

Vítej ve světě Magic: The Gathering!

Magic je nejstarší a také neúspěšnější sběratelskou karetní hrou na světě. Již od roku 1993 ovlivňuje tato hra životy milionů lidí po celém světě a její obliba stále stoupá! V České republice hraje tuto hru bezmála 20 000 hráčů a další přibývají doslova každým dnem!

Abys mohl(a) začít hrát, potřebuješ vlastní balíček karet, stejně vybaveného kamaráda či kamarádku a cokoliv, čím si budete počítat životy. Nejlépe tě do tajů hry zasvětití jeden z tématických balíčků (Intro pack). Tyto balíčky jsou přímo připraveny k tomu, abys je vzal(a) a mohl(a) začít hrát. Když začínáš s Magicem, je dobré si nejprve vyzkoušet jednodušší karty a základní strategie. Jak do hry ale pronikáš stále více, budou tě napadat další možnosti, získáš další karty a především zkušenosti od soupeřů a kamarádů. Nebude to trvat dlouho a budeš doma vymýšlet vlastní herní styly, kombinovat karty, překvapovat ostatní hráče novými balíčky...a porážet je!

BÍLÁ

Pláně (Plains) jsou zdrojem bílé magie, barvy světla, dobra a řádu. Bílá magie je o vytváření pravidel a následném hlídání, zda-li jsou dodržována. Mágové, sjednocení pod symbol slunce věří, že bez zákonů a jejich dodržování zavládne chaos. Ty, kteří ctí pravidla, čeká sláva a prosperita. A ti, jenž zákony opovrhují, se mohou připravit na neodvratný konec.



MODRÁ

Energie modré magie pochází s ostrovů (Island). Doménou modrých mágů je manipulace s myslí a matení nepřátel. Modrá si pohrává se základním řádem věcí a snaží se získat moc nad okolím upravením pravidel podle svých představ. Mágové, sjednocení pod symbol kapky věří, že jedinou opravdu podstatnou komoditou jsou informace.



ČERNÁ

Zdrojem černé magie jsou bažiny (Swamp). Je to magie, která přináší smrt, zkázu a úpadek. Ovšem také sílu. Černá je pro všechny, kdo se nebojí využít její potenciál, pro ty, kteří mají raději noc než den a pro mágy, jež se nebojí za pomoc z temnot zaplatit vysokou cenu. Mágové sjednocení pod symbolem lebky věří, že v životě jde jen o moc a o nic jiného. Všichni a všechno jsou jen možným zdrojem energie.



ČERVENÁ

Červená magie pochází z hor (Mountain). Obrazně řečeno, červení mágové mohou dupnutím přivolat vulkanickou erupci, která smete jejich nepřátele dřív, než se stihnou nadechnout k reakci. Červená je pro ty, kteří před vyjednáváním a intrikami preferují přímou akci. Chaos, destrukce a válka – to jsou základy červené magie.



ZELENÁ

Základem zelené magie jsou lesy (Forest). Síla přírody propůjčuje nadlidské schopnosti těm, kteří ji uctívají. Životy zelených mágů se řídí zákony džungle – pouze nejsilnější přežívají a každá bytost je buď lovcem, nebo kořistí. Bytosti sjednocené pod symbolem stromu věří, že život je základem všeho. A že v konečném důsledku právě život zvítězí.



Pravidla

Pravidlo čtyř kopií

Pokud si stavíš vlastní balíček, nezapomeň na základní pravidlo Magicu – každou kartu, vyjma základních zemí (Basic Land) můžeš mít ve svém balíčku maximálně ve čtyřech kopiích!



Jak hrát

Každý hráč začíná s dvaceti životy. Své životy si zaznamenávej pomocí kostky nebo na kus papíru. Hráči si zamíchají svůj balíček a rozhodnou, kdo bude hrát jako první (například hodem kostkou či mincí). Hráč, který začne, si své první kolo nelízne kartu. Každý z hráčů začíná hru se sedmi kartami v ruce, které si vezme z vrchu svého balíčku. Pokud se svými kartami není spokojen, může uplatnit tzv. pravidlo mulliganu (více o tomto pravidlu viz slovníček na konci)

Jak hra probíhá, hráči si lížou karty, vykládají země a sesílají bytosti do hry (díky zemím, které mají ve hře). Tyto bytosti poté útočí na protihráče. Ty útočící bytosti, které nejsou bráněny, udělí protihráči tolik zranění, kolik je jejich útočné číslo. Uber soupeři všechny jeho životy a vyhraješ!



Fáze kola

1./ Odtapnutí

Pokud jsi v minulém kole tapnul(a) své země, bytosti či artefakty (otočil o 90°), nyní nastal čas je odtapnout, abys je v tomto kole mohl(a) znovu použít. V této fázi nemůžeš hrát žádná kouzla.



2./ Udržovací fáze (Upkeep)

Některé karty mohou vyžadovat, aby se v této části kola něco stalo, ale i ty zde můžeš hrát svá kouzla. Ovšem pouze instanty nebo aktivované schopnosti svých permanentů.

3./ Líznutí karty

Vezmi si do ruky vrchní kartu ze svého balíčku.

4./ Hlavní fáze

a) Vylož zemi

Nyní můžeš vyložit některou ze svých zemí (Land). Položit do hry lze normálně pouze jednu zemi během svého kola (existují nicméně efekty, které ti dovolí zahrát zemi navíc). Čím více zemí ve hře máš, tím silnější a lepší kouzla budeš moci hrát!



b) Zahraj bytost

Během hlavní fáze můžeš zahrát tolik bytostí, na kolik ti stačí mana produkovaná tvými zeměmi. Manu ze zemí získáš jejich tapnutím. Čím dříve zahraješ bytost, tím dříve bude připravena k boji. Jakmile bytost vyložíš, je postižena „vyvolávací únavou“ a nemůže toto kolo útočit. Připravena na útok bude až tvé další kolo.



c) Hraj kouzla, artefakty, očarování

Stejně jako bytosti, můžeš hrát i ostatní druhy karet (Sorcery, Instant, Artifact, Enchantment nebo Planeswalker)

Vykládání zemí a hraní bytostí či kouzel je nepovinné. Nemusíš tedy během svého kola zahrát žádnou kartu, pokud chceš. Ale nezapomeň! Čím více karet je ve hře (na stole před sebou), tím více strategických možností máš!



5./ Bojová fáze

Pokud nemáš ve hře žádné bytosti, nebo jsou postiženy vyvolávací únavou, tuto fázi přeskoč. Jakmile tvoje bytosti útočí, útočí na tvého protihráče. Pokud se jim nic nepostaví do cesty, udělí zranění jemu. (Nemůžeš svými bytostmi útočit přímo na jiné bytosti tvého soupeře!) Protihráč může bránit svými odtapnutými bytostmi tvé útočníky.

Když se učíš hrát, je dobré útočit, jak jen to jde. Jakmile zjistíš, jak probíhá útok a bránění, budeš schopen/schopna taktizovat a umět se správně rozhodnout, kterou bytostí útočit a kterou si ponechat v záloze.

a) Oznámení útočníků

Čas, kdy se rozhodneš, které bytosti zaútočí na protihráče. Můžeš si také zvolit, že nebudeš útočit vůbec. Jakmile chceš bytostí zaútočit, tapni ji. Bytosti, které jsou již tapnuté nebo jsou postiženy vyvolávací únavou, nemohou útočit. Když útočíš bytostmi, již za ně jejich vyvolávací cenu neplatíš!



b) Soupeřovo oznámení obránců

V tomto kroku se tvůj soupeř rozhoduje, které z jeho bytostí se budou bránit kterým útočnickům. Jeden obránce může blokovat nejvýše jednoho útočnicka. Je ovšem možné zvolit, že více obránců bude bránit jednu útočící bytost. Tapnuté bytosti nemohou bránit. Bránění má za následek dvě věci: tvůj soupeř od zablokovaných bytostí neobdrží žádné zranění (zraněny jsou ale bránící bytosti) a je takto možné obránce vyřadit ze hry (nebo naopak útočnicka). Když bráníš bytostmi, již za ně jejich vyvolávací cenu neplatíš! Útočící hráč si vybere, v jakém pořadí bude udělovat zranění bránícím bytostem.

c) Udělení bojového zranění

Všechny bytosti, které útočily nebo bránily, udělí zranění podle velikosti jejich síly. Bytosti, které nebyly zablokovány, toto zranění udělí soupeři (ten si přesně tolik životů odečte). Bytosti, které se střetly spolu, si toto zranění udělí navzájem. Pokud tvého útočnicka brání více než jedna bytost, rozhodneš, která obdrží zranění jako první. Jestliže by v tomto případě bylo uděleno více zranění, než je obrana této bytosti, můžeš zbylé zranění způsobit další bytosti, která bránila.

Příklad: Tvou bytost se silou pět blokují tři bytosti s obranou dva. Při udělení bojového zranění si můžeš zvolit, že útočící bytost způsobila pět zranění jedné z nich nebo dvě zranění prvnímu obránci, dvě zranění druhému obránci a jedno zbylé zranění poslední bytosti, která bránila. Také je možné jedné bránící bytosti udělit tři zranění a druhé dvě. Jednoduše řečeno, než budeš chtít udělit zranění další bránící bytosti v řadě, je nutné způsobit smrtelné zranění té předešlé.

Bytost, která obdržela smrtelné zranění (zranění rovné nebo vyšší své odolnosti) umírá a odchází do hřbitova (místa pro vyřazené karty).

6./ Druhá hlavní fáze

Tato fáze probíhá stejně, jako ta před bojem. Pokud máš ještě nějaké netapnuté země, můžeš vyložit další bytosti, hrát kouzla nebo do hry položit jednu zemi, pokud jsi ji nevyložil v první hlavní fázi (bod 4).

7./ Konec kola

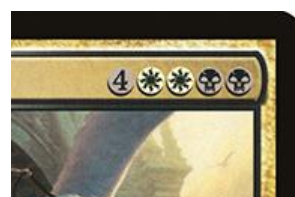
Zranění, které bylo toto kolo uděleno bytostem, se z bytostí odstraní. Platí to však pouze pro bytosti, které zůstaly ve hře. Končí také působení efektů a karet, které říkají „do konce kola“ (until end of turn). Pokud máš na ruce více karet než sedm, vyber a odlož přebytečné karty do svého hřbitova.



Části karet

Vyvolávací cena

Každý symbol v pravém horním rohu karty je součástí ceny, kterou musíš zaplatit pro zahrání tohoto kouzla.



Vzácnost a symbol edice

Barva symbolu edice ukazuje vzácnost karty. Černá znamená běžnou, stříbrná neobvyklou, zlatá vzácnou a oranžová mytickou. Symbol edice ti pomůže určit, z jaké edice tato karta pochází.



Typ

Říká ti, zda je karta země (land), bytost (creature), kouzlo (instant nebo sorcery), artefakt (artifact), očarování (enchantment) nebo sférochodec (planeswalker). Pokud se jedná o bytost, je zde zároveň uveden její podtyp (Goblin, Rogue, Beast atd.). Pokud jde o očarování, které se přiřazuje k jiným kartám, je zde uveden podtyp „Aura“, a pokud jde o vybavení, které můžete „přidělit“ své bytosti, najdete zde podtyp „Equipment“.



