

Das Ausführliche Regelwerk

Dieses Regelwerk gilt ab dem 7. Juni 2024. Bitte den Hinweis am Ende des Dokuments beachten.

Einleitung

Dieses Dokument ist die ultimative Autorität für das *Magic: The Gathering*® Turnierspiel. Es besteht aus einer Reihe von nummerierten Regeln, gefolgt von einem Glossar. Viele der nummerierten Regeln sind in Unterregeln eingeteilt, und jede einzelne Regel und Unterregel des Spiels hat ihre eigene Nummer. (Beachte, dass die Nummerierung der Unterregeln die Buchstaben „l“ und „o“ überspringt, um eine Verwechslung mit den Ziffern „1“ und „0“ zu vermeiden; auf Unterregel 704.5k folgt beispielsweise 704.5m, dann 704.5n, und dann 704.5p.)

Seit der Veröffentlichung dieses Dokuments können Änderungen vorgenommen worden sein. Du kannst dir die aktuellste Version von der *Magic*-Regel-Webseite auf [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) herunterladen.

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen des Spiels

- 100. Allgemeines
- 101. Die Goldenen Regeln von *Magic*
- 102. Spieler
- 103. Eine Partie beginnen
- 104. Das Spiel beenden
- 105. Farben
- 106. Mana
- 107. Zahlen und Symbole
- 108. Karten
- 109. Objekte
- 110. Bleibende Karten
- 111. Spielsteine
- 112. Zaubersprüche
- 113. Fähigkeiten
- 114. Embleme
- 115. Ziele
- 116. Sonderaktionen
- 117. Timing und Priorität
- 118. Kosten
- 119. Lebenspunkte
- 120. Schaden
- 121. Kartenziehen
- 122. Zählmarken
- 123. Aufkleber

2. Aufbau einer Karte

- 200. Allgemeines
- 201. Name
- 202. Manakosten und Farbe
- 203. Illustration
- 204. Farbanzeiger
- 205. Typenzeile
- 206. Erweiterungssymbol
- 207. Textbox
- 208. Stärke/Widerstandskraft
- 209. Loyalität
- 210. Verteidigung
- 211. Anpassung der Handkartenzahl
- 212. Anpassung der Lebenspunkte
- 213. Informationen unter der Textbox

3. Kartentypen

- 300. Allgemeines
- 301. Artefakte
- 302. Kreaturen
- 303. Verzauberungen
- 304. Spontanzauber
- 305. Länder
- 306. Planeswalker
- 307. Hexereien
- 308. Stammeskarten
- 309. Gewölbe
- 310. Schlachten
- 311. Weltenkarten
- 312. Phänomene
- 313. Vanguard-Karten
- 314. Komplottkarten
- 315. Verschwörungen

4. Zonen

- 400. Allgemeines
- 401. Bibliothek
- 402. Hand
- 403. Im Spiel
- 404. Friedhof
- 405. Stapel
- 406. Exil
- 407. Einsatzzone
- 408. Kommandozone

5. Zugstruktur

- 500. Allgemeines
- 501. Startphase
- 502. Enttappsegment
- 503. Versorgungssegment
- 504. Ziehsegment
- 505. Hauptphase
- 506. Kampfphase
- 507. Beginn-des-Kampfes-Segment
- 508. Angreifer-deklarieren-Segment
- 509. Blocker-deklarieren-Segment
- 510. Kampfschadensegment
- 511. Ende-des-Kampfes-Segment
- 512. Endphase
- 513. Endsegment
- 514. Aufräumsegment

6. Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte

- 600. Allgemeines
- 601. Zaubersprüche wirken
- 602. Aktivierte Fähigkeiten aktivieren
- 603. Handhabung ausgelöster Fähigkeiten
- 604. Handhabung statischer Fähigkeiten
- 605. Manafähigkeiten
- 606. Loyalitätsfähigkeiten
- 607. Verbundene Fähigkeiten
- 608. Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen
- 609. Effekte
- 610. Einmalige Effekte
- 611. Dauerhafte Effekte
- 612. Text-ändernde Effekte
- 613. Interaktion dauerhafter Effekte
- 614. Ersatzeffekte
- 615. Verhinderungseffekte
- 616. Interaktion von Ersatz- und/oder Verhinderungseffekten

