

Magic, The Gathering

Auteur: Richard Garfield

Uitgegeven door Wizards of the Coast, 1990

Het meest innoverende kaart-ruil-spel van de voorbije 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Koen Van Eyck (Turnhout, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Magic: The Gathering is een kaartruilspel gemaakt door Richard Garfield en geproduceerd door Wizards of The Coast, Inc. Er zijn meer dan 300 verschillende kaarten in de oorspronkelijke set en elke dag worden nieuwe kaarten ontworpen.

In Magic zijn de spelers machtige tovenaars die vechten voor de controle over de vlakte van Dominia. Het doel van het spel is uw tegenstander van de vlakte te verdrijven, zodat jij als enige de vlakte controleert. De kaarten in uw stapel stellen de landen, schepsels, toverspreuken en voorwerpen voor waarover je beschikt. Spelers stellen hun kaarten tegenover elkaar in een mysterieus duel. De winnaar krijgt een kaart uit de stapel van de verliezer. Na een tijdje zullen jouw kaarten krachten en zwakheden ontwikkelen naarmate de stapel groeit of krimpt. Ondertussen zal je nieuwe mysteries ontmoeten in het groeiende multiversum van Dominia.

Spelers beginnen met 20 levenspunten elk. Je wint als je tegenstander geen levenspunten meer heeft of geen kaart meer kan trekken. Je kan je tegenstander schade toebrengen door hem te betoveren, aan te vallen met je schepsels of door de effecten van andere spelkaarten te gebruiken. Wanneer je tegenstander jou wil aanvallen, kan je jezelf verdedigen met andere toverspreuken, met het blokken of vernietigen van de vijandelijke schepsels, of door zijn kaarten tegen hem te gebruiken.

Beginnen ...

Om te spelen heeft elke speler minstens 40 kaarten nodig en iets om zijn levenspuntscore bij te houden. Neem 7 handkaarten, de resterende kaarten zijn je voorraad. Daarnaast komt nog een open aflegstapel : het kerkhof.

De kaarten ...

Er zijn 2 basistypen van kaarten : land en betoveringen (spell).

- Landkaarten zijn het meest voorkomend. Zij voorzien je meestal van mana, de magische energie die je nodig hebt voor je betoveringen. Je mag één land per beurt leggen en je mag het land gebruiken voor mana zodra het op tafel ligt. Wanneer je mana wil vrijmaken van een land, moet je dat land een kwartslag draaien (tap). Dit geeft je tegenstander aan dat het effect van de kaart tijdelijk opgebruikt is.

Er zijn 5 soorten landkaarten : black, blue, green, red en white magic.

- Er zijn 6 soorten betoveringen :

- instants en interrupts (allebei fast effects) : eenmalige effecten die naar het kerkhof gaan zodra ze gebruikt zijn. Je mag ze gebruiken tijdens de speelbeurt van je tegenstander.
- sorceries (toverkunsten) : zijn ook eenmalige effecten. Je mag ze enkel tijdens je eigen speelbeurt gebruiken.
- enchantments (tovenarij), artifacts (voorwerpen) en summons (oproepingen) zijn permanente betoveringen (permanents). Ze blijven in het spel eens ze afgelegd zijn tot ze vernietigd worden. Je mag ze enkel tijdens je eigen speelbeurt gebruiken.

Toveren, les 1

Om een bepaalde betovering te mogen gebruiken moet betaald worden in mana. Overeenkomstig de 5 soorten land zijn er 5 soorten mana. Nummers in grijze cirkels duiden op "extra" mana, dat van eender welke soort kan zijn.

Elke kaart die meer dan één soort vergt wordt als multicolored beschouwd. Elke betovering die geldt voor één van de kleuren is van toepassing.

Een "X" in een grijze cirkel staat voor een variabel aantal mana. Toelichtig hierbij wordt gegeven in de tekst op de kaart.

Sommige betoveringen hebben een doel (target) nodig, zonder het welk je ze niet kan uitspelen.

De spelfasen in een beurt ...

