты из определённого выпуска, проверяла наличие символа этого выпуска. Эти карты получили исправления в базе карт Оракл, так что теперь они действуют на карты «с именем впервые появившимся» в определённом выпуске. Подробнее смотрите в правиле 700.8.

206.4. Игроки могут включать в свои собранные колоды карты любого выпуска, если эти карты встречаются в выпусках допустимых в этом формате (или эти карты специально допущены Турнирными Правилами Magic). Для детального описания текущих форматов с собранной колодой смотрите Турнирные Правила Magic ([WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents)).

206.5. Полный список выпусков и символов выпусков можно найти на сайте Wizards of the Coast в разделе продукции Magic ([Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive](http://Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive)).

## 207. Поле текста

207.1. Поле текста напечатано в нижней половине карты. Обычно оно содержит текст описывающий способности карты.

207.2. Поле текста может также содержать текст выделенный курсивом, который не имеет значения для игры.

207.2a Текст напоминания это текст в скобках выделенный курсивом, который поясняет правила применяющиеся к этой карте. Обычно он указывается в той же строке что и способность к которой он относится, однако он может начинаться на отдельной строке, если он относится к иным аспектам карты, нежели способность.

207.2b Художественный текст это текст, выделенный курсивом, который как и иллюстрация увеличивает художественную привлекательность игры. Он указывается ниже текста правил.

207.2с В начале некоторых способностей встречается слово способности выделенное курсивом. Слова способности схожи с ключевыми словами в том, что они связывают вместе карты имеющие схожий функционал, но они не имеют отдельного значения для правил и не упоминаются отдельно в полных правилах Magic. Словами способности являются приложение (addendum), батальон (battalion), прилив крови (bloodrush), канал (channel), хроматичность (chroma), когорта (cohort), созвездие (constellation), схождение (converge), дилемма совета (council's dilemma), буйство (delirium), владения (domain), возвышенность (eminence), неистовство (enrage), роковой час (fateful hour), свирепость (ferocious), внушительность (formidable), сила духа (grandeur), безрассудство (hellbent), героизм (heroic), отпечаток (imprint), одухотворение (inspired), объединённые усилия (join forces), сходство (kinship), землепад (landfall), лейтенант (lieutenant), работа по металлу (metalcraft), болезненность (morbid), переговоры (parley), сияние (radiance), набег (raid), сплочение (rally), бунт (revolt), мастерство заклинаний (spell mastery), стремление (strive), чистка (sweep), заманчивое предложение (tempting offer), порог (threshold), тайный рост (undergrowth) и воля совета (will of the council).

207.3. Некоторые карты имеют декоративные значки находящиеся в текстовом поле позади текста. Например в текстовом поле многих карт блоков Равника (Ravnica®) и Возвращение в Равнику (Return to Ravnica™) встречается символ гильдии, а в текстовом поле большинства карт блока Шрамы Мирродина (Scars of Mirrodin™) встречается символ фракции. Аналогично, многие промо-карты содержат декоративные символы. Эти символы не имеют влияния на игру.

207.4. В текстовом поле каждой карты измерения слева от способности, срабатывающей когда на кубике измерений выпадает {CHAOS}, встречается символ хаоса {CHAOS}. Сам по себе этот символ не имеет особого значения в с точки зрения правил.

## 208. Сила/выносливость

208.1. Карта существа имеет два числа разделённых косой чертой и напечатанных в её нижнем правом углу. Первое число это его сила (количество повреждений, которое оно наносит в бою). Второе число это его выносливость (количество повреждений необходимое чтобы уничтожить его). Например, запись 2/3 означает что объект имеет силу 2 и выносливость 3. Сила и выносливость могут быть изменены или установлены в определённое значение эффектами.

208.2. Вместо определённых значений, некоторые карты существ имеют силу и/или выносливость включающие звёздочку (\*).

208.2а Карта может иметь способность определяющую характеристики, которая выставляет силу и/или выносливость согласно некоему заданному условию. (Смотрите правило 604.3). Такие способности записываются в виде «[Сила или выносливость] [этого существа] равняется ...» или «Сила и выносливость [этого существа] равны ...». Эта способность работает везде, даже вне игры. Если способности нужно использовать число, которое не может быть определено, включая внутренние вычисления, то вместо этого числа используется 0

**Пример:** *Lost Order of Jarkeld имеет силу и выносливость равные 1+\*. Он имеет способности «При выходе Lost Order of Jarkeld на поле битвы, выберите оппонента» и «Сила и выносливость Lost Order of Jarkeld равны 1 плюс количество существ под контролем выбранного игрока». Пока Lost Order of Jarkeld не находится на поле битвы, для него нет выбранного игрока. Его сила и выносливость будут равняться 1+0, так что он будет 1/1.*

208.2b Карта может иметь статическую способность, которая создаёт эффект замещения, устанавливающий силу и выносливость существа в одно из нескольких определённых значений при его выходе на поле битвы или когда оно переворачивается лицом вверх. (Смотрите правило 614 «Эффекты замещения»). Такие способности записываются в виде «При выходе [этого существа] на поле битвы ...», «при перевороте [этого существа] лицом вверх ...» или «[Это существо] выходит на поле битвы как ...» в сопровождении списка двух или более определённых значений силы и выносливости (которые также могут сопровождаться дополнительными характеристиками). Характеристики выбранные или установленные этими эффектами влияют на копируемые величины этого существа. (Смотрите правило 706.2). Пока карта не находится на поле битвы, её сила и выносливость подразумеваются равными 0.

208.3. Перманент не являющийся существом не имеет силы и выносливости, даже если это карта с напечатанными на ней силой и выносливостью (такая как Машина). Объект, не являющийся существом и не на поле битвы, имеет силу или выносливость только если на нем напечатаны сила и выносливость.

208.3a Если должен быть создан эффект, влияющий на силу и выносливость перманента не являющегося существом, этот эффект создаётся даже если он ничего не делает до тех пор пока перманент не станет существом

***Пример:** Водитель-Ветеран имеет способность «Каждый раз, когда Водитель-Ветеран входит Экипаж Машины, та Машина получает +1/+1 до конца хода», и его поворачивают для оплаты стоимости экипажа Машины. Эта сбрасываемая способность разрешается пока Машина, в экипаж которой он вошёл, ещё не является существом. Продолжительный эффект создаётся и применяется к Машине когда она становится существом.*

208.4. Эффекты, устанавливающие силу и выносливость существа в определённые значения, могут ссылаться на «базовую силу», «базовую выносливость» или «базовые силу и выносливость». Другие продолжительные эффекты могут в дальнейшем модифицировать силу и выносливость существа. Смотрите правило 613 «Взаимодействие продолжительных эффектов».

208.5. Если каким либо образом у существа нет значения для его силы, то его сила равна 0. То же самое верно для выносливости.

## 209. Верность

209.1. Каждая карта planeswalker'a имеет количество верности напечатанное в её нижнем правом углу. Оно указывает её верность пока она находится не на поле битвы, а также указывает на то, что этот planeswalker выходит на поле битвы с таким же количеством жетонов верности на нём.

209.2. Активируемая способность с символом верности в её стоимости является способностью верности. Способности верности следуют специальным правилам: игрок может активировать способность верности перманента под его контролем только в его ход во время главной фазы в любой момент когда у него есть приоритет и стек пуст, но только если ни одна из способностей верности этого перманента ещё не была активирована в этом ходу. Смотрите правило 606 «Способности верности».

## 210. Модификатор руки

210.1. Каждая карта авангарда имеет модификатор руки, напечатанный в её нижнем левом углу. Это число со знаком плюс, число со знаком минус, либо ноль. Этот модификатор применяется для определения исходного размера руки и максимального размера руки владельца этой карты авангарда. Смотрите правило 103.4.

## 211. Модификатор жизни

211.1. Каждая карта авангарда имеет модификатор жизни, напечатанный в её нижнем правом углу. Это число со знаком плюс, число со знаком минус или ноль. Этот модификатор применяется для определения начального количества жизней владельца этой карты авангарда. Смотрите правило 103.3.

## 212. Информационная строка

212.1. Каждая карта имеет информацию напечатанную ниже поля текста, которая не оказывает влияния на игру.

212.1a Авторство иллюстрации карты указывается в первой строке под полем текста. Оно сопровождается стилизованным изображением кисти или, на более старых картах, аббревиатурой «Illus» (от англ. illustration).

212.1b Правовая информация (последняя строка внизу карты) указывающая торговый знак и информацию об авторских правах.

212.1c Некоторые выпуски карт имеют коллекционные номера. Эта информация печатается сразу за правовой информацией в виде [номер карты]/[общее количество карт в выпуске].

## 3. Типы карт

### 300. Общие понятия

300.1. Типами карт являются артефакт, конспирация, существо, чары, мгновенное заклинание, земля, феномен, измерение, planeswalker, замысел, волшебство, племенное и авангард.

300.2. Некоторые объекты обладают более чем одним типом карты (например, артефакт существо). Такие объекты сочетают свойства каждого из этих типов карт и подвержены влиянию заклинаний и способностей которые влияют на любой или все из этих типов карт.

300.2a Объект, имеющий тип карты земля и какой-либо другой (например, артефакт земля), может быть разыгран только как земля. Он не может быть разыгран как заклинание.

300.2b Каждая племенная карта имеет другой тип карты. Разыгрывание и разрешение племенных карт происходит по правилам разыгрывания и разрешения для карт другого типа такой карты.

### 301. Артефакты

301.1. Игрок, имеющий приоритет, может разыгрывать карту артефакта из своей руки во время главной фазы своего хода, когда стек пуст. Разыгрывание артефакта как заклинания использует стек. (Смотрите правило 601, «Разыгрывание заклинаний»).

301.2. Когда заклинание артефакта разрешается, контролирующий его игрок кладёт его на поле битвы под свой контроль.

301.3. Подтипы артефактов это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Артефакт — Снаряжение». Подтипы артефактов также называются типами артефактов. Артефакты могут иметь несколько подтипов. Полный список типов артефактов смотрите в правиле 205.3g.

301.4. Артефакты не имеют характеристик, присущих только этому типу карт. Большинство артефактов не имеют цветных символов маны в их мана-стоимости, и поэтому являются бесцветными. Однако, не существует связи между бесцветностью и артефактом: артефакты могут быть цветными, а бесцветные объекты могут быть иного типа карты, чем артефакт.

301.5. Некоторые артефакты имеют подтип «Снаряжение». Снаряжение может быть прикреплено к существу. Оно не может быть легально прикреплено к объекту, не являющемуся существом.

301.5a Существо, к которому прикреплено Снаряжение, называется «снаряжённое существо». Снаряжение прикреплено к нему или «снаряжает» это существо.

301.5b Снаряжение разыгрывается и выходит на поле битвы как любой другой артефакт. Снаряжение выходит на поле битвы не прикреплённым к существу. Снарядить является ключевым словом способности, прикрепляющей Снаряжение к существу под вашим контролем (смотрите правило 702.6, «Снарядить»). Контролировать существо важно, только когда способность Снарядить активируется и когда она разрешается. Заклинания и другие способности также могут прикреплять Снаряжение к существу. Если эффект предписывает прикрепить Снаряжение к объекту, который не может быть им легально снаряжён, то Снаряжение не перемещается.

301.5c Снаряжение, являющееся также существом, не может снаряжать существо. Снаряжение, потерявшее подтип «Снаряжение», не может снаряжать существо. Снаряжение не может снаряжать само себя. Снаряжение, которое снаряжает нелегальный или несуществующий перманент, становится откреплённым от этого перманента и продолжает находиться на поле битвы. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704). Снаряжение не может снаряжать более чем одно существо. Если заклинание или способность предписывают Снаряжению снарядить более чем одно существо, игрок, контролирующий Снаряжение, выбирает какое существо снарядить.

301.5d Есть различие между игроком, контролирующим Снаряжение, и игроком, контролирующим снаряжённое существо. Это не обязательно один и тот же игрок. Изменение контроля над существом не изменяет контроля над Снаряжением, и наоборот. Только игрок, контролирующий Снаряжение, может активировать его способности. Однако, если Снаряжение даёт способность снаряжённому существу (слова «получает» или «имеет»), игрок, контролирующий снаряжённое существо, является единственным, кто может активировать эту способность.

301.5e Способность перманента, ссылающаяся на «снаряжённое существо», ссылается именно на то существо, к которому прикреплён этот перманент, даже если перманент с этой способностью не является Снаряжением.

301.6. Некоторые артефакты имеют подтип «Укрепление». Укрепление может быть прикреплено к земле. Оно не может быть легально прикреплено к объекту, не являющемуся землёй. Для Укрепления аналогом ключевого слова способности снарядить является ключевое слово способности укрепить. Правила 301.5a-e применимы к взаимосвязям между Укреплениями и землями так же, как они применяются к взаимосвязям между Снаряжениями существами, с одним уточнением относительно правила 301.5c: Укрепление, также являющееся существом (не землёй), не может укреплять землю. (Смотрите правило 702.66, «Укрепить»).



301.7. У некоторых артефактов есть подтип «Машина». У Машин есть способность «Экипаж», позволяющая им становиться артефактами существами. Смотрите правило 702.121 «Экипаж».

301.7a На каждой Машине напечатаны сила и выносливость, но она обладает этими характеристиками, только если одновременно является существом. Смотрите правило 208.3.

301.7b Если Машина становится существом, она немедленно начинает обладать напечатанной силой и выносливостью. Другие эффекты, в том числе эффекты, сделавшие ее существом, могут менять эти значения или устанавливать новые значения.

## 302. Существа

302.1. Игрок, имеющий приоритет, может разыгрывать карту существа из своей руки во время главной фазы своего хода, когда стек пуст. Разыгрывание заклинания существа использует стек. (Смотрите правило 601, «Разыгрывание Заклинаний»).

302.2. Когда заклинание существа разрешается, контролирующий его игрок кладёт его на поле битвы под свой контроль.

302.3. Подтипы существа это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Существо — Человек Солдат», «Артефакт Существо — Голем» и так далее. Подтипы существа также называются типами существа. Существа могут иметь несколько подтипов. Полный список типов существ смотрите в правиле 205.3m

*Пример: «Существо — Гоблин Чародей» означает, что карта это существо с подтипами Гоблин и Чародей. 302.4. Сила и выносливость являются характеристиками, которые есть только у существ.*

## 303. Чары

303.1. Игрок имеющий приоритет может разыгрывать карту чар из своей руки во время главной фазы своего хода когда стек пуст. Разыгрывание заклинания чар использует стек. (Смотрите правило 601, «Разыгрывание Заклинаний»).

303.2. Когда заклинание чар разрешается, контролирующий его игрок кладёт их на поле битвы под свой контроль.

303.3. Подтипы чар это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Чары — Аура Проклятие». Каждое слово после тире является отдельным подтипом. Подтипы чар также называются типами чар. Чары могут иметь несколько подтипов. Полный список типов чар смотрите в правиле 205.3h.

303.4. Некоторые чары имеют подтип «Аура». Аура выходит на поле битвы прикреплённой к объекту или игроку. То к чему может быть прикреплена Аура определяется по ключевому слову способности зачаровать (смотрите правило 702.5, «Зачаровать»). Иные эффекты могут ограничивать то какой перманент может быть зачарован.

303.4a Заклинанию Ауры необходима цель, которая определяется её способностью зачаровать.

303.4b Объект или игрок, к которому Аура прикреплена, называется зачарованным. Аура прикреплена к этому объекту или игроку, или «зачаровывает» его.

303.4c Если Аура зачаровывает нелегальный объект или игрока, соответственно её способности зачаровать или, ввиду других применяемых эффектов, объект, к которому аура была прикреплена, перестал существовать, или если игрок, к которому она была прикреплена, покинул игру, то Аура помещается на кладбище её владельца. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

303.4d Аура не может зачаровывать сама себя. Если это как-нибудь произошло, то Аура помещается на кладбище её владельца. Аура также являющаяся существом не может зачаровывать что-либо. Если это как-нибудь произошло, то Аура становится откреплённой, а затем помещается на кладбище своего владельца. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704.) Аура не может зачаровывать более чем один объект или игрока. Если заклинание или способность предписывают Ауре быть прикреплённой более чем к одному объекту или игроку, игрок контролирующей Ауру выбирает к какому объекту или игроку она прикрепляется.

303.4e Есть различие между игроком контролирующим Ауру и игроком контролирующим зачарованный объект или зачарованным игроком. Это не обязательно один и тот же игрок. Если Аура зачаровывает объект, то изменение контроля над этим объектом не изменяет контроля над Аурой, и наоборот. Только игрок контролирующей Ауру может активировать её способности. Однако, если Аура даёт способность зачарованному объекту (слова «получает» или «имеет»), игрок контролирующей зачарованный объект является единственным, кто может активировать эту способность.

303.4f Если Аура выходит на поле битвы под контроль игрока по любым иным причинам чем разрешение заклинания Ауры и эффект, помещающий её на поле битвы, не указывает какой объект или игрока Аура должна зачаровывать, этот игрок выбирает, что будет зачаровывать эта Аура выйдя на поле битвы. Игрок обязан указать легальный объект или игрока согласно способности зачаровать этой Ауры и любым другим применяемым эффектам.

303.4g Если Аура выходит на поле битвы и не существует легального объекта или игрока чтобы зачаровать его, то Аура остаётся в прежней зоне, если только эта зона не стек. В этом случае, Аура помещается на кладбище владельца вместо выхода на поле битвы.

303.4h Если эффект пытается поместить на поле битвы перманент, не являющийся Аурой, Снаряжением или Укреплением, прикрепленным к объекту или игроку, то он выходит на поле битвы не прикрепленным.

303.4i Если эффект пытается положить Ауру на поле битвы прикрепленной к объекту или игроку, которых она не может легально зачаровать, то Аура остаётся в текущей зоне, если только этой зоной не является стек. В таком случае, Аура попадает на кладбище вместо поля боя. Если Аура является фишкой, она не создается.

303.4j Если эффект пытается прикрепить находящуюся на поле битвы Ауру к объекту или игроку, которых она не может легально зачаровать, то Аура не перемещается.

303.4k Способность перманента ссылающаяся на «зачарованный [объект или игрока]» ссылается на именно тот объект или игрока, к которому прикреплен этот перманент, даже если перманент с этой способностью не является Аурой.

303.5. Некоторые чары имеют подтип «Сага». Смотрите правило 714 для дополнительной информации о картах Саги.

## 304. Мгновенные заклинания

304.1. Игрок имеющий приоритет может разыгрывать карту мгновенного заклинания из своей руки. Разыгрывание мгновенного заклинания использует стек. (Смотрите правило 601, «Разыгрывание Заклинаний»).

304.2. Когда мгновенное заклинание разрешается, действия написанные в его тексте выполняются в порядке написания. После этого оно помещается на кладбище владельца.

304.3. Подтипы мгновенного заклинания это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Мгновенное заклинание — Ловушка». Каждое слово после тире это отдельный подтип. Набор подтипов мгновенных заклинаний такой же как набор подтипов волшебства. Эти подтипы называются типами заклинаний. Мгновенные заклинания могут иметь несколько подтипов. Полный список типов заклинаний смотрите в правиле 205.3k.

304.4. Мгновенные заклинания не могут выходить на поле битвы. Если мгновенное заклинание должно выйти на поле битвы, оно вместо этого остаётся в предыдущей зоне.

304.5. Если текст указывает, что игрок может делать что-то «в любое время когда он может разыгрывать мгновенное заклинание», это означает только то, что игрок должен иметь приоритет. Игроку нет необходимости иметь мгновенное заклинание которое надо разыгрывать. Эффект запрещающий игроку разыгрывать заклинания или разыгрывать мгновенные заклинания не распространяется на такие действия игрока (если это действие не является разыгрыванием заклинания или мгновенного заклинания).

## 305. Земли

305.1. Игрок имеющий приоритет может разыгрывать карту земли из своей руки во время главной фазы своего хода когда стек пуст. Разыгрывание земли является специальным действием. Оно не использует стек (смотрите правило 115). Игрок просто выкладывает землю на поле битвы. Поскольку земля никогда не попадает в стек, она никогда не является заклинанием, и игроки не могут ответить на неё мгновенными заклинаниями или активируемыми способностями.

305.2. Обычно игрок может разыграть одну землю во время своего хода. Однако продолжительные эффекты могут увеличить это число.

305.2a Чтобы определить может ли игрок разыгрывать землю, необходимо сравнить количество земель которое он может разыграть в этом ходу с количеством земель которое он уже разыграл в этом ходу (включая земли разыгранные как специальным действием и земли разыгранные во время разрешения заклинаний и способностей). Если количество земель которое игрок может разыграть больше, то разыгрывание легально.

305.2b Игрок не может разыграть землю в любом случае, когда количество земель, которое игрок может разыграть в этом ходу, равно или меньше количества земель, которое он уже разыграл в этом ходу. Игнорируется любая часть эффекта, которая предписывает игроку сделать это.

305.3. Игрок не может разыграть землю в любом случае, если это не его ход. Игнорируется любая часть эффекта, которая предписывает игроку сделать это.

305.4. Эффекты могут также предписывать игрокам «положить» землю на поле битвы. Это не то же самое, что «разыгрывание земли» и не учитывается как земля разыгранная в текущем ходу.

305.5. Подтипы земель это всегда одно слово и указываются после длинного тире. Подтипы земель также называются типами земель. Земли могут иметь несколько подтипов. Полный список типов земель смотрите в правиле 205.3i

*Пример: «Базовая Земля — Гора» означает, что эта карта является землёй с подтипом Гора.*

305.6. Типами базовых земель являются Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. Если объект использует слова «тип базовой земли», то он ссылается на эти подтипы. Земля с типом базовой земли имеет соответствующую способность «{T}: Добавьте [символ маны]», даже если текстовое поле в действительности не содержит этого текста или если объект не имеет текстового поля. Для Равнин [символ маны] это {W}, для Островов— {U}, для Болот — {B}, для Гор — {R}, и для Лесов — {G}. Смотрите правило 107.4а. Также смотрите правило 605 «Мана-способности».

305.7. Если эффект заменяет подтип земли на один или более тип базовой земли, то эта земля более не имеет старого типа земли. Она теряет все способности получаемые от её текста правил, её старых типов земли и любых эффектов копирования влияющих на эту землю, а также она получает соответствующую мана-способность для каждого нового типа базовой земли. Стоит отметить, что это не удаляет каких-либо способностей которые даются этой земле иными эффектами. Изменение подтипа земли не добавляет и не удаляет каких-либо типов карт (таких как существо) или супертипов (таких как базовая, легендарный или снежный) которые земля может иметь. Если земля получает один или более типов земель в дополнение к своим собственным, то она сохраняет свои типы земель и текст правил, а также получает новые типы земель и мановые способности.

305.8. Любая земля с супертипом «базовая» является базовой землёй. Любая земля не имеющая этого супертипа является небазовой, даже если она имеет тип базовой земли.

305.9. Если объект является и землёй и другим типом карты, он может быть разыгран только как земля. Он не может быть разыгран как заклинание.

## 306. Planeswalker

306.1. Игрок имеющий приоритет может разыгрывать карту planeswalker'a из своей руки во время главной фазы своего хода когда стек пуст. Разыгрывание planeswalker'a как заклинания использует стек. (Смотрите правило 601 «Разыгрывание заклинаний»).

306.2. Когда заклинание planeswalker'a разрешается, контролирующий его игрок помещает его на поле битвы под свой контроль.

306.3. Подтипы planeswalker'a это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Planeswalker — Джейс». Каждое слово после тире является отдельным подтипом. Подтипы planeswalker'ов также называются типами planeswalker'ов. Planeswalker'ы могут иметь несколько подтипов. Полный список типов planeswalker'ов смотрите в правиле 205.3j.

306.4. Ранее, planeswalker'ы подчинялись «правилу уникальности planeswalker'ов», не позволявшему игроку контролировать двух planeswalker'ов с одинаковыми типами planeswalker'ов. Это правило было удалено, и карты planeswalker'ов получили исправление Оракл-текста с добавлением легендарного супертипа. Как и другие легендарные перманенты, они подчиняются «правилу легенд» (смотрите правило 704.5j).

306.5. Верность является характеристикой присущей только planeswalker'ам.

306.5а Верность карты planeswalker'a, не находящейся на поле битвы, равна числу напечатанному на ней в нижнем правом углу.

306.5b Считается, что текст planeswalker'a содержит «Этот перманент выходит на поле битвы с количеством жетонов верности равным напечатанному на нём числу верности». Эта способность порождает эффект замещения (смотрите правило 614.1c).

306.5c Верность planeswalker'a находящегося на поле битвы равна количеству жетонов верности на нём.

306.5d Каждый planeswalker имеет несколько способностей верности, которые являются активируемыми способностями с символами верности в их стоимости. Способности верности подчиняются следующим правилам: Игрок может активировать способность верности перманента под своим контролем в главную фазу своего хода в любой момент когда у него есть приоритет и стек пуст, но только если в этот ход не активировалось ни одной из способностей верности этого перманента. Смотрите правило 606 «Способности верности».

306.6. Planeswalker'ов можно атаковать. (Смотрите правило 508, «Шаг объявления атакующих»).

306.7. Ранее, planeswalker'ы подчинялись эффекту перенаправления, позволявшего игрокам наносить небоевой урон planeswalker'у под контролем оппонента вместо нанесения этого урона оппоненту. Это правило было убрано, и некоторые карты получили исправление Оракл-текста, позволяющее наносить урон непосредственно planeswalker'ам.

306.8. Повреждения нанесённые planeswalker'у приводят к удалению с него такого же количества жетонов верности.

306.9. Если верность planeswalker'a равна 0, то он перемещается на кладбище владельца. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

## 307. Волшебство

307.1. Игрок, имеющий приоритет, может разыгрывать карту волшебства из своей руки во время главной фазы своего хода, когда стек пуст. Разыгрывание волшебства как заклинания использует стек. (Смотрите правило 601 «Разыгрывание заклинаний»).

307.2. Когда заклинание волшебства разрешается, действия указанные в его тексте правил выполняются в порядке написания. Затем оно помещается на кладбище его владельца.

307.3. Подтипы волшебства это всегда одно слово и указываются после длинного тире: “Sorcery — Arcane”. Каждое слово после тире является отдельным подтипом. Перечень подтипов волшебства такой же как перечень подтипов мгновенных заклинаний. Эти подтипы также называются типами заклинаний. Волшебство может иметь несколько подтипов. Для полного перечня типов заклинаний смотрите правило 205.3k.

307.4. Волшебство не может выйти на поле битвы. Если волшебство должно выйти на поле битвы, вместо этого оно остаётся в предыдущей зоне.

307.5. Если заклинание, способность или эффект указывает, что игрок может делать что-то только «в любое время когда он может разыгрывать волшебство», это означает только то, что у этого игрока должен быть приоритет, это должна быть главная фаза его хода, а стек должен быть пуст. Игроку не нужно иметь какого либо волшебства, которое он мог бы на самом деле разыграть. Эффект, запрещающий этому игроку разыгрывать заклинания или разыгрывать волшебство не распространяется на такие действия игрока (если это действие не является разыгрыванием заклинания или волшебства).

307.5a Аналогично, если эффект проверяет было ли заклинание разыграно «в любой момент когда не могло быть разыграно заклинание волшебства», то он проверяет только разыгрывал ли игрок его не имея приоритета, была ли фаза иной чем главная фаза того игрока, и находился ли в это время в стеке иной объект.

### 308. Племенное

308.1. Каждая племенная карта имеет другой тип карты. Разыгрывание и разрешение племенных карт производится по правилам для разыгрывания и разрешения карт другого типа карты.

308.2. Подтипы племенного это всегда одно слово и указываются после длинного тире: «Племенные Чары — Мерфолк». Перечень подтипов племенного тот же что и перечень подтипов существ. Эти подтипы называются типами существ. Племенное может иметь несколько подтипов. Для полного перечня типов существ смотрите правило 205.3m.

### 309. Измерение (неоф.) (англ. Plane)

309.1. Измерение является типом карты встречающимся только на нетрадиционных картах Magic. Карты Измерений используются только в любительском формате игры — Погоня по мирам. Смотрите правило 901, «Погоня по мирам».

309.2. Карты Измерений остаются в зоне командования в течении игры и когда они в колоде измерений, и пока находятся лицом вверх. Они не являются перманентами. Они не могут быть разыграны. Если карта измерения должна покинуть зону командования, то она остаётся в зоне командования.

309.3. Подтипы Измерений указываются после длинного тире и могут состоять из нескольких слов: «Измерение — Serra's Realm». Перечисленные после тире слова все вместе являются одним подтипом. Подтипы Измерений также называются типами Измерений. Измерение может иметь только один подтип. Для полного списка типов Измерений смотрите правило 205.3n.

309.4. Карта Измерения может иметь ряд статических, срабатывающих и/или активируемых способностей. Пока карта Измерения находится в зоне командования лицевой стороной вверх, её статические способности влияют на игру, её срабатывающие способности могут срабатывать, а активируемые способности могут быть активированы.

309.5. Игрок, контролирующей лежащую лицом вверх карту Измерения, это игрок, определяемый как игрок контролер Измерения. Обычно, контролер Измерения - это активный игрок. Однако, если текущий контролер измерения должен покинуть игру, вместо этого следующий (согласно очередности хода) игрок, который не должен покинуть игру, становится контролером измерения, а затем предыдущий контролер измерения покидает игру. Новый контролер измерения далее определяется так, до тех пор пока он не покинет игру, или другой игрок не станет активным игроком.

309.6. Лежащая лицом вверх карта Измерения, переворачиваясь лицом вниз, становится новым объектом.

309.7. Каждая карта Измерения имеет срабатывающую способность, которая срабатывает «Когда у вас выпадает {CHAOS}». Они называются «Способности Хаоса». Они всегда обозначаются символом {CHAOS} слева, который сам по себе не имеет специального значения.

### 310. Феномен (неоф.) (англ. Phenomena)

310.1. Феномен является типом карты встречающимся только на нетрадиционных картах Magic. Карты Феноменов используются только в любительском формате игры — Погоня по мирам. Смотрите правило 901, «Погоня по мирам».

310.2. Карты Феноменов на протяжении игры остаются в зоне командования: и как часть колоды измерений, и пока они находятся лицевой стороной вверх. Они не являются перманентами. Они не могут быть разыграны. Если карта феномена должна покинуть зону командования, она остаётся в зоне командования.

310.3. Карты феноменов не имеют подтипов.

310.4. Игрок, контролирующий лежащую лицом вверх карту феномена, это игрок, определяемый как контролер измерения. Обычно, контролер измерения - это активный игрок. Однако, если текущий контролер измерения должен покинуть игру, вместо этого следующий (согласно очередности хода) игрок, который не должен покинуть игру, становится контролером измерения, а затем предыдущий контролер измерения покидает игру. Новый контролер измерения далее определяется так, до тех пор пока он не покинет игру, или другой игрок не станет активным игроком.

310.5. Каждая карта феномена имеет срабатывающую способность, которая срабатывает когда вы открываете эту карту. «Когда вы открываете [этот феномен]» означает «Когда вы перемещаете эту карту из колоды измерений и переворачиваете её лицевой стороной вверх».

310.6. Лежащая лицевой стороной вверх карта феномена, переворачиваясь лицевой стороной вниз, становится новым объектом.

310.7. Если карта феномена лежит лицом вверх в зоне командования, и не является источником срабатывающей способности, которая сработала, но ещё не покинула стек, то контролер измерения, переходит в измерение в следующий раз когда игрок должен получить приоритет. (Это действие вызванное состоянием; смотрите правило 704. Также смотрите правило 701.23, «Перейти в измерение»).

### 311. Авангард (неоф.) (англ. Vanguard)

311.1. Авангард это тип карт встречающийся только на нетрадиционных картах Magic. Только любительский вариант Magic «Авангард» использует карты с типом Авангард. Смотрите правило 902, «Авангард».

311.2. Карты авангарда остаются в зоне командования на протяжении всей игры. Они не являются перманентами. Они не могут быть разыграны. Если карта авангарда должна покинуть зону командования, она остаётся в зоне командования.

311.3. Карты Авангарда не имеют подтипов.

311.4. Карта Авангарда может иметь ряд статических, срабатывающих и/или активируемых способностей. Пока карта авангарда находится в зоне командования, её статические способности влияют на игру, срабатывающие способности могут срабатывать, а активируемые способности могут быть активированы.

311.5. Владельцем карты Авангарда является игрок который начал игру с этой картой в зоне командования. Игроком контролирующим лежащую лицом вверх карту Авангарда является её владелец.

311.6. Каждая карта Авангарда имеет модификатор руки напечатанный в нижнем левом углу. Это цифра с плюсом, цифра с минусом, либо ноль. Этот модификатор применяется к исходному размеру руки и к максимальному размеру руки владельца карты Авангарда (нормальный размер руки - семь). Конечное число является и максимальным размером руки тем сколько карт игрок берёт в начале игры.

311.7. Каждая карта Авангарда имеет модификатор жизни напечатанный в нижнем правом углу. Это число с плюсом, число с минусом, либо ноль. Этот модификатор применяется к начальному количеству жизней владельца этой карты Авангарда (обычно у игрока 20 жизней) при их определении. Смотрите правило 103.3.

### 312. Замысел. (неоф.) (англ. Scheme)

312.1. Замысел является типом карт встречающимся только на нетрадиционных картах Magic. Только любительский вариант Magic «Архивраг» использует карты замыслов. Смотрите правило 904, «Архивраг».

312.2. Карты Замыслов остаются в зоне командования на протяжении всей игры, и как часть колоды замыслов и когда находятся лицом вверх. Они не являются перманентами. Они не могут быть разыграны. Если карта Замысла должна покинуть зону командования, она остаётся в зоне командования.

312.3. Карты Замыслов не имеют подтипов.

312.4. Карты Замыслов могут иметь ряд статических, срабатывающих, и/или активируемых способностей. Пока карта Замысла находится лицом вверх в зоне командования, её статические способности оказывают влияние на игру, срабатывающие способности могут срабатывать, и активируемые способности могут быть активированы.

312.5. Владельцем карты Замысла является игрок, который начал игру с этой картой в зоне командования. Игроком контролирующим лежащую лицом вверх карту Замысла является её владелец.

312.6. Если не действующая карта замысла находится лицом вверх в зоне командования, и в стеке нет срабатывающих способностей замыслов или срабатывающих способностей замыслов, ожидающих помещения в стек, то эта карта замысла поворачивается лицом вниз и помещается на дно колоды замыслов её владельца в следующий раз когда игрок должен будет получить приоритет. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

312.7. Если способность карты замысла содержит текст «этот замысел», это указывает на карту замысла находящуюся в зоне командования и являющуюся источником этой способности. Это исключение для правила 109.2.

### 313. Конспирация

313.1. Карты конспирации используются только при игре в ограниченных форматах, в частности в варианте Драфт Конспирация (смотрите правило 905). Карты конспирации не используются в игре с готовой колодой.

313.2. До начала игры, до того как колоды перетасованы, каждый игрок может поместить любое количество карт конспирации из его дополнительной колоды в зону командования. Карты конспирации со скрытым заявлением помещаются в зону командования лицом вниз. (Смотрите правило 702.105 «Скрытое Заявление»).



313.3. Карты конспирации остаются в зоне командования на протяжении всей игры. Они не являются перманентами. Они не могут быть разыграны или включены в колоду. Если карта конспирации должна покинуть зону командования, она остаётся в зоне командования. Карты конспирации, находящиеся вне игры, не могут попасть в игру.

313.4. Карты конспирации не имеют подтипов.

313.5. Карты конспирации могут иметь любое количество статических или срабатывающих способностей. Пока карта конспирации находится в зоне командования рубашкой вниз, её статические способности оказывают влияние на игру, а срабатывающие способности могут срабатывать.

313.5a Способности карт конспирации могут оказывать влияние на процедуру начала игры.

313.5b Карты конспирации лежащие лицом вниз не имеют характеристик.

313.6. Владелец карты конспирации это игрок, поместивший её в зону командования в начале игры. Игрок контролирующей карту конспирации это её владелец.

313.7. Вы в любое можете посмотреть карту конспирации под вашим контролем, лежащую лицом вниз. Вы не можете смотреть лежащие лицом вниз карты конспирации, контролируемые другими игроками.

## 4. Зоны

### 400. Общие понятия

400.1. Зоной является место, в котором объекты могут находиться на протяжении игры. Всего существует семь зон: библиотека, рука, поле боя, кладбище, стек, изгнание и зона командования. Некоторые старые карты также используют зону ставок. У каждого игрока свои собственные библиотека, рука и кладбище. Другие зоны являются общими для всех игроков.

400.2. Открытыми зонами являются зоны, в которых все игроки могут видеть лицевые стороны карт, за исключением тех карт, которым какое-либо правило или эффект особо разрешают находиться лицевой стороной вниз. Кладбище, поле боя, стек, изгнание, зоны ставок и командования являются открытыми зонами. Закрытыми зонами являются зоны, в которых не все игроки могут видеть лицевые стороны карт. Библиотека и рука являются закрытыми зонами, даже если показаны все карты в одной из этих зон.

400.3. Если объект должен попасть в любую библиотеку, кладбище или руку, кроме принадлежащих его владельцу, то он попадает в соответствующую зону своего владельца.

400.4. Карты с определёнными типами карт не могут входить в определённые зоны.

400.4a Если карта мгновенного заклинания или волшебства должна войти на поле битвы, то она остается в предыдущей зоне.

400.4b Если карта конспирации, феномена, измерения, замысла или авангарда должна покинуть зону командования, то она остается в зоне командования.

400.5. Порядок расположения объектов в библиотеке, кладбище или в стеке не может быть изменен за исключением эффектов, позволяющих это сделать. То же самое справедливо для объектов, находящихся в стопках лицом вниз в других зонах. Другие объекты в других зонах могут располагаться как того хочет их владелец, однако для всех игроков должно быть ясно то, кто контролирует те объекты, являются ли они повернутыми или развернутыми и прикреплены ли к ним какие-то другие объекты.

400.6. Если объект должен переместиться из одной зоны в другую, определите какое событие перемещает этот объект. Если объект перемещается в открытую зону и его владелец сможет смотреть его в этой зоне, то его владелец смотрит, имеет ли этот объект какие-либо способности, которые повлияют на перемещение. Если объект перемещается на поле битвы, то каждый другой игрок который сможет смотреть этот объект в этой зоне, делает это. Затем любые соответствующие эффекты замещения, источником которых является данный объект или что-либо ещё, применяются к событию. Если какие-либо эффекты и правила пытаются совершить два или более противоречащих или взаимоисключающих действия с определенным объектом, тогда контролирующий объект игрок, либо его владелец, если у объекта нет контролирующего игрока - выбирает какой эффект применяется и что делает тот эффект. (Обратите внимание, что многократные одинаковые действия могут быть взаимоисключающими; например два одновременных эффекта уничтожения) Затем событие перемещает объект

***Пример:** способность Изысканного Архангела гласит: «Если вы должны проиграть партию, то вместо этого изгоните Изысканного Архангела, и ваше количество жизней становится равным вашему начальному количеству жизней.» Если заклинание наносит 5 повреждений игроку с 5 жизнями и 5 повреждений Архангелу под его контролем, то при выполнении сбрасывания действий, вызванных состоянием, количество жизней этого игрока становится равным начальному значению, а сам игрок выберет, отправится ли Архангел в изгнание или на кладбище.*

400.7. Объект, перемещенный из одной зоны в другую, становится новым объектом не имеющим «памяти» и связи с его предыдущим существованием. Есть девять исключений к этому правилу:

400.7a Эффекты заклинаний, активируемых способностей и сбрасывающих способностей, меняющие характеристики заклинания перманента в стеке, продолжают применяться к перманенту, которым стало то заклинание перманента.

400.7b Эффекты предотвращения, примененные к повреждениям от заклинания перманента, продолжают применяться к повреждениям от перманента, которым стало то заклинание перманента.

400.7c Способность перманента может ссылаться на информацию заклинание, ставшее этим перманентом, включая то, какие стоимости были заплачены при розыгрыше заклинания или какая мана была потрачена для уплаты тех стоимостей.

400.7d Способности, сбрасывающие, когда объект перемещается из одной зоны в другую (например «Когда Злоба попадает с поля битвы на кладбище») могут находить новый объект, которым он стал в зоне, в которую он переместился, когда способность сработала, если эта зона - открытая.

400.7e Способности Ауры сбрасывающие когда зачарованный перманент покидает поле битвы могут отслеживать новый объект которым эта Аура становится на кладбище её владельца, если он помещается туда одновременно с тем как зачарованный перманент покидает поле битвы. Также они могут найти новый объект которым стала эта Аура на кладбище её владельца в результате помещения её туда действием вызванным состоянием для неприкрепленного перманента. (Смотрите правило 704.5m).

400.7f Если эффект выдаёт не являющейся землёй карте способность которая позволяет разыграть эту карту, то эта способность продолжает применяться к новому объекту, которым становится эта карта при перемещении в стек в результате разыгрывания этим способом.

400.7g Если эффект позволяет карте не являющейся картой земли быть разыгранной, то другие части этого эффекта могут найти новый объект, которым станет эта карта после помещения её в стек в результате розыгрыша этим путём.

400.7h Если эффект предписывает объекту переместиться в открытую зону, то другие части этого эффекта могут найти этот объект. Если стоимость заклинания или способности предписывает переместить объект в публичную зону, то эффект этого заклинания или способности может найти этот объект.

400.7i После разрешения срабатывающей способности Бешенства (Смотрите правило 702.34), если изгнанная карта не была разыграна и была помещена в публичную зону, эффекты, ссылающиеся на сброшенную карту, могут найти этот объект.

400.8. Если объект находящийся в изгнании изгоняется, он не меняет зоны, но становится новым объектом, который только что был изгнан.

400.9. Если находящийся в командной зоне объект лицом вверх переворачивается рубашкой вверх, он становится новым объектом.

400.10. Объект находится вне игры если он не находится ни в одной из игровых зон. Вне игры не является зоной.

400.10a Карты в дополнительной колоде игрока находятся вне игры. Смотрите правило 100.4.

400.10b Некоторые эффекты вводят карты из вне игры в неё. Эти карты остаются в игре пока она не закончится.

400.10c Карты вне игры не могут быть подвержены заклинаниям или способностям, за исключением напечатанных на них способностей определяющим характеристики (смотрите правило 604.3) и заклинаний и способностей, которые позволяют этим картам войти в игру.

400.11. Некоторые эффекты предписывают игрокам сделать что-либо с зоной (такие как «Втасуйте вашу руку в вашу библиотеку»). Это действие выполняется со всеми картами в этой зоне. Сама зона не изменяется.

## 401. Библиотека

401.1. Когда игра начинается, колода каждого игрока становится его библиотекой.

401.2. Каждая библиотека должна быть представлена единой стопкой лицом вниз. Игроки не могут смотреть или изменять порядок карт в библиотеке.

401.3. Любой игрок в любое время может посчитать количество карт оставшееся в библиотеке любого игрока.

401.4. Если эффект одновременно помещает две или более карты на верх или на дно библиотеки, то владелец этих карт может расположить их в любом порядке. Владелец библиотеки не показывает порядок в котором карты помещаются в его библиотеку.

401.5. Некоторые эффекты указывают игроку играть с верхней открытой картой его библиотеки, или говорят что игрок может смотреть верхнюю карту его библиотеки. Если верхняя карта библиотеки игрока изменяется пока разыгрывается заклинание, то новая верхняя карта библиотеки не открывается и не может быть просмотрена до тех пор пока заклинание не будет разыграно (смотрите правило 601.2h). То же самое верно в отношении активируемой способности.

401.6. Если эффект предписывает игроку играть с открытой верхней картой его библиотеки и конкретно эта карта на любой промежуток времени прекращает быть открытой перед тем как быть снова открытой, то она становится новым объектом.

401.7. Если эффект предписывает игроку поместить карту в библиотеку «N-ой сверху» и в библиотеке меньше N карт, то игрок помещает эту карту на дно этой библиотеки.

#### 402. Рука

402.1. Рука - это зона, где игрок держит взятые карты. Карты также могут быть помещены в руку игрока другими эффектами. В начале игры каждый игрок берёт количество карт равное начальному размеру руки этого игрока, обычно семь. (Смотрите правило 103 «Подготовка к игре»).

402.2. Каждый игрок имеет максимальный размер руки, обычно это семь карт. Игрок может иметь любое количество карт в его руке, однако в ходе его шага очистки игрок должен сбросить лишнее количество карт до максимального размера руки.

402.3. Игрок может упорядочивать его руку любым удобным способом и смотреть в неё столько сколько он хочет. Игрок не может смотреть карты в руке другого игрока, однако может посчитать эти карты в любой момент.

#### 403. Поле битвы

403.1. Основное пространство между игроками представляет поле битвы. Поле битвы начинает игру пустым. Перманенты контролируемые игроками обычно находятся прямо перед ними на поле битвы, хотя бывают случаи (такие как Аура прикреплённая к перманенту другого игрока) когда перманент контролируемый одним игроком находится ближе к другому игроку.

403.2. Заклинание или способность влияет и проверяет только поле битвы, если только отдельно не указывается игрок или другая зона.

403.3. Перманенты существуют только на поле битвы. Любой объект на поле битвы это перманент. Смотрите правило 110 «Перманенты».

403.4. Каждый раз когда перманент выходит на поле битвы, он становится новым объектом и не имеет отношения к любым другим перманентам представленным ранее той же картой, кроме случаев приведённых в правиле 400.7. (Это также верно для объектов входящих в любую зону).

403.5. Ранее поле битвы называлось «зоной в игре» (англ. in play). Карты напечатанные с текстом содержащим фразы «в игре» (in play), «из игры» (from play), «в игру» (into play) и тому подобное, ссылаются на поле битвы. Карты напечатанные с таким текстом получили исправления в базе карт Оракл.

#### 404. Кладбище

404.1. Кладбище игрока это его стопка сброса. Любой объект, который был отменён, сброшен, уничтожен или пожертвован, помещается на верх кладбища его владельца, также как и любое мгновенное заклинание или заклинание волшебства закончившее разрешаться. Кладбище каждого игрока стартует пустым.

404.2. Каждое кладбище является единой стопкой карт лицом вверх. Игрок в любое время может просматривать карты в любом кладбище, но обычно не может менять их порядок. Дополнительные правила, применяемые на санкционированных турнирах могут позволять игрокам менять порядок карт на их кладбище.

404.3. Если эффект или правило предписывает поместить две или более карт на одно и то же кладбище одновременно, то владелец этих карт может положить их в любом порядке.

#### 405. Стек

405.1. Когда разыгрывается заклинание, то реальная карта помещается в стек (смотрите правило 601.2a). Когда способность активируется или срабатывает, то она помещается в стек сверху без какой-либо карты связанной с ней (смотрите правила 602.2a и 603.3).

405.2. Стек отслеживает порядок в котором заклинания и/или способности были помещены в него. Каждый раз когда объект помещается в стек, он помещается поверх всех остальных объектов уже находившихся там.

405.3. Если эффект помещает в стек одновременно два или более объекта, то те из них, что контролируются активным игроком помещаются первыми, а выше помещаются объекты каждого другого игрока в порядке АИНАИ (смотрите правило 101.4). Если игрок контролирует более одного из этих объектов, то этот игрок выбирает их положение в стеке друг относительно друга.

405.4. Каждое заклинание имеет все характеристики карты связанной с ним. Каждая находящаяся в стеке активируемая или срабатывающая способность имеет текст способности создавшей её и никаких других характеристик. Игроком контролирующим заклинание является тот кто его разыграл. Игроком контролирующим активируемую способность является активировавший её игрок. Игроком контролирующим срабатывающую способность является игрок контролировавший источник способности в момент её срабатывания, если только это не отложенная срабатывающая способность. Чтобы определить игрока, контролирующего отложенную срабатывающую способность, смотрите правила 603.7d–f.

405.5. Когда все игроки последовательно пасуют, разрешается верхнее (последнее добавленное) в стеке заклинание или способность. Если стек пуст, когда все игроки пасуют, текущий шаг или фаза заканчивается и начинается следующий.

405.6. Некоторые вещи, происходящие во время игры, не используют стек.

405.6a Эффекты не помещаются в стек. Они являются результатом разрешения заклинания или способности. Впрочем, эффекты могут создавать отложенные срабатывающие способности, а они могут быть помещены в стек когда срабатывают (смотрите правило 603.7).

405.6b Статические способности производят эффект постоянно и не используют стек (Смотрите правило 604 «Обработка статических способностей»). Это включает способности определяющие характеристики, такие как «[Этот объект] является красным» (смотрите правило 604.3).

405.6c Мана-способности разрешаются немедленно. Если мана-способность производит ману и имеет другой эффект, то производство маны и другой эффект наступают немедленно. Если игрок имеет приоритет до активации мана-способности, то он получает приоритет после её разрешения. (Смотрите правило 605 «Мана-способности»).

405.6d Специальные действия не используют стек. Они происходят немедленно. Смотрите правило 115 «Специальные действия».

405.6e Действия основанные на структуре хода не используют стек. Они происходят автоматически когда начинаются соответствующие шаги или фазы. Они совершаются до того как игрок получит приоритет (смотрите правило 116.3a). Действия основанные на структуре хода также происходят автоматически когда заканчивается каждый шаг и фаза. После никто из игроков не получает приоритета. Смотрите правило 703.

405.6f Действия вызванные состоянием не используют стек. Они происходят автоматически когда наступают подходящие условия. Смотрите правило 704. Они совершаются до того как игрок получит приоритет. Смотрите правило 116.5.

405.6g Игрок может сдаться в любой момент. Этот игрок покидает игру немедленно. Смотрите правило 104.3a.

405.6h Если игрок покидает многопользовательскую игру, то в результате объекты могут покинуть игру, перестать существовать, сменить контроль или изгнаться. Эти действия происходят немедленно. Смотрите правило 800.4a.

#### 406. Изгнание

406.1. Зона изгнания главным образом служит как место удержания объектов. Некоторые заклинания и способности изгоняют объекты не предусматривая путей его возвращения в другую зону. Другие заклинания и способности изгоняют объекты только временно.

406.2. Изгнать объект означает поместить его в зону изгнания из той зоны в которой он находится. Изгнанная карта это карта которая была помещена в зону изгнания.

406.3. По умолчанию, изгнанные карты находятся лицом вверх и могут быть просмотрены любым игроком в любое время. Карты «изгнанные лицом вниз» не могут быть просмотрены игроками, за исключением тех случаев когда это позволяет инструкция. Однако, если игроку один раз было позволено посмотреть карту изгнанную лицом вниз, то этот игрок может продолжать смотреть эту карту пока она продолжает быть изгнанной, даже если инструкция позволявшая ему посмотреть эту карту более не применяется. Карта изгнанная лицом вниз не имеет характеристик, однако заклинание или способность изгнавшая её может позволять ей быть разыгранной из изгнания. Если эта карта не разыгрывается лицом вниз (смотрите правило 707.4), то она переворачивается лицом вверх непосредственно перед тем как игрок объявляет о том что он разыгрывает эту карту (смотрите правило 601.2).

406.4. Находящиеся лицом вниз карты в изгнании должны держаться в отдельных кучках, отделяемых на основе того когда и как они были изгнаны. Если игроку предписывается выбрать изгнанную карту, этот игрок может выбрать определённую лежащую лицом вниз карту только если этот игрок имеет право смотреть эту карты. В противном случае, он может выбрать кучку лежащих лицом вниз карт, а из этой кучки карта выбирается случайным образом. Если выбор карты таким образом является частью розыгрыша заклинания или активации способности, то выбранная карта не открывается до тех пор пока стоимость не будет оплачена полностью. (Смотрите правило 601.2i).

406.5. Изгнанные карты, которые могут быть возвращены на поле битвы или любую другую зону должны держаться в отдельных стопках, чтобы следить за их возвращением должным образом. Изгнанные карты, которые могут оказывать влияние на игру ввиду их собственных способностей (такие как карты с преследованием) или способностей карт изгнавших их, также должны быть в отдельных стопках.

406.6. Объект может иметь одну напечатанную на нём способность, которая предписывает одной или более картам быть изгнанными, и другую способность которая ссылается на «изгнанные карты» или на карты «изгнанные [этим объектом]». Эти способности являются связанными: вторая ссылается только на карты которые были изгнаны первой. Смотрите правило 607 «Связанные способности».

406.7. Ранее, зона изгнания называлась «зоной удалённого из игры». Карты напечатанные с текстом «удалите [объект] из игры» изгоняют этот объект. То же верно для карт напечатанных с текстом «отложите [объект] в сторону» (англ. «sets [an object] aside»). Карты напечатанные с таким текстом получили исправления в базе карт Оракл.

#### 407. Зона ставок

407.1. В ранних версиях Magic правила включали правило ставок как способ игры «наставки». Игра в Magic со ставками сейчас рассматривается как опциональный вариант игры, и допустим только если он не запрещён законом или другими правилами. Играть со ставками строгойше запрещено при игре по Турнирным Правилам Magic (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

407.2. Играя со ставками, после определения того кто ходит первым и до того как игроки возьмут какие-либо карты, каждый игрок помещает одну случайную карту из его колоды в зону ставок. Карты в зоне ставок могут быть просмотрены любым игроком в любое время. По окончанию игры, победитель становится владельцем всех карт в зоне ставок.

407.3. Несколько карт имеют текст «Удалите [эту карту] из вашей колоды до начала игры, если вы не играете со ставками». Эти и только эти карты могут добавлять или удалять карты из зоны ставок или изменять владельца карты. Не играя со ставками, игроки не могут включать эти карты в свои колоды или дополнительные колоды, и эти карты нельзя добавить в игру извне игры.

407.4. Поставить объект это поместить этот объект в зону ставок из той зоны, в которой он сейчас находится. Владелец объекта является единственным кто может поставить объект.

#### 408. Зона командования

408.1. Зона командования это игровая область отведённая для некоторых специализированных объектов, которые имеют всеобъемлющее влияние на игру, не являясь перманентами и которые нельзя уничтожить.

408.2. В зоне командования могут быть созданы эмблемы. Смотрите правило 113 «Эмблемы».

408.3. В казуальных вариантах игры Погоня по мирам, Авангард, Командир и Архивраг, в зоне командования начинают игру нетрадиционные карты Magic и/или специально предназначенные для них карты. Каждый вариант имеет свои собственные правила для таких карт. Смотрите главу 9 «Нетурнирные варианты игры».

## 5. Структура хода

## 500. Общие понятия

500.1. Ход состоит из пяти фаз, следующих в указанном порядке: начальная, предбоевая главная, фаза боя, послебоевая главная и завершающая. Каждый ход содержит все эти фазы, даже если во время них ничего не происходит. Фазы начала хода, боя и конца хода в свою очередь разбиты на шаги, следующие в определенном порядке.

500.2. Фаза или шаг, в котором игроки получают приоритет, заканчивается, когда все игроки последовательно пасуют при пустом стеке. Опустошение стека не является достаточным условием для завершения фазы или шага — все игроки должны последовательно спасовать при пустом стеке. Это правило позволяет каждому игроку добавлять объекты в стек перед тем как фаза или шаг завершатся.

500.3. Шаг, в котором игроки не получают приоритета, заканчивается после завершения всех событий, которые должны произойти во время этого шага. Такими шагами являются шаг разворота (смотрите правило 502) и некоторые шаги очистки (смотрите правило 514).

500.4. Когда фаза или шаг заканчивается, вся неиспользованная мана, оставшаяся в хранилище маны игрока, исчезает. Это действие основанное на структуре хода и не использует стек.

500.5. Когда фаза или шаг заканчивается, все эффекты, длящиеся «до конца» этой фазы или шага, прекращают свое действие. Когда фаза или шаг начинается, все эффекты, длящиеся «до» этой фазы или шага, прекращают свое действие. Эффекты, длящиеся «до конца боя» прекращают свое действие в конце фазы боя, а не в начале шага конца боя. Эффекты, длящиеся «до конца хода», подчиняются особым правилам (смотрите правило 514.2).

500.6. В начале фазы или шага срабатывают все способности, срабатывающие «в начале» этой фазы или шага. Они помещаются в стек перед тем как игрок в следующий раз должен получить приоритет. (Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»).

500.7. Некоторые эффекты дают игроку дополнительные ходы. В этом случае ходы добавляются непосредственно после текущего. Если игрок получает несколько дополнительных ходов, то эти ходы добавляются по одному. Если несколько игроков получают дополнительные ходы, то эти ходы добавляются по одному в порядке АИНАИ (смотрите правило 101.4). Последний созданный ход будет проходить первым.

500.8. Некоторые эффекты добавляют в ход дополнительные фазы. В этом случае фазы добавляются непосредственно после указанной фазы. Если после одной и тоже же фазы добавляется несколько фаз, последняя созданная фаза будет проходить первой.

500.9. Некоторые эффекты добавляют в фазу дополнительные шаги. В этом случае шаги добавляются непосредственно после указанного шага или непосредственно перед указанным шагом. Если после одного и того же шага добавляется несколько шагов, последний созданный шаг будет проходить первым.

500.10. Некоторые эффекты вызывают пропуск шага, фазы или хода. Это значит, что игра продолжается так, будто этих шага, фазы или хода не существует. Смотрите правило 614.10.

500.11. Никакие игровые события не происходят вне ходов, фаз или шагов.

## 501. Начальная фаза

501.1. Начальная фаза состоит из трех шагов, следующих в указанном порядке: разворот, поддержка и взятие карты.



## 502. Шаг разворота

502.1. Сначала все действительные перманенты с действительностью под контролем активного игрока становятся мнимыми. Одновременно с этим все мнимые перманенты, находившиеся под контролем активного игрока в момент перехода в это состояние, становятся действительными. Эти действия основаны на структуре хода и не используют стек (смотрите правило 702.25 «Действительность»).

502.2. Затем активный игрок определяет, какие перманенты под его контролем развернутся. После этого они одновременно разворачиваются. Это действие основано на структуре хода и не использует стек. Обычно разворачиваются все перманенты, но некоторые эффекты могут запрещать перманентам разворачиваться.

502.3. Во время шага разворота никто из игроков не получает приоритета, поэтому никакие заклинания не могут быть ни разыграны, ни разрешены, и никакие способности не могут быть ни активированы, ни разрешены. Все способности, сработавшие во время этого шага не будут помещены в стек до тех пор, пока игрок не получит приоритета, что обычно происходит во время шага поддержки (смотрите правило 503 «Шаг поддержки»).

## 503. Шаг поддержки

503.1. Шаг поддержки не имеет связанных с ним действий основанных на структуре хода. Когда он начался, активный игрок получает приоритет. (Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»).

503.1a Любые способности, сработавшие во время шага разворота и любые способности сработавшие в начале шага поддержки попадают в стек до того как активный игрок получит приоритет. Порядок, в котором они срабатывали не имеет значения. (Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей»).

503.2. Если заклинание может быть разыграно только «после шага поддержки [игрока]» и ход содержит несколько шагов поддержки, такое заклинание можно разыграть в любое время после завершения первого шага поддержки.

## 504. Шаг взятия карты

504.1. Сначала активный игрок берет карту. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

504.2. Затем, активный игрок получает приоритет (Смотрите правило 116 «Временные рамки приоритет»).

## 505. Главная фаза

505.1. Каждый ход содержит две главных фазы. Первая главная фаза (ее также называют предбоевой) отделяется от второй главной фазы (также называемой послебоевой) фазой боя (смотрите правило 506, «Фаза боя»). Предбоевая и послебоевая главная фаза вместе и по отдельности называются главной фазой.

505.1a Только первая главная фаза хода является предбоевой главной фазой. Все остальные главные фазы являются послебоевыми. Это утверждение верно и для хода, боевая фаза которого была пропущена, и для хода, в котором в силу какого-либо эффекта существуют дополнительная боевая и дополнительная главная фазы.

505.2. Главная фаза не содержит шагов, и поэтому она заканчивается, когда игроки последовательно пасуют при пустом стеке (смотрите правило 500.2).

505.3. Сначала, но только в случае если используется вариант игры Архивраг (смотрите правило 904), а активный игрок является Архиврагом и это его главная предбоевая фаза, то этот игрок приводит в действие верхнюю карту колоды замыслов (смотрите правило 701.23). Это действие основано на структуре хода и не использует стек.

505.4. Затем, если активный игрок контролирует одну или более чар Саги и это предбоевая главная фаза активного игрока, активный игрок кладет жетон знаний на каждую Сагу под его контролем (Смотрите правило 714, «Карты Саги»). Это действие, основанное на структуре хода не использует стек.

505.5. Затем, активный игрок получает приоритет (Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»).

505.5a Главная фаза — обычно единственная фаза, в течение которой игрок может разыгрывать заклинания артефактов, существ, чар, planeswalker'ов и волшебства. Эти заклинания может разыгрывать активный игрок.

505.5b Во время любой главной фазы при пустом стеке и наличии приоритета активный игрок может разыграть одну карту земли из своей руки, если за этот ход он еще не играл земли (и нет никаких эффектов, позволяющих разыгрывать дополнительные земли). Розыгрыш земли не использует стек. Ни земля, не процесс ее розыгрыша не являются ни заклинанием, ни способностью, и поэтому они не могут быть отменены, и игроки не могут разыгрывать мгновенные заклинания или активировать способности в ответ (смотрите правило 305 «Земли»).

## 506. Фаза боя

506.1. Фаза боя состоит из пяти шагов, проходящих в следующем порядке: начало боя, объявление атакующих, объявление блокирующих, боевые повреждения и конец боя. Шаги объявления блокирующих и боевых повреждений пропускаются, если ни одно существо не было назначено атакующим или положено на поле боя атакующим (смотрите правило 508.8). Если одно из атакующих или блокирующих существ имеет первый удар (смотрите правило 702.7) или двойной удар (смотрите правило 702.4), то шагов боевых повреждений будет два.

506.2. Во время боевой фазы активный игрок является атакующим игроком. Это позволяет существам под контролем этого игрока атаковать. При использовании варианта игры для двух игроков во время боевой фазы неактивный игрок является защищающимся игроком — его самого и planeswalker'ов под его контролем можно атаковать.

506.2a При использовании версий игры для нескольких игроков во время боевой фазы может быть как один, так и несколько защищающихся игроков — это зависит от выбранного варианта игры и применяемых опций. За исключением случаев, когда все оппоненты атакующего игрока становятся защищающимися автоматически, атакующий игрок выбирает одного из своих оппонентов во время шага начала боя (следует помнить, что выбор может быть продиктован используемым вариантом игры или дополнительными опциями). Этот игрок становится защищающимся игроком. Смотрите правила 802 «Правило об атаке нескольких игроков», 803 «Правило об атаке налево и атаке направо» и 809 «Вариант игры «Император»».

506.2b В многопользовательской игре, использующей опцию общего хода команды, активная команда является атакующей, и неактивная команда — защищающейся. Смотрите правило 805,

506.3. Только существа могут атаковать или блокировать. Только игроки или planeswalker'ы могут быть атакованы.

506.3a Если эффект должен поместить на поле битвы не являющийся существом перманент атакующим или блокирующим, то этот перманент выходит на поле битвы, но не никогда не считается ни атакующим, ни блокирующим.

506.3b Если эффект кладет на поле боя существо атакующим под контролем любого игрока, кроме атакующего, то это существо выходит на поле боя, но не считается атакующим.

506.3c Если эффект кладет на поле битвы существо атакующим игрока, который покинул игру, или planeswalker'a, который уже не находится на поле битвы или больше не является planeswalker'ом, это существо выходит на поле битвы, но не считается атакующим.

506.3d Если эффект кладет существо на поле битвы блокирующим, а другое существо, которое должно быть им заблокировано, не атакует ни игрока, контролирующего входящее существо, ни planeswalker'a под его контролем, существо выходит на поле битвы, но не считается блокирующим.

506.4. Перманент выводится из боя в следующих случаях: если он покидает поле битвы, если меняется контролирующий его игрок, если этот перманент становится мнимым, если эффект выводит перманент из боя, если это атакованный planeswalker, который перестает быть planeswalker'ом, если это атакующее или блокирующее существо, которое регенерирует (смотрите правило 701.14) или перестает быть существом. Выведенное из боя существо перестает быть атакующим, блокирующим, заблокированным, и/или незаблокированным. Выведенный из боя planeswalker перестает быть атакованным.

506.4a После того, как существо объявлено атакующим или блокирующим, заклинания или способности, которые помешали бы существу атаковать или блокировать, не выводят существо из боя.

506.4b Поворот или разворот существа, объявленного атакующим или блокирующим, не выводит существо из боя и не предотвращает нанесение им боевых повреждений.

506.4c Если существо атакует planeswalker'a, удаление этого planeswalker'a из боя не приводит к выводу из боя атакующего существа. Оно продолжает быть атакующим существом, несмотря на то, что не атакует ни игрока, ни planeswalker'a. Оно может быть заблокировано. Если оно не будет заблокировано, то не нанесет боевых повреждений.

506.4d Перманент, являющийся одновременно блокирующим существом и атакованным planeswalker'ом, выводится из боя только если перестает быть одновременно существом и planeswalker'ом. Если этот перманент перестает быть только одним типом карты, но продолжает быть другим, он продолжает быть соответственно либо блокирующим существом, либо атакованным planeswalker'ом.

506.5. Существо «атакует в одиночку», если это единственное существо, объявленное атакующим во время шага объявления атакующих. Существо «нападает одно», если оно является единственным атакующим в данный момент. Существо «блокирует в одиночку», если это единственное существо, объявленное блокирующим во время шага объявления блокирующих. Существо «блокирует одно», если оно является единственным блокирующим в данный момент.

506.6. Некоторые заклинания могут быть разыграны «только [до/после] [определенного момента фазы боя]», где этот момент может быть одним из вариантов: «объявление атакующих», «объявление блокирующих», «шаг боевых повреждений», «шаг конца боя», «фаза боя» или «бой».

506.6a Заклинание, которое гласит что может быть разыграно «только до (или после) объявления нападающих» ссылается на действие объявления атакующих, основанное на структуре хода. Такое заклинание может быть разыграно только до (или после) начала шага объявления атакующих, вне зависимости от того, были ли объявлены атакующие на самом деле (смотрите правило 508).

506.6b Заклинание, которое гласит, что может быть разыграно только «до (или после) объявления блокирующих» ссылается на действие объявления блокирующих, основанное на структуре хода. Такое заклинание может быть разыграно только до (или после) начала шага объявления блокирующих, вне зависимости от того, были ли объявлены блокирующие на самом деле (смотрите правило 509).

506.6c Некоторые заклинания гласят, что они могут быть разыграны только «во время боя» или «во время фазы боя определённого игрока» в дополнение к критериям, описанным в правиле 506.6. Если ход содержит несколько фаз боя, такие заклинания можно разыгрывать в подходящее время во время любой из них.

506.6d Некоторые заклинания могут быть разыграны «только до (или после) [определенного момента фазы боя]», но не содержат дополнительного условия, описанного в правиле 506.6c. Если ход содержит несколько фаз боя, такие заклинания могут быть разыграны только до (или после) указанного момента первой фазы боя.

506.6e Если заклинание может быть разыграно «только до [определенного момента фазы боя]», но указанного момента не существует в фазе боя потому что шаги объявления блокирующих и нанесения боевых повреждений пропускаются (смотрите правило 508.8), то такое заклинание может быть разыграно только до окончания шага объявления атакующих. Если указанного момента не существует потому что фаза боя пропущена, то такое заклинание может быть разыграно только до окончания предбоевой главной фазы.

506.6f Если заклинание может быть разыграно «только во время боя после назначения блокирующих», но шаг назначения блокирующих пропускается (смотрите правило 508.8), то такое заклинание не может быть разыграно во время этой фазы боя.

506.6g Правила 506.6 и 506.6a-f применимы к способностям, которые могут быть активированы только в определенное время относительно фазы боя, точно так же, как они применяются к заклинаниям, которые могут быть разыграны только в определенное время относительно фазы боя.

## 507. Шаг начала боя

507.1. Сначала, если используется многопользовательский вариант игры, в котором не все оппоненты активного игрока автоматически становятся защищающимися игроками, активный игрок выбирает одного из оппонентов. Этот игрок становится защищающимся игроком. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек (смотрите правило 506.2).

507.2. Затем, активный игрок получает приоритет. (Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»).

## 508. Шаг объявления атакующих

508.1. Сначала активный игрок объявляет атакующих. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек. Чтобы объявить атакующих, активный игрок по порядку выполняет шаги, перечисленные ниже. Если в какой-либо момент объявления атакующих активный игрок не может выполнить какой-либо шаг из перечисленных ниже, то объявление считается недействительным, и игра возвращается в точку перед объявлением атакующих (смотрите правило 721 «Обработка нелегальных действий»).

508.1a Активный игрок выбирает, какие существа из находящихся под его контролем будут атаковать, если будут вообще. Выбранные существа должны быть развернутыми и каждое из них должно либо иметь Ускорение, либо непрерывно находиться под контролем активного игрока с начала хода.

508.1b Если под контролем защищающегося игрока находятся planeswalker'ы или используемый вариант игры разрешает активному игроку атаковать нескольких игроков, то активный игрок объявляет, каких именно игроков или planeswalker'ов атакует каждое из выбранных существ.

508.1c Активный игрок определяет, не попадают ли существа под его контролем под действие каких-либо ограничений (эффектов, гласящих, что существо не может атаковать или может атаковать только при выполнении определенных условий). Если какие-либо ограничения нарушены, то объявление атакующих считается недействительным.

*Пример:* игрок контролирует два существа, каждое из которых «не может атаковать в одиночку». Разрешается назначить обоих атакующими.

508.1d Активный игрок определяет, не попадают ли существа под его контролем под действие каких-либо требований (эффектов, которые гласят, что существо атакует, если возможно или атакует при выполнении определенных условий). Если число удовлетворенных требований меньше, чем максимальное возможное число требований, которые можно удовлетворить без нарушения ограничений, объявление атакующих считается недействительным. Если существо не может атаковать, пока игрок не уплатит какую-либо стоимость, то игрок не обязан уплачивать эту стоимость, даже если назначение этого существа атакующим увеличит число удовлетворенных требований. Если требование, утверждающее, что существо атакует, если возможно, во время определенного хода ссылается на ход, имеющий несколько фаз боя, существо атакует, если возможно, в течение каждого шага назначения атакующих в этом ходу

*Пример:* игрок контролирует два существа, одно из которых имеет способность «атакует в каждом ходу, если может», а другое не имеет способностей. Кроме этого существует эффект, который гласит «не более одного существа может атаковать в каждом ходу». Единственный возможный вариант атаки — тем существом, которое «атакует в каждом ходу». Нельзя атаковать другим существом, атаковать обоими или не назначать атакующих вообще.

508.1e Если одно из выбранных существ имеет Объединение, то активный игрок объявляет, будет ли использоваться эта способность и какими именно существами (смотрите правило 702.21 «Объединение»).

508.1f Активный игрок поворачивает выбранных существ. Поворот существа когда оно назначается атакующим не является стоимостью — назначение атакующих просто предписывает существам повернуться.

508.1g Если есть дополнительные стоимости, связанные с атакой выбранными существами (описанные как «игрок может заплатить . . . , когда существо атакует»), активный игрок выбирает, какие и будет ли вообще он оплачивать.

508.1h Если какое-либо из выбранных существ требует уплаты стоимости для атаки, или какие-то дополнительные стоимости атаки были выбраны, то активный игрок определяет суммарную стоимость атаки. Она может включать в себя оплату маны, поворот перманентов, жертву существ, сброс карт и так далее. Как только полная стоимость определена, она фиксируется. Если какие-либо эффекты должны изменить эту стоимость после фиксации, то такое изменение игнорируется.

508.1i Если какая-либо стоимость включает в себя оплату маны, то активный игрок получает возможность активировать мана-способности (смотрите правило 605, «Мана-способности»).

508.1j Когда у игрока становится достаточно маны в хранилище маны, он оплачивает все стоимости в любом порядке. Частичная оплата запрещена.

508.1k Каждое выбранное существо, все еще находящееся под контролем активного игрока, становится атакующим. Оно остается атакующим до конца фазы боя или пока не будет выведено из боя, в зависимости от того, что случится раньше (смотрите правило 506.4).

508.1m Срабатывают все способности срабатывающие когда объявляются атакующие существа.

508.2. Затем, активный игрок получает приоритет. (Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»).

508.2a Способности, срабатывающие когда существо атакует, срабатывают только в момент объявления существа атакующим. Они не сработают, если существо сначала объявлено атакующим, а потом его характеристики меняются и начинают соответствовать условию срабатывающей способности

***Пример:** перманент имеет способность «Когда зеленое существо атакует, уничтожьте его в конце боя». Если синее существо назначено атакующим, а потом стало зеленым, то такая способность не сработает.*

508.2b Любые способности, сработавшие при объявлении атакующих или сработавшие во время процесса, описанного в правилах 508.1, помещаются в стек до того как активный игрок получит приоритет. Порядок, в котором они срабатывали не имеет значения. (Смотрите правило 603, «Обработка срабатывающих способностей»).

508.3. Срабатывающие способности, которые срабатывают при назначении атакующих, могут иметь различные условия срабатывания.

508.3a Способность, гласящая: «Каждый раз, когда [существо] атакует, ...» срабатывает, если это существо было объявлено атакующим. Похожим образом способность «Каждый раз, когда [существо] атакует [игрока или planeswalker'a]» срабатывает если это существо было объявлено атакующим этого игрока или planeswalker'a. Она не сработает, если существо вышло на поле битвы атакующим этого игрока или planeswalker'a.

508.3b Способность, гласящая: «Каждый раз, когда [игрок или planeswalker] атакован» срабатывает, если одно или более существ объявлены атакующими этого игрока или planeswalker'a. Такие способности не сработают, если существо вышло на поле битвы атакующим.

508.3c Способность, гласящая: «Каждый раз, когда [игрок] атакует [существом], ...» срабатывает каждый раз, когда тот игрок объявляет существо атакующим.

508.3d Способность, гласящая: «Каждый раз, когда [существо] атакует и не заблокировано, ...» срабатывает на шаге назначения блокирующих, а не на шаге назначения атакующих. Смотрите правило 509.5g.

508.4. Если существо кладется на поле битвы атакующим, то когда оно выходит на поле битвы, игрок, контролирующий существо, выбирает, какого защищающегося игрока или planeswalker'a под контролем защищающегося игрока это существо атакует (если эффект, положивший это существо, явно не указывает, кого оно должно атаковать). Такие существа являются атакующими, но для срабатывающих способностей они не «атаковали».

508.4a Если эффект, положивший существо на поле битвы указывает, что оно атакует определенного игрока, а на момент разрешения эффекта этого игрока уже нет в игре, то это существо выходит на поле битвы, но не является атакующим. Это же верно, если эффект указывает существу, положенному на поле битвы, атаковать planeswalker'a, но на момент разрешения эффекта этого planeswalker'a уже нет на поле битвы или он не является planeswalker'ом.

508.4b Существо помещаемое на поле битвы атакующим не подвержено требованиям и ограничениям, которые применяются на объявлении атакующих.