7. Zusätzliche Regeln

- 700. Allgemeines
- 701. Schlüsselwortaktionen
- 702. Schlüsselwortfähigkeiten
- 703. Automatische Spielzug-Aktionen
- 704. Zustandsbasierte Aktionen
- 705. Münzen werfen
- 706. Würfel würfeln
- 707. Objekte kopieren
- 708. Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten
- 709. Geteilte Karten
- 710. Wendekarten
- 711. Stufe-aufsteigen-Karten
- 712. Doppelseitige Karten
- 713. Platzhalter-Karten
- 714. Sagenkarten
- 715. Abenteurerkarten
- 716. Klassenkarten
- 717. Attraktionenkarten
- 718. Prototypkarten
- 719. Fallkarten
- 720. Einen anderen Spieler kontrollieren
- 721. Züge und Phasen beenden
- 722. Der Monarch
- 723. Die Initiative
- 724. Die Partie neu starten
- 725. Verstrahlungsmarken
- 726. Unterpartien
- 727. Zusammenfügen mit bleibenden Karten
- 728. Tag und Nacht
- 729. Abkürzungen nehmen
- 730. Handhabung illegaler Aktionen

8. Mehrspielerregeln

- 800. Allgemeines
- 801. Option Begrenzte Einflussweite
- 802. Option Mehrere Spieler angreifen
- 803. Optionen Links angreifen und Rechts angreifen
- 804. Option Kreaturen stellen
- 805. Option Gemeinsame Team-Züge
- 806. Variante Jeder gegen jeden (Free-for-All)
- 807. Variante Riesentumult (Grand Melee)
- 808. Variante Team gegen Team (Team vs. Team)
- 809. Variante Kaiser (Emperor)
- 810. Variante Zweiköpfiger Riese (Two-Headed Giant)
- 811. Variante Abwechselnde Teams (Alternating Teams)

9. Varianten für das Freizeitspiel

- 900. Allgemeines
- 901. Weltenjagd (Planechase)
- 902. Vanguard
- 903. Kommandeur (Commander)
- 904. Erzfeind (Archenemy)
- 905. Verschwörungs-Draft

Glossar

Danksagungen

1. Grundlagen des Spiels

100. Allgemeines

100.1 Dieses *Magic*-Regelwerk trifft auf jede Partie *Magic* mit zwei oder mehr Spielern zu, einschließlich Zwei-Spieler-Partien und Mehrspielerpartien.

100.1a Eine Zwei-Spieler-Partie ist eine Partie, die mit nur zwei Spielern beginnt.

100.1b Eine Mehrspieler-Partie ist eine Partie, die mit mehr als zwei Spielern beginnt. Siehe [Abschnitt 8](#), „*Mehrspielerregeln*“.

100.2 Zum Spielen benötigt jeder Spieler sein eigenes Deck mit herkömmlichen *Magic*-Karten, kleine Gegenstände, um Spielsteine und Zählmarken darzustellen, und eine Möglichkeit, klar erkennbar die Lebenspunktstände festzuhalten.

100.2a Bei *Constructed*-Partien (in denen jeder Spieler sein Deck vorher gebaut hat) hat ein Deck eine *Mindest-Deckgröße* von 60 Karten. Ein *Constructed*-Deck kann eine beliebige Anzahl an Standardlandkarten enthalten und nicht mehr als vier Exemplare einer Karte mit demselben englischen Namen mit Ausnahme von Standardlandkarten. Für den Zweck des Deckbaus haben Karten mit austauschbaren Namen den gleichen englischen Namen (siehe [Regel 201.3](#)).

100.2b Bei *Limited*-Partien (in denen jeder Spieler zu Beginn die gleiche Anzahl ungeöffneter *Magic*-Packungen wie zum Beispiel Booster erhält und sein Deck nur mit diesen Produkten und Standardlandkarten erstellt) hat ein Deck eine *Mindest-Deckgröße* von 40 Karten. Ein *Limited*-Deck kann so viele Duplikate einer Karte enthalten, wie in den Produkten enthalten sind.

100.2c Für *Kommandeur*-Decks gelten zusätzliche Deckbau-Beschränkungen und -Anforderungen. Siehe [Regel 903](#), „*Kommandeur*“ für Details.

100.2d Manche Formate und Varianten für das Freizeitspiel erlauben den Spielern, ein ergänzendes Deck zu verwenden, das aus nicht herkömmliche *Magic*-Karten besteht (siehe [Regel 108.2a](#)). Diese ergänzenden Decks haben ihre eigenen Deckbauregeln. Siehe [Regel 717](#), „*Attraktionenkarten*“, [Regel 901](#), „*Weltenjagd*“ und [Regel 904](#), „*Erzfeind*“.

100.3 Für manche Karten werden Münzen oder gewöhnliche Würfel benötigt. Für manche Varianten für das Freizeitspiel werden weitere Dinge benötigt, wie besonders ausgewiesene Karten, nicht herkömmliche *Magic*-Karten und spezielle Würfel.