Schopnosti

Toto jsou schopnosti karty. Některé vyžadují k aktivaci použití many podobně, jako vyvolávací cena u kouzel (zaplatíš cenu za provedení schopnosti), jiné se spouštějí samy během hry v určitou dobu, po splnění nějaké podmínky nebo po některé konkrétní události. Pokud jde o schopnost, která se spouští zaplacením, můžeš ji použít prakticky kdykoliv (vč. během kola soupeře), stejně jako když hraješ instant – pakliže není na kartě napsáno jinak.

Flying

When Ashen Rider enters the battlefield or dies, exile target permanent.

*One offering to appease her on her arrival.
Another to celebrate her departure.*

Síla a Odolnost

Jakmile bytost útočí na soupeře nebo brání útočící bytost, udělí zranění rovno její síle (prvnímu číslu). Odolnost (druhé číslo) ukazuje, kolik zranění musí bytost v rámci jednoho kola obdržet, aby zemřela. Síla a odolnost mají pouze bytosti.



Doprovodný text

Pokud na kartě je, je psán kurzívou v závorkách a zpravidla dovysvětluje schopnosti napsané na kartě.

Flavor text

Pokud na kartě je, nachází se pod herním textem ve spodní části boxu, je psán kurzívou a nemá žádný vliv na hru, pouze dokresluje atmosféru nebo se vztahuje na příběhovou linii k dané edici.

Flying

When Ashen Rider enters the battlefield or dies, exile target permanent.

*One offering to appease her on her arrival.
Another to celebrate her departure.*

Zóny

1) Knihovna (Library)

Toto je tvůj balíček, se kterým hraješ – lížeš si z něj karty.

2.) Ruka (Hand)

Sem putují karty, které si lízneš, stejně jako ve spoustě jiných her.

3./ Bojiště (Battlefield)

Toto je prostor před tebou, kam pokládáš své země, bytosti a ostatní permanenty. Země pokládej blíže k sobě a bytosti a ostatní permanenty nad země, dále od sebe. Na starších kartách můžeš najít termín „in play“, tedy ve hře, který znamená totéž. Mnoho bytostí má schopnost svázanou s příchodem na bojiště („enter the battlefield“, u starých karet „come into play“)

4./ Hřbitov (Graveyard)

Místo, kam pokládáš vyřazené karty. Ty jsou ve tvém hřbitově vždy lícem nahoru a každý si je může kdykoliv prohlédnout. Pokud odchází do hřbitova bytost nebo jiný permanent z bojiště, říkáme, že umírá („dies“).

5./ Exil (Exile)

Zde se nacházejí karty, které byly vypovězeny ze hry (exile, u starších karet „remove from the game“)

V Magicu je sedm typů karet

Země (Land)

Hraj jednu za kolo. Nemá vyvolávací cenu. Tapuj země, abys mohl(a) platit za bytosti a ostatní kouzla. Základních zemí (Basic Land) můžeš mít v balíčku neomezené množství.



Bytost (Creature)

Může ve tvém kole útočit na soupeře a v průběhu jeho kola zase bránit útočící bytosti. Má sílu a odolnost. Při příchodu na bojiště trpí vyvolávací únavou a nemůže do tvého dalšího kola útočit ani používat svou schopnost, pokud tato vyžaduje tapnutí.



Kouzlo (Sorcery)

Proveď, co je na kartě napsané a poté kartu odlož do hřbitova. Kouzlo je možné hrát jen během tvé hlavní fáze kola.



Instant (Instant)

Stejně, jako Kouzlo, ale můžeš jej hrát téměř kdykoliv, dokonce i v průběhu kola soupeře!



Očarování (Enchantment)

Karta po zahrání zůstává ve hře. Očarování, která mají podtyp Aura, se po zahrání přiřazují k bytostem či jiným permanentům.



Artefakt (Artifact)

Nemají žádnou barvu a po zahrání zůstávají ve hře. Některé artefakty jsou zároveň bytostmi, jiné mají typ „vybavení“ a můžeš je přidělovat svým bytostem.



Sférochodec (Planeswalker)

Pomyslný další hráč ve hře, který ti pomáhá. Neumí útočit nebo bránit a číslo v pravém dolním rohu značí jeho loajalitu – tedy „životy“. Jednou za kolo můžeš použít jednu z jeho schopností, ovšem pouze během hlavní fáze. Soupeř na sférochodce může útočit bytostmi (které můžeš bránit, jakoby útočil na tebe) a ty mu působíš stejnou škodu, jako by útočily na tebe. Jakmile jeho loajalita klesne na nula, odchází do hřbitova.



Hraní kouzel

Abys mohl(a) zahrát bytost či kouzlo, musíš za něj zaplatit manou. Tu získáváš ze svých zemí tapnutím – jejich otočením o 90°. Čím silnější karta, tím více many budeš potřebovat. Podívej se do pravého horního rohu jakéhokoliv kouzla (tedy jakéhokoliv karty krom země). Uvidíš zde některý ze symbolů země (many) a číslo. Číslo ti říká, kolik many (nezáleží na tom, která země ji poskytne) potřebuješ k seslání kouzla. Symbol many ti říká, kolik k tomu ještě navíc musíš tapnout zemí určitého typu.

Jakmile hraješ kouzlo (Sorcery nebo Instant), po zahrání se provede efekt popsáný na kartě a poté karta putuje do hřbitova. Pokud hraješ permanent (tedy všechny ostatní karty krom Sorcery nebo Instant), karta po zahrání zůstává ve hře, dokud není zničena.

Útočení a bránění

Útočení

Tvé bytosti útočí na soupeře, ne na jeho bytosti.

Bytostí zaútočíš tak, že ji tapneš.

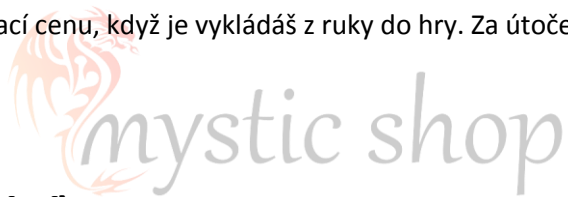
Bytost s vyvolávací únavou nemůže útočit.

Útočící bytosti si nevybírají, se kterými bytostmi budou bojovat, pokud vůbec budou s nějakými bytostmi bojovat.

(společně)

Bránící bytosti a útočící bytosti, které jsou jimi blokovány si navzájem udělí zranění podle velikosti jejich síly. Jakmile bytost v jednom kole odhrdčí zranění rovné alespoň její odolnosti, umírá a odchází do hřbitova.

Za bytosti platíš jejich sesílací cenu, když je vykládáš z ruky do hry. Za útočení a obranu už neplatíš nic.



Bránění (blokování)

Tvé bytosti blokují útočící bytosti a bojují s nimi.

Tapnutá bytost nemůže blokovat. Při bránění se bytost netapuje.

Bytost s vyvolávací únavou může blokovat.

Bránící-se hráč rozhoduje, které bytosti budou blokovat, pokud bude chtít s některými bytostmi vůbec blokovat.

Příklad boje

Oznámení útočníků.

Útočící hráč útočí se svými třemi největšími bytostmi – tapuje je. Neútočí se svou nejmenší bytostí, protože by pravděpodobně útok nepřežila a bude lepší si ji nechat na obranu během soupeřovo útoku.

Přiřazení bránících bytostí

Bránící hráč přiřadí bytosti, aby blokovaly dva útočníky a zbylou třetí bytost neblokuje. Výběr, kterou bytost bude blokovat a kým, je na bránícím hráči.

Udělení bojového zranění

Bytost, která nebyla blokována, udělí bránícímu se hráči 3 zranění. Zbylé útočící bytosti bojují s těmi, které je blokují.

Slovníček



(tap symbol)

Symbol (tap) znamená „tapni tuto kartu“

+1/+1

Toto znamená, že bytost získává +1 k síle i odolnosti.

+A/+B

Místo A a B si představ dvě čísla, která mohou být stejná nebo rozdílná, kladná nebo záporná. První upravuje sílu bytosti, druhé její odolnost. Pokud je takto bytosti snížena odolnost na nula nebo do záporných čísel, je zničena a odchází do hřbitova.

CONTROL – Kontrolovat

Kontroluješ bytosti a ostatní permanenty, které máš ve hře, pokud soupeř nesešle kouzlo či nepoužije schopnost některé ze svých karet, aby získal kontrolu nad některou z tvých karet. Pokud to udělá, může tuto kartu využívat jen on.

COUNTER – Zrušit/Žeton

Pokud je na kartě slovní spojení „counter“ a „spell“ (např. Counter target spell), znamená to, že jakmile soupeře nějaké kouzlo sesílá, můžeš okamžitě reagovat zahráním této karty. Dané kouzlo je tímto zrušeno (efekt se neprovede/ bytost nepřijde do hry) a karta odchází do hřbitova. Země využitě k seslání takové karty zůstávají taplé, vlastník zrušeného kouzla zpět použitou manu nedostane.

Někdy bytost získá „+1/+1 counter“. V takovém případě to znamená žeton (na označení použij třeba minci, kostku, atd.). Každý takový žeton trvale zvýší sílu a odolnost bytosti o jedna, ale zmizí, pokud bytost odejde do hřbitova nebo zpět do ruky jejího majitele.

DAMAGE – Zranění

Bytosti udělují zranění soupeři (pokud útočí a nejsou blokovány) nebo jiným bytostem (pokud blokují nebo jsou blokovány jinými bytostmi). Bytost uděluje zranění rovné své síle. Pokud obdrží zranění rovné nebo větší své odolnosti, umírá a odchází do hřbitova. Obvykle bytost obdrží zranění jen jednou za kolo, v průběhu bojové fáze, pokud blokuje nebo je blokována. Některé karty umožňují udělit bytostem zranění i mimo boj. Pokud bytost obdrží v průběhu kola další zranění, všechna se sčítají. Na konci kola se všechna zranění udělená bytostem vynulují.

DECK – Balíček

Karty, které se nachází ve tvé knihovně.

DISCARD – Odhození

Někdy tě schopnost karty přinutí odhodit jednu či více karet z tvé ruky do hřbitova. Na konci každého svého kola můžeš mít na ruce max. sedm karet. Pokud jich máš více, odlož přebytečné karty do hřbitova.

MANA

Energie, kterou čerpáš ze svých zemí a využíváš ji k placení kouzel a schopností. Mana může být bílá, modrá, černá, červená, zelená nebo bezbarvá. Každý manový symbol ve vyvolávací ceně znamená, že musíš zaplatit jednu manu od té určité barvy. Většinou je zde ještě číselné označení, které ti říká, kolik další many (libovolné barvy, či bezbarevné) musíš ještě doplatit k zahrání karty či schopnosti.

MANA POOL – Zásobník many

Zásobník many je místo, kam proudí mana, když tapneš zemi nebo ti manu přidá efekt nějaké karty. Mana tu zůstává, dokud ji nevyužiješ k seslání kouzla nebo zaplacení schopnosti, ovšem jen po omezenou dobu. Na konci každé fáze (nebo její části, pokud je rozdělena do více kroků), se zásobník vyprázdní a nepoužitá mana zmizí.

Příklad: Během první hlavní fáze jsi tapnul(a) tři země pro manu a seslal(a) kouzlo, které stojí pouze dvě many. Nyní chceš přejít do bojové fáze a nevyužitá mana ze zásobníku proto přechodem mizí.

Příklad: Nacházíš se v bojové fázi v kroku oznámení útočníků. Ve svém zásobníku many máš pět man. Pokud necháš soupeře, aby mohl volit obránce, (tedy přechod do následujícího kroku „soupeřovo přiřazení blokujících bytostí“) všechna mana ze zásobníku ti zmizí.

MULLIGAN

Pokud je tvá úvodní ruka opravdu špatná, můžeš využít pravidlo mulliganu. Zamíchej karty na ruce zpět do knihovny a vezmi si šest nových karet. Tento proces můžeš opakovat kolikrát chceš, avšak pokaždé si vezmeš o kartu méně než v předchozím případě. Pokud jsi alespoň jednou použil(a) mulligan, můžeš se před začátkem hry (ve chvíli, kdy jsi již s kartami na ruce spokojen(a)) podívat na vrchní kartu své knihovny a buď ji tam nechat, nebo ji dát na spodek.

PERMANENT

Permanentem se rozumí každá karta, která zůstává ve hře do chvíle, než je zničena. Permanenty tak vlastně nejsou pouze karty typu Sorcery a Instant, které po zahrání vykonají jednorázový efekt a poté odcházejí do hřbitova.

REGENERATE – Regenerovat

Bytost může mít schopnost regenerace. To znamená, že ve chvíli, kdy by měla umřít, může regenerovat a místo odchodu do hřbitova se pouze tapne a zůstává dál na stole. Všechna způsobená zranění jsou z ní sňata. Pokud regenerace proběhla v boji, po udělení smrtelného zranění, je bytost z boje odstraněna.

SACRIFICE – Obětovat

Někdy tě karta či efekt nabádá, abys obětoval bytost, či jiný permanent. Pokud tak uděláš, položíš tento permanent do hřbitova. Obětovat můžeš pouze ty permanenty, které kontroluješ. Pokud je obětována bytost, nelze ji regenerovat. Může se stát, že některá bytost bude mít aktivační schopnost, součástí jejíž ceny je její obětování. Nezaměňuj obětování s odhazováním (discard). Odhazovat lze pouze karty, které máš v ruce, obětovat můžeš pouze permanenty na bojišti.

TAP – Tapnout

Jakmile tapneš zemi, bytost či artefakt, otočíš ji, aby jsi ukázal(a), že jsi tuto kartu použil(a). Pokud tapneš zemi aby jsi získanou manu něco zaplatil(a), nemůžeš ji použít až do začátku svého příštího kola, kdy se ti opět odtapne. Pokud útočíš s bytostí a tapneš ji, nebude moci v kole tvého soupeře blokovat jeho bytosti právě proto, že je taplá.

TARGET – Cíl

Toto slovo znamená „vybraný“. Například: „Shock udělí 2 zranění cílové bytosti nebo hráči.“ znamená, že karta Shock udělí 2 zranění bytosti nebo hráči kterou/kterého vybereš.

UNTAP – Odtapnout

Jakmile odtapneš své karty na začátku svého kola, budeš je pak moci znovu používat (tapnout). Někdy ti odtapnutí karet umožní aktivační schopnosti bytostí či jiných permanentů. Pokud je taková schopnost cílena na karty, které nejsou tapnuté, pak se nic nestane.

UPKEEP

Mezi fázemi Odtapnutí a Líznutí je ještě tzv. udržovací fáze (upkeep). Obvykle se v této části kola neděje nic významného, ale některé karty mohou vyžadovat, abys zde provedl(a) nějakou akci případně se tato akce provede sama. Například může být na permanentu napsáno: „Na začátku tvé udržovací fáze dostaneš 1 život.“ To se stane poté, co si odtapneš všechny permanenty, ale ještě před tím než si vezmeš novou kartu z balíčku.

X, X(v kroužku)

Sesílací cena nebo síla některých karet mohou být proměnné v závislosti na tom, kolik many použiješ na jejich seslání. Například karta Blaze udělí X zranění cílové bytosti nebo hráči. Její sesílací cena je XR. Pokud se rozhodneš, že X bude 5, musíš použít jednu červenou manu a pět dalších man libovolné barvy.