Elke speelbeurt verloopt in 7 opeenvolgende fasen :

1. **rechtdraaien** : je mag al je kaarten die gedraaid lagen terug recht draaien. Betoveringen of fast effects zijn niet toegestaan.
2. **onderhouden** : sommige kaarten moeten onderhouden worden, fast effects zijn toegestaan
3. **kaart nemen** : neem een kaart van je voorraad, fast effects zijn toegestaan
4. **hoofdfase** (in eender welke volgorde), dit is het enige moment voor sorceries of permanents kunnen uitgespeeld worden
 1. landkaart leggen
 2. aanvallen
 3. betoveringen doen
5. **kaart wegleggen** : na de hoofdfase mag je slechts 7 handkaarten behouden, de rest gaat naar het kerkhof. Fast effects zijn toegestaan.
6. **einde** : op het einde van je beurt moet je duidelijk aangeven dat je je beurt beeindigt. Betoveringen of fast effects zijn niet meer toegestaan.
7. genezen van schepsels en uitwissen van tijdelijke effecten. Betoveringen of fast effects zijn niet toegestaan.

Schepselverzorging ...

In Magic zijn schepsels je belangrijkste aanvallers en verdedigers. Ze komen in het spel zodra een oproeping (summon) succesvol is gebeurd. Schepsels zijn permanents en blijven dus tot hun dood in het spel. Zij kunnen aan gevechten

deelnemen : aanvallen, verdedigen en schade toebrengen aan de vijand.

Rechtsonder de kaart staan de power- en toughnesswaarden van het schepsel : de aanvalskracht (hoeveel schade ze kunnen toebrengen) en het inkasservermogen (hoeveel schade ze kunnen inkasseren). Zodra de toughnesswaarde bereikt is sterft het schepsel en gaat het naar het kerkhof.

Een schepsel kan niet aanvallen tijdens de beurt dat het opgeroepen werd. Het heeft nog last van "jet lag". Je kan het wel gebruiken als verdediging tijdens de daaropvolgende beurt van je tegenstander. Je kan schepsels dus niet gebruiken als ze niet vanaf het begin van de beurt bij je zijn.

Schepselgevechten ...

Tijdens je beurt mag je één aanval doen. Je mag aanvallen met zoveel schepsels als je wil. Als je aanvalt, val je steeds je tegenstander aan. Er zijn 3 stappen in een gevecht :

1. **aanvallers aanduiden** : kondig aan dat je aanvalt en tap de aanvallende schepsels. Schepsels die al gedraaid liggen kunnen niet aanvallen.
2. **verdedigers aanduiden** : je tegenstander duidt aan welke van zijn schepsels hem zullen verdedigen door jouw aanval te blokken. Hij mag hiervoor enkel beschikbare (untapped) kaarten gebruiken. Hij moet zelf zijn verdedigers niet gedraaid leggen. Eén aanvaller kan verschillende verdedigers tegenover hem krijgen, maar één verdediger kan slechts één aanvaller tegenover hem krijgen.
3. **schade berekenen** : de schepsels brengen hun schade toe. Tijdens deze fase mag geen van beide spelers een fast effect spelen, tenzij damage prevention en interrupts. Bij meerdere verdedigingskaarten mag de verdediger de schade verdelen als hij de aanval kan blokken met één van de verdedigers. Als de aanvaller niet kan geblokt worden mag hij de schade verdelen over de verdedigende schepsels. Resterende schade (groter dan toughnesswaarde) wordt niet overgedragen naar de andere speler.

Toveren, les 2 ...

Sommige permanents hebben aktiveringskosten. Deze kosten moeten betaald worden om een bepaald bijkomend effect op te roepen. Alleen de eigenaar van deze kaarten kan deze effecten oproepen. Deze bijkomende effecten zijn optioneel, ze zijn niet verplicht. Sommige van deze effecten worden gespeeld als interrupts maar zijn het niet.

Als een betovering wordt gecounterd gaat ze naar het kerkhof zonder verder gevolg.

Permanents blijven tot ze sterven, je kan ze niet zomaar van de hand doen.

Schepsels ...

Als een bijkomend effect geen tap-symbool heeft kan je het onmiddellijk gebruiken.