508.5. Если способность атакующего существа ссылается на защищающегося игрока, либо заклинание или способность ссылаются одновременно на атакующее существо и защищающегося игрока, то, если не сказано иного, «защищающийся игрок» это указание на игрока, которого атакует это существо, или на игрока, контролирующего planeswalker'a, которого атакует это существо. Если это существо больше не атакует, защищающимся игроком является игрок, которого атаковало то существо до того как оно было удалено из боя, или игрок, контролирующий planeswalker'a, которого атаковало то существо до того как оно было удалено из боя.

508.5a При использовании многопользовательского варианта игры любое правило, объект или эффект, ссылающиеся на «защищающегося игрока», ссылаются на определенного игрока, а не на всех защищающихся игроков сразу. Если заклинание или способность могут быть применены к нескольким атакующим существам, соответствующий защищающийся игрок определяется для каждого атакующего существа индивидуально. Если выбор можно совершить из нескольких защищающихся игроков, этот выбор совершает игрок, контролирующий это заклинание или способность.

508.6. Игрок «атакует [игрока]», если первый игрок контролирует существо, атакующее второго игрока. Игрок «атаковал [игрока]» если первый игрок назначил одно или более существ атакующими второго игрока.

508.7. Одна карта (Portal Mage) позволяет игроку перевыбрать, какого игрока или planeswalker'a существо атакует.

508.7a Атакующее существо не удаляется из боя и не считается, что оно атаковало во второй раз. Это существо атакует перевыбранного игрока или planeswalker'a, но считается, что оно все равно атаковало игрока или planeswalker'a, выбранного, когда то существо было объявлено атакующим.

508.7b Перевыбирая, какого игрока или planeswalker'a существо будет атаковать, это существо не подвержено никаким эффектам или ограничениям, влияющим на объявление атакующих.

508.7c Перевыбранный игрок или planeswalker должны быть оппонентом контроллера атакующего существа или planeswalker'ом под контролем оппонента контроллера атакующего существа соответственно.

508.7d В многопользовательской игре, не использующей опцию атаки нескольких игроков (смотрите правило 802), перевыбранный игрок или planeswalker должны быть выбранным защищающимся игроком либо planeswalker'ом под контролем того игрока.

508.7e В многопользовательской игре, использующей опцию ограниченной области влияния (смотрите правило 801), перевыбранный игрок или planeswalker должны находиться в области влияния контроллера атакующего существа.

508.8. Если атакующие существа не были назначены или положены на поле боя атакующими, пропустите шаги объявления блокирующих и боевых повреждений.

## 509. Шаг объявления блокирующих

509.1. Сначала защищающийся игрок объявляет блокирующих. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек. Чтобы объявить блокирующих, защищающийся игрок по порядку выполняет шаги, перечисленные ниже. Если в любой момент во время объявления блокирующих защищающийся игрок не может выполнить какой-либо из перечисленных шагов, то объявление считается недействительным и игра возвращается к моменту перед объявлением блокирующих (смотрите правило 721 «Обработка нелегальных действий»).

509.1a Защищающийся игрок выбирает, какие существа под его контролем будут блокировать, если вообще будут. Выбранные существа должны быть развернутыми. Для каждого из выбранных существ, защищающийся игрок выбирает одно существо, которое оно будет блокировать из существ, атакующих его или planeswalker'a под его контролем.

509.1b Защищающийся игрок проверяет, не попадают ли существа под его контролем под действие каких-либо ограничений (эффектов, гласящих, что существо не может блокировать или не может блокировать при соблюдении определенных условий). Если какие-либо ограничения нарушены, объявление блокирующих считается недействительным. Такие ограничения могут быть созданы способностями уклонения (статическими способностями атакующего существа, накладывающими ограничения на блокирующих существ). Если атакующее существо получает способность уклонения после назначения блокирующих, эта способность не влияет на блок. Разные способности уклонения складываются

***Пример:** атакующее существо со способностями «тьень» и «полет» не может быть заблокировано существом со способностью «полет», но без способности «тьень».*

509.1c Защищающийся игрок проверяет, не попадают ли существа под его контролем под действие каких-либо требований (эффектов, гласящих, что существо должно блокировать или должно блокировать при соблюдении определенных условий). Если число удовлетворенных требований меньше максимального возможного числа требований, которые можно удовлетворить без нарушения ограничений, объявление блокирующих считается недействительным. Если существо не может блокировать пока игрок не заплатит какую-либо стоимость, игрок не обязан оплачивать эту стоимость, даже если объявление этого существа блокирующим увеличит число удовлетворенных требований. Если требование, утверждающее, что существо блокирует, если возможно, во время определенного хода ссылается на ход с несколькими фазами боя, существо блокирует, если может, в течение каждого шага назначения блокирующих на том ходу



**Пример:** Под контролем игрока находится существо со способностью «блокирует каждый ход, если может» и другое существо без способностей. Если существо с Угрозой атакует того игрока, тот игрок должен заблокировать обоими существами. Если блокирует только первое существо, это нарушает ограничение, порожденное способностью Угрозы (атакующее существо не может быть заблокировано менее чем двумя существами). Если блокирует только второе существо, это нарушает как ограничение, порожденное способностью Угрозы, так и требование первого существа, относительно блокирования. Если ни одно из существ не блокирует, то это удовлетворяет ограничение, но не требование.

509.1d Если какое-то из выбранных существ требует оплаты стоимости для блока, защищающийся игрок определяет общую стоимость. Стоимость может включать в себя оплату маной, поворот перманентов, жертву существ, сброс карт и другие. Как только общая стоимость определена, она фиксируется. Если эффект изменит эту стоимость после фиксации, то такое изменение игнорируется.

509.1e Если какая-либо стоимость включает в себя оплату маной, защищающийся игрок может активировать мана-способности (смотрите правило 605, «Мана-способности»).

509.1f Как только у игрока становится достаточно маны в хранилище маны, он оплачивает все стоимости в любом порядке. Частичная оплата запрещена.

509.1g Каждое выбранное существо, все еще находящееся под контролем защищающегося игрока, становится блокирующим существом. Каждое из них блокирует выбранное атакующее существо. Оно остается блокирующим до конца фазы боя или пока не будет выведено из боя, в зависимости от того, что случится раньше (смотрите правило 506.4).

509.1h Атакующее существо, для которого объявлено одно или более блокирующих существ, становится заблокированным, а то, для которого не назначено блокирующих, становится незаблокированным. Эти статусы не изменятся до конца боя, пока существо не будет выведено из боя или эффект утвердит, что это существо становится заблокированным или незаблокированным, в зависимости от того, что случится раньше. Существо останется заблокированным, даже если все блокирующие его существа будут выведены из боя.

509.1i Любые способности, срабатывающие при объявлении блокирующих, срабатывают. Для получения более подробной информации смотрите правило 509.4.

509.2. Затем для каждого заблокированного атакующего существа активный игрок объявляет порядок распределения боевых повреждений для этого существа, состоящего из блокирующих его существ в порядке, выбранном этим игроком. (Во время шага боевых повреждений атакующее существо не может назначать повреждения существу до тех пор, пока существу, предшествующему ему в этом порядке, не назначено летальных повреждений.) Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

**Пример:** Проглот Ширококолосья заблокирован Лановарскими Эльфами, Руннолапым Медведем и Ангелом Серры. Игрок, контролирующий Проглота Ширококолосья, объявляет порядок нанесения повреждений Проглотом Ширококолосья по блокирующим существам: сначала Ангел Серры, затем Лановарские Эльфы, затем Руннолапый Медведь.

509.2a Если блокирующее существо выводится из боя или заклинание или способность приводит к тому, что существо перестает быть блокирующим во время шага объявления блокирующих, то это блокирующее существо удаляется из всех порядков назначения боевых повреждений. Относительный порядок остальных блокирующих существ не меняется.

509.3. После этого для каждого блокирующего существа защищающийся игрок объявляет порядок распределения боевых повреждений существам, которые им заблокированы. (Во время шага нанесения боевых повреждений блокирующее существо не может назначать повреждения существу до тех пор пока существу, предшествующему ему в этом порядке, не назначено летальных повреждений). Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

509.3a Если во время шага назначения блокирующих атакующее существо выводится из боя или заклинание или способность приводит к тому, что существо перестает быть атакующим, то это атакующее существо удаляется из всех порядков назначения боевых повреждений. Относительный порядок остальных атакующих существ не меняется.

509.4. Затем активный игрок получает приоритет (смотрите правило 116, «Временные рамки и приоритет»).

509.4a Все способности, срабатывающие при объявлении блокирующих или срабатывающие во время процесса, описанного в правилах 509.1–3, попадают в стек до того, как активный игрок получит приоритет. Порядок, в котором они сработали, не имеет значения (смотрите правило 603, «Обработка срабатывающих способностей»).

509.5. Способности, срабатывающие при объявлении блокирующих, могут иметь разные условия срабатывания.

509.5a Способность, гласящая «когда [существо] блокирует, ...» обычно срабатывает один раз за бой для этого существа, даже если оно блокирует несколько существ. Такая способность срабатывает, когда существо назначено блокирующим. Она также сработает, если это существо становится блокирующим в результате эффекта, но только если это существо еще не было блокирующим (смотрите правило 509.1g). Способность не сработает, если существо положено на поле битвы блокирующим.

509.5b Способность, гласящая «когда [существо] блокирует существо, ...» срабатывает один раз за каждое атакующее существо, заблокированное существом с указанной способностью. Она также сработает, если это существо становится блокирующим под действием какого-либо эффекта, но только если до этого это существо еще не заблокировало это атакующее существо. Такая способность не сработает, если существо положено на поле битвы блокирующим.

509.5c Способность, гласящая «когда [существо] становится заблокированным...» обычно срабатывает один раз за бой для этого существа, даже если оно заблокировано несколькими существами. Она сработает, если это существо станет заблокированным существом, объявленным блокирующим. Она также сработает, если это существо станет заблокированным в результате какого-либо эффекта или существом, положенным на поле битвы блокирующим, но только в том случае, если существо с указанной способностью до этого было незаблокированным (смотрите правило 509.1h).

509.5d Способность, гласящая «когда [существо] становится заблокировано существом...» срабатывает один раз за каждое существо, блокирующее указанное существо. Она срабатывает, если существо назначено блокирующим атакующее существо. Она также сработает, если существо становится блокирующим в результате какого-либо эффекта, но только если это существо еще не заблокировало указанное атакующее существо. Кроме этого, такая способность сработает, если другое существо положено на поле битвы блокирующим указанное атакующее существо. Она не сработает, если существо стало заблокированным в результате действия какого-либо эффекта, а не существом.

509.5e Если способность срабатывает, когда существо блокирует или становится заблокированным определенным числом существ, то такая способность срабатывает, когда это существо блокирует или заблокировано указанным числом существ в момент назначения блокирующих. Эффекты, которые добавляют или удаляют блокирующих могут также быть причиной срабатывания таких способностей. Это же справедливо для способностей, срабатывающих, когда существо блокирует или становится заблокированным как минимум указанным числом существ.

509.5f Если способность срабатывает, когда существо с определенными характеристиками блокирует, то она срабатывает только если существо обладало этими характеристиками в момент объявления блокирующих или в момент, когда такое существо становится блокирующим под действием какого-либо эффекта. Если способность срабатывает, когда существо с определенными характеристиками становится заблокированным, то она срабатывает только если существо обладало указанными характеристиками в момент, когда оно стало заблокированным. Если способность срабатывает, когда существо становится заблокированным существом с указанными характеристиками, то она срабатывает, если блокирующее существо обладало указанными характеристиками в момент, когда оно становилось блокирующим. Ни одна из перечисленных способностей не срабатывает, если указанное существо позже получает характеристики, подходящие под срабатывающую способность

***Пример:** существо имеет способность «когда это существо становится заблокировано белым существом, уничтожьте это существо в конце боя». Если это существо становится заблокировано черным существом, которое позже станет белым, то способность не работает.*

509.5g Способность, гласящая «каждый раз, когда [существо] атакует и не заблокировано» срабатывает, если для этого атакующего существа не было объявлено блокирующих. Она работает, даже если это существо не было объявлено атакующим (например, вышло на поле боя атакующим). Такая способность не работает, если это атакующее существо было заблокировано, а затем все блокирующие существа были выведены из боя.

509.6. Если заклинание или способность приводит к тому, что существо, находящееся на поле боя, становится блокирующим атакующее существо, то активный игрок объявляет место блокирующего существа в порядке нанесения повреждений атакующим существом. При этом относительный порядок других блокирующих существ не изменяется. Затем защищающийся игрок объявляет место этого атакующего существа в порядке нанесения повреждений блокирующим существом. Относительный порядок среди других атакующих существ не изменяется. Это происходит как часть эффекта блокирования.

509.7. Если существо положено на поле битвы блокирующим, то в момент его выхода на поле битвы контролирующий его игрок выбирает, какое атакующее существо будет заблокировано этим существом (если эффект, положивший существо на поле битвы, этого не указывает), затем активный игрок объявляет место нового существа в порядке нанесения повреждений заблокированным существом. При этом относительный порядок других блокирующих существ не изменяется. Существо, которое вышло на поле битвы таким образом, является блокирующим, но для срабатывающих способностей и эффектов, оно никогда не блокировало

***Пример:** Гигантский Паук заблокирован Каньонным Минотавром. Защищающийся игрок разыгрывает Внезапную Листву, которая кладет фишку Сапролинга на поле битвы, блокирующей Гигантского Паука. Игрок, контролирующий Гигантского Паука, объявляет порядок нанесения им боевых повреждений: сначала фишка Сапролинга, затем Каньонный Минотавр.*

509.7a Если эффект, который кладет существо на поле битвы блокирующим, указывает, что оно блокирует определенное существо, а это существо уже не является атакующим, то такое существо выходит на поле битвы, но не считается блокирующим существом. То же самое верно в случае, если игрок, контролирующий существо, вышедшее на поле битвы блокирующим, не является защищающимся игроком для указанного атакующего существа.

509.7b Существо, которое вышло на поле битвы блокирующим, не попадает под влияние требований и ограничений, которые применяются к объявлению блокирующих.

## 510. Шаг боевых повреждений

510.1. Сначала активный игрок объявляет, как каждое атакующее существо распределяет боевые повреждения, затем защищающийся игрок объявляет, как каждое блокирующее существо распределяет боевые повреждения. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

510.1a Каждое атакующее существо и каждое блокирующее существо распределяет боевые повреждения, равные своей силе. Существа, распределяющие 0 и менее повреждений, не распределяют повреждения вовсе.

510.1b Незаблокированное существо распределяет боевые повреждения игроку или planeswalker'у, которого оно атакует. Если это существо никого уже не атакует (например, оно атаковало planeswalker'a, которого уже нет на поле битвы), то оно не распределяет боевые повреждения.

510.1c Заблокированное существо распределяет боевые повреждения блокирующим его существам. Если ничто не блокирует это существо (например, все блокирующие его существа были уничтожены или выведены из боя), то оно не распределяет боевые повреждения. Если атакующее существо заблокировано ровно одним существом, то все боевые повреждения атакующего существа назначаются этому блокирующему существу. Если два или более существа блокируют атакующее существо, то оно распределяет боевые повреждения в соответствии с объявленным порядком нанесения боевых повреждений. В таком случае заблокированное существо может разделить свои боевые повреждения. Однако оно не может назначать боевые повреждения блокирующему существу, если на момент завершения назначения повреждений всем существам, предшествующим этому блокирующему существу в порядке нанесения атакующим существом боевых повреждений, не назначено летальных повреждений. При проверке летальности повреждений нужно учитывать уже полученные существом повреждения, а также повреждения от других существ, назначенные в этом шаге, но не способности или эффекты, которые могут изменить фактически наносимые повреждения. Существо можно назначить повреждения, превышающие летальные

**Пример:** Порядок нанесения боевых повреждений атакующим Проглотом Широколесья (существо 5/6): сначала Страж Прайда (0/3), затем Лановарские Эльфы (1/1). Проглот Широколесья может назначить 3 повреждения Стражу и 2 Эльфам, 4 повреждения Стражу и 1 Эльфу, либо 5 повреждений Стражу.

**Пример:** Порядок нанесения боевых повреждений атакующим Проглотом Широколесья(существо 5/6): сначала Страж Прайда (0/3), затем Лановарские Эльфы (1/1). Во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок разыгрывает Исполнинский Рост, целя Стража Прайда, что дает последнему +3/+3 до конца хода. Проглот Широколесья обязан назначить все 5 повреждений Стражу Прайда.

**Пример:** Порядок нанесения боевых повреждений атакующим Проглотом Широколесья(существо 5/6): сначала Страж Прайда (0/3), затем Лановарские Эльфы (1/1). Во время шага объявления блокирующих защищающийся игрок разыгрывает Умелые Руки, целя Стража Прайда, что предотвращает следующие 4 повреждения, которые будут получены последним. Проглот Широколесья может назначить 3 повреждения Стражу и 2 Эльфам, 4 повреждения Стражу и 1 Эльфу, либо 5 повреждений Стражу.

**Пример:** Порядок нанесения боевых повреждений атакующим Огромным Балотом (существо 7/7): Дрессированный Армодон (3/3), которому уже нанесли 2 повреждения, Форисиацкий Перехватчик (0/5 существо, которое может блокировать дополнительное существо), затем Громобой (4/4). Порядок нанесения повреждений атакующим Гигантом-Костоломом (4/4): тот же Форисиацкий Перехватчик, затем Гоблин-Копейщик (2/1). Помимо других возможностей атакующий игрок может назначить повреждения Балота так: 1 повреждение Армодону, 3 повреждения Перехватчику и 4 — Громобою, а повреждения Гиганта-Костолома так: 2 повреждения Перехватчик и 1 — Гоблину.

510.1d Блокирующее существо распределяет боевые повреждения по существам, которые блокирует. Если оно никого не блокирует (например, все заблокированные им существа были уничтожены или выведены из боя), то оно не распределяет боевые повреждения. Если это существо блокирует ровно одно существо, то оно назначает все боевые повреждения заблокированному существу. Если существо блокирует два или более существа, то оно распределяет боевые повреждения в соответствии с объявленным порядком нанесения боевых повреждений. В таком случае блокирующее существо может разделить свои боевые повреждения. Однако оно не может назначать боевые повреждения заблокированному существу, если на момент завершения назначения повреждений всем существам, предшествующим этому заблокированному существу в порядке нанесения блокирующим существом боевых повреждений, не назначено летальных повреждений. При проверке летальности повреждений нужно учитывать уже полученные существом повреждения, а также повреждения от других существ, назначенные в этом шаге, но не способности или эффекты, которые могут изменить фактически наносимые повреждения. Существо можно назначить повреждения, превышающие летальные.

510.1e Как только игрок распределил боевые повреждения каждого атакующего или блокирующего существа под его контролем, общее распределение повреждений (не исключительно распределение повреждений каждым атакующим или блокирующим существом) проверяется на соответствие указанным выше правилам. Если какие-либо правила нарушены, то все распределение повреждений считается недействительным, и игра возвращается к моменту перед тем, как этот игрок начал распределять боевые повреждения (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»).

510.2. Затем все назначенные повреждения наносятся одновременно. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек. У игроков нет возможности разыгрывать заклинания или активировать способности между моментом назначения повреждений и их нанесением. Это правило было изменено по сравнению с предыдущими вариантами

*Пример: Атакуют Эскадронный Ястреб (1/1 существо с Полетом) и Гоблин-Копейщик (2/1). Могг-Фанатик (1/1 существо со способностью «Пожертвуйте Могга-Фанатика: Могг-Фанатик наносит 1 повреждение любой цели») блокирует Гоблина. Защищающийся игрок жертвует Могга-Фанатика во время шага объявления блокирующих, чтобы нанести 1 повреждение Эскадронному Ястребу. Ястреб уничтожен. Гоблин-Копейщик не получает и не наносит боевые повреждения. Если бы защищающийся игрок вместо этого оставил Могга-Фанатика на поле боя, то Фанатик и Копейщик нанесли бы друг другу летальные повреждения, но Эскадронному Ястребу повреждений не было бы нанесено.*

510.3. Наконец активный игрок получает приоритет (смотрите правило 116, «Временные рамки и приоритет»).

510.3a Все способности, срабатывающие при нанесении урона или в то время, как выполняются действия, вызванные состоянием, кладутся в стек до того, как активный игрок получит приоритет. Порядок, в котором они сработали, не имеет значения (смотрите правило 603, «Обработка срабатывающих способностей»).

510.4. Если хотя бы одно атакующее или блокирующее существо имело Первый Удар (смотрите правило 702.7) или Двойной Удар (см. правило 702.4) в момент начала шага боевых повреждений, то только существа, имевшие Первый или Двойной Удар, назначают повреждения во время этого шага. После него вместо того, чтобы следовать к шагу конца боя, фаза боя переходит ко второму шагу нанесения повреждений. Во время второго шага повреждения назначают только те существа, у которых не было Первого или Двойного Удара на момент начала первого шага боевых повреждений, а также те существа, у которых этот момент есть Двойной Удар. После этого шага фаза переходит в шаг конца боя.

511. Шаг конца боя.

511.1. На шаге конца боя нет действий, вызванных состоянием. Как только он начинается, активный игрок получает приоритет (смотрите правило 116, «Временные рамки и приоритет»).

511.2. Способности, срабатывающие «в конце боя», срабатывают, когда начинается шаг конца боя. Эффекты, которые длятся «до конца боя», прекращают действовать на шаге конца боя.

511.3. Как только шаг конца боя заканчивается, все существа и planeswalker'ы выводятся из боя. После окончания шага конца боя фаза боя заканчивается и начинается послебоевая главная фаза (смотрите правило 505).

512. Завершающая фаза

512.1. Завершающая фаза состоит из двух шагов: заключительного и очистки.

513. Заключительный шаг

513.1. На заключительном шаге нет действий, основанных на структур хода. Как только он начинается, активный игрок получает приоритет (смотрите правило 116, «Временные рамки и приоритет»).

513.1a Ранее способности, срабатывающие в начале заключительного шага были напечатаны таким условием: «в конце хода». Карты с таким текстом получили исправление в справочнике карт Oracle, и теперь они гласят «в начале заключительного шага» или «в начале следующего заключительного шага».

## 514. Шаг очистки

514.1. Сначала если в руке активного игрока больше карт, чем максимальный размер руки (обычно семь), то он сбрасывает карты в количестве, необходимым для того, чтобы в руке осталось это значение. Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

514.2. Затем одновременно происходят следующие действия: исчезают все повреждения, полученные перманентами (включая перманенты в противофазе), и заканчивают свое действие эффекты, длящиеся «до конца хода» или «в этом ходу». Это действие, основанное на структуре хода, оно не использует стек.

514.3. Обычно игроки не получают приоритета во время шага очистки, поэтому заклинания не могут быть разыграны, а способности — активированы. Однако, из этого правила есть исключение:

514.3a В этот момент игра проверяет, не будут ли выполнены какие-либо действия, вызванные состоянием, и/или не сработали ли какие-либо срабатывающие способности (включая те, которые срабатывают «в начале следующего шага очистки»). Если что-либо из этого произошло, то эти действия, вызванные состоянием, выполняются и сработавшие способности попадают в стек. После этого активный игрок получает приоритет. Игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности. Как только игрок последовательно спасует при пустом стеке, начнется следующий шаг очистки.

## 6. Заклинания, способности и эффекты

600. Общие понятия.

601. Розыгрыш заклинаний.

601.1. Ранее, действие розыгрыша заклинания, или розыгрыша карты как заклинания, было передано на картах как «разыгрывание» этого заклинания или этой карты. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправление в справочнике карт Oracle таким образом, что в настоящее время они передаются как «разыгрывание» этого заклинания или этой карты.

601.1a Некоторые эффекты все еще ссылаются на «разыгрывание» карты. «Разыграть карту» означает розыгрыш этой карты как земли, или розыгрыш этой карты как заклинания, в зависимости от ситуации.

601.2. Разыграть заклинание - значит взять его оттуда, где оно находится (обычно рука), поместить в стек, и оплатить его стоимость, чтобы оно в конечном итоге разрешилось и произвело свой эффект. Розыгрыш заклинания включает заявление заклинания (правила 601.2a–d), а также определение и оплату стоимостей (правила 601.2f–h). Розыгрыш заклинания следует шагам, приведенным ниже, по порядку. Игрок должен иметь возможность легально разыграть это заклинание, чтобы начать этот процесс (смотрите правило 601.3). Если в какой-либо момент во время розыгрыша заклинания игрок не в состоянии выполнить какой-либо из шагов, приведенных ниже, розыгрыш заклинания является нелегальным; игра возвращается к моменту перед тем, как заклинание начинает разыгрываться (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»).

601.2a Чтобы объявить розыгрыш заклинания, игрок сначала перемещает эту карту (или копию карты) в стек оттуда где она находится. Оно становится верхним объектом в стеке. Оно получает все характеристики карты (или копии карты), связанной с ним, и этот игрок становится контролирующим его игроком. Заклинание остается в стеке до тех пор, пока оно не будет отменено, разрешится, или эффект переместит его в куда-либо еще.

601.2b Если заклинание модально, игрок объявляет выбор режима (смотрите правило 700.2). Если игрок желает присоединить любые карты к заклинанию (смотрите правило 702.46), он показывает те карты в своей руке. Если заклинание имеет альтернативные или дополнительные стоимости, которые будут оплачены в процессе розыгрыша, такие как стоимости выкупа или усилителя (смотрите правила 117.8 и 117.9), игрок объявляет о намерениях оплатить любые из или все такие стоимости (смотрите правило 601.2f). Игрок не может применить два альтернативных способа розыгрыша или две альтернативные стоимости к одному заклинанию. Если заклинание имеет переменную стоимость, которая будет оплачена в процессе розыгрыша (такую, как {X} в мановой стоимости; смотрите правило 107.3), игрок объявляет значение этой переменной. Если стоимость, которая будет оплачена в процессе розыгрыша, включает гибридные мановые символы, игрок объявляет равнозначную не гибридную стоимость, которую он намерен оплатить. Если стоимость, которая будет оплачена в процессе розыгрыша, включает фирексийские мановые символы, игрок объявляет, намерен ли заплатить две жизни, или соответствующую стоимость в цветной мане для каждого из таких символов. Сделанные ранее выборы (такие, как выбор разыгрывания заклинания с Воспоминанием с кладбища, или выбор разыграть существо со способностью Оборотень лицом вниз) могут ограничить варианты игрока при совершении этих выборов.

601.2c Игрок объявляет выбор подходящего игрока или объекта для каждой цели, требуемой заклинанию. Некоторые цели могут потребоваться заклинанию только если для него были выбраны альтернативная или дополнительная стоимости (такие, как стоимость Выкупа или Усиления), или определенный режим; в ином случае, заклинание разыгрывается как будто оно не требует этих целей. Похожим образом заклинание может потребовать дополнительные цели, только если для него была выбрана дополнительная или альтернативная стоимость. Если заклинание имеет переменное число целей, игрок выбирает, сколько целей он выберет перед тем, как назначить эти цели. Одна и та же цель не может быть выбрана несколько раз для любого из упоминаний слова «целевой» в заклинании. Однако, если заклинание имеет слово «целевой» в нескольких местах, один и тот же объект или игрок могут быть выбраны один раз для каждого упоминания слова «целевой» (до тех пор пока выполняются условия выбора цели). Если какой-либо эффект гласит, что объект или игрок должны быть выбраны в качестве цели, игрок выбирает цели таким образом, чтобы выполнить максимально возможное число таких эффектов без нарушения каких-либо правил или эффектов, гласящих, что объект или игрок не могут быть выбраны в качестве цели. Каждый из выбранных игроков и/или объектов становится целью заклинания. (Любые способности, которые срабатывают, когда эти игроки и/или объекты становятся целью, срабатывают в этот момент; они будут ожидать, чтобы их положили в стек до тех пор, пока не будет закончено разыгрывание заклинания.)

***Пример:** Если заклинание гласит «Поверните два целевых существа», то одно и то же существо не может быть выбрано дважды; заклинание требует две различные легальные цели. Однако заклинание, гласящее «Уничтожьте целевой артефакт и целевую землю», может назначить целью одну и ту же артефактную землю дважды, поскольку оно использует слово «целевой» в разных местах.*

601.2d Если заклинание требует от игрока разделить или распределить эффект (такой, как повреждения или жетоны) между одной или несколькими целями, игрок объявляет деление. Каждая из этих целей должна получить как минимум одно из того, что делится.

601.2e Игра проверяет может ли заявленное заклинание быть легально разыграно. Если заявленное заклинание нелегально, то игра возвращается к моменту до того как разыгрываемое заклинание было объявлено (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»).



601.2f Игрок определяет общую стоимость заклинания, обычно это просто мана-стоимость. Некоторые заклинания имеют дополнительные или альтернативные стоимости. Некоторые эффекты могут увеличивать или уменьшать стоимость, которую необходимо заплатить, либо могут предоставлять другие альтернативные стоимости. Стоимости могут включать в себя оплату маны, поворот перманентов, жертву перманентов, сброс карт и так далее. Общая стоимость - это мана-стоимость или альтернативная стоимость (как определено в правиле 601.2b) плюс все дополнительные стоимости и увеличения стоимости, за вычетом всех уменьшений стоимости. Если применяется несколько уменьшений стоимости, то игрок может применять их в любом порядке. Если мановая составляющая общей стоимости сводится на нет эффектами снижения стоимости, она считается равной {0}. Она не может быть уменьшена ниже {0}. Как только общая стоимость определена, применяются все эффекты, напрямую воздействующие на общую стоимость. После этого итоговая общая стоимость «фиксируется». Если эффекты должны будут изменить общую стоимость после этого момента, то они не окажут влияния.

601.2g Если общая стоимость включает оплату маны, то теперь игрок имеет возможность активировать мана-способности (смотрите правило 605 «Мана-способности»). Мана-способности должны быть активированы перед тем, как происходит оплата стоимостей.

601.2h Игрок оплачивает общую стоимость в любом порядке. Частичные оплаты не допускаются. Неоплачиваемые стоимости не могут быть оплачены

***Пример:** Вы разыгрываете Алтарную Жатву, которая стоит {1}{B} и обладает дополнительной стоимостью в виде жертвы существа. Вы жертвуете Thunderscape Familiar, чей эффект уменьшает стоимость ваших черных заклинаний на {1}. Поскольку общая стоимость «фиксируется» перед тем, как на самом деле производятся оплаты, вы платите {B}, а не {1}{B}, несмотря на то, что вы пожертвовали Familiar.*

601.2i Как только действия, описанные в 601.2a-h, завершены, применяются эффекты модифицирующие характеристики заклинания при розыгрыше, а затем заклинание становится разыгранным. Любые способности, которые срабатывают, когда заклинание разыгрывается или кладется в стек, срабатывают в этот момент. Если игрок контролирующий заклинание имел приоритет перед розыгрышем, он получает приоритет.

601.3. Игрок не может начать розыгрыш заклинания, если только правило или эффект не позволяют ему разыграть его. Если игроку более не разрешается разыграть это заклинание, после выполнения его объявления, то разыгрываемое заклинание нелегально и игра возвращается к моменту до объявления о розыгрыше этого заклинания (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»).

601.3a Если эффект запрещает игроку разыгрывать заклинание с определенными свойствами, этот игрок может рассмотреть выборы, требуемые при розыгрыше заклинания, которые могут изменить те свойства. Если некие выборы могут сделать так, что эффект больше не будет запрещать разыгрывать это заклинание, игрок может начать розыгрыш, игнорируя тот эффект

***Пример:** Игрок контролирует Вейтель Пустоты, часть текста которого гласит: «Ваши оппоненты не могут разыгрывать заклинания с четной конвертированной мана-стоимостью.» Оппонент того игрока может начать разыгрывать Наступление Бури, потому что выбранное значение X может сделать конвертированную мана-стоимость нечетной.*

601.3b Если эффект позволяет игроку разыграть заклинание с определёнными характеристиками так как-будто у него есть Миг, то этот игрок может рассматривать любые выборы, осуществляемые во время объявления этого заклинания, которые могут заставить это заклинание иметь такие характеристики. Если какие-либо из этих выборов должны будут заставить это заклинание соответствовать этим характеристикам, то этот игрок может начать розыгрыш этого заклинания

*Пример: Эффект гласит что вы можете разыгрывать заклинания Аур так как-будто у них есть Миг, а в руке у вас есть карта существа с Даром. Поскольку выбор альтернативной стоимости способности Дара заставит это заклинание стать заклинанием Ауры, то вы можете легально начать розыгрыш этого заклинания как если бы у него был Миг.*

601.3c Если эффект позволяет игроку разыграть заклинание так как-будто у него есть миг, лишь если оплачиваются альтернативные или дополнительные стоимости, то этот игрок может начать розыгрыш этого заклинания так как-будто у него есть миг.

601.3d Если заклинание имело бы Миг только при определенных условиях, его контроллер может начать розыгрыш того заклинания как если бы у него был Миг.

601.4. Некоторые заклинания указывают, что при розыгрыше заклинания один из оппонентов игрока контролирующего заклинание выполняет что-то, что, как правило, делает контроллер - например, выбор режима или выбор целей. В таких случаях оппонент выполняет это тогда же, когда это обычно выполняет игрок контролирующий заклинание.

601.4a Если более чем один оппонент может сделать такой выбор, игрок контролирующий заклинание решает, кто из его оппонентов сделает выбор.

601.4b Если заклинание дает указание контролирующему его игроку и другому игроку сделать что-то одновременно тогда, когда заклинание разыгрывается, то игрок контролирующий заклинание делает это первым, затем - другой игрок. Это исключение из правила 101.4.

601.5. Розыгрыш заклинания, изменяющего стоимости, не затрагивает заклинания и способности, которые уже находятся в стеке.

## 602. Активация активируемых способностей.

602.1. Активируемые способности имеют стоимость и эффект. Они записываются как «[Стоимость]: [Эффект.] [Инструкции по активации (если есть)]».

602.1a Стоимостью активации является все перед двоеточием (:). Стоимость активации способности должна быть оплачена игроком, который ее активирует

*Пример: Стоимостью активации способности, которая читается как «{2}, {T}: Вы получаете 1 жизнь» являются две маны любого типа, плюс поворот перманента, обладающего способностью.*

602.1b Часть текста после двоеточия активируемой способности определяет указания, которым необходимо следовать при активации способности. Такой текст может определять, кто из игроков может активировать эту способность, может ограничивать, когда игрок может активировать способность, или может определять некий аспект стоимости активации. Этот текст не является частью эффекта способности, и функционирует все время. Если у активируемой способности есть какие-либо активационные инструкции, они размещаются в конце, после эффекта способности.

602.1c Активируемая способность - единственный тип способностей, которые могут быть активированы. Если объект или правило ссылаются на активацию способности без определения типа способности, необходимо иметь в виду активируемые способности.

602.1d Ранее, действие использования активируемой способности передавалось на картах как «розыгрыш» этой способности. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправление в справочнике карт Ogasle таким образом, что они сейчас ссылаются на «активацию» способности.

602.2. Активировать способность - значит поместить её в стек и оплатить её стоимости, чтобы она в конечном итоге разрешилась и произвела свой эффект. Только игрок контролирующий объект (или владелец, если у объекта нет контролирующего игрока) может активировать активируемые способности объекта, если только объект явно не оговаривает иное. Активация способности следует шагам, приведенным ниже, по порядку. Если в какой-либо момент во время активации способности игрок не в состоянии выполнить какой-либо из этих шагов, активация является нелегальной; игра возвращается к моменту перед тем, как способность начинают разыгрывать (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»). Объявления и оплаты не могут быть изменены после того, как они были сделаны.

602.2a Игрок объявляет, что он активирует способность. Если активируемая способность активируется из скрытой зоны, карта, которой принадлежит данная способность, показывается. Эта способность создается в стеке в виде объекта, не являющегося картой, и становится верхним объектом в стеке. Объект получает текст создавшей его способности, но не получает никаких других характеристик. Контролирующим его игроком, является игрок, который активировал способность. Способность остается в стеке до тех пор, пока она не будет отменена, разрешена, или эффект не переместит ее куда-либо еще.

602.2b Остаток процесса активации способности идентичен процессу розыгрыша заклинания, описанному в правилах 601.2b-i. Эти правила применяются к активации способности точно так же, как они применяются к розыгрышу заклинания. Аналогом мана-стоимости заклинания (как используется в правиле 601.2f) у активируемой способности является стоимость активации.

602.3. Некоторые способности указывают, что один из оппонентов контролирующего её игрока выполняет что-то, что, как правило, при активации выполняет контролирующий игрок - например, выбор режима или выбор целей. В таких случаях оппонент выполняет это тогда же, когда это обычно выполняет контролирующий способность игрок.

602.3a Если более чем один оппонент может сделать такой выбор, то контролирующий способность игрок решает, кто из его оппонентов сделает выбор.

602.3b Если способность дает указание контролирующему её игроку и другому игроку сделать что-то одновременно в то время, когда способность активируется, то контролирующий способность игрок делает это первым, затем - другой игрок. Это исключение из правила 104.4.

602.4. Активация способности, изменяющей стоимости, не затрагивает заклинания и способности, которые уже находятся в стеке.

602.5. Игрок не может начать активировать запрещенную к активации способность.

602.5a Активируемая способность существа, включающая в свою стоимость активации символ поворота ({T}) или символ разворота ({Q}), не может быть активирована, если только существо не находится под контролем контролирующего её игрока с момента когда он последний раз начинал свой ход. Игнорируйте это правило для существ с ускорением (смотрите правило 702.10).

602.5b Если активируемая способность имеет ограничение на использование (к примеру, «Активируйте эту способность только один раз за ход»), ограничение продолжает применяться к объекту даже если поменяется игрок контролирующий объект.

602.5c Если объект получает активируемую способность с ограничением на использование от другого объекта, ограничение применяется только к полученной от другого объекта способности. Оно не применяется к другим способностям, сформулированным идентично.

602.5d Активируемые способности, которые гласят «Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство», означают, что игрок должен следовать временным ограничениям для розыгрыша заклинаний волшебства, хотя сама способность в действительности не является волшебством. Игроку нет необходимости действительно иметь карту волшебства, которую он может разыграть.

602.5e Активируемые способности, которые гласят «Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать мгновенное заклинание», означают, что игрок должен следовать временным ограничениям для розыгрыша мгновенных заклинаний, хотя сама способность в действительности не является мгновенным заклинанием. Игроку нет необходимости действительно иметь карту мгновенного заклинания, которую он может разыграть.

### 603. Обработка срабатывающих способностей.

603.1. Срабатывающие способности обладают условием срабатывания и эффектом. Они записываются как «[Когда / каждый раз, когда / в] [условие или событие срабатывания], [эффект].[Инструкции (если есть)]».

603.1a Срабатывающая способность может содержать инструкции после описания эффекта, которые могут ограничивать, что можно выбрать целью для этой способности, или же обозначить, что способность не может быть отменена. Эта часть не является частью эффекта способности. Она действует только когда способность находится в стеке.

603.2. Всякий раз, когда игровое событие или игровое состояние соответствует событию срабатывания срабатывающей способности, эта способность автоматически срабатывает. Способность ничего не делает в этот момент.

603.2a Поскольку срабатывающие способности не разыгрываются и не активируются, они могут сработать даже при невозможности разыграть заклинание или активировать способность. Эффекты, препятствующие активации способностей, не затрагивают срабатывающие способности.

603.2b Когда начинается фаза или шаг, срабатывают все способности, срабатывающие «в начале» этих фазы или шага.

603.2c Всякий раз, когда происходит событие срабатывания способности, она срабатывает только один раз. Однако, она может срабатывать несколько раз, если один случай содержит несколько событий

**Пример:** *Перманент обладает способностью, чье условие срабатывания гласит «Каждый раз, когда земля попадает в кладбище с поля битвы, ...» Если кто-либо разыграет заклинание, уничтожающее все земли, способность срабатывает один раз за каждую землю, которая попала в кладбище во время разрешения заклинания.*

603.2d Некоторые события срабатывания используют слово "становится" (к примеру, «становится присоединенным» или «становится заблокированным»). Они срабатывают только тогда, когда упомянутое событие случается - они не срабатывают, если такое состояние уже существует, и не срабатывают повторно, если состояние продолжает оставаться таковым. Способность, которая срабатывает, когда перманент «поворачивается» или «становится развернутым», не срабатывают, если перманент выходит на поле боя в этом состоянии

**Пример:** *Способность, которая срабатывает когда перманент «поворачивается», срабатывает только тогда, когда состояние перманента, уже находящегося на поле боя, изменится с «развернутый» на «повернутый».*

603.2e Если условие срабатывания срабатывающей способности выполнено, но объект с этой срабатывающей способностью не является видимым для всех игроков, способность не срабатывает.

603.2f Способность срабатывает только если её событие срабатывания действительно произойдет. Предотвращенное или замещенное событие не вызовет срабатывания чего-либо

**Пример:** *Способность, которая срабатывает при нанесении повреждений, не срабатывает, если все повреждения были предотвращены.*

603.3. Игрок может активировать способность верности перманента под своим контролем в течение главной фазы своего хода в любое время, когда он имеет приоритет и стек пуст, но только если ни один игрок не активировал ранее в этом ходу способность верности этого перманента.

603.3a Срабатывающая способность контролируется игроком, который контролировал ее источник в момент срабатывания, если только это не отложенная срабатывающая способность. Для определения игрока контролирующего отложенную срабатывающую способность смотрите правила 603.7d-f.

603.3b Если несколько способностей сработали с последнего момента получения игроком приоритета, каждый игрок в порядке АИНАИ кладет сработавшие способности под его контролем в стек в любом порядке по своему выбору (смотрите правило 101.4). После этого игра снова проверяет и выполняет действия, вызванные состоянием, до тех пор пока все не будут выполнены, затем в стек помещаются способности, сработавшие во время этого процесса. Процесс повторяется до тех пор, пока не будет выполнено ни одного действия, вызванного состоянием, и не сработает ни одной способности. После этого соответствующий игрок получает приоритет.

603.3c Если срабатывающая способность модальна, контролирующий её игрок объявляет выбор моды (режима), когда он кладет способность в стек. Если одна из мод нелегальна (к примеру, из-за невозможности выбора легальных целей), то эта мода не может быть выбрана. Если не выбрано ни одной моды, способность удаляется из стека. (Смотрите правило 700.2.)

603.3d Остаток процесса помещения срабатывающей способности в стек аналогичен процессу розыгрыша заклинания, изложенному в правилах 601.2c-d. Если требуется сделать выбор, когда срабатывающая способность помещается в стек, но легальный выбор не может быть совершён, либо правило или продолжительный эффект иным способом делают способность нелегальной, она просто удаляется из стека.

603.4. Срабатывающая способность может иметь вид «Когда/Каждый раз, когда, в [событие срабатывания], если [условие], [эффект]». Когда происходит событие срабатывания, способность проверяет, верно ли указанное условие. Способность срабатывает, только если условие верно; в ином случае, она не делает ничего. Если способность срабатывает, она проверяет указанное условие снова на своем разрешении. Если условие не верно к этому моменту, способность удаляется из стека и не делает ничего. Заметьте, что это сходно проверке легальности целей. Это правило называют правилом «промежуточного «если»». (В любом другом месте на карте слово «если» имеет только свое обычное значение; это правило применяется только в случае когда «если» следует сразу после события срабатывания)

*Пример: Фелидар-Владыка имеет текст «В начале вашего шага поддержки, если у вас 40 жизней или больше, вы выигрываете партию». Количество жизней контролирующего его игрока проверяется в начале шага поддержки этого игрока. Если этот игрок имеет 39 или менее жизней, способность не срабатывает вовсе. Если игрок имеет 40 или более жизней, способность срабатывает и будет помещена в стек. На разрешении способности количество жизней игрока проверяется еще раз. Если этот игрок имеет 39 или менее жизней в это время, способность удаляется из стека и не делает ничего. Если этот игрок имеет 40 или более жизней в это время, способность разрешается и этот игрок выигрывает игру.*

603.5. Некоторые эффекты срабатывающих способностей являются опциональными (они содержат слова «можете», как например в «В начале вашего шага поддержки вы можете взять карту»). Такие способности помещаются в стек при своем срабатывании, вне зависимости от того, намерен ли контролирующий её игрок выполнить предложенное способностью, или нет. Выбор осуществляется на разрешении способности. Также, срабатывающие способности, которые имеют эффект «если ... не» что-нибудь верно, или игрок выбирает сделать что-то, помещаются в стек как обычно; часть способности «если ... не» обрабатывается тогда, когда способность разрешается.

603.6. События срабатывания, включающие в себя смену зоны объектом, называются «срабатывающими способностями смены зоны». Многие срабатывающий способности смены зоны пытаются сделать что-нибудь с этим объектом после того, как он сменит зону. Во время разрешения, эти способности ищут объект в той зоне, куда он был перемещен. Если объект не может быть найден в зоне, куда он был перемещен, та часть способности, которая пытается сделать что-то с объектом, будет не в состоянии сделать что-либо. К причинам, по которым способность не может найти объект, относятся: объект никогда не входил в указанную зону, объект покинул зону до разрешения способности, или объект находится в зоне, скрытой от игрока, такой, как библиотека или рука оппонента. (Это правило применяется, даже если объект покидает зону и возвращается в нее до того, как способность разрешится). Наиболее часто встречающимися срабатывающими способностями смены зоны являются способности срабатывающие при выходе на поле битвы и способности срабатывающие при покидании поля битвы.

603.6a Способности при выходе на поле битвы срабатывают, когда перманент выходит на поле битвы. Они записываются как «Когда [этот объект] выходит на поле битвы, ...» или «Каждый раз, когда [тип] выходит на поле битвы, ...». Каждый раз, когда событие кладет один или более перманентов на поле битвы, все перманенты на поле битвы (включая вновь прибывшие) проверяются на наличие способностей срабатывающих при выходе на поле битвы, которые удовлетворяют событию.

603.6b Продолжительные эффекты, которые изменяют характеристики перманента, делают это в момент, когда перманент уже на поле битвы (но не перед этим). Перманент никогда не может быть на поле битвы со своими не измененными характеристиками. Однако, продолжительные эффекты не применяются до того, как перманент появится на поле битвы. (Смотрите правило 603.6d)

**Пример:** Если эффект гласит «Все земли являются существами» и разыгрывается карта земли, эффект делает карту земли существом в момент выхода на поле битвы, так что она вызовет срабатывание способностей, которые срабатывают при выходе существа на поле битвы. Наоборот, если эффект гласит «Все существа теряют все способности» и карта существа со срабатывающей способностью при выходе на поле битвы выходит на поле битвы, этот эффект приведет к потере этой картой своих способностей в момент выхода на поле битвы, так что способность при выходе на поле битвы не срабатывает.

603.6с Способности при покидании поля битвы срабатывают когда перманент перемещается с поля битвы в другую зону, или когда действительный перманент покидает игру, поскольку его владелец покидает игру. Эти способности записываются как «Когда [этот объект] покидает поле битвы,...» или «Каждый раз, когда [что-нибудь] попадает на кладбище с поля битвы, ...», но не ограничены этими шаблонами. Способность, пытающаяся сделать что-нибудь с картой, которая покинула поле битвы, проверяет наличие карты только лишь в первой зоне, куда карта попадает. Способность, которая срабатывает когда карта попадает в определенную зону «откуда угодно», никогда не рассматривается как способность при покидании поля битвы, даже если объект попадает в эту зону с поля битвы.

603.6d Некоторые перманенты имеют следующий текст «[Этот перманент] выходит на поле битвы с ...», «При выходе [этого перманента] на поле битвы ...», «[Этот перманент] выходит на поле битвы как ...», или «[Этот перманент] выходит на поле битвы повернутым». Такой текст является статической способностью (а не срабатывающей способностью) и их эффект применяется как часть события, которое помещает перманент на поле битвы.

603.6e Некоторые Ауры обладают срабатывающей способностью, которая срабатывает когда зачарованный перманент покидает игру. Такие срабатывающие способности могут найти новый объект, которым карта перманента стала в зоне, куда она переместилась; они также могут найти новый объект, которым стала карта Ауры после того, как она оказалась на кладбище владельца после проверки действий, вызванных состоянием. Смотрите правило 400.7.

603.7. Эффект может создать отложенную срабатывающую способность, которая сделает что-нибудь позже. Отложенная срабатывающая способность будет содержать «когда», «каждый раз, когда», или «в», хотя обычно эти слова не начинают способность.

603.7а Отложенные срабатывающие способности происходят от заклинаний или способностей, которые создают их на разрешении, создаются в результате применения эффекта замещения или от статических способностей, которые позволяют игроку совершить действие. Это означает, что отложенная срабатывающая способность не работает до тех пор, пока она фактически не будет создана, даже если ее событие срабатывания произошло буквально только что. Другие события, случившиеся раньше, могут сделать событие срабатывания невозможным

**Пример:** Часть эффекта гласит «Когда это существо покидает поле битвы», но рассматриваемое существо покинуло поле битвы до того, как заклинание или способность, создающие эффект, разрешится. В таком случае, отложенная способность никогда не срабатывает.

**Пример:** Если эффект гласит «Когда это существо разворачивается», и названное существо разворачивается перед тем, как эффект разрешится, способность будет ждать следующего момента, когда это существо развернется.

603.7b Отложенная срабатывающая способность работает лишь один раз - в следующий раз, когда случится её событие срабатывания - если только она не имеет установленной продолжительности, такой как «в этом ходу».

603.7c Отложенная срабатывающая способность, которая относится к конкретному объекту, продолжает воздействовать на него, даже если объект меняет характеристики. Однако, если этот объект не будет находиться в той зоне, в которой ожидается, в момент разрешения отложенной срабатывающей способности, способность не затронет его. (Отметим, что если объект покидает зону, а затем возвращается, то он считается новым объектом, и поэтому не будет затронут. Смотрите правило 400.7.

***Пример:** Способность, которая гласит «Изгоните это существо в начале следующего заключительного шага», изгонит перманент, даже если он не будет являться существом во время следующего заключительного шага. Однако, способность не сделает ничего, если перманент покинет поле битвы до этого.*

603.7d Если заклинание создает отложенную срабатывающую способность, источником отложенной срабатывающей способности является это заклинание. Игроком контролирующим эту отложенную срабатывающую способность является тот игрок, который контролировал это заклинание на его разрешении.

603.7e Если активируемая или срабатывающая способность создает отложенную срабатывающую способность, то источник у этой отложенной срабатывающей способности будет тот же, что и источник этой другой способности. Игроком контролирующим эту отложенную срабатывающую способность является игрок, контролирующий эту другую способность на её разрешении.

603.7f Если статическая способность порождает эффект замещения, который создает отложенную срабатывающую способность, источником отложенной срабатывающей способности является объект, который обладает этой статической способностью. Игроком контролирующим эту отложенную срабатывающую способность является игрок, контролировавший этот объект в то время, когда применялся эффект замещения.

603.7g Если статическая способность позволяет игроку совершить действие и создает отложенную срабатывающую способность, если игрок совершает это действие, то источником этой отложенной способности является объект, обладающей этой статической способностью. Контролировать эту способность будет тот же игрок, что контролировал тот объект в момент, когда было выполнено действие.

603.8. Некоторые срабатывающие способности, вместо того, чтобы срабатывать, когда случается событие, срабатывают, когда некое игровое состояние истинно (например, игрок не контролирует ни одного перманента определённого типа). Такие способности срабатывают, как только игровое состояние выполняет условие. Они кладутся в стек при ближайшей доступной возможности. Они называются срабатывающими способностями состояния (отметим, что срабатывающие способности состояния и действия, вызванные состоянием - не одно и то же). Срабатывающая способность состояния не работает повторно до тех пор, пока способность не разрешится, не будет отменена или иным способом покинет стек. Затем, если объект со способностью все еще находится в той же зоне, и игровое состояние удовлетворяет условию срабатывания, способность работает снова

***Пример:** способность перманента гласит «Каждый раз, когда у вас нет карт в руке, возьмите карту». Если игрок контролирующий перманент разыграет последнюю карту из руки, способность работает единожды и не работает снова, пока не покинет стек. Если контролирующий игрок разыграет заклинание, которое гласит «Сбросьте свою руку, затем возьмите столько же карт», способность работает во время разрешения заклинания, поскольку рука игрока была на мгновение пуста.*



603.9. Некоторые срабатывающие способности срабатывают именно тогда, когда игрок проигрывает игру. Такие способности срабатывают, когда игрок проигрывает или покидает игру, независимо от причины этого, если только игрок не покидает игру в результате ничьей. Смотрите правило 104.3.

603.10. Обычно, объекты, которые существуют сразу же после события, проверяются на выполнение событием каких-либо условий срабатывания, а существующие в это время продолжительные эффекты используются для определения того, какие есть условия срабатывания, и какие из объектов, вовлеченных в событие, кажутся подходящими. Однако, некоторые срабатывающие способности являются исключением из этого правила. Для определения того сработали ли эти способности, игра «оглядывается назад во времени», используя существование этих способностей и видимость этих объектов непосредственно перед событием. Далее следует список исключений:

603.10a Некоторые срабатывающие способности смены зоны оглядываются назад во времени. Это способности на покидание поля битвы, способности срабатывающие когда карта покидает кладбище и способности, которые срабатывают когда объект видимый всем игрокам помещается в руку или библиотеку

***Пример:** На поле битвы находятся два существа и артефакт, который обладает способностью «Каждый раз, когда существо умирает, вы получаете одну жизнь». Кто-нибудь разыгрывает заклинание, которое уничтожает все артефакты, существа и чары. Способность артефакта срабатывает дважды, несмотря на то, что артефакт попадет в кладбище владельца одновременно с существами.*

603.10b Способности, срабатывающие когда перманент становится мнимым, оглядываются назад во времени.

603.10c Способности, срабатывающие именно когда объект становится неприкрепленным, оглядываются назад во времени.

603.10d Способности, срабатывающие когда игрок теряет контроль над объектом, оглядываются назад во времени.

603.10e Способности, срабатывающие когда заклинание отменяется, оглядываются назад во времени.

603.10f Способности, срабатывающие когда игрок проигрывает игру, оглядываются назад во времени.

603.10g Способности, срабатывающие когда игрок покидает измерение, оглядываются назад во времени.

603.11. Некоторые объекты обладают статической способностью, которая связана с одной или несколькими срабатывающими способностями (смотрите правило 607 «Связанные способности»). Такие объекты объединяют все способности в одном абзаце, в котором первой идет статическая способность, а затем - срабатывающие. Очень малое число объектов обладает срабатывающими способностями, которые записаны с условием срабатывания в середине способности, вместо начала способности

***Пример:** Способность гласит «Покажите первую карту, которую вы берете в каждом ходу. Всякий раз, когда вы показываете карту базовой земли таким образом, возьмите карту», является статической способностью, связанной со срабатывающей способностью.*

603.12. Разрешение заклинания или способности может позволить игроку выполнить действие и создать срабатывающую способность, которая срабатывает на “когда [игрок] [выполняет или не выполняет]” это действие или «когда [что-то происходит] таким образом». Эти рефлексивные срабатывающие способности подчиняются правилам для отложенных срабатывающих способностей (Смотрите правило 603.7), кроме того, что они проверяются сразу после создания и срабатывают исходя из того, произошло ли событие срабатывания ранее на разрешении заклинания или способности, создавшего ее

***Пример:** Пронзающая Сердце Мантикора имеет способность “Когда Пронзающая Сердце Мантикора выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать другое существо. Когда вы это делаете, Пронзающая Сердце Мантикора наносит повреждения, равные силе того существа, любой цели”. Рефлексивная срабатывающая способность работает только если вы жертвуете существо на разрешении первичной срабатывающей способности и не работает, если вы жертвуете существо по любой другой причине.*

#### 604. Обработка статических способностей.

604.1. Статические способности делают что-то всё время, в отличие от активируемых или срабатывающих. Они записываются как утверждения, и они просто истинны.

604.2. Статические способности создают продолжительные эффекты, некоторые из которых являются эффектами предотвращения или замещения. Такие эффекты активны в течение всего времени, пока перманент со способностью находится на поле битвы и обладает способностью, или пока объект со способностью остается в соответствующей зоне, как описано в правиле 112.6.

604.3. Некоторые статические способности являются способностями, определяющими характеристики. Способности, определяющие характеристики, сообщают информацию о характеристиках объекта, которые обычно могут быть найдены где-либо на самом объекте (например, в его мана-стоимости, строке типа, или поле силы/выносливости), либо переопределяют информацию находящуюся где-либо на этом объекте. Способности, определяющие характеристики, функционируют во всех зонах. Они также функционируют вне игры.

604.3a Статическая способность является способностью, определяющей характеристики, если она удовлетворяет следующим критериям: (1) она определяет цвета, подтипы, силу или выносливость объекта; (2) она напечатана на карте, которую затрагивает, была присвоена фишке, которую затрагивает, создавшим эту фишку эффектом, или была получена объектом, который затрагивает, в результате эффекта копирования или эффекта изменения текста; (3) она не затрагивает напрямую характеристики любых других объектов; (4) она не является способностью, которую объект присваивает сам себе; и (5) она устанавливает значения таких характеристик не только при выполнении определённых условий.

604.4. Многие Ауры, Снаряжения и Укрепления обладают статическими способностями, которые изменяют объект, к которому они присоединены; однако такие способности не являются целящими тот объект. Если Аура, Снаряжение или Укрепление перемещают на другой объект, способность перестает применяться к исходному объекту и начинает изменять новый объект.

604.5. Некоторые статические способности применяются, пока заклинание находится в стеке. Часто это - способности, которые относятся к отмене заклинания. Также, способности, которые гласят «В качестве дополнительной стоимости для розыгрыша...», «Вы можете заплатить [стоимость] вместо уплаты мана-стоимости [этого объекта]», и «Вы можете разыграть [этот объект] без уплаты его мана-стоимости», действуют, пока заклинание находится в стеке.

604.6. Некоторые статические способности применяются, пока карта находится в любой зоне, из которой вы можете ее разыграть (англ. cast) или разыграть (англ. play) (обычно это ваша рука). Такие способности ограничены теми, что гласят «Вы можете [разыграть] [эту карту] ...», «Вы не можете [разыграть] [эту карту] ...», и «[Разыгрывайте] [эту карту] только ...».

604.7. В отличие от заклинаний и других типов способностей, статические способности не могут использовать последнюю известную информацию об объекте для определения, как применяются их эффекты.

## 605. Мана-способности.

605.1. Некоторые активируемые способности и некоторые срабатывающие способности являются мана-способностями, для которых действуют специальные правила. Только те способности, которые удовлетворяют любому из следующих двух наборов условий являются мана-способностями, независимо от того, какие прочие эффекты они могут порождать или какие временные ограничения (таким, как «Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать мгновенное заклинание») они могут иметь.

605.1a Активируемая способность является мана-способностью, если она удовлетворяет всем следующим критериям: она не требует цели (смотрите правило 114.6), она может добавить ману в хранилище маны игрока на своем разрешении, и она не является способностью верности (Смотрите правило 606 «Способности верности»).

605.1b Срабатывающая способность является мана-способностью если она соответствует всем следующим критериям: она не требует цели (смотрите правило 114.6), срабатывает при разрешении активируемой мана-способности (смотрите правило 106.11a) или при добавлении маны в хранилище маны, и может поместить ману в хранилище маны игрока на своём разрешении.

605.2. Мана-способность остается мана-способностью, даже если состояние игры не позволяет ей производить ману

*Пример:* Перманент имеет способность, которая гласит «{T}: Добавьте {G} за каждое существо под вашим контролем». Это по-прежнему мана-способность, даже если вы не контролируете ни одного существа, или перманент уже повернут.

605.3. Активация активируемой мана-способности следует правилам активации любой другой активируемой способности (смотрите правило 602.2), со следующими исключениями:

605.3a Игрок может активировать активируемую мана-способность всякий раз, когда: он имеет приоритет, либо он разыгрывает заклинание или активирует способность, требующую оплаты маной, либо правило или эффект запрашивает оплату маной, даже если это случается в середине разыгрывания или разрешения заклинания, активации или разрешения способности.

605.3b Активируемая мана-способность не помещается в стек, поэтому её нельзя выбрать целью, отменить или ответить на неё каким-либо другим способом. Взамен, она разрешается сразу после того, как была активирована. (Смотрите правило 405.6c).

605.3c Как только игрок начал активировать мана-способность, эта способность не может быть активирована повторно до тех пор пока она не разрешится.

605.4. Срабатывающие мана-способности следуют всем правилам для других срабатывающих способностей (Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей»), со следующим исключением:

605.4a Срабатывающая мана-способность не помещается в стек, поэтому её нельзя выбрать целью, отменить или ответить на неё каким-либо другим способом. Взамен, она разрешается сразу после мана-способности, которая вызвала её срабатывание, без ожидания приоритета

*Пример:* Чары гласят «Каждый раз, когда игрок поворачивает землю для получения маны, тот игрок добавляет одну ману любого типа, произведенного той землей». Если игрок поворачивает земли для получения маны во время розыгрыша заклинания, дополнительная мана добавляется в хранилище маны игрока немедленно, и может быть использована для оплаты заклинания.

605.5. Способности, которые не удовлетворяют критериям, описанным в правилах 605.1a-b, и заклинания не являются мана-способностями.

605.5a Способность, имеющая цель, не является мана-способностью, даже если она может поместить ману в хранилище маны игрока при разрешении. Это также верно и для срабатывающей способности, которая может произвести ману, однако срабатывает от события, отличного от активации мана-способности, или для срабатывающей способности, которая срабатывает от активации мана-способности, но не может произвести ману. Такие способности придерживаются обычных правил для активируемых или срабатывающих способностей, соответственно.

605.5b Заклинание никогда не может быть мана-способностью, даже если оно может поместить ману в хранилище маны игрока при разрешении. Оно разыгрывается и разрешается точно так же, как любое другое заклинание. Некоторые более старые карты были напечатаны с типом карты «Источник маны» (англ. mana source); такие карты получили исправление в базе карт Оракл, и в настоящее время являются мгновенными заклинаниями.

606. Способности верности.

606.1. Некоторые активируемые способности являются способностями верности, которые подчиняются особым правилам.

606.2. Активируемая способность с символом верности в своей стоимости является способностью верности. Как правило, только planeswalker-ы имеют способности верности.

607. Связанные способности

607.1. Объект может иметь две напечатанных на нём способности, так что одна из них описывает выполняемые действия или подверженные объекты или игроков, а другая способность ссылается непосредственно на эти действия, объекты или игроков. Если это так, то эти способности являются связанными: вторая ссылается только на действия производимые первой способностью и объекты или игроков подверженных первой способности, а не какой-либо другой способности.

607.1a В этом ключе, способность напечатанная на объекте в рамках другой способности, которая выдаёт эту способность этому объекту, считается «напечатанной» на этом объекте.

607.1b Способность, напечатанная на любой стороне двусторонней карты (смотрите правило 717) в этом ключе считается «напечатанной» на этом объекте, в независимости от того, какая сторона является верхней.

607.1c Способность, напечатанная на объекте которая отвечает обоим критериям описанным в правиле 607.1 является связанной сама с собой.

607.2. Существуют различные типы связанных способностей.

607.2a Если объект имеет активируемую или срабатывающую способность напечатанную на нём, которая предписывает игроку изгнать одну или более карт и способность напечатанную на нём, ссылающуюся на «изгнанные карты» или на карты «изгнанные [этим объектом]», то эти способности являются связанными. Вторая способность ссылается только на карты в зоне изгнания, которые были помещены туда в результате указания первой способности изгнать их.

607.2b Если объект имеет напечатанные на нём способности, генерирующие эффект замещения, который предписывает одной или более картам быть изгнанными, а также напечатанную на нём способность, ссылающуюся либо на «изгнанные карты» или на карты «изгнанные [этим объектом]», то эти способности являются связанными. Вторая способность ссылается только на карты в зоне изгнания, которые были помещены туда в результате прямого результата замещающего события вызванного первой способностью. Смотрите правило 614 «Эффекты замещения».

607.2c Если объект имеет напечатанную на нём активируемую или срабатывающую способность, которая помещает один или более объектов на поле битвы, а также напечатанную на нём способность, которая ссылается на объекты «помещённые на поле битвы с помощью [этого объекта]» или «созданные [этим объектом]», то эти способности являются связанными. Вторая ссылается только на объекты помещённые на поле битвы в результате первой.

607.2d Если объект имеет напечатанную на нём способность, которая предписывает игроку «выбрать [значение]», а также напечатанную на нём способность ссылающуюся на «выбранное [значение]», «последнее выбранное [значение]» или подобное, то эти способности являются связанными. Вторая способность ссылается только на выбор сделанный под действием первой способности.

607.2e Если объект имеет напечатанную на нём способность, которая предписывает игроку выбрать между двумя или более словами, которые при этом не имеют значения с точки зрения правил, а также напечатанную на нём способность ссылающуюся на выбор включающий одно или более из этих слов, то эти способности являются связанными. Вторая способность может ссылаться только на выбор сделанный под действием первой способности.

607.2f Если объект имеет напечатанную на нём способность, которая предписывает игроку оплатить стоимость при выходе этого перманента на поле битвы, а также напечатанную на нём способность, ссылающуюся на стоимость оплаченную «при выходе [этого объекта] на поле битвы», то эти способности являются связанными. Вторая способность ссылается только на стоимость оплаченную результате действия первой способности.

607.2g Если объект имеет и статическую способность и одну или более срабатывающую способности напечатанные на нём в одном и том же абзаце, то каждая из этих срабатывающих способностей является связанной с той статической способностью. Каждая срабатывающая способность ссылается только на действия выполненные под влиянием статической способности. Смотрите правило 603.11.

607.2h Если объект имеет напечатанную на нём способность усилителя, а также напечатанную на нём способность ссылающуюся на то получил ли объект усиление, то эти способности являются связанными. Вторая способность ссылается только на намерение оплатить стоимость усилителя, указанную в первой способности, при розыгрыше этого объекта как заклинания. Если способность усилителя имеет несколько разных стоимостей, то она будет иметь несколько способностей ссылающихся на неё. Каждая из этих способностей указывать на какую стоимость усилителя она ссылается. Смотрите правило 702.32 «Усилитель».

607.2i Если объект имеет напечатанную на нём способность, предписывающую игроку оплатить изменяемую дополнительную стоимость при его розыгрыше, а также напечатанную на нём способность ссылающуюся на оплату этой стоимости «когда разыгрывался [этот объект]», то эти способности являются связанными. Вторая ссылается только на значение для стоимости указанной в первой способности выбранное при розыгрыше этого объекта как заклинания. Смотрите правило 601.2b.

607.2j Две способности, представленные ключевым словом Заступиться, являются связанными способностями. Смотрите правило 702.71 «Заступиться».

607.2k Способности озаглавленные якорным словом являются связанными со способностью позволяющей игроку выбрать это якорное слово. Смотрите правило 614.12b.

607.2m Если объект имеет напечатанную на нём статическую способность, которая позволяет игроку изгнать одну или более карту «до того как вы будете тасовать вашу колоду перед началом игры», а также напечатанную на нём способность, которая ссылается на карты «изгнанные картами с именем [имя этого объекта]», то вторая способность является связанной с первой способностью любых объектов которые имели указанное имя до начала игры.

607.3. Если в паре связанных способностей, одна способность ссылается на отдельный объект в виде «изгнанная карта», «карта изгнанная [этой картой]» или подобной фразой, а другая способность изгнала несколько карт (обычно потому что была скопирована), то способность ссылается на каждую из изгнанных карт. Если эта способность запрашивает любую информацию об изгнанной карте, такую как характеристика или конвертированная мана-стоимость, то она получает несколько ответов. Если эти ответы используются для определения значения переменной, то используется сумма ответов. Если эта способность производит любые действия с изгнанной картой, то она производит эти действия с каждой изгнанной картой.

607.4. Способность может быть частью более чем одной пары связанных способностей.

*Пример: Райское Перо имеет три способности: «При выходе Райского Пера на поле битвы выберите цвет», «Каждый раз когда игрок разыгрывает заклинание выбранного цвета, вы можете получить 1 жизнь» и «{T}: добавьте одну ману выбранного цвета». Первая и вторая способности связаны. Первая и третья способность связаны.*

607.5. Если объект получает пару связанных способностей как часть одного и того же эффекта, то эти способности будут также связаны одна с другой, даже если они не напечатаны на этом объекте. Они не могут быть связаны с другой способностью, независимо от того какие другие способности объект может иметь сейчас или имел ранее.

***Пример:** Arc-Slogger имеет способность «{R}, изгоните десять верхних карт вашей библиотеки: Arc-Slogger наносит 2 повреждения любой цели». Sisters of Stone Death имеют способность «{B}{G}: Изгоните целевое существо блокирующее или заблокированное Sisters of Stone Death», а также способность «{2}{B}: положите целевую карту существа изгнанную Sisters of Stone Death на поле битвы под ваш контроль». Quicksilver Elemental имеет способность «{U}: Quicksilver Elemental получает все активируемые способности целевого существа до конца хода». Если у игрока есть Quicksilver Elemental получивший способность Arc-Slogger'a, и игрок активирует её, а затем сделает так чтобы Quicksilver Elemental получил способности Sisters of Stone Death, активирует способность изгнать, а затем активирует способность возвращающую из изгнания на поле битвы, то на поле битвы может быть возвращена только та карта, которую Quicksilver Elemental изгнал благодаря способности Sisters of Stone Death. Карты существ, которые Quicksilver Elemental изгнал благодаря способности Arc-Slogger'a, не могут быть возвращены.*

## 608. Разрешение заклинаний и способностей.

608.1. Всякий раз, когда все игроки последовательно пасуют, заклинание или способность, являющаяся верхним элементом стека, разрешается (Смотрите правило 609, «Эффекты»).

608.2. Если разрешающийся объект, является мгновенным заклинанием, заклинанием волшебства, или способностью, его разрешение может включать в себя несколько шагов. Шаги, описанные в правилах 608.2a и 608.2b, выполняются первыми. Затем, в случае необходимости следуют шаги, описанные в правилах 608.2c-j, без определенного порядка. Шаг, описанный в правиле 608.2k, идет последним.

608.2a Если срабатывающая способность имеет промежуточное условие «если», она определяет, выполняется ли условие. Если нет, способность удаляется из стека и не делает ничего. Иначе, она продолжает разрешаться. Смотрите правило 603.4.

608.2b Если заклинание или способность указывает цели, оно проверяет, что цели все ещё легальны. Цель, которая не находится в зоне, в которой она была при объявлении ее целью, нелегальна. Другие изменения игрового состояния могут делать цель нелегальной; к примеру, ее характеристики могли измениться, или эффект мог поменять текст заклинания. Если источник способности покинул зону, в которой находился, то во время этого процесса используется последняя известная информация. Если все цели заклинания или способности за каждое упоминание слова «цель» стали нелегальны, заклинание или способность не разрешатся. Объект удаляется из стека, и, если это заклинание, помещается на кладбище. В ином случае, оно разрешается как обычно. Нелегальные цели, если они есть, не будут подвержены той части эффектов разрешающегося заклинания, для которой они нелегальны. Другие части эффекта для которых эти цели не нелегальны по-прежнему могут воздействовать на них. Если заклинание или способность создаёт какие либо продолжительные эффекты, влияющие на правила игры (смотрите правило 613.10), то эти эффекты не применяются к нелегальным целям. Если часть эффекта запрашивает информацию о нелегальной цели, то она не может получить какую-либо информацию о ней. Любые части эффектов которые запрашивают эту информацию не применяются

**Пример:** Жажда Сорина, черное мгновенное заклинание, гласит «Жажда Сорина наносит 2 повреждения целевому существу, а вы получаете 2 жизни». Если существо не является легальной целью во время разрешения Жажды Сорина (скажем, существо получило защиту от черного или покинуло поле битвы), то Жажда Сорина не разрешается. Контролирующий её игрок не получает жизни.

**Пример:** Plague Spores гласят «Уничтожьте целевое нечерное существо и целевую землю. Они не могут быть регенерированы». Пусть одна и та же оживленная земля была выбрана как нечерное существо и земля, и цвет существа-земли был изменен на черный до того, как Чумные Споры разрешились. Чумные Споры разрешаются, поскольку черное существо-земля все еще является легальной целью для части «целевая земля» заклинания. Часть «уничтожьте целевое нечерное существо» заклинания не затронет этот перманент, однако часть «уничтожьте целевую землю» заклинания все равно уничтожит его. Оно не сможет регенерировать.

608.2c Игрок контролирующий заклинание или способность следует его инструкциям в том порядке, в котором они написаны. Однако, эффекты замещения могут изменить эти действия. В некоторых случаях, последующий текст на карте может изменять значение предыдущего текста (к примеру, «Уничтожьте целевое существо. Оно не может быть регенерировано» или «Отмените целевое заклинание. Если то заклинание отменяется таким образом, положите его на верх библиотеки его владельца вместо кладбища того игрока.»). В таких случаях, не следует просто бездумно применять эффекты шаг за шагом - прочтите текст целиком, и примените правила английского языка к тексту.

608.2d Если эффект заклинания или способности предлагает сделать какие-либо выборы, отличные от уже сделанных при разыгрывании заклинания, активации способности, или помещения заклинания или способности в стек иным способом, игрок объявляет их при применении эффекта. Игрок не может выбрать вариант, который нелегален или невозможен, исключением - отсутствие карт в библиотеке не делает взятие карты невозможным действием (смотрите правило 120.3). Если эффект делит или распределяет что-либо, например повреждения или жетоны, в то время как игрок выбирает между любым числом игроков и/или объектов, не являющихся целью, игрок выбирает количество и разделение таким образом, чтобы хотя бы один игрок или объект был выбран, если возможно, и каждый выбранный игрок или объект получил бы хотя бы одно из того, что делится. (Заметим, что если эффект делит или распределяет что-либо, например повреждения или жетоны, в то время как игрок выбирает между любым числом целевых игроков и/или объектов, количество и распределение были определены при помещении заклинания или способности в стек, а не в этот момент; смотрите правило 601.2d)

**Пример:** Инструкция заклинания гласит: «Вы можете пожертвовать существо. Если вы не делаете этого, вы теряете 4 жизни». Игрок, не контролирующий существо, не может выбрать вариант «пожертвовать существо».

608.2e Некоторые заклинания и способности имеют несколько шагов или действий, обозначаемых отдельными предложениями или условиями, в которых участвуют несколько игроков. В таких случаях, выборы для первого действия осуществляются в порядке АИНАИ, и затем первое действие выполняется одновременно. Затем делаются выборы для второго действия в порядке АИНАИ, и затем второе действие выполняется одновременно, и так далее. Смотрите правило 101.4.



608.2f Если эффект предоставляет игроку возможность заплатить ману, то он может активировать мана-способности перед тем как выполнить это действие. Если эффект явно предписывает или позволяет игроку разыграть заклинание во время разрешения, то он делает это следуя шагам указанным в правилах 601.2a–i, за исключением того, что никто из игроков не получает приоритета после того как оно разыграно. Это заклинание становится верхним элементом стека, а разрешающееся в это время заклинание или способность продолжает разрешаться, что может включать в себя розыгрыш других заклинаний таким образом. Никаких других заклинаний обычно не может быть разыграно и никаких других способностей обычно не может быть активировано во время разрешения.

608.2g Если эффект запрашивает информацию из игры (такую как количество существ на поле битвы), то ответ определяется только один раз - когда эффект применяется. Если эффект запрашивает информацию от определённого объекта, включая сам источник способности, то эффект использует текущую информацию об этом объекте, если он находится в той открытой зоне, где и ожидалось. Если он более не находится в этой зоне или эффект переместил его из открытой зоны в закрытую зону, то эффект использует последнюю известную об этом эффекте информацию. Смотрите правило 112.7a. Если способность утверждает, что объект делает что-либо, то это объект, в том виде в котором он существует или последний раз существовал, делает это действие, а не способность.

608.2h Если эффект ссылается на некоторые характеристики, то он проверяет только значение указанных характеристик, независимо от любых связанных других характеристик, которые объект также может иметь

***Пример:** Эффект имеющий текст «Уничтожьте всех чёрных существ» уничтожает и чёрно-белых существ, а эффект имеющий текст «Уничтожьте всех не чёрных существ» - не уничтожает.*

608.2i Если эффект способности ссылается на определённый объект не являющийся целью, который до этого был указан в стоимости этой способности или условия срабатывания, всё ещё воздействует на этот объект, даже если этот объект изменил характеристики

***Пример:** Wall of Tears имеет текст «Каждый раз когда Wall of Tears блокирует существо, в конце боя верните то существо в руку владельца». Если Wall of Tears блокирует существо, а затем то существо перестаёт быть существом до разрешения срабатывающей способности, то этот перманент всё равно будет возвращён в руку владельца.*

608.2j Если мгновенное заклинание, заклинание волшебства или способность, которые могут легально разрешиться, покидают стек после того как начали разрешаться, то они продолжают разрешаться полностью.

608.2k На заключительном этапе разрешения мгновенного заклинания или заклинания волшебства, это заклинание помещается на кладбище владельца. На заключительном этапе разрешения способности, эта способность удаляется из стека и перестаёт существовать.

608.3. Если разрешающийся объект является заклинанием перманента, то его разрешения включает единственный шаг (если только это не Аура). Карта заклинания становится перманентом и помещается на поле битвы под контроль игрока контролировавшего заклинание.

608.3a Если разрешающийся объект является заклинанием Ауры, то его разрешение включает два шага. Во-первых, он проверяет так как описано в правиле 608.2b, по-прежнему ли цель, указанная для его способности зачаровать, является легальной. (Смотрите правило 702.5 «Зачаровать»). Если это так, то карта заклинания становится перманентом и помещается на поле битвы прикреплённой к целевому объекту, и под контролем игрока контролировавшего заклинание.

608.3b Если заклинание перманента разрешается, но контролирующий его игрок не может поместить его на поле битвы, то этот игрок помещает его на кладбище его владельца

**Пример:** *Worms of the Earth* имеют способность «Земли не могут выходить на поле битвы». Клон имеет текст «Вы можете заставить Клона выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы». Если игрок разыгрывает Клона и выбирает копировать *Жилище Дриад* (земля существо) пока на поле битвы находится *Worms of the Earth*, Клон не сможет выйти на поле битвы из стека. Он помещается на кладбище его владельца.

## 609. Эффекты

609.1. Эффект это что-либо происходящее в игре под действием заклинания или способности. Когда заклинание, активируемая способность или срабатывающая способность разрешается, то она может создать один или более одновременных или продолжительных эффектов. Статические способности могут создавать один или более продолжительных эффектов. Текст сам по себе никогда не является эффектом.

609.2. Эффекты применяются только к перманентам, если текст инструкции не указывает обратного или они явно не могут быть применены только к объектам, находящимся в одной или более других зонах

**Пример:** *Эффект превращающий все земли в существ не будет изменять карты земель на кладбищах игроков. Однако эффект, гласящий, что заклинания стоят дороже для розыгрыша, будет применяться только к заклинаниям в стеке, потому что заклинание всегда находится в стеке, когда игрок разыгрывает его.*

609.3. Если эффект пытается сделать что-либо невозможное, то он выполняется настолько насколько это возможно

**Пример:** *Если игрок держит всего одну карту, то эффект с текстом «Сбросьте две карты» заставит его сбросить только одну карту. Если эффект перемещает карты из библиотеки (не использует взятая карт), то он перемещает столько карт сколько возможно.*

609.4. Некоторые эффекты утверждают, что игрок может сделать что-либо «как будто» выполняется какое-то условие или существо может делать что-либо «как если бы» выполнялось какое-то условие. Это относится только к заявленному эффекту. Для выполнения этого эффекта, игра рассматривается именно так, как когда указанное условие выполняется. Для всех остальных требований, игра рассматривается как обычно.

609.4a Если два эффекта утверждают, что игрок может (или существо может) делать что-либо «как если бы» выполнялись два разных условия, то оба условия применяются. Если один эффект «как если бы» удовлетворяет требованиям для другого эффекта «как если бы», то применяются оба эффекта

**Пример:** *Игрок контролирует *Vedalken Orrery*, артефакт говорящий «Вы можете разыгрывать заклинания как будто у них есть Миг». Этот игрок разыгрывает *Shaman's Trance*, мгновенное заклинание, имеющим в том числе такой текст «Вы можете разыгрывать карты из кладбищ других игроков как если бы они были на вашем кладбище». Этот игрок может разыграть карту волшебства с воспоминанием из кладбища другого игрока так, как если бы она находилась в его кладбище и имела миг.*

609.5. Если эффект может привести к ничьей (в каком либо результате), то текст заклинания или способности создавшей этот эффект, должен указывать, что делать в случае ничьей. В игре Magic нет умолчаний для ничьих.

609.6. Некоторые продолжительные эффекты являются эффектами замещения или эффектами предотвращения. Смотрите правила 614 и 615.

609.7. Некоторые эффекты применяются к повреждениям от источника — например, «В следующий раз когда выбранный вами красный источник должен будет нанести вам повреждения в этом ходу, предотвратите эти повреждения».

609.7a Если эффект просит игрока выбрать источник повреждений, то он может выбрать: либо перманент; либо заклинание в стеке (включая заклинание перманента); либо любой объект ссылающийся на объект в стеке, через эффект предотвращения или замещения, ожидающий применения, либо отложенную срабатывающую способность ожидающую срабатывания (даже если этот объект более не находится в той зоне где он использовался); либо находящуюся в зоне командования карту лицом вверх. Источник не обязательно должен иметь возможность нанести повреждения, чтобы считаться легальным выбором. Источник выбирается при создании эффекта. Если игрок выбирает перманент, то эффект будет применяться к следующему нанесению повреждений этим перманентом, независимо от того боевые это повреждения или повреждения наносимые под действием заклинания или способности. Если игрок выбирает заклинание перманента, то эффект будет применяться к любым повреждениям, которые нанесёт это заклинание и к любым повреждениям наносимым тем перманентом, которым станет это заклинание при разрешении.

609.7b Некоторые эффекты от разрешающихся заклинаний и способностей предотвращают или замещают повреждения от источников с определёнными характеристиками, такими как существо или источник определённого цвета. Когда источник должен нанести повреждения, «щит» перепроверяет свойства этого источника. Если свойства более не совпадают, то повреждения не предотвращаются и не замещаются. Если по какой либо причине щит не предотвращает повреждений или не замещает повреждений, то этот щит не используется.

609.7c Некоторые эффекты от статических способностей предотвращают или замещают повреждения от источников с определёнными характеристиками. Для этих эффектов, предотвращение или замещение применяется к источникам, которые являются перманентами с указанной характеристикой, а также к любым источникам которые не находятся на поле битвы и имеют указанную характеристику.

## 610. Единовременные эффекты.

610.1. Единовременный эффект выполняет что-то лишь однажды, и не имеет срока действия. Примеры включают в себя нанесение повреждений, уничтожение перманента, помещение фишки на поле боя, и перемещение объекта из одной зоны в другую.

610.2. Некоторые единовременные эффекты создают отложенную срабатывающую способность, которая предписывает игрокам сделать что-нибудь позже в игре (обычно в определенное время) вместо момента, когда заклинание или способность, которые создали единовременный эффект, разрешается. Смотрите правило 603.7.

610.3. Некоторые единовременные эффекты вызывают смену зоны объектом «до тех пор, пока» не произойдет точно определенное событие. Второй единовременный эффект создается немедленно после этого точно определенного события. Второй единовременный эффект возвращает объект в его предыдущую зону.

610.3a Если точно определенное событие уже произошло к моменту, когда начальный единовременный эффект должен вызвать смену зоны объектом, объект не перемещается.

610.3b Объект, возвращаемый на поле битвы таким способом, возвращается под контролем своего владельца, если не указано иное.

610.3c Если таким образом после одного или более одновременных событий создаётся несколько одновременных эффектов, то эти одновременные эффекты также выполняются одновременно

***Пример:** Каждая из двух Изгоняющих Жриц имеет изгнанную ей карту. Все существа одновременно уничтожаются Судным Днём. Две изгнанные карты возвращаются на поле битвы в одно и то же время.*

## 611. Продолжительные эффекты.

611.1. Продолжительный эффект изменяет характеристики объектов, изменяет контроль над объектами, или затрагивает игроков или правила игры на определенный или неопределенный период.

611.2. Продолжительный эффект может быть создан на разрешении заклинания или способности.

611.2a Продолжительный эффект, созданный на разрешении заклинания или способности, длится столько, сколько указано заклинанием или способностью, создавшим его (такой, как «до конца хода»). Если продолжительность не задана, эффект длится до конца игры.

611.2b Некоторые продолжительные эффекты, созданные на разрешении заклинания или способности, могут иметь продолжительность, сформулированную как «пока...». Если «пока...» продолжительность никогда не начиналась, или прекратилась до момента, когда эффект должен быть применен в первый раз, эффект не делает ничего. Он не начинается немедленно прекращается, и не длится вечно

***Пример:** Искусный Похититель обладает способностью «Когда Искусный Похититель выходит на поле битвы, получите контроль над целевым артефактом на все время, пока вы контролируете Искусного Похитителя». Если вы потеряете контроль над Искусным Похитителем до разрешения способности, она не сделает ничего, поскольку ее продолжительность - пока вы контролируете Искусного Похитителя - закончилась до того, как эффект начался.*

611.2c Если продолжительный эффект, созданный на разрешении заклинания или способности, изменяет характеристики или меняет контролирующего игрока для любого объекта, набор объектов, которые он затрагивает, определяется когда этот продолжительный эффект начинается. После этого момента, набор не изменяется (Заметим, что это работает отличным образом, нежели продолжительный эффект от статической способности). Продолжительный эффект, созданный на разрешении заклинания или способности, которое не изменяет характеристики или контролирующего игрока для любого объекта, изменяет правила игры, поэтому он может затрагивать объекты, которые не затронул при начале применения. Если один и тот же продолжительный эффект обладает частями, которые изменяют характеристики или изменяют контролирующего игрока для любого объекта, и частями, которые не делают этого, набор объектов для применения каждой из частей определяется независимо

**Пример:** Эффект, который гласит «Все белые существа получают +1/+1 до конца хода», дает бонус всем перманентам, которые являются белым существом при разрешении заклинания или способности - даже если они изменят свой цвет в дальнейшем - и не затрагивает те, которые вышли на поле битвы или изменили цвет позже.

**Пример:** Эффект, который гласит «Предотвратите все повреждения, которые существа будут наносить в этом ходу» не изменяет какой-либо характеристики объекта, поэтому это является изменением правил игры. Это значит, что эффект будет применен даже к повреждениям от существ, которые не находились на поле битвы, когда продолжительный эффект начал действовать. Он также затрагивает повреждения от перманентов, которые позже станут существами в этом ходу.

611.2d Если разрешение заклинания или способности, создающей продолжительный эффект, содержит переменную, такую как X, значение этой переменной определяется лишь однажды, на разрешении. Смотрите правило 608.2g.

611.2e Если разрешающееся заклинание или способность помещает на поле битвы перманентные являющийся фишкой и создаёт продолжительный эффект утверждающий, что этот перманент «является [характеристика]», то этот продолжительный эффект применяется одновременно с выходом перманента на поле битвы. Обычно эта характеристика это цвет или тип существа. Если продолжительный эффект говорит что перманент «становится [характеристика]» или «получает [способность]», то этот эффект применяется после того как перманент оказался на поле битвы

**Пример:** Судья Идеалов кладёт на поле битвы карту артефакта, существа или земли и говорит, в частности, «Тот перманент является чарами в дополнение к своим другим типам». Способности, срабатывающие каждый раз когда чары выходят на поле битвы, срабатывают. Перманент становится чарами не после того как выйдет на поле битвы.

611.3. Продолжительный эффект может порождаться статической способностью объекта.

611.3a Продолжительный эффект создаваемый статической способностью не «фиксируется». Он действует на всё что указывается в его тексте в любой момент времени.

611.3b Эффект применяется всё время, пока перманент порождающий этот эффект находится на поле битвы, или объект порождающий его находится в соответствующей зоне

**Пример:** Перманент со статической способностью «Все белые существа получают +1/+1» создаёт эффект, который продолжительно добавляет +1/+1 каждому белому существу находящемуся на поле битвы. Если существо становится белым - оно получает этот бонус. Если существо перестает быть белым - оно теряет его.

611.3c Продолжительные эффекты, модифицирующие характеристики перманентов, делают это одновременно с прибытием перманента на поле битвы. Они не ждут пока он прибудет на поле битвы и потом меняют его. Поскольку такие эффекты применяются когда перманент выходит на поле битвы, то они применяются до определения того, какие способности сработают когда он выйдет на поле битвы

**Пример:** На поле битвы находится перманент со статической способностью «Все белые существа получают +1/+1». Заклинание существа, которое обычно создаёт 1/1 белое существо, вместо этого создаст 2/2 белое существо. Это существо не выходит на поле битвы как 1/1 и потом становится 2/2.

612. Эффекты изменения текста.

612.1. Некоторые продолжительные эффекты изменяют текст объекта. Они могут применяться к любым словам или отдельным символам напечатанным на этом объекте, но в основном влияют только на текст правил этого объекта (который указывается в поле текста) и/или на текст находящийся в строке типа. Такого рода эффекты называются эффектами изменения текста.

612.2. Эффект изменения текста изменяет только те слова, которые используются правильным образом (например, слово цвета Magic использующееся как слово цвета, слово типа земли использующееся как тип земли или слово типа существа использующееся как тип существа). Эффект изменяющий слово цвета или подтип не может изменить имя карты, даже если это имя содержит слово или ряд букв, совпадающих со словом цвета Magic, базовым типом земли или типом существа.

612.2a Большинство заклинаний и способностей создающих фишки существ, используют типы существ для указания и типов существа и имени этих фишек. Эффекты изменения текста влияющие на такие заклинания или на объекты с такими способностями могут изменять эти слова, так как они должны будут использоваться как типы существа, даже если они также должны будут использоваться как имена.

612.3. Эффекты добавляющие или удаляющие способности не изменяют текст объектов на которые они влияют, так что любые способности выдающиеся объекту не могут быть модифицированы эффектами изменения текста, которые влияют на этот объект.

612.4. Текст правил и подтипы фишки определяются заклинанием или способностью, создавшей эту фишку. Эффекты изменения текста влияющие на эту фишку могут изменять эти характеристики.

612.5. Одна карта (Volrath's Shapeshifter) утверждает что объект имеет «полный текст» другого объекта. Это изменяет не только текст находящийся в текстовом поле этого объекта и его строке типа, но и также изменяет текст представляющий его имя, мана-стоимость, цветовой индикатор, силу и выносливость.

612.6. Одна карта (Spy Kit) утверждает, что объект имеет «все имена карт нелегандарных существ». Это изменяет текст представляющий имя объекта. Этот объект имеет имя каждой карты нелегандарного существа упомянутой в базе карт Оракл. (Смотрите правило 108.1).

### 613. Взаимодействие продолжительных эффектов

613.1. Значения характеристик объекта определяются начиная с изначального объекта. Для карты это означает, что значения характеристик напечатаны на этой карте. Для фишки или копии заклинания или карты, это означает что значения характеристик определяются эффектом создавшим её. Затем применяются все подходящие продолжительные эффекты в последовательности слоёв в следующем порядке:

613.1a Слои 1: Применяются эффекты копирования. Смотрите правило 706 «Копирование Объектов».

613.1b Слои 2: Применяются эффекты смены контроля.

613.1c Слои 3: Применяются эффекты изменения текста. Смотрите правило 612 «Эффекты изменения текста».

613.1d Слои 4: Применяются эффекты изменения типа. Сюда входят эффекты изменяющие типы карты, подтипы и/или супертипы объекта.

613.1e Слой 5: Применяются эффекты изменения цвета.

613.1f Слой 6: Применяются эффекты добавления способностей, эффекты удаления способностей и эффекты, гласящие, что объект не может иметь способность.

613.1g Слой 7: Применяются эффекты изменяющие силу и/или выносливость.

613.2. На слоях 1-6, первыми применяются эффекты от способностей определяющих характеристики (смотрите правило 604.3), а затем остальные эффекты по порядку временных меток (смотрите правило 613.6). Заметьте, что зависимость может изменять порядок в котором применяются эффекты внутри слоя. (Смотрите правило 613.7).

613.3. На слое 7, эффекты применяются в последовательности подслоёв в указанном ниже порядке. Внутри каждого подслоя, эффекты применяются в порядке временных меток. (Смотрите правило 613.6). Заметьте, что зависимость может изменять порядок в котором применяются эффекты внутри подслоя. (Смотрите правило 613.7).

613.3a Слой 7a: Применяются эффекты от способностей определяющих характеристики, которые определяют силу и/или выносливость. Смотрите правило 604.3.

613.3b Слой 7b: Применяются эффекты устанавливающие силу и/или выносливость в конкретное число или значение. Эффекты ссылающиеся на базовую силу и/или выносливость существа, применяются на этом слое.

613.3c Слой 7c: Применяются эффекты модифицирующие силу и/или выносливость (но не устанавливающие силу и/или выносливость в конкретное число или значение).

613.3d Слой 7d: Применяются изменения силы и/или выносливости от жетонов. Смотрите правило 121 «Жетоны».

613.3e Слой 7e: Применяются эффекты меняющие местами силу и выносливость существа. Такие эффекты берут значение силы и подставляют его вместо выносливости существа, а также берут значение выносливости и подставляют его вместо силы существа

**Пример:** *Существо 1/3 получает от эффекта +0/+1. Затем другой эффект меняет силу и выносливость этого существа местами. Его новые сила и выносливость будут 4/1. Новый эффект выдаёт этому существу +5/+0. Его «не поменянные местами» сила и выносливость будут 6/4, так что текущие значения силы и выносливости будут 4/6.*

**Пример:** *Существо 1/3 получает от эффекта +0/+1. Затем другой эффект меняет силу и выносливость этого существа местами. Его новые сила и выносливость будут 4/1. Если эффект +0/+1 закончит действовать раньше эффекта обмена местами, то существо станет 3/1.*

**Пример:** *Существо 1/3 получает от эффекта +0/+1. Затем другой эффект меняет силу и выносливость этого существа местами. Следом ещё один эффект меняет его силу и выносливость местами. Эти два обмена в целом уравновешивают друг друга и существо становится 1/4.*

613.4. Применение продолжительных эффектов как описано в системе слоёв является постоянным и автоматически выполняемым игрой. Все результирующие изменения характеристик объекта мгновенны

**Пример:** *Благородство Непорочных* является чарами с текстом «Белые существа под вашим контролем получают +1/+1». Под вашим контролем находятся *Благородство Непорочных* и существо 2/2 чёрный Рыцарь. Если эффект сделает это существо белым (слой 5), то оно получает +1/+1 от *Благородства Непорочных* (слой 7с), становится 3/3. Если позднее цвет существа изменится на красный (слой 5), то эффект *Благородства Непорочных* прекращает применяться к нему, и оно снова станет 2/2.

**Пример:** *Gray Ogre*, существо 2/2, находится на поле битвы. Эффект помещается на него жетон +1/+1 (слой 7d), делая его 3/3. Заклинание целящее его гласит «Целевое существо получает +4/+4 до конца хода» разрешается и делает его 7/7 (слой 7с). На поле битвы выходят чары с текстом «Существа под вашим контролем получают +0/+2» и делают его 7/9 (слой 7с). Эффект гласящий «Целевое существо становится 0/1 до конца хода» применяется к нему (слой 7b), делая его 5/8 (0/1 с +4/+4 от разрешившегося заклинания, +0/+2 от чар и +1/+1 от жетона).

613.5. Если эффект должен быть применён на различных слоях и/или подслоях, то каждая часть эффекта применяется на соответствующем ей. Если эффект начал применяться на одном слое и/или подслое, то он продолжает применяться к тому же набору объектов на каждом другом задействованном слое и/или подслое, даже если создающая его способность удаляется в процессе этого

**Пример:** *Эффект имеющий текст «Wild Mongrel до конца хода получает +1/+1 и становится цвета по вашему выбору»* является одновременно эффектом изменяющим силу и/или выносливость и эффектом изменяющим цвет. Часть «становится цвета по вашему выбору» применяется на слое 5, а затем часть «получает +1/+1» применяется на слое 7с.

**Пример:** *Акт Измены* имеет эффект с текстом «Получите контроль над целевым существом до конца хода. Разверните это существо. Оно получает ускорение до конца хода». Это одновременно является эффектом смены контроля и эффектом добавляющим способность объекту. Часть «Получите контроль» применяется на слое 2, а затем часть «Оно получает ускорение» применяется на слое 6.

**Пример:** *Эффект гласящий «Все не являющиеся существами артефакты становятся Артефактами Существом 2/2 до конца хода»*, является одновременно эффектом изменения типа и эффектом устанавливающим силу и выносливость. Эффект изменения типа применяется на слое 4 ко всем артефактам не являющимся существами, а эффект устанавливающий силу и выносливость применяется к тем же самым перманентам на слое 7b, даже если эти перманенты больше не являются существами артефакты.

**Пример:** *Свотос*, *Неупокоенная Могила* находится на поле битвы. К нему применяется эффект гласящий «До конца хода, целевая земля становится существом 3/3 и при этом остаётся землёй» (слои 4 и 7b). Эффект гласящий «Целевое существо получает +1/+1 до конца хода» применяется к ней (слой 7с), делая землёй существом 4/4. Затем, имея на вашем кладбище 10 карт существ, вы активируете способность *Свотоса*: «До конца хода *Свотос*, *Неупокоенная Могила* становится чёрным и зелёным существом *Растение Зомби* со способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству существ на вашем кладбище». При этом оно остаётся землёй» (слои 4, 5 и 7b). Она становится землёй существом 11/11. Если карта существа попадёт на ваше кладбище или покинет его, то сила и выносливость *Свотоса* изменятся соответственно. Если первый эффект применить к ней повторно, то она снова станет землёй существом 4/4.

613.6. Внутри слоя или подслоя порядок применения эффектов обычно определяют с использованием системы временных меток. Эффект с более ранней временной меткой применяется до эффекта с более поздней временной меткой.



613.6a Продолжительный эффект создаваемый статической способностью, имеет такую же временную метку как и объект на котором находится эта статическая способность, либо временную метку эффекта, который создал эту способность, в зависимости от того, какая из них позднее.

613.6b Продолжительный эффект созданный на разрешении заклинания или способности получает временную метку в момент создания.

613.6c Объект получает временную метку в момент когда он попадает в зону.

613.6d Аура, Снаряжение или Укрепление получает новую временную метку в момент когда становится прикреплённым к объекту или игроку.

613.6e Перманент получает новую временную метку в момент когда он переворачивается лицом вверх или лицом вниз.

613.6f Двусторонний перманент получает новую временную метку в момент когда он трансформируется.

613.6g Находящаяся лицом вверх карта измерения, карта феномена или карта замысла получает временную метку в момент когда она переворачивается лицом вверх.

613.6h Карта авангарда лежащая лицом вверх получает временную метку в начале игры.

613.6i Карта конспирации получает временную метку в начале игры. Если она находится лицом вниз, то она получает новую временную метку в момент когда она переворачивается лицом вверх.

613.6j Если два или более объекта должны получить временную метку одновременно, например при одновременном попадании в зону или при одновременном прикреплении, то в этот момент активный игрок определяет их относительный порядок временных меток.

613.7. Внутри слоя или подслоя, при определении того в каком порядке применяются эффекты, иногда используется система зависимостей. Если существует зависимость, то она превалирует над системой временных меток.

613.7a Эффект называется «зависимым» от другого, если: (а) он применяется на том же слое (и подслое, если применимо), что и другой эффект (смотрите правила 613.1 и 613.3); (б) применение другого эффекта влияет на текст или существование первого эффекта, на то к чему он применяется или на то что он делает с любыми вещами к которым применяется; и (в) либо ни один из этих эффектов не является эффектом от способности определяющей характеристики, либо оба они являются эффектами от способностей определяющих характеристики. В противном случае, эффект считается независимым от другого эффекта.

613.7b Эффект зависимый от одного или более других эффектов, применяется сразу после того как применятся все из тех эффектов. Если таким образом несколько зависимых эффектов должны примениться одновременно, то они применяются по порядку временных меток относительно друг друга. Если несколько зависимых эффектов попадают в цикл зависимостей, то это правило игнорируется и эффекты в этом цикле зависимостей применяются по порядку временных меток.

613.7c После применения каждого эффекта, порядок оставшихся эффектов пересматривается и может быть изменён, если ещё не применённый эффект становится зависимым или независимым от одного или более других эффектов, которые также ещё не применены.

613.8. Один продолжительный эффект может перекрывать другой. Иногда результат применения одного эффекта определяет, то как другой эффект применяется или что другой эффект делает

*Пример:* Два эффекта применяется к одному и тому же существу: один от Ауры, гласящей «Зачарованное существо имеет полёт» и один от Ауры, гласящей «Зачарованное существо теряет полёт». Ни один из эффектов не зависит от другого, так не изменяется ничего из того на что они влияют или что они с этим делают. Применение их в порядке временных меток означает, «выигрывает» последний созданный. Это шло бы таким же путём и с тем же результатом, если бы любой из эффектов имел длительность (например «Зачарованное существо теряет полёт до конца хода») или создавался источником не являющимся Аурой (например «Все существа теряют полёт»).

*Пример:* Один эффект имеет текст «Белые существа получают +1/+1» а другой имеет текст «Зачарованное существо является белым». Зачарованное существо получает +1/+1 независимо от его предыдущего цвета.

613.9. Некоторые продолжительные эффекты влияют на игроков, а не на объекты. Например, эффект может дать игроку защиту от красного. Все эффекты такого рода применяются по порядку временных меток, после определения характеристик объекта. Смотрите также правила о порядке временных меток и зависимостях (правила 613.6 и 613.7).

613.10. Некоторые продолжительные эффекты влияют на правила игры, а не на объекты. Например, эффект может изменять максимальный размер руки игрока, или гласить, что существо должно атаковать в этом ходу если возможно. Эти эффекты применяются после того как применяются все остальные продолжительные эффекты. Продолжительные эффекты влияющие на стоимость заклинаний или способностей применяются согласно порядку указанному в правиле 601.2f. Все другие эффекты такого рода применяются по порядку временных меток. Смотрите также правила о порядке временных меток и зависимостях (правила 613.6 и 613.7).

#### 614. Эффекты замещения

614.1. Некоторые продолжительные эффекты являются эффектами замещения. Подобно эффектам предотвращения (смотрите правило 615), эффекты замещения применяются длительное время к происходящим событиям — они не истекают досрочно. Такого рода эффекты ожидают пока произойдёт определённое событие и заменяют его полностью или частично другим событием. Они действуют подобно «щиту» вокруг того на что они влияют.

614.1a Эффекты использующие слова «вместо этого» являются эффектами замещения. Большинство эффектов замещения используют слова «вместо этого» для обозначения того какие события будут замещены другими событиями.

614.1b Эффекты использующие слово «пропускает» являются эффектами замещения. Эти эффекты замещения используют слово «пропускает» для обозначения того, какие события, шаги, фазы или шаги заменяются бездействием.

614.1c Эффекты, имеющие текст «[Этот перманент] выходит на поле битвы с ...», « При выходе [этого перманента] на поле битвы с ...» или «[Этот перманент] выходит на поле битвы в качестве ...», являются эффектами замещения.

614.1d Продолжительные эффекты, имеющие текст «[Этот перманент] выходит на поле битвы ...» или «[Объекты] выходят на поле битвы ...», являются эффектами замещения.

614.1e Эффекты, имеющие текст «При перевороте [этого перманента] лицом вверх ...», являются эффектами замещения.

614.2. Некоторые эффекты замещения применяются к повреждениям от источника. Смотрите правило 609.7.

614.3. Не существует определённых ограничений на розыгрыш заклинаний или активацию способностей, создающих эффект замещения. Такие эффекты заканчивают своё действие когда используются или по истечении их длительности.

614.4. Эффекты замещения должны существовать до того, как произойдёт соответствующее событие — они не могут «оглядываться назад во времени» и изменить что-либо уже произошедшее. Заклинания и способности создающие эти эффекты часто разыгрываются или активируются в ответ на то, что должно создать событие, и они разрешаются раньше чем это событие произойдёт

***Пример:** Чтобы регенерировать существо, игрок может активировать способность в ответ на заклинание, которое должно уничтожить это существо. Когда заклинание разрешается — уже слишком поздно, чтобы регенерировать существо.*

614.5. Эффект замещения не вовлекает сам себя повторно. Он получает всего одну возможность для того, чтобы повлиять на событие или любые модифицированные события, которые могут его заменить

***Пример:** Игрок контролирует два перманента, каждый со способностью имеющей текст «Если существо под вашим контролем должно нанести повреждения существу или игроку, то оно наносит вдвое больше повреждений этому существу или игроку вместо этого». Существо, которое в обычной ситуации должно получить 2 повреждения, получит 8 повреждений — не 4, но и не бесконечное количество.*

614.6. Если событие замещается, то оно никогда не происходило. Вместо него произошло модифицированное событие, которое могло в свою очередь привести к срабатыванию способностей. Заметьте, что модифицированное событие может содержать инструкции, которые не могут быть выполнены, и, в этом случае, невозможные инструкции попросту игнорируются.

614.7. Если эффект замещения должен заменить событие, но это событие никогда не происходит, то эффект замещения просто ничего не делает.

614.7а Если источник должен нанести 0 повреждений, то он вовсе не наносит повреждений. У эффектов замещения, которые должны были бы увеличить повреждения наносимые этим источником, или которые должны были сделать так, чтобы этот источник нанёс эти повреждения другому объекту или игроку, нет события для замещения, поэтому они не возымеют эффекта.

614.8. Регенерация является эффектом замещения уничтожения. Слова «вместо этого» не встречаются на карте, но они следуют в описании регенерации. «Регенерируйте [перманент]» означает «В следующий раз, когда [перманент] должен быть уничтожен в этом ходу, удалите все повреждения размеченные на нём и поверните его вместо этого. Если это атакующее или блокирующее существо, удалите его из боя». Способности срабатывающие при нанесении повреждений по-прежнему срабатывают, даже если перманент регенерируется. Смотрите правило 701.14.

614.9. Некоторые эффекты замещают повреждения наносимые одному существу, planeswalker'у или игроку, нанесением тех же повреждений другому существу, planeswalker'у или игроку. Такие эффекты называются эффектами перенаправления. Если существо или planeswalker более не находится на поле битвы, когда повреждения должны быть перенаправлены, либо они больше не являются существом или planeswalker'ом когда повреждения должны быть перенаправлены, то эффект ничего не делает. Если повреждения должны быть перенаправлены к или от игрока, который покинул игру, то эффект ничего не делает.

614.10. Эффект, предписывающий игроку пропустить событие, шаг, фазу или ход, является эффектом замещения. «Пропускает [событие]» это то же самое что «Вместо выполнения [чего-либо], ничего не делайте». Как только шаг, фаза или ход начался, он уже не может быть пропущен — любые эффекты пропускания будут ждать следующей возможности.

614.10a Всё что связано с пропускаемым шагом, фазой или ходом не происходит. Всё, что запланировано для «следующего» события, будет ожидать первого такого события, которое не будет пропущено. Если игроку предписывают пропустить следующее событие сразу два эффекта, то игрок должен пропустить два следующих таких события. Один эффект будет использован при пропуске события в первый раз, а другой будет сохраняться до тех пор, пока не получится пропустить второе такое событие.

614.10b Некоторые эффекты предписывают игроку пропустить шаг, фазу или ход, а затем выполнить другое действие. Это действие подразумевается первым, что произойдёт во время следующего шага, фазы или хода, который действительно произойдёт.

614.11. Некоторые эффекты заменяют взятие карты. Эти эффекты применяются даже если из-за того, что в библиотеке подверженного игрока нет карт, не существует карт, которые должны быть взяты.

614.11a Если эффект заменяет взятие карты внутри последовательности взятий карт, то все действия, необходимые для замещения, выполняются до того, как вернуться к последовательности.

614.11b Если эффект должен привести к тому, что игрок берёт карту и производит дополнительное действие с этой картой, а взятие карты замещается, то дополнительное действие с любыми картами, взятыми в результате эффекта замещения, не производится.

614.12. Некоторые эффекты замещения модифицируют то, как перманент выходит на поле битвы. (Смотрите правила 614.1c–d). Такие эффекты могут исходить от самих перманентов и этом случае они влияют только на этот перманент (а не на всё подмножество перманентов, включающих этот). Они могут также исходить от других источников. Для определения того какие эффекты замещения применяются и как они применяются, используются характеристики перманента, как если бы он находился на поле битвы, с учётом эффектов замещения, уже модифицировавших то как он выйдет на поле битвы (смотрите правило 616.1), продолжительных эффектов от статических способностей самого перманента, которые применялись бы, если бы перманент стоял на поле битвы, а также продолжительные эффекты, которые уже существуют и которые применились бы к этому перманенту

**Пример:** Всеобщий Глас имеет текст «При выходе Всеобщего Гласа на поле битвы выберите цвет» и «Всеобщий Глас имеет защиту от выбранного цвета». Эффект создаёт фишку, являющуюся копией Всеобщего Гласа. При выходе этой фишки на поле битвы, контролирующей её игрок выбирает цвет для неё.

**Пример:** Икслидский Тюремщик имеет текст «Карты на кладбищах теряют все способности». Скарвудский Лесовик имеет текст «Скарвудский Лесовик выходит на поле битвы повёрнутым». Скарвудский Лесовик, перемещаемый из кладбища на поле битвы из кладбища, выйдет на поле битвы повёрнутым.

**Пример:** Orb of Dreams является артефактом с текстом «Перманенты выходят на поле битвы повёрнутыми». Он не будет влиять сам на себя, так что Orb of Dreams выходит на поле битвы не повёрнутым.

614.12a Если эффект замещения, модифицирующий как перманент выходит на поле битвы, требует выбора, то этот выбор осуществляется до того как перманент выйдет на поле битвы.

614.12b Некоторые эффекты замещения предписывают перманенту выйти на поле битвы с выбором осуществляемым контролирующим его игроком между двумя способностями. каждая из которых отмечена якорным словом и начинающаяся с большой точки. «[Якорное слово] — [способность]» означает «Пока для этого перманента при выходе на поле битвы выбрано [якорное слово], этот перманент имеет [способность]». Все способности начинающиеся с якорных слов являются связанными со способностью предписывающей игроку осуществить выбор между ними. Смотрите правило 607 «Связанные способности».

614.13. Эффекты модифицирующие то как перманент выходит на поле битвы, могут заставить другие объекты сменить зоны.

614.13a Когда применяется эффект, модифицирующий то как перманент выходит на поле битвы, вы можете выбрать количество объектов которые также сменят зоны. Вы не можете выбрать объект который станет этим перманентом или любой другой объект выходящий на поле битвы в то же время что и этот объект

**Пример:** Упырь Защищенных Ран имеет в частности такой текст: «При выходе Упыря Защищенных Ран на поле битвы, изгоните любое количество карт существ из вашего кладбища». Если Упырь Защищенных Ран и Руннолапый Медведь одновременно выходят на поле битвы из вашего кладбища, вы не можете выбрать изгнать любого из них, когда применяете эффект замещения Упыря Защищенных Ран.

614.13b При применении эффектов замещения, модифицирующих то как одиночный перманент выходит на поле битвы, один и тот же объект не может быть выбран для смены зоны более чем один раз

**Пример:** Лунд (карта измерения) гласит «Каждый раз когда игрок разыгрывает чёрное, красное или зелёное заклинание существа, оно получает пожирание 5». Игрок контролирует Руннолапного Медведя и разыгрывает Старейшину Громовой Стаи, красное существо с пожиранием 3. При выходе Старейшины Громовой Стаи на поле битвы, контролирующей его игрок может выбрать пожертвовать Руннолапного Медведя когда применяется эффект пожирания 3 или когда применяется эффект пожирания 5, но не для обоих. Старейшина Громовой Стаи выйдет на поле битвы с нулём, тремя или пятью жетонами +1/+1, в зависимости от этого выбора.

614.14. Объект может иметь напечатанную на нём способность, создающую эффект замещения, которая предписывает изгнать одну или более карт, а также другую способность, которая ссылается на «изгнанные карты» или на карты «изгнанные [этим объектом]». Эти способности являются связанными: вторая ссылается только на карты, находящиеся в зоне изгнания, которые были помещены туда непосредственно в результате выполнения эффекта замещения, вызванного первой способностью. Если другой объект получает пару связанных способностей, то эти способности будут аналогично связаны на этом объекте. Они не могут быть связаны ни с какой другой способностью, независимо от того какие способности этот объект может иметь в данный момент или мог иметь в прошлом. Смотрите правило 607 «Связанные способности».

614.15. Некоторые эффекты замещения не являются продолжительными эффектами. Напротив, они влияют на разрешение заклинания или способности, замещая частично или полностью собственный эффект(-ы) этого заклинания или способности. Такие эффекты называются эффектами самозамещения. Текст, создающий эффект самозамещения, обычно является частью текста способности, эффект которой будет замещаться, однако может быть отдельной способностью, в частности когда начинается со слова способности. При применении эффектов замещения к событию, эффекты самозамещения применяются первыми, до других эффектов замещения.

614.16. Некоторые эффекты применяются, «если эффект должен создать одну или более фишек», или «если эффект должен положить один или более жетонов на перманент». Такие эффекты замещения применяются, если эффект разрешающегося заклинания или способности создает фишки или кладет жетоны, а также применяются, если другой эффект замещения или предотвращения выполняет эти действия, даже если исходное событие не было эффектом.

614.17. Некоторые эффекты утверждают, что что-то не может произойти. Это не эффекты замещения, но они подчиняются похожим правилам.

614.17a “Запрещающие” эффекты должны существовать до того, как произойдёт соответствующее событие — они не могут «оглядываться назад во времени» и изменить что-либо уже произошедшее.

614.17b Если событие не может произойти, игрок не может оплатить стоимость, которая включает в себя это событие.

614.17c Если событие не может произойти, то оно может быть замещено только эффектом самозамещения (Смотрите правило 614.15). Другие эффекты замещения или предотвращения не могут изменить или заменить его.

614.17d Некоторые “запрещающие” эффекты могут изменять то, как перманент выходит на поле битвы и сможет ли он вообще выйти на поле битвы. Такие эффекты могут исходить от самих перманентов и в этом случае они влияют только на этот перманент (а не на всё подмножество перманентов, включающих этот). Они могут также исходить от других источников. Для определения того какие “запрещающие” эффекты применяются, используются характеристики перманента, как если бы он находился на поле битвы, с учётом эффектов замещения, уже модифицировавших то как он выйдет на поле битвы (смотрите правило 616.1), продолжительных эффектов от самого перманента, которые применялись бы, если перманент находился бы на поле боя, а также уже существующие продолжительные эффекты.

615. Эффекты предотвращения

615.1. Некоторые продолжительные эффекты являются эффектами предотвращения. Подобно эффектам замещения (смотрите правило 614), эффекты предотвращения применяются длительное время к происходящим событиям — они не истекают досрочно. Такие эффекты ждут события нанесения повреждений, которое должно произойти, и полностью или частично предотвращают повреждения которые должны быть нанесены. Они действуют подобно «щиту» вокруг того на что они влияют.

615.1a Эффекты использующие слово «предотвратите» являются эффектами предотвращения. Эффекты предотвращения используют слово «предотвратите» для указания того, какие повреждения не будут нанесены.

615.2. Многие эффекты предотвращения применяются к повреждениям от источника. Смотрите правило 609.7.

615.3. Не существует определённых ограничений на розыгрыш заклинаний или активацию способностей, создающих эффект предотвращения. Такие эффекты заканчивают своё действие когда используются или по истечении их длительности.

615.4. Эффекты предотвращения должны существовать до того, как произойдёт соответствующее событие повреждений — они не могут «оглядываться назад во времени» и изменить что-либо уже произошедшее. Заклинания и способности создающие эти эффекты часто разыгрываются или активируются в ответ на то, что должно создать событие, и они разрешаются раньше чем это событие произойдёт

*Пример: Игрок может активировать способность, которая предотвращает повреждения, в ответ на заклинание, которое должно нанести повреждения. Как только заклинание разрешилось — уже слишком поздно предотвратить повреждения.*

615.5. Некоторые эффекты предотвращения также включают дополнительный эффект, который может ссылаться на количество повреждений, которые были предотвращены. Эффект предотвращения происходит во время исходного события нанесения повреждений. Остальная часть эффекта происходит вслед за этим немедленно.

615.6. Если повреждения, которые должны были быть нанесены, предотвращены, то их никогда не было. Вместо этого произошло модифицированное событие, которое, в свою очередь, могло привести к срабатыванию способностей. Заметьте, что модифицированное событие может содержать инструкции, которые не могут быть выполнены, и, в этом случае, невозможные инструкции попросту игнорируются.

615.7. Некоторые эффекты предотвращения созданные на разрешении заклинания или способности ссылаются на определённое количество повреждений, например «Предотвратите следующие 3 повреждения которые должны быть нанесены в этом ходу целевому существу или игроку». Они работают подобно щитам. Каждое 1 повреждение которое должно быть нанесено «защищённому» существу или игроку предотвращается. Предотвращение 1 повреждения уменьшает оставшийся щит на 1. Если повреждения должны быть нанесены защищённому существу или игроку одновременно от двух или более подходящих источников, то этот игрок или контролирующий то существо игрок выбирает какие повреждения предотвращают щиты. Как только щит уменьшается до 0, любые оставшиеся повреждения наносятся как обычно. Такие эффекты учитывают только количество повреждений. Количество событий или источников нанесения не учитывается.

615.8. Некоторые эффекты предотвращения созданные на разрешении заклинания или способности ссылаются на следующий раз когда определённый источник должен нанести повреждения. Эти эффекты предотвращают ближайшую порцию повреждений от этого источника, независимо от того сколько в ней повреждений. Как только порция повреждений от этого источника повреждений была предотвращена, любые последующие порции повреждений, которые должны быть нанесены этим источником, наносятся как обычно.

615.9. Некоторые эффекты созданные на разрешении заклинания или способности предотвращают повреждения от источника с определёнными характеристиками по выбору игрока. Когда источник должен нанести повреждения, щит проверяет характеристики источника. Если характеристики больше не совпадают, щит не предотвращает повреждений или не замещает повреждений, щит не используется. (Смотрите правило 6009.7b).

615.10. Некоторые эффекты предотвращения созданные статическими способностями ссылаются на определённое количество повреждений, например «Если источник должен нанести вам повреждения, предотвратите 1 из этих повреждений». Такие эффекты предотвращают только указанное количество повреждений в любом подходящем событии повреждений в любой момент времени. Они также применяются отдельно к повреждениям из подходящих событий, которые должны произойти в одно и то же время, либо в разное время

***Пример:** Daunting Defender имеет текст: «Если источник должен нанести повреждения священнику под вашим контролем, предотвратите 1 из этих повреждений». Пироклазм имеет текст «Пироклазм наносит 2 повреждения каждому существу». Пироклазм нанесёт 1 повреждение каждому существу священнику находящемуся под контролем игрока контролирующего Daunting Defender. И он нанесёт 2 повреждения каждому другому существу под контролем того игрока.*

615.11. Некоторые эффекты замещения предотвращают следующие N повреждений которые должны быть нанесены каждому из некоторого числа нецелевых существ. Такие эффекты создают предотвращающий щит для каждого подходящего существа, когда разрешается заклинание или способность, создающая этот эффект

***Пример:** Аптекарь Войсков имеет способность с текстом «{T}: предотвратите следующее 1 повреждение, которое должно быть нанесено в этом ходу целевому существу и каждому другому существу имеющему такой же цвет как у него». Когда способность разрешается, она выдаёт целевому существу и каждому другому существу на поле битвы, которое имеет такой же цвет что и у него, щит предотвращающий следующее 1 повреждение которое должно быть ему нанесено. Изменение цветов существа после разрешения способности не добавляет не удаляет щитов, а также существа выходящие на поле битвы позже не получают такой щит.*

615.12. Некоторые эффекты утверждают, что повреждения «не могут быть предотвращены». Если должны быть нанесены непредотвращаемые повреждения, то подходящие эффекты предотвращения по-прежнему к ним применяются. Эти эффекты не предотвратят каких-либо повреждений, но будут иметь место любые дополнительные эффекты. Существующие щиты предотвращения повреждений не будут уменьшаться от повреждений, которые нельзя предотвратить.

615.12a Эффекты предотвращения применяются к каждому отдельному событию непредотвращаемых повреждений только один раз. Они не задействуются повторно, пытаясь предотвратить эти повреждения.

615.13. Некоторые срабатывающие способности срабатывают когда повреждения, которые должны быть нанесены, предотвращаются. Такие способности срабатывают каждый раз когда эффект предотвращения применяется к одному или более одновременным событиям повреждений и предотвращают часть или все из этих повреждений.



## 616. Взаимодействие эффектов замещения и/или предотвращения

616.1. Если два или более эффекта замещения и/или предотвращения пытаются модифицировать то каким образом событие влияет на подверженный объект или игрока, то игрок контролирующий подверженный объект (или его владелец, если у него нет контролирующего его игрока) или подверженный игрок выбирает какой из них применить, в последовательности шагов, приведённой ниже. Если два или более игрока должны делать такой выбор одновременно, то совершают такой выбор в порядке АИНАИ (смотрите правило 101.4).

616.1a Если любые эффекты замещения и/или предотвращения являются эффектами самозамещения (смотрите правило 614.15), то должен быть выбран один из них. Если нет, перейдите к правилу 616.1b.

616.1b Если любые эффекты замещения и/или предотвращения должны повлиять на то под чей контроль объект должен выйти на поле битвы, то один из них должен быть выбран. Если нет, перейдите к правилу 616.1c.

616.1c Если любые эффекты замещения и/или предотвращения должны заставить объект при его выходе на поле битвы стать копией другого объекта, то один из них должен быть выбран. Если нет, перейдите к правилу 616.1d.

616.1d Могут быть выбраны любые подходящие эффекты замещения и/или предотвращения.

616.1e Как только выбранный эффект применяется, этот процесс повторяется заново(принимая во внимание только те эффекты замещения или предотвращения, которые могут быть сейчас применены), до тех пор, пока больше нечего будет применять

**Пример:** На поле битвы находится два перманента. Один из них это чары с тестом «Если карта должна попасть на кладбище откуда угодно, изгоните её вместо этого», и другой это существо со способностью «Если [это существо] должно попасть с поля битвы на кладбище, вместо этого затасуйте его в библиотеку его владельца». Если существо уничтожается, то контролирующий его игрок решает, какое замещение применить первым. Второе не делает ничего.

**Пример:** Сущность Дикой Природы имеет текст «Существа под вашим контролем выходят на поле битвы в качестве копии Сущности Дикой Природы». Игрок контролирующий Сущность Дикой Природы разыгрывает Ржавого Часового, который в обычных условиях выходит на поле битвы повернутым. При его выходе на поле битвы, эффект копирования от Сущности Дикой Природы применяется первым. В результате, у него больше нет способности, предписывающей ему выйти на поле битвы повернутым. Ржавый Часовой выйдет на поле битвы в качестве неповёрнутой копии Сущности Дикой Природы.

616.1f Выполняя инструкции 616.1a-d, один эффект замещения или предотвращения может применяться к событию, а другой может применяться к событию внутри первого события. В этом случае выбор для второго эффекта не может быть сделан до того, как выбор будет сделан для первого эффекта

**Пример:** Игроку предписывается создать фишку, которая является копией Voice of All, которая имеет способность “Когда Voice of All выходит на поле битвы, выберите цвет”. Doubling Season имеет способность “Если эффект должен создать одну или более фишек под вашим контролем, вместо этого он создает удвоенное количество фишек”. Так как выход на поле битвы - это событие, содержащееся в событии “создание фишки”, эффект от Doubling Season применяется первым, и затем эффекты от двух фишек Voice of All могут быть применены в любом порядке.

616.2. Эффект замещения или предотвращения может стать применимым к событию под действием другого эффекта замещения или предотвращения, который модифицирует это событие

*Пример:* Один эффект гласит «Если вы должны получить жизни, вместо этого возьмите столько же карт», а другой гласит «Если вы должны взять карту, то вместо этого верните карту из вашего кладбища в вашу руку». Оба эффекта комбинируются (независимо от порядка в котором они начали существовать): вместо получения 1 жизни, игрок помещает карту из своего кладбища к себе в руку.

## 7. Дополнительные правила

### 700. Общие понятия

700.1. Всё что происходит в игре является событием. Во время разрешения заклинаний или способностей может происходить несколько событий. Тексты срабатывающих способностей и эффектов замещения описывают событие которого они ищут. Одно «происшествие» может быть расценено как одиночное событие для одной способности и как несколько событий для другой

*Пример:* Если атакующее существо заблокировано двумя существами, это одно событие для срабатывающей способности вида «Каждый раз когда [это существо] становится заблокированным», но для способности вида «Каждый раз когда [это существо] становится заблокировано существом» это два события.

700.2. Заклинание или способность является модальной если она имеет две или более опции в списке пунктов обозначенных точками, которому предшествует инструкция для игрока выбрать сколько-то из этих опций, например «Выберите одно —». Каждая из этих опций является модой (режимом). Модальные карты напечатанные ранее выпуска Ханы Таркира не использовали точки для обозначения пунктов в списке мод. Эти карты получили исправления в базе карт Оракл, так что моды были преобразованы в список с точками.

700.2a Игрок контролирующей модальной заклинание или активируемую способность выбирает моду(ы) (или режимы) как часть розыгрыша этого заклинания или активации этой способности. Если одна из этих мод должна стать нелегальной (например, из-за невозможности выбрать легальные цели), то эта мода не может быть выбрана. (Смотрите правило 601.2b).

700.2b Игрок контролирующей модальную срабатывающую способность выбирает моду(ы) (или режимы) в процессе помещения этой способности в стек. Если одна из этих мод должна стать нелегальной (например, из-за невозможности выбрать легальные цели), то эта мода не может быть выбрана. Если ни одна мода не была выбрана, то эта способность удаляется из стека. (Смотрите правило 603.3c).

700.2c Если заклинание или способность имеет одну или более целей только в случае выбора одной из мод, то игрок, контролирующей это заклинание или способность, должен выбирать эти цели только в случае если он выберет эту моду. В противном случае, это заклинание или способность рассматривается так как будто оно не имеет этих целей. (Смотрите правило 601.2c).

700.2d Если игрок может выбрать более одной моды для модального заклинания или способности, то обычно этот игрок не может выбрать одну моду более одного раза. Однако, небольшое количество модальных заклинаний включает инструкцию «Вы можете выбрать одну и ту же моду более одного раза». Если какая либо мода выбрана несколько раз, то заклинание рассматривается так как если бы эта мода встречалась в нём столько раз подряд. Если эта мода требует выбора цели, то один и тот же игрок или объект может быть выбран в качестве цели для каждой из этих мод, либо могут быть выбраны другие цели.

700.2e Некоторые заклинания и способности предписывают игроку, отличному от игрока контролирующего их, выбрать режим для них. В этом случае другой игрок делает это тогда, когда в обычном случае это сделал бы игрок, контролирующий заклинание или способность. Контролирующий это заклинание или способность игрок может выбрать, кто из игроков будет выбирать режим, если таких игроков несколько.

700.2f Копия модального заклинания или способности копирует моду(ы) выбранную для оригинала. Игрок контролирующий копию не может выбирать другую моду. (Смотрите правило 706.10).

700.3. Некоторые эффекты могут предписывать объектам быть временно разделённым на стопки.

700.3a Каждый из задействованных объектов должен быть положен только в одну из этих стопок, если только эффект не указывает обратного.

700.3b Каждый объект в стопке по прежнему является отдельным объектом. Стопка не является объектом.

700.3c Объекты сгруппированные в стопки не покидают зоны в которой они находились. Если карты в кладбище разделяются на стопки, порядок кладбища должен соблюдаться

***Пример:** Гадание по Пару содержит «Покажите пять верхних карт вашей библиотеки и разделите их на две стопки. Оппонент выбирает одну из тех стопок. Положите ту стопку в вашу руку, а другую — на ваше кладбище.» Когда вы разделяете показанные карты на стопки, они всё ещё находятся в библиотеке владельца. Они не покидают библиотеку до тех пор пока не будут помещены в руку или на кладбище их владельца.*

700.3d Стопка может содержать ноль или более объектов.

700.4. Термин умирает означает «перемещается с поля битвы на кладбище».

700.5. Преданность [цвету] игрока равняется количеству символов маны этого цвета в мана-стоимости перманентов под контролем того игрока. Преданность игрока [цвету 1] и [цвету 2] равна количеству символов маны в мана-стоимостях перманентов под контролем этого игрока, которые [цвета 1], [цвета 2] или обоих цветов.

700.6. Термин «Исторический» ссылается на объект с легендарным супертипом, типом карты артефакт или подтип Сага.

700.7. Если способность объекта использует фразу "этот [что-либо]" для идентификации объекта, где [что-либо] — характеристика, то эта способность ссылается на тот конкретный объект, даже если он не имеет соответствующую характеристику

***Пример:** Способность с текстом: "Целевое существо получает +2/+2 до конца хода. Уничтожьте это существо в начале следующего заключительного шага." Эта способность уничтожит объект, которому она дала +2/+2, даже если этот объект не является существом в начале следующего заключительного шага.*

700.8. Некоторые карты ссылаются на «имена впервые появившиеся» в определённом выпуске.

700.8a Одна карта (City in a Bottle) ссылается на перманенты и карты «с именем впервые появившимся» в выпуске Arabian Nights™. Это имена Abu Ja'far, Aladdin, Aladdin's Lamp, Aladdin's Ring, Ali Baba, Ali from Cairo, Army of Allah, Bazaar of Baghdad, Bird Maiden, Bottle of Suleiman, Brass Man, Camel, City in a Bottle, City of Brass, Cuombajj Witches, Cyclone, Dancing Scimitar, Dandan, Desert, Desert Nomads, Desert Twister, Diamond Valley, Drop of Honey, Ebony Horse, Elephant Graveyard, El-Hajjaj, Erg Raiders, Erhnam Djinn, Eye for an Eye, Fishliver Oil, Flying Carpet, Flying Men, Ghazban Ogre, Giant Tortoise, Guardian Beast, Hasran Ogress, Hurr Jackal, Ifh-Biff Efreet, Island Fish Jasconius, Island of Wak-Wak, Jandor's Ring, Jandor's Saddlebags, Jeweled Bird, Jihad, Junun Efreet, Juzam Djinn, Khabal Ghoul, King Suleiman, Kird Ape, Library of Alexandria, Magnetic Mountain, Merchant Ship, Metamorphosis, Mijae Djinn, Moorish Cavalry, Nafs Asp, Oasis, Old Man of the Sea, Oubliette, Piety, Pyramids, Repentant Blacksmith, Ring of Ma'ruf, Rukh Egg, Sandals of Abdallah, Sandstorm, Serendib Djinn, Serendib Efreet, Shahrazad, Sindbad, Singing Tree, Sorceress Queen, Stone-Throwing Devils, Unstable Mutation, War Elephant, Wyluli Wolf и Ydwen Efreet.

700.8b Одна карта (Golgothian Sylex) ссылается на перманенты и карты «с именем впервые появившимся» в выпуске Antiquities™. Это имена Amulet of Kroog, Argivian Archaeologist, Argivian Blacksmith, Argothian Pixies, Argothian Treefolk, Armageddon Clock, Artifact Blast, Artifact Possession, Artifact Ward, Ashnod's Altar, Ashnod's Battle Gear, Ashnod's Transmogrator, AtoG, Battering Ram, Bronze Tablet, Candelabra of Tawnos, Circle of Protection: Artifacts, CitanulDruid, Clay Statue, Clockwork Avian, Colossus of Sardia, Coral Helm, Crumble, Cursed Rack, Damping Field, Detonate, Drafna's Restoration, Dragon Engine, Dwarven Weaponsmith, EnergyFlux, Feldon's Cane, Gaea's Avenger, Gate to Phyrexia, Goblin Artisans, Golgothian Sylex, Grapeshot Catapult, Haunting Wind, Hurkyl's Recall, Ivory Tower, Jalum Tome, Martyrs of Korlis, Mightstone, Millstone, Mishra's Factory, Mishra's War Machine, Mishra's Workshop, Obelisk of Undoing, Onulet, Orcish Mechanics, Ornithopter, Phyrexian Gremlins, Power Artifact, Powerleech, Priest of Yawgmoth, Primal Clay, The Rack, Rakalite, Reconstruction, Reverse Polarity, Rocket Launcher, Sage of Lat-Nam, Shapeshifter, Shatterstorm, Staff of Zegon, Strip Mine, Su-Chi, Tablet of Epityr, Tawnos's Coffin, Tawnos's Wand, Tawnos's Weaponry, Tetravus, Titania's Song, Transmute Artifact, Triskelion, Urza's Avenger, Urza's Chalice, Urza's Mine, Urza's Miter, Urza's Power Plant, Urza's Tower, Wall of Spears, Weakstone, Xenic Poltergeist, Yawgmoth Demon и Yotian Soldier.

700.8c Одна карта (Apocalypse Chime) ссылается на перманенты и карты «с именем впервые появившимся» в выпуске Homelands™. Это имена Abbey Gargoyles; Abbey Matron; ?ther Storm; Aliban's Tower; Ambush; Ambush Party; Anaba Ancestor; Anaba Bodyguard; Anaba Shaman; Anaba Spirit Crafter; An-Havva Constable; An-Havva Inn; An-Havva Township; An-Zerrin Ruins; Apocalypse Chime; Autumn Willow; Aysen Abbey; Aysen Bureaucrats; Aysen Crusader; Aysen Highway; Baki's Curse; Baron Sengir; Beast Walkers; Black Carriage; Broken Visage; Carapace; Castle Sengir; Cemetery Gate; Chain Stasis; Chandler; Clockwork Gnomes; Clockwork Steed; Clockwork Swarm; Coral Reef; Dark Maze; Daughter of Autumn; Death Speakers; Didgeridoo; Drudge Spell; Dry Spell; Dwarven Pony; Dwarven Sea Clan; Dwarven Trader; Ebony Rhino; Eron the Relentless; Evaporate; Faerie Noble; Feast of the Unicorn; Feroz's Ban; Folk of An-Havva; Forget; Funeral March; Ghost Hounds; Giant Albatross; Giant Oyster; Grandmother Sengir; Greater Werewolf; Hazduhr the Abbot; Headstone; Heart Wolf; Hungry Mist; Ihsan's Shade; Irimi Sengir; Ironclaw Curse; Jinx; Joven; Joven's Ferrets; Joven's Tools; Koskun Falls; Koskun Keep; Labyrinth Minotaur; Leaping Lizard; Leeches; Mammoth Harness; Marjhan; Memory Lapse; Merchant Scroll; Mesa Falcon; Mystic Decree; Narwhal; Orcish Mine; Primal Order; Prophecy; Rashka the Slayer; Reef Pirates; Renewal; Retribution; Reveka, Wizard Savant; Root Spider; Roots; Roterohopter; Rysorian Badger; Samite Alchemist; Sea Sprite; Sea Troll; Sengir Autocrat; Sengir Bats; Serra Aviary; Serra Bestiary; Serra Inquisitors; Serra Paladin; Serrated Arrows; Shrink; Soraya the Falconer; Spectral Bears; Timmerian Fiends; Torture; Trade Caravan; Truce; Veldrane of Sengir; Wall of Kelp; Willow Faerie; Willow Priestess; Winter Sky и Wizards' School.

## 701. Действия с ключевым словом

701.1. Большинство действий описанных в тексте правил карты используются стандартные Английские глаголы (для карт переведённых на Русский язык такие описания приводятся с использованием русских глаголов), однако значение некоторых используемых специальных слов не всегда понятно. Эти «ключевые слова» являются игровыми терминами. Иногда их значение поясняется в напоминающем тексте карты.

### 701.2. Активировать

701.2a Чтобы активировать активируемую способность, необходимо поместить её в стек и оплатить её стоимости, так что она в последствии разрешится и даст свой эффект. Только игрок контролирующий объект (или его владелец, если нет контролирующего его игрока) может активировать активируемую способность, если на объекте не указанного обратного. Игрок может активировать способность если он имеет приоритет. Смотрите правило 602 «Активация активируемых способностей».

### 701.3. Прикрепить

701.3a Прикрепить Ауру, Снаряжение или Укрепление к объекту означает взять его оттуда где он в данный момент находится и поместить на этот объект. Если что-либо прикреплено к перманенту на поле битвы, общепринято чтобы это было физически размещено так чтобы соприкоснуться с этим перманентом. Ауры, Снаряжения и Укрепления не могут быть прикреплены к объекту который они не могут зачаровывать, снаряжать или укреплять, соответственно.

701.3b Если эффект пытается прикрепить Ауру, Снаряжение или Укрепление к объекту, к которому оно не может быть прикреплено, то Аура, Снаряжение или Укрепление не перемещается. Если эффект пытается прикрепить Ауру, Снаряжение или Укрепление к объекту, к которому оно уже прикреплено, то эффект не делает ничего. Если эффект пытается прикрепить объект, не являющийся Аурой, Снаряжением или Укреплением, к другому объекту или игроку, то эффект не делает ничего и объект не перемещается.

701.3c Прикрепление Ауры, Снаряжения или Укрепления на поле битвы к другому объекту вызывает получение новой временной метки для этой Ауры, Снаряжения или Укрепления.

701.3d «Открепить» Снаряжение от существа означает переместить это Снаряжение от этого существа, так чтобы оно находилось на поле битвы но не снаряжало ничего. Оно не должно более физически соприкасаться с любым существом. Если Аура, Снаряжение или Укрепление, которое было прикреплено к объекту или игроку должно перестать быть прикрепленным к этому, это означает «становится откреплённым [от этого объекта или игрока]». Это происходит и в том числе если этот объект и/или эта Аура, Снаряжение или Укрепление покидают поле битвы, объект покидает ту зону в которой он был, или игрок покидает игру.

### 701.4. Разыграть (англ. Cast).

701.4a Разыграть заклинание означает взять его из той зоны где оно находится (обычно это рука), поместить в стек и оплатить его стоимости, так что оно впоследствии разрешится и даст свой эффект. Игрок может разыгрывать заклинание если он имеет приоритет. Смотрите правило 601, «Разыгрывание заклинаний».

701.4b Разыграть карту (cast a card) означает разыграть её как заклинание.

#### 701.5. Отменить

701.5a Отменить заклинание или способность означает её аннулирование и удаление из стека. Заклинание или способность не разрешается и ни один из его эффектов не происходит. Отменённое заклинание помещается на кладбище своего владельца.

701.5b Игрок разыгравший отменённое заклинание или активировавший отменённую способность не получает возврата каких-либо оплаченных стоимостей.

#### 701.6. Создать.

701.6a Чтобы создать одну или более фишку с определёнными характеристиками, положите указанное количество фишек с указанными характеристиками на поле битвы.

701.6b Если замещающий эффект применяется к созданию фишки, то этот эффект применяется перед учетом каких-либо продолжительных эффектов, модифицирующих характеристики той фишки. Если замещающий эффект применяется ко входу фишки на поле боя, то этот эффект применяется после учета каких-либо продолжительных эффектов, модифицирующих характеристики той фишки.

701.6c Ранее, эффекты создающие фишки предписывали игроку «положить на поле битвы [эти фишки]». Карты, напечатанные с таким текстом получили исправления в базе карт Оракл, так что они сейчас «создают» эти фишки.

#### 701.7. Уничтожить

701.7a Чтобы уничтожить перманент, переместите его с поля битвы на кладбище его владельца.

701.7b Перманент может быть уничтожен только в результате применения эффекта использующего слово «уничтожьте» или в результате выполнения действия вызванного состоянием, проверяющего наличие смертельных повреждений (смотрите правило 704.5g) или повреждений от источника со смертельным касанием (смотрите правило 704.5h). Если перманент помещается на кладбище владельца по любой другой причине, это не является уничтожением.

701.7c Эффект регенерации замещает событие уничтожения. Смотрите правило 701.14, «Регенерировать».

#### 701.8. Сбросить

701.8a Сбросить карту значит переместить её из руки владельца на кладбище этого игрока.

701.8b По умолчанию, эффекты предписывающие игроку сбросить карту позволяют этому игроку выбрать какую карту сбросить. Однако, некоторые эффекты требуют сброса случайной карты или позволяют другому игроку выбрать какая карта будет сброшена.

701.8c Если карта сбрасывается, но эффект предписывает поместить её, не показывая, в скрытую зону вместо кладбища владельца, все значения характеристик карты считаются неизвестными. Если карта сброшена таким образом для уплаты стоимости, которая уточняет определённую характеристику у сброшенной карты, то такая уплата стоимости нелегальна и игра возвращается к моменту до уплаты стоимости (смотрите правило 721, «Обработка нелегальных действий»).

#### 701.9. Удвоить

701.9a Удвоение атаки/выносливости существа создает продолжительный эффект. Этот эффект модифицирует атаку/выносливость того существа, но не задает особые значения для этих характеристик. Смотрите правило 613.3с.

701.9b Чтобы удвоить силу существа, это существо получает  $+X/+0$ , где  $X$  — сила того существа, когда заклинание или способность, удваивающая силу, разрешается. Похожим образом, эффект, удваивающий выносливость существа, дает ему  $+0/+X$ , где  $X$  — выносливость существа. Удвоение и силы и выносливости даст существу  $+X/+Y$ , где  $X$  и  $Y$  — сила и выносливость существа соответственно.

701.9c Если сила существа меньше нуля во время удвоения, то тогда удвоение означает дать существу  $-X/-0$ , где  $X$  — разность между нулем и силой существа. Аналогично для выносливости.

701.9d Чтобы удвоить количество жизней игрока, этот игрок получает или теряет такое количество жизней, чтобы его новое количество жизней было в два раза больше исходного значения.

701.9e Чтобы удвоить количество некоторых жетонов на перманенте или игроке, положите на тот перманент или игрока количество тех жетонов, равное количеству этих жетонов которые уже там были.

701.9f Чтобы удвоить количество маны определенного типа в хранилище маны игрока, этот игрок добавляет количество той маны, равное количеству той маны которое уже у них было.

#### 701.10. Обменять

701.10a Заклинание или способность могут предписывать обменять что-либо (например, количество жизней или контроль над двумя перманентами) при её разрешении. Когда такое заклинание или способность разрешается, если обмен целиком не может быть произведён, то ни одна из частей обмена не происходит

***Пример:** Если заклинание предписывает обменять контроль над двумя целевыми существами, но одно из этих существ уничтожается до разрешения этого заклинания, то заклинание ничего не делает с оставшимся существом.*

701.10b Когда обменян контроль над двумя перманентами, если эти перманенты контролировались разными игроками, каждый из них одновременно получает контроль над перманентом, который контролировался другим игроком. Напротив, если эти перманенты контролировались одним игроком, то эффект обмена не делает ничего.

701.10c Когда обмениваются количеством жизней, каждый игрок получает или теряет количество жизней необходимое, чтобы сравняться с предыдущим количеством жизней другого игрока. Эффекты замещения могут изменить эти потери или получение жизней, а срабатывающие способности могут сработать от них. Игрок, который не может получать жизни, не может таким образом получить большее количество жизней, а игрок, который не может терять жизни, - меньшее (см. правила 118.7 и 118.8).

701.10d Некоторые заклинания или способности предписывают игроку обменять картынаходящиеся в одной зоне на карты в другой зоне (например, изгнанные карты и карты в руке игрока). Эти заклинания и способности работают также как и другие заклинания и способности с «обменять», за исключением того, что они могут обменять карты только если владельцем всех этих карт является один и тот же игрок, и они могут обменять карты, даже если одна из зон пуста.

701.10e Если карта находящаяся в одной зоне обменивается на карту из другой зоны, и каждая из них прикреплена к объекту, то эта карта прекращает быть прикрепленной к этому объекту и к нему прикрепляется другая карта.

701.10f Если заклинание или способность предписывает игроку просто обменять две зоны между собой, и одна из зон пуста, карты в этих зонах всё равно обмениваются.

701.10g Заклинание или способность может предписывать игроку обменять два числовых значения. При таком обмене, каждое число становится равным предыдущему значению другого. Если оба числа это количество жизней, затрагиваемые игроки теряют и получают необходимое количество жизней чтобы достичь нужного значения. Эффекты замещения могут модифицировать это получение или потерю жизней, а срабатывающие способности могут сработать при этих событиях. Игрок, который не может получать жизни, не может таким образом получить большее количество жизней, а игрок, который не может терять жизни, - меньше (см. правила 118.7 и 118.8). Если каждое из этих значений является силой или выносливостью, создаётся продолжительный эффект устанавливающий силу или выносливость в другое значение (смотрите правило 613.3b). Это правило не применяется для заклинаний или способностей которые меняют местами силу и выносливость существа.

#### 701.11. Изгнать

701.11a Чтобы изгнать объект, переместите его оттуда где он находится в зону изгнания. Смотрите правило 406, «Изгнание».

#### 701.12. Драться

701.12a Заклинание или способность могут предписывать существу драться с другим существом, или могут предписывать двум существам драться друг с другом. Каждое из этих существ наносит повреждения равные своей силе другому существу.

701.12b Если существо которое должно драться уже не находится на поле битвы или более не является существом, повреждения не наносятся. Если существо является нелегальной целью для разрешающегося заклинания или способности, которая предписывает драться, повреждения не наносятся.

701.12c Если существо дерётся само с собой, то оно дважды наносит повреждения равные своей силе само себе.

701.12d Повреждения, наносящиеся когда существо дерётся не являются боевыми.

#### 701.13. Разыграть (англ. Play)



701.13a Разыграть землю означает переместить её на поле битвы из зоны, в которой она находится (обычно это рука). Игрок может разыграть землю если у него есть приоритет, это главная фаза его хода, стек пуст и в этом ходу он ещё не разыгрывал землю. Разыгрывание земли является специальным действием (смотрите правило 115), так что оно не использует стек. Это просто происходит. Выкладывание земли на поле битвы в результате разрешения заклинания или способности это не то же самое, что разыграть землю. Смотрите правило 305, «Земли».

701.13b Разыграть карту означает разыграть её как землю или разыграть эту карту как заклинание, в зависимости от того, что это за карта.

701.13c Некоторые эффекты предписывают игроку «играть» с изменением некоторого аспекта игры, например «Играйте с открытой верхней картой вашей библиотеки». «Играйте» в этом предложении означает играть в Magic.

701.13d Ранее, действие разыгрывания заклинания, или разыгрывания карты как заклинания, обозначалось на картах как «разыграйте» (англ. play) это заклинание или эту карту. Карты, на которых был напечатан такой текст, получили исправления в базе карт Оракл и теперь они содержат текст «разыграйте» (англ. cast) это заклинание или эту карту.

701.13e Ранее, действие использования активируемой способности обозначалось на картах как «разыграйте» эту способность. Карты, на которых был напечатан этот текст, получили исправление в базе карт Оракл и теперь они содержат текст «активируйте» эту способность.

#### 701.14. Регенерировать

701.14a Если эффект разрешения заклинания или способности регенерирует перманент, то он создаёт эффект замещения который предотвращает следующий раз когда этот перманент должен быть уничтожен в этом ходу. В таком случае, «Регенерируйте [перманент]» означает «В следующий раз когда [перманент] должен быть уничтожен в этом ходу, вместо этого удалите все повреждения размеченные на нём и поверните его. Если это атакующее или блокирующее существо, удалите его из боя».

701.14b Если эффект статической способности регенерирует перманент, он замещает уничтожение альтернативным эффектом каждый раз когда перманент должен быть уничтожен. В этом случае «Регенерируйте [перманент]» означает «Вместо этого удалите все повреждения размеченные на [перманенте] и поверните его. Если это атакующее или блокирующее существо, удалите его из боя».

701.14c Ни активация способностей, создающих регенерационный щит, ни разыгрывание заклинаний, создающих регенерационный щит, не является тем же самым, что регенерирование перманента. Эффекты, гласящие, что перманент не может быть регенерирован, не предотвращают активацию таких способностей или разыгрывание таких заклинаний. Вместо этого они предотвращают эффект срабатывания регенерационного щита.

#### 701.15. Показать

701.15a Чтобы показать карту, покажите её всем игрокам на короткое время. Если эффект указывает, что карта должна быть показана, она остаётся показанной так долго как это требуется для выполнения всех частей эффекта, к которому она относится. Если стоимость разыгрывания заклинания или активации способности включает в себя показывание карты, карта остаётся показанной с момента когда заклинание или способность была анонсирована и до тех пор пока она не покинет стек.

701.15b Показывание карты не приводит к смене зоны в которой карта находится.

701.15c Если карты в библиотеке игрока тасуются или их порядок изменяется иным способом, то любые показанные карты, которые были переупорядочены, перестают быть показанными и становятся новыми объектами.

701.15d Некоторые эффекты предписывают игроку посмотреть одну или более карт. Просмотр карты следует тем же правилам, что и показывание карты, за исключением того, что эта карта показывается только указанному игроку.

#### 701.16. Пожертвовать

701.16a Чтобы пожертвовать перманент, контролирующий его игрок перемещает его с поля битвы непосредственно на кладбище владельца. Игрок не может пожертвовать что-либо не являющееся перманентом, или что-то являющееся перманентом не под его контролем. Пожертвование перманента не уничтожает его, так что регенерация или другие эффекты замещающие уничтожение не влияют на это действие.

#### 701.17. Предсказать

701.17a «Предсказать N» означает посмотреть N верхних карт вашей библиотеки, затем положить любое количество из них в низ вашей библиотеки в любом порядке, а оставшиеся положить на верх вашей библиотеки в любом порядке.

701.17b Если игроку предписывается предсказать 0, то события предсказания не происходит. Способности срабатывающие когда игрок предсказывает не срабатывают.

701.17c Если несколько игроков предсказывают одновременно, все игроки смотрят на верхние карты колод одновременно. После этого в порядке АИНАИ игроки выбирают, как разместить карты, и после этого одновременно перемещают те карты.

#### 701.18. Найти

701.18a Чтобы найти карту в зоне, просмотрите все карты в этой зоне (даже если это скрытая зона) и найдите карту, которая соответствует полученному описанию.

701.18b Если игрок осуществляет в скрытой зоне поиск карты с заданной характеристикой, такой как карта с определённым типом карты или цветом, то этому игроку не обязательно находить некоторую или все из этих карт, даже если они находятся в этой зоне

***Пример:** Рассыпаться в Прах содержит: «Изгоните целевую небазовую землю. Найдите на кладбище, в руке и в библиотеке контролирующего ту землю игрока любое количество карт таким же именем, как у нее, и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку». Игрок разыгрывает Рассыпаться в Прах выбрав целью карту Церковный Сад (небазовая земля). Игрок контролирующей Церковный Сад имеет ещё один экземпляр Церковного Сада на кладбище и два в его библиотеке. Игрок контролирующей Рассыпаться в Прах должен найти Церковный Сад на кладбище, но может выбрать найти ноль, один или два Церковных Сада в библиотеке.*

701.18c Если игроку предписывается в скрытой зоне найти карту с характеристикой, которая не может быть определена, то этот игрок может осуществить поиск в этой зоне, но не может найти какой-либо карты

**Пример:** *Стяжание Интеллекта имеет текст: «Целевой оппонент показывает свою руку. Вы выбираете из нее не более X карт, не являющихся землями, и изгоняете их. Для каждой карты, изгнанной таким образом, найдите на кладбище, в руке и в библиотеке того игрока любое количество карт с таким же именем, как у нее, и изгоните их. Затем тот игрок тасует свою библиотеку». Если целевой игрок не имеет карт в руке, когда Стяжание Интеллекта разрешается, игрок разыгравший Стяжание Интеллекта осуществляет поиск в указанных зонах, но не изгоняет никаких карт.*

701.18d Если игрок осуществляет в скрытой зоне поиск некоторого числа карт, вроде «карту» или «три карты», этот игрок обязан найти столько же карт (или столько сколько возможно, если зона содержит недостаточно карт).

701.18e Если эффект содержащий инструкцию найти не содержит при этом инструкцию показать карту(ы), то эта карта(ы) не показывается.

701.18f Если поиск в зоне замещается поиском в ограниченной части этой зоны, все остальные инструкции касательно поиска в этой зоне тем не менее применяются. Способности, срабатывающие, когда происходит поиск в библиотеке, сработают.

**Пример:** *Воздушный Блюститель Мыслей имеет текст «Если оппонент должен искать в библиотеке, то он ищет в четырех верхних картах той библиотеки вместо этого». Болдвирские Тяжеловесы имеют текст «Когда Болдвирские Тяжеловесы выходят на поле битвы, каждый оппонент может найти в своей библиотеке карту существа и положить ее в игру. Затем каждый игрок, искавший в своей библиотеке таким образом, тасует ее». Оппонент, искавший существо только в верхних четырех картах своей библиотеки из-за способности Воздушного Блюстителя Мыслей, должен будет тасовать всю библиотеку.*

701.18g Если эффект позволяет игроку искать карты в зоне и произвести с ними дополнительные действия, тот игрок может поискать карты, даже если те действия невозможны или нелегальны.

701.18h Если несколько игроков должны искать карты одновременно, все игроки одновременно смотрят на подходящие карты, после этого в порядке АИНАИ выбирают, какую карту найти.

701.19. Тасовать

701.19a Чтобы перетасовать библиотеку или стопку карт лежащих лицом вниз, переложите их случайным образом, так чтобы ни один из игроков не знал в каком порядке они следуют.

701.19b Некоторые эффекты предписывают игроку найти карту или карты в библиотеке, перетасовать эту библиотеку, а затем положить найденную карту или карты на некоторую позицию в библиотеке. Не смотря на то, что найденная карта или карты никогда не покидали библиотеки, они не участвуют в тасовке. Вместо этого тасуются все карты библиотеки кроме них. Способности срабатывающие когда тасуется библиотека срабатывают так же, как обычно. Смотрите также правило 401 «Библиотека».

701.19c Если эффект предписывает игроку втасовать в библиотеку один или более определенных объектов, то эта библиотека тасуется даже если ни один из этих объектов не находится в той зоне где ожидалось или эффект заставил все эти объекты переместиться в другую зону или остаться в текущей зоне

**Пример:** *Коварство имеет текст «Когда Коварство попадает откуда-либо на кладбище, втасуйте его в библиотеку его владельца». Оно попадает на кладбище и срабатывает его способность, а затем в ответ игрок изгоняет его из кладбища. Когда способность разрешается, библиотека тасуется.*

**Пример:** *Зенит Черного Солнца имеет текст в частности «Втасуйте Зенит Черного Солнца в библиотеку его владельца». Зенит Черного Солнца находится на кладбище и получает Воспоминание (с помощью Дралну, Лорд Лич), а затем разыгрывается из кладбища. Зенит Черного Солнца будет изгнан, а библиотека его владельца будет перетасована.*

701.19d Если эффект предписывает игроку втасовать в библиотеку набор объектов, то библиотека тасуется даже если в этом наборе нет объектов

**Пример:** *Шаман-Могильщик имеет текст «Когда Шаман-могильщик выходит на поле битвы, целевой игрок втасовывает любое количество целевых карт со своего кладбища в свою библиотеку». Он выходит на поле битвы, срабатывает его способность, и в качестве целей не выбирается ни одной карты. Когда способность разрешается, целевой игрок тем не менее должен перетасовать свою библиотеку.*

701.19e Если эффект предписывает игроку тасовать библиотеку в которой нет карт или только одна карта, способности срабатывающие при тасовании библиотеки тем не менее срабатывают.

701.19f Если одновременно две или более способности предписывают тасовать библиотеку несколько раз, то способности срабатывающие при тасовании библиотеки срабатывают столько же раз.

701.20. Повернуть и Развернуть

701.20a Чтобы повернуть перманент, поверните его на бок из вертикального положения. Только развёрнутые перманенты могут быть повёрнуты.

701.20b Чтобы развернуть перманент, поверните его обратно в вертикальное положение из бокового положения. Только повёрнутые перманенты могут быть развёрнуты.

701.21. Сглазить

701.21a «Сглазить N» означает посмотреть N верхних карт библиотеки оппонента, и из них положить любое количество в низ этой библиотеки в любом порядке, а оставшиеся положить на верх этой библиотеки в любом порядке.

701.22. Столкнуться

701.22a Чтобы столкнуться, игрок показывает верхнюю карту своей библиотеки. Этот игрок может потом положить эту карту в низ своей библиотеки.

701.22b «Столкнуться с оппонентом» означает «Выберите оппонента. Вы и этот оппонент каждый сталкивается».

701.22c Каждый игрок, участвующий в столкновении, показывает верхнюю карту своей колоды. Потом те игроки в порядке АИНАИ выбирают, куда поместить те карты, после чего одновременно помещают карты туда.

701.22d Игрок выигрывает столкновение, если он показал карту с наибольшей конвертированной мана-стоимостью среди всех показанных таким образом карт.

#### 701.23. Перейти в измерение (неоф.) (англ. Planeswalk)

701.23a Игрок может перейти в измерение только во время игры Погоня по Мирам. Только контролер измерения может перейти в измерение. Смотрите правило 901 «Погоня по мирам».

701.23b Перейти в измерение означает положить каждую лежащую лицом вверх карту измерения и карту феномена в низ колоды измерений их владельца лицом вниз, затем снять верхнюю карту вашей колоды измерений из этой колоды и перевернуть лицевой стороной вверх.

701.23c Игрок может перейти в измерение в результате разрешения «способности перехода в измерение» (planeswalking ability) (смотрите правило 901.8), как следствие того, что владелец лежащей лицом вверх карты измерения или карты феномена покинул игру (смотрите правило 901.10), или если срабатывающая способность феномена покинула стек (смотрите правило 704.5х). Способности также могут предписывать игроку перейти в измерение.

701.23d Карта измерения, которая поворачивается лицевой стороной вверх это измерение в которое переходит игрок. Карта измерения, которая переворачивается лицом вниз или которая покидает игру это измерение, которое покидает игрок. То же самое верно в отношении феномена.

#### 701.24. Привести в действие (Неоф.) (англ. Set in Motion)

701.24a Только карты замыслов могут быть приведены в действие, и только во время игры Архивраг. Только архивраг может привести в действие карту замысла. Смотрите правило 312 «Замысел» и правило 904 «Архивраг».

701.24b Чтобы привести в действие замысел, переместите его с верха колоды замыслов, если он находится на верху вашей колоды замыслов, и поверните лицевой стороной вверх, если он не повернут лицом вверх. Замысел считается приведенным в действие, даже если ни одно из этих действий не было выполнено.

701.24c В текущий момент времени может быть приведён в действие только один замысел. Если игроку предписывается привести в действие несколько замыслов, то этот игрок столько же раз приводит замысел в действие.

#### 701.25. Отказаться (неоф) (англ.: Abandon)

701.25a Отказаться можно только от действующей лежащей лицом вверх карты замысла, и только во время игры Архивраг. Смотрите правило 312 «Замысел» и правило 904 «Архивраг».

701.25b Чтобы отказаться от замысла, переверните его рубашкой вверх и положите в низ колоды замыслов её владельца.

#### 701.26. Распространить

701.26a Распространить означает выбрать любое количество перманентов и/или игроков, имеющих жетоны, затем положить на каждый перманент или игрока ровно один дополнительный жетон такого типа, которого он уже имеет.

701.26b Если перманент или игрок, выбранный таким образом, имеет жетоны более чем одного типа, игрок использующий распространение выбирает какого типа жетон добавить.

701.26с В варианте игры Двухголовый Гигант команда имеет общее количество жетонов яда. Если более одного игрока в команде выбрано таким образом, только один из этих игроков может получить дополнительный жетон яда. Смотрите правило 810 «Вариант игры «Двухголовый гигант»».

#### 701.27. Трансформировать

701.27a Чтобы трансформировать перманент, переверните его другой лицевой стороной вверх. Только перманенты представленные двусторонними картами могут трансформироваться. (Смотрите правило 711, «Двусторонние карты»).

701.27b Хотя трансформирование перманента и использует такое же физическое действие, что перевернуть перманент лицевой стороной вниз или лицевой стороной вверх, они являются разными действиями. Когда перманент трансформируется, не срабатывают способности, срабатывающие когда перманент переворачивается лицевой стороной вниз, и так далее.

701.27с Если заклинание или способность предписывают игроку трансформировать любой перманент, не представленный двусторонней картой, то ничего не происходит.

701.27d Если заклинание или способность предписывают игроку трансформировать перманент, а лицевая сторона, в которую перманент должен бы трансформироваться, представлена мгновенным заклинанием или волшебством, то ничего не происходит.

701.27e Некоторые срабатывающие способности срабатывают когда объект «трансформируется в» объект с определённой характеристикой. Такие способности срабатывают если этот объект трансформируется и имеет указанную характеристику сразу после трансформации.

701.27f Если активируемая или срабатывающая способность перманента, которая не является отложенной срабатывающей способностью этого перманента, пытается трансформировать его, этот перманент трансформируется только если он не был трансформирован с тех пор как эта способность была помещена в стек. Если отложенная срабатывающая способность перманента пытается трансформировать этот перманент, то перманент трансформируется только если он не был трансформирован с тех пор как эта отложенная срабатывающая способность была создана. В обоих случаях, если перманент был трансформирован, то инструкция трансформировать его игнорируется. Это изменение предыдущих правил.

#### 701.28. Задержать

701.28a Некоторые заклинания и способности могут задержать перманент. До следующего хода игрока, контролирующего это заклинание или способность, тот перманент не может атаковать или блокировать и его активируемые способности не могут быть активированы.

#### 701.29. Заселить

701.29a Заселить означает выбрать фишку существа под вашим контролем и создать фишку являющуюся копией той фишки существа.

701.29b Если под вашим контролем нет фишек существ когда вам предписывается заселить, вы не создаёте фишку.

#### 701.30. Чудовищность

701.30a «Чудовищность N» означает: «Если этот перманент не является чудовищным, положите на него N жетонов +1/+1, и он становится чудовищным».

701.30b Чудовищность это обозначение, которое не имеет значения с точки зрения правил, кроме создания маркера, который действие чудовищности и другие заклинания и способности могут распознать. Только перманенты могут быть или становиться чудовищными. Как только перманент становится чудовищным, он остаётся чудовищным до тех пор пока не покинет поле битвы. Чудовищный не является способностью или частью копируемых величин перманента.

701.30c Если способность перманента дает игроку указание «Чудовищность X», другие способности этого перманента также могут упоминать X. Значение X в этих способностях равняется значению X для перманента, когда тот стал чудовищным.

#### 701.31. Голосовать (неоф) (англ.: Vote)

701.31a Некоторые заклинания и способности предписывают игроку голосовать за один из вариантов из списка, чтобы определить некоторый аспект этого заклинания или способности. Чтобы проголосовать, каждый игрок, начиная с указанного игрока и в порядке хода, выбирает один из этих вариантов.

701.31b Приведёнными вариантами могут быть объекты, слова не имеющие значения с точки зрения правил и сопряжённые с разными эффектами, либо другие переменные влияющие на разрешение этого заклинания или способности.

701.31c Если текст заклинания или способности ссылается на «голосование», то он ссылается именно на голосование, а не на какие-либо заклинания или способности, которые включают совершение игроками каких либо выборов или решений без использования слова «голосовать».

701.31d Если эффект даёт игроку несколько голосов, то эти голоса этот игрок использует все сразу в то же время когда будет в следующий раз голосовать.

#### 701.32. Подмога

701.32a «Подмога N» означает: «Выберите из существ под вашим контролем существо с наименьшим значением выносливости или со значением выносливости, одинаково низким с наименьшим среди существ под вашим контролем. Положите N жетонов +1/+1 на то существо».

#### 701.33. Воплощение

701.33a «Воплотите [карту]» означает: «Положите [ту карту] на поле битвы рубашкой вверх». Такой перманент является существом 2/2 без текста, без имени, без подтипов и без мана-стоимости. Пока этот перманент находится рубашкой вверх, он является воплощенным перманентом. Эффект, задающий его характеристики, действует все время, пока карта находится рубашкой вверх, и заканчивается, когда она переворачивается рубашкой вниз.

701.33b В любое время, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть воплощенный перманент под вашим контролем рубашкой вниз. Это специальное действие, которое не использует стек (см. правило 115.2b). Чтобы выполнить действие, покажите всем игрокам, что представляющая тот перманент карта является картой существа, покажите ее мана-стоимость, оплатите эту стоимость, затем переверните перманент рубашкой вниз. Эффект, задающий его характеристики, когда карта находилась рубашкой вверх, заканчивается, и перманент получает свои обычные характеристики. Если представляющая тот перманент карта не является картой существа, или у нее нет мана-стоимости, ее нельзя перевернуть рубашкой вниз таким образом.

701.33c Если воплощена карта с Обратнем, контролирующий ее игрок может использовать процедуру, описанную в правиле 702.36e, чтобы перевернуть рубашкой вниз находящийся рубашкой вверх перманент с Обратнем, а не описанную выше процедуру переворачивания рубашкой вниз воплощенного перманента.

701.33d Если эффект предписывает игроку воплотить несколько карт из его библиотеки, те карты воплощаются по одной.

#### 701.34. Содействие

701.34a «Содействие N» на перманенте означает: «Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более N других целевых существ». «Содействие N» на мгновенном заклинании или заклинании волшебства означает: «Положите один жетон +1/+1 на каждое из не более N целевых существ».

#### 701.35. Дознание

701.35a «Используйте Дознание» означает: «Создайте фишку бесцветного артефакта Уликасо способностью “{2}”, пожертвуйте этот артефакт: возьмите карту”».

#### 701.36. Соединение

701.36a Соединение — это действие с ключевым словом, которое печатается в текстеспособности на одной из карт в соединяющейся паре. (Смотрите правило 712«Соединяющиеся карты».) Чтобы соединить две карты в соединяющейся паре, положите их на поле битвы обратной лицевой стороной вверх объединенными. Получившийся перманент является одним объектом, представленным двумя картами.

701.36b Соединить можно только две карты из одной пары для соединения. Фишки, карты без Соединения или соединяющиеся карты, не входящие в одну пару, нельзя соединить.

701.36c Если эффект предписывает игроку соединить карты, которые не могут быть соединены, то те карты остаются в своей текущей зоне (как правило, в изгнании).

***Пример:** Игрок является владельцем и контролирует Полночных Мародеров и фишку, копирующую Крыс с Могильника. В начале боя оба перманента изгоняются, но не могут быть соединены. Полночные Мародеры остаются в изгнании, а изгнанная фишка перестает существовать.*

#### 701.37. Разозлить (неоф) (англ.: Goad)

701.37a Некоторые заклинания и способности могут разозлить существо. До следующего хода игрока контролирующего это заклинание или способность, то существо атакует в каждом бою если это возможно и атакует игрока отличного от этого игрока если возможно.



#### 701.38. Подстегнуть

701.38a Чтобы подстегнуть перманент, вы выбираете не разворачивать его во время вашего следующего шага разворота.

701.38b Перманент может быть подстегнут, даже если он не повернут или был подстегнут ранее в этом ходу. Если вы подстегиваете перманент более одного раза до своего следующего шага разворота, каждый эффект, не дающий ему развернуться, заканчивается во время одного шага разворота.

701.38c Объект, который не находится на поле битвы, не может быть подстегнут.

#### 701.39. Использовать Разведку

701.39a Некоторые способности позволяют перманенту использовать Разведку. Для этого контроллер того перманента показывает верхнюю карту своей колоды. Если это карта земли, тот игрок кладет ее в свою руку. Иначе, этот игрок кладет жетон +1/+1 на тот перманент и может положить показанную карту на кладбище.

701.39b Перманент использовал Разведку после того, как процесс, описанный в правиле 701.39a был выполнен, даже если некоторые или все его действия были невозможны.

701.39c Если перманент сменил зону перед тем как эффект заставил его использовать Разведку, используется последняя известная информация о нем чтобы определить, какой объект использовал Разведку и кто его контролировал.

#### 701.40. Собрать (Assemble)

701.40a Assemble — действие с ключевым словом в Unstable. Только одна карта помимо карт с серебряной границей ссылается на это действие. Карты и механики из набора Unstable не включены в эти правила.

#### 701.41. Слежка

701.41a "Слежка N" означает: посмотреть N верхних карт вашей колоды, затем положить любое количество карт среди них на кладбище и остальные на верх библиотеки в любом порядке.

701.41b Если эффект позволяет вам посмотреть дополнительные карты во время слежки, эти карты включаются в те карты, которые вы можете положить на кладбище или на верх библиотеки в любом порядке.

#### 701.42. Адаптируйте

701.42a «Адаптируйте N» означает: «Если на этом перманенте нет жетонов +1/+1, положите на него N жетонов +1/1.»

### 702. Способности с ключевым словом.

702.1. Большинство способностей точно описывают то, что они делают, прямо в текстправилах карты. Некоторые, правда, встречаются очень часто и потребуют много места для описания на карте. В таких случаях объект содержит только имя способности в виде «ключевого слова», и иногда сопровождаются текстом напоминания, обобщающего текстправила.

702.1a Если эффект ссылается на «стоимость [способность с ключевым словом]», то он ссылается только на изменяемую стоимость для этого ключевого слова

**Пример:** *Варольц, Изрезанный Шрамами имеет следующую способность: «Каждая карта существа на вашем кладбище имеет способность Утилизации. Стоимость Утилизации равна мана-стоимости». Стоимость утилизации карт существ это количество маны равное их мана-стоимости, а стоимость активации способности утилизации это такое количество маны плюс «изгоните эту карту из вашего кладбища».*

702.1b Эффект выдающий объекту способность с ключевым словом может определять переменную в этой способности, такую как X или её «[способность с ключевым словом] стоимость», основываясь на характеристиках этого объекта или другой информации касающейся состояния игры. Для этих способностей значение переменной постоянно обновляется

**Пример:** *Вулканический Гелион имеет способность «Вулканический Гелион имеет Эхо {X}, где X - это количество вашей жизни». Если количество ваших жизней равно 10 когда срабатывает способность, но равно 5 на её разрешении, то стоимость эха которую нужно заплатить это {5}.*

**Пример:** *Fire/Ice это двойная карта, половинкам которой соответствуют мана-стоимости {1}{R} и {1}{U}. Полыхающее прошлое имеет текст «Каждая карта мгновенного заклинания и волшебства на вашем кладбище получает Воспоминание до конца хода. Стоимость Воспоминания равна ее мана-стоимости.» Fire/Ice имеет «Воспоминание {2}{U}{R}» пока она находится на кладбище, однако если вы выбираете разыграть Fire то получившееся заклинание имеет «Воспоминание {1}{R}».*

## 702.2. Смертельное касание

702.2a Смертельное касание является статической способностью.

702.2b Существо, выносливость которого больше чем 0, и получившее повреждения от источника со смертельным касанием с последнего момента, когда проводилась проверка действий вызванных состоянием, уничтожается, что является действием вызванным состоянием. Смотрите правило 704.

702.2c Любое ненулевое количество боевых повреждений, назначенных существу от источника со смертельным касанием, расценивается как смертельные повреждения для определения легальности назначения боевых повреждений независимо от выносливости этого существа. Смотрите правило 510.1c–d.

702.2d Правила смертельного касания выполняются независимо от того, из какой зоны источник со смертельным касанием наносил повреждения.

702.2e Если объект сменяет зону до того, как эффект заставит его нанести повреждения, то при определении, имел ли источник смертельное касание, используется последняя известная о нём информация.

702.2f Несколько экземпляров смертельного касания на одном и том же объекте учитываются как один.

## 702.3. Защитник

702.3a Защитник является статической способностью.

702.3b Существо со способностью Защитник не может атаковать.

702.3c Несколько экземпляров защитника на одном и том же существе учитываются как один.

#### 702.4. Двойной удар

702.4a Двойной удар - это статическая способность, которая изменяет правила на шаге боевых повреждений. (Смотрите правило 510, «Шаг боевых повреждений»).

702.4b Если по крайней мере одно атакующее или блокирующее существо имеет первый удар (смотрите правило 702.7) или двойной удар на момент начала шага боевых повреждений, то боевые повреждения на этом шаге назначают только существа с первым ударом или двойным ударом. После этого шага, вместо перехода к шагу конца боя, в фазе боя начинается второй шаг боевых повреждений. На этом шаге боевые повреждения назначают только существа остающиеся атакующими или блокирующими, и при этом не имевшие первого удара или двойного удара на момент начала первого шага боевых повреждений, а также существа остающиеся атакующими или блокирующими, и к тому же имеющие двойной удар. После этого шага фаза боя переходит к шагу конца боя.

702.4c Удаление двойного удара у существа во время первого шага боевых повреждений приведёт к тому, что это существо не будет распределять боевые повреждения во втором шаге боевых повреждений.

702.4d Получение двойного удара существом с первым ударом, после того как оно уже нанесло боевые повреждения на первом шаге нанесения боевых повреждений, приведёт к тому, что это существо будет распределять боевые повреждения во втором шаге боевых повреждений.

702.4e Несколько экземпляров двойного удара на одном и том же существе учитываются как один.

#### 702.5. Зачаровать

702.5a Зачаровать является статической способностью, записывается как «Зачаровать [объект или игрока]». Способность зачаровать определяет то, что может быть выбрано в качестве цели для заклинания Ауры и что Аура может зачаровывать.

702.5b Для более полной информации об Аурах смотрите правило 303, «Чары».

702.5c Если Аура имеет несколько экземпляров Зачаровать, то применяются все из них. Цель Ауры должна соответствовать всем требованиям от всех экземпляров Зачаровать. Аура может зачаровать только объекты или игроков соответствующих всем её способностям зачаровать.

702.5d Ауры, которые могут зачаровывать игрока могут иметь целью и быть прикреплёнными только к игрокам. Целью таких Ауры не могут быть выбраны перманенты и они не могут быть прикреплены к перманентам.

#### 702.6. Снарядить

702.6a Снарядить - это статическая способность карт Снаряжения. «Снарядить [стоимость]» означает «[Стоимость]: Прикрепите этот перманент к целевому существу под вашим контролем. Активируйте эту способность только тогда, когда вы можете разыгрывать волшебство».

702.6b Для более полной информации о Снаряжении, смотрите правило 301, «Артефакты».

702.6c «Снарядить существо [с качеством]» является видом способности Снаряжения. «Снарядить существо [с качеством] [стоимость]» значит: «[Стоимость]: Прикрепите этот перманент к целевому существу [с качеством] под вашим контролем. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство.» Эта способность не ограничивает, к чему может быть прикреплено Снаряжение.

702.6d Способность «снарядить существо [с качеством]» является способностью Снарядить, и стоимость способности «снарядить существо [с качеством]» является стоимостью способности Снарядить. Любые эффекты, изменяющие как или может ли игрок активировать способность Снарядить объекта влияют на способности типа «снарядить существо [с качеством]» этого объекта. Любые эффекты, увеличивающие или уменьшающие стоимость Снарядить увеличат или уменьшат стоимость такой способности.

702.6e Если у перманента есть несколько экземпляров снарядить, то может быть активирована любая из его способностей снарядить.

#### 702.7. Первый Удар

702.7a Первый удар - это статическая способность, которая изменяет правила шага боевых повреждений. (Смотрите правило 510, «Шаг боевых повреждений»).

702.7b Если по крайней мере одно атакующее или блокирующее существо имеет первый удар или двойной удар (смотрите правило 702.4), на момент начала шага боевых повреждений, то боевые повреждения на этом шаге назначают только существа с первым ударом или двойным ударом. После этого шага, вместо перехода к шагу конца боя, в фазе боя начинается второй шаг боевых повреждений. На этом шаге боевые повреждения назначают только существа остающиеся атакующими или блокирующими, и при этом не имевшие первого удара или двойного удара на момент начала первого шага боевых повреждений, а также существа остающиеся атакующими или блокирующими, и к тому же имеющие двойной удар. После этого шага, фаза боя переходит к шагу конца боя.

702.7c Получение способности первого удара существом без этой способности, после нанесения боевых повреждений на первом шаге боевых повреждений не предотвращает распределения боевых повреждений этим существом на втором шаге боевых повреждений. Удаление первого удара у существа после того как оно нанесло боевые повреждения на первом шаге боевых повреждений не позволяет этому существу распределять боевые повреждения на втором шаге боевых повреждений (если только это существо не имеет двойного удара).

702.7d Несколько экземпляров первого удара на одном и том же существе учитываются как один.

#### 702.8. Миг

702.8a Миг это статическая способность, которая функционирует в любой зоне из которой вы можете разыграть карту у которой она есть. «Миг» означает «Вы можете разыгрывать эту карту в любой момент когда вы можете разыгрывать мгновенное заклинание».

702.8b Несколько экземпляров Мига на одном и том же объекте расцениваются как один.

#### 702.9. Полёт

702.9a Полёт является способностью уклонения.

702.9b Существо с полётом не может быть заблокировано существами без полёта и/или захвата. Существо с полётом может блокировать как существ с полётом и без него. (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих», и правило 702.17 «Захват»).

702.9c Несколько экземпляров полёта на одном существе учитываются как один.

#### 702.10. Ускорение

702.10a Ускорение является статической способностью.

702.10b Если существо имеет ускорение, то оно может атаковать, даже если не было под контролем контролирующего его игрока непрерывно с момента, когда он последний раз начинал свой ход. (Смотрите правило 302.6.)

702.10c Если существо имеет ускорение, то контролирующий его игрок может активировать его активируемые способности, стоимость которых содержит символ поворота или символ разворота, даже в том случае, если контролирующий его игрок не контролировал его непрерывно с момента, когда он последний раз начинал свой ход. (Смотрите правило 302.6)

702.10d Несколько экземпляров ускорения на одном и том же существе учитываются как один.

#### 702.11. Порчеустойчивость

702.11a Порчеустойчивость является статической способностью.

702.11b «Порчеустойчивость» на перманенте означает: «Этот перманент не может быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов».

702.11c «Порчеустойчивость» у игрока означает: «Вы не можете быть целью заклинаний или способностей под контролем ваших оппонентов».

702.11d «Порчеустойчивость от [качества]» является видом способности Порчеустойчивости. «Порчеустойчивость от [качества]» на перманенте означает: «Этот перманент не может быть целью заклинаний с [качеством] под контролем вашего оппонента или способностей под контролем вашего оппонента с источником с [качеством].» Способность «порчеустойчивость от [качества]» является способностью порчеустойчивости.

702.11e Любой эффект, заставляющий объект потерять порчеустойчивость, заставит тот объект потерять и все способности «порчеустойчивость от [качества]». Любой эффект, позволяющий игроку выбрать существо с порчеустойчивостью как цель, словно у него нет порчеустойчивости, позволит тому игроку выбрать существо с «порчеустойчивость от [качества]». Любой эффект, который ищет существо с порчеустойчивостью, найдет существо с «порчеустойчивость от [качества]»

702.11f Несколько экземпляров порчеустойчивости на одном и том же перманенте или игроке учитываются как один.

#### 702.12. Неразрушимость

702.12a Неразрушимость является статической способностью.

702.12b Перманент с неразрушимостью не может быть уничтожен. Такие перманенты не уничтожаются путём смертельных повреждений, и ими игнорируются действия, вызванные состоянием, выполняющие проверку на смертельные повреждения (смотрите правило 704.5g).

702.12c Несколько экземпляров неразрушимости на одном перманенте учитываются как один.

#### 702.13. Устрашение

702.13a Устрашение является способностью уклонения.

702.13b Существо с устрашением может быть заблокировано только артефактными существами и/или существами с таким же цветом как у него. (Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих»).

702.13c Несколько экземпляров устрашения на одном существе учитываются как один.

#### 702.14. Знание земель

702.14a Знание земель - это обобщённый термин, который встречается на объектах с текстом правил «Знание [тип]», где [тип] обычно является подтипом, но может быть также типом карты земли, любым типом земель, любым супертипом или комбинацией чего-либо из вышеперечисленного.

702.14b Знание земель является способностью уклонения.

702.14c Существо со знанием земель не может быть заблокировано, пока защищающийся игрок контролирует хотя бы одну землю с определённым подтипом (как например «знание островов»), с определённым супертипом (как «знание легендарных земель»), без определённого супертипа (как «знание небазовых земель»), или с определёнными супертипом и подтипом одновременно (как «знание снежных болот»). (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»).

702.14d Способности знания земель не «перебиваются друг другом»

*Пример: Если игрок контролирует Лес, то этот игрок не может заблокировать атакующее существо со знанием лесов, даже если он также контролирует существо со знанием лесов.*

702.14e Несколько одинаковых экземпляров знания земель на одном и том же существе учитываются как один.

#### 702.15. Цепь жизни

702.15a Цепь жизни является статической способностью.

702.15b Повреждения, нанесённые источником с цепью жизни, вызывают получение такого же количества жизней контролирующим этот источник игроком, либо владельцем источника, если его никто не контролирует (это происходит в дополнение к любым другим последствиям вызванным этими повреждениями). Смотрите правило 119.3.

702.15c Если объект покидает поле битвы до того, как эффект заставит его нанести повреждения, то для определения, имел ли он цепь жизни используется последняя известная о нём информация.

702.15d Правила цепи жизни работают независимо от того, из какой зоны источник наносит повреждения.

702.15e Если несколько источников с цепью жизни одновременно наносят повреждения, то они вызывают разные события получения жизни (смотрите правило 118.9)

**Пример:** *Игрок контролирует Соплеменника Аджани, имеющего текст «Каждый раз, когда вы получаете жизнь (-и), вы можете положить один жетон +1/+1 на Соплеменника Аджани» и двух существ с цепью жизни. Существа с цепью жизни наносят боевые повреждения одновременно. Способность Соплеменника Аджани сбрасывается дважды.*

702.15f Несколько экземпляров цепи жизни на одном и том же объекте учитываются как один.

## 702.16. Защита

702.16a Защита является статической способностью, которая записывается как «Защита от[свойство]». Это свойство обычно является цветом (как «защита от чёрного»), но может быть любой характеристикой или информацией. Если речь идёт о свойстве являющемся именем карты, то оно расценивается так только если способность прямо указывает, что это свойство именно имя. Если свойством является тип карты, подтип или супертип, способность применяется к источникам являющимся перманентами с таким типом карты, подтипом или супертипом, а также к любым источникам, не находящимся на поле битвы и имеющим такой тип карты, подтип или супертип. Это исключение из правила 109.2.

702.16b Перманент или игрок с защитой не может быть выбран целью заклинаний с указанным свойством и не может быть выбран целью способностей, источник которых обладает указанным свойством.

702.16c Перманент или игрок с защитой не может быть зачарован Аурами, имеющими указанное свойство. Такие Ауры прикреплённые к перманенту или игроку с защитой должны быть помещены на кладбища их владельцев как действие вызванное состоянием. (Смотрите правило 704, «Действия вызванные состоянием»).

702.16d Перманент с защитой не может быть снаряжён Снаряжением с указанным свойством, а также не может быть укреплён Укреплением с указанным свойством. Такие Снаряжения и Укрепления открепляются от этого перманента в следствии выполнения действий вызванных состоянием, но при этом остаются на поле битвы. (Смотрите правило 704, «Действия вызванные состоянием»).

702.16e Любые повреждения, которые должны быть нанесены источниками с указанным свойством перманенту или игроку с защитой, предотвращаются.

702.16f Атакующие существа с защитой не могут быть заблокированы существами с указанным свойством.

702.16g «Защита от [свойства А] и [свойства В]» является сокращением записи «Защита от [свойства А]» и «Защита от [свойства В]». Такая запись расценивается как две отдельные способности защиты. К примеру, если эффект вызывает потерю защиты от [свойства А] объектом с такой способностью, то этот объект по-прежнему имеет защиту от [свойства В].

702.16h «Защита от всех [характеристика]» является сокращением записи «Защита от [свойства А],» «Защита от [свойства В],» и так далее для всех возможных вариантов указанной характеристики. Такая запись расценивается как несколько отдельных способностей защиты. К примеру, если эффект вызывает потерю защиты от [свойства А] объектом с такой способностью, то этот объект по-прежнему имеет защиту от [свойства В], [свойства С] и так далее.

702.16i «Защита от всего» это вариант способности защиты. Перманент с защитой от всего имеет защиту от каждого объекта независимо от значений его характеристик. Такой перманент не может стать целью заклинаний или способностей, не может быть зачарован Аурами, снаряжён Снаряжениями, укреплен Укреплениями или заблокирован существами, а все повреждения, которые должны быть нанесены ему - предотвращаются.

702.16j «Защита от [игрока]» это вариант способности защиты. Перманент с защитой от указанного игрока имеет защиту от каждого объекта под контролем этого игрока. Кроме того, он имеет защиту от каждого объекта, не находящегося под контролем других игроков и владельцем которого является указанный игрок, независимо от значений характеристик этого объекта. Такой объект не может стать целью заклинаний или способностей под контролем этого игрока, не может быть зачарован Аурами под контролем этого игрока, снаряжён Снаряжениями под контролем этого игрока, укреплен Укреплениями под контролем этого игрока. Кроме того, он не может быть заблокирован существами под контролем этого игрока. Все повреждения, которые должны нанести ему источники под контролем этого игрока или не находящиеся под контролем кого-либо из игроков и владельцем которых является указанный игрок, предотвращаются.

702.16k Несколько экземпляров защиты от одного и того же свойства на одном перманенте или игроке расцениваются как один.

702.16m Некоторые Ауры дают зачарованному существу защиту и указывают «этот эффект не удаляет» конкретно эту Ауру либо все Ауры. Это означает, что эти указанные Ауры могут легально зачаровывать это существо и не будут помещены на кладбище владельца в результате выполнения действий вызванных состоянием. Если существо имеет другие экземпляры защиты от того же свойства, эти экземпляры будут воздействовать на Ауры как обычно.

#### 702.17. Захват

702.17a Захват является статической способностью.

702.17b Существо с полётом может быть заблокировано только существами с полётом и/или захватом. (Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих» и правило 702.9 «Полёт»).

702.17c Несколько экземпляров захвата на одном и том же существе расцениваются как один.

#### 702.18. Пелена

702.18a Пелена является статической способностью. «Пелена» означает «Этот перманент или игрок не может быть целью заклинаний или способностей».

702.18b Несколько экземпляров пелены на одном и том же перманенте или игроке расцениваются как один.

#### 702.19. Пробивной удар



702.19a Пробивной удар является статической способностью, которая изменяет правила распределения боевых повреждений атакующими существами. Эта способность не применяется при блокировании существом с пробивным ударом или нанесении не боевых повреждений. (Смотрите правило 510, «Шаг боевых повреждений»).

702.19b Игрок контролирующий атакующее существо с пробивным ударом сначала распределяет повреждения блокирующим его существам. После того как каждому из этих блокирующих существ назначены смертельные повреждения, все оставшиеся повреждения распределяются по выбору контролирующего игрока среди этих блокирующих существ и игроком или planeswalker'ом, которого атакует это существо. При определении смертельного количества повреждений принимается во внимание уже размеченные на существе повреждения и уже назначенные на этом же шаге боевых повреждений повреждения от других существ, но не принимаются во внимание любые способности или эффекты, которые могут изменить количество повреждений, которое будет действительно нанесено. Игроку, контролирующему атакующее существо, не обязательно назначать смертельные повреждения всем блокирующим его существам, однако в этом случае он не может назначать какие либо повреждения игроку или planeswalker'у, которого он атакует

**Пример:** Существо 2/2, которое может блокировать дополнительное существо, блокирует двоих атакующих: 1/1 без способностей и 3/3 с пробивным ударом. Активный игрок назначит 1 повреждение от первого атакующего и 1 повреждение от второго блокирующему существу, а 2 повреждения от существа с пробивным ударом защищающемуся игроку.

**Пример:** Зелёное существо 6/6 с пробивным ударом заблокировано 2/2 существом с защитой от зелёного. Игрок, контролирующий атакующее существо, должен назначить как минимум 2 повреждения блокирующему существу, не смотря на то, что эти повреждения будут предотвращены способностью защиты блокирующего существа. Игрок, контролирующий атакующее существо, может распределить оставшиеся повреждения по его выбору между блокирующим существом и защищающимся игроком.

702.19c Если атакующее существо с пробивным ударом заблокировано, но на момент распределения боевых повреждений нет существ блокирующих его, все повреждения от него назначаются игроку или planeswalker'у, которого оно атакует.

702.19d Если существо с пробивным ударом атакует planeswalker'a, то боевые повреждения от него не могут быть назначены защищающемуся игроку, даже если planeswalker был удалён из боя или повреждения, которые может распределить атакующее существо, больше чем верность planeswalker'a.

702.19e Несколько экземпляров пробивного удара на одном и том же существе расцениваются как один.

## 702.20. Бдительность

702.20a Бдительность является статической способностью, которая изменяет правила на шаге объявления атакующих.

702.20b Объявление атакующим существа с бдительностью не вызывает его поворота. (Смотрите правило 508, «Шаг объявления атакующих»).

702.20c Несколько экземпляров бдительности на одном и том же существе расцениваются как один.

## 702.21. Объединение (неоф.) (англ. Banding)

702.21a Объединение является статической способностью, которая изменяет правила боя.

702.21b «Объединение с другими» (англ. «Bands with other») является особой формой объединения. Если эффект заставляет перманент потерять объединение, то перманент также теряет и все способности «Объединение с другими».

702.21c Когда игрок объявляет атакующих, он может объявить одно или более атакующее существо с объединением и не более одного атакующего существа без объединения (даже если у него есть «Объединение с другими») находящимися в «объединении». Игрок также может объявить одно или более атакующих [имеющих свойство] существ с «Объединение с другими [имеющими свойство]» и любым количеством других атакующих [имеющих свойство] существ находящихся в объединении. Игрок может объявлять столько атакующих объединений сколько он хочет, однако каждое существо может быть членом только одного из объединений. (Защищающиеся игроки не могут объявлять объединения, но могут использовать объединение другим способом. Смотрите правило 702.21j).

702.21d Все существа в атакующем объединении должны атаковать одного и того же игрока или planeswalker'a.

702.21e Как только атакующее объединение объявлено, оно существует до конца боя, даже если позже что-либо удалит объединение или «объединение с другими» с одного или более существ в этом объединении.

702.21f Атакующее существо, которое удаляется из боя, также удаляется из объединения, в котором оно было.

702.21g Объединение не приводит к тому чтобы атакующие существа делились способностями, равно как и не удаляет каких либо способностей. Атакующие существа в объединении являются отдельными перманентами.

702.21h Если атакующее существо становится заблокировано существом, то каждое другое существо в том же объединении, что и атакующее существо, становится заблокированным тем же блокирующим существом

*Пример: Игрок атакует объединением состоящим из существа с полётом и существа со знанием болот. Защищающийся игрок, контролирующий Болото, может заблокировать существо с полётом, если это возможно. Если он это делает, то существо со знанием болот становится также заблокировано его блокирующим существом(-ами).*

702.21i Если один член объединения становится заблокированным эффектом, то и всё объединение становится заблокированным.

702.21j Во время шага боевых повреждений, если атакующее существо становится заблокировано существом с объединением или двумя существами [имеющими свойство], одно из которых к тому же имеет «Объединение с другими [имеющими свойство]», то защищающийся игрок (отличный от активного игрока) выбирает как атакующее существо будет назначать повреждения. Этот игрок может распределять боевые повреждения этого существа по своему выбору среди любого количества блокирующих его существ. Это исключение для процедуры описанной в правиле 510.1c.

702.21k Во время шага боевых повреждений, если блокирующее существо блокирует существо с объединением или два существами [имеющих свойство], одно из которых к тому же имеет «Объединение с другими [имеющими свойство]», то активный игрок (отличный от защищающегося игрока) выбирает как блокирующее существо будет назначать повреждения. Этот игрок может распределять боевые повреждения этого существа по своему выбору среди любого количества заблокированных им. Это исключение для процедуры описанной в правиле 510.1d.

702.21m Несколько экземпляров объединения на одном и том же существе расцениваются как один. Несколько экземпляров «Объединение с другими» одного и того же типа на одном существе расцениваются как один.

#### 702.22. Ярость (неоф.) (англ. Rampage)

702.22a Ярость это срабатывающая способность. «Ярость N» означает «Каждый раз когда это существо становится заблокированным, оно получает +N/+N до конца хода за каждое блокирующее его существо после первого». (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»).

702.22b Бонус ярости определяется только один раз за бой, на разрешении срабатывающей способности. Добавление или удаление блокирующих существ после этого, не изменяет этот бонус.

702.22c Если существо имеет несколько экземпляров ярости, то каждый срабатывает отдельно.

#### 702.23. Накопительная поддержка (неоф.) (англ. Cumulative Upkeep)

702.23a Накопительная поддержка является срабатывающей способностью перманента, которая включает увеличивающуюся стоимость. «Накопительная поддержка [стоимость]» означает «В начале вашего шага поддержки, положите один жетон возраста на этот перманент, если он находится на поле битвы. Затем вы можете заплатить [стоимость] за каждый жетон возраста на этом перманенте. Если вы не сделали это, пожертвуйте его». Если [стоимость] включает выбор касающийся её, то такой выбор делается отдельно для каждого жетона возраста, а затем оплачивается каждая стоимость в этом наборе, либо не оплачивается ни одной. Частичная оплата не допускается

**Пример:** Существо имеет «Накопительная поддержка {W} или {U}» и два жетона возраста на нём. На следующем разрешении срабатывающей способности, игрок контролирующей это существо помещает на него ещё один жетон возраста и затем может заплатить {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U} или {U}{U}{U} чтобы сохранить существо на поле битвы.

**Пример:** Существо имеет «Накопительная поддержка — пожертвуйте существо» и один жетон возраста на нём. На следующем разрешении срабатывающей способности, игрок контролирующей это существо не может выбрать одно и то же существо чтобы пожертвовать его дважды. Должно быть пожертвовано два разных существа или должно быть пожертвовано само существо с накопительной поддержкой.

702.23b Если у перманента несколько экземпляров накопительной поддержки, то каждый из них срабатывает отдельно. При этом жетоны возраста не связаны с какой-то определённой способностью. Каждая способность накопительной поддержки будет считать общее количество жетонов возраста на перманенте на момент разрешения этой способности

**Пример:** Существо имеет два экземпляра «Накопительная поддержка — Заплатите 1 жизнь». Существо не имеет жетонов возраста и обе способности срабатывают. На разрешении первой способности контролирующий игрок добавляет жетон и выбирает заплатить 1 жизнь. Когда разрешается вторая способность, контролирующий игрок добавляет ещё один жетон и затем выбирает заплатить ещё 2 жизни.

#### 702.24. Обход

702.24a Обход является срабатывающей способностью, которая срабатывает на шаге объявления блокирующих. (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»). «Обход» означает «Каждый раз когда это существо становится заблокированным существом без обхода, это блокирующее существо получает -1/-1 до конца хода».

702.24b Если существо имеет несколько экземпляров обхода, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.25. Действительность (неоф.) (англ. Phasing)

702.25a Действительность это статическая способность, изменяющая правила на шаге разворота. Во время шага разворота каждого игрока, перед тем как активный игрок разворачивает свои перманенты, все действительные перманенты с действительностью, находящиеся под контролем этого игрока «становятся мнимыми». Одновременно все мнимые перманенты, которые ранее стали мнимыми под контролем этого игрока «становятся действительными».

702.25b Если перманент становится мнимым, то его статус меняется на «мнимый». Мнимые перманенты расцениваются как не существующие, кроме как для правил и эффектов явно затрагивающих мнимые перманенты. Такие перманенты не могут влиять или быть подвержены чему либо другому в игре. Перманент становящийся мнимым удаляется из боя. (Смотрите правило 506.4.

**Пример:** Вы контролируете три существа, одно из которых мнимое. Вы разыгрываете заклинание содержащее «Возьмите карту за каждое существо под вашим контролем». Вы берёте две карты.

**Пример:** Вы контролируете мнимое существо. Вы разыгрываете заклинание содержащее «Уничтожьте все существа». Мнимое существо не уничтожается.

702.25c Если перманент становится действительным, то его статус меняется на «действительный». Далее игрой он расценивается как существующий.

702.25d Действительность как событие не вызывает смены зон или контроля над перманентом, не смотря на то, что считается, что пока он мнимый он не находится ни на поле битвы, ни под контролем игрока, контролировавшего его. Срабатывающие способности смены зоны не срабатывают когда перманент становится действительным или мнимым. Мнимые фишки продолжают существовать на поле боя. Жетоны остаются на перманенте когда он становится мнимым. Эффекты проверяющие историю перманента ставшего действительным не расценивают действительность как событие, заставившее перманент покинуть или выйти на поле битвы или под контроль контролирующего его игрока.

702.25e Продолжительные эффекты влияющие на перманент ставший мнимым могут закончиться пока этот перманент остаётся мнимым. В этом случае, они более не действуют на этот перманент когда он становится действительным. В частности, эффекты с «до тех пор пока», длительность которых отслеживает этот перманент (смотрите правило 611.2b), прекращают своё действие, когда этот перманент становится мнимым, так как они его более не воспринимают.

702.25f Когда перманент становится мнимым, любые Ауры, Снаряжения или Укрепления прикреплённые к нему также становятся мнимыми в тот же момент. Этот альтернативный способ стать мнимым называется стать мнимым «опосредованно». Аура, Снаряжение или Укрепление ставшее мнимым опосредованно не может стать действительным само по себе, но вместо этого, оно становится действительным когда действительным становится перманент к которому оно прикреплено.

702.25g Если объект должен одновременно стать мнимым и стать мнимым опосредованно, он просто становится мнимым.

702.25h Аура, Снаряжение или Укрепление, которое стало мнимым непосредственно, станет действительным прикреплённым к объекту или игроку, к которому оно было прикреплёно, когда оно стало мнимым, при условии, что этот объект всё ещё находится в той же зоне или игрок всё ещё в игре. Если нет - то эта Аура, Снаряжение или Укрепление станет действительным не прикреплённым. Действия вызванные состоянием применяются как обычно. (Смотрите правила 704.5m и 704.5n).

702.25i Способности, которые срабатывают когда перманент становится прикреплённым или не прикреплённым к объекту или игроку, не срабатывают в момент когда этот перманент становится действительным или мнимым.

702.25j Мнимые перманенты, владельцем которых является игрок, который покидает игру, также покидают игру. Это не вызывает срабатывания срабатывающих способностей смены зоны. Смотрите правило 800.4.

702.25k Если эффект предписывает игроку пропустить его шаг разворота, событие действительности в этот ход просто не происходит.

702.25m В многопользовательской игре, правила игры могут заставить мнимый перманент покинуть игру или быть изгнанным, когда игрок покидает игру. (Смотрите правило 800.4a и 800.4c) Если мнимый перманент стал мнимым под контролем игрока, покинувшего игру, этот перманент становится действительным в течение следующего шага разворота после того как ход того игрока должен был начаться.

702.25n Несколько экземпляров действительности на одном и том же перманенте расцениваются как один.

## 702.26. Выкуп

702.26a Выкуп встречается на некоторых мгновенных заклинаниях и заклинаниях волшебства. Он представляет две статические способности, которые функционируют пока заклинание находится в стеке. «Выкуп [стоимость]» означает «Вы можете заплатить дополнительно [стоимость] когда разыгрываете это заклинание» и «Когда это заклинание разрешается, если стоимость выкупа была заплачена, положите это заклинание в руку владельца, вместо помещения его на кладбище этого игрока». Уплата стоимости выкупа заклинания подчиняется правилам оплаты дополнительных стоимостей описанных в правилах 601.2b и 601.2f–h.

## 702.27. Тень

702.27a Тень является способностью уклонения.

702.27b Существо с тенью не может быть заблокировано существами без тени, а существо без тени не может быть заблокировано существами с тенью. (Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих»).

702.27c Несколько экземпляров тени на одном существе расцениваются как один.

## 702.28. Цикл

702.28a Цикл является активируемой способностью, которая функционирует только когда карта с циклом находится в руке игрока. «Цикл [стоимость]» означает «[Стоимость], сбросьте эту карту: возьмите карту».

702.28b Не смотря на то, что способность цикла может быть активирована только если карта находится в руке игрока, она продолжает существовать когда объект находится на поле битвы и в любой другой зоне. Так как объект с циклом может быть подвержен эффектам которые зависят от того имеет ли объект одну или более активируемых способностей.

702.28c Некоторые карты с циклом имеют способности, которые срабатывают, когда совершается цикл этой карты. «Когда вы совершаете цикл [этой карты]» означает «Когда вы сбрасываете [эту карту] для оплаты стоимости активации способности цикла». Эти способности срабатывают из той зоны, в которой окажется карта, после того как был совершён её цикл.

702.28d Некоторые карты имеют способности срабатывающие каждый раз когда игрок «совершает цикл или сбрасывает» карту. Эти способности срабатывают только один раз когда совершается цикл карты.

702.28e Цикл по типу это вариант способности цикла. «Цикл [типа] [стоимость]» означает «[Стоимость] сбросьте эту карту: Найдите в вашей библиотеке карту [типа], покажите её и положите в свою руку. Затем перетасуйте вашу библиотеку». Этот тип обычно является подтипом (как в «цикл равнины»), однако может быть любым типом, подтипом или супертипом карты, либо комбинацией чего либо из вышеперечисленного (как в «цикл базовой земли»).

702.28f Способности цикла по типу являются способностями цикла, и стоимости цикла по типу являются стоимостями цикла. Любые карты, срабатывающие когда игрок совершает цикл карты, срабатывают, когда карта сбрасывается для уплаты стоимости активации способности цикла по типу. Любые эффекты, запрещающие игроку совершать цикл карт, также запрещают игроку активировать, принадлежащие картам способности цикла по типу. Любые эффекты увеличивающие или уменьшающие стоимость цикла также увеличивают или уменьшают стоимость цикла по типу. Любые эффекты, которые отслеживают карту с циклом, могут взаимодействовать с картой с циклом по типу.

## 702.29. Эхо

702.29a Эхо является срабатывающей способностью. «Эхо [стоимость]» означает «В начале вашего шага поддержки, если этот перманент вышел под ваш контроль после того как начинался ваш предыдущий шаг поддержки, пожертвуйте его, если вы не заплатите [стоимость]».

702.29b В блоке Урзы (Urza block) карты со способностью эха были напечатаны без стоимости эха. Эти карты получили исправления в базе Оракл. Сейчас каждая из них имеет стоимость эха равную мана-стоимости самой карты.

#### 702.30. Конница (неоф.) (англ. Horsemanship)

702.30a Конница является способностью уклонения.

702.30b Существо с конницей не может быть заблокировано существами без конницы. Существо с конницей может блокировать существ с конницей и без конницы. (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»).

702.30c Несколько экземпляров конницы на одном существе расцениваются как один.

#### 702.31. Затухание (неоф.) (англ. Fading)

702.31a Затухание является ключевым словом, которое представляет две способности. «Затухание N» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами затухания на нём» и «В начале вашего шага поддержки, удалите жетон затухания с этого перманента. Если вы не можете, пожертвуйте этот перманент».

#### 702.32. Усилитель

702.32a Усилитель является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с усилителем находится в стеке. «Усилитель [стоимость]» означает «При разыгрывании вами этого заклинания, вы можете дополнительно заплатить [стоимость]». Оплата стоимости(-ей) усилителя подчиняется правилам оплаты дополнительных стоимостей, которые описаны в правилах 601.2b и 601.2f–h.

702.32b Выражение «Усилитель [стоимость 1] и/или [стоимость 2]» означает то же самое, что и «Усилитель [стоимость 1], усилитель [стоимость 2]».

702.32c Мультиусилитель это вариант способности усилитель. «Мультиусилитель[стоимость]» означает «При разыгрывании вами этого заклинания вы можете дополнительно заплатить [стоимость] любое количество раз». Стоимость мультиусилителя является стоимостью усилителя.

702.32d Если игрок контролирующей заклинание объявляет о намерении оплатить любые стоимости усилителя этого заклинания, это заклинание «получает усилитель». Если заклинание имеет две стоимости усилителя или имеет мультиусилитель, то оно может получить усилитель несколько раз. Смотрите правило 601.2b.

702.32e Объекты с усилителем или мультиусилителем имеют дополнительные способности определяющие, что происходит если объект получил усилитель. Эти способности являются связанными со способностями усилителя или мультиусилителя напечатанными на этом объекте: они могут ссылаться только на эти конкретные способности усилителя или мультиусилителя. Смотрите правило 607, «Связанные способности».

702.32f Объекты имеющие более одной стоимости усилителя также имеют способности ссылающиеся на соответствующие стоимости усилителя. Они содержат выражения «Если оплачен усилитель [A]» и «Если оплачен усилитель [B]», где A и B, соответственно, это первая и вторая стоимости усилителя представленные на карте. Каждая из этих способностей ссылается на соответствующую способность усилитель.

702.32g Если часть способности заклинания производит эффект только если заклинание получило усилитель, и эта часть способности включает какие либо цели, то игрок контролирующей это заклинание выбирает такие цели только если это заклинание получило усилитель. В противном случае, это заклинание разыгрывается так, как если бы у него не было этих целей. Смотрите правило 601.2с.

#### 702.33. Воспоминание

702.33a Воспоминание встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Оно обозначает две статические способности: одну, которая действует, пока карта находится на кладбище игрока, и другую, которая действует, пока карта находится в стеке. «Воспоминание [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости» и «Если стоимость Воспоминания была уплачена, изгоните эту карту вместо того, чтобы поместить ее в какую-либо другую зону, если она должна покинуть стек в какой либо момент». Разыгрывание заклинания с помощью его способности Воспоминания выполняется в соответствии с правилами оплаты альтернативных стоимостей указанным в правилах 601.2b и 601.2f–h.

#### 702.34. Бешенство

702.34a Бешенство является ключевым словом, представляющим две способности. Первая является статической способностью, которая функционирует пока карта с бешенством находится в руке игрока. Вторая является триггерной способностью, которая функционирует когда применяется первая. «Бешенство [стоимость]» означает «Если игрок должен сбросить эту карту, то этот игрок сбрасывает её, но изгоняет её вместо помещения на его кладбище» и «Когда карта изгоняется таким образом, её владелец может разыграть её, уплатив [стоимость] вместо уплаты её мана-стоимости. Если игрок не делает этого, он помещает эту карту на его кладбище».

702.34b Разыгрывание заклинания с использованием его способности бешенства производится по правилам для оплаты альтернативных стоимостей, описанным в правилах 601.2b и 601.2f–h.

702.34c После разрешения срабатывающей способности бешенства, если изгнанная карта не была разыграна и была помещена в открытую зону, эффекты ссылающиеся на сброшенную карту могут найти эту карту. Смотрите правило 400.7i.

#### 702.35. Страх

702.35a Страх является способностью уклонения.

702.35b Существо со страхом может быть заблокировано только артефактами существами и/или чёрными существами. (Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих»).

702.35c Несколько экземпляров страха на одном и том же существе расцениваются как один.

#### 702.36. Оборотень



702.36a Оборотень — это статическая способность, которая действует в любой зоне, из которой вы можете разыграть карту с этой способностью. Эффект Оборотня работает всегда, когда карта находится рубашкой вверх. «Оборотень [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту заклинания рубашкой вверх как существо 2/2, у которого нет текста, нет имени, нет подтипов и нет мана-стоимости, заплатив {3} вместо уплаты ее мана-стоимости». (Смотрите правило 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».)

702.36b Мегаоборотень — это разновидность способности Оборотня. «Мегаоборотень [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту заклинания как существо 2/2 рубашкой вверх, у которого нет текста, нет имени, нет подтипов и нет мана-стоимости, заплатив {3} вместо уплаты ее мана-стоимости» и «При переворачивании этого перманента рубашкой вниз положите на него один жетон +1/+1, если для переворачивания его рубашкой вниз была уплачена его стоимость Мегаоборотня». Стоимость Мегаоборотня является стоимостью Оборотня.

702.36c Обычно, Вы не можете разыграть карту рубашкой вверх. Сделать так вам позволяет способность оборотень.

#### 702.37. Усиление (неоф.) (англ. Amplify)

702.37a Усиление является статической способностью. «Усиление N» означает «Когда этот объект выходит на поле битвы, покажите любое количество карт из вашей руки, имеющих одинаковый тип существа с этим объектом. Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами +1/+1 на нём за каждую карту показанную таким образом. Вы не можете показать эту же карту или любую другую карту, которая выходит на поле битвы в тот же момент, что и эта карта».

702.37b Если существо имеет несколько экземпляров усиления, то каждый из них работает независимо.

#### 702.38. Провоцировать (неоф.) (англ. Provoke)

702.38a Провоцировать является срабатывающей способностью. «Провоцировать» означает «Каждый раз когда это существо атакует, вы можете выбрать чтобы целевое существо под контролем защищающегося игрока заблокировало это существо в этом бою если это возможно. Если вы делаете это, разверните то существо».

702.38b Если существо имеет несколько экземпляров провоцировать, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.39. Шторм

702.39a Шторм является срабатывающей способностью которая функционирует в стеке. «Шторм» означает «Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждое другое заклинание, которое было разыграно в этом ходу до этого. Если заклинание имеет цели, вы можете выбрать новые цели для любой из этих копий».

702.39b Если заклинание имеет несколько экземпляров шторма, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.40. Родство (неоф.) (англ. Affinity)

702.40a Родство является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с родством находится в стеке. «Родство с [текст]» означает «Стоимость разыгрывания этого заклинания для вас уменьшается на {1} за каждый [текст] под вашим контролем».

702.40b Если заклинание имеет несколько экземпляров родства, то применяется каждый из них.

#### 702.41. Сплетение (неоф.) (англ. Entwine)

702.41a Сплетение является статической способностью модальных заклинаний (смотрите правило 700.2), которая функционирует пока заклинание находится в стеке. «Сплетение [стоимость]» означает «Вы можете выбрать все моды (режимы) этого заклинания вместо одного. Если вы это делаете, вы платите дополнительно [стоимость]». Использование способности сплетения подчиняется правилам для выбора мод (режимов) и оплаты дополнительных стоимостей, согласно правилам 601.2b и 601.2f–h.

702.41b Если стоимость сплетения была оплачена, то при разрешении заклинания инструкции выполняются последовательно в порядке написания на карте.

#### 702.42. Модульность (неоф.) (англ. Modular)

702.42a Модульность представляет две способности: статическую и срабатывающую. «Модульность N» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами +1/+1 на нём» и «Когда этот перманент помещается на кладбище с поля битвы, за каждый жетон +1/+1 на этом перманенте вы можете поместить один жетон +1/+1 на целевой артефакт существо».

702.42b Если существо имеет несколько экземпляров модульности, то каждый из них работает отдельно.

#### 702.43. Солнечные лучи (неоф.) (англ. Sunburst)

702.43a Солнечные лучи это статическая способность, которая функционирует при выходе объекта на поле битвы. «Солнечные лучи» означает «Если этот объект выходит на поле битвы как существо, игнорируя все эффекты изменения типа, которые бы повлияли на него, оно выходит на поле битвы с жетоном +1/+1 на нём за каждый цвет маны потраченной на его разыгрывание. Иначе, он выходит на поле битвы с жетоном заряда на нём за каждый цвет маны потраченной на его разыгрывание».

702.43b Солнечные лучи добавляют жетоны только если объект с ними входит на поле битвы из стека как разрешающееся заклинание и только если на него была потрачена цветная мана, включая дополнительные или альтернативные стоимости.

702.43c Солнечные лучи могут быть также использованы для задания различных значений других способностей. Если ключевое слово используется таким образом, то не имеет значения располагается эта способность на заклинании, являющимся заклинанием существа или нет

***Пример:** Способность «Модульность — Солнечные лучи» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с жетоном +1/+1 на нём за каждый цвет маны потраченной на его разыгрывание» и «Когда этот перманент попадает с поля битвы на кладбище, за каждый жетон +1/+1 на этом перманенте вы можете поместить +1/+1 жетон на целевой артефакт существо».*

702.43d Если объект обладает не сколькими экземплярами солнечных лучей, то каждый работает независимо.

#### 702.44. Бусидо (неоф.) (англ. Bushido)

702.44a Бусидо является срабатывающей способностью. «Бусидо N» означает «Когда это существо блокирует или становится заблокированным, оно получает +N/+N до конца хода». (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»).

702.44b Если существо имеет несколько экземпляров бусидо, то каждый из них срабатывает независимо.

#### 702.45. Переселение душ (неоф.) (англ. Soulshift)

702.45a Переселение душ является срабатывающей способностью. «Переселение душ N» означает «Когда этот перманент перемещается с поля битвы на кладбище, вы можете вернуть из вашего кладбища в вашу руку целевую карту Духа с конвертированной мановой стоимостью N или меньше».

702.45b Если перманент имеет несколько экземпляров переселения душ, то каждый срабатывает отдельно.

#### 702.46. Сращивание (неоф.) (англ. Splice)

702.46a Сращивание это статическая способность, которая функционирует пока карта находится в вашей руке. «Сращивание с [подтип] [стоимость]» означает «Вы можете показать эту карту из вашей руки когда разыгрываете [подтип]-заклинание. Если вы это делаете, скопируйте текст этой карты на то заклинание и заплатите [стоимость] как дополнительную стоимость того заклинания». Оплата стоимости карты со сращиванием происходит по правилам оплаты дополнительных стоимостей описанным в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h

***Пример:** Поскольку карта со сращиванием остаётся в руке игрока, то она может быть позднее разыграна обычным путём или может быть сращена с другим заклинанием. Также она может быть сброшена для оплаты стоимости того заклинания, с которым она сращивается, которая содержит «бросьте карту».*

702.46b Вы не можете выбрать использовать способность сращивания если вы не можете сделать необходимые выборы (цели и т. д.) для инструкций этой карты. Вы не можете сращивать какую-либо карту на одно и то же заклинание более одного раза. Если вы сращиваете более чем одну карту на заклинание, покажите их все одновременно и выберите порядок в котором будут следовать их инструкции. Инструкции основного заклинания будут выполняться первыми.

702.46c Это заклинание имеет характеристики основного заклинания, плюс текст каждой из сращенных с ним карт. Это заклинание не получает каких либо других характеристик (имя, мана-стоимость, цвет, супертипы, типы карт, подтипы и т. д.) сращенных карт. Текст, копируемый на это заклинание и ссылающийся по имени на карту, ссылается по имени на заклинание в стеке, а не на карту с которой этот текст был скопирован

***Пример:** Glacial Ray это красная карта со сращиванием с Тайным, которая содержит: «Glacial Ray наносит 2 повреждения целевому существу или игроку». Предположим, что Glacial Ray сращивается с Reach Through Mists, синим заклинанием. Это заклинание по-прежнему синее, Reach Through Mists наносит эти повреждения. Это означает, что способность может выбрать целью существо с защитой от красного и нанести 2 повреждения этому существу.*

702.46d Цели для добавленного текста выбираются как обычно (смотрите правило 601.2c). Помните, что на разрешении заклинание, с одной или более целями, не разрешится, если все его цели стали нелегальными.

702.46e Заклинание теряет любые изменения срачивания, когда покидает стек по какой бы то ни было причине.

#### 702.47. Жертвоприношение (неоф.) (англ. Offering)

702.47a Жертвоприношение это статическая способность, которая функционирует пока заклинание с жертвоприношением находится в стеке. «[Подтип] жертвоприношение» означает «В качестве дополнительной стоимости для розыгрыша этого заклинания вы можете пожертвовать перманент [подтип]. Если вы выбираете платить эту дополнительную стоимость, то общая стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на мана-стоимость пожертвованного перманента и вы можете разыграть это заклинание в любой момент, когда вы можете разыграть мгновенное заклинание».

702.47b Вы выбираете какой перманент жертвовать в момент когда совершаете выборы для заклинания (смотрите правило 601.2b) и вы жертвуете этот перманент когда оплачиваете общую стоимость (смотрите правило 601.2h).

702.47c Немаркированная мана в мана-стоимости пожертвованного перманента уменьшает немаркированную ману в общей стоимости заклинания. Цветная мана в стоимости пожертвованного перманента уменьшает ману того же типа в общей стоимости заклинания, а любой излишек уменьшает соответствующее количество немаркированной маны в общей стоимости заклинания.

#### 702.48. Ниндзюцу (неоф.) (англ. Ninjutsu)

702.48a Ниндзюцу является активируемой способностью, которая функционирует только пока карта с ниндзюцу находится в руке игрока. «Ниндзюцу [стоимость]» означает «[Стоимость], покажите эту карту из вашей руки, верните незаблокированное атакующее существо под вашим контролем в руку владельца: Положите эту карту из вашей руки на поле битвы повернутой и атакующей».

702.48b Карта с ниндзюцу остаётся показанной с момента объявления способности и до тех пор пока способность не покинет стек.

702.48c Способность ниндзюцу может быть активирована только пока существо на поле битвы является незаблокированным (смотрите правило 509.1h). Существо с ниндзюцу помещается на поле битвы незаблокированным. Оно будет атаковать того же игрока или planeswalker'a, что и существо, которое было возвращено в руку его владельца.

702.48d Ниндзюцу командира является вариантом способности ниндзюцу, которая работает также, пока карта с ниндзюцу командира находится в командной зоне. «Ниндзюцу командира [стоимость]» значит: «[Стоимость], покажите эту карту из руки или командной зоны, верните незаблокированное атакующее существо под вашим контролем в руку владельца: Положите эту карту на поле боя повернутой и атакующей.»

#### 702.49. Эпический (неоф.) (англ. Epic)

702.49a Эпическое представляет две способности заклинания, одна из которых создаёт отложенную срабатывающую способность. «Эпическое» означает «До конца игры, вы не можете разыгрывать заклинания» и «До конца игры в начале каждого вашего шага поддержки, скопируйте это заклинание, кроме его способности Эпическое. Если это заклинание имеет какие-либо цели, то вы можете выбрать новые цели для копии». Смотрите правило 706.10.

702.49b Как только заклинание со способностью эпическое под контролем игрока разрешилось, этот игрок не может разыгрывать заклинания, однако эффекты (подобные самой способности эпическое) по-прежнему могут помещать копии заклинаний в стек.

#### 702.50. Созыв

702.50a Созыв является статической способностью, которая функционирует, пока заклинание с Созывом находится в стеке. «Созыв» означает «Для каждой цветной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо того цвета под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману. Для каждой немаркированной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутое существо под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману».

702.50b Способность Созыва не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена полная стоимость заклинания с Созывом.

***Пример:** Бессердечный Вызов гласит в частности «Разыгрываемые вами заклинания существ стоят на {2} меньше». Вы контролируете Бессердечный Вызов и разыгрываете Осадного Вурма, заклинание с созывом которое стоит {5}{G}{G}. Полная стоимость разыгрывания Осадного Вурма будет {3}{G}{G}. После активации мана-способностей, вы оплачиваете полную стоимость. Для оплаты этой стоимости вы можете повернуть до двух зелёных существ и до трёх существо любого цвета, а недостающая часть оплачивается маной.*

702.50c Существо, повернутое для оплаты маны в полной стоимости заклинания считается существом, которое "созвало" то заклинание.

702.50d Несколько экземпляров созыва на одном и том же заклинании расцениваются как один.

#### 702.51. Перетягивание

702.51a Перетягивание это статическая способность которая функционирует, только когда карта с перетягиванием находится на кладбище игрока. «Перетягивание N» означает «Пока у вас есть как минимум N карт в вашей библиотеке, если вы должны взять карту, вы можете вместо этого положить N карт с верха вашей библиотеки в ваше кладбище и вернуть эту карту с вашего кладбища в вашу руку».

702.51b Игрок, в библиотеке которого карт меньше чем количество необходимое для способности перетягивания, не может таким образом положить сколько либо из них на своё кладбище.

#### 702.52. Трансмутация

702.52a Трансмутация является активируемой способностью, которая функционирует только когда карта с трансмутацией находится в руке игрока. «Трансмутация [стоимость]» означает «[Стоимость], сбросьте эту карту: Найдите в вашей библиотеке карту с конвертированной мана-стоимостью равной мана-стоимости сброшенной карты, покажите ту карту, и положите её в свою руку. Затем перетасуйте свою библиотеку. Активируйте эту способность только когда вы можете разыгрывать волшебство».

702.52b Несмотря на то, что способность трансмутации может быть активирована только если карта находится в руке игрока, она продолжает существовать пока объект находится на поле битвы и во всех остальных зонах. Поэтому объекты с трансмутацией могут быть подвержены действию эффектов, которые зависят от наличия у объекта одной или более активируемой способности.

#### 702.53. Кровожадность

702.53a Кровожадность — это статическая способность. «Кровожадность N» означает: «Если оппоненту в этом ходу были нанесены повреждения, этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами +1/+1 на нем».

702.53b «Кровожадность X» представляет собой особую разновидность Кровожадности. «Кровожадность X» означает: «Этот перманент выходит на поле битвы с X жетонами +1/+1 на нем, где X — общее количество повреждений, нанесенных вашим оппонентам в этом ходу».

702.53c Если у объекта есть несколько способностей Кровожадности, каждая из них применяется отдельно.

#### 702.54. Преследование

702.54a Преследование является срабатывающей способностью. «Преследование» на перманенте означает «Когда этот перманент попадает на кладбище с поля битвы, изгоните его, преследующим целевое существо». «Преследование» на мгновенном заклинании или заклинании волшебства означает «Когда это заклинание помещается на кладбище на разрешении, изгоните его преследующим целевое существо».

702.54b Карты, находящиеся в зоне изгнания в результате действия способности преследования, «преследуют» существо выбранное целью этой способности. Фраза «преследуемое им существо» ссылается на объект выбранный целью способности преследования, независимо от того является ли этот объект всё ещё существом или нет.

702.54c Срабатывающие способности карт с преследованием, которые ссылаются на преследуемое существо, могут срабатывать в зоне изгнания.

#### 702.55. Копия

702.55a Копия это ключевое слово представляющее две способности. Первая является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с копией находится в стеке. Вторая является срабатывающей способностью которая функционирует пока заклинание с копией находится в стеке. «Копия [стоимость]» означает «В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете любое количество раз заплатить [стоимость]» и «Когда вы разыгрываете это заклинание, если для него была оплачена стоимость копии, скопируйте его за каждый раз который была оплачена стоимость копии. Если заклинание имеет какие-либо цели, вы можете выбрать новые цели для каждой копии». Оплата стоимости копии происходит по правилам оплаты дополнительных стоимостей, указанным в пунктах правил 601.2b и 601.2f-h.

702.55b Если заклинание имеет несколько экземпляров копии, то каждый из них оплачивается отдельно и срабатывающие способности основываются на оплатах, совершённых для своего, а не какого-либо другого экземпляра копии.

#### 702.56. Предвидение.

702.56a Способности предвидения это особый тип активируемых способностей которые могут быть активированы только из руки игрока. Они записываются в виде «Предвидение — [активируемая способность]».

702.56b Способность предвидения может быть активирована только во время шага поддержки владельца карты и только один раз в ход. При активации способности игрок, контролирующей способность предвидения, показывает карту с этой способностью из своей руки. Этот игрок играет с этой картой в открытом виде в его руке, до тех пор пока она не покинет руку игрока или до тех пор пока не начнётся шаг или фаза не являющаяся шагом поддержки, в зависимости от того, что произойдёт первым.

#### 702.57. Прививка

702.57a Прививка представляет две способности статическую и срабатывающую. «Прививка N» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами +1/+1 на нём» и «Когда другое существо выходит на поле битвы, если на этом перманенте есть жетон +1/+1, вы можете переместить жетон +1/+1 с этого перманента на то существо».

702.57b Если перманент имеет несколько экземпляров прививки, каждый из них работает отдельно.

#### 702.58. Возврат

702.58a Возврат является срабатывающей способностью, которая функционирует только пока карта с возвратом находится на кладбище игрока. «Возврат [стоимость]» означает «Когда существо попадает с поля битвы на ваше кладбище, вы можете заплатить [стоимость]. Если вы делаете это, верните эту карту с вашего кладбища в вашу руку. В ином случае - изгоните эту карту».

#### 702.59. Рябь

702.59a Рябь является срабатывающей способностью, которая функционирует только пока карта с рябью находится в стеке. «Рябь N» означает «Когда вы разыгрываете это заклинание, вы можете показать N верхних карт вашей библиотеки, или, если в вашей библиотеке менее N карт, вы можете показать все карты в вашей библиотеке. Если вы показали карты таким образом, вы можете разыграть без уплаты мана-стоимостей любые из этих карт с таким же именем как у этого заклинания, а затем положите все, показанные и не разыгранные таким образом, карты в низ вашей библиотеки в любом порядке».

702.59b Если заклинание имеет несколько экземпляров ряби, то каждая срабатывает независимо.

#### 702.60. Мгновение ока

702.60a Мгновение ока является статической способностью, которая функционирует только пока заклинание с мгновением ока находится в стеке. «Мгновение ока» означает «До тех пор пока это заклинание находится в стеке, игроки не могут разыгрывать другие заклинания или активировать способности, не являющиеся мана-способностями».

702.60b Игроки могут активировать мана-способности и выполнять специальные действия пока заклинание с мгновением ока находится в стеке. И пока заклинание с мгновением ока находится в стеке, срабатывающие способности срабатывают и помещаются в стек как обычно.

702.60c Несколько экземпляров мгновения ока на одном заклинании расцениваются как один.

#### 702.61. Отсрочка

702.61a Отсрочка это ключевое слово, представляющее три способности. Первая из них является статической способностью, которая функционирует только пока карта с отсрочкой находится в руке игрока. Вторая и третья являются срабатывающими способностями, которые функционируют в зоне изгнания. «Отсрочка N — [стоимость]» означает «Если вы можете разыграть эту карту помещением её в стек из вашей руки, вы можете заплатить [стоимость] и изгнать её с N жетонами времени на ней. Это действие не использует стек», «В начале вашего шага поддержки, если эта карта отсрочена, удалите с неё жетон времени» и «Когда с этой карты удаляется последний жетон времени, если она изгнана, разыграйте её без уплаты её мана-стоимости если возможно. Если вы не можете, она остаётся в изгнании. Если таким образом вы разыграли заклинание существа, то оно получает ускорение до момента пока вы не потеряете контроль над этим заклинанием или перманентом, которым оно станет».

702.61b Карта является «отсроченной» если она находится в зоне изгнания, имеет отсрочку и на ней есть жетоны времени.

702.61c При определении вами возможности разыграть карту с отсрочкой, принимаются во внимание любые эффекты, которые могут запрещать розыгрыш этой карты.

702.61d Разыгрывание заклинания под действием эффекта способности отсрочки происходит по правилам оплаты альтернативных стоимостей, приведённым в правилах 601.2b и 601.2f–h.

#### 702.62. Исчезновение

702.62a Исчезновение это ключевое слово, которое представляет три способности. «Исчезновение N» означает «Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами времени на нём», «В начале вашего шага поддержки, если на этом перманенте есть жетон времени, удалите один жетон времени с него» и «Когда с этого перманента удаляется последний жетон времени, пожертвуйте его».

702.62b Исчезновение без числа означает «В начале вашего шага поддержки, если на этом перманенте есть жетон времени, удалите один жетон времени с него» и «Когда с этого перманента удаляется последний жетон времени, пожертвуйте его».

702.62c Если перманент имеет несколько экземпляров исчезновения, то каждый из них работает отдельно.

#### 702.63. Поглощение

702.63a Поглощение является статической способностью. «Поглощение N» означает «Если источник должен нанести повреждения этому существу, предотвратите N из этих повреждений».



702.63b Каждая способность поглощения может предотвратить только N повреждений от любого одного источника и за один раз. Эффект будет применяться отдельно к повреждениям от других источников или к повреждениям наносимым тем же источником, но в другой раз.

702.63c Если объект имеет несколько экземпляров поглощения, то каждый работает независимо.

#### 702.64. Обмен аурами.

702.64a Обмен аурами является активируемой способностью некоторых карт Ауры. «Обмен аурами [стоимость]» означает «[Стоимость]: Вы можете обменять этот перманент на карту Ауры из вашей руки».

702.64b Если любая из частей обмена не может быть выполнена, то способность не производит эффекта

***Пример:** Вы активируете способность обмена аурами принадлежащую Ауре. Единственная карта ауры в вашей руке не может зачаровывать перманент который зачарован Аурой со способностью обмена аурами. Способность не производит эффекта.*

***Пример:** Вы активируете способность обмена аурами принадлежащую Ауре под вашим контролем, но владельцем которой вы не являетесь. Способность не производит эффекта.*

#### 702.65. Выкапывание

702.65a Выкапывание является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с выкапыванием находится в стеке. «Выкапывание» означает «Для каждой немаркированной маны в общей мана-стоимости этого заклинания, вы можете изгнать карту из вашего кладбища, вместо оплаты маной».

702.65b Способность выкапывания не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того как установлена общая мана-стоимость заклинания с выкапыванием.

702.65c Несколько экземпляров выкапывания на одном и том же заклинании расцениваются как один.

#### 702.66. Укрепить

702.66a Укрепить является активируемой способностью карт Укрепления. «Укрепить[стоимость]» означает «[Стоимость]: прикрепите это Укрепление к целевой земле под вашим контролем. Активируйте эту способность только когда вы можете разыгрывать волшебство».

702.66b Для более подробной информации об Укреплениях смотрите правило 301 «Артефакты».

702.66c Если Укрепление имеет несколько экземпляров укрепить, то может быть использована любая из его способностей укрепить.

#### 702.67. Безумие

702.67a Безумие является срабатывающей способностью. «Безумие N» означает «Каждый раз когда это существо атакует и не заблокировано, оно получает +N/+0 до конца хода».

702.67b Если существо имеет несколько экземпляров безумия, то каждый срабатывает отдельно.

#### 702.68. Могильный шторм

702.68a Могильный шторм является срабатывающей способностью, которая функционирует в стеке. «Могильный шторм» означает «Когда вы разыгрываете это заклинание, скопируйте его за каждый перманент, который был помещён на кладбище с поля битвы в этом ходу. Если заклинание имеет цели, вы можете выбрать новые цели для каждой копии».

702.68b Если заклинание имеет несколько экземпляров могильного шторма, то каждый срабатывает отдельно.

#### 702.69. Ядовитость

702.69a Ядовитость является срабатывающей способностью. «Ядовитость N» означает «Каждый раз когда это существо наносит боевые повреждения игроку, этот игрок получает N жетонов яда». (Для информации о жетонах яда смотрите правило 104.3d).

702.69b Если существо имеет несколько экземпляров ядовитости, то каждый срабатывает независимо.

#### 702.70. Преображение

702.70a Преображение является активируемой способностью. «Преображение [стоимость]» означает «[Стоимость], пожертвуйте этот перманент: поищите в вашей библиотеке карту существа с такой же конвертированной мана-стоимостью как у этого перманента и положите её на поле битвы. Затем перетасуйте вашу библиотеку. Активируйте эту способность только когда вы можете разыгрывать волшебство».

#### 702.71. Заступиться

702.71a Заступиться представляет две срабатывающие способности. «Заступиться за [объект]» означает «Когда этот перманент выходит на поле битвы, пожертвуйте его, если не изгоните другой [объект] под вашим контролем» и «Когда этот перманент покидает поле битвы, верните изгнанную карту на поле битвы под контроль её владельца».

702.71b Две способности представляемые словом заступиться являются связанными. Смотрите правило 607 «связанные способности».

702.71c За перманент «заступились» другим перманентом если последний из них изгоняет первый как прямой результат разрешения способности заступиться.

#### 702.72. Перевертыш

702.72a Перевертыш является способностью определяющей характеристики. «Перевертыш» означает «Этот объект обладает всеми типами существ». Эта способность работает везде, даже вне игры. Смотрите правило 604.3.

#### 702.73. Вызывание

702.73a Вызывание представляет две способности: статическую способность, которая функционирует в любой зоне, из которой карта с вызыванием может быть разыграна, а также срабатывающую способность, которая функционирует на поле битвы. «Вызывание [стоимость]» означает «Вы можете разыграть эту карту оплатив [стоимость] вместо оплаты её мана-стоимости» и «Когда этот перманент выходит на поле битвы, если была оплачена его стоимость вызывания, то контролирующий его игрок жертвует его». Оплата стоимости вызывания карты происходит по правилам для оплаты альтернативных стоимостей, приведённым в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h.

#### 702.74. Укрытие

702.74a Укрытие представляет статическую способность и срабатывающую способность. «Укрытие» означает «Этот перманент выходит на поле битвы повернутым» и «Когда этот перманент выходит на поле битвы, посмотрите четыре верхние карты вашей библиотеки. Изгоните одну из них лицом вниз и положите остальные в низ вашей библиотеки в любом порядке. Изгнанная карта получает «Любой игрок, контролирующий перманент изгнавший эту карту, может посмотреть эту карту в зоне изгнания»».

#### 702.75. Мародёрство

702.75a Мародёрство является статической способностью, которая функционирует в стеке. «Мародёрство [стоимость]» означает «Вы можете заплатить [стоимость], вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания, если игрок в этом ходу получал повреждения от источника находившегося на момент повреждений под вашим контролем и имевшего любой из типов существ этого заклинания». Оплата стоимости мародёрства происходит по правилам для оплаты альтернативных стоимостей, приведённым в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h.

#### 702.76. Упрочнение

702.76a Упрочнение является активируемой способностью, которая функционирует только пока карта с упрочнением находится в руке игрока. «Упрочнение N — [стоимость]» означает «[Стоимость], сбросьте эту карту: поместите N жетонов +1/+1 на целевое существо».

702.76b Не смотря на то что способность упрочнения может быть активирована только пока карта находится в руке игрока, она продолжает существовать даже когда объект находится на поле битвы или в любой другой зоне. Поэтому объекты с упрочнением могут быть подвержены влиянию эффектов зависящих от наличия у объекта одной или более активируемых способностей.

#### 702.77. Заговор

702.77a Заговор это ключевое слово, представляющее две способности. Первая является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с заговором находится в стеке. Вторая является срабатывающей способностью, которая функционирует пока заклинание с заговором находится в стеке. «Заговор» означает «В качестве дополнительной стоимости разыгрывания этого заклинания вы можете повернуть два неповёрнутых существа под вашим контролем, каждое из которых имеет одинаковый цвет с ним» и «Когда вы разыгрываете это заклинание, если стоимость заговора была оплачена, скопируйте его. Если заклинание имеет какие-либо цели, вы можете выбрать новые цели для этой копии». Оплата стоимости заговора заклинания происходит по правилам оплаты дополнительных стоимостей, приведённым в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h.

702.77b Если заклинание имеет несколько экземпляров заговора, то каждый из них оплачивается отдельно и срабатывает на основе его собственной оплаты, а не от любого другого экземпляра заговора.

#### 702.78. Упорство

702.78a Упорство является срабатывающей способностью. «Упорство» означает «Когда этот перманент попадает с поля битвы на кладбище, если на нём не было -1/-1 жетонов, верните его на поле битвы с жетоном -1/-1 на нём под контроль его владельца».

#### 702.79. Увядание

702.79a Увядание является статической способностью. Повреждения наносимые существу источником с увяданием не отмечаются на этом существе. Вместо этого, они вызывают размещение игроком, контролирующим источник, такого же количества -1/-1 жетонов на этом существе. Смотрите правило 119.3.

702.79b Если перманент покидает поле битвы до того как эффект заставит его нанести повреждения, то используется последняя известная о нём информация чтобы определить имел ли он увядание.

702.79c Правила увядания функционируют независимо от того из какой зоны наносит повреждения источник с увяданием.

702.79d Несколько экземпляров увядания на одном и том же объекте расцениваются как один.

#### 702.80. Возвращение

702.80a Возвращение встречается на некоторых мгновенных заклинаниях и волшебствах. Оно представляет статическую способность, которая функционирует пока карта с возвращением находится на кладбище игрока. «Возвращение» означает «Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту земли в качестве дополнительной стоимости её розыгрыша». Розыгрывание заклинания с использованием способности возвращения происходит по правилам оплаты дополнительных стоимостей, приведённым в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h.

#### 702.81. Пожирание

702.81a Пожирание является статической способностью. «Пожирание N» означает «При выходе этого объекта на поле битвы, вы можете пожертвовать любое количество существ. Этот перманент выходит на поле битвы с N жетонами +1/+1 на нём за каждое существо, пожертвованное таким образом».

702.81b Некоторые объекты имеют способности, ссылающиеся на количество существ пожранных перманентом. «Пожранных им» означает «пожертвованных в результате применения его способности пожирания при его выходе на поле битвы».

#### 702.82. Повышение

702.82a Повышение — это срабатывающая способность. «Повышение» означает «Каждый раз, когда существо под вашим контролем атакует в одиночку, то существо получает +1/+1 до конца хода».

702.82b Существо «атакует в одиночку», если это единственное существо, объявленное атакующим в данной фазе боя. Смотрите правило 506.5.

#### 702.83. Откопать

702.83a Откопать является активируемой способностью, которая функционирует пока карта откопать находится на кладбище. «Откопать [стоимость]» означает «[Стоимость]: Верните эту карту из вашего кладбища на поле битвы. Она получает ускорение. Изгоните её в начале следующего заключительного шага. Если она должна покинуть поле битвы, изгоните её вместо помещения её куда либо ещё. Активируйте эту способность только когда вы можете разыгрывать волшебство».

#### 702.84. Каскад

702.84a Каскад является срабатывающей способностью, которая функционирует только пока заклинание с каскадом находится в стеке. «Каскад» означает «Когда вы разыгрываете это заклинание, изгоняйте карты с верха вашей библиотеки, до тех пор пока вы не изгоните не являющуюся землёй карту с конвертированной мана-стоимостью меньшей чем конвертированная мана-стоимость этого заклинания. Вы можете разыграть ту карту без оплаты её мана-стоимости. Затем положите карты изгнанные и не разыгранные таким образом в низ вашей библиотеки в случайном порядке».

702.84b Если заклинание имеет несколько экземпляров каскада, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.85. Аннигилятор

702.85a Аннигилятор является срабатывающей способностью. «Аннигилятор N» означает «Каждый раз когда это существо атакует, защищающийся игрок жертвует N перманентов».

702.85b Если существо имеет несколько экземпляров аннигилятора, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.86. Повышение уровня

702.86a Повышение уровня является активируемой способностью. «Повышение уровня [стоимость]» означает «[Стоимость]: Положите жетон уровня на этот перманент. Активируйте эту способность только когда вы можете разыгрывать волшебство».

702.86b Каждая карта напечатанная со способностью повышения уровня известна как многоуровневая карта. Она имеет нестандартное текстовое поле и включают два символа уровня, которые являются способностями с ключевым словом сами по себе. Смотрите правило 710 «Многоуровневые карты».

#### 702.87. Отскок

702.87a Отскок встречается на некоторых мгновенных заклинаниях и волшебствах. Он представляет статическую способность, которая функционирует пока заклинание находится в стеке и может создать отложенную срабатывающую способность. «Отскок» означает «Если это заклинание было разыграно из вашей руки, вместо помещения его на ваше кладбище изгоните его, когда оно разрешается, и, в начале вашего следующего шага поддержки, вы можете разыграть это заклинание из зоны изгнания, без оплаты её мана-стоимости».

702.87b Разыгрывание карты без оплаты её мана-стоимости как следствие способности отскока, происходит по правилам для оплаты альтернативных стоимостей, приведённым в пунктах правил 601.2b и 601.2f–h.

702.87c Несколько экземпляров отскока на одном и том же заклинании, расцениваются как один.

#### 702.88. Тотемная броня

702.88a Тотемная броня является статической способностью, которая встречается на некоторых Аурах. «Тотемная броня» означает «Если зачарованный перманент должен быть уничтожен, удалите все размеченные на нём повреждения и уничтожьте эту Ауру вместо этого».

#### 702.89. Инфекция

702.89a Инфекция является статической способностью.

702.89b Повреждения нанесённые игроку источником с инфекцией не приводят к потере жизни этим игроком. Взамен, это приводит к тому, что контролирующий источник игрок размещает на подверженном игроке такое же количество жетонов яда. Смотрите правило 119.3.

702.89c Повреждения нанесённые существу источником с инфекцией не размечаются на этом существе. Взамен, это приводит к тому, что контролирующий источник игрок размещает на этом существе столько же жетонов -1/-1. Смотрите правило 119.3.

702.89d Если перманент покидает поле битвы до того как эффект вызовет нанесение им повреждений, то для определения того что источник имел инфекцию используется последняя известная информация о нём.

702.89e Правила инфекции функционируют независимо от того в какой зоне находится объект с инфекцией, который нанёс повреждения.

702.89f Несколько экземпляров инфекции на одном объекте расцениваются как один.

#### 702.90. Боевой клич

702.90a Боевой клич является срабатывающей способностью. «Боевой клич» означает «Каждый раз когда это существо атакует, каждое другое атакующее существо получает +1/+0 до конца хода».

702.90b Если существо имеет несколько экземпляров боевого клича, каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.91. Живое оружие

702.91a Живое оружие является срабатывающей способностью. «Живое оружие» означает «Когда это Снаряжение выходит на поле битвы, создайте фишку существа 0/0 чёрный Микроб, затем прикрепите это Снаряжение к нему».

#### 702.92. Нетленность

702.92a Нетленность — это срабатывающая способность. «Нетленность» означает: «Когда этот перманент попадает с поля битвы на кладбище, если на нем не было ни одного жетона +1/+1, верните его на поле битвы под контролем его владельца с одним жетоном +1/+1 на нем».

#### 702.93. Чудо

702.93a Чудо является статической способностью, связанной со срабатывающей способностью (смотрите правило 603.11). «Чудо [стоимость]» означает: «Если вы берёте эту карту и это первая карта которую вы взяли в этом ходу, то вы можете показать эту карту. Когда вы показываете эту карту таким способом, вы можете разыграть её за [стоимость] вместо её мана-стоимости».

702.93b Если игрок выбирает показать карту, используя ее способность Чуда, эта карта остается открытой до тех пор, пока она не покинет его руку, или эта способность не разрешится, или эта способность каким-либо еще образом не покинет стек.

#### 702.94. Духовная связь

702.94a Духовная связь — это ключевое слово, которое указывает на две срабатывающие способности. «Духовная связь» означает: «Когда это существо выходит на поле битвы, если вы контролируете одновременно это существо и другое существо, и оба существа без пары, вы можете образовать пару между этим существом и другим существом без пары под вашим контролем, до тех пор, пока они оба остаются существами на поле битвы под вашим контролем» и «Каждый раз, когда другое существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если вы контролируете одновременно то существо и это существо, и оба существа без пары, вы можете образовать пару между тем существом и этим существом, до тех пор, пока они оба остаются существами на поле битвы под вашим контролем».

702.94b Существо начинает находиться «в паре» с другим существом в результате действия способности Духовной связи. Способности могут относиться к существу в паре, существу, с которым в паре другое существо, или проверять, находится ли существо в паре. Существо «без пары» — это существо, которое ни с кем не находится в паре.

702.94c Когда способность Духовной связи разрешается, ни один объект не оказывается в паре, если любой из объектов, который должен оказаться в паре, больше не является существом, больше не находится на поле битвы или больше не находится под контролем игрока, контролирующего способность Духовной связи.

702.94d Существо может быть в паре только с одним другим существом.

702.94e Существо остается без пары, если происходит что-либо из следующего: другой игрок получает контроль над этим существом или тем существом, что было с ним в паре; оно само или существо, что было с ним в паре, перестает быть существом; или оно само или существо, что было с ним в паре, покидает поле битвы.

#### 702.95. Перегрузка

702.95a Перегрузка — ключевое слово, обозначающее две статические способности: одна из них действует из любой зоны, из которой можно разыграть заклинание с Перегрузкой, а другая действует, пока карта находится в стеке. «Перегрузка [стоимость]» означает: «Вы можете выбрать оплату [стоимости] вместо уплаты обычной мана-стоимости этого заклинания» и «Если вы решили оплатить стоимость Перегрузки этого заклинания, замените каждое слово «целевой» в его тексте словом «каждый»». Использование способности Перегрузки подчиняется правилам оплаты альтернативной стоимости, смотрите правила 601.2b и 601.2f–h.

702.95b Если игрок решил оплатить стоимость Перегрузки заклинания, это заклинание не будет иметь целей. В этом случае оно будет воздействовать и на объекты, которые нельзя было бы выбрать в качестве легальных целей, если бы заклинание было разыграно без оплаты стоимости Перегрузки.

702.95c Вторая способность Перегрузки создает эффект изменения текста. Смотрите правило 612 «Эффекты изменения текста».

#### 702.96. Утилизация

702.96a Утилизация — это активируемая способность, которая действует, только пока карта Утилизацией находится на кладбище. «Утилизация [стоимость]» означает: «[Стоимость], изгоните эту карту из вашего кладбища: положите на целевое существо жетоны +1/+1, количество которых равно силе этой карты. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

#### 702.97. Безудержность

702.97a Безудержность — это ключевое слово, обозначающее две статические способности. «Безудержность» означает: «Вы можете заставить этот перманент выйти на поле битвы с дополнительным жетоном +1/+1 на нем» и «Этот перманент не может блокировать, пока на нем есть жетон +1/+1».

#### 702.98. Шифр

702.98a Шифр встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Шифр обозначает две статические способности: одну, которая действует, пока заклинание находится в стеке, и другую, которая действует, пока карта с Шифром находится в зоне изгнания. «Шифр» означает: «Если это заклинание представлено картой, вы можете изгнать эту карту, закодировав ее на существе под вашим контролем» и «Пока эта карта закодирована на том существе, то существо имеет способность «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, вы можете скопировать эту карту и вы можете разыграть копию без уплаты ее мана-стоимости»».

702.98b Термин «закодировано» описывает взаимоотношения между картой с Шифром, находящейся в зоне изгнания, и существом, которое было выбрано при разрешении заклинания, представленного той картой.

702.98c Карта с Шифром остается закодированной на выбранном существе все время, пока карта с Шифром остается в изгнании, а существо остается на поле битвы. Пока объект остается на поле битвы, карта остается закодированной на нем, даже если он переходит под контроль другого игрока или перестает быть существом.

#### 702.99. Эволюция



702.99a Эволюция — это срабатывающая способность. «Эволюция» означает: «Каждый раз, когда существо выходит на поле битвы под вашим контролем, если сила того существа больше, чем сила этого существа, и (или) выносливость того существа больше, чем выносливость этого существа, положите один жетон +1/+1 на это существо».

702.99b Существо «эволюционирует», когда разрешается его способность Эволюции и на него кладется жетон +1/+1.

702.99c Существо не может иметь значение силы или выносливости больше, чем перманент, не являющийся существом.

702.99d Если у существа есть несколько способностей Эволюции, каждая из них срабатывает отдельно.

#### 702.100. Вымогательство

702.100a Вымогательство — это срабатывающая способность. «Вымогательство» означает: «Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы можете заплатить {W/B}. Если вы это делаете, каждый оппонент теряет 1 жизнь, а вы получаете количество жизней, равное общему количеству жизней, потерянных таким образом».

702.100b Если у перманента есть несколько способностей Вымогательства, каждая из них срабатывает отдельно.

#### 702.101. Слияние

702.101a Слияние это статическая способность встречающаяся на некоторых двойных картах (смотрите правило 708 «Двойные карты»), которая применяется пока карта со слиянием находится в руке игрока. Если игрок разыгрывает двойную карту со слиянием из своей руки, то этот игрок может выбрать разыграть обе половины этой двойной карты вместо выбора одной половины. Этот выбор производится до помещения карты в стек. Получившееся заклинание является слитным двойным заклинанием.

702.101b Слитное двойное заклинание имеет комбинированные характеристики обеих его половин. (Смотрите правило 708.4.)

702.101c Общая стоимость слитного двойного заклинания включает мана стоимости каждой половины.

702.101d Когда слитное двойное заклинание разрешается, игрок, контролирующий это заклинание, выполняет инструкции на его левой половине, а затем выполняет инструкции на его правой половине.

#### 702.102. Дар

702.102a Дар представляет собой две статические способности, одна из которых действует, пока карта с Даром находится в стеке, а вторая действует, пока карта находится в стеке или на поле битвы. «Дар [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости» и «Если вы решаете уплатить стоимость Дара этого заклинания, оно становится чарами-Аурой и получает способность «зачаровать существо». Эти эффекты длятся до наступления любого из двух условий: в момент разрешения этого заклинания его цель нелегальна, и (или) перманент, которым стало это заклинание, становится не прикрепленным». Оплата стоимости Дара карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей, смотрите правила 601.2b и 601.2f–h.

702.102b Если игрок, контролирующий заклинание, решает уплатить его стоимость Дара, тот игрок выбирает легальную цель для этого заклинания Ауры, как это определено его способностью «зачаровать существо» и правилом 601.2с. Также смотрите правило 303.4.

702.102с Проверка того может ли быть заклинание легально разыграно происходит после выбора контролирующим его игроком оплачивать ли стоимость дара. Смотрите правило 601.2е

***Пример:** Aether Storm это чары имеющие способность «Заклинания существ не могут быть разыграны». Этот эффект не предотвратит розыгрыш карты существа с даром за стоимость дара, потому что на момент проверки игрой легальности розыгрыша заклинания, это заклинание будет заклинанием чар Ауры, а не заклинанием чар существа.*

702.102d Если в момент разрешения заклинания Ауры с Даром его цель является нелегальной, эффект, делающий его заклинанием Ауры, прекращает свое действие. Оно продолжает разрешаться как заклинание существа и помещается на поле битвы под контролем игрока, контролирующего заклинание. Это является исключением из правила 608.3а.

702.102е Если Аура с даром прикреплена к нелегальному объекту или игроку, она становится не прикрепленной. Это исключение из правила 704.5m.

702.103. Дань

702.103а Дань является статической способностью, которая действует при выходе существа с Данью на поле битвы. «Дань N» означает: «При выходе этого существа на поле битвы выберите оппонента. Тот игрок может поместить на это существо N дополнительных жетонов +1/+1 при его выходе на поле битвы».

702.103b Объекты с Данью имеют срабатывающие способности, которые проверяют, верно ли утверждение «если Дань не была заплачена». Это условие является истинным, если оппонент, выбранный в результате действия способности Дани, не заставил существо выйти на поле битвы с жетонами +1/+1, как то было указано в способности Дани существа.

702.104. Свержение (неоф.) (Англ: Dethrone)

702.104а Свержение является срабатывающей способностью. «Свержение» означает «Каждый раз когда это существо атакует игрока с наибольшим количеством жизней или с количеством жизней равным с наибольшим, поместите жетон +1/+1 на это существо».

702.104b Если существо имеет несколько экземпляров свержения, то каждый из них срабатывает отдельно.

702.105. Скрытое заявление (неоф.) (Англ. Hidden Agenda)

702.105а Скрытое заявление является статической способностью, которая функционирует когда карта конспирации со скрытым заявлением помещается в зону командования. «Скрытое заявление» означает «Когда вы помещаете эту карту конспирации в зону командования, поверните её лицом вниз с тайно выбранным именем карты».

702.105b Чтобы тайно выбрать имя карты, запишите это имя на кусочке бумаги и поместите его вместе с лежащей лицом вниз картой конспирации.

702.105c В любой момент, когда у вас есть приоритет, вы можете перевернуть лежащую в зоне командования лицом вниз карту конспирации под вашим контролем рубашкой вниз. Это специальное действие. Делая это, необходимо показать выбранное имя. Смотрите правило 115.2h.

702.105d Скрытое заявление и иные способности объекта со скрытым заявлением ссылающиеся на «выбранное имя» являются связанными. Вторая способность ссылается только на имя карты выбранное только в результате работы способности скрытого заявления этого объекта. Смотрите правило 607.2d.

702.105e Если игрок покидает игру, все карты конспирации под контролем этого игрока, лежащие лицом вниз, должны быть показаны всем игрокам. В конце каждой игры, все карты конспирации, лежащие лицом вниз, должны быть показаны всем игрокам.

702.105f Двойное заявление (неоф.) (англ.: Double agenda) является вариантом способности скрытое заявление. Когда вы помещаете карту конспирации с двойным заявлением в зону командования, вы тайно указываете два различных имени карт, вместо одного. Вы не раскрываете записано более одного имени карты, до тех пор пока не покажете выбранные имена.

#### 702.106. Стойкость

702.106a Стойкость — это активируемая способность. «Стойкость [стоимость]» означает: «[Стоимость], {T}: положите один жетон +1/+1 на это существо. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

#### 702.107. Искусность

702.107a Искусность — это срабатывающая способность. «Искусность» означает: «Каждый раз, когда вы разыгрываете не являющееся существом заклинание, это существо получает +1/+1 до конца хода».

702.107b Если у существа есть несколько способностей Искусности, каждая из них срабатывает отдельно.

#### 702.108. Рывок

702.108a Рывок представляет собой три способности: две статические способности, которые действуют, пока карта с Рывком находится в стеке, и одна из которых может создать отложенную срабатывающую способность, и одну статическую способность, которая действует, пока объект с Рывком находится на поле битвы. «Рывок [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть эту карту, уплатив [стоимость] вместо ее мана-стоимости», «Если вы решаете уплатить стоимость Рывка этого заклинания, верните перманент, которым становится это заклинание, в руку его владельца в начале следующего заключительного шага» и «Если только стоимость Рывка этого перманента была уплачена, он имеет Ускорение». Оплата стоимости Рывка карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (смотрите правила 601.2b и 601.2f–h).

#### 702.109. Угнетение

702.109a Угнетение — это срабатывающая способность. «Угнетение» означает: «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете пожертвовать существо».

702.109b Существо с Угнетением «угнетает существо», когда контролирующий способность Угнетения игрок жертвует существо в момент разрешения этой способности.

## 702.110. Угроза

702.110a Угроза — это способность уклонения.

702.110b Существо с Угрозой не может быть заблокировано менее чем двумя существами.(Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих»).

702.110c Несколько способностей Угрозы у одного и того же существа объединяются.

## 702.111. Прославленность

702.111a Прославленность — это срабатывающая способность. «Прославленность N» означает: «Когда это существо наносит боевые повреждения игроку, если оно не прославлено, положите на него N жетонов +1/+1, и оно становится прославленным».

702.111b «Прославленный» — это определение, у которого нет никакого значения в рамках правил, кроме того что оно является маркером для способности Прославленности и других заклинаний и способностей. Быть и становиться прославленными могут только перманенты. После того как перманент становится прославленным, он остается прославленным, пока не покинет поле битвы. Свойство «прославленный» не является способностью и не входит в копируемые значениями перманента.

702.111c Если у существа есть несколько способностей Прославленности, каждая из них срабатывает отдельно. Первая из разрешившихся способностей сделает существо прославленным, и следующие способности не возымеют эффекта (смотрите правило 603.4).

## 702.112. Пробуждение

702.112a Пробуждение встречается у некоторых мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Оно обозначает две способности: статическую способность, действующую, пока заклинание с Пробуждением находится в стеке, и способность заклинания. «Пробуждение N — [стоимость]» означает: «Разыгрывая это заклинание, вы можете заплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания» и «Если стоимость Пробуждения этого заклинания была оплачена, положите N жетонов +1/+1 на целевую землю под вашим контролем. Та земля становится существом 0/0 Элементаль с Ускорением. При этом она остается землей». Оплата стоимости Пробуждения заклинания подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (смотрите правила 601.2b и 601.2f–h).

702.112b Игрок, контролирующий заклинание с Пробуждением, выбирает цель для способности Пробуждения, только если тот игрок выбрал оплатить стоимость Пробуждения заклинания. В противном случае заклинание разыгрывается, как если бы у него не было этой цели.

## 702.113. Лишение

702.113a Лишение — это определяющая характеристики способность. «Лишение» означает «этот объект является бесцветным». Эта способность работает где угодно, даже вне игры. Смотрите правило 604.3.

## 702.114. Заглатывание

702.114a Заглатывание — это срабатывающая способность. «Заглатывание» означает: «Каждый раз, когда это существо наносит боевые повреждения игроку, тот игрок изгоняет верхнюю карту своей библиотеки».

702.114b Если у существа есть несколько способностей Заглатывания, каждая из них срабатывает отдельно.

#### 702.115. Несчётность (неоф.) (англ.: Mugiad)

702.115a Несчётность является срабатывающей способностью, которая может также создавать отложенную срабатывающую способность. «Несчётность» означает: «Каждый раз когда это существо атакует, для каждого оппонента отличного от защищающегося игрока, вы можете создать фишку являющуюся копией этого существа, повернутой и атакующей этого игрока или planeswalker'a под его контролем. Если один или более фишек создано таким образом, изгоните эти фишки в конце боя».

702.115b Если существо имеет несколько экземпляров несчётности, то каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.116. Всплеск

702.116a Всплеск — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Всплеском находится в стеке. «Всплеск [стоимость]» означает: «Разыгрывая это заклинание, вы можете заплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания, если вы или один из ваших напарников разыграли другое заклинание в этом ходу». Оплата стоимости Всплеска заклинания подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (см. правила 601.2b и 601.2f–h).

#### 702.117. Скрытность

702.117a Скрытность — это способность уклонения.

702.117b Существо со Скрытностью не может быть заблокировано существами со значением силы, большим чем у него. (Смотрите правило 509, «Шаг объявления блокирующих».)

702.117c Несколько способностей Скрытности у одного и того же существа объединяются.

#### 702.118. Явление

702.118a Явление — это две статические способности, которые действуют, пока заклинание с Явлением находится в стеке. «Явление [стоимость]» означает: «Вы можете разыграть это заклинание, оплатив [стоимость] и пожертвовав существо вместо оплаты его мана-стоимости» и «Если вы решаете оплатить стоимость Явления этого заклинания, то его общая стоимость уменьшается на количество немаркированной маны, равное конвертированной мана-стоимости пожертвованного существа». Оплата стоимости Явления карты подчиняется правилам оплаты альтернативных стоимостей (смотрите правила 601.2b и 601.2f–h).

702.118b Вы выбираете, какое существо пожертвовать, в момент принятия решения об оплате стоимости Явления существа (смотрите правило 601.2b), и жертвуете то существо при оплате общей стоимости (смотрите правило 601.2h).

#### 702.119. Эскалация

702.119a Эскалация — это статическая способность заклинаний с выбором режима (смотрите правило 700.2), которая действует, пока заклинание с Эскалацией находится в стеке. «Эскалация [стоимость]» означает: «За каждый режим, выбранный для этого заклинания после первого, вы дополнительно платите [стоимость]». Использование способности Эскалации подчиняется правилам выбора режимов и оплаты дополнительной стоимости (смотрите правила 601.2b и 601.2f-h).

702.120. Свалка (неоф.) (англ.: Melee)

702.120a Свалка является срабатывающей способностью. «Свалка» означает: «Каждый раз когда это существо атакует, за каждого оппонента, которого вы атаковали существом в этом бою, оно получает +1/+1 до конца хода».

702.120b Если существо имеет несколько экземпляров свалки, то каждый срабатывает отдельно.

702.121. Экипаж

702.121a Экипаж — это активируемая способность карт Машин. «Экипаж N» означает: «Поверните любое количество неповернутых существ под вашим контролем с суммарной силой N или более: этот перманент становится артефактом существом до конца хода».

702.121b Существо «входит в Экипаж Машины», когда оно поворачивается, чтобы оплатить стоимость активации способности Экипажа у Машины.

702.121c Если какой-либо эффект гласит, что существо «не может входить в Экипаж Машин», то существо нельзя повернуть, чтобы оплатить стоимость активации способности Экипажа у Машины.

702.122. Производство

702.122a Производство — это срабатывающая способность. «Производство N» означает «Когда это существо выходит на поле битвы, вы можете положить на него N жетонов +1/+1. Если вы этого не делаете, создайте N фишек артефакта существа 1/1 бесцветный Сервотрон».

702.122b Если у перманента есть несколько способностей Производства, каждая из них срабатывает отдельно.

702.123. Партнёр (неоф.) (англ. Partner).

702.123a Является способностью изменяющей правила составления колоды в варианте игры Командир (смотрите правило 903), и она функционирует до начала игры. Вместо одной легендарной карты существа, вы можете назначить две легендарные карты существ вашими командирами, если каждая из них имеет способность партнёр.

702.123b Ваша колода может состоять ровно из 100 карт, включая двух командиров. Оба командира начинают игру в зоне командования.

702.123c Правила или эффекты ссылающиеся на цветовую идентификацию вашего командира ссылаются на совмещённые цветовые идентификации двух ваших командиров. Смотрите правило 903.4.

702.123d За исключением цветовой идентификации вашего командира, эти два командира работают независимо. Когда разыгрываете командира со способностью партнёр, игнорируйте сколько раз вы разыгрывали вашего другого командира. Когда определяется получил ли игрок 21 повреждение от одного и того же командира, повреждения от каждого из ваших командиров учитываются отдельно. Смотрите правило 903.11a.

702.123e Если эффект ссылается на вашего командира, когда у вас их два, то он ссылается на любого одного. Если эффект предписывает вам произвести действие с вашим командиром и могут быть подвержены оба, то на которого он ссылается вы выбираете в момент применения эффекта.

702.123f «Партнер с [имя]» является разновидностью способности Партнер. «Партнер с [имя]» представляет две способности. Одна из них является статической способностью, изменяющей правила для сбора колоды. Вместо того, чтобы выбрать одну карту легендарного существа в качестве командира, вы можете выбрать двух легендарных существ в качестве ваших командиров, если у каждого из них есть способность «Партнер с [имя]», называющая другую карту. Вы не можете выбрать двух существ в качестве ваших командиров, если у одного из них есть способность «Партнер с [имя]», а другое не имеет указанное имя. Другая способность, представленная «Партнер с [имя]», является срабатывающей, которая значит: «Когда этот перманент выходит на поле битвы, целевой игрок может найти в своей библиотеке карту с [именем], показать ее, положить в свою руку и перетасовать библиотеку.»

702.124. Непокколебимость (неоф.) (англ.: Undaunted)

702.124a Непокколебимость является статической способностью, которая функционирует пока заклинание с непоколебимостью находится в стеке. Непокколебимость означает «Стоимость разыгрывания этого заклинания уменьшается на {1} за каждого вашего оппонента».

702.124b Игроки покинувшие игру не учитываются при определении количества ваших оппонентов.

702.124c Если заклинание имеет несколько экземпляров непоколебимости, то применяется каждый из них.

702.125. Импровизация

702.125a Импровизация — это статическая способность, которая действует, пока заклинание с Импровизацией находится в стеке. «Импровизация» означает: «Для каждой немаркированной маны в общей стоимости этого заклинания вы можете повернуть неповернутый артефакт под вашим контролем, вместо того чтобы оплачивать эту ману».

702.125b Способность Импровизации не является дополнительной или альтернативной стоимостью и применяется только после того, как определена общая стоимость заклинания с Импровизацией.

702.125c Несколько способностей Импровизации у одного и того же заклинания объединяются.

702.126. Последствия

702.126a Последствия — это способность, которая встречается на некоторых двойных картах (см. правило 708 «Двойные карты»). Она представляет собой три статических способности. «Последствия» означает: «Вы можете разыграть эту половину данной двойной карты из вашего кладбища», «Эта половина данной двойной карты не может быть разыграна из любой другой зоны, кроме кладбища» и «Если это заклинание было разыграно из кладбища, изгоните его вместо того, чтобы положить его в какую-либо другую зону в любой момент, когда оно должно покинуть стек».

#### 702.127. Бальзамирование

702.127a Бальзамирование — это активируемая способность, которая действует, пока карта с Бальзамированием находится на кладбище. «Бальзамирование [стоимость]» означает: «[Стоимость], изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся копией этой карты, но при этом являющуюся белой, не имеющей мана-стоимости и являющуюся Зомби в дополнение к своим другим типам. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

702.127b Фишка является «забальзамированной», если она создана в результате разрешения способности Бальзамирования.

#### 702.128. Увековечивание

702.128a Увековечивание — это активируемая способность, которая действует, пока карта с Увековечиванием находится на кладбище. «Увековечивание [стоимость]» означает: «[Стоимость], изгоните эту карту из вашего кладбища: создайте фишку, являющуюся копией этой карты, но при этом являющуюся черной, 4/4, не имеющей мана-стоимости и являющуюся Зомби в дополнение к своим другим типам. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

#### 702.129. Стрдание

702.129a Стрдание — это срабатывающая способность. «Стрдание N» означает: «Каждый раз, когда это существо становится заблокированным, защищающийся игрок теряет N жизнью».

702.129b Если у существа есть несколько способностей Стрдания, каждая из них срабатывает отдельно.

#### 702.130. Возвышение

702.130a Возвышение у заклинания волшебства или мгновенного заклинания представляет способность заклинания. Оно значит: «Если вы контролируете десять или более перманентов и у вас нет благословения города, вы получаете благословение города до конца игры.»

702.130b Возвышение у перманента представляет статическую способность, и значит: «Как только вы контролируете десять или более перманентов и у вас нет благословения города, вы получаете благословение города до конца игры.»

702.130c Благословение города это свойство, не имеющее никакого значения в правилах, и служит только как метка, используемая другими правилами и эффектами. Любое количество игровых могут иметь благословение города одновременно.



702.130d После получения благословения города, продолжительные эффекты применяются заново перед игровыми проверками, чтобы увидеть, не совпало ли состояние игры или предыдущие события с условиями срабатывания способностей.

#### 702.131. Помощь (неоф.) (англ. Assist)

702.131a Помощь является статической способностью, изменяющей правила оплаты заклинания с помощью (смотрите правила 601.2g-h). Если общая стоимость заклинания с помощью включает в себя ману неопределенного цвета, перед активацией мана-способностей при розыгрыше вы можете выбрать другого игрока. Тот игрок может активировать мана-способности. После этого вы можете выбрать активировать мана-способности. Перед тем как вы начнете оплачивать полную стоимость заклинания, тот игрок может заплатить за любое количество маны неопределенного цвета в полной стоимости того заклинания.

#### 702.132. Импульс

702.132a Импульс появляется на некоторых картах волшебства и мгновенных заклинаний. Он представляет две статических способности: одну, работающую пока карта находится на кладбище, и вторую, работающую пока карта находится в стеке. "Импульс" означает: "Вы можете разыграть эту карту из вашего кладбища, сбросив карту в качестве дополнительной стоимости при розыгрыше" и "Если это заклинание было разыграно с использованием импульса, изгоните эту карту вместо помещения ее куда бы то ни было если она покидает стек". Розыгрыш заклинания с импульсом следует правилам оплаты дополнительных стоимостей в правилах 601.2b и 601.2f-h.

#### 702.133. Наставник

702.133a Наставник является срабатывающей способностью. "Наставник" значит: "Каждый раз, когда это существо атакует, поместите жетон +1/+1 на целевое атакующее существо с силой меньше, чем сила этого существа."

702.133b Если существо имеет несколько копий наставника, каждый из них срабатывает отдельно.

#### 702.134. Посмертие

702.134a Посмертие — срабатывающая способность. «Посмертие N» означает: «Когда этот перманент попадает на кладбище с поля боя, создайте N фишек существа 1/1 белых и черных Духов с Полетом».

702.134b Если перманент имеет несколько способностей Посмертия, каждая срабатывает отдельно.

#### 702.135. Беспорядки

702.135a Беспорядки — статическая способность. «Беспорядки» означает: «Вы можете заставить этот перманент выйти с дополнительным жетоном +1/+1 на нем. Если вы этого не делаете, он получает Ускорение».

702.135b Если перманент имеет несколько способностей Беспорядки, каждая работает отдельно.

## 702.136. Зрелище

702.136а Зрелище — статическая способность, работающая в стеке. «Зрелище [стоимость]» означает: «Вы можете оплатить [стоимость] вместо оплаты мана-стоимости этого заклинания, если оппонент потерял жизни в этом ходу». Оплата стоимости Зрелища следует правилам оплаты альтернативной стоимости в правилах 601.1b и 601.1f–h.

## 703. Действия, основанные на структуре хода.

703.1. Действия основанные на структуре хода это действия которые происходят автоматически когда начинаются соответствующие шаги или фазы, или когда когда любой шаг или фаза заканчивается. Действия основанные на структуре хода не используют стек.

703.1а Способности которые отслеживают начало определённого шага или фазы являются срабатывающими способностями, а не действиями основанными на структуре хода. (Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей»).

703.2. Действия основанные на структуре хода не контролируются ни одним из игроков.

703.3. Когда начинается шаг или фаза, если есть какие-либо действия основанные на структуре хода связанные с этим шагом или фазой, то эти основанные на структуре хода действия выполняются в первую очередь. Это происходит до проверок действий вызванных состоянием, до помещения срабатывающих способностей в стек и до того как игроки получают приоритет.

703.4. К действиям основанным на структуре хода относятся:

703.4а После начала шага разворота, немедленно все действительные перманенты с действительностью, находящиеся под контролем активного игрока, становятся мнимыми, а все мнимые перманенты, находившиеся под контролем активного игрока когда они стали мнимыми, становятся действительными. Смотрите правило 502.1.

703.4b Сразу после выполнения действий действительности на текущем шаге разворота, активный игрок определяет, какие перманенты под его контролем будут развёрнуты. После этого все они разворачиваются одновременно. Смотрите правило 502.2.

703.4c Сразу после того как начинается шаг взятия карты, активный игрок берёт карту. Смотрите правило 504.1.

703.4d При игре в Архиврага (смотрите правило 904), сразу после того как начинается предбоевая главная фаза архиврага, этот игрок приводит в действие верхнюю карту его колоды замыслов. Смотрите правило 701.24.

703.4e Сразу после начала предбоевой главной фазы игрока, тот игрок помещает жетон знаний на каждую Сагу под его контролем. В игре в Архиврага, это происходит после действия Архиврага с колодой замыслов. Смотрите правило 714, «Карты Саги».

703.4f Если игра начиналась как партия на несколько игроков, в которой оппоненты не становятся автоматически защищающимися игроками, то сразу после того как начинается шаг начала боя, активный игрок выбирает одного из его оппонентов. Этот игрок становится защищающимся игроком. Смотрите правило 507.1.

703.4g Сразу после начала шага объявления атакующих, активный игрок объявляет атакующих. Смотрите правило 508.1.

703.4h Сразу после начала шага объявления блокирующих, защищающийся игрок назначает блокирующих. Смотрите правило 509.1.

703.4i Сразу после того как на шаге объявления блокирующих объявляются блокирующие, для каждого блокирующего существа, которое стало заблокировано несколькими существами, активный игрок определяет порядок назначения повреждений блокирующим существам. Смотрите правило 509.2.

703.4j Сразу после того как активный игрок объявил порядок нанесения повреждений (если необходимо) во время шага объявления блокирующих, для каждого существа, блокирующего несколько существ, защищающийся игрок объявляет порядок назначения повреждений атакующим существам из числа тех, что оно блокирует. Смотрите правило 509.3.

703.4k Сразу после начала шага боевых повреждений, каждый игрок в порядке АИНАИ объявляют как каждое атакующее или блокирующее существо под его контролем распределяет свои боевые повреждения. Смотрите правило 510.1.

703.4m Сразу после того как на шаге боевых повреждений были распределены боевые повреждения, все боевые повреждения наносятся одновременно. Смотрите правило 510.2.

703.4n Сразу после начала шага очистки, если в руке активного игрока находится больше карт чем его максимальный размер руки (обычно семь), он сбрасывает карт столько, чтобы хватило уменьшить размер его руки до этого числа. Смотрите правило 514.1.

703.4p Сразу после того как активный игрок сбросил карты (если необходимо) на шаге очистки, все повреждения удаляются с перманентов и заканчиваются все эффекты «до конца хода» и «в этом ходу». Эти действия происходят одновременно. Смотрите правило 514.2.

703.4q При окончании каждого шага или фазы, любая неиспользованная мана в хранилищах маны игроков исчезает. Смотрите правило 500.4.

#### 704. Действия вызванные состоянием.

704.1. Действия вызванные состоянием это игровые действия, которые выполняются автоматически при возникновении подходящих условий (приведены ниже). Действия вызванные состоянием не используют стек.

704.1a Способности, которые отслеживают определённые состояния игры являются срабатывающими способностями, а не действиями вызванными состоянием. (Смотрите правило 603, «Обработка срабатывающих способностей»).

704.2. Действия вызванные состоянием проверяются в течении игры и не контролируются кем либо из игроков.

704.3. Каждый раз когда игрок должен получить приоритет (смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет»), игра проверяет наличие условий подходящих для действий вызванных состоянием, а затем выполняет все применимые действия вызванные состоянием одновременно как единое событие. Если проверка и совершение действий вызванных состоянием приводит к выполнению новых условий, то проверка проводится повторно. В противном случае, все срабатывающие способности, ожидающие помещения в стек, помещаются в стек, а затем соответствующий игрок получает приоритет. Этот процесс также происходит на шаге очистки (смотрите правило 514), за исключением того, что если проверка и совершение действий вызванных состоянием не приводит к повторной проверке, а также нет срабатывающих способностей сработавших и ожидающих помещения в стек, то после проверки действий вызванных состоянием ни один игрок приоритета не получает и этот шаг заканчивается.

704.4. В отличии от срабатывающих способностей, действия вызванные состоянием, не принимают во внимание то что происходит во время разрешения заклинания или способности

***Пример:** Игрок контролирует существо со способностью «Сила и выносливость этого существа равны количеству карт в вашей руке» и разыгрывает заклинание, имеющее эффект «Сбросьте вашу руку, затем возьмите семь карт». Это существо временно будет иметь выносливость 0 в середине разрешения заклинания, но вернётся к выносливости 7 когда заклинание закончит разрешаться. Это существо выживет когда будут проверяться действия вызванные состоянием. Для сравнения, способность, срабатывающая когда игрок не имеет карт в руке, отправилась бы в стек после разрешения заклинания, так как её событие для срабатывания происходило во время разрешения.*

704.5. Действиями вызванными состоянием являются:

704.5a Если у игрока 0 жизней или меньше, то он проигрывает игру.

704.5b Если игрок пытался взять карту из своей библиотеки, в которой не было карт, с момента последней проверки действий вызванных состоянием, то он проигрывает игру.

704.5c Если игрок имеет десять или более жетонов яда, он проигрывает игру. Игнорируйте это правило в игре формата Двухголовый Гигант, вместо него смотрите правило 704.5u.

704.5d Если фишка находится в зоне отличной от поля битвы, то она прекращает своё существование.

704.5e Если копия заклинания находится в зоне отличной от стека, то она прекращает своё существование. Если копия карты находится в любой зоне отличной от стека или поля битвы, то она прекращает своё существование.

704.5f Если выносливость существа равна 0 или меньше, то оно помещается на кладбище его владельца. Регенерация не может заменить это событие.

704.5g Если выносливость существа больше чем 0, и общее количество размеченных на нём повреждений больше или равно его выносливости, то это существо получило смертельные повреждения и уничтожается. Регенерация может заменить это событие.

704.5h Если выносливость существа больше чем 0, и оно получило повреждения от источника со смертельным касанием с момента последнего выполнения действий вызванных состоянием, то это существо уничтожается. Регенерация может заменить это событие.

704.5i Если верность planeswalker'a равна 0, то он перемещается на кладбище своего владельца.

704.5j Если игрок контролирует два или более легендарных перманента с одинаковым именем, этот игрок выбирает один из них, а остальные кладутся на кладбища их владельцев. Это правило называется «правилом легендарности».

704.5k Если два или более перманента имеют супертип Мировой (неоф.) (англ. world), то все, за исключением того, что имеет супертип мировой наименьшее время, отправляются на кладбища их владельцев. В случае равенства наименьших промежутков времени нахождения на поле битвы, на кладбища владельцев отправляются все такие перманенты. Это правило называется «Правило Миров».

704.5m Если Аура прикреплена к нелегальному объекту или игроку, или не прикреплена к объекту или игроку, эта аура помещается на кладбище её владельца.

704.5n Если Снаряжение или Укрепление прикреплено к нелегальному перманенту, то оно становится откреплённым от этого перманента. Оно остаётся на поле битвы.

704.5p Если существо прикреплено к объекту или игроку, оно становится откреплённым и остаётся на поле битвы. Таким же образом, если перманент не являющийся Аурой, Снаряжением или Укреплением, прикреплен к объекту или игроку, то он становится откреплённым и остаётся на поле битвы.

704.5q Если перманент имеет и +1/+1 жетоны и -1/-1 жетоны на нём, то с него удаляется N жетонов +1/+1 и N жетонов -1/-1, где N это меньшее число жетонов +1/+1 или -1/-1, лежащих на нём.

704.5r Если перманент со способностью, указывающей что он не может иметь более N жетонов определённого типа на нём, имеет более чем N жетонов этого типа на нём, то с него удаляются все такие жетоны кроме N.

704.5s Если количество жетонов знаний на перманенте Саги больше или равняется номеру последней главы и тот перманент не является источником способности главы, сработавшей но еще не покинувшей стек, контроллер Саги жертвует ее. Смотрите правило 714, «Карты Саги.»

704.5t При игре в формате Двухголового Гиганта, если команда имеет 0 жизней или меньше, то эта команда проигрывает игру. Смотрите правило 810 «Вариант игры «Двухголовый Гигант»».

704.5u При игре в формате Двухголового Гиганта, если команда имеет пятнадцать или более жетонов яда, то эта команда проигрывает игру. Смотрите правило 810 «Вариант игры «Двухголовый Гигант»».

704.5v При игре в формате Командир, игрок, получивший 21 или более повреждений от одного и того же командира в течении игры, проигрывает игру. Смотри правило 903 «Командир».

704.5w При игре в формате Архивраг, если не действующая карта замысла находится лицом вверх в зоне командования, и не является источником срабатывающей способности которая сработала, но ещё не покинула стек или способности, ожидающей помещения в стек, то эта карта замысла поворачивается лицом вниз и помещается на дно колоды замыслов её владельца. Смотрите правило 904 «Архивраг».

704.5x При игре в формате Погоня по Мирам, если карта феномена лежит лицом вверх в зоне командования, и не является источником срабатывающей способности, которая сработала, но ещё не покинула стек, то контролер измерения, переходит в измерение. Смотрите правило 901 «Погоня по мирам».

704.6. Если в одно и то же время должно произойти несколько действий вызванных состоянием с одинаковым результатом, одиночный эффект замещения способен заменить их все

**Пример:** Вы контролируете Зеркало Лича, текст которого содержит «Если вы должны проиграть партию, вместо этого втасуйте вашу руку, ваши кладбище и все перманенты, владельцем которых вы являетесь, в вашу библиотеку, затем возьмите семь карт, и ваше количество жизней становится 20». В вашей библиотеке одна карта, количество ваших жизней равно 1. Заклинание заставляет вас взять две карты и потерять две жизни. При следующей проверке действий вызванных состоянием, вы должны проиграть игру согласно правилам 704.5a и 704.5b. Вместо этого, Зеркало Лича замещает эти проигрыши партии и вы продолжаете играть.

704.7. Если действие вызванное состоянием заключается в том что перманент покидает поле битвы, и в то же самое время производится другое действие вызванное состоянием, то последняя известная информация об этом перманенте запоминается из текущего состояния игры до того как производятся эти действия вызванные состоянием

**Пример:** Вы контролируете Молодого Волка, существо 1/1 с нетленностью, и на нём есть жетон +1/+1. Заклинание помещает три жетона -1/-1 на Молодого Волка. До выполнения действий вызванных состоянием, Молодой Волк имеет один жетон +1/+1 и три жетона -1/-1 на нём. После выполнения действий вызванных состоянием, Молодой Волк находится на кладбище. Когда он последний раз был на поле битвы, на нём был жетон +1/+1, так что нетленность не срабатывает.

## 705. Бросок монетки

705.1. Эффект, предписывающий игроку подбросить монетку, может заботиться о том, выиграл ли игрок или нет. Чтобы подбросить монетку для такого эффекта, игрок подбрасывает монетку и выбирает «орел» или «решка». Если названное совпадает с результатом броска, то игрок выиграл бросок. В противном случае, он проиграл бросок. Только игрок бросавший монетку проигрывает или выигрывает бросок, другие игроки в этом не задействованы.

705.2. Если эффект предписывает игроку подбросить монетку и тот эффект заботится только о том, какой стороной вверх выпала монетка, не указывая победителя или проигавшего этого броска, тот игрок подбрасывает монетку, не делая выбор. Никто из игроков не выигрывает и не проигрывает такой тип бросков.

705.3. Монетка используемая для броска должна быть двухсторонним объектом с легко опознаваемыми сторонами и равной вероятностью выпадения обеих сторон. Если монетка, которую предстоит бросать не имеет очевидных «орла» и «решки», то одна сторона просто принимается за «решку», а другая за «орла». Другие случайные методы также могут быть использованы для замены броска монетки, если у них есть два возможных исхода с равной вероятностью выпадения и все игроки согласны на такую замену. Например, игроки могут бросить равностороннюю кость и выбрать «чёт» или «нечет», либо бросить равностороннюю кость и решить что «чёт» означает «орёл», а «нечет» означает «решка».

## 706. Копирование объектов.

706.1. Некоторые объекты становятся или делают другие объекты «копией» заклинания, перманента или карты. Некоторые эффекты создают фишку являющуюся копией другого объекта. (Некоторые старые карты были напечатаны с текстом «search for a soru» («поищите копию»). Этот раздел правил не затрагивает эти карты, которые получили новый текст в базе карт Оракл).

706.2. Когда копируется объект, копия получает все копируемые величины характеристик оригинального объекта, и, для объекта в стеке, выборы сделанные при его разыгрывании или активации (моды (режимы), цели, значение X, получил ли он усилитель, как он влияет на различные цели, и так далее). «Копируемые величины» это значения получаемые из текста напечатанного на объекте (это имя, мана-стоимость, цветовой индикатор, тип карты, подтип, супертип, текст правил, сила, выносливость, и/или верность), так как они изменены другими эффектами копирования, статусом рубашкой-вверх, и эффектами способностей «При выходе ... на поле битвы», и «при повороте ... лицом вверх», которые устанавливают значения силы и выносливости (а также могут устанавливать значения других характеристик). Другие эффекты (включая эффекты изменения типа и эффекты изменения текста), статусы и жетоны не копируются

***Пример:** Заколдованные Доспехи это Артефакт имеющий способность «{0}: до конца хода Заколдованные Доспехи становятся артефактом существом 4/4 Дух, которое больше не является Снаряжением. Активируйте эту способность, только если вы не контролируете ни одного существа». Клон это существо имеющее текст «Вы можете заставить Клона выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы». После того как Доспехи становятся существом артефактом 4/4 Дух, Клон выходит на поле битвы как их копия. Клон будет просто артефактом, не 4/4 артефактом существом. (Эта копия будет также иметь способности Заколдованных Доспехов, а поэтому может стать существом, если будет активирована её способность).*

***Пример:** Клон выходит на поле битвы как копия лежащего рубашкой вверх Крумара-Побратима (существо с Оборотень {4}{B}). Клон будет являться бесцветным существом 2/2 без имени, типов, способностей и мана-стоимости. Он всё ещё будет лежать лицом вверх. Контролирующий его игрок не сможет заплатить {4}{B} чтобы повернуть его рубашкой вниз.*

706.2a Копия приобретает цвет того объекта, который она копирует, так как это значение получается из его мана-стоимости или цветового индикатора. Копия получает способности объекта, который она копирует, так как эти значения получаются из текста правил этого объекта. Копия не получает двойного набора каждой способности (так как, она не копирует способности объекта и его текст правил, а она имеет новый текст правил и определяемый им набор способностей).

706.2b Как только объект был скопирован, изменения копируемых величин оригинала не изменит копию.

706.2c Если статическая способность генерирует продолжительный эффект, являющийся эффектом копирования, копируемые величины, используемые тем эффектом определяются только однажды, когда тот эффект начинает применяться впервые.

706.3. Копируемые величины копии становятся копируемой информацией, модифицируемой статусом копии (смотрите правило 110.6). Объекты копирующие этот объект будут использовать новые копируемые величины

**Пример:** *Vesuvan Doppelganger* имеет текст «Вы можете заставить *Vesuvan Doppelganger* выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, за исключением того что он не копирует цвет этого существа и получает способность «В начале вашего шага поддержки, вы можете заставить это существо стать копией целевого существа, за исключением того что оно не копирует цвет того существа. Если вы делаете это, это существо получает эту способность»». *Vesuvan Doppelganger* выходит на поле битвы как копия Руннолапого Медведя (зелёное существо медведь 2/2 без способностей). Затем на поле битвы как копия *Vesuvan Doppelganger* на поле битвы выходит Клон. Клон будет синим существом медведем 2/2 с именем Руннолапый Медведь и имеющим способность срабатывающую в шаг поддержки способность *Vesuvan Doppelganger*.

**Пример:** *Tomoa the Revealer* (вторая половинка оборачивающейся карты) становится копией *Nezumi Shortfang* (первая половинка оборачивающейся карты). Характеристики у *Tomoa* становятся характеристиками *Stabwhisker the Odious*, который является второй половинкой *Nezumi Shortfang*.

**Пример:** Лежащий лицом вниз *Grinning Demon* (существо со способностью *Оборотень*) становится копией лежащего лицом вверх *Branchsnap Lorian* (зеленое существо 4/1 с Пробивным ударом и *Оборотнем* {G}). Характеристики Демона становятся характеристиками *Branchsnap Lorian*. Однако, так как это существо лежит лицом вниз, то оно остаётся бесцветным существом 2/2 без имени, типа, способностей и не имеет мана-стоимости. Оно может быть перевернуто лицом вверх за {G}. После переворота оно будет иметь характеристики *Branchsnap Lorian*.

**Пример:** Лежащий лицом вниз *Grinning Demon* (существо со способностью *Оборотень*) становится копией *Нетерпеливого Кадета* (белое существо Человек Солдат 1/1 не имеющее *Оборотня*). Демон будет лежащим лицом вниз *Нетерпеливым Кадетом*. Он остаётся бесцветным существом 2/2 без имени, типов или способностей и без мана-стоимости. Контролирующий его игрок не может перевернуть его лицом вверх как специальное действие. Если эффект перевернёт его лицом вверх, то он будет иметь характеристики *Нетерпеливого Кадета*.

706.4. В то время пока перманент, копирующий перманент, находится на поле битвы некоторые эффекты могут предписывать ему копировать иной объект. Это изменение не вызывает срабатывания способностей на выход на поле битвы или на покидание поля битвы. Это также не модифицирует любых эффектов не являющихся эффектами копирования, которые уже действовали на этот перманент

**Пример:** *Unstable Shapeshifter* имеет текст «Каждый раз когда существо выходит на поле битвы, *Unstable Shapeshifter* становится копией этого существа и получает эту способность». Он находится под влиянием эффекта *Исполнского Роста*, который гласит: «Целевое существо получает +3/+3 до конца хода». Если в этом ходу позднее существо выйдет на поле битвы, то *Unstable Shapeshifter* станет копией этого существа и сохранит +3/+3 от *Исполнского Роста*.

706.5. Объект выходящий на поле битвы «Как копия» или «являющийся копией» другого объекта становится копией во время выхода на поле битвы. Это не выход на поле битвы стем чтобы потом стать копией этого перманента. Если копируемый текст содержит какие-либо способности, замещающие события выхода на поле битвы (такие способности как «выходит на поле битвы с» или «при выходе [этого] на поле битвы»), то такие способности будут иметь эффект. Также, любые срабатывающие способности на выход на поле битвы будут иметь шанс сработать



**Пример:** *Skyshroud Behemoth* имеет текст «Затухание 2 (Это существо выходит на поле битвы с двумя жетонами затухания на нём. В начале вашего шага поддержки снимите с него один жетон затухания. Если вы не можете этого сделать, пожертвуйте его.)» и «*Skyshroud Behemoth* выходит на поле битвы повернутым». Клон, выходящий на поле битвы как копия *Skyshroud Behemoth* также выйдет на поле битвы повернутым и с двумя жетонами затухания.

**Пример:** *Wall of Omens* имеет текст «Когда *Wall of Omens* выходит на поле битвы, возьмите карту». Клон выходит на поле битвы как копия *Wall of Omens*. Клон имеет сбрасывающую на выход на поле битвы способность *Wall of Omens*, так что игрок контролирующей Клона возьмет карту.

706.6. Когда копируется перманент, любые выборы сделанные для этого перманента не копируются. Вместо этого, если объект выходит на поле битвы как копия другого перманента, то игрок контролирующий этот объект сможет сделать для него любые выборы вида «при выходе [этого] на поле битвы»

**Пример:** Клон выходит на поле битвы как копия *Адаптивного Автомобиля*. *Адаптивный Автомат* имеет текст в частности «При выходе *Адаптивного Автомобиля* на поле битвы выберите тип существа». Клон не копирует выбор типа существа сделанный для *Адаптивного Автомобиля*. Вместо этого, игрок контролирующей Клона сможет сделать новый выбор.

706.7. Если копируется пара связанных способностей, то эти способности будут тем же образом связаны на том объекте который копирует их. Одна способность ссылается только на выполненные действия или на объекты, на которые воздействовала другая. Они не могут быть связаны с любой другой способностью, независимо от других способностей, которые может иметь на этот момент копия или она могла иметь раньше. Смотрите правило 607 «Связанные способности».

706.7a Если способность предписывает игроку «выбрать [значение]», а вторая, связанная способность ссылается на этот выбор, то только эта вторая способность может ссылаться на этот выбор. Объект не «запоминает» этот выбор и не использует его для других способностей, которые он может скопировать позже. Если объект копирует способность, которая ссылается на выбор, однако (а) не копирует связанную с ней способность или (б) копирует связанную способность, но для неё не сделан выбор, то считается, что выбор не может быть определён. Если способность ссылается на неопределённый выбор, то эта часть способности ничего не делает

**Пример:** *Voice of All* выходит на поле битвы и его копирует *Unstable Shapeshifter*. *Voice of All* имеет текст, в частности «При выходе *Voice of All* на поле битвы, выберите цвет» и «*Voice of All* имеет защиту от выбранного цвета». Для *Unstable Shapeshifter* никогда не было возможности совершить выбор цвета для него, так как не выходил на поле битвы как карта *Voice of All*, поэтому способность защиты не защищает его от чего либо.

**Пример:** *Vesuvan Doppelganger* выходит на поле битвы как копия *Voice of All*, и игрок контролирующей *Vesuvan Doppelganger* выбирает синий. Позднее, *Vesuvan Doppelganger* копирует *Quirion Elves*, которые имеют способность «{T}: Добавьте одну ману выбранного цвета в ваше хранилище маны». Даже при том что цвет был выбран для *Doppelganger'a*, он не был выбран для способности связанной с мана-способностью, скопированной с Эльфов. Если эта мана-способность будет активирована, она не произведёт маны.

706.8. При копировании двухстороннего перманента, лежащей лицом вверх соединяющейся карты или соединённого перманента, копируются только копируемые величины лицевой стороны, которой перманент лежит вверх в момент копирования. (Смотрите правило 711, «Двухсторонние карты» и правило 712 «Соединяющиеся карты»).

706.9. Эффекты копирования могут содержать модифицирование или исключения для процесса копирования.

706.9a Некоторые эффекты копирования предписывают, как часть процесса копирования, копии получить способность. Эта способность становится копируемой величиной копии, наряду с остальными способностями которые были скопированы

**Пример:** *Quirion Elves* выходят на поле битвы и *Unstable Shapeshifter* копирует их. Копируемые величины *Shapeshifter'a* теперь совпадают с величинами *Эльфов*, кроме того что *Shapeshifter* также имеет способность «Каждый раз когда существо выходит на поле битвы, *Unstable Shapeshifter* становится копией того существа и получает эту способность». Затем на поле битвы выходит *Клон*, как копия *Unstable Shapeshifter*. *Клон* копирует новые копируемые величины *Shapeshifter'a*, включая способность, которую *Shapeshifter* дал сам себе, когда копировал *Эльфов*.

706.9b Некоторые эффекты копирования отдельно указывают, что они не копируют некоторые характеристики и вместо этого сохраняют их оригинальные значения. Также такие эффекты могут просто указывать, что некоторые характеристики не копируются.

706.9c Некоторые эффекты копирования изменяют характеристики как часть процесса копирования. Конечное значение этих характеристик становится частью копируемых величин этой копии.

**Пример:** *Sory Artifact* является чарами имеющими текст «Вы можете заставить *Sory Artifact* выйти на поле битвы копией любого артефакта на поле битвы, но при этом он остаётся чарами в дополнение к другим типам». Он выходит на поле битвы в качестве копии *Juggernaut*. Копируемые величины *Sory Artifact* теперь совпадают с *Juggernaut* с одним изменением: типы этого перманента теперь артефакт, существо и чары.

706.9d Когда применяется эффект копирования, который не копирует определённые характеристики, сохраняет оригинальные значения некоторых характеристик, или модифицирует конечные значения некоторых характеристик, то не копируются любые способности определяющие характеристики (смотрите правило 604.3) копируемого объекта, которые определяют те характеристики. Если эта характеристика это цвет, то не копируются какие-либо индикаторы цвета (смотрите правило 204) этого объекта.

**Пример:** *Исполн Живого Серебра* это существо, имеющее текст «Вы можете заставить *Исполн Живого Серебра* выйти на поле битвы в качестве копии любого существа на поле битвы, но при этом он 7/7». *Исполн Живого Серебра* выходит на поле битвы как копия *Аватары Серры*, которая имеет определяющую характеристики способность, которая определяет её силу и выносливость. *Исполн Живого Серебра* не будет иметь этой способности. Он будет 7/7.

706.10. Скопировать заклинание, активируемую способность или срабатывающую способность, означает поместить её копию в стек. Эта копия заклинания не была разыграна и копия активируемой способности не была активирована. Копия заклинания или способности копирует и характеристики заклинания или способности, и все решения сделанные для неё, включая режимы, цели, значение X, и дополнительные или альтернативные стоимости (смотрите правило 601, «Розыгрыш заклинаний»). Выборы, которые обычно производятся на разрешении не копируются. Если эффект копии ссылается на объекты использовавшиеся для оплаты её стоимостей, то он использует объекты использованные для оплаты стоимостей оригинального заклинания или способности. Владельцем копии заклинания является игрок, под контролем которого эта копия была помещена в стек. Копия заклинания или способности контролируется игроком, под контролем которого она была помещена в стек. Копия заклинания является заклинанием, не смотря на то, что она не связана с картой заклинания. Копия способности является способностью.

**Пример:** *Игрок разыгрывает Fork, выбрав целью Emerald Charm. Fork имеет текст «Скопируйте целевое мгновенное заклинание или заклинание волшебства, но при этом копия будет являться красной. Вы можете выбрать новые цели для этой копии. Emerald Charm это зелёное мгновенное заклинание, имеющее текст «Выберите одно: Разверните целевой перманент; или уничтожьте целевые не являющиеся Аурой чары; или целевое существо теряет полёт до конца хода». Когда Fork разрешается, оно помещает копию Emerald Charm в стек, за исключением того что она будет красной, не зелёной. Копия будет иметь тот же режим, что был выбран для оригинальной Emerald Charm. Она не обязательно должна иметь ту же цель, но только потому что Fork позволяет выбор новой цели.*

**Пример:** *Швырок это мгновенное заклинание имеющее текст «В качестве дополнительной стоимости разыгрывания Швырка пожертвуйте существо» и «Швырок наносит целевому существу или игроку количество повреждений, равное силе жертвованного существа». Когда определяется сколько повреждений будет наносить копия Швырка, проверяется сила существа, жертвованного для разыгрывания оригинального Швырка.*

706.10a Если копия заклинания находится в зоне отличной от стека, то оно перестает существовать. Если копия карты находится в любой зоне отличной от поля битвы или стека, то она перестает существовать. Это действия вызванные состоянием. Смотрите правило 704.

706.10b Копия способности имеет тот же источник, что и оригинальная способность. Если способность ссылается на свой источник по имени, то копия будет ссылаться на тот же объект и ни на какой другой с тем же именем. Эффекты, учитывающие сколько раз за ход разрешилась способность, будут учитывать копию как такую же способность.

706.10c Некоторые эффекты копируют заклинание или способность, и утверждают, что контролирующей их игрок может выбрать новые цели для копии. Игрок может оставить любое количество целей неизменными, даже если эти цели будут нелегальными. Если игрок решает изменить некоторые или все цели, новые цели должны быть легальными. Как только игрок решает какие цели будут у копии, копия помещается в стек с такими целями.

706.10d Некоторые эффекты копируют заклинание или способность за каждого игрока или объект «который может стать его целью». Копии с этими целями помещаются в стек в порядке который определяет контролирующей их игрок. Если заклинание или способность имеет более одной цели, то каждая из его целей должна быть тем же игроком или объектом. Если этот игрок или объект является нелегальной целью для каждого экземпляра слова «цель», то копия не создаётся для этого игрока или объекта.

706.10e Некоторые эффекты копируют заклинание или способность и указывают новую цель для копии. Если заклинание или способность имеют несколько целей, каждая из целей копии должна целить тот объект или того игрока. Если тот объект или игрок не легальны для каждого слова "цель", то копия не создается.

706.11. Если эффект ссылается на перманент по имени, то эффект по-прежнему будет отслеживать этот перманент, даже если его имя будет изменено или он станет копией чего-либо ещё

**Пример:** *Unstable Shapeshifter копирует Crazyed Armodon. Crazyed Armodon имеет текст «{G}: Crazyed Armodon получает +3/+0 и пробивной удар до конца хода. В начале следующего конца хода уничтожьте Crazyed Armodon. Активируйте эту способность не более одного раза за ход». Если эта способность Unstable Shapeshifter'a будет активирована, то он будет уничтожен в начале следующего заключительного шага, даже если он более не будет являться копией Crazyed Armodon на тот момент.*

706.12. Эффект предписывающий игроку разыграть копию объекта (а не просто скопировать заклинание) следует правилам розыгрыша заклинаний, кроме того, что копия создаётся в той же зоне в которой находится объект и она разыгрывается пока другое заклинание или способность разрешается. Разыгрывание копии объекта проходит по шагам 601.2a–h правила 601 «Розыгрыш заклинаний», и затем копия становится разыгранной. Будучи разыгранной, копия становится заклинанием в стеке, и так же, как и любое другое заклинание, может разрешиться или быть отменена.

## 707. Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх

707.1. Некоторые карты позволяют заклинаниям и перманентам находиться рубашкой вверх.

707.2. Заклинания и перманенты лежащие рубашкой вверх не имеют характеристик, кроме тех что приведены в способности или правилах позволяющих этим заклинаниям или перманентам находиться рубашкой вверх. Любые приведённые характеристики являются копируемыми величинами характеристик этого объекта. (Смотрите правило 613, «Взаимодействие Продолжительных Эффектов» и правило 706 «Копирование Объектов»).

707.2a Если заклинание или способность, не указывающая характеристики для объекта, переворачивает перманент, находящийся лицом вверх, рубашкой вверх, то он становится 2/2 существом рубашкой вверх, у которого нет текста, нет имени, нет подтипов и нет мана-стоимости. Перманент выходящий на поле битвы рубашкой вверх также имеет эти характеристики, если эффект, поместивший перманент на поле боя или позволивший разыграть его лицом вниз, не указывает обратное. Эти значения являются копируемыми величинами характеристик этого объекта.

707.3. Объекты, помещаемые на поле битвы рубашкой вверх, переворачиваются рубашкой вверх до того как они выйдут на поле битвы, так что их способности на выход на поле битвы не сработают (если они срабатывающие) или не будут иметь какого-либо эффекта (если они статические).

707.4. Объекты, разыгрываемые рубашкой вверх переворачиваются рубашкой вверх до того как они будут помещены в стек, так что эффекты, отслеживающие характеристики заклинаний будут видеть только характеристики заклинания рубашкой вверх. Любые эффекты или ограничения, применяемые к розыгрышу объектов с такими характеристиками (а не характеристиками объекта лицом вверх) применяются к розыгрышу этого объекта. Перманент, которым станет это заклинание, будет перманентом, лежащим рубашкой вверх.

707.5. В любое время вы можете смотреть перманенты и заклинания рубашкой вверх находящиеся под вашим контролем (даже если они мнимые). Вы не можете смотреть карты рубашкой вверх в любой другой зоне, или заклинания и перманенты рубашкой вверх, контролируемые другим игроком.

707.6. Если вы контролируете несколько заклинаний или перманентов рубашкой вверх, то вы должны быть уверены, что в любой момент времени ваши заклинания и перманенты рубашкой вверх легко отличимы друг от друга. Это включает, но не ограничивается, знанием того какая способность или правило привели к тому, что этот перманент находится лицом вниз, порядок разыгранных заклинаний, порядок в котором перманенты рубашкой вверх вышли на поле битвы, какие существа атаковали в прошлом ходу, и любые другие отличия между заклинаниями и перманентами находящимися рубашкой вверх. Часто используемые методы установления различий между объектами рубашкой вверх включают в себя использование жетонов или игральные кости для обозначения различных объектов, или более понятное (упорядоченное) расположение таких объектов на столе.

707.7. Способность или правило предписывающее перманенту находиться лицом вниз, также могут предписывать игроку, контролирующему этот перманент, перевернуть его лицом вверх. Обычно заклинания не могут переворачиваться лицом вверх.

707.8. Как только перманент рубашкой вверх переворачивается рубашкой вниз, его копируемые величины возвращаются к его нормальным копируемым величинам. Любые эффекты, которые были применены к перманенту лицом вниз всё также применяются к перманенту лицом вверх. Любые способности связанные с выходом перманента на поле битвы не срабатывают и не имеют эффекта, поскольку перманент и так находился на поле битвы.

707.9. Если перманент рубашкой вверх перемещается с поля битвы в любую другую зону, его владелец обязан показать его всем игрокам когда он перемещает его. Если заклинание рубашкой вверх перемещается из стека в любую зону, кроме поля битвы, его владелец обязан показать его всем игрокам при перемещении. Если игрок покидает игру, то все перманенты и заклинания лицом вниз, владельцем которых является этот игрок, должны быть показаны всем игрокам. По окончании каждой игры, все перманенты и заклинания рубашкой вверх, должны быть показаны всем игрокам.

707.10. Если перманент лицом вниз становится копией другого перманента, то его копируемые величины становятся копируемыми величинами этого перманента, но модифицированные его статусом лицом вниз. Его характеристики остаются прежними: характеристики представленные способностью или правилом предписывающим ему находиться лицом вниз. Однако, если он переворачивается лицом вверх, то его копируемые величины становятся величинами скопированными с другого перманента. Смотрите правило 706.3.

707.11. Если перманент рубашкой вверх должен будет иметь способность вида «При перевороте [этого перманента] лицом вверх...» после переворота лицом вверх, то эта способность применяется до того как перманент перевернётся лицом вверх, а не после.

## 708. Двойные карты.

708.1. Двойные карты имеют две лицевых стороны на одной карте. Рубашка двойной карты является обычной рубашкой карт Magic.

708.2. Хотя двойные карты имеют две половины которые могут быть разыграны, каждая двойная карта это только одна карта. Например, игрок, берущий или сбрасывающий двойную карту, берёт или сбрасывает одну карту, а не две.

708.3. Игрок выбирает какую половину двойной карты он разыгрывает до помещения её в стек.

708.3a Только выбранная половина проверяется на то может ли она быть разыграна. Считается что только эта половина будет помещена в стек.

708.3b В стеке существуют характеристики только разыгранной половины. Характеристики второй половины считаются несуществующими.

708.3c Эффект может создать копию двойной карты и позволить игроку разыграть эту копию. Эта копия получает характеристики двух половин разделённых так же как две половины оригинальной карты (смотрите правило 706.12).

708.4. В любой зоне кроме стека, характеристики двойной карты это комбинация характеристик двух её половин. Это изменение предыдущих правил. Характеристики слитного двойного заклинания в стеке также являются комбинированными характеристиками двух половин.

708.4a Каждая двойная карта имеет два имени. Если эффект предписывает игроку выбрать имя карты и игрок хочет выбрать имя двойной карты, то этот игрок должен выбрать одно из этих имён, а не оба. Объект имеет выбранное имя если одно из его имён это выбранное имя.

708.4b Мана-стоимость двойной карты это комбинированная мана-стоимость двух её половин. Цвета и конвертированная мана-стоимость двойной карты определяются из её комбинированной мана-стоимости

***Пример:** Мана-стоимость Дивизиона/Нападения это  $\{3\}\{R\}\{G\}$ . Это красная и зелёная карта с конвертированной мана-стоимостью равной 5. Если вы разыгрываете Дивизион, то получившееся заклинание это красное заклинание с конвертированной мана-стоимостью равной 1.*

708.4c Двойная карта имеет каждый тип карты указанный на любой из её половин и имеет каждую способность указанную в поле текста каждой половины.

708.4d Характеристики слитного двойного заклинания в стеке также являются комбинированными из двух его половин (Смотрите правило 702.101, «Слияние»).

## 709. Оборачивающиеся карты (неоф.) (англ. Flip Cards)

709.1. Оборачивающиеся карты имеют двусоставную рамку на одной карте. Текст приведённый в правильной вертикальной ориентации описывает обычные характеристики карты. Дополнительные альтернативные характеристики приведены на карте вверх ногами. Рубашка оборачивающейся карты является традиционной рубашкой карт Magic.

709.1a Верхняя половина оборачивающейся карты содержит обычное имя карты, текстовое поле, строку типа, силу и выносливость. Текстовое поле обычно содержит способность, которая предписывает перманенту «обернуться» (flip) если выполняется некоторые условия.

709.1b Нижняя половина оборачивающейся карты содержит альтернативное имя, текстовое поле, строку типа, силу и выносливость. Эти характеристики используются только если это перманент на поле битвы и только если этот перманент обернувшийся (flipped).

709.1c Цвет оборачивающейся карты и мана-стоимость не изменяются если перманент оборачивается. Также любые изменения от внешних эффектов продолжают применяться.

709.2. В любой зоне отличной от поля битвы, а также на поле битвы до того как перманент обернётся, оборачивающаяся карта имеет только обычные характеристики карты. Как только перманент оборачивается, его обычное имя, текстовое поле, строка типа, сила и выносливость прекращают применяться и вместо них используются альтернативные значения этих характеристик

***Пример:** Akki Lavaunner является нелегандарным существом, которое оборачивается в легендарное существо с именем Tok-Tok, Volcano Born. Эффект с текстом «Легендарные существа получают +2/+2» не действует на Akki Lavaunner, но применяется к Tok-Tok.*

709.3. В любой момент вы должны однозначно понимать, когда перманент под вашим контролем является обернувшимся или нет, и также когда он неповёрнутый, а когда повернутый. Распространённый способ отличать обернувшийся и не обернувшийся перманенты включает использование жетонов или кубиков для маркировки обернувшихся объектов.

709.4. Обернуть перманент это необратимый процесс. Как только перманент обернулся, он уже не может стать необернувшимся. Однако, если обернувшийся перманент покидает поле битвы, он не сохраняет памяти о своём статусе. Смотрите правило 110.6.

709.5. Если эффект предписывает игроку выбрать имя карты и игрок хочет выбрать альтернативное имя оборачивающейся карты, то он может сделать так.

## 710. Многоуровневые карты (неоф.) (англ. Leveler Cards)

710.1. Каждая многоуровневая карта имеет разделённое на полосы текстовое поле и три поля силы/выносливости. Текстовое поле многоуровневой карты содержит два символа уровней.

710.2. Символ уровня является способностью с ключевым словом, которая представляет статическую способность. Символ уровня включает либо диапазон чисел, записанный как «N1-N2», либо одно число с символом плюса, записанное как «N3+». Любые способности напечатанные в том же текстовом поле полосы, что и символ уровня являются частью её статической способности. То же самое верно в отношении поля силы/выносливости напечатанного в той же полосе, записанное как «[P/T]».

710.2a «{Уровень N1-N2} [Способности] [P/T]» означает «Пока это существо имеет как минимум N1 жетонов уровня на нём, но не более N2 жетонов уровня на нём, его базовые сила и выносливость [P/T] и оно имеет [Способности]».

710.2b «{Уровень N3+} [Способности] [P/T]» означает «Пока это существо имеет N3 или более жетонов уровня на нём, его базовая сила и выносливость [P/T] и оно имеет [Способности]».

710.3. Разлиновка текстового поля не имеет игрового значения кроме более понятного разделения того к какому символу уровня относятся соответствующие способности и поле силы/выносливости. Каждая многоуровневая карта содержит только одно поле текста.

710.4. Любая способность многоуровневой карты, которой не предшествует символ уровня рассматривается в обычном порядке. В частности каждый многоуровневый перманент постоянно имеет свою собственную способность повышения уровня (смотрите правило 702.86). Она может быть активирована вне зависимости от того сколько жетонов уровня находится на этом перманенте.

710.5. Если количество жетонов уровня на многоуровневом существе меньше чем N1 (первое число напечатанное в его символе {Уровень N1-N2}), то оно имеет силу и выносливость указанные в его верхнем поле силы/выносливости.

710.6. В любой зоне отличной от поля битвы, многоуровневая карта имеет силу и выносливость указанные в её верхнем поле силы/выносливости.

## 711. Двусторонние карты

711.1. У двусторонней карты Magic каждая из двух сторон является лицевой, что отличает её от обычных карт, у которых одна сторона — лицевая, а другая — рубашка. У каждой лицевой стороны могут быть способности, позволяющие этой карте «трансформироваться», то есть перевернуться другой лицевой стороной вверх. Фишки и карты с рубашкой Magic трансформироваться не могут. (Смотрите правило 701.27, «Трансформировать».)

711.1a Передняя лицевая сторона двусторонней карты помечена символом передней стороны левом верхнем углу. На двусторонних картах выпуска Истоки, символ передней лицевой стороны это модифицированный знак Planeswalker'a. На картах блока Иннистрад и выпуска Тени над Иннистрадом, а также на карте Ульрих из Кралленордской Стаи выпуска Луна Кошмаров, символом передней лицевой стороны является солнце. На других двусторонних картах выпуска Луна Кошмаров, символом передней лицевой стороны является полная луна. На картах Иксалана передняя лицевая сторона обозначена символом розы компаса.

711.1b Обратная лицевая сторона двусторонней карты помечена символом обратной стороны левом верхнем углу. На двусторонних картах выпуска Истоки, символ обратной лицевой стороны это полный знак Planeswalker'a. На картах блока Иннистрад и выпуска Тени над Иннистрадом, а также на карте Ульрих, Неоспоримый Вожак выпуска Луна Кошмаров, символом обратной лицевой стороны является полумесяц. На других двусторонних картах выпуска Луна Кошмаров, символом обратной лицевой стороны является стилизованное изображение Эмракул. На картах Иксалана обратная лицевая сторона карты обозначена символом земли.

711.1c Если обратная лицевая сторона двусторонней карты — это существо, то на передней лицевой стороне такой карты, в нижнем правом углу ее текстового поля, серым цветом указываются значения силы и выносливости обратной лицевой стороны. Этот текст служит только для напоминания и никак не влияет на ход игры.

711.1d Соединяющиеся карты имеют лицевую сторону карты Magic на одной стороне и половину лицевой стороны увеличенной карты Magic на другой стороне. Они не являются двусторонними картами и подчиняются их отдельному набору правил. Смотрите правило «Соединяющиеся карты».

711.2. Игрок которому разрешено смотреть двустороннюю карту может смотреть обе её лицевые стороны.

711.3. Игроки обязаны позаботиться о том, чтобы находящиеся в закрытых зонах двусторонние карты нельзя было отличить от остальных карт в той же зоне. Для этого владелец двусторонней карты может использовать абсолютно непрозрачные кармашки-протекторы или карту-список (смотрите правило 713). На санкционированных турнирах существуют дополнительные правила игры двусторонними картами. Смотрите правило 100.6.

711.4. У каждой лицевой стороны двусторонней карты есть свои собственные характеристики.

711.4a Пока двусторонняя карта находится вне игры, в зоне отличной от поля битвы, или на поле битвы передней лицевой стороной вверх, она имеет характеристики только её передней лицевой стороны.

711.4b Пока двусторонний перманент лежит обратной лицевой стороной вверх, он имеет характеристики только своей обратной лицевой стороны. Однако его конвертированная мана-стоимость вычисляется с использованием мана-стоимости его передней лицевой стороны. Если перманент копирует обратную лицевую сторону двусторонней карты (даже если карта представляющая копию сама является двусторонней картой), то конвертированная мана-стоимость этого перманента равна 0.

711.5. Только перманенты представленные двусторонними картами могут трансформироваться. (Смотрите правило 701.27 «Трансформировать»). Если заклинание или способность предписывает игроку трансформировать какой-либо перманент, который представлен не двусторонней картой, то ничего не происходит



**Пример:** Клон выходит на поле битвы в качестве копии Стаи Дикой Крови (обратная лицевая сторона двусторонней карты). Клон будет копией Стаи Дикой Крови. Поскольку Клон сам не является двусторонней картой, он не может трансформироваться.

**Пример:** Игрок разыгрывает Цитоформу предписывающую Круинской Разбойнице (передняя лицевая сторона двусторонней карты) стать копией Элитного Авангарда (Существо 2/1 Человек Солдат) до конца хода. Игрок затем разыгрывает Лунный Туман, который имеет в том числе такой текст «Трансформируйте все перманенты с типом Человек». Поскольку копия Элитного Авангарда является двусторонней картой, она будет трансформирована. Получившийся перманент будет иметь обратную лицевую сторону, но всё равно будет копией Элитного Авангарда в этом ходу.

711.6. Если заклинание или способность предписывают игроку трансформировать перманент, а лицевая сторона перманента, в которую он должен трансформироваться, представлена лицевой стороной карты мгновенного заклинания или волшебства, то ничего не происходит.

711.7. Если двусторонняя карта разыгрывается как заклинание, она помещается в стек передней лицевой стороной вверх. Смотрите правило 601 «Разыгрывание заклинаний».

711.8. По умолчанию двусторонняя карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх. Если заклинание или способность помещают его на поле битвы «трансформированным», то он выходит на поле битвы обратной лицевой стороной вверх.

711.8a Если игроку предписывается поместить на поле битвы трансформированную карту не являющуюся двусторонней картой, то эта карта остаётся в своей текущей зоне. Это изменение предыдущих правил.

711.9. Если эффект позволяет игроку разыграть двустороннюю карту как заклинание существа рубашкой вверх, или если двусторонняя карта выходит на поле битвы рубашкой вверх, то она имеет характеристики выданные ей правилом или эффектом, который привёл к тому что она находится рубашкой вверх. Эта карта остаётся скрытой, за счёт использования либо карты-списка лицом вниз, либо полностью непрозрачных кармашков-протекторов. Смотрите правило 707 «Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх».

711.9a Находясь рубашкой вверх двусторонний перманент не может трансформироваться. Если он переворачивается рубашкой вниз, то он будет находиться передней лицевой стороной вверх.

711.10. Двусторонние перманенты нельзя перевернуть лицевой стороной вниз («рубашкой вверх»). Если заклинание или способность пытаются перевернуть двусторонний перманент лицевой стороной вниз («рубашкой вверх»), ничего не происходит.

711.11. Изгнанные рубашкой вверх двусторонние карты остаются скрытыми, за счёт использования либо карты-списка лицом вниз, либо полностью непрозрачных кармашков-протекторов. Смотрите правило 713 «Карты-списки».

711.12. Когда двусторонний перманент трансформируется, он не становится новым объектом. Любой эффект, действующий на этот перманент, будет продолжать действовать на него после того, как он трансформировался

**Пример:** Деревенский Кузнец (передняя лицевая сторона двусторонней карты) под действием эффекта получает +2/+2 до конца хода, а затем трансформируется в Железный Клык. Железный Клык будет продолжать получать +2/+2 до конца хода.

711.13. Если эффект дает игроку указание выбрать имя карты, тот игрок может выбрать имя любой из лицевых сторон двусторонней карты, но не оба.

## 712. Соединяющиеся карты

712.1. У соединяющейся карты напечатана лицевая сторона карты Magic на одной стороне и половина увеличенной лицевой стороны карты Magic на другой стороне. У нее нет рубашки карты Magic.

712.1a Существует три определенных соединяющихся пары. Каждая соединяющаяся пара состоит из двух определенных карт, обратные стороны которых объединяются в одну увеличенную лицевую сторону карты Magic. Полночные Мародеры и Крысы с Могильника соединяются, образуя Верещащую Кучу; Ханвирский Гарнизон и Ханвирские Укрепления соединяются, образуя Ханвир, Змеящийся Городок; Бруна, Затухающий Светоч и Гизела, Сломанный Клинок соединяются, образуя Бризелу, Голос Кошмаров.

712.1b Соединяющаяся карта не является двусторонней картой. Она не может трансформироваться или выйти на поле битвы трансформированной. (Смотрите правило 711 «Двусторонние карты».)

712.2. У одной карты из каждой соединяющейся пары есть способность, которая изгоняет тот объект и его парный объект, а затем соединяет их. Чтобы соединить две карты в соединяющейся паре, положите их на поле битвы обратной лицевой стороной вверх объединенными (смотрите правило 701.36 «Соединение»). Получившийся перманент является одним объектом, представленным двумя картами.

712.3. Передняя лицевая сторона каждой соединяющейся карты и объединенная обратная лицевая сторона, образованная соединяющейся парой, обладают своими собственными характеристиками.

712.3a Пока соединяющаяся карта находится не в игре, в любой зоне, кроме поля битвы, или на поле битвы передней лицевой стороной вверх, у нее есть только характеристики ее передней лицевой стороны.

712.3b Пока две карты из соединяющейся пары находятся на поле битвы как соединенный перманент, представленный этими двумя картами объект имеет только характеристики своей объединенной обратной лицевой стороны, за исключением того, что его конвертированная мана-стоимость равна сумме конвертированных мана-стоимостей передних лицевых сторон. Если перманент копирует соединенный перманент, то конвертированная мана-стоимость копии равна 0. Смотрите правило 202.3c.

712.3c Все, для чего нужна информация о соединяющейся карте, получает только информацию от той лицевой стороны, которая в данный момент направлена вверх.

***Пример:** Клон выходит на поле битвы в качестве копии Верещащей Кучи (объединенной обратной лицевой стороны соединяющейся пары). У него будут характеристики Верещащей Кучи, несмотря на то, что объект, которым он становится, представлен только одной картой.*

712.4. Если соединенный перманент покидает поле битвы, то покидает поле битвы один перманент, а в соответствующую зону кладутся две карты

***Пример:** Соединенный перманент Верещащая Куча умирает. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда существо умирает», сработают один раз. Способности, срабатывающие «каждый раз, когда карта попадает откуда-либо на кладбище», сработают дважды.*

712.4a Если соединенный перманент попадает на кладбище или в библиотеку владельца, тот игрок может расположить две представлявшие его карты в любом порядке. Если перманент кладется в библиотеку владельца, игрок не раскрывает этот порядок.

712.4b Если игрок изгоняет соединенный перманент, то в этот момент тот игрок определяет относительный порядок изгнания этих двух карт. Это исключение из процедуры, описанной в правиле 613.6j

**Пример:** *Дубликант* — это карта со способностями «Когда Дубликант выходит на поле битвы, вы можете изгнать целевое не являющееся фишкой существо» и «Пока изгнанная Дубликантом карта является картой существа, Дубликант имеет силу, выносливость и типы существа последней изгнанной Дубликантом карты существа. При этом он остается Имитатором». В момент, когда первая способность Дубликанта изгоняет соединенный перманент *Верецающая Куча*, контролирующей Дубликанта игрок выбирает, какая из карт станет последней изгнанной картой существа: *Полночные Мародеры* или *Крысы с Могильника*.

712.4c Если эффект может найти новый объект, которым становится соединенный перманент при покидании поля битвы, то этот эффект находит обе карты. (Смотрите правило 400.7.) Если тот эффект предполагает выполнение действий над теми картами, эти действия выполняются над каждой из них

**Пример:** *Греховное Соглашение* — это Аура со способностью «Когда зачарованное существо умирает, верните ту карту на поле битвы под вашим контролем». *Верецающая Куча*, зачарованная *Греховным Соглашением*, умирает. *Срабатывающая* способность вернет на поле битвы и *Полночных Мародеров*, и *Крыс с Могильника*.

**Пример:** *Otherworldly Journey* (*Путешествие в Иной Мир*) — мгновенное заклинание со способностью «Изгоните целевое существо. В начале следующего заключительного шага верните ту карту на поле битвы под контролем ее владельца с одним жетоном +1/+1 на ней». Игрок разыгрывает *Otherworldly Journey*, выбирая целью соединенный перманент *Верецающая Куча*. *Верецающая Куча* изгоняется. В начале следующего заключительного шага *Полночные Мародеры* и *Крысы с Могильника* возвращаются на поле битвы, и каждое существо получает жетон +1/+1.

712.4d Если соединенный перманент перемещается в другую зону, то в ту зону перемещаются обе карты. Если к смене зон может применяться несколько эффектов замещения, то применение одного из эффектов для одной из двух карт применяет его и для другой карты. Если соединенный перманент был командиром, то для него из этого правила может быть исключение; смотрите правило 903.9a

**Пример:** *Лучи Пустоты* — это чары, на которых, в частности, напечатано: «Если карта должна попасть откуда-либо на кладбище оппонента, изгоните ее вместо этого». *Колесо Солнца и Луны* — это Аура со способностями «Зачаровать игрока» и «Если карта должна быть положена откуда-либо на кладбище зачарованного игрока, вместо этого та карта показывается и кладется в низ библиотеки того игрока». Если на контролирующего *Верецающую Кучу* игрока действуют эффекты обеих карт, то тот игрок выбирает один из действующих на событие эффектов, и *Полночные Мародеры* и *Крысы с Могильника* перемещаются в соответствующую зону.

712.4e Если эффекту нужно знать количество объектов сменивших зону, то соединенный перманент среди этих объектов считается как один переместившийся объект. Если эффекту нужно знать количество карт сменивших зону, то этот соединенный перманент считается как две переместившихся карты.

712.5. Игроки, которые могут смотреть соединяющуюся карту, могут смотреть и на половину объединенной обратной лицевой стороны. В любое время игроки могут получить доступ к тексту Oracle для второй карты из соединяющейся пары и для объединенной обратной лицевой стороны (смотрите правило 108.1).

712.6. Соединяющиеся карты в колоде игрока могут быть представлены картами-списками. Смотрите правило 713 «Карты-списки».

712.7. Если соединяющаяся карта разыгрывается как заклинание, то она помещается в стек передней лицевой стороной вверх. Смотрите правило 601 «Розыгрыш заклинаний».

712.8. Соединяющаяся карта выходит на поле битвы передней лицевой стороной вверх, если только она не соединяется со своей парной картой.

712.9. Если эффект позволяет игроку разыграть соединяющуюся карту как заклинание рубашкой вверх, или если соединяющаяся карта выходит на поле битвы рубашкой вверх, то у нее будут характеристики, данные ей правилом или эффектом, заставившим ее оказаться рубашкой вверх. Карта остается скрытой — для этого используется либо карта-список рубашкой вверх, либо непрозрачный протектор. Смотрите правило 707 «Заклинания и перманенты рубашкой вверх».

712.10. Соединяющиеся карты на поле битвы и соединенные перманенты не могут быть перевернуты рубашкой вверх. Если заклинание или способность пытаются перевернуть такой перманент рубашкой вверх, то ничего не происходит.

712.11. Если эффект предписывает игроку выбрать имя карты, тот игрок может выбрать имя передней лицевой стороны соединяющейся карты или имя объединенной обратной лицевой стороны соединяющейся пары.

### 713. Карты-списки.

713.1. Карта-список это дополнительный игровой материал который может быть использован для представления двусторонних карт или соединяющихся карт.

713.2. Карта-список имеет традиционную рубашку карт Magic. Лицевая сторона карты-списка разделена на ячейки. Каждая ячейка содержит имя и мана-стоимость каждой двусторонней карты или соединяющейся карты которую она может представлять и включает заполняемый кружок. Перед тем как карта-список может быть использована, должен быть помечен ровно один кружок, указывая на то какую карту будет представлять эта карта-список.

713.3. Если карта-список используется в колоде, то карта, которую она представляет откладывается в сторону до начала игры (смотрите правило 103.1a) и должна оставаться доступной в процессе игры. Карта список не может включаться в колоду если она не представляет двустороннюю карту или соединяющуюся карту.

713.4. Во всех игровых ситуациях карта-список фактически считается той картой, которую она представляет.

713.5. Если карта-список находится в открытой зоне рубашкой вниз, то её необходимо отложить в сторону и использовать вместо неё соответствующую двустороннюю или соединяющуюся карту.

### 714. Карты Саги

714.1. Каждая карта Саги имеет располосованное поле с текстом, содержащее несколько символов глав. Иллюстрация расположена вертикально в правой части карты, и строка типов расположена внизу карты.

714.2. Символ главы является ключевой способностью, представляющей срабатывающую способность, называемой способностью главы.

714.2a Символ главы включает в себя римскую цифру, обозначенную здесь как {rN}. Цифра I означает 1, II означает 2, и III означает 3.

714.2b «{rN}—[Эффект]» означает: «Когда один или более жетонов знаний помещены на эту Сагу, если количество жетонов знаний было меньше чем N и стало хотя бы N, [эффект].»

714.2c «{rN1}, {rN2}—[Эффект]» значит то же, что и «{rN1}—[Эффект]» и «{rN2}—[Эффект]»

714.2d Номер последней главы Саги это наибольшее значение среди всех способностей глав у этой Саги. Если каким то образом у Саги нет способностей глав, то ее номер последней главы равен 0.

714.3. Саги используют жетоны знаний для отслеживания прогресса.

714.3a При выходе на поле боя, ее владелец помещает на нее жетон знаний.

714.3b В начале предбоевой главной фазы игрока, тот игрок помещает жетон знаний на каждую Сагу под его контролем. Это действие, основанное на структуре хода, не использует стек.

714.4. Если количество жетонов знаний на Саге превышает или равно номеру последней главы той Саги и она не является источником сработавших, но не покинувших стек способностей глав, контроллер той Саги жертвует ее. Это действие, вызванное состоянием, не использует стек.

## 715. Контроль над другим игроком

715.1. Некоторые карты позволяют игрока контролировать другого игрока во время следующего хода этого игрока. Этот эффект применяется к следующему ходу, который подверженный игрок действительно сделает. Подверженный игрок контролируется на протяжении всего хода целиком. Эффект не прекращает своего действия до начала следующего хода.

715.1a Несколько эффектов контроля игрока воздействующих на одного и того же игрока перекрывают друг друга. Работает только тот, что был создан последним.

715.1b Если ход пропускается, то любой неразрешённый эффект контроля игрока ожидает пока подверженный игрок действительно сделает свой ход.

715.2. Одна карта (Word of Command) позволяет игроку контролировать другого игрока с ограниченной продолжительностью.

715.3. Изменяется только контроль над игроком. Все объекты контролируются игроками которые обычно их контролируют. Игрок, контролируемый во время его хода, по-прежнему является активным игроком.

715.4. Если информация об объекте в игре должна быть видимой для контролируемого игрока, то она видима и для этого игрока и для игрока контролирующего его. Если информация о картах вне игры должна быть видимой для контролируемого игрока, то она видима только для этого игрока, но не для контролирующего его игрока

*Пример:* Игрок контролирующий игрока может видеть карты в руке того игрока и лицевую сторону лежащих рубашкой вверх существ под контролем того игрока.

715.5. Контролируя другого игрока, игрок осуществляет все выборы и решения, которые может делать контролируемый игрок или которые предписывается делать правилами или иными объектами. В том числе выборы и решения о том что разыгрывать, а также выборы и решения вызванные заклинаниями и способностями

*Пример:* Игрок контролирующий другого игрока решает какие заклинания этот игрок разыгрывает и что будет целями этих заклинаний, а также принимает любые необходимые решения на разрешении этих заклинаний.

*Пример:* Игрок контролирующий другого игрока во время его хода решает какие из существ этого игрока атакуют, какого игрока или planeswalker'a атакует каждое из них, каким будет порядок нанесения повреждений блокирующим их существам (если какое-то из атакующих существ заблокировано несколькими существами), а также как эти атакующие существа распределяют их боевые повреждения.

715.5a Игрок контролирующий другого игрока может использовать ресурсы того игрока (карты, ману и так далее) для оплаты стоимостей для того игрока

*Пример:* Если игрок контролирующий другого игрока решает, что контролируемый игрок разыгрывает заклинание с дополнительной стоимостью сбросить карту, то карта сбрасывается из руки контролируемого игрока.

715.5b Игрок контролирующий другого игрока не может делать выбор и принимать решения, которые тому игроку не предписывают делать правила или иные объекты. Контролирующий игрок также не может осуществлять какой-либо выбор или принимать какие-либо решения которые тому игроку предписывают делать турнирные правила

*Пример:* Контролируемый игрок всё ещё сам принимает решения идти ли ему в уборную, торговать картами с кем либо, соглашаться ли на ничью или звать судью в случае ошибки или нарушения.

715.6. Игрок контролирующий другого игрока не может заставить того игрока сдаться. Игрок может сдаться в любой момент, даже если он контролируется другим игроком. Смотрите правило 104.3a.

715.7. Эффект, дающий игроку контроль над другим игроком, может ограничивать действия, которые контролируемый игрок может осуществлять, либо описывает действия которые контролируемый игрок должен сделать.

715.8. Игрок контролирующий другого игрока также продолжает делать свои собственные выборы и принимать решения.

715.9. Игрок может получить контроль над самим собой. Тогда этот игрок принимает свои собственные решения и делает выборы как обычно.

## 716. Завершение хода.

716.1. Некоторые карты завершают ход. Когда эффект заканчивает ход, по порядку выполняются следующие шаги, которые отличаются от обычного процесса разрешения заклинаний и способностей (смотрите правило 608 «Разрешение заклинаний и способностей»).

716.1a Если существуют какие-либо срабатывающие способности, которые сработали до начала этого процесса, но ещё не были помещены в стек, то эти способности перестают существовать. Они не будут помещены в стек. Это правило не применяется к способностям сработавшим во время этого процесса (смотрите правило 716.2).

716.1b Изгоняются все объекты в стеке, включая разрешающийся объект. Удалите всех существ и planeswalker'ов из боя. Все объекты не представленные картами и находящиеся не на поле битвы или в командной зоне перестанут существовать при ближайшей проверке действий вызванных состоянием (смотрите правило 704, «Действия вызванные состоянием»).

716.1c Проверяются действия вызванные состоянием. Никто из игроков не получает приоритета, а срабатывающие способности не помещаются в стек.

716.1d Заканчивается текущая фаза и/или шаг. Игра переходит к шагу очистки: пропускаются все фазы или шаги между этой фазой или шагом и шагом очистки. Если эффект завершает ход во время шага очистки, то начинается новый шаг очистки.

716.2. Никто из игроков не получает приоритет во время этого процесса, так что срабатывающие способности не помещаются в стек. Если какие-либо срабатывающие способности сработали с момента начала этого процесса, то эти способности помещаются в стек во время шага очистки, а затем активный игрок получает приоритет, игроки могут разыгрывать заклинания и активировать способности. За этим последует другой шаг очистки до того как ход действительно закончится. Если во время этого процесса не срабатывали срабатывающие способности, то ни один из игроков не получает приоритет на шаге очистки. Смотрите правило 514 «Шаг очистки».

716.3. Даже не смотря на то что ход заканчивается, срабатывающие способности «в начале заключительного шага» не срабатывают, потому что заключительный шаг пропущен.

## 717. Монарх

717.1. Монарх — это статус, который может иметь игрок. На начало партии монархов в игре нет до тех пор, пока не появится эффект, предписывающий игроку стать монархом.

717.2. Существует две срабатывающих способности, присущих монархам. Эти способности не имеют источника и контролируются игроком, который являлся монархом в момент, когда способность сработала. Это исключение из правила 112.8. Полный текст этих способностей звучит так: «В начале заключительного шага монарха этот игрок берёт карту» и «Каждый раз, когда существо наносит боевые повреждения монарху, контролирующий это существо игрок становится монархом».

717.3. В конкретный момент времени только один игрок может быть монархом. Как только игрок становится монархом, текущий монарх перестаёт быть монархом.

717.4. Если монарх покидает игру, то как только этот игрок покинул игру, активный игрок становится монархом. Если покидающий игру монарх является активным игроком, то монархом становится следующий по порядку хода игрок.

## 718. Начать партию заново.

718.1. Одна карта (Карн Освобожденный) заново начинает партию. Партия, которую начинают заново, немедленно заканчивается. Ни один из игроков не выигрывает эту партию, не проигрывает и не заканчивает партию ничьей. Все игроки в игре, которая заканчивается и начинается заново следуют процедурам описанным в правиле 103 «Подготовка к игре», со следующим исключением:

718.1a Стартующий игрок в новой игре это тот игрок, который контролировал заклинание или способность, которая начинает партию заново.

718.2. Все карты Magic, включая мнимые перманенты и нетрадиционные карты Magic, участвовавшие в начинаемой заново партии на момент её завершения, будут задействованы в новой игре, даже если эти карты изначально не были задействованы в партии начинаемой заново. Принадлежность карт владельцам в новой игре не изменяется, независимо от их местонахождения на начало новой игры

*Пример: Игрок разыгрывает Living Wish, вводя в игру карту существа из вне игры. Эту партию начинают заново. Карта существа будет частью библиотеки этого игрока когда начнётся новая игра.*

718.3. Поскольку каждый игрок берёт по семь карт когда начинается новая игра, любой игрок с менее чем семью картами в его библиотеке проиграет партию при проверке действий вызванных состоянием во время шага поддержки первого хода, независимо от количества взятых этим игроком пересдач. (Смотрите правило 704 «Действия вызванные состоянием»).

718.4. Эффект начинающий партию заново заканчивает своё разрешение сразу перед шагом разворота первого хода. Если заклинание или способность создавшая этот эффект имеет дополнительные инструкции, то эти инструкции выполняются в этот момент. Ни один из игроков не имеет приоритета, а любые срабатывающие способности, которые срабатывают в результате, будут помещены в стек перед следующим получением приоритета игроком - обычно во время первого шага поддержки.

718.5. Эффекты могут исключить некоторые карты из процедуры начала партии заново. Эти карты не находятся в колодах их владельцев на начало новой игры.

718.5a В игре в формате Командир, командир, который был исключён из процедуры начала партии заново не будет помещён в зону командования на начало новой игры. Однако он остаётся командиром этой колоды для новой игры. Смотрите правило 903 «Командир».

718.6. Если начинается заново партия подыгры Magic (смотрите правило 718), то основная игра не подвержена. Эффекты основной игры, ссылающиеся на победителя или проигравшего подыгры, теперь ссылаются на победителя или проигравшего начатой заново партии подыгры.

718.7. Если заново начинается многопользовательская игра с опцией ограниченной области влияния (смотрите правило 801), то задействуются все игроки участвующие в этой игре, независимо от области влияния игрока контролирующего способность начинающую партию заново.

## 719. Подыгры.

719.1. Одна карта (Shahrazad) позволяет игрокам сыграть подыгру Magic.

719.1a «Подыгра» это полностью отдельная игра в Magic создаваемая эффектом. В целом это игра в игре. «Основная игра» это та игра, в которой было разыграно заклинание или активирована способность создающая подыгру. Основная игра временно прекращается, пока идёт подыгра. Она продолжается когда заканчивается подыгра.



719.1b Никакие эффекты или предписания созданные в основной игре или в подыгре не имеют влияния на другую игру, за исключением того, что предписывает эффект создавший подыгру. Например эффект может говорить о том, что что-либо происходит в основной игре с победителем или проигравшим подыгры.

719.2. С началом подыгры создаётся полностью новый набор игровых зон. Каждый игрок берёт карты своей библиотеки основной игры, перемещает их в библиотеку подыгры и тасует их. Никакие другие карты основной игры не перемещаются в соответствующие зоны подыгры, за исключением описанных в правилах 719.2a–d. Случайным образом определяется какой из игроков будет ходить первым. Подыгра протекает как обычная игра, следуя всем остальным правилам в правиле 103 «Подготовка к игре».

719.2a Когда начинается подыгра в формате Погоня по Мирам, каждый игрок перемещает свою колоду измерений из зоны командования основной игры в зону командования подыгры тасует её. (Лежащие лицом вверх карты измерений и феноменов остаются в зоне командования основной игры).

719.2b Когда начинается подыгра в формате Авангард, каждый игрок перемещает из зоны командования основной игры карту авангарда в зону командования подыгры.

719.2c Когда начинается подыгра в формате Командир, каждый игрок перемещает своего командира из зоны командования (если он там) основной игры зону командования подыгры.

719.2d Когда начинается подыгра в формате Архивраг, каждый игрок перемещает свою колоду замыслов из зоны командования основной игры в зону командования подыгры и тасует её. (Лежащие лицом вверх карты замыслов остаются в зоне командования основной игры).

719.3. Поскольку каждый игрок берёт семь карт когда игра начинается, любой игрок в колоде которого меньше семи карт проиграет подыгру при проверке действий вызванных состоянием на шаге поддержки первого хода, независимо от пересдач, которые возьмёт этот игрок. (Смотрите правило 704 «Действия вызванные состоянием»).

719.4. Все объекты в основной игре и все карты вне основной игры рассматриваются как находящиеся вне подыгры (кроме тех, что отдельно введены в подыгру). Все игроки не участвующие в подыгре рассматриваются как игроки вне подыгры.

719.4a Некоторые эффекты могут вводить карты в игру из вне игры. Если карта вводится в подыгру из основной игры, в основной игре срабатывают способности срабатывающие когда объект покидает зону основной игры, но они не помещаются в стек до тех пор пока основная игра не будет возобновлена.

719.4b Жетоны основной игры на игроках не рассматриваются как часть подыгры, не смотря на то, что в основной игре игроки всё ещё будут иметь их когда основная игра продолжится. Аналогично, любые жетоны, полученные игроком во время подыгры, перестают существовать как только подыгра завершается.

719.5. При завершении подыгры, каждый игрок берёт все карты, владельцем которых он является в подыгре, за исключением находящихся в зоне командования подыгры, и помещает их в библиотеку основной игры, после чего тасует их. Это включает карты находящиеся в зоне изгнания подыгры. За исключением описанных в правилах 718.5a–c все другие объекты подыгры перестают существовать, равно как и зоны созданные для подыгры. Основная игра продолжается с момента на котором она была остановлена: сначала заканчивает разрешаться заклинание или способность, которая создала подыгру, даже если карта заклинания создавшая её больше не находится в стеке. Затем, если в основной игре из-за удаления карт из основной игры во время подыгры, сработали какие-либо способности, то эти способности помещаются в стек

*Пример:* Если карта была введена в подыгру из основной игры или из вне основной игры, то эта карта будет помещена в основной игре в библиотеку владельца когда подыгра закончится.

719.5a В конце подыгры в варианте игры Погоня по мирам, каждая лежащая лицом вверх карта измерения или феномена переворачивается лицом вниз и помещается на дно колоды измерений её владельца. Затем каждый игрок перемещает свою колоду измерений из зоны командования подыгры в зону командования основной игры и тасует её.

719.5b В конце подыгры в формате игры Авангард, каждый игрок перемещает его карту авангарда из зоны командования подыгры в зону командования основной игры. Это исключение из правила 311.2.

719.5c В конце подыгры в формате Командир, каждый игрок перемещает своего командира из зоны командования подыгры (если он там) в зону командования основной игры.

719.5d В конце подыгры в варианте игры Архивраг, каждая карта замысла, находящаяся лицом вверх в зоне командования подыгры, переворачивается лицом вниз и помещается на дно колоды замыслов её владельца. Затем архивраг перемещает его колоду замыслов из зоны командования подыгры в зону командования основной игры и тасует её.

719.6. Подыгра может быть создана в подыгре. Текущая подыгра становится основной игрой отношении новой подыгры.

## 720. Использование сокращений.

720.1. Во время игры игроки обычно используют понятные сокращения, вместо педантичного обозначения каждого игрового решения принимаемого игроком (будь то выполнение действие или получение приоритета).

720.1a Правила использования сокращений по большому счёту неформальны. Любые способы сокращения являются приемлемыми, пока каждый игрок в игре понимает намерения каждого другого игрока.

720.1b Время от времени игра приходит в состояние в котором действия могут повторяться бесконечно (создавая тем самым «цикл действий»). В этом случае, правила сокращений могут быть использованы чтобы определить сколько раз повторяются эти действия не выполняя их непосредственно, а также как этот цикл останавливается.

720.1c Турниры используют модифицированную версию правил, касающихся сокращений и циклы действий. Эти правила описываются в Magic: The Gathering Tournament Rules (по адресу [WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents)). При противоречии Турнирных правил этим правилам во время турнира, турнирные правила имеют приоритет.

720.2. Использование сокращения происходит нижеприведённым образом.

720.2a В любой момент игры, игрок имеющий приоритет может предложить сокращение, описав всем игрокам последовательность игровых решений, которые могут быть легально основываться на текущем состоянии игры, а также предсказуемые результаты этой последовательности решений. Эта последовательность может быть не повторяющейся последовательностью решений, циклом повторяющимся определённое количество раз, несколькими циклами, или вложенными циклами, и может даже охватывать несколько ходов. Она не может включать условные действия, где исход игрового события определяет следующее действие которое сделает игрок. Конечная точка этой последовательности должна быть моментом когда игрок имеет приоритет, хотя это не обязательно должен быть игрок предлагающий сокращение

**Пример:** *Игрок контролирует существо зачарованное Присутствием Гонда, которое выдаёт существу способность «{T}: создайте одну фишку существа 1/1 зеленый Эльф Воин», а другой игрок контролирует Intruder Alarm, с текстом гласящим в частности «Когда существо выходит на поле битвы, разверните всех существ». Когда игрок имеет приоритет, он может предложить «Я создаю миллион фишек», обозначая последовательность вида: активация способности существа, передача всеми игроками приоритета, разрешение способности существа и создание фишки (которая вызывает срабатывание способности Intruder Alarm), помещение игроком контролирующим Intruder Alarm в стек её срабатывающей способности, передача всеми игроками приоритета, разрешение срабатывающей способности Intruder Alarm, передача всеми игроками приоритета пока игрок предлагающий сокращение не получит приоритет, и повторение этой последовательности ещё 999999 раз, заканчивая лишь после того как разрешится последняя способность создающая фишку.*

720.2b Каждый другой игрок в порядке хода, начиная с игрока предложившего сокращение, может либо принять предложенное сокращение, либо прервать его указав момент на котором он хотел сделать игровое решение отличное от предложенного в сокращении. (Игрок в этот момент не обязан указывать какое именно другое решение он примет). Указанное место становится новой конечной точкой предложенного сокращения

**Пример:** *Активный игрок берёт карту во время его шага взятия карты, затем говорит «Ходи». Неактивный игрок держит в руке Into the Fray (мгновенное заклинание с текстом «Целевое существо атакует в этом ходу если может») и говорит «Я хочу разыграть заклинание во время твоего шага начала боя». Теперь предложенное сокращение сводится к тому, что все игроки передают приоритет во всех случаях во время хода до тех пор пока неактивный игрок не получит приоритет на шаге начала боя.*

720.2c Как только последний игрок согласился или прервал предложенное сокращение, сокращение выполняется. Игра переходит к последней предложенной конечной точке, выполняя все игровые решения содержащиеся в предложенном сокращении. Если изначально предложенное сокращение прервано, то игрок получивший сейчас приоритет обязан принять игровое решение отличное от того, что было изначально предложено для этого игрока.

720.3. Иногда цикл может быть фрагментированным, что означает что каждый игрок вовлечённый в цикл производит независимые действия, которые приводят к тому, что игра раз за разом возвращается к одному и тому же состоянию. Если это происходит, то активный игрок (либо, если активный игрок не вовлечён в цикл, то первый из вовлечённых игроков в порядке хода) обязан принять иное игровое решение, так чтобы цикл не был продолжен.

***Пример:** В дуэльной игре, активный игрок контролирует существо со способностью «{0}: [это существо] получает полёт», а неактивный игрок контролирует перманент со способностью «{0}: Целевое существо теряет полёт» и в игре нет ничего для чего было бы важно сколько раз эти способности были активированы. Предположим, активный игрок активирует способность существа, она разрешается, затем неактивный игрок активирует способность его перманента, выбрав целью это существо и способность разрешается. Это возвращает игру к тому состоянию в котором она была до этого. Активный игрок обязан принять иное игровое решение (другими словами, сделать что-то другое, кроме повторной активации способности существа). Существо не имеет полёта. Примечательно, что неактивный игрок может предотвратить образование фрагментированного цикла просто не активируя способность его перманента, и в этом случае существо будет иметь полёт. Неактивный игрок всегда принимает окончательное решение и поэтому может решать будет ли у существа полёт.*

720.4. Если цикл содержит только обязательные действия, то игра заканчивается вничью. (Смотрите правило 104.4b и 104.4f).

720.5. Никто из игроков не обязан производить действия, которые остановят цикл, кроме действий, вызванных объектами, вовлечёнными в цикл

***Пример:** Игрок контролирует Seal of Cleansing, чары с текстом «Пожертвуйте Seal of Cleansing: уничтожьте целевой артефакт или чары». Начинается цикл, в который вовлечён артефакт. Игрок не обязан жертвовать Seal of Cleansing чтобы уничтожить артефакт и остановить цикл.*

720.6. Если цикл содержит эффект, гласящий «[A] если только не [B]», где [A] и [B] это действия, то никто из игроков не обязан делать [B] чтобы остановить цикл. Если никто из игроков не выберет сделать [B], то цикл продолжится, так как [A] обязательно.

721. Обработка нелегальных действий.

721.1. Если игрок совершает нелегальное действие или начинает выполнять действие не может легально завершить его, то всё действие целиком отменяется и любые уже выполненные оплаты отменяются. Способности не срабатывают и никакие эффекты не применяются в результате отмены действия. Если действием был розыгрыш заклинания, то заклинание возвращается в ту зону из которой оно прибыло. Игрок может также отменить любые мана-способности легально активированные во время нелегального розыгрыша, если только мана от них или любых срабатывающих мана-способностей не была потрачена на другие мана-способности, которые не отменяются. Игроки не могут отменить действия которые перемещали карты в библиотеку, перемещали карты из библиотеки в любую зону отличную от стека, привели к тасованию библиотеки или привели к тому, что были показаны карты из библиотеки.

721.2. Когда откатывается нелегальные заклинания или способности, игрок имевший приоритет получает его снова и может предпринять другие действия, либо спасовать. Игрок может переделать отменённое действие легальным путём или сделать любое другое действие допустимое правилами.

## 8. Правила для многопользовательской игры

800. Общие понятия

800.1. Многопользовательской считается игра, которая начинается с более чем двумя игроками. В этом разделе содержатся дополнительные необязательные правила, которые могут быть использованы в многопользовательских играх.

800.2. Эти правила состоят из набора опций, которые можно добавить в многопользовательскую игру и нескольких вариантов таких игр. Конкретная игра может включать несколько опций и лишь один вариант.

800.3. Многие многопользовательские турниры по Magic используют дополнительные правила, не указанные здесь, в том числе правила составления колод. (см. Magic: The Gathering Tournament Rules на [WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents](http://WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents)).

800.4. В отличие от игр с двумя игроками, многопользовательская игра может продолжаться после выхода из игры одного или нескольких игроков.

800.4a Когда игрок покидает игру, все принадлежащие ему объекты (смотрите правило 109) покидают игру, и все эффекты, дающие ему контроль над любыми объектами или игроками заканчиваются. После этого, если этот игрок контролирует какие-либо не представленные картами объекты в стеке, они прекращают своё существование. Потом, если под контролем этого игрока все ещё остались объекты, они изгоняются. Это не является действием, вызванным состоянием - это случается как только игрок покидает игру. Если покидающий игру игрок на момент выхода имел приоритет, приоритет переходит следующему находящемуся в игре игроку в порядке хода

**Пример:** Алекс разыгрывает Контроль Разума, карту Ауры с текстом «Вы контролируете зачарованное существо» на Штурмового Грифона Бьянки. Если Алекс покинет игру, то игру покинет и Контроль Разума, а Штурмовой Грифон вернётся под контроль Бьянки. Если Бьянка покинет игру вместо Алекса, вместе с ней уйдёт и Штурмовой Грифон, а Контроль Разума отправится на кладбище Алекса.

**Пример:** Алекс разыгрывает Акт Измены, на которой, в частности, написано «получите контроль над целевым существом до конца хода», в Руннолапого Медведя Бьянки. Если Алекс покинет игру, эффект смены контроля заканчивается и Руннолапый Медведь возвращается под контроль Бьянки.

**Пример:** Алекс разыгрывает Vribery («Поищите в библиотеке целевого игрока карту существа и положите её на поле битвы под вашим контролем») выбрав целью Бьянку. Алекс кладёт в игру Serra Angel из библиотеки Бьянки. Если Бьянка покинет игру, Serra Angel тоже покинет игру. Если вместо этого Алекс покинет игру, Serra Angel будет изгнан.

**Пример:** Алекс контролирует Genesis Chamber («Когда не являющееся фишкой существо выходит на поле битвы, если Genesis Chamber развернута, игрок контролирующей то существо создаёт фишку артефакта существа 1/1 бесцветный Мизэр»). Если Алекс покинет игру, игру покинут также все фишки Мизэров, которые вошли таким образом под контроль Алекса и все фишки Мизэров вошедшие таким образом под контролем других игроков останутся в игре.

800.4b Если объект должен перейти под контроль покинувшего игру игрока, этого не происходит. Если фишка должна быть создана под контролем покинувшего игру игрока, фишка не создаётся. Если объект должен выйти на поле битвы или попасть в стек под контролем покинувшего игру игрока, этот объект остается в текущей зоне. Если игрок должен контролироваться игроком, покинувшим игру, то этого не происходит.

800.4c Если эффект, дающий игроку в игре контроль над объектом, заканчивается, и нет других эффектов, дающих контроль над этим объектом какому-либо игроку в игре, и объект вошел в игру под контролем покинувшего игру игрока, объект изгоняется. Это не является действием, вызванным состоянием, это случается как только заканчивается эффект смены контроля.

800.4d Если объект должен быть создан в любой зоне во владении покинувшего игру игрока, он не создаётся. Если триггерная способность под контролем покинувшего игру игрока должна быть помещена в стек, этого не происходит

***Пример:** Astral Slide чары с текстом «когда игрок совершает цикл карты, вы можете изгнать целевое существо. Если вы это делаете, верните его на поле битвы в начале следующего шага конца хода под контролем владельца». Во время хода Алекса, Бьянка использует способность Astral Slide чтобы изгнать Усыпляющего Призрака Алекса. До конца того хода, Бьянка покидает игру. В начале шага конца хода, отложенная срабатывающая способность, которая должна вернуть Усыпляющий Призрак, срабатывает, но не помещается в стек. Усыпляющий Призрак не вернется на поле битвы.*

800.4e Если боевые повреждения должны быть назначены покинувшему игру игроку, повреждения не назначаются.

800.4f Если объект требует от игрока, покинувшего игру, сделать выбор, игрок, контролирующий этот объект, выбирает другого игрока. Если выбор должен был быть сделан оппонентом игрока контролирующего объект, он выбирает другого оппонента, если это возможно.

800.4g Если правило требует от игрока, покинувшего игру, сделать выбор, следующий по порядку хода игрок делает этот выбор.

800.4h Если объект требует информацию о конкретном игроке, эффект использует текущую информацию, пока он [игрок] в игре; иначе используется последняя известная информация об этом игроке, пока он был в игре.

800.4i Если игрок покидает игру во время своего хода, этот ход продолжается до конца без активного игрока. Если активный игрок должен получить приоритет, то приоритет получает следующий по порядку хода игрок, либо разрешается верхний объект стека, либо фаза/шаг заканчивается, в зависимости от состояния игры.

800.4j Если игрок, покинувший игру, должен был начать ход, этот ход не начинается.

800.4k Когда игрок покидает игру, все эффекты с длительностью до следующего хода этого игрока или до некой временной точки в таком ходу, продолжаются до того момента как этот ход должен был бы начаться. Они не заканчиваются сразу и не длятся бесконечно.

800.4m Когда игрок покидает игру, принадлежащие ему объекты в зоне ставок не покидают игру. Это исключение из правила 800.4a. Смотрите правило 407 «Зона ставок».

800.4n В игре Погоня по мирам, если контролер измерения должен покинуть игру, вместо этого следующий в порядке хода игрок становится контролером измерения, затем предыдущий контроллер покидает игру. Смотрите правило 309.5.

800.5. В многопользовательской игре, когда игрок в первый раз за игру берет пересдачу, он берет 7 карт вместо 6. Последующие пересдачи уменьшают количество карт на 1 как обычно.

800.6. В многопользовательской игре, за исключением Двухголового Гиганта, стартующий игрок не пропускает свой первый шаг взятия карты. В Двухголовом Гиганте, начинающая игру команда, пропускает свой первый шаг взятия карты. Смотрите правило 103.7

## 801. Правило об ограниченной области влияния

801.1. Ограниченная область влияния - опция, которую можно использовать в большинстве многопользовательских игр. Она всегда используется в варианте Император (смотрите правило 809) и часто в играх с 5 и более игроками.

801.2. Область влияния игрока - это максимальная дистанция (в посадочных местах), на которую распространяется его влияние. Игроки на расстоянии в заданное количество мест (и менее) от этого игрока находятся в его области влияния. Объекты под контролем игроков находящихся в области влияния некоторого игрока тоже находятся в его области влияния. Область влияния учитывает заклинания, способности, эффекты, нанесение повреждений, атаки, выбор и выигрыш игры.

801.2a Чаще всего используется ограничение области влияния в 1 или 2 места. В конкретной игре игроки могут иметь разные значения области влияния.

**Пример:** Область влияния 1 означает, что только вы и игроки, сидящие рядом, находятся в вашей области влияния.

**Пример:** Область влияния 2 означает, что вы, 2 игрока справа и 2 слева от вас находятся в вашей области влияния.

801.2b Каждый игрок всегда находится в своей области влияния.

801.2c Какие именно игроки находятся в области влияния каждого игрока определяется в начале каждого хода

**Пример:** В игре с ограничением области влияния в 1, Алекс сидит слева от Роба, а Карисса справа от Роба. Карисса находится вне области влияния Алекса. Если Роб покинет игру, Карисса окажется в области влияния Алекса в начале следующего хода.

801.2d Объект находится в области влияния игрока, если его контролирует он сам, либо другой игрок, сидящий от него не дальше указанного расстояния.

801.3. Существа могут атаковать только тех оппонентов, которые находятся в зоне влияния контролирующего их игрока. Если таковых нет, существа под контролем этого игрока не могут атаковать.

801.4. Объекты и игроки вне области влияния игрока не могут быть целями заклинаний и способностей под его контролем.

801.5. Некоторые карты требуют от игрока сделать выбор. Эти карты работают иначе, если используется опция ограничения области влияния.

801.5a Если игрок должен выбрать игрока или объект, то он должен выбрать игрока или объект в своей области влияния

**Пример:** В игре с ограничением области влияния в 1, Алекс сидит слева от Роба. Алекс активирует способность *Сиотбайж Вitches* с текстом "*Сиотбайж Вitches* наносит 1 повреждение целевому существу или игроку и 1 повреждение целевому существу или игроку на выбор оппонента", выбрав целью Роба и выбрав Роба в качестве оппонента, назначающего вторую цель способности. Роб должен выбрать цель, которая находится и в своей зоне влияния, и в зоне влияния контроллера *Сиотбайж Вitches*. То есть он должен выбрать между собой, Алексом, существом под контролем Алекса или существом под своим контролем.

801.5b Если от игрока требуется выбрать между одной или более опцией (и не между одним или более объектом или игроком), то он может выбирать между этими опциями, даже если эти опции ссылаются на объекты или игроков находящимися за пределами области влияния игрока

**Пример:** Алекс, чья область влияния 2, сидит слева от Роба, а Карина, чья область влияния 1, сидит от Роба справа. Алекс разыгрывает заклинание, с текстом «Оппонент выбирает одно: Вы берёте 2 карты; или каждое существо под вашим контролем получает +2/+2 до конца хода», и выбирает, чтобы этот выбор осуществляла Карина. Карина может выбрать режимы, несмотря на то, что Алекс вне её области влияния.

801.5с Если эффект требует выбора и ни один из игроков не может сделать этот выбор в области влияния контролирующего его игрока, то ближайший подходящий игрок слева от контролирующего его игрока делает этот выбор

**Пример:** В игре в формате Император, где все игроки имеют область влияния 1, Император разыгрывает Fact or Fiction, который имеет текст «Покажите пять верхних карт вашей библиотеки. Оппонент разделяет эти карты на две стопки. Положите одну стопку в вашу руку, а другую на ваше кладбище». Поскольку в области влияния Императора нет оппонентов, то ближайший оппонент слева от императора делит карты на стопки.

801.6. Игрок не может активировать активируемые способности объектов находящиеся вне его области влияния.

801.7. Срабатывающая способность не срабатывает, если её триггерное событие не происходит полностью в области влияния игрока контролирующего её источник

**Пример:** в игре, где все игроки имеют область влияния 1, Алекс сидит слева от Роба. Роб контролирует две Ауры прикрепленные к Руннолапому Медведю Алекса: одна с условием срабатывания «Когда зачарованное существо становится заблокированным», а другая с условием срабатывания «Когда зачарованное существо становится заблокировано существом». Руннолапый Медведь Алекса атакует игрока слева от Алекса и становится заблокированным. Способность первой ауры Роба срабатывает, потому что всё событие целиком (Руннолапый Медведь становится заблокированным) происходит в области влияния Роба. Способность второй ауры Роба, однако, не срабатывает, потому что это событие включает блокирующее существо, которое находится вне области влияния Роба.

801.7а Если триггерное событие включает перемещение объекта во вне либо во внутрь области влияния игрока, то для определения того, сработает ли способность, используется состояние игры соответственно до либо после события. Смотрите правила 603.6 и 603.10

**Пример:** Крис и Алекс находятся вне областей влияния друг друга. Крис контролирует Руннолапого Медведя принадлежащего Алексу, и у каждого из них под контролем есть Демон-Извлекатель, существо с текстом, в частности: «Каждый раз, когда другое существо покидает поле битвы, вы можете заставить целевого игрока положить две верхние карты его библиотеки на его кладбище». Руннолапый Медведь уничтожается и помещается на кладбище Алекса. Способность Демона-Извекателя Алекса не сработает, потому что событие покидания поля битвы находится вне области влияния Алекса. Способность Демона-Извекателя Криса работает, даже не смотря на то, что существо попадает на кладбище вне его области влияния, поскольку событие покидания поля битвы происходило в его области влияния.

801.8. Аура не может зачаровывать объект или игрока, находящегося вне области влияния контролирующего её игрока. Если Аура прикреплена к нелегальному объекту или игроку, то эта Аура помещается на кладбище её владельца в результате действия, вызванного состоянием. Смотрите правило 704.



801.9. снаряжение не может снаряжать объект, находящийся вне области влияния контролирующего его игрока, и укрепление не может укреплять объект, находящийся вне области влияния контролирующего его игрока. Если снаряжение или укрепление прикреплены к нелегальному перманенту, то они открепляются от этого перманента, но остаются на поле битвы. Это действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704.

801.10. Заклинания и способности не могут влиять на объекты или игроков, находящихся вне области влияния контролирующего их игрока. Те части эффектов, которые пытаются влиять на объекты или игрока вне области влияния, ничего не делают. Остальная часть эффекта работает нормально

**Пример:** В игре на шесть игроков, где каждый игрок имеет область влияния 1, Алекс разыгрывает Пироклазм, который имеет текст «Пироклазм наносит 2 повреждения каждому существу». Пироклазм наносит 2 повреждения каждому существу под контролем Алекса, игрока слева от Алекса и игрока справа от Алекса. Никакие другие существа не получают повреждений.

801.11. Если заклинание или способность запрашивают информацию от игры, то она получает информацию только из области влияния контролирующего её игрока. Она не видит объекты или события вне области влияния контролирующего её игрока

**Пример:** В игре на шесть игроков, где каждый игрок имеет область влияния 1, Алекс контролирует Гербовый Щит, который имеет текст «Каждое существо получает +1/+1 за каждое другое существо на поле битвы, у которого есть хотя бы один такой же тип существа». Гербовый щит будет усиливать существ Алекса, основываясь только на существах находящихся под контролем самого Алекса, игрока слева от него и игрока справа от него. Он не принимает во внимание других существ.

**Пример:** В той же игре, Роб сидит справа от Алекса. Гербовый щит будет усиливать существ Роба основываясь на тех существах, что контролируют игроки находящиеся в области влияния Алекса, включая игрока слева от Алекса, который находится уже вне области влияния Роба.

801.12. «Мировое правило» (смотрите правило 704.5k) применяется к перманенту лишь в случае, когда другой мировой перманент находится в области влияния контролирующего его игрока.

801.13. Эффекты замещения и предотвращения ожидают наступления определённых событий и затем заменяют эти события полностью или частично. Опция ограничения области влияния может привести к тому, что модифицированное событие будет содержать инструкции, которые не могут быть выполнены, и в этом случае игрок попросту игнорирует невыполнимые инструкции. Смотрите правило 614 «Эффекты замещения» и правило 615 «Эффекты предотвращения».

801.13a Если эффект замещения пытается заставить заклинание или способность повлиять на объект или игрока, находящегося вне области влияния контролирующего его игрока, то эта часть события не делает ничего

**Пример:** Алекс разыгрывает Топор из Лавы («Топор из Лавы наносит 5 повреждений целевому игроку»), выбрав целью Боба. В ответ, Боб разыгрывает Captain's Maneuver («Следующие X повреждений, которые должны быть нанесены целевому существу или игроку в этом ходу, вместо этого наносятся другому целевому существу или игроку») с X равным 3 и выбрав целью Варвару. Варвара находится вне области влияния Алекса. Когда Топор из Лавы разрешается, он наносит 2 повреждения Бобу и не наносит повреждений Варваре.

801.13b Если заклинание или способность создаёт эффект, который предотвращает повреждения, которые должны быть нанесены источником, то он может влиять только на источники, находящиеся в области влияния контролирующего его игрока. Если заклинание или способность создаёт эффект, который предотвращает повреждения, которые должны быть нанесены перманенту или игроку, то он может влиять только на перманенты и игроков находящихся в области влияния контролирующего это заклинание или способность игрока. Если заклинание или способность создаёт эффект, который предотвращает повреждения, но ни источник, ни получатель повреждений не указываются, то он предотвращает повреждения только если и источник и получатель повреждений находятся в области влияния игрока контролирующего это заклинание или способность

***Пример:** Роб находится в области влияния Алекса, а Варвара - нет. Алекс контролирует чары с текстом «Предотвратите все повреждения которые должны быть нанесены существами». Варвара атакует Роба существом. Это существо наносит боевые повреждения Робу.*

***Пример:** Роб находится в области влияния Алекса, а Варвара - нет. Варвара разыгрывает Lightning Blast («Lightning Blast наносит 4 повреждения целевому существу или игроку») выбрав целью Роба. В ответ Алекс разыгрывает Умелые Руки («Предотвратите следующие 4 повреждения, которые должны быть нанесены целевому существу или игроку в этом ходу») выбрав целью Роба. Повреждения Робу предотвращаются.*

***Пример:** Роб находится в области влияния Алекса, а Варвара - нет. Варвара атакует Роба существом, и Роб блокирует существом. Алекс разыгрывает Туман («Предотвратите все боевые повреждения, которые должны быть нанесены в этом ходу»). Существа Варвары и Роба наносят боевые повреждения друг другу.*

801.14. Если эффект утверждает, что игрок выигрывает игру, то все оппоненты этого игрока в его области влияния проигрывают игру вместо этого.

801.15. Если эффект заклинания или способности утверждает, что игра заканчивается ничьей, то игра заканчивается ничьей для игрока контролирующего это заклинание или способность и для всех игроков в его области влияния. Они покидают игру. Все остающиеся игроки продолжают играть игру.

801.16. Если игра как-либо входит в «цикл» обязательных действий, повторяющуюся последовательность действий, которую невозможно остановить, то игра заканчивается ничьей для каждого игрока, контролирующего объект вовлечённый в цикл, равно как и для каждого игрока, находящегося в области влияния тех игроков. Они покидают игру. Все оставшиеся игроки продолжают играть игру.

801.17. Эффекты начинающие игру заново (смотрите правило 718) выходят за рамки опции ограниченной области влияния. Все игроки в игре будут участвовать в новой игре.

801.18. В игре с несколькими игроками в формате Погоня по мирам, без использования опции Большая резня, карты измерений и феноменов выходят за рамки опции ограниченной области влияния. Их способности, а также эффекты этих способностей, влияют на все подходящие объекты и игроков в игре. Смотрите правило 901 «Погоня по мирам».

## 802. Правило об атаке нескольких игроков

802.1. Некоторые многопользовательские игры позволяют активному игроку атаковать несколько других игроков. Если эта опция используется, то игроки могут также выбирать атаковать только одного игрока во время отдельно взятого боя.

802.2. Когда начинается фаза боя, атакующий игрок не выбирает оппонента, который станет защищающимся игроком. Вместо этого, все оппоненты атакующего игрока становятся защищающимися игроками на время этой фазы боя.

802.2a Любое правило, объект или эффект, которые ссылаются на «защищающегося игрока» ссылаются на одного конкретного защищающегося игрока, а не на всех защищающихся игроков. Если способность атакующего существа ссылается на защищающегося игрока, либо заклинание или способность ссылаются одновременно на атакующее существо и защищающегося игрока, то, если не указано обратного, защищающийся игрок на которого они ссылаются это игрок, которого атакует это существо, или игрок контролирующий planeswalker'a, которого атакует то существо. Если это существо больше не атакует, защищающимся игроком является игрок, которого атаковало то существо, когда оно было убрано из боя. Если заклинание или способность должны примениться к нескольким атакующим существам, то соответствующий защищающийся игрок определяется индивидуально для каждого из этих атакующих существ. Если несколько защищающихся игроков должно быть выбрано, то игрок контролирующий заклинание или способность выбирает одного

*Пример: Роб атакует Алекса Руннолапым Медведем и атакует Варвару существом со знанием гор. Может ли существо со знанием гор быть заблокировано, зависит только от того контролирует ли Варвара гору.*

802.3. Когда атакующий игрок назначает каждое атакующее существо, он выбирает защищающегося игрока или planeswalker'a, контролируемого защищающимся игроком, которого оно атакует. Смотрите правило 508 «Шаг объявления атакующих».

802.3a Ограничения и требования, которые не применяются к атакующим определённого игрока, рассматриваются для всей группы атакующих существ. Ограничения и требования, которые применяются к существам, атакующим определённого игрока, применяются только к существам атакующим этого игрока. Группа атакующих существ целиком по-прежнему должна быть легальна. Смотрите правило 508.1.

802.3b Существа в объединении не могут атаковать разных игроков. Смотрите правило 702.21 «Объединение».

802.4. Если более чем один игрок был атакован или контролирует planeswalker'a, являющегося атакованным, то каждый защищающийся игрок в порядке АИНАИ объявляет блокирующих, когда начинается шаг объявления блокирующих. (Смотрите правило 101.4 и правило 509 «Шаг объявления блокирующих»). Первый защищающийся игрок назначает все свои блоки, затем второй защищающийся игрок и так далее.

802.4a Защищающийся игрок может блокировать только контролируемые им существами. Эти существа могут блокировать только существ атакующих этого игрока или planeswalker'a, которого контролирует этот игрок.

802.4b Когда определяется легальность блока защищающегося игрока, игнорируются любые существа, атакующие других игроков и любые блокирующие существа, контролируемые другими игроками.

802.5. После того как блокирующие объявлены, если любое существо блокирует несколько существ, каждый защищающийся игрок в порядке АИНАИ определяет для каждого блокирующего существа под его контролем порядок нанесения боевых повреждений атакующим существам. Смотрите правило 510 «Шаг боевых повреждений».

802.6. Боевые повреждения назначаются в порядке АИНАИ. За исключением этого, шаг боевых повреждений проходит так же, как в дуэльной игре. Смотрите правило 510 «Шаг боевых повреждений».

### 803. Правило об атаке налево и атаке направо

803.1. Некоторые многопользовательские игры используют дополнительные правила об атаке налево или атаке направо.

803.1a Если используется опция атаки налево, то игрок может атаковать только ближайшего оппонента сидящего слева от него. Если у игрока ближайший оппонент слева сидит через одного игрока, то этот игрок атаковать не может.

803.1b Если используется опция атаки направо, то игрок может атаковать только ближайшего оппонента сидящего справа от него. Если у игрока ближайший оппонент справа сидит через одного игрока, то этот игрок атаковать не может.

### 804. Правило о редислокации существ

804.1. Вариант игры Император всегда использует опцию редислокации существ, и она может быть использована в других вариантах игры, позволяющих игрокам играть командами. Многопользовательские форматы, в которых игроки играют каждый сам за себя, эта опция как правило не используется.

804.2. Каждое существо имеет способность «{T}: Целевой товарищ по команде получает контроль над этим существом. Активируйте эту способность только при возможности разыгрывать волшебство».

### 805. Правило общего хода команды

805.1. Некоторые многопользовательские игры между командами используют опцию общего хода команды. Она всегда используется при игре в формате Двухголовый Гигант (смотрите правило 810) и в нетурнирном формате Архивраг (смотрите правило 904). Она может быть использована только если члены каждой команды сидят рядом друг с другом.

805.2. Внутри команды, крайний справа относительно этой команды игрок является главным игроком. Если игроки команды не могут прийти к согласию, например касательно того какими существами атаковать или в каком порядке поместить в стек срабатывающие способности, то окончательное решение принимает главный игрок.

805.3. Методы описанные в правиле 103.2 используются для определения какая команда будет ходить первой. Команда определённая таким образом является стартующей командой.

805.3a Процесс взятия пересдач изменяется соответственно. Сначала, каждый игрок стартующей команды, в любом порядке понравившемся этой команде, объявляет о том будет ли он брать пересдачу. Затем игрок каждой другой команды в порядке хода делают тоже самое. Товарищи по команде могут советоваться друг с другом во время принятия этих решений. Затем все пересдачи происходят одновременно. Игрок может взять пересдачу, даже после того как его товарищ по команде решил оставить свою начальную руку. После того как все игроки оставили свои начальные руки, любой игрок стартующей команды, рука которого содержит карт меньше начального размера руки этого игрока, может посмотреть верхнюю карту его библиотеки. Товарищи по команде этого игрока также могут посмотреть эту карту. Этот игрок может положить эту карту вниз его библиотеки. Этот процесс повторяется для каждой другой команды в порядке хода. Смотрите правило 103.4.

805.3b Процесс обработки карт, которые позволяют игроку начать игру с ними на поле битвы, изменяется соответственно. Сначала каждый игрок стартовой команды, в удобном для команды порядке, может поместить любые или все такие карты на поле битвы из его начальной руки. Товарищи по команде могут советоваться во время принятия их решений. Затем каждый игрок каждой другой команды в порядке хода делает то же самое.

805.4. Ход совершает каждая команда, а не каждый игрок.

805.4a Команда, ход которой сейчас идёт, является активной командой. Каждая другая команда является неактивной.

805.4b Каждый игрок команды берёт карту во время шага взятия карты этой команды.

805.4c Каждый игрок в команде может разыграть землю во время каждого хода этой команды.

805.5. Приоритет получают команды, а не отдельные игроки.

805.5a Игрок может разыграть заклинание, активировать способность или выполнить специальное действие, когда его команда имеет приоритет.

805.5b Если команда имеет приоритет и никто из игроков этой команды не хочет делать что-либо, то эта команда пасует. Если все команды спасовали подряд (то есть, если все команды спасовали и ни один игрок не предпринял никаких действий между пасами), то разрешается верхний элемент стека, а затем активная команда получает приоритет. Если стек пуст, когда все команды спасовали подряд, то текущая фаза или шаг заканчиваются и начинается следующий шаг или фаза.

805.6. Правило порядка Активный Игрок, Неактивный Игрок (смотрите правило 101.4) изменяется, если используется опция общего хода команды. Если несколько команд должны одновременно сделать выбор и/или выполнить действия, то сначала активная команда делает какие-либо из требуемых выборов, а затем каждая неактивная команда в порядке хода делает какие-либо из требуемых выборов. Если несколько игроков должны одновременно сделать выбор и/или выполнить действия, то сначала каждый игрок активной команды делает какие-либо выборы, в том порядке который им больше нравится, а затем игроки каждой неактивной команды в порядке хода делают то же самое. Как только все выборы были осуществлены, действия происходят одновременно.

805.6a Если в игре где используется опция общего хода команды, эффект предписывает более чем одному игроку взять карты, сначала каждый игрок активной команды, в удобном им порядке производит его взятия карт, а затем каждый игрок каждой неактивной команды в порядке хода делает то же самое.

805.7. Если несколько срабатывающих способностей сработало с тех пор как команда последний раз получала приоритет, то сначала члены активной команды помещают в стек все сработавшие способности под их контролем, в удобном им порядке, а затем члены каждой неактивной команды в порядке хода делают то же самое.

805.8. Если эффект даёт игроку дополнительный ход или добавляет фазу или шаг к ходу этого игрока, то команда этого игрока делает этот дополнительный ход, фазу или шаг. Если эффект предписывает игроку пропустить шаг, фазу или ход, то это делает команда этого игрока. Если один и тот же эффект заставляет более чем одного игрока одной и той же команды добавить или пропустить один и тот же шаг, фазу или ход, то эта команда добавляет или пропускает только один этот шаг, фазу или ход. Если эффект предписывает игроку контролировать другого игрока, то игрок, контролирующий этот эффект, контролирует команду подверженного игрока.

805.9. Любая способность ссылающаяся на «активного игрока» ссылается на одного конкретного игрока, а не на всех активных игроков. Игрок контролирующий эту способность, в момент применения эффекта способности, выбирает одного игрока, на которого она ссылается.

805.10. Опция «Общий ход команды» использует правила боя отличающиеся от других многопользовательских вариантов игры.

805.10a Существа каждой команды атакуют другую команду группой. Во время фазы боя активная команда является атакующей командой и каждый игрок в активной команде является атакующим игроком. Аналогично, неактивная команда является защищающейся командой и каждый игрок неактивной команды является защищающимся игроком.

805.10b Как только начинается шаг назначения атакующих, активная команда назначает атакующих. Если эффект или объект контролируемый защищающимся игроком запрещает существу атаковать его, то это существо не может атаковать защищающуюся команду. Активная команда назначает одну совместную атаку, и этот набор атакующих существ должен быть легален весь целиком. Смотрите правило 508.1.

805.10c Любое правило, объект или эффект, которые ссылаются на «атакующего игрока», ссылаются на одного конкретного атакующего игрока, а не на всех атакующих игроков. Если способность блокирующего существа ссылается на атакующего игрока, или заклинание или способность ссылается одновременно на блокирующее существо и атакующего игрока, то, если не указано иное, «атакующий игрок» относится к игроку, контролирующему атакующее существо. Если заклинание или способность может применяться к нескольким блокирующим существам, соответствующий атакующий игрок определяется для каждого блокирующего существа индивидуально. Если несколько атакующих существ может быть выбрано, контролирующий заклинания или способности игрок выбирает одного из них.

805.10d Как только начинается шаг назначения блокирующих, защищающаяся команда назначает блокирующих. Существа под контролем защищающихся игроков могут блокировать существ, атакующих любого из участников их команды, а также атакующих planeswalker'ов под контролем кого-либо из участников защищающейся команды. Защищающаяся команда выставляет единый блок, этот набор блокирующих существ должен быть легален целиком. Смотрите правило 509.1.

805.10e Любое правило, объект или эффект, которые ссылаются на «защищающегося игрока» ссылаются на одного конкретного защищающегося игрока, а не на всех защищающихся игроков. Если способность атакующего существа ссылается на защищающегося игрока, либо заклинание или способность ссылаются одновременно на атакующее существо и защищающегося игрока, то, если не указано обратного, защищающийся игрок на которого они ссылаются это игрок, которого атакует это существо, или игрок контролирующий planeswalker'a, которого атакует то существо. Если это существо больше не атакует, защищающимся игроком является игрок, которого атаковало то существо, когда оно было убрано из боя. Если заклинание или способность должны примениться к нескольким атакующим существам, то соответствующий защищающийся игрок определяется индивидуально для каждого из этих атакующих существ. Если несколько защищающихся игроков должно быть выбрано, то игрок контролирующий заклинание или способность выбирает одного.

805.10f Как только блокирующие существа назначены, для каждого атакующего существа, заблокированного более чем одним существом, активная команда обозначает порядок нанесения повреждений среди блокирующих существ. После этого, для каждого существа, блокирующего более чем одно существо, защищающаяся команда объявляет порядок нанесения повреждений среди атакующих существ.

805.10g Как только начинается шаг боевых повреждений, активная команда объявляет, как каждое из атакующих существ наносит свои боевые повреждения. После этого, защищающаяся команда объявляет, как каждое из блокирующих существ наносит свои боевые повреждения.

#### 806. Вариант игры «Куча мала» (Free-for-all)

806.1. В многопользовательских играх формата «Куча мала», группа игроков играет каждый против всех остальных.

806.2. Любые используемые опции многопользовательской игры оговариваются до начала игры. Вариант игры «Куча мала» использует следующие опции по умолчанию.

806.2a Опция ограниченной области влияния обычно не используется в «Куче мале». Если она используется, то величина области влияния для всех игроков одинакова и определяется до начала игры. Смотрите правило 801 «Опция ограниченной области влияния».

806.2b Должна использоваться только одна из опций атаки налево, атаки направо или атаки нескольких игроков. Смотрите правило 803 «Правило об атаке налево и атаке направо» и правило 802 «Правило об атаке нескольких игроков».

806.2c Опция редислокации существ не используется в «Куче мале».

806.3. Игроки рассаживаются вокруг стола случайным образом.

#### 807. Вариант игры «Большая резня» (Grand Melee)

807.1. Вариант игры «Большая резня» является модификацией варианта игры «Куча мала», в которой группа игроков играет каждый сам за себя. «Большая резня» обычно используется только если игра начинается с десятью или более игроками.

807.2. Любые используемые опции многопользовательской игры оговариваются до начала игры. Вариант игры «Большая резня» использует следующие опции по умолчанию.

807.2a Каждый игрок имеет область влияния 1 (смотрите правило 801).

807.2b Используется опция атаки налево (смотрите правило 803).

807.2c В варианте игры «Большая резня» не использует опции атаки нескольких игроков и редислокации существ.

807.3. Игроки рассаживаются в случайном порядке.

807.4. Вариант игры «Большая резня» позволяет нескольким игрокам делать ходы одновременно. Перемещение маркера хода указывает на то какие игроки ходят в данный момент. Каждый маркер хода представляет ход активного игрока.

807.4a На каждых четырёх игроков в игре присутствует один маркер хода

***Пример:** Игра формата «Большая резня» с шестнадцатью игроками имеет четыре маркера хода. Игра с пятнадцатью игроками будет иметь три маркера хода.*

807.4b Стартующий игрок начинает игру получает первый маркер хода. Игрок сидящий в четырёх позициях слева от него (пятый игрок) получает второй маркер хода, и так далее, до тех пор пока все маркеры хода не будут распределены. Каждому маркеру хода таким образом назначается номер. Затем все игроки с маркерами хода начинают свои ходы одновременно.

807.4c После того как игрок заканчивает его ход, этот игрок передаёт его маркер хода игроку слева от него. Если игрок с маркером хода покидает игру во время своего хода, то игрок слева от него забирает маркер хода себе после окончания этого хода. Если игрок с маркером хода покидает игру до того как начался его ход, то игрок слева от него забирает себе этот маркер хода сразу.

807.4d Игрок получивший маркер хода не может начать его ход, если какой-либо из игроков на три позиции слева от него имеет маркер хода. В этом случае, этот игрок ждёт пока игрок на четыре позиции слева от него получит другой маркер хода.

807.4e Если игрок покидает игру и это событие уменьшит количество маркеров хода в игре, то маркер хода справа от покидающего игру игрока немедленно помечается на удаление. Если игру покидает одновременно более одного игрока и эти события должны уменьшить количество игровых маркеров в игре, и должно быть удалено более одного игрового маркера, то для удаления помечается маркер с меньшим номером. Маркер хода может быть помечен на удаление несколько раз.

807.4f При определении того, приведёт ли покидание игры игроков к уменьшению количества маркеров хода в игре (смотрите правило 807.4e), маркеры хода уже помеченные на удаление не принимаются во внимание.

807.4g Если игрок совершает ход маркер хода которого был помечен для удаления, то этот маркер хода удаляется вместо передачи другому игроку по окончании хода. Если игрок не совершает ход и имеет маркер хода который был помечен для удаления, то этот маркер хода удаляется немедленно. Если удалённый маркер хода был помечен для удаления несколько раз, то маркер хода справа становится помеченным для удаления такое же количество раз минус один.

807.4h Если один или более сидящих последовательно игроков покидают игру, игроки сидящие по обе стороны от этих мест не попадают в область влияния друг друга до начала следующего хода.



807.4i Если эффект предписывает игроку с маркером хода сделать дополнительный ход вслед за текущим ходом, то этот игрок оставляет у себя маркер хода и начинает его следующий ход после того как текущий ход закончится, если только другой маркер хода не находится слишком близко с любой стороны. Если маркер хода находится в трёх позициях у игрока слева, то дополнительный ход ожидает начала пока игрок в четырёх позициях слева не получит свой маркер хода. Если маркер хода находится в трёх позициях справа, то игрок передаёт свой маркер хода игроку слева, когда ход заканчивается, вместо того чтобы оставить его у себя, и этот игрок начнёт свой дополнительный ход сразу перед его следующим ходом.

807.4j Если эффект должен заставить игрока совершить дополнительный ход сразу вслед за текущим ходом, но этот игрок не имел маркера хода на начало этого хода, то вместо этого этот игрок сделает свой дополнительный ход непосредственно перед своим следующим ходом

*Пример: Во время хода Алекса, он разыгрывает Time Walk, который предписывает ему совершить дополнительный ход сразу за этим. Во время этого же хода, игрок слева от Алекса покидает игру, что приводит к уменьшению количества игровых маркеров. После того как текущий ход Алекса заканчивается, его маркер хода удаляется. Он не будет делать дополнительный ход за Time Walk, пока не придёт черёд его обычного хода, когда он в следующий раз получит маркер хода.*

807.5. Вместо того чтобы в игре был один стек, в играх формата «Большая резня» содержится по несколько стеков. Каждый маркер хода представляет свой собственный стек.

807.5a Игрок получает приоритет для конкретного стека маркера хода, только если этот маркер хода находится в его области влияния или объект в стеке контролируется игроком находящимся в его области влияния.

807.5b Если игрок имеет приоритет для нескольких стеков и разыгрывает заклинание, активирует способность, либо срабатывает срабатывающая способность под его контролем, то этот игрок должен указать в какой из этих стеков помещается это заклинание или способность. Если объект одного из стеков вызывает срабатывание срабатывающей способности, то игрок обязан поместить её в этот стек. Если разрешение заклинания или способности в одном из таких стеков предписывает игроку разыграть заклинание или создать копию заклинания, то новое заклинание должно быть помещено в тот же стек. Если заклинание или способность целит объект находящийся в одном из таких стеков, то они должны быть помещены в тот же стек, что и цель. Они не могут целить объекты находящиеся в разных стеках.

## 808. Вариант игры «Команда на команду» (Team vs. Team)

808.1. В варианте игры «Команда на Команду» участвует две или более команды. Каждая из команд может иметь любое количество игроков.

808.2. Каждая команда сидит вместе по одну сторону стола. Каждая команда сама определяет порядок в котором сидят её игроки.

808.3. Использование любых опций многопользовательской игры оговаривается до начала игры. В варианте игры «Команда на Команду» по умолчанию используются следующие опции.

808.3a Используется правило об атаке нескольких игроков (смотрите правило 802).

808.3b В варианте игры «Команда на Команду» обычно не используются правило редислокации существ и правило об ограниченной области влияния.

808.4. Для определения какой игрок ходит первым, случайным образом выбирается команда. Если в команде нечётное количество игроков, то первым ходит игрок сидящий в центре. Если в команде чётное количество игроков, то игрок слева от центральной линии ходит первым. Ходы передаются налево.

808.5. В варианте игры «Команда на Команду» ресурсы команды (карты в руках, мана и так далее) не являются общими. Товарищи по команде могут смотреть руки друг друга и обсуждать стратегию в любое время. Товарищи по команде не могут манипулировать картами или перманентами друг друга.

#### 809. Вариант игры «Император» (Emperor)

809.1. Вариант игры «Император» использует две и более команды по три игрока в каждой.

809.2. Каждая команда сидит вместе по одну сторону стола. Каждая команда сама определяет порядок в котором сидят её игроки. В каждой команде есть один император, тот кто сидит посередине команды. Остальные игроки команды являются генералами, цель которых защищать императора.

809.3. Вариант игры «Император» по умолчанию использует следующие опции.

809.3a Область влияния императора ограничивается 2, а для генералов 1. Смотрите правило 801 «Правило об ограниченной области влияния».

809.3b Игры в формате Императора используют правило о редислокации существ (смотрите правило 804).

809.3c Игрок может атаковать только оппонента сидящего сразу рядом с ним

***Пример:** На начало игры в формате Император, ни один из императоров не может атаковать кого либо из оппонентов, даже если оба генерала противника находятся в области влияния их заклинаний.*

809.4. Случайным образом определяется какой из императоров ходит первым. Ходы передаются налево.

809.5. Вариант игры «Император» включает следующие дополнения для выигрыша или проигрыша в игре. Все другие правила окончания игры также применяются. (Смотрите правило 104).

809.5a Команда выигрывает, если её император выигрывает.

809.5b Команда проигрывает игру, если её император проигрывает.

809.5c Игра заканчивается ничьей для команды, если игра заканчивается ничьей для её императора.

809.6. Вариант игры «Император» может также играть с любым количеством эквивалентно увеличенных команд. Если команды состоят и более чем трёх игроков, то область влияния каждого игрока должна быть скорректирована.

809.6a Область влияния каждого генерала должна быть минимальным числом обеспечивающим чтобы один генерал из вражеской команды начинал игру в области влияния этого игрока. Область влияния каждого императора должна быть минимальным числом обеспечивающим чтобы два генерала из вражеской команды начинали игру в области влияния этого игрока. Игроки должны сидеть так, чтобы император начинал игру не находясь в области влияния другого императора

*Пример: В игре в формате «Император» между двумя командами по четыре человека, рассадка игроков (либо по часовой, либо против часовой) должна быть такой: Генерал №1 команды А, Император команды А, Генерал №2 команды А, Генерал №3 команды А, Генерал №1 команды Б, Император команды Б, Генерал №2 команды Б, Генерал №3 команды Б. Каждый император имеет область влияния 3. Каждый генерал №2 имеет область влияния 2. Каждый генерал №1 и №3 имеет область влияния 1.*

809.7. В варианте игры «Император», ресурсы команды (карты в руке, мана и так далее) не являются общими. Товарищи по команде могут смотреть руки друг друга и обсуждать стратегию в любое время. Товарищи по команде не могут манипулировать картами и перманентами друг друга.

#### 810. Вариант игры «Двухголовый Гигант» (Two-Headed Giant Variant)

810.1. Игры формата «Двухголовый Гигант» играют между двумя командами по два человека в каждой.

810.2. Вариант игры «Двухголовый гигант» использует правило об общем ходе команды. (Смотрите правило 805).

810.3. Каждая команда сидит вместе по одну сторону стола. Каждая команда сама определяет порядок в котором сидят её игроки.

810.4. Каждая команда имеет общее количество жизней, которое стартует в значении 30 жизней.

810.5. В варианте игры «Двухголовый гигант» за исключением общих жизней и жетонов яда, ресурсы команды (карты в руке, мана и так далее) не являются общими. Товарищи по команде могут в любое время смотреть руки друг друга и обсуждать стратегию. Товарищи по команде не могут манипулировать картами и перманентами друг друга.

810.6. Команда которая ходит первой, пропускает шаг взятия карты на своём первом ходу.

810.7. Вариант игры «Двухголовый гигант» использует правила боя для опции с «общим ходом команды» (смотрите правило 805.10). Это изменение предыдущих правил.

810.8. Вариант игры «Двухголовый гигант» использует обычные правила выигрыша и проигрыша игры (смотрите правило 104) со следующими дополнениями и исключениями.

810.8a Игроки выигрывают и проигрывают игру только как команда, а не по отдельности. Если любой игрок в команде проигрывает игру, то команда проигрывает игру. Если любой игрок в команде выигрывает игру, то вся команда выигрывает игру. Если эффект не даёт игроку выиграть игру, то вся команда этого игрока не может выиграть игру. Если эффект не даёт игроку проиграть игру, то вся команда этого игрока не может проиграть игру

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок контролирует *Transcendence*, имеющую текст в частности «Вы не проигрываете игру когда у вас 0 жизни или меньше». Если команда этого игрока имеет 0 жизни или меньше, то эта команда не проигрывает игру.

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок пытается взять карту когда в его библиотеке нет карт. Этот игрок проигрывает игру, так что вся команда этого игрока проигрывает игру.

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок контролирует *Платинового Ангела*, со способностью «Вы не можете проиграть партию, а ваши оппоненты не могут выиграть партию». Ни этот игрок, ни его товарищи по команде не могут проиграть игру, пока *Платиновый Ангел* находится на поле битвы, и никто из игроков команды противника не может выиграть игру.

810.8b Если игрок сдаётся, то его команда покидает игру немедленно. Эта команда проигрывает игру.

810.8c Если количество жизни команды равны 0 или меньше, то команда проигрывает игру. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

810.8d Если команда имеет пятнадцать или более жетонов яда, то эта команда проигрывает игру. (Это действие вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

810.9. Повреждения, потеря жизней и получение жизней происходят для каждого игрока отдельно. Результат применяется к общим жизням команды

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок разыгрывает *Flame Rift*, имеющий текст «*Flame Rift* наносит 4 повреждения каждому игроку». Каждая команда получит в целом по 8 повреждений.

810.9a Если стоимости или эффекту необходимо узнать значение жизней отдельного игрока, то эта стоимость или эффект вместо этого использует значение общих жизней команды

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант», игрок команды имеющей 17 жизней, стал целью *Маяка Бессмертия*, имеющего в том числе такой текст «Удвойте количество жизни целевого игрока». Этот игрок получает 17 жизней, так что команда поднимается до 34 жизней.

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок контролирует *Test of Endurance*, чары с текстом «В начале вашего шага поддержки, если у вас 50 или более жизни, вы выигрываете игру». В начале шага поддержки этого игрока, команда этого игрока выигрывает игру если количество жизни команды этого игрока 50 или больше.

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок команды, имеющей 11 жизней, контролирует *Lurking Evil*, чары с текстом «Заплатите половину ваших жизней с округлением в большую сторону: *Lurking Evil* становится существом Ужасом 4/4 с полётом». Чтобы активировать эту способность, этот игрок должен заплатить 6 жизней. Эта команда останется с 5 жизнями.

810.9b Если стоимость или эффект позволяют обоим членам команды заплатить жизни одновременно, то общее количество жизни которое они платят не может превышать количество жизни команды. (Игроки всегда могут заплатить 0 жизни).

810.9c Если эффект устанавливает жизни отдельного игрока в определённое число, то этот игрок получает или теряет соответствующее количество жизни, так чтобы получилось новое количество. Жизни команды изменяются на то количество которое игрок получил или потерял

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» игрок команды, имеющей 25 жизней, становится целью способности с текстом «Количество жизни целевого игрока становится равным 10». Количество жизни этого игрока расценивается равным 25, так что игрок теряет 15 жизней. Эта команда останется с 10 жизнями.

810.9d Если эффект должен установить количество жизни каждого игрока команды в значение, то эта команда выбирает одного из своих членов. В этой команде только этот игрок будет подвержен

**Пример:** В игре формата «Двухголовый гигант» одна команда имеет 7 жизней, а другая 13 жизней. Игрок разыгрывает Ответить Тем Же, имеющее текст «Количество жизней каждого игрока становится равным наименьшему количеству жизней среди всех игроков». Каждая команда выбирает одного из своих членов, который будет подвержен. В результате выбранный игрок в команде имеющей 13 жизней теряет 6 жизней, так что эта команда останется с 7 жизнями.

810.9e Игрок не может обменяться количеством жизни со своим товарищем по команде. Если эффект должен привести к тому чтобы это произошло, то обмен не происходит.

810.9f Если эффект предписывает игроку перераспределить количество жизней любого количества игроков, то этот игрок не может задействовать таким образом более одного члена каждой команды.

810.9g Если эффект утверждает, что игрок не может получать жизни, то ни один игрок в команде того игрока не может получать жизни.

810.9h Если эффект утверждает, что игрок не может терять жизни, то ни один игрок в команде того игрока не может терять жизни или платить любое количество жизней отличное от 0.

810.10. Эффекты заставляющие игрока получить жетоны яда происходят для каждого игрока отдельно. Жетоны яда являются для команды общими.

810.10a Если эффекту необходимо знать сколько жетонов яда имеет отдельный игрок, то этот эффект использует количество жетонов яда, которое имеет команда того игрока. Если эффекту необходимо знать сколько жетонов яда имеют оппоненты игрока, то этот эффект использует количество жетонов яда, которое имеет команда оппонентов.

810.10b Если эффект утверждает, что игрок теряет жетоны яда, то команда этого игрока теряет столько же жетонов яда.

810.10c Если эффект утверждает что игрок не может получать жетоны яда, то ни один игрок команды того игрока не может получать жетоны яда.

810.10d Если правилу или эффекту необходимо знать какие типы жетонов имеет определённый игрок, то этот эффект использует типы жетонов, которые есть у этого игрока, и типы жетонов, которые есть у команды этого игрока. Игрок «отравлен» (имеет хотя бы один жетон яда) если его команда имеет один или более жетонов яда.

810.11. Вариант игры «Двухголовый гигант» также может играть с одинаково увеличенными командами более чем по два игрока. На каждого игрока в команде после второго, начальное количество жизни этой команды увеличивается на 15, а количество жетонов яда необходимое для проигрыша команды увеличивается на пять. (Эти варианты называются «Трёхголовый гигант», «Четырёхголовый гигант» и так далее).

#### 811. Вариант игры с командами вперемешку (Alternating Teams)

811.1. Игры с командами вперемешку играют с двумя и более командами равного размера.

811.2. Любые используемые опции многопользовательской игры оговариваются до начала игры. Вариант игры с командами вперемешку по умолчанию использует следующие опции.

811.2a Рекомендуемая область влияния игроков равна 2. Смотрите правило 801 «Правило об ограниченной области влияния».

811.2b Должна быть использована только одна из опций атаки налево, атаки направо или атаки нескольких игроков. Смотрите правило 803 «Правило об атаке налево и атаке направо» и правило 802 «Правило об атаке нескольких игроков».

811.2c Правило редислокации существ обычно не используется в варианте игры с командами вперемешку.

811.3. На начало игры, игроки рассаживаются так, чтобы ни для кого следующий игрок не являлся товарищем по команде и каждая команда была равномерно разделена

*Пример: В игре с командами вперемешку играет три команды А, Б и В, на момент начала игры сидящие вокруг стола в следующем порядке А1, Б1, В1, А2, Б2, В2, А3, Б3, В3 и так далее.*

811.4. Игрок не может атаковать оппонентов сидящих не рядом с ним.

811.5. В варианте игры с командами вперемешку ресурсы команды (карты в руке, мана и так далее) не являются общими. Товарищи по команде не могут смотреть руки друг друга, если не сидят друг за другом. Товарищи по команде могут обсуждать стратегию в любое время. Товарищи по команде не могут манипулировать картами или перманентами друг друга.

## 9. Нетурнирные варианты игры

### 900. Общие понятия

900.1. Этот раздел содержит дополнительные опциональные правила, которые могут использоваться для различных нетурнирных вариантов игры. Они не могут считаться исчерпывающими.

900.2. Нетурнирные варианты игры, представленные здесь, используют дополнительные игровые зоны, правила, карты и иные игровые материалы, не используемые в обычных партиях Magic.

### 901. Погоня по мирам (Planechase)

901.1. В варианте игры Погоня по мирам, карты измерений и феноменов добавляют дополнительные возможности и хаотичности игре. Вариант Погони по мирам использует обычные правила Magic с нижеследующими дополнениями.

901.2. Игра в варианте Погоня по мирам может быть как между двумя игроками, так и многопользовательской. Стандартный набор опций для многопользовательской игры это Куча мала с атакой нескольких игроков и без ограничения области влияния. Смотрите правило 806 «Вариант игры «Куча мала»».

901.3. В дополнение к стандартным игровым материалам, каждому игроку необходима колода измерений состоящая минимум из десяти карт измерений и/или феноменов, а также для игры требуется кубик измерений. В колоде измерений может быть не более двух карт феноменов. Каждая карта в колоде измерений должна иметь разное имя в своём англоязычном варианте. (Смотрите правило 309 «Измерение» и правило 310 «Феномен»).

901.3a Кубик измерений это шестигранный кубик. На одной стороне расположен символ Planeswalker'ов (PW). На одной стороне расположен символ хаоса {CHAOS}. Остальные стороны пустые.

901.4. В начале игры, каждый игрок тасует свою колоду измерений, так чтобы карты находились в случайном порядке. Каждая колода помещается лицом вниз рядом с библиотекой его владельца. Все карты измерений и феноменов остаются в зоне командования на протяжении игры и когда они являются частью колоды измерений и когда они находятся лицом вверх.

901.5. Как только все игроки оставили свои начальные руки и использовали способности карт, которые позволяют им выполнить действия с этими картами в начальной руке, стартующий игрок перемещает верхнюю карту его колоды измерений из колоды и переворачивает лицом вверх. Если это карта измерения, то эта карта является начальным измерением. Если это карта феномена, то этот игрок помещает эту карту на дно его колоды измерений и повторяет этот процесс до тех пор пока карта измерений не будет перевёрнута лицом вверх. (Смотрите правило 103.6). Способности любых карт перевёрнутых лицом вверх таким образом не срабатывают во время этого процесса.

901.6. Владельцем карты измерения или феномена является игрок, который начинает игру с этой картой в его колоде измерений. Игрок контролирующей лежащую лицом вверх карту измерения или феномена называется контролером измерения. Обычно, контролер измерения это активный игрок. Однако, если текущий контролер измерения покидает игру, то вместо этого следующий в порядке хода игрок, который не должен будет также покинуть игру, становится новым контролером измерения, а только потом старый контролер измерения покидает игру. Новый контролер измерения получает этот статус до тех пор пока он не покинет игру или другой игрок не станет активным игроком, в зависимости от того что произойдёт первым.

901.7. Любые способности карты измерения или феномена лежащей лицом вверх в зоне командования работают из этой зоны. Статические способности карты оказывают влияние на игру, срабатывающие способности могут срабатывать, а активируемые способности могут быть активированы.

901.7a Лежащие лицом вверх карты измерений или феноменов, которые переворачиваются лицом вниз, становятся новым объектом.

901.8. Игры в варианте Погоня по мирам содержат определённую срабатывающую способность, известную как «способность перехода в измерение» (planeswalking ability). Полный текст этой способности такой «Каждый раз когда вы выбрасываете {PW}, перейдите в измерение». (Смотрите правило 701.22 «Перейти в измерение»). Эта способность не имеет источника и контролируется игроком, бросок кубика измерений которого вызвал её срабатывание. Это исключение из правила 112.8.

901.9. В любой момент когда игрок имеет приоритет и стек пуст, но только во время главной фазы на его ходу, этот игрок может бросить кубик измерений. Использование этого действия стоит для игрока количество маны равное количеству раз, которое он ранее выполнял это действие в течении этого хода. Это специальное действие не использующее стек. Важно, что это количество не равно количеству раз, которое игрок бросал кубик измерений в этом ходу, если эффект предписывал игроку бросить кубик измерений в этом ходу. (Смотрите правило 115.2g).

901.9a Если кубик измерений выпадает на пустую сторону, то ничего не происходит. Активный игрок получает приоритет.

901.9b Если кубик выпадает на символ хаоса {CHAOS}, любые способности лежащего лицом вверх измерения, начинающиеся со слов «Когда вы выбрасываете {CHAOS}», срабатывают и помещаются в стек. Активный игрок получает приоритет.

901.9c Если кубик выпадает на символ Planeswalker'a {PW}, то «способность перехода в измерение» срабатывает и помещается в стек. Активный игрок получает приоритет. (Смотрите правило 901.8).

901.10. Когда игрок покидает игру, все объекты, владельцем которых является этот игрок,, за исключениями способностей от феномена, покидают игру (смотрите правило 800.4a). Если это включает лежащую лицом вверх карту измерения или карту феномена, то контролер измерения переворачивает лицом вверх верхнюю карту его колоды измерений. Это не действие вызванное состоянием. Это происходит сразу же как игрок покидает игру.

901.10a Если измерение покидает игру пока «способность перехода в измерение» находится в стеке, то эта способность перестаёт существовать.

901.10b Способности от феномена, владельцем которого является игрок покинувший игру, остаются в стеке контролируемые новым контролером измерения.

901.11. После того как игра началась, если игрок перемещает верхнюю карту его колоды измерений из этой колоды измерений и переворачивает её лицом вверх, то этот игрок «перешёл в измерение». Заканчиваются продолжительные эффекты с длительностью истекающей когда игрок переходит в измерение. Срабатывают способности срабатывающие когда игрок переходит в измерение. Смотрите правило 701.23.

901.11a Игрок может перейти в измерение под действием «способности перехода в измерение» (смотрите правило 901.8), из-за того что владелец лежащей лицом вверх карты измерения или карты феномена покидает игру (смотрите правило 901.10), или из-за того, что срабатывающая способность феномена покидает стек (смотрите правило 704.5x). Способности также могут предписывать игроку перейти в измерение.

901.11b Карта измерения, которая перевёрнута лицом вверх, это то измерение в которое переходит игрок. Карта измерения или карта феномена которая переворачивается лицом вниз, или которая покидает игру, это то измерение или феномен который игрок покидает.

901.11c Если игрок переходит в измерение когда лицом вверх находится более одной карты измерений, то этот игрок покидает все эти измерения.

901.12. В игре Погоня по мирам в варианте Двухголового Гиганта используются все правила для Двухголового Гиганта и все правила нетурнирного варианта игры Погоня по мирам, но со следующими исключениями.

901.12a Каждый игрок имеет собственную колоду измерений.



901.12b Контролер измерения это обычно главный игрок активной команды. Однако, если команда текущего контролера измерения должна покинуть игру, вместо этого главный игрок следующей по порядку хода команды, которая не должна покинуть игру, становится контролером измерения, затем команда старого контролера измерения покидает игру. Новый контролер измерения получает этот статус до тех пор пока он не покинет игру или другая команда не станет активной командой, в зависимости от того, что случится первым.

901.12c Не смотря на то, что лежащая лицом вверх карта измерения или феномена контролируется одним игроком, любая способность этого измерения или феномена, употребляющая ссылку «вы», применяется к обоим игрокам команды контролера измерения.

901.12d Поскольку каждый член активной команды является активным игроком, то каждый из них может бросать кубик измерений. Стоимость броска кубика измерений для каждого игрока базируется на том количестве бросков кубика измерений, которое уже совершил в этом ходу этот отдельный игрок.

901.13. В многопользовательских форматах отличных от «Большой резни», карты измерений и карты феноменов исключаются из опции ограниченной области влияния. Их способности и эффекты этих способностей влияют на все подходящие объекты и игроков в игре. (Смотрите правило 801 «Правило об ограниченной области влияния»).

901.14. В игре Погоня по мирам в формате «Большой резни» несколько карт измерений или несколько карт феноменов могут одновременно находиться лицом вверх.

901.14a Перед началом первого хода игры, каждый игрок начинающий игру с маркером хода задаёт начальное измерение (смотрите правило 901.5). Каждый из них является контролером измерения.

901.14b Если игрок должен покинуть игру и это должно привести к уменьшению количества маркеров хода в игре, то этот игрок сначала перестаёт быть контролером измерения (но при этом ни один другой игрок не становится контролером измерения), затем этот игрок покидает игру. Каждая карта измерения или карта феномена лежащая лицом вверх и контролируемая этим игроком помещается в низ библиотеки её владельца. Ни один из игроков не считается перешедшим в измерение.

901.15. Опция единой колоды измерений.

901.15a В качестве альтернативы, игра варианта Погоня по мирам может играть с одной единственной общей колодой измерений. В этом случае, количество карт в колоде измерений должно быть минимум сорок либо количество игроков в игре умноженное на десять, в зависимости от того что из этого меньше. Колода измерений не может содержать карт феноменов больше чем удвоенное количество игроков в игре. Все карты в колоде измерений должны иметь разные имена в их англоязычном варианте.

901.15b В игре Погоня по мирам с использованием опции единой колоды измерений, контролер измерения рассматривается как владелец всех карт в колоде измерений.

901.15c Если любое правило или способность ссылается на колоду измерений игрока, то используется общая колода измерений.

902. Авангард (Vanguard)

902.1. В варианте игры Авангард, карты авангарда позволяют каждому игроку играть роль известного персонажа. Каждый игрок имеет одну карту авангарда лежащую лицом вверх, способности и другие характеристики которой влияют на игру. Вариант игры Авангард использует обычные правила игры Magic, со следующими дополнениями.

902.2. Игра в варианте Авангарда может быть игрой с двумя игроками или многопользовательской.

902.3. В дополнение к обычным игровым материалам, каждому игроку необходима карта авангарда. Каждая карта авангарда помещается лицом вверх рядом библиотекой её владельца до начала игры. Все карты авангарда остаются в зоне командования на всё время игры.

902.4. Начальное количество жизни каждого игрока равно 20 плюс или минус модификатор жизни на его карте авангарда

***Пример:** Модификатор жизни на карте авангарда игрока равен -3. Начальное количество жизни этого игрока будет 17.*

902.5. Исходный размер руки каждого игрока равняется семи, но с учётом модификатора руки его карты авангарда.

902.5a Если игрок берёт пересдачу в игре варианта Авангард, также как и в обычной игре, этот игрок втасовывает свою руку в свою библиотеку, а затем набирает новую руку на одну карту меньше предыдущей. (В многопользовательской игре первая пересдача игрока делается с тем же количеством карт которое он имел в руке до этого.) Смотрите правило 103.4

***Пример:** Модификатор руки карты авангарда игрока равен +2. Этот игрок начинает игру с рукой из 9 карт. Если этот игрок берёт пересдачу, то он берёт новую руку из 8 карт. Следующая пересдача будет 7 карт и так далее.*

902.5b Максимальный размер руки игрока равен 7, но с учётом модификатора руки его карты авангарда

***Пример:** Модификатор руки карты авангарда игрока равен -1. Максимальный размер руки этого игрока равен 6. Если этот игрок имеет более шести карт в его руке, когда начинается шаг очистки, то он должен сбросить все карты кроме шести.*

902.6. Владельцем карты авангарда является игрок, начинающий игру с этой картой в зоне командования. Игрок контролирующей лежащую лицом вверх карту авангарда является её владельцем.

902.7. Способности лежащей лицом вверх в зоне командования карты авангарда действуют из этой зоны. Статические способности карты влияют на игру, срабатывающие способности могут срабатывать, а её активируемые способности могут быть активированы.

### 903. Командир (Commander)

903.1. В варианте игры Командир, каждая колода возглавляется легендарным существом называемым командиром колоды. Вариант игры Командир был создан и популяризирован фанатами. Независимый комитет по правилам поддерживает дополнительные ресурсы на сайте [MTGCommander.net](http://MTGCommander.net). Вариант игры Командир использует обычные правила Magic со следующими дополнениями.

903.2. Игра в Командира может быть игрой вдвоём или многопользовательской игрой. Для многопользовательского варианта умолчаниями являются вариант игры «Куча мала» с опцией атаки нескольких игроков и без опции ограниченной области влияния. Смотрите правило 806 «Вариант игры «Куча мала»».

903.3. Каждая колода имеет легендарное существо называемое её командиром. Это обозначение не является характеристикой объекта представленного этой картой. Напротив, это является атрибутом самой карты. Карта сохраняет это обозначение даже если сменяет зоны

*Пример: Командир, который был перевернут лицом вниз (например под действием эффекта Иксидрона) всё ещё остаётся командиром. Копирующий командира перманент (например такой как Двойные Телеса, копирующие командира на кладбище игрока) не является командиром.*

903.3a Некоторые карты planeswalker'ов имеют способность указывающую на то что эта карта может быть вашим командиром. Эта способность модифицирует правила сбора колоды и работает до начала игры. Смотрите также правило 112.6m.

903.3b Если командир игрока это соединяющаяся карта и она соединена с другой частью её соединяющейся пары, то получившийся соединённый перманент является командиром этого игрока.

903.4. Вариант игры Командир использует цветовую идентификацию для определения того какие карты могут быть в колоде с конкретным командиром. Цветовая идентификация карты это цвет или цвета любых символов маны в её мана-стоимости или тексте правил, плюс любые цвета задаваемые её способностями определяющими характеристики (смотрите правило 604.3) или индикатором цвета (смотрите правило 204)

*Пример: Bosh, Iron Golem это легендарный артефакт существо с мана стоимостью {8} и способностью «{3}{R}, пожертвуйте артефакт: Bosh, Iron Golem наносит целевому существу или игроку повреждения равные конвертированной мана-стоимости пожертвованного артефакта». Цветовая идентификация Bosh'a - красный.*

903.4a Цветовая идентификация устанавливается до начала игры.

903.4b Текст напоминания игнорируется при определении цветовой идентификации карты. Смотрите правило 207.2.

903.4c Ночная сторона двусторонней карты (смотрите правило 711) учитывается при определении цветовой идентификации карты. Это исключение из правила 711.4a

*Пример: Учтивый Ученый это передняя сторона двусторонней карты с мана-стоимостью {2}{U}. Жестокий Смертоубийца это ночная сторона этой двусторонней карты и имеет красный индикатор цвета. Цветовая идентификация этой карты - синий и красный.*

903.5. Каждая колода Командира следует следующим правилам сбора колоды.

903.5a Каждая колода должна содержать ровно 100 карт, включая её командира.

903.5b За исключением базовых земель, все карты в колоде формата Командир должны иметь разные имена на английском.

903.5c Карта может быть включена в колоду Командира только если каждый цвет в её цветовой идентификации также есть в цветовой идентификации командира колоды

**Пример:** Бражка, Мамаша Налетчиков это легендарное существо с мана-стоимостью  $\{4\}\{R/G\}\{R/G\}$ . Цветовая идентификация Бражки это красная и зелёная. Каждая карта в колоде Бражки как командира должна быть только красной, только зелёной, красной и зелёной одновременно, либо вообще не иметь цвета. Каждый символ маны в мана-стоимости или в тексте правил карты в этой колоде должен быть только красным, только зелёным, красным и зелёным одновременно, либо вообще не иметь цвета.

903.5d Карты с базовым типом земель могут быть включены в колоду Командира только если каждый цвет маны, которую они могут производить, входит в цветовую идентификацию этого командира

**Пример:** Цветовая идентификация Бражки, Мамаши Налетчиков это красная и зелёная. Колода на Бражке может включать земли в базовыми типами земли Гора и/или Лес. Она не может включать любые карты земель имеющие базовый тип земли Равнина, Остров или Болото.

903.6. В начале игры, каждый игрок помещает своего командира из колоды в зону командования лицом вверх. Затем каждый игрок тасует оставшиеся 99 карт его колоды так чтобы карты располагались в случайном порядке. Эти карты становятся библиотекой игрока.

903.7. Как только определяется игрок который будет ходить первым, каждый игрок делает своё количество жизни равным 40 и берёт руку из семи карт.

903.8. Игрок может разыгрывать из зоны командования командира владельцем которого он является. Розыгрыш командира из командной зоны стоит дополнительно  $\{2\}$  за каждый предыдущий раз когда игрок разыгрывал его из зоны командования в этой партии.

903.9. Если командир должен быть изгнан откуда угодно или помещён откуда угодно в руку владельца, на его кладбище или в библиотеку, то его владелец может вместо этого поместить его в зону командования. Этот эффект замещения может быть применён к одному и тому же событию более одного раза. Это исключение из правила 614.5.

903.9a Если командир является соединённым перманентом и его владелец решает таким образом поместить его в зону командования, то этот перманент и карта представляющая его, но не являющаяся командиром, помещаются в соответствующую зону, а карта представляющая его и являющаяся командиром помещается в зону командования.

903.10. Вариант игры Командир включает следующее дополнение для правил выигрыша и проигрыша партии. Все другие правила окончания игры также применяются. (Смотрите правило 104.)

903.10a Игрок получивший 21 или более боевое повреждений от одного и того же командира в течении этой игры проигрывает партию. (Это действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704).

903.11. Опция Схватки

903.11a Схватка это опция для другого стиля игры в Командир. Игра в Схватку использует правила Командира со следующими изменениями.

903.11b Колоды в Схватке обычно состоят из карт, легальных в Стандарде.

903.11c Игрок выбирает легендарное существо или planeswalker'a в качестве командира.

903.11d Колода должна содержать ровно 60 карт, включая командира.

903.11e В дуэльной версии Схватки, начальное количество жизней равно 25. В многопользовательской игре оно равно 30.

903.11f В игре в Схватку при первом муллигане игрок набирает новую руку с тем же количеством карт, что и было до этого. Последующие муллиганы проходят как обычно.

903.11g В игре в Схватку не используется действие, вызванное состоянием, описанное в правиле 704.5v, заставляющее игрока проиграть игру, если ему было нанесено 21 или более урона одним и тем же командиром.

#### 904. Архивраг (Archenemy)

904.1. В варианте игры Архивраг, команда игроков сражается против одного оппонента усиленного мощными картами замыслов. Вариант игры Архивраг использует обычные правила Magic, со следующими дополнениями.

904.2. Набор правил по умолчанию для игры в Архиврага это многопользовательский вариант «Команда на Команду» (смотрите правило 808) включающий только две команды. Используются правила об атаке нескольких игроков (смотрите правило 802) и правило общего хода команды (смотрите правило 805). Другие многопользовательские опции не используются.

904.2a Одна из команд состоит всего из одного игрока, который называется архиврагом.

904.2b Другая команда состоит из любого количества игроков.

904.3. В дополнение к обычным игровым материалам, архиврагу нужна колода замыслов как минимум из двадцати карт замыслов. Колода замыслов не может содержать более двух карт с одинаковыми английскими именами. (Смотрите правило 312 «Замысел»).

904.4. В начале игры архивраг тасует его колоду замыслов так чтобы карты располагались в случайном порядке. Колода замыслов помещается лицом вниз рядом с библиотекой архиврага. Все карты замыслов остаются в зоне командования на протяжении всей игры: и когда они часть колоды замыслов и когда они находятся лицом вверх.

904.5. Начальное количество жизни архиврага равно 40. Начальное количество жизни каждого другого игрока равно 20.

904.6. Вместо случайно выбранного игрока, первый ход игры делает архивраг.

904.7. Владелец карты замысла это игрок, который начал игру с ней в зоне командования. Игроком контролирующим лежащую лицом вверх карту замысла является её владелец.

904.8. Любые способности карты замысла лежащей лицом вверх в зоне командования работают из этой зоны. Статические способности карты оказывают влияние на игру, её срабатывающие способности могут срабатывать, а её активируемые способности могут быть активированы.

904.9. Сразу после начала предбоевой главной фазы архиврага во время каждого из его ходов, этот игрок перемещает верхнюю карту его колоды замыслов из этой колоды и переворачивает лицом вверх. Это называется «привести этот замысел в действие». (Смотрите правило 701.24). Это действие основанное на структуре хода и не использует стек. Способности этого замысла срабатывающие «Когда вы приводите этот замысел в действие» срабатывают.

904.10. Если карта не продолжительного замысла находится в зоне командования лицом вверх, и нет ни одной срабатывающей способности в стеке или в ожидании попадания в стек, то перед тем, как игрок в следующий раз должен получить приоритет, эта карта замысла переворачивается лицом вниз и помещается на дно колоды замыслов её владельца. (Это действие, вызванное состоянием. Смотрите правило 704.)

904.11. Как только продолжительная карта замысла приводится в действие, она остаётся лицом вверх в зоне командования до тех пор пока способность не заставит от неё отказаться (смотрите правило 701.25).

904.12. Опция «Суперзлодейская битва».

904.12a Как альтернативный вариант, игроки могут играть «кучу малу» где каждый игрок имеет свою собственную колоду замыслов. Используется правило об атаке нескольких игроков (смотрите правило 802). Другие многопользовательские опции не используются.

904.12b В такой игре каждый игрок является архиврагом.

904.12c Как и в обычной игре в «Кучу-малу» стартующий игрок определяется случайным образом. Все остальные правила, применяемые в игре в Архиврага к архиврагу, применяются каждому игроку в игре в «Суперзлодейскую битву».

## 905. Драфт Конспирация (Conspiracy Draft)

905.1. Вариант игры Драфт Конспирация состоит из выбора из бустеров (ограниченный формат игры где игроки выбирают карты из запечатанных бустеров чтобы собрать свои колоды) с последующей многопользовательской игрой. По умолчанию вариант игры Драфт Конспирация использует бустеры Magic: The Gathering—Conspiracy™.

905.1a Выбор из бустеров обычно состоит из трёх раундов выбора из бустеров. В каждом раунде выбора из бустеров, каждый игрок открывает бустер, выбирает одну карту, помещая её в стопку карт лицом вниз прямо перед собой, а затем передаёт оставшиеся карты следующему игроку. Каждый игрок затем выбирает карты из бустера переданного ему, а оставшиеся карты передаёт. Эта процедура продолжается до тех пор пока все карты в этом раунде выбора из бустеров не будут выбраны.

905.1b В первом и третьем раунде выбора из бустеров, каждый игрок передаёт бустера налево. Во втором раунде выбора из бустеров игроки передают бустеры направо.

905.1c Во время выбора из бустеров игрок может смотреть только те карты, что находятся в бустере из которого он на данный момент выбирает, карты которые он уже выбрал, карты которые показаны в данный момент, как указано в правиле 905.2b, и карты которые были выбраны лицом вверх, как указано в правиле 905.2c. Игрок не может показывать выбранные карты другим игрокам, если только способность не предписывает ему сделать это.

905.1d После выбора из бустеров и всех действий которые могут быть совершены во время и после выбора из бустеров, все карты выбранные игроком становятся набором карт этого игрока. Этот игрок составляет его колоду из этих карт и любого количества базовых земель. Смотрите правила 100.2b и 100.4b.

905.2. Некоторые карты имеют способности, которые функционируют в процессе выбора из бустеров.

905.2a В процессе выбора из бустеров не существует активного игрока или системы приоритетов. Если несколько игроков хотят совершить действие в одно и то же время во время выбора из бустеров и не могут выбрать порядок, то эти действия совершаются в случайном порядке.

905.2b Некоторые карты предписывают игроку показать их когда они выбраны и затем записать некоторую информацию, такую как число или цвет. На эту информацию во время игры могут ссылаться другие способности. После того как информация записана, выбранная карта переворачивается лицом вниз и добавляется к стопке выбранных игроком карт.

905.2c Некоторые карты предписывают игроку выбрать их лицом вверх. Каждая такая карта остаётся лицом вверх до тех пор пока выбор из бустеров не будет завершён, пока эффект не укажет игроку выбравшему эту карту перевернуть её лицом вниз или пока эта карта не покинет стопку карт выбранных этим игроком. Пока карта находится лицом вверх все игроки могут смотреть её.

905.3. Партия в Драфт Конспирацию это многопользовательская игра. Для многопользовательского варианта умолчаниями являются вариант игры «Куча мала» с опцией атаки нескольких игроков и без опции ограниченной области влияния. Смотрите правило 806 «Вариант игры «Куча мала»».

905.4. В начале партии, до того как тасуются колоды, каждый игрок может поместить любое количество карт конспирации из его дополнительной колоды в зону командования.

905.4a Карты конспирации со скрытым заявлением помещаются в зону командования лицом вниз. В любой момент когда у игрока есть приоритет, он может перевернуть лицом вверх любую лежащую лицом вниз карту конспирации под его контролем. Смотрите правило 702.105. «Скрытое заявление».

905.5. Владелец карты конспирации это игрок, который поместил её в зону командования в начале игры. Игрок контролирующей карту конспирации является её владельцем.

905.6. Как только определён стартующий игрок, каждый игрок устанавливает своё количество жизни равным 20 и берёт руку из семи карт.

## Словарь терминов

### А

#### **Abandon**

Отказаться.

Перевернуть лежащую лицом вверх продолжительную карту замысла рубашкой вверх и поместить её в низ колоды замыслов её владельца. Смотрите правило 701.25 «Отказаться».

#### **Ability**

Способность

1. Текст на объекте, объясняющий что этот объект делает или может делать.
2. Активируемая или срабатывающая способность в стеке. Способность в этом значении является объектом.

Смотрите правило 112 «Способности» и главу 6 «Заклинания, Способности и Эффекты».

#### **Ability Word**

Слово способности

Набранное курсивом слово, не имеющее отдельного значения в правилах, которое объединяет способности различных карт со схожим образом действия. Смотрите правило 207.2с.

#### **Absorb**

Поглощение

Способность с ключевым словом, предотвращающая повреждения. Смотрите правило 702.63 «Поглощение».



## **Activate**

Активировать

Поместить активируемую способность в стек и оплатить её стоимости, чтобы в конечном итоге она разрешилась и произвела эффект. Смотрите правило 602 «Активация активируемых способностей».

## **Activated Ability**

Активируемая способность

Вид способности. Активируемые способности записываются как «[Стоимость]:[Эффект]. [Инструкции по активации (если есть)].» Смотрите правило 112 «Способности», и правило

602 «Активация активируемых способностей».

## **Activation Cost**

Стоимость активации

Всё, располагающееся перед двоеточием в тексте активируемой способности. Стоимость должна быть оплачена для активации способности. Смотрите правило 117, «Стоимости», и правило 602 «Активация активируемых способностей».

## **Active Player**

Активный игрок

Игрок, чей ход сейчас идет. Смотрите правило 102.1.

## **Active Player, Nonactive Player Order**

Порядок «Активный игрок,  
Неактивный игрок»

Система, определяющая порядок, в котором игроки совершают выбор в случаях, когда несколько игроков должны совершить выбор в одно и то же время.

Смотрите правило 101.4. Это правило имеет другую форму для игр с использованием опции общего хода команды; смотрите правило 805.6.

### **Active Team**

Активная команда

Команда, чей ход сейчас идет, в игре с использованием правила общего хода команды.

Смотрите правило 805.4а.

### **Additional Cost**

Дополнительная стоимость

Стоимость, которая может быть у заклинания и которую контролирующей заклинание игрок может (а в некоторых случаях обязан) уплатить при его разыгрывании в дополнение к мана-стоимости того заклинания. Смотрите правило 117 «Стоимости», и правило 601 «Розыгрыш заклинаний».

### **Affinity**

Родство

Способность с ключевым словом, уменьшающая количество маны, необходимое для разыгрывания заклинания. Смотрите правило 702.40, «Родство».

### **Afflict**

Страдание

Способность с ключевым словом, которая заставляет защищающегося игрока терять жизни при блокировании. Смотрите правило 702.129, «Страдание».

### **Aftermath**

Последствия

Способность с ключевым словом которая позволяет игроку разыграть одну половину двойной карты из его кладбища. Смотрите правило 702.126, «Последствия».

### **Alternating Teams Variant**

Вариант игры с командами вперемешку

Многопользовательский вариант с участием двух или более команд с одинаковым числом игроков в каждой. Смотрите правило 811, «Вариант игры с командами вперемешку».

### **Alternative Cost**

Альтернативная стоимость

Стоимость, которая может быть у заклинания и которую контролирующий заклинание игрок может оплатить вместо мана-стоимости. Смотрите правило 117, «Стоимости», и правило 601, «Разыгрывание заклинаний».

### **Amplify**

Усиление

Способность с ключевым словом, позволяющая существу выйти на поле битвы с жетонами +1/+1 на нём. Смотрите правило 702.37 «Усиление».

### **Anchor Word**

Якорное слово

Слово, предшествующее одной или двум способностям, с которым перманент может выйти на поле битвы. Смотрите правило 614.12b.

### **Annihilator**

Аннигилятор

Способность с ключевым словом, которая делает существо особенно жестоким, когда оно атакует. Смотрите правило 702.85, «Аннигилятор».

### **Ante**

Ставка

1. Зона, используемая только когда игра идет «на ставки».
2. Переместить карту в зону ставок.  
Смотрите правило 407, «Зона ставок».

### **Any target**

Любая цель

Заклинание или способность могут потребовать «любую цель». «Любая цель» это то же самое, что и «целевое существо, игрок или planeswalker.» Смотрите правило 114.4.

### **APNAP Order**

Порядок АИНАИ

Смотрите Порядок «Активный игрок, Неактивный игрок».

### **Archenemy**

Архивраг

1. Разновидность многопользовательской игры, в которой один игрок играет сразу против нескольких при поддержке могущественных карт замыслов.  
Смотрите правило 904 «Архивраг»
2. В игре Архивраг это игрок, который играет с колодой замыслов.

### **Artifact**

Артефакт

Тип карты. Артефакт является перманентом. Смотрите правило 301 «Артефакты».

## **Artifact Creature**

Артефакт Существо

Сочетание типов артефакта и существа, подчиняется правилам для каждого из типов.

Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 302 «Существа».

## **Artifact Land**

Артефакт Земля

Сочетание типов артефакта и земли, подчиняется правилам для каждого из типов. Артефакты земли можно разыгрывать только как землю, а не как заклинание. Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 305 «Земли».

## **Artifact Type**

Тип артефакта

Подтип, соотносящийся с типом карт артефакт. Смотрите правило 301 «Артефакты». Список типов артефактов смотрите в правиле 205.3g.

## **As Though**

Как будто

Текст, используемый для обозначения того, что игра, для некоторого определенного требования, рассматривает условие как выполняющееся, даже если оно не выполняется. Смотрите правило 609.4.

## **Ascend**

Возвышение

Ключевое слово, позволяющее игроку получить благословение города, когда он контролирует десять или более перманентов. Смотрите правило 702.130, «Возвышение»

## **Assemble**

Это ключевое слово используется в Unstable и не включено в эти правила.

## **Assign Combat Damage**

Распределить боевые повреждения

Определить, каким образом атакующее или блокирующее существо нанесет свои боевые повреждения. Смотрите правило 510, «Шаг боевых повреждений».

## **Assist**

Ключевое слово, позволяющее другому игроку помочь разыграть заклинание. Смотрите 702.131, “Assist”

## **At End of Turn (Obsolete)**

В конце хода (устарело)

Условие срабатывания, ранее печатавшееся в способностях, которые срабатывали в начале заключительного шага (что не является последним событием хода).  
Карты, которые были изданы с такой формулировкой, получили исправления в базе карт Оракл. В новой формулировке такие способности срабатывают «в начале заключительного шага» или «в начале следующего заключительного шага».  
Смотрите правило 513 «Заключительный шаг».

## **Attach**

Прикрепить

Переместить Ауру, Снаряжение или Укрепление на другой объект. Смотрите правило 701.3 «Прикрепить»

## **Attack**

Атаковать

Отправить существо в бой наступающим. Существа могут атаковать только игроков и planeswalker'ов. Смотрите правило 508 «Шаг объявления атакующих».

### **Attack Alone**

Атаковать в одиночку

Существо «атакует в одиночку» (attacks alone), если оно является единственным существом, которое было назначено атакующим на шаге объявления атакующих. Существо «нападает одно» (is attacking alone), если оно является единственным атакующим в данный момент существом. Смотрите правило 506.5.

### **Attack Left Option**

Правило об атаке налево

Опция, которая может использоваться в некоторых многопользовательских вариантах.

Смотрите правило 803 «Правило об атаке налево и атаке направо».

### **Attack Multiple Players Option**

Правило об атаке нескольких игроков

Опция, которая может использоваться в некоторых многопользовательских вариантах.

Смотрите правило 802 «Правило об атаке нескольких игроков».

### **Attack Right Option**

Правило об атаке направо

Опция, которая может использоваться в некоторых многопользовательских вариантах.

Смотрите правило 803 «Правило об атаке налево и атаке направо».

## **Attacking Creature**

Атакующее существо

Существо, которое либо было назначено в составе легального набора атакующих во время фазы боя (и были уплачены все стоимости атаки, если таковые имелись), либо было выведено на поле битвы атакующим. Оно остаётся атакующим пока не будет удалено из боя или до окончания фазы боя, в зависимости от того, что из этого наступит раньше. Смотрите правило 508 «Шаг объявления атакующих».

## **Attacking Team**

Атакующая команда

Команда, которая может атаковать в течении фазы боя в многопользовательской игре, использующей опцию общих ходов. Смотрите правило 805.

## **Attacks and Isn't Blocked**

Атакует и не заблокирован

Способность, срабатывающая когда существо «атакует и не заблокировано», срабатывает, когда существо становится незаблокированным атакующим существом. Смотрите правило 509.1h.

## **Aura**

Аура

Подтип чар. Заклинания ауры имеют целью объект или игрока, и перманенты ауры прикрепляются к объекту или игроку. Смотрите правила 303 «Чары» и 702.5 «Зачаровать».

## **Aura Swap**

Обмен аурами

Способность с ключевым словом, позволяющая поменять местами ауру на поле битвы и ауру из вашей руки. Смотрите правило 702.64 «Обмен аурами».



## **Awaken**

Пробуждение

Способность с ключевым словом, которая позволяет вам превратить землю под вашим контролем в существо. Смотрите правило 702.112 «Пробуждение».

## **B**

### **Banding, “Bands with Other”**

Объединение, «Объединение с другими»

Способность с ключевым словом, изменяющая правила назначения атакующих и правила распределения боевых повреждений. «Объединение с другими» - особая версия этой способности. Смотрите правило 702.21 «Объединение».

### **Base Power, Base Toughness**

Базовая сила, базовая выносливость

Эффекты изменяющие базовую силу и/или базовую выносливость существа устанавливают одно или оба этих значения в определённое число. Смотрите правило 613 «Взаимодействие продолжительных эффектов».

## **Basic**

Базовый

Супертип, как правило, относящийся к землям. Любая земля с этим супертипом является базовой землёй. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

### **Basic Landcycling**

Цикл базовых земель

Смотрите Цикл по типу.

## **Basic Land Type**

Тип базовой земли

Существует пять «типов базовых земель»: Равнина, Остров, Болото, Гора и Лес. С каждым из них связана своя мана-способность. Смотрите правило 305 «Земли».

## **Battle Cry**

Боевой клич

Способность с ключевым словом, которая делает других атакующих существ в бою лучше.

Смотрите правило 702.90 «Боевой клич».

## **Battlefield**

Поле битвы

Зона. Поле битвы это зона в которой существуют перманенты. Она также известна как зона «в игре». Смотрите правило 403 «Поле битвы».

## **Becomes**

Становится

Слово используемое в описании некоторых событий срабатывания для обозначения изменения статуса или характеристики. Смотрите правило 603.2d.

## **Beginning of Combat Step**

Шаг начала боя

Часть хода. Этот шаг является первым в фазе боя. Смотрите правило 507 «Шаг начала боя».

## **Beginning Phase**

Начальная фаза

Часть хода. Это первая фаза хода. Смотрите правило 501 «Начальная фаза».

## **Bestow**

Дар

Способность с ключевым словом, позволяющая карте существа быть разыгранной как Аура.

Смотрите правило 702.102 «Дар».

## **Block**

Блокировать

Отправить существ в бой в защиту. Существо может блокировать атакующее существо. Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих»

## **Block Alone**

Блокировать в одиночку

Существо «блокирует в одиночку», если это единственное существо, объявленное блокирующим во время шага объявления блокирующих. Существо «блокирует одно», если оно является единственным блокирующим в данный момент. Смотрите правило 506.5.

## **Blocked Creature**

Заблокированное существо

Атакующее существо, которое было заблокировано другим существом или стало заблокированным в результате какого-либо эффекта. Оно остаётся заблокированным до момента удаления из боя, до того, как станет незаблокированным в результате какого-либо эффекта, или до момента завершения фазы боя, в зависимости от того, что из этого наступит раньше. Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих».

## **Blocking Creature**

Блокирующее существо

Существо, которое либо было назначено в составе легального набора блокирующих во время фазы боя (и были уплачены все стоимости блока, если таковые имелись), либо было выведено на поле битвы блокирующим. Оно остается блокирующим до момента удаления из боя или до момента завершения фазы боя, в зависимости от того, что из этого наступит раньше. Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих».

## **Bloodthirst**

Кровожадность

Способность с ключевым словом, благодаря которой существо может выйти на поле битвы с жетонами +1/+1 на нём. Смотрите правило 702.53 «Кровожадность».

## **Bolster**

Подмога

Действие с ключевым словом, которое помещает жетоны +1/+1 на самое слабое существо под контролем игрока. Смотрите правило 701.32 «Подмога»

## **Booster Pack**

Бустер

Набор запечатанных карт Magic из определённого выпуска. Бустеры используются в ограниченных форматах. Смотрите правило 100.2b.

## **Brawl**

Схватка

Вариант игры в Командира. Смотрите правило 903.11.

## **Bury (Obsolete)**

Похоронить (устарело)

Термин, означавший «положить [перманент] на кладбище его владельца». В основном, карты, которые были напечатаны с словом «похороните», получили исправления в базе карт Оракл и теперь читаются как «Уничтожьте [перманент]». Он не может быть регенерирован» или «Пожертвуйте [перманент]».

## **Bushido**

Бусидо

Способность с ключевым словом, которая делает существо лучше в бою. Смотрите правило 702.44 «Бусидо».

## **Buyback**

Выкуп

Способность с ключевым словом у мгновенных заклинаний и волшебства, позволяющая заклинанию вернуться в руку его владельца, когда оно разрешается. Смотрите правило 702.26 «Выкуп».

## **C**

### **Card**

Карта

Стандартный компонент игры. Карты Magic могут быть традиционными или нетрадиционными. Фишки не считаются картами. В тексте заклинаний и способностей термин «карта» используется только для указания на карты, не находящиеся на поле битвы или в стеке, такие как карта существа в руке игрока. Смотрите правило 108 «Карты».

### **Card Pool**

Набор карт

В ограниченном формате, карты которые игрок может использовать, в дополнение к картам базовых земель, чтобы составить свою колоду.

## **Card Type**

Тип карты

Характеристика. За исключением способностей в стеке, каждый объект обладает типом карты, даже если этот объект не является картой. Для каждого типа карты существуют свои правила. Смотрите правило 205 «Строка типа», и главу 3 «Типы карт».

## **Cascade**

Каскад

Способность с ключевым словом, которая может позволить игроку разыграть случайное дополнительное заклинание бесплатно. Смотрите правило 702.84 «Каскад».

## **Cast**

Разыграть

Взять карту из зоны, где она находится (обычно, из руки), положить в стек и оплатить её стоимости, чтобы она в итоге разрешилась и произвела эффект. Смотрите правило 601 «Розыгрыш заклинаний».

## **Caster (Obsolete)**

Творец (устарело)

Устаревший термин, обозначающий игрока, разыгрывающего заклинание. В основном, карты, которые были напечатаны со словом «творец», получили исправления в базе карт Оракл, с заменой на «контролирующий игрок».

## **Casting Cost (Obsolete)**

Стоимость сотворения (устаревшее)

Устаревший термин для мана-стоимости. Карты, напечатанные с этим текстом, получили исправление в базе карт Оракл.

### **Champion, Championed**

Заступник, заступились

Заступник - это способность с ключевым словом, которая позволяет одному существу

временно заменить другое. За перманент «заступились» другим перманентом, если последний изгоняет первый в результате способности заступника. Смотрите правило 702.71

«Заступник».

### **Change a Target**

Изменить цель

Выбрать новую, легальную цель для заклинания или способности. Смотрите правило 114.7.

### **Changeling**

Перевертыш

Способность, определяющая характеристики, которая дает объекту все типы существ.

Смотрите правило 702.72, «Перевертыш».

### **Chaos Ability**

Способность Хаоса (Chaos Ability)

Способность карты измерения, которая срабатывает «Каждый раз когда вы выбрасываете {CHAOS}» на кубике измерений в нетурнирном варианте игры Погоня по мирам. Смотрите правило 309.7.

### **Chaos Symbol**

## Символ Хаоса

Символ Хаоса {CHAOS} имеется на кубике измерений и некоторых срабатывающих способностях карт измерений в нетурнирном варианте игры Погоня по мирам. Смотрите правило 107.12.

## Characteristics

Характеристики

Информация, определяющая объект. Смотрите правило 109.3.

## Characteristic-Defining Ability

Способность, определяющая характеристики

Вид статических способностей, сообщающих информацию о характеристиках объекта, которые обычно можно найти где-либо на объекте (например, в мана-стоимости, строке типа, поле силы/выносливости). Смотрите правило 604.3.

## Checklist Card

Карта-список

Игровой материал с рубашкой карт Magic, который может быть использован для представления двусторонних карт или соединяющихся карт. Смотрите правило 713 «Карты-списки».

## Cipher

Шифр

Способность с ключевым словом, позволяющая вам закодировать карту на существе и разыгрывать эту карту каждый раз, когда то существо наносит боевые повреждения игроку. Смотрите правило 702.98 «Шифр».

## City's Blessing



Благословение города

Свойство, которое может иметь игрок. Ключевое слово Возвышение дает игроку Благословение, если тот игрок контролирует хотя бы десять перманентов. Смотрите правило 702.130.

## **Clash**

Столкнуться

Мини-соревнование, использующее верхние карты библиотек игроков. Смотрите правило

701.22 «Столкнуться».

## **Cleanup Step**

Шаг очистки

Часть хода. Это второй и последний шаг заключительной фазы. Смотрите правило 514 «Шаг очистки».

## **Collector Number**

Коллекционный номер

Номер, напечатанный на большинстве карт, не влияющий на игровой процесс. Смотрите правило 212 «Информационная строка».

## **Color**

Цвет

1. Характеристика объекта. Смотрите правило 105 «Цвета» и правило 202 «Мана-стоимость и цвет».
2. Атрибут, который может иметь мана. Смотрите правило 106 «Мана».

## **Colorless**

Бесцветный

1. Объект, не имеющий цвета, является бесцветным. Бесцветный - это не цвет. Смотрите правило 105 «Цвета» и правило 202 «Мана-стоимость и цвет».

2. Тип маны. Смотрите правило 106 «Мана» и правило 107.4с.

## **Color Identity**

Цветовая идентификация

Совокупность цветов, которая определяет, какие карты могут быть включены в колоду в любительском формате Командир. Смотрите правило 903.4.

## **Color Indicator**

Индикатор цвета

Характеристика объекта. Смотрите правило 105 «Цвета» и правило 204 «Индикатор цвета».

## **Combat Damage**

Боевые повреждения

Повреждения, наносимые на шаге боевых повреждений атакующими и блокирующими существами, как следствие боя. Смотрите правило 510 «Шаг боевых повреждений».

## **Combat Damage Step**

Шаг боевых повреждений

Часть хода. Это четвертый шаг фазы боя. Смотрите правило 510 «Шаг боевых повреждений».

## **Combat Phase**

Фаза боя

Часть хода. Это третья фаза хода. Смотрите правило 506 «Фаза боя».

## **Command**

Командование

Зона для некоторых специализированных объектов, которые оказывают всеобъемлющее воздействие на игру, но не являются перманентами и не могут быть уничтожены. Смотрите правило 408 «Зона командования».

## **Commander**

Командир

1. Формат, в котором каждую колоду возглавляет легендарное существо. Смотрите правило 903 «Командир».
2. Обозначение, которое дается некоторому легендарному существу в колоде каждого игрока в формате Командир.

## **Commander Ninjutsu**

Вариант способности ниндзюцу. Смотрите правило 702.48.

## **Commander Tax**

Налог командира

Неформальное обозначение дополнительной стоимости командира, разыгрываемого из командной зоны. Смотрите правило 903.8.

## **Concede**

Сдаться

Покинуть игру. Сдача немедленно приводит к тому, что игрок покидает игру и проигрывает эту партию. Смотрите правило 104 «Окончание игры».

## **Conspiracy**

## Конспирация

Тип карт используемый в ограниченных форматах, таких как Драфт Конспирация. Карта конспирации не является перманентом. Смотрите правило 313 «Конспирация».

## **Conspiracy Draft**

### Драфт Конспирация

Нетурнирный вариант игры в котором игроки участвуют в выборе из бустеров, а затем играют многопользовательские партии. Смотрите правило 905 «Драфт конспирация».

## **Conspire**

### Заговор

Способность с ключевым словом, которая создает копию заклинания. Смотрите правило 702.77 «Заговор».

## **Constructed**

### Турнир с собранной колодой

Способ игры, при котором каждый игрок создает свою колоду заранее. Смотрите правило 100.2a.

## **Continuous Effect**

### Продолжительный эффект

Эффект, который изменяет характеристики объектов или контроль над объектами, влияет на игроков или правила игры ограниченный или неограниченный период времени. Смотрите правило 611 «Продолжительные эффекты».

## **Continuous Artifact (Obsolete)**

Постоянный артефакт (устарело)

Устаревший термин, использовавшийся ранее в строке типа артефактов без активируемых способностей. Карты, напечатанные с этим текстом, получили исправление в базе карт Оракл до простого «Артефакт».

### **Control, Controller**

Контроль, контролирующий игрок

«Контроль» - это система, определяющая, кто будет использовать объект в игре. «Игрок, контролирующий» объект, это игрок, который контролирует его в данный момент. Смотрите правило 108.4.

### **Control Another Player**

Контролировать другого игрока

Осуществлять все выборы и решения, которые игроку разрешается или предписывается осуществлять правилами или любыми объектами. Смотрите правило 715 «Контроль над другим игроком».

### **Converted Mana Cost**

Конвертированная мана-стоимость

Общее количество маны в мана-стоимости, независимо от ее цвета. Смотрите правило 202.3.

### **Convoke**

Созыв

Способность с ключевым словом, уменьшающая количество маны, необходимое для оплаты розыгрыша заклинания. Смотрите правило 702.50 «Созыв».

### **Copiable Values**

## Копируемые величины

Значения характеристик объекта, которые проверяются эффектами копирования. Смотрите правила 706.2 и 706.3.

## Copy

Копировать, копия

1. Создать новый объект, копируемые величины которого получены от другого объекта.
2. Объект, копируемые величины которого получены от другого объекта. Смотрите правило 706 «Копирование объектов».

## Cost

Стоимость

Действие или оплата, необходимые для выполнения другого действия или препятствования осуществлению другого действия. Смотрите правило 117 «Стоимости».

## Counter

Отменить, Жетон

1. Отменить заклинание или способность так, что они не разрешаются и не производят никакого эффекта. Смотрите правило 701.5 «Отменить».
2. Метка, помещаемая на объект или игрока, которая изменяет их характеристики, либо взаимодействует с правилами или способностями. Смотрите правило 121 «Жетоны».

## Counts As (Obsolete)

Считается (устарело)

Некоторые старые карты были напечатаны с текстом, утверждающим, что карта «считается» чем-либо. Карты, напечатанные с этим текстом, получили исправление в базе карт Оракл и утверждают, что карта действительно этим является.

## **Create**

Создать

Создать фишку это поместить фишку на поле битвы. Смотрите правило 701.6 «Создать».

## **Creature**

Существо

Тип карты. Существо является перманентом. Смотрите правило 302 «Существа».

## **Creature Type**

Тип существа

Подтип, соотносящийся с типом карт «Существо» и типом карт «Племенное». Смотрите правила 302 «Существа» и 308 «Племенное». Список типов существ смотрите в правиле 205.3m.

## **Crew**

Экипаж

Способность с ключевым словом позволяющая вам превратить Машину в артефакт существо. Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 702.121 «Экипаж».

## **Cumulative Upkeep**

Накопительная поддержка

Способность с ключевым словом, налагающая увеличивающуюся стоимость для сохранения перманента на поле битвы. Смотрите правило 702.23 «Накопительная поддержка».

## **Cycling**

Цикл

Способность с ключевым словом, позволяющая карте с этой способностью быть сброшенной, для замены на другую карту. Смотрите правило 702.28 «Цикл».

## **D**

### **Damage**

Повреждения

Объекты могут наносить «повреждения» существам, planeswalker-ам или игрокам. Это, как правило, приносит вред объекту или игроку получающему эти повреждения. Смотрите правило 119 «Повреждения».

### **Damage Assignment Order**

Порядок нанесения повреждений

Порядок, который объявляется на шаге назначения блокирующих и в котором атакующее существо распределит свои боевые повреждения нескольким блокирующим его существам, или блокирующее существо распределит свои боевые повреждения нескольким заблокированным им существам. Смотрите правила 509.2 и 509.3.

### **Dash**

Рывок

Способность с ключевым словом, которая позволяет существам быть особенно агрессивными. Смотрите правило 702.108 «Рывок».

### **Deal**

Нанести



Смотрите Повреждения.

## **Deathtouch**

Смертельное касание

Способность с ключевым словом, делающая повреждения, наносимые объектом, особенно эффективными. Смотрите правило 702.2 «Смертельное касание».

## **Deck**

Колода

Набор карт игрока, с которым он начинает игру; она становится библиотекой того игрока.

Смотрите правило 100 «Общие понятия», и правило 103 «Подготовка к игре».

## **Declare Attackers**

Объявить атакующих

Выбрать набор существ, которые будут атаковать, объявить для каждого существа, будет ли оно атаковать защищающегося игрока или planeswalker-а под контролем того игрока, плюс уплатить любые необходимые стоимости, для разрешения тем существам атаковать. Смотрите правило 508.1.

## **Declare Attackers Step**

Шаг объявления атакующих

Часть хода. Это второй шаг в фазе боя. Смотрите правило 508, «Шаг объявления атакующих».

## **Declare Blockers**

Объявить блокирующих

Выбрать набор существ, которые будут блокировать, объявить для каждого существа, какое именно атакующее существо будет заблокировано этим существом, плюс уплатить любые необходимые стоимости, для разрешения тем существам блокировать. Смотрите правило 509.1.

## **Declare Blockers Step**

Шаг объявления блокирующих

Часть хода. Это третий шаг фазы боя. Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих».

## **Defender**

Защитник

Способность с ключевым словом, запрещающая существу атаковать. Смотрите правило 702.3 «Защитник».

## **Defending Player**

Защищающийся игрок

Игрок, который может быть атакован и чьи planeswalker-ы могут быть атакованы во время фазы боя. Смотрите правило 506.2. В некоторых многопользовательских играх может быть более одного защищающегося игрока; смотрите правило 802 «Правило об атаке нескольких игроков» и правило 810.7.

## **Defending Team**

Защищающаяся команда

Команда, которая может быть атакована и чьи planeswalker-ы могут быть атакованы во время фазы боя в игре с опцией общих ходов команд. Смотрите правило 805.

## **Delayed Triggered Ability**

Отложенная срабатывающая способность

Способность, созданная эффектами, порождёнными на разрешении заклинания или способности, либо при применении каких-либо эффектов замещения, и которая осуществляет нечто позднее, нежели прямо в этот момент. Смотрите правило 603.7.

## **Delve**

Выкапывание

Способность с ключевым словом, уменьшающая количество маны, необходимое для розыгрыша заклинания. Смотрите правило 702.65 «Выкапывание».

## **Dependency**

Зависимость

Система, которая может использоваться для определения порядка, в котором применяются на одном и том же слое или подслое продолжительные эффекты. Смотрите правило 613.7. Смотрите также «Порядок временных меток».

## **Deploy Creatures Option**

Правило о редислокации существ

Опция, которая может использоваться в некоторых многопользовательских вариантах для передачи контроля над существами между товарищами по команде. Смотрите правило 804 «Правило о редислокации существ».

## **Destroy**

Уничтожить

Переместить перманент с поля битвы на кладбище его владельца. Смотрите правило 701.7 «Уничтожить».

## **Detain**

## **Задержать**

Действие с ключевым словом, которое временно запрещает перманенту атаковать, блокировать, а также активировать активируемые способности этого перманента. Смотрите правило 701.28 «Задержать».

## **Dethrone**

### Свержение

Способность с ключевым словом, помещающая +1/+1 жетон на существо, когда то атакует игрока с наибольшим количеством жизни. Смотрите правило 702.104 «Свержение».

## **Devoid**

### Лишение

Способность, определяющая характеристики, которая делает объект бесцветным. Смотрите правило 702.113 «Лишение».

## **Devotion**

### Преданность

Численное значение, имеющееся у игрока, равное количеству символов маны определенного цвета среди мана-стоимостей перманентов, контролируемых этим игроком. Смотрите правило 700.5.

## **Devour**

### Пожирание

Способность с ключевым словом, благодаря которой существо может выйти на поле битвы с жетонами +1/+1 на нём. Смотрите правило 702.81 «Пожирание».

## **Dies**

Умирает

Существо или planeswalker «умирает», если оно попадает с поля битвы на кладбище. Смотрите правило 700.4.

### **Discard**

Сбросить

Переместить карту из руки ее владельца на кладбище того игрока. Смотрите правило 701.8 «Сбросить».

### **Double Agenda**

Вариант способности hidden agenda. Смотрите правило 702.105.

### **Double-Faced Cards**

Двусторонние карты

Карты с двумя лицевыми сторонами (по одной на каждой стороне карты) и без рубашки Magic. Смотрите правило 711 «Двусторонние карты».

### **Double Strike**

Двойной удар

Способность с ключевым словом, позволяющая существу нанести боевые повреждения дважды. Смотрите правило 702.4 «Двойной удар».

### **Draft**

Выбор из бустеров, выбрать карту

1. Ограниченный формат, в котором игроки выбирают карты по одной за раз из бустеров, затем составляют колоды только из выбранных карт и карт базовых земель.
2. Выбрать карту во время выбора из бустеров и положить её в свой набор карт.

## **Draft Round**

Раунд выбора из бустеров

Часть выбора из бустеров в которой каждый игрок открывает запечатанный бустер и в итоге выбираются все карты из этих бустеров. Смотрите правила 905.1a и 905.1b.

## **Draw**

Взять, Ничья

1. Положить верхнюю карту библиотеки игрока в его руку в результате действия, основанного на структуре хода, или в результате эффекта, который использует слово «возьмите» («берёт»). Смотрите правило 120 «Взятие карты».
2. Результат игры, в которой ни один из игроков не выигрывает и не проигрывает. Смотрите правило 104.4.

## **Draw Step**

Шаг взятия карты

Часть хода. Этот шаг является третьим и заключительным шагом начальной фазы. Смотрите правило 504 «Шаг взятия карты».

## **Dredge**

Перетягивание

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку вернуть карту со своего кладбища в свою руку. Смотрите правило 702.51 «Перетягивание».

## **During (Obsolete)**

Во время (устарело)

На некоторых старых картах использовалась фраза «во время [фазы], [действие]». Эти способности назывались «способностями фазы». В целом, карты, которые были напечатаны со способностями фазы, получили исправления в базе карт Оракл, и теперь их способности срабатывают в начале шага или фазы. Фраза «во время» до сих пор встречается в тексте современных карт, но используется только в обычном смысле, а не в качестве игрового термина.

## **E**

### **Echo**

Эхо

Способность с ключевым словом, устанавливающая стоимость для сохранения перманента на поле битвы. Смотрите правило 702.29 «Эхо».

### **EDH** (устарело)

Прежнее название любительского варианта игры Командир. Смотрите правило 903 «Командир».

### **Effect**

Эффект

Нечто, происходящее в игре, как результат заклинания или способности. Смотрите правило

609 «Эффекты».

### **Embalm**

Бальзамирование

Способность с ключевым словом, которая позволяет игроку изгнать карту существа из его кладбища, чтобы создать фишку копию белого Зомби являющуюся мумифицированной версией этой карты. Смотрите правило 702.127, «Бальзамирование».

## **Emblem**

Эмблема

Эмблема это маркер, используемый для представления объекта, имеющего одну или более способностей и никаких других характеристик. Смотрите правило 113 «Эмблемы».

## **Emerge**

Явление

Способность с ключевым словом, которая позволяет игроку разыграть заклинание дешевле, за счёт пожертвования существа. Смотрите правило 702.118 «Явление».

## **Emperor**

Император

Средний игрок каждой команды в варианте игры Император. Смотрите правило 809 «Вариант игры «Император»».

## **Emperor Variant**

Вариант игры «Император»

Многопользовательский вариант с участием команд по три игрока в каждой. Смотрите правило 809 «Вариант игры «Император»».

## **Enchant**

Зачаровать

Способность с ключевым словом, определяющая что может быть целью заклинание Ауры и то к чему Аура-перманент может быть прикреплена. Смотрите правило 303 «Чары» и правило 702.5 «Зачаровать».

## **Enchantment**



## Чары

Тип карты. Чары являются перманентом. Смотрите правило 303 «Чары». Смотрите также Аура.

## Enchantment Type

Тип чар

Подтип, соотносящийся с картами типа «Чары». Смотрите правило 303 «Чары». Список типов чар приведён в правиле 205.3h.

## Encoded

Закодированный

Термин, описывающий связь между перманентом и картой, изгнанной при помощи способности шифра. Смотрите правило 702.98 «Шифр».

## Encounter

Открыть

Переместить карту феномена с верха колоды измерений и перевернуть ее лицом вверх.

Смотрите правило 310 «Феномен».

## End of Combat Step

Шаг конца боя

Часть хода. Этот шаг является пятым и заключительным в фазе боя. Смотрите правило 511 «Шаг конца боя».

## End Step

Заключительный шаг

Часть хода. Этот шаг является первым в завершающей фазе. Смотрите правило 513 «Заключительный шаг».

### **End the Turn**

Завершение хода

«Завершить ход» в результате эффекта значит беспрепятственно и быстро пропустить практически всё, что должно было случиться в этом ходу. Смотрите правило 716 «Завершение хода».

### **Ending Phase**

Завершающая фаза

Часть хода. Эта фаза является пятой и заключительной в ходу. Смотрите правило 512 «Завершающая фаза».

### **Energy Symbol**

Символ энергии

Символ энергии {E} представляет один жетон энергии. Чтобы заплатить {E} игрок удаляет один жетон энергии с себя.

### **Enters the Battlefield**

Выходит на поле битвы

Перманент, не являющийся фишкой, «выходит на поле битвы», когда он перемещается на поле битвы из другой зоны. Фишка «выходит на поле битвы» когда она создается. Смотрите правила 403.3, 603.6a, 603.6d и 614.12.

### **Entwine**

Сплетение

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку выбрать все моды заклинания вместо того, чтобы выбрать только одну. Смотрите правило 702.41 «Сплетение».

## **Epic**

Эпический

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку копировать заклинание в начале каждого его шага поддержки, до конца игры теряя возможность разыграть любые другие заклинания. Смотрите правило 702.49 «Эпический».

## **Equip**

Снарядить

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку прикрепить Снаряжение к существу под его контролем. Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 702.6 «Снарядить».

## **Equipment**

Снаряжение

Подтип артефактов. Снаряжение может быть прикреплено к существам. Смотрите правило

301 «Артефакты» и правило 702.6 «Снарядить».

## **Escalate**

Эскалация

Способность с ключевым словом на некоторых модальных заклинаниях, которая налагает дополнительную стоимость за выбор дополнительных мод. Смотрите правило 702.119 «Эскалация».

## **Eternalize**

Увековечивание

Способность с ключевым словом, которая позволяет изгнать карту существа из кладбища, чтобы получить его увековеченную версию в виде фишки. Смотрите правило 702.128 «Увековечивание».

### **Evasion Ability**

Способность уклонения

Способность, ограничивающая то, какие именно существа могут блокировать атакующее существо. Смотрите правила 509.1b-c.

### **Event**

Событие

Все, что угодно, происходящее в игре. Смотрите правило 700.1.

### **Evoke**

Вызывание

Способность с ключевым словом, заставляющая пожертвовать перманент, когда он выходит на поле боя. Смотрите правило 702.73 «Вызывание».

### **Evolve**

Эволюция

Способность с ключевым словом, позволяющая вам положить на существо жетон +1/+1, когда более крупное существо выходит на поле битвы под вашим контролем. Смотрите правило 702.99 «Эволюция».

### **Exalted**

Повышение

Способность с ключевым словом, которая может сделать существо лучше в бою. Смотрите правило 702.82 «Повышение».

## **Exchange**

Обменять

Поменять две вещи, такие как объекты, наборы объектов или количество жизней. Смотрите правило 701.10 «Обменять».

## **Exert**

Подстегнуть

Действие с ключевым словом, которое не даёт перманенту развернуться во время следующего шага разворота подстегнувшего его игрока. Смотрите правило 701.38, «Подстегнуть».

## **Exile**

Изгнание, Изгнать

1. Зона. Изгнание главным образом это область удержания карт. Ранее была известна как зона «удалённого-из-игры» (removed-from-the-game).
2. Положить объект в зону изгнания из любой зоны, в которой он находится. «Изгнанная» карта - это карта, которая помещена в зону изгнания.

Смотрите правило 406 «Изгнание».

## **Expansion Symbol**

Символ выпуска

Символ выпуска карты - маленькое изображение, обычно напечатанное ниже правого края иллюстрации, которое не имеет влияния на игровой процесс. Смотрите правило 206 «Символ выпуска».

## **Exploit**

Угнетение

Способность с ключевым словом, позволяющая вам пожертвовать существо для получения выгоды. Смотрите правило 702.109 «Угнетение».\

Explore

Применить Разведку

Ключевое действие, заставляющее игрока показать верхнюю карту своей библиотеки и провести с ней дальнейшие действия, в зависимости от того, была ли это карта земли или нет. Смотрите правило 701.39.

**Extort**

Вымогательство

Способность с ключевым словом, позволяющая вам получить жизни и заставить оппонентов потерять жизни, когда вы разыгрываете заклинание. Смотрите правило 702.100 «Вымогательство».

**Extra Turn**

Дополнительный ход

Ход, созданный эффектом заклинания или способности. Смотрите правило 500.7. Информация дополнительных ходах в многопользовательской игре с использованием общего хода команды указана в правиле 805.8. О дополнительных ходах в игре формата «Большая резня», смотрите правило 807.4.

**F**

**Fabricate**

Производство

Способность с ключевым словом, позволяющая вам выбрать между созданием фишек Сервотронов или помещением +1/+1 жетонов на существо. Смотрите правило 702.122 «Производство».

## **Face Down**

Лицом вниз, рубашкой вверх

Карта находится «рубашкой вверх», если она физически располагается так, чтобы была видна ее рубашка. В некоторых зонах карты как правило лежат лицом вниз. Смотрите главу

4 «Зоны».

2. Статус, который может иметь перманент. Смотрите правило 110.6 и правило 702.36 «Оборотень».

3. Для заклинания лицом вниз имеются дополнительные правила. Смотрите правило 707 «Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх» и правило 702.36 «Оборотень».

## **Face Up**

Лицом вверх, рубашкой вниз

1. Карта находится «рубашкой вниз», если она физически располагается так, чтобы было

видно ее лицо. В некоторых зонах карты как правило лежат лицом вверх. Смотрите главу 4 «Зоны».

2. Статус перманента, который он имеет по умолчанию. Смотрите правило 110.6 и правило 702.36 «Оборотень».

## **Fading**

Затухание

Способность с ключевым словом, ограничивающая время пребывания перманента на поле битвы. Смотрите правило 702.31 «Затухание».

## **Fateseal**

Сглазить

Осуществить манипуляции с несколькими картами с верха библиотеки оппонента. Смотрите правило 701.21 «Сглазить».

## **Fear**

Страх

Способность с ключевым словом, ограничивающая то, как существо может быть заблокировано. Смотрите правило 702.35 «Страх».

## **Fight**

Драться

Когда два существа дерутся, каждое наносит другому повреждения, равные своей силе.

Смотрите правило 701.12 «Драться».

## **First Strike**

Первый удар

Способность с ключевым словом, позволяющая существу наносить свои боевые повреждения прежде других существ. Смотрите правило 702.7 «Первый удар».

## **Flanking**

Обход

Способность с ключевым словом, которая делает существо лучше в бою. Смотрите правило 702.24 «Обход».



## **Flash**

Миг

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку разыграть карту в любой момент, когда он может разыграть мгновенное заклинание. Смотрите правило 702.8 «Миг».

## **Flashback**

Воспоминание

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку разыграть карту из его кладбища.

Смотрите правило 702.33 «Воспоминание».

## **Flavor Text**

Художественный текст

Текст, напечатанный курсивом (но не являющийся пояснением), находящийся в текстовом поле карты, который не влияет на ход игры. Смотрите правило 207.2.

## **Flip Cards**

Оборачивающиеся карты

Карты имеющие двусоставную рамку на одной карте (одна из частей напечатана «вверх ногами»). Смотрите правило 709 «Оборачивающиеся карты».

## **Flipped**

Обернувшийся

Статус, который может иметь перманент. Смотрите правило 110.6 и правило 709 «Оборачивающиеся карты». Смотрите также Не обернувшийся.

## **Flipping a Coin**

Бросок монетки

Метод случайного выбора из двух равновероятных вариантов. Смотрите правило 705 «Бросок монетки».

## **Flying**

Полёт

Способность с ключевым словом, ограничивающая то, как существо может быть заблокировано. Смотрите правило 702.9 «Полёт».

## **Forecast**

Предвидение

Способность с ключевым словом, позволяющая активируемой способности быть активированной из руки игрока. Смотрите правило 702.56 «Предвидение».

## **Forest**

Лес

Один из пяти типов базовых земель. Любая земля с этим подтипом обладает способностью «{T}: Добавьте {G} в ваше хранилище маны». Смотрите правило 305.6.

## **Forestcycling**

Цикл Леса

Смотрите Цикл по типу.

## **Forestwalk**

Знание лесов

Смотрите Знание земель.

## **Fortification**

Укрепление

Подтип артефакта. Укрепления могут быть прикреплены к землям. Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 702.66 «Укрепить».

## **Fortify**

Укрепить

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку прикрепить Укрепление к земле под его контролем. Смотрите правило 301 «Артефакты» и правило 702.66 «Укрепить».

## **Frenzy**

Безумие

Способность с ключевым словом, которая делает существо лучше в бою. Смотрите правило 702.67 «Безумие».

## **Free-for-All**

Куча-мала

Многопользовательский вариант с участием группа игроков играет каждый против всех остальных. Смотрите правило 806 «Вариант игры «Куча мала»».

## **Fuse**

Слияние

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку разыграть обе половины двойной карты. Смотрите правило 702.101 «Слияние».

## **Fused Split Spell**

Слитное двойное заклинание

Двойная карта в стеке, которая была разыграна с использованием способности слияния, или копия такой карты. Смотрите правило 702.101 «Слияние».

## **G**

### **General**

Генерал

Любой игрок в многопользовательском варианте Император, не являющийся императором.

Смотрите правило 809 «Вариант игры «Император»».

### **Generic Mana**

Немаркированная мана

Мана в стоимости представленная символами с числами (такие как {1}) или символами с переменными (например {X}), которая может быть оплачена маной любого типа. Смотрите правило 107.4.

### **Global Enchantment (Obsolete)**

Глобальные чары (устарело)

Устаревший термин для чар, не являющихся аурами. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправление в базе карт Оракл.

### **Goad**

Разозлить

Действие с ключевым словом, которое заставляет существо атаковать и по возможности атаковать именно другого игрока. Смотрите правило 701.37 «Разозлить».

## **Graft**

Прививка

Способность с ключевым словом, которая заставляет перманент выходить на поле битвы с жетонами +1/+1 на нем и может перемещать эти жетоны на другие существа. Смотрите правило 702.57 «Прививка».

## **Grand Melee**

Большая резня

Многопользовательский вариант, в котором участвует большая группа игроков (обычно 10 или больше), соревнующихся друг против друга. Смотрите правило 807 «Вариант игры «Большая резня»».

## **Gravestorm**

Могильный шторм

Способность с ключевым словом, создающая копии заклинания. Смотрите правило 702.68 «Могильный шторм».

## **Graveyard**

Кладбище

1. Зона. Кладбище игрока является отбоем этого игрока.
2. Все карты на кладбище игрока.  
Смотрите правило 404 «Кладбище».

**Н**

## **Hand**

Рука

1. Зона. Рука игрока - это место где игрок держит карты, которые он потянул, но ещё не разыграл.
2. Все карты в руке игрока.  
Смотрите правило 402 «Рука».

## **Hand Modifier**

Модификатор руки

Характеристика, которая есть только у карт авангарда. Смотрите правило 210 «Модификатор руки».

## **Haste**

Ускорение

Способность с ключевым словом, позволяющая существу игнорировать «болезнь вызова».

Смотрите правило 702.10 «Ускорение» и правило 302.6.

## **Haunt**

Преследование

Способность с ключевым словом, изгоняющая карты. Карта, изгнанная таким образом,

«преследует» существо, являющееся целью способности преследования.  
Смотрите правило 702.54 «Преследование».

## **Hexproof**

Порчеустойчивость

Способность с ключевым словом, предохраняющая перманент или игрока от того чтобы оппонент выбрал его целью. Смотрите правило 702.11 «Порчеустойчивость».

### **Hidden Agenda**

Скрытое заявление

Способность с ключевым словом, позволяющая поместить карту конспирации в зону командования лицом вниз. Смотрите правило 702.105 «Скрытое заявление».

### **Hidden Zone**

Закрытая зона

Зона, карты которой могут просматриваться не всеми игроками. Смотрите правило 400.2.

Смотрите также Открытая зона.

### **Hideaway**

Укрытие

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку отложить неизвестную карту.

Смотрите правило 702.74 «Укрытие».

Historic

Исторический

Объект является историческим, если он имеет легендарный суперттип, тип артефакт или подтип Saga. Смотрите правило 700.6.

### **Horsemanship**

Конница

Способность с ключевым словом, ограничивающая то, как существо может быть заблокировано.

Смотрите правило 702.30 «Конница».

### **Hybrid Card**

Гибридная карта

Карта с одним или несколькими гибридными символами маны в её мана-стоимости.

Смотрите правило 202.2f.

### **Hybrid Mana Symbols**

Гибридные символы маны

Символ маны, представляющий стоимость, которую можно оплатить одним из двух способов. Смотрите правило 107.4.

**I**

**If**

Если

Смотрите Правило промежуточного «если».

### **Illegal Action**

Нелегальное действие

Действие, которое нарушает правила игры и/или требования или ограничения, созданные эффектами. Смотрите правило 721 «Обработка нелегальных действий».



## **Illegal Target**

Нелегальная цель

Цель, которая больше не существует или не соответствует описанию, указанному в заклинании или способности, которая выбрала ее целью. Смотрите правило 608.2b.

## **Illustration**

Иллюстрация

Рисунок, напечатанный в верхней половине карты, который не оказывает влияния на игру.

Смотрите правило 203 «Иллюстрация».

## **Illustration Credit**

Информация об иллюстрации

Информация, напечатанная под текстовым полем, которая не оказывает влияния на игру.

Смотрите правило 212 «Информационная строка».

## **Imprint**

Отпечаток

Отпечаток ранее был способностью с ключевым словом. Сейчас это слово способности, не имеющее отдельного значения в правилах. Все карты, напечатанные с ключевым словом «отпечаток», получили исправления в базе карт Оракл.

## **Improvise**

Импровизация

Способность с ключевым словом, позволяющая поворачивать артефакты вместо оплаты маны при розыгрыше заклинаний (см. правило 702.125).

### **In Play** (Obsolete)

В игре (устарело)

Устаревший термин, обозначающий поле битвы. Карты, которые напечатаны с текстом, содержащим фразы «в игру», «из игры» или подобные, ссылаются на поле битвы и получили исправления в базе карт Оракл. Смотрите Поле битвы.

### **In Response To**

В ответ на...

Разыгрывание мгновенного заклинания или активация активируемой способности, пока другое заклинание или способность находится в стеке, считается разыгрыванием «в ответ на» ранее разыгранное заклинание или активированную способность. Смотрите правило 116.7.

### **Independent**

Независимый

Смотрите Зависимость.

### **Indestructible**

Неразрушимость

Способность с ключевым словом, защищающая перманент от уничтожения. Смотрите правило 702.12.

### **Infect**

Инфекция

Способность с ключевым словом, влияющая на то, как объект наносит повреждения существам и игрокам. Смотрите правило 702.89 «Инфекция».

## **Ingest**

Заглатывание

Способность с ключевым словом, которая может изгнать верхнюю карту библиотеки игрока.

Смотрите правило 702.114 «Заглатывание».

## **Instant**

Мгновенное заклинание

Тип карты. Мгновенное заклинание не является перманентом. Смотрите правило 304 «Мгновенные заклинания».

## **Instead**

Вместо

Эффекты, использующие слово «вместо», являются эффектами замещения. Слово «вместо» указывает, чем событие будет замещено. Смотрите правило 614 «Эффекты замещения».

## **Interrupt (Obsolete)**

Прерывание (устарело)

Устаревший тип карты. Все карты, напечатанные с данным типом, сейчас являются мгновенными заклинаниями. Все способности, на которых напечатано, что игрок мог «разыгрывать, как прерывание» теперь могут быть активированы как любые другие активируемые способности (за исключением мана-способностей, которые вместо этого следуют своим правилам). Все соответствующие карты получили исправления в базе карт Оракл.

## **Intervening “If” Clause**

Правило промежуточного «если»

Специально сформулированное условие, проверяемое, когда срабатывающая способность должна сработать, и, повторно, когда она должна разрешиться. Смотрите правило 603.4.

## **Intimidate**

Устрашение

Способность с ключевым словом, ограничивающая то, как существо может быть заблокировано. Смотрите правило 702.13 «Устрашение».

## **Investigate**

Дознание

Действие с ключевым словом, создающее фишку артефакта Улики. Смотрите правило 701.35 «Дознание».

## **Island**

Остров

Один из пяти типов базовых земель. Любая земля с этим подтипом обладает способностью «{T}: Добавьте {U} в ваше хранилище маны». Смотрите правило 305.6.

## **Islandcycling**

Цикл Островов

Смотрите Цикл по типу.

## **Islandhome** (Obsolete)

Островной дом (устарело)

Устаревшая способность с ключевым словом, означавшая «Это существо не может атаковать, если только защищающийся игрок не контролирует Остров» и «Когда вы не контролируете ни один Остров, пожертвуйте это существо». Карты, напечатанные с этой способностью, получили исправления в базе карт Оракл.

### **Islandwalk**

Знание Островов

Смотрите Знание земель

### **Jump-Start**

Импульс

Ключевая способность, позволяющая игроку разыграть карту из кладбища, сбросив карту для этого. Смотрите правило 702.132, «Импульс»

## **К**

### **Keyword Ability**

Способность с ключевым словом

Игровой термин, такой как «Полёт» или «Ускорение», используемый в качестве сокращения для длинных формулировок способностей или групп способностей. Смотрите правило 702 «Способности с ключевым словом».

### **Keyword Action**

Действие с ключевым словом

Глагол, такой как «уничтожить» или «разыграть», используемый как игровой термин, а не в обычном значении слова. Смотрите правило 701 «Действия с ключевым словом».

### **Kicker, Kicked**

Усилитель, получить Усилитель

Способность с ключевым словом, представляющая необязательную дополнительную стоимость. Смотрите правило 702.32 «Усилитель».

## **L**

### **Land**

Земля

Тип карты. Земля является перманентом. Смотрите правило 305 «Земли».

### **Land Type**

Тип земли

Подтип, соотносящийся с типом карты земля. Смотрите правило 305 «Земли». Список типов земель смотрите в правиле 205.3i.

### **Landwalk**

Знание земель

Общий термин для группы способностей с ключевым словом, ограничивающих то, как существо может быть заблокировано. Смотрите правило 702.14 «Знание земель».

### **Last Known Information**

Последняя известная информация

Информация об объекте, который более не находится в зоне, где ожидался, или информация об игроке, который более не находится в игре. Эта информация фиксирует последний момент, когда тот объект находился в той зоне или тот игрок - в игре. Смотрите правила 112.7a, 608.2b, 608.2g, и 800.4h.

## **Layer**

Слой

Система, используемая для определения того, в каком порядке применяются продолжительные эффекты. Смотрите правило 613, «Взаимодействие продолжительных эффектов». Смотрите также Зависимость, Порядок временных меток.

## **Leaves the Battlefield**

Покинуть поле битвы

Перманент «покидает поле битвы», когда он перемещается с поля битвы в другую зону или (если он действительный) когда он покидает игру, потому что его владелец покидает игру. Смотрите правила 603.6с и 603.10.

## **Legal Text**

Правовая информация

Информация, напечатанная под текстовым полем, не влияющая на игровой процесс.

Смотрите правило 212 «Информационная строка».

## **Legend (Obsolete)**

Легенда (устарело)

Устаревший тип существ. Карты, напечатанные с этим подтипом, получили исправление в базе карт Оракл, и теперь имеют супертип Легендарный. Смотрите Легендарный.

## **Legendary**

Легендарный

Супертип, обычно, относящийся к перманентам. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

Смотрите также Правило легендарности.

## **Legend Rule**

Правило легендарности

Действие, вызванное состоянием, которое заставляет игрока, контролирующего два или более легендарных перманента с одинаковым именем, положить их все кроме одного на кладбища их владельцев. Смотрите правило 704.5j.

## **Lethal Damage**

Смертельные повреждения

Количество повреждений, большее или равное выносливости существа. Смотрите правила 119.6, 510.1 и 704.5g.

## **Level Symbol**

Символ уровня

Символ, который представляет способность с ключевым словом, указывающую, какие способности, силу и выносливость может иметь многоуровневая карта. Смотрите правило 107.8 и правило 710 «Многоуровневые карты».

## **Level Up**

Повышение уровня

Способность с ключевым словом, позволяющая положить жетоны уровня на существо.

Смотрите правило 702.86 «Повышение уровня».

## **Leveler Cards**

Многоуровневые карты



Карты с разделенным на полосы текстовым полем и тремя полями силы/выносливости.

Смотрите правило 710 «Многоуровневые карты».

## **Library**

Библиотека

1. Зона. Библиотека игрока, из которой он берёт карты.
  2. Все карты в библиотеке игрока.
- Смотрите правило 401 «Библиотека».

## **Life, Life Total**

Жизнь, количество жизни

Каждый игрок имеет запас «жизни», который представляется «количеством жизни» того игрока. Жизни могут быть получены или потеряны. Смотрите правило 118 «Количество жизни».

## **Life Modifier**

Модификатор жизни

Характеристика, которая есть только у карт авангарда. Смотрите правило 211 «Модификатор жизни».

## **Lifelink**

Цепь жизни

Способность с ключевым словом, заставляющая игрока получать жизни. Смотрите правило 702.15 «Цепь жизни».

## **Limited**

Ограниченный формат

Вариант игры, в котором каждый игрок получает одинаковое количество запечатанного продукта Magic и создает свою колоду на месте. Смотрите правило 100.2.

### **Limited Range of Influence**

Ограниченная область влияния

Необязательное правило, которое используется в некоторых вариантах многопользовательской игры и ограничивает игрока в том, на что он или она может воздействовать. Смотрите правило 801 «Правило об ограниченной области влияния».

### **Linked Abilities**

Связанные способности

Две способности, напечатанные на одном и том же объекте таким образом, что одна из них выполняет действия или воздействует на объекты, а другая напрямую ссылается на эти действия или объекты. Смотрите правило 607 «Связанные способности».

### **Living Weapon**

Живое оружие

Способность с ключевым словом, создающая фишку существа и затем прикрепляет к ней Снаряжение, у которого есть эта способность. Смотрите правило 702.91 «Живое оружие».

### **Local Enchantment (Obsolete)**

Локальные чары (устарело)

Устаревший термин для Аур. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправления в базе карт Оракл.

### **Loop**

## Цикл действий

Последовательность действий, которые могут повторяться бесконечно. Смотрите правило

720 «Использование сокращений».

## Lose the Game

Проиграть партию

Существует несколько способов проиграть партию. Смотрите правило 104 «Окончание игры», правило 810.8 (дополнительные правила для игр варианта «Двухголовый гигант»), правило 809.5 (дополнительные правила для игр варианта Император) и правило 903.10 (дополнительные правила для игр формата Командир).

## Loyalty

Верность

1. Часть карты, которая имеется только у planeswalker'ов. Верность карты planeswalker'а отпечатана в нижнем правом углу. Смотрите правило 209 «Верность».
2. Характеристика, которая имеется только у planeswalker'ов. Смотрите правило 306.5.

## Loyalty Ability

Способность верности

Активируемая способность с символом верности в её стоимости. Смотрите правило 606 «Способности верности».

## М

## Madness

Бешенство

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку разыграть карту, которую он сбрасывает. Смотрите правило 702.34 «Бешенство».

### **Main Game**

Основная игра

Партия, в которой было разыграно заклинание или активирована способность, создавшая подыгру. Смотрите правило 719 «Подыгры».

### **Main Phase**

Главная фаза

Часть хода. Первая (предбоевая) главная фаза является второй фазой хода. Вторая

(послебоевая) главная фаза является четвертой фазой хода. Смотрите правило 505 «Главная фаза».

### **Mana**

Мана

Главный ресурс в игре. Она тратится для оплаты стоимостей, обычно при разыгрывании заклинаний или активации способностей. Смотрите правило 106 «Мана», правило 107.4 и правило 202 «Мана-стоимость и цвет».

### **Mana Ability**

Мана-способность

Активируемая или срабатывающая способность, которая может создавать ману и не использует стек. Смотрите правило 605 «Мана-способности».

**Mana Burn (Obsolete)**

## Ожог маны (устарело)

Ранние версии правил утверждали, что неиспользованная мана вызывает потерю жизни игроком. Это называлось «ожог маны». Это правило более не существует.

## Mana Cost

### Мана-стоимость

Характеристика и часть карты. Мана-стоимость карты отображается символами маны, напечатанными в верхнем правом углу. Смотрите правило 107.4 и правило 202 «Мана-стоимость и цвет».

## Mana Pool

### Хранилище маны

Место временного хранения маны, созданной неким эффектом. Смотрите правило 106.4.

## Mana Source (Obsolete)

### Источник маны (устарело)

Устаревший тип карт. Все карты, напечатанные с этим типом, теперь являются мгновенными заклинаниями. Все ранее напечатанные способности, которые утверждают, что их игрок должен «разыграть как источник маны», теперь являются мана-способностями. Все соответствующие карты получили исправления в базе карт Оракл.

## Mana Symbol

### Символ маны

Иконка, которая представляет ману или мана-стоимость. Смотрите правило 107.4.

## Manifest

Воплотить

Действие с ключевым словом, которое помещает карту на поле битвы рубашкой вверх, как существо 2/2. Смотрите правило 701.33 «Воплотить» и правило 707 «Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх».

## **Match**

Матч

Многопользовательская игра или серия партий двух игроков (обычно, до двух побед одного из игроков), играемая на турнире. Смотрите правило 100.6.

## **Maximum Hand Size**

Максимальный размер руки

Количество карт в руке, до которого игроку необходимо сбрасывать карты на его шаге очистки. Смотрите правило 402.2 и 514.1.

## **Megamorph**

Мегаоборотень

Вариант способности оборотень, который помещает жетон +1/+1 на существо, когда оно переворачивается лицом вверх. Смотрите правило 702.36 «Оборотень».

## **Meld**

Соединить

Перевернуть две входящие в соединяемую пару карты так, чтобы их обратные лицевые стороны были вверх и комбинировались в одну увеличенную карту Magic. Смотрите правило 701.36 «Соединение».

## **Meld Cards**

## Соединяющиеся карты

Карты с лицевой стороной карт Magic на одной стороне и половиной увеличенной карты Magic на другой стороне. Смотрите правило 712 «Соединяющиеся карты».

## Melee

Свалка

Способность с ключевым словом, которая улучшает атакующее существо основываясь на количестве атакуемых вами оппонентов. Смотрите правило 702.120 «Свалка».

## Menace

Угроза

Способность уклонения, которая превращает существ в неблокируемых одним существом.

Смотрите правило 702.110 «Угроза».

## Mentor

Наставник

Ключевая способность, позволяющая большим существам сделать существ поменьше сильнее, когда они атакуют вместе. Смотрите правило 702.133, «Наставник».

## Miracle

Чудо

Способность с ключевым словом, позволяющая вам разыграть заклинание за уменьшенную стоимость, если это первая карта, которую вы взяли в этом ходу. Смотрите правило 702.93 «Чудо».

## Modal, Mode

Модальный, Мода (Режим)

Заклинание или способность является «модальным», если имеет две или больше опций в списке пунктов обозначенных точками, которому предшествует инструкция для игрока выбрать сколько-то из этих опций, например «Выберите одно —». Смотрите правило 700.2.

## **Modular**

Модульность

Способность с ключевым словом, заставляющая перманент выйти на поле боя с жетонами +1/+1 на нем и дающая способность перемещать эти жетоны на другие артефакты существа. Смотрите правило 702.42 «Модульность».

## **Monarch**

Монарх

Статус, который может иметь игрок. Некоторые эффекты предписывают игроку стать монархом. Монарх берёт карту в начале своего заключительного шага. Нанесение боевых повреждений отбирает этот статус у этого игрока. Смотрите правило 717 «Монарх».

## **Mono Artifact (Obsolete)**

Моно артефакт (устарело)

Устаревший термин, появившийся в строке типа артефактов с активируемыми способностями, которые заставляли этот артефакт становиться повернутым в качестве оплаты стоимости. Карты, напечатанные с этим текстом, получили исправления в базе карт Оракл и гласят «Артефакт», а эти способности теперь включают символ поворота в их стоимостях.

## **Monocolored**

Одноцветный

Объект ровно с одним цветом является одноцветным. Бесцветные объекты не являются одноцветными. Смотрите правило 105 «Цвет» и правило 202 «Мана-стоимость и цвет».



## **Monocolored Hybrid Mana Symbols**

Одноцветные гибридные символы маны

Смотрите Гибридные символы маны.

## **Monstrosity**

Чудовищность

Действие с ключевым словом, которое кладет на существо жетоны +1/+1 и делает его чудовищным. Смотрите правило 701.30, «Чудовищность».

## **Monstrous**

Чудовищный

Обозначение, получаемое существом, когда разрешается его способность включающая предписания чудовищности. Смотрите правило 701.29, «Чудовищность».

## **Morph**

Оборотень

Способность с ключевым словом, позволяющая разыграть карту лицом вниз как существо 2/2. Смотрите правило 702.36 «Оборотень» и правило 707 «Заклинания и перманенты находящиеся рубашкой вверх».

## **Mountain**

Гора

Один из пяти типов базовых земель. Любая земля с этим подтипом обладает способностью «{T}: Добавьте {R} в ваше хранилище маны». Смотрите правило 305.6.

## **Mountaincycling**

Цикл Гор

Смотрите Цикл по типу.

## **Mountainwalk**

Знание Гор

Смотрите Знание земель.

## **Move**

Переместить

Удалить жетон с одного объекта и положить его на другой объект. Смотрите правило 121.5. Некоторые старые карты используют слово «переместите» по отношению к Аурам. Такие карты получили исправления в базе карт Оракл и теперь используют слово «прикрепить».

## **Mulligan**

Пересдача

Взять «пересдачу» означает отказаться от набранной начальной руки и пересдать новую руку (обычно на одну карту меньше). Смотрите правило 103.4.

## **Multicolored**

Многоцветный

Объект с двумя или более цветами является многоцветным. Многоцветный не является цветом. Смотрите правило 105 «Цвета» и правило 202 «Манастоймость и цвет».

## **Multikicker**

Мультиусилитель

Мультиусилитель - это вариант способности Усилителя. Представляет собой необязательную

дополнительную стоимость, которую можно оплатить сколько угодно раз. Смотрите правило

702.32 «Усилитель». Смотрите также Усилитель.

## **Multiplayer Game**

Многопользовательская игра

Игра, проходящая между более чем двумя игроками. Смотрите главу 8 «Правила для многопользовательской игры».

## **Myriad**

Несчётность

Несчётность это срабатывающая способность, которая по сути позволяет существу атаковать во всех возможных направлениях. Смотрите правило 702.115 «Несчётность».

## **N**

### **Name**

Имя

Характеристика и часть карты. Имя карты печатается в левом верхнем углу. Смотрите правило 201 «Имя».

### **Ninjutsu**

Ниндзюцу

Способность с ключевым словом, позволяющая существу внезапно вступить в бой. Смотрите правило 702.48 «Ниндзюцу».

## **Nonbasic Land**

Небазовая земля

Любая земля, не имеющая супертипа «базовый». Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

## **Nontraditional Magic Card**

Нетрадиционная карта Magic

Карта увеличенного размера, имеющая рубашку карты Magic без надписи «Deckmaster».

Смотрите правило 108.2.

## **O**

### **Object**

Объект

Способность в стеке, карта, копия карты, фишка, заклинание или перманент. Смотрите правило 109 «Объекты».

### **Offering**

Жертвоприношение

Способность с ключевым словом, изменяющая то, когда вы можете разыграть заклинание и то сколько маны вам необходимо на это потратить. Смотрите правило 702.47 «Жертвоприношение».

### **One-Shot Effect**

Единовременный эффект

Эффект, который делает что-либо один раз и не имеет длительности. Смотрите правило 610 «Единовременные эффекты». Смотрите также Продолжительные эффекты.

### **Ongoing**

Действующий

Супертип, имеющийся только у карт замыслов. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

### **Opening Hand**

Начальная рука

Рука, с которой игрок начинает партию, если он решил не брать дальнейшие передачи.

Смотрите правило 103.4.

### **Opponent**

Оппонент

Тот, против кого играет игрок. Смотрите правила 102.2 и 102.3.

### **Option**

Опция

Дополнительное правило или набор правил, которые могут быть использованы в многопользовательской игре. Смотрите правило 800.2.

### **Oracle**

Оракл

Справочная информация, содержащая актуальные тексты (на английском языке) для всех легальных для турниров карт. Текст карты из Оракла можно найти на сайте Gatherer.Wizards.com в базе данных Gatherer. Смотрите правило 108.1.

## **Outlast**

Стойкость

Способность с ключевым словом, которая позволяет существу со временем стать крупнее.

Смотрите правило 702.106 «Стойкость».

## **Outside the Game**

Вне игры

Объект находится «вне игры», если он не расположен ни в одной из игровых зон. Смотрите правило 400.10.

## **Overload**

Перегрузка

Способность с ключевым словом, позволяющая заклинанию воздействовать как на единственную цель, так и на целый набор объектов. Смотрите правило 702.95 «Перегрузка».

## **Owner**

Владелец

Игрок, которому (согласно сути игры) принадлежит карта, фишка или копия заклинания.

Смотрите правила 108.3, 110.2, 110.5a и 111.2.

## **Р**

## **Paired**

Находиться в паре

Термин, описывающий существо, попавшее под действие способности духовной связи.

Смотрите правило 702.94 «Духовная связь».

## **Partner, “Partner with [name]”**

Партнёр, «Партнер с [имя]»

Способность с ключевым словом позволяющая в варианте игры Командир двум легендарным существам быть вашим командиром вместо одного.

«Партнер с [имя]» является версией способности Партнера, работающая и вне Командира, позволяющая играть ими вместе. Смотрите правило 702.123 «Партнёр» и правило 903 «Командир».

## **Pass**

Пасовать

Отказ от выполнения дальнейших действий (таких как разыгрывание заклинаний или активация способностей) при наличии у вас приоритета. Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет».

## **Pass in Succession**

Последовательно пасовали, пасовали по очереди

Все игроки «последовательно пасовали», если каждый игрок в партии (начиная с любого из них) при получении приоритета решил не выполнять действий. Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет».

## **Pay**

Оплатить

Выполнить действия определяемые стоимостью. Это обычно означает трату ресурсов, таких как мана или жизнь, но не ограничивается этим. Смотрите правило 117 «Стоимости».

### **Permanent**

Перманент

Карта или фишка на поле битвы. Смотрите правило 110 «Перманенты».

### **Permanent Card**

Карта перманента

Карта, которая может быть положена на поле битвы. Смотрите правило 110.4а.

### **Permanent Spell**

Заклинание перманента

Заклинание, которое выйдет на поле битвы как перманент в результате своего разрешения.

Смотрите правило 110.4b.

### **Permanently (Obsolete)**

Постоянно (устарело)

Устаревший термин, использовавшийся для указания на то, что продолжительный эффект не имеет срока действия и заканчивается с завершением партии. Карты, напечатанные с этим текстом, получили исправления в базе карт Оракл.

### **Persist**

Упорство

Способность с ключевым словом, позволяющая существу вернуться на поле битвы из кладбища. Смотрите правило 702.78 «Упорство».



## **Phase**

Фаза, Действительность

1. Часть хода. Смотрите главу 5 «Структура хода».
2. Перманент «становится действительным», когда его статус меняется с мнимого на действительный. Перманент «становится мнимым», когда его статус меняется с действительного на мнимый. Смотрите правило 702.25 «Действительность».

## **Phased In, Phased Out**

Действительный, мнимый

Статус перманента. По умолчанию перманент имеет статус действительного. Мнимые перманенты рассматриваются как несуществующие. Смотрите правило 110.6 и правило 702.25 «Действительность». («Мнимое» (Phased-out) в более ранних версиях правил было зоной).

## **Phasing**

Действительность

Способность с ключевым словом, в силу которой перманент время от времени рассматривается как несуществующий. Смотрите правило 702.25 «Действительность».

## **Phenomenon**

Феномен

Тип карты, встречающийся только среди нетрадиционных карт Magic, в варианте игры Погоня по мирам. Карта феномена не является перманентом. Смотрите правило 310 «Феномен».

## **Phyrexian Mana Symbol**

Фирексийский символ маны

Символ маны, представляющий стоимость, которая может быть оплачена либо расходом цветной маны, либо тратой жизни. Смотрите правило 107.4.

## **Phyrexian Symbol**

Фирексийский символ

Символ, используемый в тексте правил для представления любого из пяти фирексийских символов маны. Смотрите правило 107.4g.

## **Pile**

Стопка

Временная группа карт. Смотрите правило 700.3.

## **Placed**

Помещённый

(Устарело) Некоторые заклинания и способности ранее указывали на жетон который будет «помещён» (placed) на перманент. Эти карты получили исправление в базе карт Оракл и используют теперь термин «поместить» (put). Не смотря на изменение в правилах эти карты продолжают функционировать как раньше. Смотрите правило 121 «Жетоны».

## **Plains**

Равнины

Один из пяти типов базовых земель. Любая земля с этим подтипом обладает способностью «{T}: Добавьте {W} в ваше хранилище маны». Смотрите правило 305.6.

## **Plainscycling**

Цикл Равнин

Смотрите Цикл по типу.

### **Plainswalk**

Знание Равнин

Смотрите Знание земель.

### **Planar Deck**

Колода измерений

Колода, состоящая минимум из десяти карт измерений, необходимая для игры в нетурнирный вариант игры Погоня по мирам. Смотрите правило 901.3.

### **Planar Die**

Кубик измерений

Специальный шестигранный кубик, необходимый для варианта игры Погоня по мирам.

Смотрите правило 901.3.

### **Plane**

Измерение

Тип карты, встречающийся только среди нетрадиционных карт Magic в нетурнирном варианте игры Погоня по мирам. Карта измерения не является перманентом. Смотрите правило 309 «Измерения».

### **Planechase**

Погоня по мирам

Вариант игры, в котором карты измерений добавляют способности и элемент случайности в процесс игры. Смотрите правило 901 «Погоня по мирам»

## **Planeswalk**

Перейти в измерение

При игре в Погоню по мирам, означает положить лежащую лицом вверх карту измерения в низ колоды измерений её владельца рубашкой вверх, а затем переместить верхнюю карту из вашей колоды измерений и повернуть её лицом вверх. Смотрите правило 701.23 «Перейти в измерение».

## **Planeswalker**

Тип карты. Planeswalker является перманентом. Смотрите правило 306 «Planeswalker».

## **Planeswalker Symbol**

Символ Planeswalker-а

Символ Planeswalker-а {PW} встречается на кубике измерений в нетурнирном варианте игры Погоня по мирам. Смотрите правило 107.11.

## **Planeswalker Type**

Тип Planeswalker-а

Подтип, который соответствует типу карты Planeswalker. Смотрите правило 306 «Planeswalker». Список типов Planeswalker-ов приведён в правиле 205.3j. Смотрите также Правило уникальности Planeswalker-ов.

## **Planeswalker Uniqueness Rule (Obsolete)**

Правило уникальности Planeswalker-ов (Устаревшее)

Ранее, действие, вызванное состоянием, которое заставляет игрока, контролирующего двух или более planeswalker-ов с одинаковым типом planeswalker-ов положить всех таких planeswalker-ов кроме одного на кладбища их владельцев. Это правило больше не существует.

## **Play**

### Разыграть

1. Разыграть землю значит положить ее на поле битвы в качестве специального действия. Смотрите правило 115 «Специальные действия», и правило 305 «Земли».
2. Разыграть карту значит разыграть ее как землю или как заклинание, в зависимости от того, что применимо. Смотрите правило 601 «Розыгрыш заклинаний».
3. (Устарело) Ранее для англоязычных карт разыгрывание заклинания обозначалось термином «playing». Сейчас используется термин «casting». Карты, напечатанные с текстом «playing», получили исправления в базе карт Оракл.
4. (Устарело) Активирование активируемой способности ранее было известно как ее разыгрывание (playing). Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправления в базе карт Оракл. Смотрите Активировать.
5. (Устарело) Английское слово «play», использовавшееся ранее в тексте некоторых карт в составе наименования зоны «in-play», «в игре» (теперь зона называется «поле битвы»), более не используется в этом значении. Карты, напечатанные с текстом «in-play» («в игре»), «from play» («из игры»), «into play» («в игру») и иными сочетаниями, относящимися к полю битвы, получили исправления в базе карт Оракл. Смотрите Поле битвы.

## **Player**

### Игрок

Один из участников партии. Смотрите правило 102 «Игроки».

## **Poison Counter**

### Жетон яда

Жетон, который может быть выдан игроку. Смотрите правило 121 «Жетоны», а также правило 704.5c.

## **Poisoned**

Отравлен

Игрок является «отравленным», если он имеет один или более жетонов яда. Смотрите правило 121 «Жетоны».

### **Poisonous**

Ядовитость

Способность с ключевым словом, которая заставляет игрока получать жетоны яда. Смотрите правило 702.69 «Ядовитость».

### **Poly Artifact (Obsolete)**

Полиартефакт (устарело)

Устаревший термин, который встречался в строке типа артефактов, которые имели активируемые способности, не требовавшие поворота в качестве оплаты стоимости. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправления в базе карт Оракл, их тип исправлен на просто «Артефакт».

### **Populate**

Заселить

Действие с ключевым словом, создающее копию фишки существа под вашим контролем.

Смотрите правило 701.29 «Заселить».

### **Postcombat Main Phase**

Вторая (постбоевая) главная фаза

Главная фаза, идущая вслед за фазой боя. Смотрите Главная фаза.

### **Power**

Сила

1. Часть карты, имеющаяся только у существ. Сила существа печатается до косой черты в нижнем правом углу. Смотрите правило 208 «Сила/выносливость».

2. Характеристика, имеющаяся только у существ. Смотрите правило 302.4.

### **Precombat Main Phase**

Первая (предбоевая) главная фаза

Первая главная фаза хода. Смотрите Главная фаза.

### **Prevent**

Предотвратить

Слово, используемое эффектами предотвращения для указания на то, что повреждения не будут нанесены. Смотрите правило 615 «Эффекты предотвращения».

### **Prevention Effect**

Эффект предотвращения

Вид продолжительных эффектов, которые отслеживают события нанесения повреждения и полностью или частично предотвращают эти повреждения. Смотрите правило 615 «Эффекты предотвращения».

### **Priority**

Приоритет

Каждый игрок может выполнить действие в тот момент времени, который определяется системой «приоритетов». Смотрите правило 116 «Временные рамки и приоритет».

### **Proliferate**

Распространить

Дать любому количеству игроков и/или перманентов еще один жетон того типа, который у них уже есть. Смотрите правило 701.26 «Распространить».

### **Protection**

Защита

Способность с ключевым словом, которая предоставляет ряд преимуществ против объектов, обладающих указанным качеством. Смотрите правило 702.16 «Защита».

### **Provoke**

Провоцировать

Способность с ключевым словом, которая может заставить существо блокировать. Смотрите правило 702.38 «Провоцировать».

### **Prowess**

Искусность

Способность с ключевым словом, дающая существу +1/+1 каждый раз когда контролирующий его игрок разыгрывает заклинание не существа. Смотрите правило 702.107 «Искусность».

### **Prowl**

Мародерство

Способность с ключевым словом, позволяющая разыгрывать заклинание за альтернативную стоимость. Смотрите правило 702.75 «Мародерство».

### **Public Zone**

Открытая зона

Зона, карты в которой могут просматривать все игроки. Смотрите правило 400.2. Смотрите также Закрытая зона.



## **R**

### **Rampage**

Ярость

Способность с ключевым словом, которая делает существо лучше в бою. Смотрите правило 702.22 «Ярость».

### **Range of Influence**

Область влияния

Смотрите Ограниченная область влияния.

### **Reach**

Захват

Способность с ключевым словом, позволяющая существу блокировать атакующее существо с полётом.

Смотрите правило 702.17 «Захват». Также смотрите Полёт.

### **Rebound**

Отскок

Способность с ключевым словом, позволяющая повторно разыгрывать мгновенное заклинание или заклинание волшебства. Смотрите правило 702.87 «Отскок».

### **Recover**

Возврат

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку вернуть карту из своего кладбища в руку. Смотрите правило 702.58 «Возврат».

### **Redirect (Obsolete)**

Перенаправить (устарело)

Некоторые старые карты были напечатаны с использованием термина «перенаправить», указывающего на эффект перенаправления. Такие карты получили исправления в базе карт Оракл. Теперь они явно указывают, что повреждения, которые должны быть нанесены одному объекту или игроку, наносятся «вместо этого» другому. Смотрите Эффект перенаправления.

### **Redirection Effect**

Эффект перенаправления

Вид эффектов замещения, приводящих к тому что повреждения, которые должны быть нанесены одному существу, planeswalker-у или игроку, вместо этого наносятся другому существу, planeswalker-у или игроку. Смотрите правило 614.9.

### **Reflexive Triggered Ability**

Рефлексивная срабатывающая способность

Способность создаваемая эффектами созданными на разрешении некоторого заклинания или способности, которая срабатывает основываясь на действиях совершённых ранее во время разрешения того заклинания или способности. Смотрите правило 603.12.

### **Regenerate**

Регенерировать

Заменить уничтожение перманента альтернативной последовательностью событий.

Смотрите правило 701.14 «Регенерировать».

## **Reinforce**

Упрочнение

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку поместить жетоны +1/+1 на существо. Смотрите правило 702.76 «Упрочнение».

## **Reminder Text**

Текст напоминания

Заключенный в скобки текст, напечатанный курсивом в текстовом поле карты, который обобщает правило, применяемое к данной карте; не является текстом правил и сам по себе не влияет на игру. Смотрите правило 207.2.

## **Removed from Combat**

Удаленный из боя

В результате некоторых событий атакующее или блокирующее существо, или атакованный planeswalker «удаляются из боя». Перманент, удаленный из боя, больше не участвует в фазе боя. Смотрите правило 506.4.

## **Remove from the Game, Removed, Removed-from-the-Game Zone (Obsolete)**

Удалить из игры, Удаленный, Зона удаленного из игры (устарело)

«Удалите [нечто] из игры» - устаревший термин для «изгоните [нечто]».  
«Удаленная карта» - устаревший термин для «изгнанная карта». Зона «удаленного из игры» - устаревший термин для зоны изгнания. Карты с подобным текстом получили исправления в базе карт Оракл. Смотрите Изгнание.

## **Renown**

Прославленность

Способность с ключевым словом, которая делает существо сильнее после того как оно нанесло боевые повреждения игроку. Смотрите правило 702.111 «Прославленность».

## **Renowned**

Прославлен

Обозначение выдаваемое перманенту при применении способности прославленности.

Смотрите правило 702.111 «Прославленность».

## **Replacement Effect**

Эффект замещения

Тип прродолжительных эффектов, отслеживающих появление определенного события и полностью или частично заменяющих его на другое событие. Смотрите правило 614 «Эффекты замещения».

## **Replicate**

Копия

Способность с ключевым словом, создающая копии заклинания. Смотрите правило 702.55 «Копия».

## **Requirement**

Требование

Эффект, заставляющий одно или более существ атаковать или блокировать. Смотрите правила 508.1d и 509.1c.

## **Resolve**

Разрешение

Когда заклинание или способность с верха стека «разрешается», последовательно выполняются её инструкции и она производит свой эффект. Смотрите правило 608 «Разрешение заклинаний и способностей».

## **Restart the Game**

Начать партию заново

Немедленно завершить текущую партию и начать её сначала. Смотрите правило 104 «Окончание игры».

## **Respond**

Ответить

Разыграть мгновенное заклинание или активировать активируемую способность в тот момент, когда другое заклинание или способность находится в стеке. Смотрите правило 116.7.

## **Restriction**

Ограничение

Эффект, мешающий одному или более существам атаковать или блокировать. Смотрите правило 508.1c и 509.1b

## **Retrace**

Возвращение

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку разыграть карту из его кладбища.

Смотрите правило 702.80 «Возвращение».

## **Reveal**

Показать

Предъявить карту всем игрокам на короткое время. Смотрите правило 701.14 «Показать».

## **Ripple**

Рябь

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку бесплатно разыграть дополнительные карты из его библиотеки. Смотрите правило 702.59 «Рябь».

## **Rules Text**

Текст правил

Характеристика, которая определяет способности карты. Смотрите правило 207.1.

**S**

## **Sacrifice**

Пожертвовать

Переместить перманент под вашим контролем на кладбище его владельца. Смотрите правило 701.15 «Пожертвовать».

## **Saga**

Сага

Подтип чар. Смотрите правило 714.

## **Scavenge**

Утилизация

Способность с ключевым словом, позволяющая вам изгнать карту существа из вашего кладбища, чтобы положить жетоны +1/+1 на существо. Смотрите правило 702.96 «Утилизация».

## **Scheme**

Замысел

Тип карты, встречающийся только среди нетрадиционных карт Magic в варианте игры Архивраг. Карта замысла не является перманентом. Смотрите правило 312 «Замысел».

## **Scry**

Предсказать

Манипулировать с картами с верха вашей библиотеки. Смотрите правило 701.17 «Предсказать».

## **Search**

Найти

Просмотреть все карты в указанной зоне и, возможно, найти карту, удовлетворяющую описанию. Смотрите правило 701.18 «Найти».

## **Set Aside** (Obsolete)

Отложить (устаревшее)

«Отложить [что-либо]» - устаревший термин для современного «изгнать [что-либо]». Карты с таким текстом получили исправления в базе карт Оракл. Смотрите Изгнание.

## **Set in Motion**

Привести в действие

Переместить карту замысла с верха колоды замыслов и перевернуть ее лицом вверх.

Смотрите правило 701.24 «Привести в действие».

## **Shadow**

Тень

Способность с ключевым словом, ограничивающая то, как существо может быть заблокировано и то, каких существ оно может блокировать. Смотрите правило 702.27 «Тень».

## **Shared Life Total**

Общее количество жизней

В формате Двухголовый гигант каждая команда имеет «общее количество жизней» вместо отдельного количества жизней у каждого игрока. Смотрите правило 810 «Вариант игры «Двухголовый Гигант»».

## **Shared Team Turns Option**

Правило общего хода команды

Опция, которая может быть использована в некоторых многопользовательских вариантах, таких как Двухголовый гигант и Архивраг. Смотрите правило 805 «Опция общего хода команды».

## **Shortcut**

Сокращение

Обоюдно понятный способ продвижения сквозь множество игровых решений (таких как выполнения действий и передача приоритета) без необходимости четкого определения каждого такого выбора. Смотрите правило 720 «Использование сокращений».

## **Shroud**

Пелена

Способность с ключевым словом, предохраняющая перманент или игрока от возможности стать целью. Смотрите правило 702.18 «Пелена».



## **Shuffle**

Тасовать

Перетасовать карты в колоде (перед игрой) или библиотеке (во время игры). Смотрите правило 103.1.

## **Sideboard**

Дополнительная колода

Дополнительные карты, которые могут быть использованы для изменения основной колоды между партиями в матче. Смотрите правило 100.4.

## **Silver-Bordered**

Карты с серебряными краями

Карты с серебряными краями предназначены для любительской игры и не описываются в этих правилах.

## **Skip**

Пропустить

Эффекты, использующие слово «пропустить», являются эффектами замещения. Слово «пропустить» означает, что событие, шаг, фаза или ход замещаются на ничто. Смотрите правило 614 «Эффекты замещения».

## **Skulk**

Скрытность

Способность с ключевым словом, ограничивающая то как существо может быть заблокировано. Смотрите правило 702.117 «Скрытность».

## **Slivercycling**

Цикл Щепок

Смотрите Цикл по типу.

## **Snow**

Снежный

Супертип, как правило, относящийся к перманентам. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

## **Snow Mana Symbol**

Символ снежной маны

Символ снежной маны {S} представляет стоимость, которая может быть опалачена одной маной, произведенной снежным перманентом. Смотрите правило 107.4h.

## **Snow-Covered (Obsolete)**

Заснеженный (Snow-Covered) (устаревшее)

Некоторые старые карты были напечатаны с термином «заснеженный» в тексте. За исключением ссылок на название, такие карты получили исправление в базе карт Оракл и теперь имеют супертип «снежный». Смотрите Снежный.

## **Sorcery**

Волшебство

Тип карты. Волшебство не является перманентом. Смотрите правило 307 «Волшебство».

## **Soulbond**

Духовная связь

Способность с ключевым словом, которая делает существ лучше, образуя между ними пару.

Смотрите правило 702.94 «Духовная связь».

### **Soulshift**

Переселение душ

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку вернуть карту из его кладбища в его руку. Смотрите правило 702.45 «Переселение душ».

### **Source of an Ability**

Источник способности

Объект, порождающий эту способность. Смотрите правило 112.7.

### **Source of Damage**

Источник повреждений

Объект, который нанес эти повреждения. Смотрите правило 609.7.

### **Special Action**

Специальное действие

Действие, которое игрок может выполнить, не используя стек. Смотрите правило 115 «Специальные действия».

### **Spell**

Заклинание

Карта в стеке. Также копия карты или заклинания в стеке. Смотрите правило 111 «Заклинания».

### **Spell Ability**

Способность заклинания

Вид способностей. Способности заклинаний это способности, которые выполняются как инструкции при разрешении мгновенного заклинания или заклинания волшебства. Смотрите правило 112.3a.

## **Spell Type**

Тип заклинания

Подтип, связанный с картами мгновенных заклинаний и заклинаний волшебства. Смотрите правило 304 «Мгновенные заклинания» и правило 307 «Волшебство». Список типов заклинаний смотрите в правиле 205.3k.

## **Splice**

Сращивание

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку скопировать текстовое поле карты в другое заклинание. Смотрите правило 702.46 «Сращивание».

## **Split Cards**

Двойные карты

Карты имеющие две лицевых стороны карт на одной карте. Смотрите правило 708 «Двойные карты».

## **Split Second**

Мгновение ока

Способность с ключевым словом, которая делает почти невозможным для игрока ответить на заклинание. Смотрите правило 702.60 «Мгновение ока».

## **Stack**

Стек

Зона. Стек - это зона, где заклинания, активируемые и срабатывающие способности ожидают разрешения. Смотрите правило 405 «Стек».

### **Starting Hand Size**

Исходный размер руки

Количество карт, которое игрок набирает в начале игры. В большинстве игр исходный размер руки каждого игрока равен семи. Смотрите правило 103.4.

### **Starting Life Total**

Начальное количество жизней

Количество жизней, имеющееся у игрока в начале игры. В большинстве игр начальное количество жизни каждого игрока равно 20. Смотрите правило 103.3.

### **Starting Player**

Стартующий игрок

Игрок, выбранный сделать первый ход в игре. Смотрите правило 103.2.

### **Starting Team**

Стартующая команда

Команда, выбранная сделать первый ход в игре с использованием правила об общем ходе команды. Смотрите правило 103.2.

### **State-Based Actions**

Действия, вызванные состоянием

Игровые действия, производимые автоматически, когда выполняются определенные условия. Смотрите правило 704 «Действия, вызванные состоянием».

## **State Trigger**

Срабатывающая способность состояния

Срабатывающая способность, которая ожидает определенного состояния игры, а не события.

Смотрите правило 603.8.

## **Static Ability**

Статическая способность

Вид способностей. Статические способности делают что-либо постоянно в отличие от активируемых или срабатывающих. Смотрите правило 112 «Способности» и 604 «Обработка статических способностей».

## **Status**

Статус

Физическое состояние перманента. Смотрите правило 110.6.

## **Step**

Шаг

Подраздел фазы. Смотрите главу 5 «Структура хода».

## **Storm**

Шторм

Способность с ключевым словом, создающая копии заклинания. Смотрите правило 702.39 «Шторм».

## **Subgame**

Подыгра

Совершенно отдельная партия в Magic, созданная эффектом. Смотрите правило 719 «Подыгры».

## **Subtype**

Подтип

Характеристика, располагающаяся после типа карты и длинного тире в строке типа.

Смотрите правило 205.3 «Подтипы».

## **Successfully Cast (Obsolete)**

Успешно сотворить (устарело)

Термин, использовавшийся на старых картах. В основном, карты, говорившие об «успешно сотворённом» заклинании, получили исправления в базе карт Оракл, и сейчас говорят просто о «разыгранном» заклинании.

## **Summon (Obsolete)**

Вызвать (устарело)

Старые карты были напечатаны с текстом «Вызвать [тип существа]» в строке типа. Все такие

карты получили исправления в базе карт Оракл и в настоящее время читаются, как «Существо – [тип существа]». (На многих из этих карт также изменены типы существ).

Смотрите Существо.

## **Summoning Sickness Rule**

Правило болезни вызова

Неформальный термин для правила, запрещающего игроку назначить существо атакующим или активировать его способности, включающие символы поворота или разворота, если существо не было под контролем игрока с начала его самого позднего хода. Смотрите правило 302.6. Также смотрите Ускорение.

## **Sunburst**

Солнечные лучи

Способность с ключевым словом, благодаря которой перманент может выйти на поле битвы с жетонами +1/+1 или жетонами заряда на нём. Смотрите правило 702.43 «Солнечные лучи».

## **Supertype**

Супертип

Характеристика, располагающаяся перед типом карты в строке типа. Большинство карт не имеют супертипа. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

## **Supervillain Rumble**

Суперзлодейская битва.

Игра в формате «Куча-мала», в которой каждый игрок является «архиврагом». Смотрите правило 806 «Вариант игры «Куча мала»» и правило 904 «Архивраг».

## **Support**

Содействие

Действие с ключевым словом, позволяющее вам поместить жетоны +1/+1 на существ.

Смотрите правило 701.34 «Содействие».

## **Surge**

Всплеск



Способность с ключевым словом, представляющая альтернативную стоимость для розыгрыша карты, в случае если вы или ваш оппонент разыграли другое заклинание в том же ходу. Смотрите правило 702.116 «Всплеск».

## **Surveil**

Слежка

Слежка манипулирует верхними картами вашей колоды, помещая часть из них на кладбище, и остальные на верх колоды в любом порядке. Смотрите правило 701.41, «Слежка».

## **Suspend**

Отсрочка

Способность с ключевым словом, предоставляющая альтернативный способ разыгрывания карты. Смотрите правило 702.61 «Отсрочка». Карта является «отсроченной», если находится в зоне изгнанных карт, имеет отсрочку и временный жетон на ней.

## **Swamp**

Болото

Один из пяти типов базовых земель. Любая земля с этим подтипом обладает способностью «{T}: Добавьте {B} в ваш резерв маны». Смотрите правило 305.6.

## **Swampcycling**

Цикл Болот

Смотрите Цикл по типу.

## **Swampwalk**

Знание Болот

Смотрите Знание земель

## **T**

### **Tap**

Повернуть

Повернуть перманент на бок из вертикального положения. Смотрите правило 701.20 «Повернуть и Развернуть».

### **Tapped**

Повернутый

Статус, который перманент может иметь. Смотрите правило 110.6 и правило 701.20 «Повернуть и Развернуть». Смотрите также Неповернутый.

### **Tap Symbol**

Символ поворота

Символ поворота {T} в стоимости активации означает «Поверните этот перманент».

Смотрите правило 107.5.

### **Target**

Цель

Предварительно выбранный объект и/или игрок, на которые воздействует заклинание или способность. Смотрите правило 114 «Цели».

### **Team**

Команда

Группа игроков, которые разделяют общее условие победы в многопользовательской игре. Смотрите правило правило 808 «Вариант игры».

«Команда на команду»», правило 809 «Вариант игры «Император»», правило 810 «Вариант игры «Двухголовый Гигант»» и правило 811 «Вариант игры с командами вперемешку».

## **Teammate**

Товарищ по команде

В многопользовательской игре между командами, товарищами по команде для конкретного игрока являются другие игроки его команды. Смотрите правило 102.3.

## **Team vs. Team Variant**

Вариант игры «Команда на команду»

Многопользовательский вариант с участием двух или более команд, в каждой из которых игроки сидят вместе. Смотрите правило 808 «Вариант игры «Команда на команду»».

## **Text Box**

Поле текста

Часть карты. Поле текста напечатано в нижней части карты и содержит текст правил карты, текст напоминаний и художественный текст. Смотрите правило 207 «Поле текста».

## **Text-Changing Effect**

Эффект изменения текста

Продолжительный эффект, который изменяет текст, располагающийся в текстовом поле объекта и/или в строке типа. Смотрите правило 612 «Эффекты изменения текста».

## **Threshold**

Порог (Threshold)

Порог некогда был способностью с ключевым словом. Сейчас это слово способности, не имеющее отдельного значения в правилах. Все карты, напечатанные с ключевым словом «Порог», получили исправления в базе карт Оракл.

## **Timestamp Order**

Порядок временных меток

Система, которая может использоваться для определения порядка, в котором применяются на одном и том же слое или подслое продолжительные эффекты. Смотрите правило 613.6. Смотрите также «Зависимость».

## **Token**

Фишка

Маркер, используемый для представления любого перманента, который не представлен картой. Смотрите правило 110.5.

## **Tombstone Icon**

Значок надгробия

Значок, располагающийся в верхнем левом углу некоторых карт из блока Odyssey, не влияющий на ход игры. Смотрите правило 107.9.

## **Total Casting Cost (Obsolete)**

Полная стоимость розыгрыша (устарело)

Устаревший термин конвертированной мана-стоимости. Карты, напечатанные с таким текстом, получили исправления в базе карт Оракл.

## **Total Cost**

Полная стоимость

То, что игрок реально должен уплатить для разыгрывания заклинания или активации способности: мана-стоимость, стоимость активации или альтернативная стоимость, плюс все увеличения стоимости (включая дополнительные стоимости) и минус всякое уменьшение стоимости. Смотрите правило 601.2f.

### **Totem Armor**

Тотемная броня

Способность с ключевым словом, позволяющая ауре защитить перманент, который та зачаровывает. Смотрите правило 702.88 «Тотемная броня».

### **Toughness**

Выносливость

1. Часть карты, имеющаяся только у существ. Выносливость существа печатается после косой черты в нижнем правом углу. Смотрите правило 208 «Сила/выносливость».
2. Характеристика, имеющаяся только у существ. Смотрите правило 302.4.

### **Tournament**

Турнир

Организованная игровая деятельность, в ходе турнира игроки соревнуются с друг с другом.

Смотрите правило 100.6.

### **Tournament Rules**

Турнирные правила

Дополнительные правила, применяемые к играм на санкционированных турнирах. Смотрите правило 100.6.

### **Traditional Magic Card**

Традиционная карта Magic

Карта Magic с размерами примерно 2,5 дюйма (6,3 см) на 3,5 дюйма (8,8 см).  
Смотрите правило 108.2.

### **Trample**

Пробивной удар

Способность с ключевым словом, изменяющая то, как существо распределяет боевые повреждения. Смотрите правило 702.19 «Пробивной удар».

### **Transfigure**

Преобразование

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку искать в своей библиотеке карту существа на замену. Смотрите правило 702.70 «Преобразование».

### **Transform**

Трансформировать

Перевернуть двустороннюю карту другой лицевой стороной вверх. Смотрите правило 701.27 «Трансформировать».

### **Transmute**

Трансмутация

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку найти в своей библиотеке карту взамен. Смотрите правило 702.52 «Трансмутация».

### **Tribal**

Племенной

Тип карты. Является ли племенной перманентом, зависит от другого типа этой карты.

Смотрите правило 308 «Племенное».

### **Tribute**

Дань

Способность с ключевым словом, позволяющая оппоненту выбрать между выходом существа с жетонами +1/+1 или дополнительной способностью. Смотрите правило 702.103 «Дань».

### **Trigger**

Срабатывание

Каждый раз когда игровое событие или игровое состояние совпадает с событием

срабатывания срабатывающей способности, такая способность автоматически

«срабатывает». Это означает, что контролирующий её игрок помещает её в стек в следующий раз, когда игрок получит приоритет. Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей».

### **Trigger Condition**

Условие срабатывания

Первая часть срабатывающей способности, состоит из «Когда», «Каждый раз когда» или

«В», после которых приводится событие срабатывания. Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей».

### **Triggered Ability**

Срабатывающая способность

Вид способности. Срабатывающая способность начинается со слов «Когда», «Каждый раз когда» или «В». Она записывается как «[Условие срабатывания], [эффект]». Смотрите правило 112 «Способности» и правило 603 «Обработка срабатывающих способностей».

## **Trigger Event**

Событие срабатывания

Событие, за наступлением которого следит срабатывающая способность. Каждый раз когда происходит событие срабатывания, срабатывающая способность срабатывает. Смотрите правило 603 «Обработка срабатывающих способностей».

## **Turn-Based Actions**

Действия, основанные на структуре хода

Игровое действие, происходящее автоматически, когда начинаются соответствующие шаги или фазы, или когда каждый шаг или фаза заканчивается. Смотрите правило 703 «Действия, основанные на структуре хода».

## **Turn Markers**

Маркер хода

Маркеры, используемые для определения игрока, чей ход сейчас идет, в варианте игры «Большая резня». Смотрите правило 807.4.

## **Two-Headed Giant Variant**

Вариант игры «Двухголовый Гигант»

Многопользовательский вариант с участием команд, у каждой из которых по два игрока, общая жизнь и общий ход. Смотрите правило 810 «Вариант игры «Двухголовый Гигант»».

## **Type**

Тип



1. Тип карты объекта или, в более общем смысле, его тип, подтип и супертип. Смотрите правило 205 «Строка типа», и главу 3 «Типы карт».

2. Атрибут маны. Смотрите правило 106 «Мана».

### **Type Icon**

Значок типа

Значок, располагающийся в верхнем левом углу некоторых карт выпуска Взгляд в будущее (Future Sight), не влияющий на ход игры. Смотрите правило 107.10.

### **Type Line**

Строка типа

Часть карты. Строка типа печатается непосредственно под иллюстрацией и содержит тип, подтип и супертип карты. Смотрите правило 205 «Строка типа».

### **Type-Changing Effect**

Эффект изменения типа

Эффект, который изменяет у объекта тип, подтип и/или супертип. Смотрите правила 205.1a– b, 305.7 и 613.1d.

### **Typescycling**

Цикл по типу

Вариант способности цикл. Смотрите правило 702.28 «Цикл».

## **U**

### **Unattach**

Открепить

Переместить снаряжение с существа, к которому оно было прикреплено, так, чтобы снаряжение, оставалось на поле битвы, но никого не снаряжало. Смотрите правило 701.3d.

### **Unblockable (Obsolete)**

Неблокируемый (устарело)

Выражение, означавшее, что существо «не может быть заблокировано». Карты с таким текстом получили исправления в базе карт Оракл.

### **Unblocked Creature**

Незаблокированное существо

Атакующее существо, которому не было назначено ни одно существо, которое блокирует его, за исключением эффекта, который заставляет его стать заблокированным. Оно остаётся незаблокированным, пока оно не будет удалено из боя или не закончится фаза боя, в зависимости от того, что наступает ранее. Смотрите правило 509 «Шаг объявления блокирующих».

### **Undaunted**

Непоколебимость

Способность с ключевым словом, уменьшающая стоимость заклинания, основываясь на количестве ваших оппонентов. Смотрите правило 702.124 «Непоколебимость».

### **Undying**

Нетленность

Способность с ключевым словом, которая может вернуть существо из кладбища на поле битвы. Смотрите правило 702.92 «Нетленность».

### **Unearth**

**Откопать**

Способность с ключевым словом, позволяющая игроку вернуть карту существа из его кладбища на поле битвы. Смотрите правило 702.83 «Откопать».

**Unflipped**

Не обернувшийся

Статус, который может иметь перманент. Смотрите правило 110.6 и правило 709 «Оборачивающиеся карты». Смотрите также Обернувшийся.

**Unleash**

Безудержность

Способность с ключевым словом, позволяющая существу выйти на поле битвы с жетоном +1/+1 на нем и запрещающая ему блокировать, если на нем имеется жетон +1/+1. Смотрите правило 702.97 «Безудержность».

**Unless**

Если ... не

Слова, используемые для указания определенного условия стоимости. Смотрите правило 117.12a.

**Untap**

Развернуть

Развернуть перманент обратно в вертикальное положение из положения «на боку». Смотрите правило 701.20 «Повернуть и развернуть».

**Untap Step**

Шаг разворота

Часть хода. Первый шаг начальной фазы.

Смотрите правило 502 «Шаг разворота».

## **Untap Symbol**

Символ разворота

Символ разворота {Q} в стоимости активации означает «Разверните этот перманент».

Смотрите правило 107.6.

## **Untapped**

Неповернутый

Статус перманента, который он имеет по умолчанию. Смотрите правило 110.6 и правило 701.20 «Повернуть и развернуть». Смотрите также Повернутый.

## **Upkeep Step**

Шаг поддержки

Часть хода. Второй шаг начальной фазы.

Смотрите правило 503 «Шаг поддержки».

## **V**

## **Vanguard**

Авангард

1. Вариант игры, в котором каждый игрок выступает в роли известного персонажа. Смотрите правило 902 «Авангард».

2. Тип карты, встречающийся только среди нетрадиционных карт Magic в варианте игры Авангард. Карта авангарда не является перманентом. Смотрите правило 311 «Авангард».

## **Vanishing**

Исчезновение

Способность с ключевым словом, ограничивающая время, в течение которого перманент остаётся на поле битвы. Смотрите правило 702.62 «Исчезновение».

## **Variant**

Вариант

Дополнительный набор правил, который определяет стиль игры со многими игроками.

Смотрите правило 800.2.

## **Vehicle**

Машина

Подтип артефакта. Машины могут становиться артефактами существами. Смотрите правило

301 «Артефакты» и правило 702.121 «Экипаж».

## **Vigilance**

Бдительность

Способность с ключевым словом, позволяющая существу атаковать, не поворачиваясь.

Смотрите правило 702.20 «Бдительность».

## **Vote**

Голосовать

Некоторые карты предписывают игрокам голосовать за одну из предоставленных опций.

Смотрите правило 701.31 «Голосовать».

## **W**

### **Wall**

Стена

Тип существа без отдельного значения в правилах. У старых карт существ с типом Стена, но без способности защитника, была неописанная способность, которая препятствовала атаковать ими. Те карты получили исправления в базе карт Оракл, приобретя способность защитника. Некоторые старые карты, которые ссылались на тип существа Стена, также получили исправления. Смотрите также Защитник.

### **Win the Game**

Выиграть партию

Есть несколько способов выиграть партию. Смотрите правило 104 «Окончание игры», правило 810.8 (дополнительные правила для игр Двухголового Гиганта) и правило 809.5 (дополнительные правила для игр варианта Император).

### **Wither**

Увядание

Способность с ключевым словом, влияющая на то, как объекты наносят повреждения существам. Смотрите правило 702.79 «Увядание».

### **Wizardcycling**

Цикл чародеев

Смотрите Цикл по типу.

## **World**

Мировой

Супертип, который обычно относится к чарам. Смотрите правило 205.4 «Супертипы».

Смотрите также Правило миров.

## **World Rule**

Правило миров

Действие вызванное состоянием, предписывающее всем перманентам с супертипом мировой, за исключением одного из них, который имеет этот супертип наименьшее время, переместиться на кладбища их владельцев, Смотрите правило 704.5k.

## **X-Z**

**X**

Переменная для числа, которое необходимо определить. Смотрите правило 107.3.

**Y**

Смотрите X.

## **You, Your**

Вы, Ваш

Эти слова относятся к игроку, контролирующему объект, к игроку, который будет контролировать объект (если тот игрок пытается разыграть или активировать его) или к его владельцу (если объект не имеет контролирующего его игрока). Смотрите правило 109.5.

## **Zone**

Зона

Место, где могут находиться объекты в ходе игры. Смотрите главу 4 «Зоны».

## **Zone-Change Triggers**

Срабатывающие способности смены зоны

События срабатывания, включающие в себя смену зоны объектом. Смотрите правило 603.6.