100.4 Jeder Spieler kann außerdem ein *Sideboard* haben, das ist eine Menge von zusätzlichen Karten, die der Spieler benutzen kann, um sein Deck zwischen den Spielen eines Matches zu verändern.

100.4a Bei *Constructed*-Partien darf ein *Sideboard* nicht mehr als fünfzehn Karten enthalten. Die Vier-Karten-Beschränkung (siehe [Regel 100.2a](#)) gilt für die Kombination aus Deck und *Sideboard*.

100.4b Bei *Limited*-Partien mit einzelnen Spielern sind alle Karten im Kartenpool eines Spielers, die er nicht in seinem Deck benutzt hat, in seinem *Sideboard*.

100.4c Bei *Limited*-Partien in der Mehrspieler-Variante „*Zweiköpfiger Riese*“ sind alle Karten im Kartenpool eines Teams, die in keinem Deck dieser Spieler benutzt werden, im *Sideboard* dieses Teams.

100.4d Bei *Limited*-Partien in anderen Mehrspieler-Team-Varianten sind alle Karten im Kartenpool eines Teams, die in keinem Deck benutzt werden, dem *Sideboard* eines Spielers dieses Teams zugeordnet. Jeder Spieler hat sein eigenes *Sideboard*; Karten dürfen nicht zwischen den Spielern ausgetauscht werden.

100.5 Ein Deck muss mindestens eine bestimmte Anzahl von Karten enthalten, diese Anzahl wird *Mindest-Deckgröße* genannt. Es gibt keine maximale Deckgröße für Nicht-Kommandeur-Decks.

100.6 Die meisten *Magic*-Turniere (organisierte Spielveranstaltungen, wo Spieler gegeneinander antreten, um Preise zu gewinnen) haben zusätzliche Regeln, die durch die *Magic: The Gathering* Turnierregeln abgedeckt werden (zu finden unter WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents). Diese Regeln können die Benutzung einiger Karten einschränken, inklusive des Ausschlusses aller Karten einiger älterer Editionen.

100.6a Turniere bestehen üblicherweise aus einer Reihe von *Matches*. Ein Zwei-Spieler-Match wird üblicherweise gespielt, bis ein Spieler zwei Partien gewonnen hat. Ein Mehrspieler-Match besteht üblicherweise nur aus einer Partie.

100.6b Mithilfe des *Magic* Händler- & Veranstaltungsfinders unter Wizards.com/locator können Spieler Turniere in ihrer Umgebung finden.

100.7 Bestimmte Karten sind für das Freizeitspiel gedacht und können Besonderheiten und Text enthalten, die nicht durch diese Regeln abgedeckt sind. Dazu zählen *Mystery Booster* Testkarten, Promokarten und Karten aus den „*Un-Editionen*“ mit silbernem Rand sowie Karten aus der *Unfinity*TM-Erweiterung, die ein Eichel-Symbol am unteren Kartenrand haben.

101. Die Goldenen Regeln von *Magic*

101.1 Immer, wenn der Text einer Karte direkt diesem Regelwerk widerspricht, erhält die Karte Vorrang. Die Karte hebt nur die Regel auf, die auf die spezielle Situation zutrifft. Die einzige Ausnahme ist, dass ein Spieler zu jedem Zeitpunkt das Spiel *aufgeben* kann (siehe [Regel 104.3a](#)).

101.2 Wenn eine Regel oder ein Effekt erlaubt oder anordnet, dass etwas geschieht, und ein anderer Effekt festlegt, dass es nicht geschehen kann, hat der „kann nicht“-Effekt Vorrang.

Beispiel: Wenn zum Beispiel ein Effekt lautet „Du kannst in diesem Zug ein zusätzliches Land spielen.“ und ein anderer lautet „Du kannst in diesem Zug keine Länder spielen.“, so übertrumpft der Effekt, der dich vom Spielen von Ländern abhält.

101.2a Das Hinzufügen von Fähigkeiten zu und das Entfernen von Fähigkeiten von einem Objekt fallen nicht unter diese Regel. (Siehe Regel 113.10.)

101.3 Jeder Teil einer Anweisung, der unmöglich ausgeführt werden kann, wird ignoriert. (In vielen Fällen wird die Karte Konsequenzen dafür angeben; wenn sie es nicht tut, gibt es keinen Effekt.)

101.4 Wenn mehrere Spieler zur selben Zeit Entscheidungen treffen und/oder eine Aktion ausführen würden, trifft der *aktive Spieler* (der Spieler, dessen Zug es ist) jegliche benötigte Wahl, dann trifft der nächste Spieler in Zugfolge (gewöhnlich der Spieler, der links vom aktiven Spieler sitzt) jegliche geforderten Entscheidungen, gefolgt von den verbleibenden nicht-aktiven Spielern in Zugfolge. Danach geschehen die Aktionen gleichzeitig. Auf diese Regel wird sich oft als die „Aktiver-Spieler-inaktiver-Spieler(ASIAS)-Reihenfolge“ bezogen.

Beispiel: Eine Karte lautet: „Jeder Spieler opfert eine Kreatur.“ Zuerst bestimmt der aktive Spieler eine Kreatur, die er kontrolliert. Dann bestimmen die nicht-aktiven Spieler in Zugreihenfolge je eine Kreatur, die sie kontrollieren. Danach werden alle bestimmten Kreaturen gleichzeitig geopfert.

101.4a Wenn ein Effekt jeden Spieler eine Karte in einer nichtöffentlichen Zone, so wie seine Hand oder Bibliothek, bestimmen lässt, können diese Karten verdeckt bleiben, sowie sie bestimmt werden. Jeder Spieler muss jedoch klar anzeigen, welche verdeckte Karte er bestimmt.

101.4b Ein Spieler kennt die Entscheidungen, die von vorhergehenden Spielern getroffen wurden, wenn er seine Entscheidung trifft, außer wie in 101.4a angegeben.

101.4c Falls ein Spieler mehr als eine Entscheidung zur selben Zeit treffen würde, trifft der Spieler die Entscheidungen in der angegebenen Reihenfolge. Falls keine Reihenfolge angegeben ist, bestimmt der Spieler die Reihenfolge.

101.4d Falls eine Entscheidung, die ein inaktiver Spieler getroffen hat, dazu führt, dass der aktive Spieler oder ein anderer inaktiver Spieler, der in der Zugreihenfolge weiter vorne ist, eine Entscheidung treffen muss, wird die ASIAS-Reihenfolge für alle noch offenen Entscheidungen neu gestartet.

101.4e Falls beim Starten des Spiels mehrere Spieler Entscheidungen zu treffen oder Aktionen durchzuführen haben, werden der Startspieler als der aktive Spieler und jeder andere Spieler als inaktiver Spieler angesehen.

102. Spieler

102.1 Ein *Spieler* ist eine der Personen im Spiel. Der *aktive Spieler* ist der Spieler, dessen Zug es ist. Die anderen Spieler sind *inaktive Spieler*.

102.2 In einer Zwei-Spieler-Partie ist jeweils der andere Spieler der *Gegner* eines Spielers.

102.3 In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams sind die *Teamkameraden* eines Spielers die anderen Spieler in seinem Team, und die Gegner des Spielers sind alle Spieler, die nicht in seinem Team sind.

102.4 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann den Begriff „dein Team“ als Kurzform für „du und/oder deine Teamkollegen“ verwenden. In einem Spiel, das keine Mehrspieler-Partie zwischen Teams ist, bedeutet „dein Team“ das Gleiche wie „du“.

103. Eine Partie beginnen

103.1 Zu Beginn einer Partie legen die Spieler fest, wer darüber entscheidet, welcher Spieler anfängt. In der ersten Partie eines Matches (wie auch in einem Match aus nur einer Partie) können die Spieler dafür eine für beide Seiten akzeptable Methode benutzen (Münzwurf, Würfeln, etc.). In einem Match aus mehreren Partien bestimmt der Verlierer der vorangegangenen Partie, wer den ersten Zug macht. Wenn die vorangegangene Partie unentschieden war, entscheidet der Spieler, der in jener vorangegangenen Partie festgelegt hat, wer den ersten Zug macht. Der Spieler, der den ersten Zug macht, ist der *Startspieler*. Die Standard-Zugreihenfolge beginnt mit dem Startspieler und geht im Uhrzeigersinn weiter.

103.1a In einer Partie, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird, gibt es ein *Startteam* statt eines Startspielers.

103.1b In einer Partie „Erzfeind“ werden diese Methoden nicht verwendet, um den Startspieler zu ermitteln. Stattdessen macht der Erzfeind den ersten Zug.

103.1c Eine Karte (*Power Play*) legt fest, dass ihr Beherrscher der Startspieler ist. Dieser Effekt ersetzt diese Methoden.

103.2 Manche Spiele erfordern weitere Schritte, die durchgeführt werden, nachdem der Startspieler ermittelt wurde. Führe die in 103.2a–e aufgeführten Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durch, falls zutreffend.

103.2a Falls ein Spieler ein Sideboard benutzt (siehe [Regel 100.4](#)) oder Karten, die durch Platzhalter-Karten repräsentiert werden (siehe [Regel 713](#)), werden diese Karte beiseite gelegt. Nachdem das geschehen ist, wird das Deck jedes Spielers zu seinem *Startdeck*.

103.2b Falls ein Spieler eine Karte mit einer Gefährte-Fähigkeit, die er besitzt, von außerhalb des Spiels vorzeigen möchte, kann er dies tun. Ein Spieler darf auf diese Weise nicht mehr als eine Karte vorzeigen, und darf dies nur tun, wenn sein Deck den Anforderungen der Gefährte-Fähigkeit dieser Karte genügt. Die vorgezeigte Karte bleibt außerhalb des Spiels. (Siehe [Regel 702.139](#), „Gefährte“.)

103.2c In einer Partie „Kommandeur“ legt jeder Spieler seinen Kommandeur von seinem Deck aufgedeckt in die Kommandozone. Siehe [Regel 903.6](#).

103.2d In einer *Constructed*-Partie zeigt jeder Spieler, der mit Aufkleber-Bögen spielt, alle seine Aufkleber-Bögen offen vor und bestimmt zufällig drei davon. In einer *Limited*-Partie bestimmt jeder Spieler bis zu drei Aufkleber-Bögen, die er in den verschlossenen Produkten gefunden hat, und zeigt sie offen vor. In beiden Fällen hat dieser Spieler während des Spiels nur Zugriff auf die ausgewählten Bögen, und diese bleiben aufgedeckt. (Siehe [Regel 123](#), „Aufkleber“.)

103.2e In einer Partie „Verschwörungs-Draft“ legt jeder Spieler eine beliebige Anzahl an Verschwörungskarten von seinem Sideboard in die Kommandozone. Siehe [Regel 905.4](#).

103.3 Nachdem der Startspieler ermittelt wurde und alle zusätzlichen Schritte durchgeführt wurden, mischt jeder Spieler sein Deck, sodass die Karten zufällig angeordnet sind. Jeder Spieler kann dann das Deck seiner Gegner mischen oder abheben. Die Decks der Spieler werden ihre Bibliotheken.

103.3a In einem Spiel mit einem oder mehreren ergänzenden Decks aus nicht herkömmlichen Magic-Karten (siehe [Regel 100.2d](#)) wird jedes ergänzende Deck von seinem Besitzer gemischt, sodass die Karten zufällig angeordnet sind. Jeder Spieler kann dann die ergänzenden Decks seiner Gegner mischen oder abheben.

103.4 Jeder Spieler beginnt mit einem *Lebenspunkte-Anfangswert* von 20. Manche Spielvarianten haben andere Lebenspunkte-Anfangswerte.

103.4a In einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Teams 30.

103.4b In einer „Vanguard“-Partie ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 20 plus oder minus der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Lebenspunkte.

103.4c In einer Partie „Kommandeur“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 40.

103.4d In einer Einzel-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 25. In einer Mehrspieler-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 30.

103.4e In einer Partie „Erzfeind“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert des Erzfeinds 40.

103.5 Jeder Spieler zieht so viele Karten, wie seine *Start-Handkartenzahl* beträgt, also normalerweise sieben. (Manche Effekte können die Start-Handkartenzahl eines Spielers verändern.) Ein Spieler, der unzufrieden mit seiner gezogenen Hand ist, kann einen *Mulligan* nehmen. Zuerst sagt der Startspieler an, ob er einen Mulligan nehmen will oder nicht. Dann tun die anderen Spieler dasselbe. Sobald jeder Spieler seine Ansage gemacht hat, nehmen alle Spieler, die dies angesagt haben, gleichzeitig einen Mulligan. Um einen Mulligan zu nehmen, mischt der Spieler seine Hand zurück ins Deck, zieht dann eine neue Hand mit so vielen Karten, wie seine Start-Handkartenzahl beträgt, und legt dann so viele von diesen Karten in beliebiger Reihenfolge unter seine Bibliothek, wie dieser Spieler Mulligans genommen hat. Sobald ein Spieler entscheidet, keinen Mulligan zu nehmen, werden die verbliebenen Karten zu seiner *Starthand*, und dieser Spieler kann keine weiteren Mulligans nehmen. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis kein Spieler einen Mulligan nimmt. Ein Spieler kann Mulligans nehmen, bis seine Starthand null Karten sein würde, danach kann er keine weiteren Mulligans nehmen.

103.5a In einer „Vanguard“-Partie ist die Start-Handkartenzahl jedes Spielers sieben plus oder minus der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Handkartenzahl.

103.5b Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, "zu jedem Zeitpunkt, zu dem [dieser Spieler] einen Mulligan nehmen könnte", eine Aktion durchzuführen, kann dieser Spieler diese Aktion durchführen, wenn er seine Ansage treffen würde, ob er einen Mulligan nimmt oder nicht. Das muss nicht in der ersten Mulligan-Runde sein. Andere Spieler können bereits ihre Mulligan-Erklärung abgegeben haben, wenn der Spieler die Möglichkeit hat, diese Aktion durchzuführen. Falls der Spieler die Aktion durchführt, sagt er danach an, ob er einen Mulligan nehmen will oder nicht.

103.5c In einer Mehrspielerpartie oder in einer beliebigen Partie „Schlägerei“ zählt der erste Mulligan eines Spielers nicht zu der Anzahl an Karten dazu, die er unter seine Bibliothek legen muss, oder zu der Anzahl an Mulligans, die dieser Spieler nehmen kann. Weitere Mulligans zählen wie gewöhnlich zu diesen Zahlen dazu.

103.5d In einer Mehrspielerpartie mit der Option „Gemeinsame Team-Züge“ sagt zuerst jeder Spieler des Startteams an, ob er einen Mulligan nehmen will oder nicht, dann tun die Spieler jedes anderen Teams in Zugreihenfolge dasselbe. Die Teammitglieder können sich untereinander absprechen, während sie diese Entscheidungen treffen. Dann werden alle Mulligans gleichzeitig genommen. Ein Spieler kann einen Mulligan auch nehmen, nachdem sein Mitspieler sich entschieden hat, seine Starthand zu

behalten.

103.6 Manche Karten erlauben einem Spieler, bestimmte Aktionen mit ihnen von der Starthand durchzuführen. Sobald der Mulligan-Prozess (siehe Regel 103.5) abgeschlossen ist, kann der Startspieler diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Dann macht jeder andere Spieler in Zugfolge das Gleiche.

103.6a Falls eine Karte einem Spieler erlaubt, das Spiel mit dieser Karte im Spiel zu beginnen, legt der Spieler diese Karte ins Spiel, wenn er diese Aktion durchführt.

103.6b Falls eine Karte einem Spieler erlaubt, diese Karte von der Starthand offen vorzuzeigen, tut der Spieler dies, wenn er diese Aktion durchführt. Die Karte bleibt aufgedeckt, bis der erste Zug beginnt. Jede Karte kann auf diese Weise nur einmal aufgedeckt werden.

103.6c In einer Mehrspielerpartie mit der Option „Gemeinsame Team-Züge“ kann zuerst jeder Spieler des Startteams in beliebiger Reihenfolge diese Aktionen durchführen. Die Teammitglieder können sich untereinander absprechen, während sie diese Entscheidungen treffen. Dann tut jeder Spieler jedes anderen Teams in Zugreihenfolge dasselbe.

103.7 In einer Partie „Weltenjagd“ deckt der Startspieler die oberste Karte seines Weltenkarten-Decks auf. Falls es eine Phänomenkarte ist, legt dieser Spieler sie unter sein Weltenkarten-Deck und wiederholt den Vorgang, bis eine Weltenkarte aufgedeckt wird. Die aufgedeckte Weltenkarte ist die Startwelt. (Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.)

103.8 Der Startspieler macht seinen ersten Zug.

103.8a In einer Zwei-Spieler-Partie übergeht der Spieler, der als Erstes spielt, das Ziehsegment (siehe Regel 504, „Ziehsegment“) seines ersten Zuges.

103.8b In einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ übergeht das Team, das als Erstes spielt, das Ziehsegment seines ersten Zuges.

103.8c In allen anderen Mehrspielerpartien übergeht kein Spieler das Ziehsegment seines ersten Zuges.

104. Das Spiel beenden

104.1 Eine Partie endet augenblicklich, wenn ein Spieler gewinnt, wenn das Spiel unentschieden ist, oder wenn das Spiel neu gestartet wird.

104.2 Es gibt verschiedene Wege, das Spiel zu gewinnen.

104.2a Ein Spieler, der immer noch im Spiel ist, gewinnt das Spiel, wenn die Gegner dieses Spielers alle das Spiel verlassen haben. Dies geschieht augenblicklich und setzt alle Effekte außer Kraft, die diesen Spieler davon abhalten würden, das Spiel zu gewinnen.

104.2b Ein Effekt kann festlegen, dass ein Spieler das Spiel gewinnt.

104.2c In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams gewinnt ein Team, das noch mindestens einen Spieler im Spiel hat, wenn alle anderen Teams das Spiel verlassen haben. Jeder Spieler im gewinnenden Team gewinnt das Spiel, selbst wenn einer oder mehrere dieser Spieler zuvor das Spiel verloren hatten.

104.2d In einer Partie „Kaiser“ gewinnt ein Team das Spiel, wenn sein Kaiser das Spiel gewinnt. (Siehe Regel 809.5.)

104.3 Es gibt verschiedene Wege, das Spiel zu verlieren.

104.3a Ein Spieler kann das Spiel jederzeit aufgeben. Ein Spieler, der aufgibt, verlässt das Spiel augenblicklich. Dieser Spieler verliert das Spiel.

104.3b Wenn der Lebenspunktestand eines Spielers 0 oder weniger beträgt, verliert dieser Spieler das Spiel das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

104.3c Falls ein Spieler aufgefordert wird, mehr Karten zu ziehen, als in seiner Bibliothek übrig sind, zieht er die verbleibenden Karten und verliert dann das Spiel das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

104.3d Wenn ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken besitzt, verliert dieser Spieler das Spiel das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

104.3e Ein Effekt kann festlegen, dass ein Spieler das Spiel verliert.

104.3f Wenn ein Spieler das Spiel sowohl gewinnen als auch verlieren würde, verliert dieser Spieler das Spiel.

104.3g In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams verliert ein Team das Spiel, wenn alle Spieler in diesem Team das Spiel verloren haben.

104.3h In einer Mehrspielerpartie, bei der die Option „Begrenzte Einflussweite“ genutzt wird (siehe Regel 801), sorgt ein Effekt,

der angibt, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, stattdessen dafür, dass alle Gegner in der Einflussweite dieses Spielers das Spiel verlieren. Dies muss nicht dazu führen, dass das Spiel zu Ende ist.

104.3i In einer Partie „Kaiser“ verliert ein Team das Spiel, wenn sein Kaiser das Spiel verliert. (Siehe [Regel 809.5](#).)

104.3j In einer Partie „Kommandeur“ verliert ein Spieler das Spiel, wenn er im Verlauf des Spiels 21 oder mehr Kampfschaden von demselben Kommandeur erhalten hat. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#). Siehe auch [Regel 903.10](#).)

104.3k In einem Turnier kann ein Spieler durch eine von einem Schiedsrichter verhängte Strafe das Spiel verlieren. Siehe [Regel 100.6](#).

104.4 Das Spiel kann auf verschiedene Weise unentschieden enden.

104.4a Wenn alle im Spiel verbliebenen Spieler das Spiel gleichzeitig verlieren, endet das Spiel unentschieden.

104.4b Wenn ein Spiel, das nicht die Option „Begrenzte Einflussweite“ nutzt, irgendwie in eine „Schleife“ von unabdingbaren Aktionen eintritt, in der es, ohne einen Weg dies zu stoppen, eine Reihe von Ereignissen wiederholt, endet es unentschieden. Schleifen, die eine wahlfreie Aktion enthalten, ergeben kein Unentschieden.

104.4c Ein Effekt kann festlegen, dass das Spiel unentschieden endet.

104.4d In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams endet das Spiel unentschieden, wenn alle noch im Spiel befindlichen Teams gleichzeitig verlieren.

104.4e In einer Mehrspielerpartie, die die Option „Begrenzte Einflussweite“ nutzt, sorgt ein Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der angibt, dass das Spiel unentschieden endet, dafür, dass das Spiel für den Beherrscher dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit und alle Spieler in seiner Einflussweite unentschieden endet. Nur diese Spieler verlassen das Spiel; alle anderen Spieler setzen das Spiel fort.

104.4f Wenn ein Spiel, das die Option „Begrenzte Einflussweite“ nutzt, irgendwie in eine „Schleife“ von unabdingbaren Aktionen eintritt, in der es, ohne einen Weg dies zu stoppen, eine Reihe von Ereignissen wiederholt, endet es unentschieden sowohl für jeden Spieler, der ein Objekt kontrolliert, das an dieser Schleife beteiligt ist, als auch für jeden Spieler, der in der Reichweite von einem dieser Spieler sitzt. Nur diese Spieler verlassen das Spiel; alle anderen Spieler setzen das Spiel fort.

104.4g In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams endet das Spiel für ein Team unentschieden, wenn es für alle noch im Spiel befindlichen Spieler dieses Teams ein Unentschieden ist.

104.4h In der Variante „Kaiser“ endet das Spiel für ein Team unentschieden, wenn es für seinen Kaiser ein Unentschieden ist. (Siehe [Regel 809.5](#).)

104.4i In einem Turnier können sich alle Spieler einer Partie auf ein absichtliches Unentschieden einigen. Siehe [Regel 100.6](#).

104.5 Wenn ein Spieler das Spiel verliert, verlässt dieser Spieler das Spiel. Wenn das Spiel für einen Spieler unentschieden endet, verlässt dieser Spieler das Spiel. Die Mehrspielerregeln behandeln, was passiert, wenn ein Spieler das Spiel verlässt; siehe [Regel 800.4](#).