Als een effect geen activation cost heeft dan kan je dat effect altijd gebruiken, zelfs wanneer de kaart gedraaid ligt.

Sommige oproepingen hebben enkel invloed op bepaalde soorten schepsels.

Muren zijn schepsels die meestal enkel dienen ter bescherming.

Legendes worden als schepsels beschouwd. Er mag echter slechts 1 legende tegelijk in het spel zijn. Overige legendes worden onmiddellijk begraven.

Voorwerpen ...

Artifacts zijn magische hulpmiddelen die het spel beïnvloeden. In tegenstelling tot andere spells zijn ze kleurloos. Ze kunnen geactiveerd worden door eender welke kleur mana. Sommige artifacts hebben een blijvende invloed, andere veronderstellen een activation cost. In tegenstelling tot schepsels kunnen ze nog gebruikt worden in dezelfde ronde als ze in het spel komen. Artifact creatures volgen de regels van schepsels.

Het effect van een voorwerp kan gestopt worden door het te draaien.

Tovenarij ...

Enchantments moeten nooit gedraaid worden. Ze zijn altijd actief.

Er mag slechts 1 enchant world tegelijk in het spel zijn. Zodra een tweede in het spel komt, gaat de eerste naar het kerkhof.

Speciale mogelijkheden van schepsels ...

REGENERATION : sommige schepsels hebben het vermogen zich te herstellen. Schepsels terughalen uit het kerkhof kan niet. Deze mogelijkheid moet dus gespeeld worden tijdens het gevecht voor of na de schadeberekening voor de begrafenis. Geregeneerde schepsels komen terug met hun volledige vermogens. Schade na aanvallen die vermelden dat je schepsel wordt begraven (buried) of geofferd (sacrificed) kunnen niet geregeneerd worden.

FIRST STRIKE : een schepsel dat de "eerste slag" toebrengt neemt geen schade als deze eerste slag al dodelijk was voor de tegenstander.

TRAMPLE : deze speciale mogelijkheid maakt het mogelijk niet door verdedigende schepsels opgenomen schade door te rekenen aan je tegenspeler. De resterende schade wordt dus wel overgedragen. Trample damage wordt altijd laatst toegewezen.

FLYING : vliegende schepsels kunnen enkel geblokt worden door andere vliegende schepsels, dus niet door schepsels die niet vliegen

LANDWALK : als je tegenspeler het overeenkomstige land heeft liggen kan hij deze landwalker niet blokkeren

BANDING : deze schepsels mogen tijdens een aanval of verdediging hun krachten

"verenigen" met andere schepsels (ook banders en eventueel 1 niet-bander). Je geeft aan welke schepsels je wil verenigen. Verenigingen kunnen niet ongedaan gemaakt worden na het zien van de verdediging van je tegenstander. Als de verdediger één van de verenigde schepsels blokt, blokt hij ze allemaal. Kan hij dit niet dan moet hij ze allemaal doorlaten. Als je schade moet nemen, mag je die zelf verdelen over je verenigde schepsels.

Als je een groep verdedigers plaatst tegenover een aanvaller en in die groep bevindt zich 1 bander, dan mag je altijd zelf bepalen hoe je de schade verdeelt.

PROTECTION : spelers met een bescherming voor een bepaalde kleur zijn in de praktijk meestal onzichtbaar voor die kleur, bvb : een schepsel met een bescherming tegen blauw kan niet door blauwe schepsels geblokt worden, kan geen schade nemen van blauwe schepsels, blauwe betoveringen of effecten zijn niet van toepassing of richten geen schade aan, blauwe enchantments zijn niet (langer) van toepassing op dit schepsel

INFLATABLE CREATURES : deze schepsels worden "opblaasbaar" genoemd omdat hun effect vergroot overeenkomstig het geïnvesteerde mana. Deze mogelijkheid is zelfs bruikbaar als een kaart al gedraaid ligt.

RAMPAGE : Nadat de verdediging is aangeduid, maar voor de schade is berekend mag een aanvaller de gevechtswaarden wijzigen met rampage overeenkomstig het aangegeven getal.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief