

# MAGIC

## The Gathering®

### Pikaopas

Tämän oppaan avulla voit pelata ensimmäisen Magic-pelisi.

#### Mitä tarvitset

Tarvitset Magicin pelaamiseen korttipakan sekä pelikaverin, jolla on oma pakka. Lisäksi tarvitset kynän ja paperia, joiden avulla voit pitää kirjaa elämäpisteistäsi.

Jos et ole aiemmin pelannut Magicia, sinulla on muutama mainio vaihtoehto ensimmäiseksi pakaksi.

Magic: The Gathering: Worldwake korttisarjaan on saatavilla valmiita 41 kortin aloituspakkoja (intro deck). Pakkoja on viisi erilaista ja kukin niistä sisältää vain yhden värisiä kortteja. Eri värit edustavat erityyppisiä loitsuja (ks. manan viisi väriä).



Muutaman pelin jälkeen voitkin alkaa pakan virittämisen. Voit poistaa pakasta kortteja, jotka eivät jostain syystä sinua miellytä, ja korvata ne boostereista saaduilla uusilla korteilla, tai vaihtamalla kortteja kavereiden kanssa.



Boostereissa on 15 satunnaista korttia.

#### Perusmaakortit

Maakorteista saat manaa (maagista energiaa), jota tarvitset loitsujen (muut kortit) pelaamiseen. Pakka ilman maakortteja ei ikinä pääse vauhtiin.

Perusmaakortteja on viittä lajia. Jokainen niistä liittyy yhteen viidestä väristä.

Pelin alussa sinulla on kortteja kädessäsi, mutta ei mitään pelissä. Omalla vuorollasi voit pelata yhden maakortin kädestäsi pöytään. Aiemmillä vuoroillasi pelaamasi maat pysyvät taistelukentällä, joten pelin edetessä maakorttiasi määrä kasvaa. Tämä on hyvä asia, koska mitä voimakkaampi olento, sitä enemmän maakortteja sinun täytyy kääntää, kun pelaat sen. Ensimmäisillä vuoroillasi pelaat pieniä olen- toja. Myöhemmillä vuoroilla pääset pelaamaan isompia.

## Pelin tavoite

Vähennä vastustajasi elämäpisteet kahdestakymmenestä nolnaan, niin voitat pelin.

### Pelin kulku

Pelin alussa kummallakin pelaajalla on 20 elämäpistettä, seitsemän korttia aloituskädessä, eikä yhtään korttia pelissä. Pelin edetessä pelaajat nostavat lisää kortteja, pelaavat maakortteja, ja pelaavat olentoja kääntämällä maakortteja. Olennot hyökkäävät vastustajan kimppuun. Jos hyökkääjiä ei torjuta, ne tekevät vahinkoa vastustajalle. Vähennä vastustajasi elämäpisteet kahdestakymmenestä nolnaan, niin voitat pelin!

## Valmistelut

Kummallakin pelaajalla on pelin alussa 20 elämäpistettä. Elämäpisteistä voi pitää kirjaa paperin ja kynän avulla.

Kumpikin pelaaja sekoittaa pakkansa. Jos et ole vielä rakentanut pakkoja, tee se ensin.

Päätä, kumpi aloittaa. Aloittava pelaaja ei nosta ensimmäisellä vuorollaan korttia.

Kumpikin pelaaja nostaa seitsemän korttia aloituskädeksi.

## Aloituskätesi

Nosta ensin seitsemän korttia. Katso korttisi ja lajittele ne näin:

Laita loitsut vasemmalle ja maakortit oikealle.

Laita loitsut hintajärjestykseen: kallein vasemmalle ja halvin oikealle. Laske jokainen värillinen manasymboli ykköseksi: 2 -hintainen loitsu maksaa 3.

Katso käsikorttejasi ja mieti, onko se hyvä käsi. Kiinnitä eniten huomiota maakortteihin, koska tarvitset oikeat maakortit, että voit pelata loitsusi.

Hyvä käsi: sinulla on maakortteja kummastakin väristäsi. Tämä on hyvä alkukäsi.

Keskiverto käsi: sinulla on Mountaineja punaisia loitsujasi varten, mutta ei yhtään Plainsia valkoisille loitsuille. Mountaineilla pääset kuitenkin alkuun, joten tällä kädellä melko varmasti pärjää.

Huono käsi: sinulla on vain yksi maakortti. Tästä pelistä tulee vaikea. Sinun kannattaa luultavasti ottaa mulligan (sekoittaa kortit pakkaan ja nostaa uusi alkukäsi, mutta nostaa tällä kerralla vain kuusi korttia).

## Pelaaminen

Kun alkuvalmistelut on tehty, seuraa näitä ohjeita jokaisella vuorolla.

### 1. Vapauta

Jos käänsit maita, olentoja ja tai artefakteja viime vuorollasi, vapauta ne (käännä ne takaisin pystyasentoon). Voit nyt käyttää niitä uudelleen.



Edellisellä vuorolla pelaamillasi olennoilla oli kutsumistauti, mutta nyt ne toipuvat siitä. Ne voivat hyökätä tällä vuorolla hyökkäysvaiheessa.

### 2. Nosta

Nosta yksi kortti.

### 3. Päävaihe

**Pelaa maakortti:** voit pelata maakortin (vain yhden vuorosa). Mitä enemmän maakortteja sinulla on taistelukentällä, sitä isompia olentoja ja parempia loitsuja voit pelata (katso kohta Maakortit)

**Pelaa olento:** Voit pelata haluamasi olentokortit kädestäsi, jos sinulla on niihin varaa. Mitä isompi olento, sitä enemmän maakortteja sinun pitää kääntää voidaksesi pelata sen. Mitä nopeammin pelaat olentoja, sitä nopeammin ne voivat käydä taisteluun puolestasi. Kun pelaat olennon, se kärsii "kutsumistaudista". Kutsumistauti estää olentoa hyökkäämästä, mutta se toipuu taudista seuraavan vuorosi alussa (katso kohta Loitsujen pelaaminen)

**Pelaa taikoja, artefakteja, pikataikoja, ja lumouksia** (sorcery, artifact, instant, enchantment): myös näitä voit pelata, jos sinulla on tarpeeksi maakortteja.

**Valinnaisuus:** maakorttien ja loitsujen pelaaminen on vapaaehtoista.

### 4. Taisteluvaihe

Katso kohta Taistelu.

Hyökkääjien julistaminen  
Vastustaja valitsee torjujat  
Taisteluvahinko

### 5. Päävaihe (uudestaan)

Toinen, ensimmäisen kaltainen päävaihe. Jos pelasit jo maakortin, et voi pelata toista sellaista.

### 6. Loppuvaihe

Olennoille vuoron aikana tehty vahinko poistetaan.

## Maakortit

Voit pelata vain yhden maakortin vuorosi aikana. Pelin alussa sinulla ei ole yhtään maata, mutta niiden määrä kasvaa pelin aikana. Yhdellä tai kahdella maalla saat ehkä pelattua jonkun pienen loitsun. Neljällä maalla saat yleensä pelattua suurimman osan loitsuistasi, mutta jotkut loitsut maksavat vielä enemmän.

## Ensimmäiset vuorosi

Voit pelata vain yhden maakortin vuorosi aikana, ja et voi pelata useimpia olentoja ennen kuin sinulla on kolme maata pelissä. Luultavasti et pelaa lainkaan olentoja ensimmäisten vuorojesi aikana. Olento ei voi hyökätä sillä vuorolla, jonka aikana pelasit sen (sillä on "kutsumistauti"). On todennäköistä, että et hyökkää eikä sinun kimppuusi hyökätä ensimmäisten vuorojen aikana, kun molemmat pelaajat vasta keräävät maakortteja taistelukentälle. Jos ensimmäisten vuorojen aikana ei tapahdu muuta kuin maakorttien pelaamista, se on täysin normaalia.

## Kääntäminen



Kortin kääntäminen kertoo, että se on käytetty. Käännä kortti sivuttain. Vuorosi alussa vapautat (käännät ne takaisin pystyasentoon) korttisi, jolloin voit käyttää niitä uudestaan.

## Kutsumistauti

Kun pelaat (eli "kutsut") olennon, se kärsii kutsumistaudista. Kutsumistautinen olento ei voi hyökätä. Kutsumistauti loppuu seuraavan vuorosi alussa.

**Aktivoitavat kyvyt:** Jotkut kyvyt, kuten Prodigal Pyromancerin kyky, vaativat kortin kääntämistä aina kun käytät kykyä. Et voi kääntää olentoa käyttääksesi kykyä, jos sillä on kutsumistauti.

## Taistelu

Vuoron kolmas vaihe on taisteluvaihe. Jos sinulla ei ole yhtään olentoa pelissä, tai kaikilla niillä on kutsumistauti, jätät taistelun väliin.

Kun olentosi hyökkäävät, ne hyökkäävät vastustajaa kohti. Jos mikään ei estä niitä, ne tekevät vahinkoa vastustajalle (et voi hyökätä vastustajan olentojen kimppuun). Vastustaja voi kuitenkin torjua hyökkääjäsi omilla vapailloillaan.

Pelaamista opetellessa kannattaa hyökätä niin paljon kuin mahdollista. Kun olet oppinut, miten hyökkäminen ja torjuminen toimii, opit myös millä olennoilla kannattaa hyökätä, ja mitkä olennot kannattaa jättää torjumaan.

## Julista hyökkääjät

Valitse, mitkä olennot hyökkäävät vastustajasi kimppuun. Voit myös päättää olla hyökkäämättä.

Kun ilmoitat olennon hyökkävän, käännä se. Valmiiksi käännetyt olennot ja kutsumistautiset olennot eivät voi hyökätä.

Sinun ei tarvitse kääntää maakortteja, kun hyökkäät olennoilla.

## Valitse torjujat

Vastustajasi päättää, mitkä hänen olennoistaan torjuvat hyökkäviä olentoja. Kukin torjuva olento voi torjua vain yhden hyökkääjän, mutta vastustajasi voi torjua saman hyökkääjän useammalla olennoilla. Käännetyt olennot eivät voi torjua.

Torjumisella on kaksi vaikutusta: se estää hyökkävää olentoa tekemästä vahinkoa vastustajalle, ja joskus torjuva olento tuhoaa hyökkääjän.

Jos vastustaja torjuu hyökkävän olennon useammalla olennoilla, sinun täytyy päättää missä järjestyksessä hyökkävä olentosi tekee niihin vahinkoa.

Sinun ei tarvitse kääntää maakortteja, kun torjut olennoilla.

## Taisteluvahinko

Hyökkääjät, joita ei ole torjuttu, tekevät voimansa verran vahinkoa vastustajalle (joka menettää sen verran elämäpisteitä). Torjuttu hyökkääjä ei tee vahinkoa vastustajalle, vaikka torjuva olento olisi pienempi.

Torjutut hyökkääjät ja torjuvat olennot tekevät vahinkoa toisilleen.

Olento, joka ottaa vahinkoa kestävyytensä verran tai enemmän, tuhoutuu ja laitetaan hautausmaalle.



Jos vastustaja torjuu hyökkävän olennon useammalla olennoilla, hyökkävän olennon tekemä vahinko jaetaan torjuihin olentoihin hyökkääjän ilmoittamassa järjestyksessä.

## Loitsujen pelaaminen

Kun pelaat loitsun, sinun täytyy maksaa sen hinta kääntämällä maakortteja. Mitä voimallisempi loitsu, sitä enemmän maakortteja joudut kääntämään.

Katso kortin oikeassa yläkulmassa olevaa hintaa. Siihen voi kuulua numeroita sekä yksi tai useampia manasymboleita. Numero kertoo, kuinka monta maata (mitä tahansa lajia) sinun täytyy kääntää. Manasymboli taas kertoo, kuinka monta tietyn tyyppistä maata sinun täytyy lisäksi kääntää.

## Esimerkkejä loitsujen hinnoista:

-  käännä yksi Plains
- 2 käännä kaksi maata (mitä tahansa lajia)
- 2  käännä kolme maata – kaksi mitä tahansa lajia, sekä yksi Mountain.

Kun pelaat manauksen tai pikaloitsun, se tekee mitä kortti sanoo sen tekevän, ja menee sen jälkeen hautausmaalle. Kun pelaat pysyvän loitsun (esimerkiksi olennon), se pysyy taistelukentällä kunnes jokin tuhoaa sen. (Käännät maakortteja pelatessasi olennon, mutta sinun ei tarvitse kääntää maakortteja kun hyökkäät olennoilla.)

## Strategiavinkki: Pikaloitsut ja aktivoitavat kyvyt

Pikaloitsut ovat erikoisia, koska voit pelata niitä kesken taistelun, vastustajan vuorolla, ja ihan viime tingassa. Esimerkiksi jos vastustajasi yrittää tuhota olentosi loitsulla, voit käyttää Boomerangia tai jotain muuta pikaloitsua pelastaaksesi sen. Pikaloitsu vaikuttaa ennen loitsua, johon vastasit sillä!

Säästä pikaloitsusi viimeiseen hetkeen asti, jotta vastustajasi ei saa tietää, mitä on tapahtumassa. Esimerkiksi jos haluat pelata Giant Growthin johonkin hyökkäävistä olennoista ja näin tehdä siitä isomman, odota kunnes vastustaja on päättänyt, millä olennoilla hän torjuu. Kun tiedät, mikä puolustaja torjuu minkäkin hyökkääjän, osaat valita parhaan mahdollisen kohteen Giant Growthille.

Aktivoitavat kyvyt, kuten olennon Firebreathing-lumouksesta saama voimabonus, toimivat samalla tavalla kuin pikaloitsut. Firebreathingin teksti: "🔥: Enchanted creature gets +1/+0 until end of turn". Olennon voima kasvaa yhdellä jokaista käyttämäsi 🗡️ manaa kohti. Maksat annetun hinnan, niin saat kyvyn vaikutuksen. Voit aktivoida kyvyn monta kertaa peräkkäin, jos maksat hinnan monta kertaa.

Jos aktivointihintaan kuuluu 🔄, sinun täytyy kääntää kortti saadaksesi vaikutuksen. Koska jo käännettyä olentoa ei voi kääntää, et voi aktivoida kääntökykyjä useammin kuin kerran vuorossa.

## Hyökkääminen ja torjuminen

Hyökkääminen ja torjuminen ovat monella tapaa samanlaisia, mutta niissä on myös monia eroavaisuuksia.

### Hyökkääminen

Olennot hyökkäävät vastustajan kimppuun, eivät vastustajan olentojen kimppuun.

Käännä olento, niin se hyökkää.

Kutsumistautinen olento ei voi hyökätä

Hyökkäävät olennot eivät voi valita, taistelevatko ne jonkun tietyn olennon kanssa.

Torjuvat olennot sekä niiden torjumat hyökkääjät tekevät vahinkoa toisilleen. Jos olento ottaa vahinkoa vähintään kestävyytensä verran, se tuhoutuu.

Olennon manahintaa ei makseta, kun se hyökkää tai torjuu. Se maksetaan, kun olento pelataan kädestä pöytään.

### Torjuminen

Käännetty olento ei voi torjua, mutta torjuva olento pysyy vapaana.

Kutsumistautinen olento voi torjua.

Puolustavan pelaajan olennot voivat valita, minkä hyökkääjän kanssa ne taistelevat.

## Taisteluesimerkki

### 1. Julista hyökkääjät

Hyökkäävä pelaaja hyökkää kolmella isoimmalla olennoillaan, ja kääntää ne. Hän ei hyökkää pienimmällä olennoilla, koska se tuhoutuisi liian helposti, ja sitä voi käyttää torjumiseen vastustajan vuorolla.

### 2. Valitse torjujat

Puolustava pelaaja valitsee torjujat kahdelle hyökkääjälle, ja päästää viimeisen hyökkääjän läpi. Torjumisesta päättäminen kuuluu puolustavalle pelaajalle.



### 3. Taisteluvahinko

Torjumaton hyökkääjä tekee 3 vahinkoa puolustavaan pelaajaan. Torjutut hyökkääjät ja torjujat tekevät vahinkoa toisilleen. Pienemmät olennot kuolevat ja isommat jäävät henkiin.

## Strategiavinkki: torjuminen

Torjuva olento asettuu hyökkävään olennon tielle, ja pieninkin torjuja voi pysäyttää suurimman hyökkääjän. Hyökkääjä ja torjuja yrittävät tuhota toisensa. Älä ajattele torjumista vain tapana puolustaa itseäsi. Ajattele sitä ensisijaisesti tapana tuhota hyökkäviä olentoja.

Puolustava pelaaja päättää, miten hän torjuu. On olemassa viisi perustapaa vastata hyökkäykseen:

**Syö:** paras vaihtoehto on syödä hyökkääjä. Torju se olennolla, jonka voima on tarpeeksi suuri tuhoamaan hyökkääjän, ja jonka kestävyys on niin suuri ettei se itse tuhoudu.

**Palauta:** Jos et voi "syödä" hyökkääjä, voit ehkä "palauttaa" sen. Torju se olennolla, jonka kestävyys riittää jättämään sen itsensä henkiin, mutta jonka voima ei riitä hyökkääjän tuhoamiseen. Esimerkiksi jos 2/2-kokoinen olento hyökkää, voit "palauttaa" sen 1/3-olennolla. Olennot tekevät vahinkoa toisilleen, mutta kumpikaan ei kuole.

**Vaihto:** Joskus voit tehdä "vaihdon". Torju hyökkääjä olennolla joka voi tuhota sen, vaikka torjuva olentokin tuhoutuisi. Esimerkiksi jos 2/2 olento hyökkää, voit tehdä "vaihdon" torjumalla sen 2/1 tai 2/2-olennolla.

**Ota vastaan:** Jos et voi syödä tai palauttaa hyökkääjää, etkä halua tehdä vaihtoa, voit jättää hyökkääjän torjumatta ja ottaa vahingon vastaan. Yleensä on parempi ottaa vähän vahinkoa kuin antaa olentojesi tuhoutua.

**Heittäytyminen:** Joskus on pakko tehdä epäedullinen torjunta. Laita pienin, vähiten arvokas olentosi heittäytymään ison hyökkääjän tielle. Menetät heittäytyjän, mutta et joudu ottamaan vahinkoa. Yleensä näitä torjuntia kannattaa tehdä vain silloin, kun elämäpisteet ovat vähissä.

## Korttityypit

Magic-kortteja on kuutta eri tyyppiä.

### Maa (Land)

Pysyvä

Pelaa vain yksi maa vuorossa. Ei hintaa. Käännä maita pelataksesi olentoja ja muita loitsuja.

### Olento (Creature)

Pysyvä

Voi hyökätä vastustajan kimppuun vuorollasi. Voi torjuja hyökkäviä olentoja (taistella niiden kanssa) vastustajan vuorolla. Olennoilla on voima ja kestävyys. Kärsii kutsumistaudista pelattaessa ja voi hyökätä vasta seuraavalla vuorolla.

### Manaus (Sorcery)

Menee hautausmaalle

Tee, mitä kortin kyky sanoo.

### Pikaloitsu (Instant)

Menee hautausmaalle

Voidaan pelata melkein koska tahansa, jopa vastustajan vuorolla, kesken taistelun, tai viimeisellä mahdollisella hetkellä.

### Lumous (Enchantment)

Pysyvä

Jotkut näistä ovat Auroja, jotka liitetään olentoihin tai muihin pysyviin kortteihin.

### Artifakti (Artifact)

Pysyvä

Väritön. Jotkut artifaktit ovat myös olentoja.

## Magic-kortin osat

**Tyyppi.** Tämä kertoo, onko kyseessä maakortti, olento, pikaloitsu, manaus, artifakti vai lumous. Jos se on olento, sen olentotyyppi (kuten Goblin Rogue tai Beast) mainitaan myös tässä. Jos se on lumous, joka liitetään toiseen korttiin, tässä lukee "Enchantment – Aura".

**Kyyt.** Nämä ovat kortin erikoisominaisuudet. Joidenkin kykyjen käyttäminen maksaa manaa, aivan kuten loitsun pelaaminenkin. Maksat hinnan ja aktivoit kyyyn. Jos kyky on maksamalla aktivoitava, voit käyttää sitä melkein milloin tahansa, kuten pikaloitsuja.



**Manahinta.** Jokainen symboli kortin oikeassa yläkulmassa on osa kyseisen loitsun hintaa. Jos manahinta on 2 , maksat kaksi mitä tahansa manaa, sekä yhden punaisen manan (Mountain-maakortista) pelataksesi sen.

**Harvinaisuus.** Sarjasymbolin väri kertoo kortin harvinaisuusasteen. Kultainen symboli tarkoittaa harvinaista korttia, hopeinen epätavallista, ja musta tavallista. "X"-symboli kertoo, että kortti on peräisin 10th Edition-perussarjasta.

**Voima ja kestävyys.** Kun olento hyökkää vastustajan kimppuun tai tulee torjutuksi, se tekee vahinkoa voimansa (ensimmäisen luvun) verran. Toinen luku, kestävyys, kuinka paljon vahinkoa tarvitaan tuhoamaan tämä olento, jos se ottaa kyseisen määrän vahinkoa yhden vuoron aikana. Vain olennoilla on voima ja kes-

## Pelialueet

Kortit voivat olla neljällä eri alueella.

**Kirjasto.** Tämä on pakka, jolla pelaat peliä, eli pino josta nostat kortteja.

**Käsi.** Kun nostat kortteja, ne menevät käteesi, kuten useimmissa muissakin korttipelissä.

**Pelissä.** Tämä on edessäsi oleva alue, johon laitat maakorttisi, olentosi ja muut pysyvät korttisi. Laita maakortit lähimmäksi itseäsi, ja olennot sekä muut pysyvät kortit maakorttien yläpuolelle.

**Hautausmaa.** Tämä on poistopinosi. Hautausmaalla olevat kortit ovat aina kuvapuoli ylöspäin, ja kaikki pelaavat voivat katsoa niitä koska tahansa.

## Harvinaiset kortit

Kortin "sarjasymboli" kertoo, kuinka harvinainen kortti on kyseessä. ks. Magic-kortin osat.

### Foilikortit

Jos sinulla on tuuria, löydät lisäkorttipussista kiiltäväpintaisen foilikortin. Sarjan jokaisesta kortista on olemassa sekä tavallinen, että foiliversio.

## Turnauspakan rakentaminen

Turnauspakkaa varten tarvitset vähintään 60 korttia. Voit käyttää vain neljä kappaletta samaa korttia, lukuunottamatta perusmaakortteja. Yleensä 60 kortin pakassa kannattaa olla noin 24 maakorttia. Voit käyttää niin monta väriä kuin haluat: yhden, kaksi, kolme tai jopa neljä tai viisi väriä. Muista kuitenkin, että mitä enemmän värejä, sitä vaikeampi pakkaa on pelata.

Turnauspakallasi voi olla myös 15 kortin sivupakka. Ne ovat ylimääräisiä kortteja, jotka tuot mukasi turnaukseen. Ottelun ensimmäisen pelin jälkeen voit vaihtaa pakkaasi sivupakastasi kortteja, jotka auttavat voittamaan vastustajasi pakan.

## Manan viisi väriä

**Valkoinen:** Tasangot ovat valkoisen magian lähde. Valkoinen on valon, suojelemisen, ja ennen kaikkea järjestyksen väri. Valkoinen magia laatii säännöt ja valvoo niiden noudattamista. Valkoiset maagit uskovat, että ilman lakeja ja voimaa niiden ylläpitämiseen, anarkia saa vallan. Ne, jotka noudattavat sääntöjä, saavat kunniaa ja menestyvät, kun taas ne jotka hylkäävät säännöt saavat kärsiä.

"Valkoinen on suosikkivärini, koska se hallitsee taistelukenttää"

## taistelukenttää



**Sininen:** Sininen magia virtaa saarista. Se keskittyy manipulointiin ja älyyn. Sininen sotkee asioiden luonnollisen järjestyksen ja hallitsee ympäristöään, venyttäen sääntöjä omiin tarpeisiinsa. Sininen uskoo, että tieto ainoa todella arvokas kauppatavara.

"Sininen on suosikkivärini, koska se on kaikista ovelin"

**Vihreä:** Metsissä ovat vihreän magian juuret. Vihreä magia antaa luonnosta kasvuvoimaa ja elämää sitä käyttäville maagille. Vihreä elää ja kuolee viidakon lakien mukaan: vain vahvat selviytyvät, ja jokainen elävä olento on joko saalistaja tai saalis. Vihreä uskoo, että kasvussa on kaiken perusta. Elämä voittaa aina lopulta.

"Vihreä on suosikkivärini koska sen olennot ovat jättimäisiä"



**Musta:** Suot ovat mustan magian – kuoleman, rappion ja vallan taikuuden – lähde. Musta on niitä varten, jotka ovat kunnianhimoisia, suosivat yötä, ja ovat valmiita maksamaan suuruuden hinnan. Musta uskoo, että elämän tarkoitus on vallan hankkiminen hinnalla millä hyvänsä. Mikä tahansa ja kuka tahansa on käytettävissä oleva resurssi.

"Musta on suosikkivärini koska se taivuttaa vihollisensa tahtoonsa"

**Punainen:** Punainen magia tulee vuorilta. Punaiset maagit voivat murskata maan jalkojensa alla tai kutsua raivoisan tulivuoren voiman tuhoamaan vihollisensa. Punainen on niille, jotka haluavat tuloksia ja toimintaa harkinnan ja väitelyiden sijasta. Kaaos, tuho ja sota ovat punaisen magian aseita.

"Punainen on suosikkivärini koska se on tulinen ja peräänantamaton"

## Sanasto

 - -symboli tarkoittaa "käännä tämä kortti". Se esiintyy kykyjen yhteydessä, ja sinun pitää kääntää kortti käyttäksesi kykyä.

**+1/+1** – Kyseinen olento saa +1 bonuksen voimaansa ja +1 bonuksen kestävyteensä.

**+A/+B** – kaksi lukua, esimerkiksi +0/+2 tai +3/+3. Lisää ensimmäinen luku olennon voimaan ja lisää toinen numero olennon kestävyteen. Jos luku on negatiivinen, se vähentää olennon voimaa tai kestävyttä. Olento, jonka kestävyys laskee nollaan tai sen alle, tuhoutuu eikä sitä voi regeneroida.

**Control** (kontrolli) – sinä kontrolloit olentoja ja muita pysyviä kortteja, jotka sinulla on taistelukentällä, ellei vastustaja käytä jotain kykyä, jolla hän saa haltuunsa yhden sinun pysyvistä korteistasi. Jos vastustaja saa kontrolliinsa jonkun pysyvistä korteistasi, hän saa käyttäjä sitä ja sinä et.






**Counter** (kumoaminen) – jos kortti kumoaa loitsun, sitä käytetään vastustajan pelaaman loitsun peruuttamiseen. Kun vastustajasi pelaa loitsun, sinulla on mahdollisuus vastata siihen "viime hetkellä". Jos vastaat loitsulla, joka kumoaa vastustajan loitsun, kyseinen loitsu menee hautausmaalle eikä sillä ole mitään vaikutusta. Maat, jotka vastustaja käänsi loitsua varten, pysyvät käännettyinä.

Joskus olennot saavat +1/+1 "countereita" eli pelimerkkejä. Käytä kolikkoja tai muita esineitä pelimerkeinä. Jokainen +1/+1 pelimerkki lisää olennon voimaa ja kestävyttä yhdellä. Nämä pelimerkit lähtevät pois, jos olento tuhoutuu tai palautuu käteesi.

**Damage** (vahinko) – Olennot tekevät vahinkoa vastustajaan (kun ne hyökkäävät eivätkä tule torjutuiksi) tai toisiin olentoihin (kun ne torjuvat tai tulevat torjutuiksi). Olento tekee vahinkoa voimansa verran. Jos vahinkoa on olennon kestävyden verran tai enemmän, se tuhoutuu. Yleensä olento ottaa vahinkoa vain kerran vuoron aikana, taisteluvaiheessa kun se hyökkää tai torjuu. Jotkut kortit mahdollistavat vahingon tekemisen myös taistelun ulkopuolella. Jos olento ottaa vahinkoa useamman kerran, vahinko lasketaan yhteen vuoron loppuun asti. Olentojen ottama vahinko parantuu vuoron lopussa.

**Deck** (pakka) – Kortit, jotka pelaaja tuo peliin. Tämän oppaan alussa kerrotaan, miten voit rakentaa ensimmäisen pakkasi.

**Discard** (pois heittäminen) – Joskus kortin kyky pakottaa sinut heittämään kortin pois kädestäsi ja laittamaan sen hautausmaalle.

**Mana** – Maakorteista saatava energia, joista saat voimaa loitsuihisi. Mana voi olla  valkoista,  sinistä,  mustaa,  punaista,  vihreätä, tai joskus jopa väritöntä. Jokainen manasymboli loitsun hinnassa tarkoittaa, että sinun täytyy maksaa yksi kyseisen värin mana pelatessasi loitsun. Useimmat loitsut vaativat vielä lisäksi tietyn määrän minkä tahansa väristä manaa.

**Mana pool** (mana-allas) – Jotkut kyvyt käskivät lisäämään manaa "mana pooliin" eli mana-altaaseen. Mana-allas on kuvitteellinen paikka, johon mana kertyy kun käännetään maakortteja, ennen kuin käytät sen loitsuihin. Nämä kyvyt antavat sinulle manaa samalla tavalla kuin maakorttien kääntäminen.

**Mulligan** – Jos alkukätesi on todella huono, voit halutessasi ottaa "mulliganin". Sekoita kätesi takaisin pakkaan ja nosta uusi aloituskäsi. Nosta yksi kortti vähemmän kuin normaalisti. Jos toinen alkukätesi ei miellytä, voit ottaa uuden mulliganin, mutta saat tällä kertaa vain viisi korttia, jne. Ota mulligan vain jos alkukätesi on todella huono.

**Next** (seuraava) – Joskus korttien kyvyt viittaavat seuraavaan (next) kertaan, kun jokin asia tapahtuu, tai seuraavaan vahinkoon (next damage), jonka olento tai pelaaja olisi ottamassa. Muista, että pikaloitsut ja aktivoitavat kyvyt tapahtuvat ennen tapahtumaa, johon niillä vastataan. Jos vastustajasi pelaa Shockin tuhotakseen olentosi, voit pelastaa olennon pelaamalla Bandagen, joka estää seuraavan 1 vahinkopisteen, joka tehtäisiin kyseiselle olennolle.

**Permanent** (pysyvä) – Maita, olentoja, artefakteja ja lumouksia sanotaan pysyviksi, koska ne pysyvät taistelukentällä sen jälkeen kun olet pelannut ne. Pikaloitsut ja manaukset eivät ole pysyviä. Ne menevät käytön jälkeen hautausmaalle.

**Regenerate** (regenerointi) – Olennon regeneroiminen estää sen tuhoutumisen. Sen sijaan, että olento tuhoutuisi, se käännetään, poistetaan taistelusta (jos se oli taistelussa), ja kaikki siinä oleva vahinko poistetaan.





**Sacrifice** (uhraus) – Joskus kortti käskyy sinua uhraamaan (sacrifice) olennon tai muun pysyvän kortin. Laita kyseinen pysyvä kortti hautausmaallesi. Voit uhrata vain omia korttejasi. Joillakin olennoilla on kyky, joka aktivoidaan uhraamalla kyseinen olento. Uhraaminen ei ole sama asia kuin pois heittäminen (discard). Voit heittää pois vain kädessäsi olevia kortteja.

**Tap** (kääntää) – Kun käännetään olennon tai maakortin, näytät että olet käyttänyt sitä. Jos käännetään maakortin maksua varten, et voi käyttää sitä uudestaan, ennen kuin vapautat sen seuraavan vuorosi alussa. Jos hyökkäät olennolla ja käännetään sen, se ei pysty torjumaan vastustajan vuorolla, koska se on käännetty. Joskus myös artefakteja käännetään.

**Target** (kohde) – Target tarkoittaa loitsulle valitsemaasi kohdetta. Esimerkiksi "deal 2 damage to target creature or player" tarkoittaa "tee 2 vahinkoa valitsemallesi olennolle tai pelaajalle".

**Untap** (vapauta) – Kun vapautat (käännetään takaisin pystyasentoon) korttisi vuoron alussa, se tarkoittaa, että voit käyttää (ja kääntää) niitä uudelleen. Joskus myös loitsut ja kyvyt vapauttavat olentoja ja muita pysyviä kortteja. Jos jonkun kortin vaikutus olennon kortin jota ei ole käännetty, jätä olento pystyasentoon.

**Upkeep** (ylläpito) – vapautus-osion ja nosto-osion välissä on upkeep, ylläpito-osio. Yleensä sen aikana ei tapahdu mitään, mutta se on mainittu tässä kaiken varalta. Esimerkiksi, jokin kortti voi sanoa "At the beginning of your upkeep, you gain life" (Ylläpito osion alussa saat yhden elämäpisteen). Tämä asia tapahtuu vapauttamisen jälkeen, mutta ennen kuin nostat korttisi.

 – Joidenkin korttien vaikutus vaihtelee. "X" tarkoittaa jotain määrittelemätöntä lukua. Esimerkiksi, manauskortti Blaze tekee X vahinkoa ja sen hinta on  . Jos päätät, että X on 5, sinun täytyy kääntää yksi Mountain ja viisi muuta maata, ja se tekee 5 vahinkoa. Kun pelaat Blazen seuraavan kerran, voit valita X:n arvoksi 2 ja maksaa 2 , jolloin Blaze tekee 2 vahinkoa.

## Lisätietoa

**WWW.MAGICPELAAJA.COM**

- tietoa tuotteista
- peliliigat ja -turnaukset
- jälleenmyyjät

**Valmistaja: Wizards of the Coast**

**WWW.WIZARDS.COM**

**Maahantuoja: Fantasiapelit**

**WWW.FANTASIAPELIT.COM**