104.6 Eine Karte (*Karn der Befreite*) startet die Partie neu. Alle Spieler, die noch im Spiel sind, wenn die Partie neu gestartet wird, beginnen augenblicklich eine neue Partie. Siehe [Regel 724](#), „Die Partie neu starten“.

105. Farben

105.1 Im *Magic*-Spiel gibt es fünf *Farben*: Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün.

105.2 Ein Objekt kann eine oder mehrere der fünf Farben haben, oder es kann gar keine Farbe haben. Ein Objekt hat die Farbe oder die Farben der Manasymbole in seinen Kosten, unabhängig von der Farbe seines Rahmens. Die Farbe eines Objekts kann auch durch einen Farbanzeiger oder eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit definiert sein. Siehe [Regel 202.2](#).

105.2a Ein *einfarbiges* Objekt hat genau eine der fünf Farben.

105.2b Ein *mehrfarbiges* Objekt hat zwei oder mehr der fünf Farben.

105.2c Ein *farbloser* Objekt hat keine Farbe.

105.3 Effekte können die Farbe eines Objekts ändern oder einem farblosen Objekt eine Farbe geben. Wenn ein Effekt einem Objekt eine neue Farbe gibt, ersetzt die neue Farbe alle vorigen Farben, die das Objekt hatte (es sei denn, der Effekt besagt, dass das Objekt die Farbe „zusätzlich“ zu seinen sonstigen Farben erhält). Effekte können auch bewirken, dass ein farbiges Objekt farblos wird.

105.4 Wenn ein Spieler aufgefordert wird, eine Farbe zu wählen, muss er eine der fünf Farben wählen. „Mehrfarbig“ ist keine Farbe. Ebensovienig ist „farblos“ eine Farbe.

105.5 Wenn sich ein Effekt auf ein *Farbenpaar* bezieht, sind genau zwei der fünf Farben gemeint. Es gibt zehn Farbenpaare: weiß und blau, weiß und schwarz, blau und schwarz, blau und rot, schwarz und rot, schwarz und grün, rot und grün, rot und weiß, grün und weiß sowie grün und blau.

106. Mana

106.1 *Mana* ist die Hauptressource im Spiel. Spieler geben Mana aus, um Kosten zu bezahlen, üblicherweise beim Wirken von Zaubersprüchen und Aktivieren von aktivierten Fähigkeiten.

106.1a Es gibt fünf Farben von Mana: weiß, blau, schwarz, rot und grün.

106.1b Es gibt sechs Typen von Mana: weiß, blau, schwarz, rot, grün und farblos.

106.2 Mana wird durch *Manasymbole* repräsentiert (siehe [Regel 107.4](#)). Manasymbole repräsentieren auch *Manakosten* (siehe [Regel 202](#)).

106.3 Mana wird durch den Effekt von *Manafähigkeiten* produziert (siehe [Regel 605](#)). Es kann auch durch den Effekt von Zaubersprüchen produziert werden sowie durch den Effekt von Fähigkeiten, die keine Manafähigkeiten sind. Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die Mana produziert, weist den Spieler an, das Mana zu *erzeugen*. Falls Mana durch einen Zauberspruch produziert wird, ist der Zauberspruch die *Quelle* des Manas. Falls Mana durch eine Fähigkeit produziert wird, ist die Quelle der Fähigkeit die Quelle des Manas (siehe [Regel 113.7](#)).

106.4 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, Mana zu erzeugen, wandert dieses Mana in den *Manavorrat* eines Spielers. Von dort kann es verwendet werden, um Kosten sofort zu bezahlen, oder es kann als *noch nicht ausgegebenes Mana* in dem Manavorrat des Spielers verbleiben. Der Manavorrat jedes Spielers wird am Ende jedes Segments und jeder Phase geleert, und der Spieler *verliert* dieses Mana. Karten mit Fähigkeiten, die Mana erzeugen oder sich auf Mana beziehen, das noch nicht ausgegeben wurde, haben Errata in der *Oracle™*-Kartenreferenz erhalten, sodass sie sich nicht mehr ausdrücklich auf den Manavorrat beziehen.

106.4a Falls Mana im Manavorrat eines Spielers übrig bleibt, nachdem Mana ausgegeben wurde, um Kosten zu bezahlen, sagt dieser Spieler an, welches Mana noch dort ist.

106.4b Falls ein Spieler die Priorität abgibt (siehe [Regel 117](#)), während sich noch Mana in seinem Manavorrat befindet, sagt dieser Spieler an, welches Mana noch dort ist.

106.5 Wenn eine Fähigkeit ein oder mehrere Mana eines undefinierten Typs produzieren würde, produziert sie stattdessen kein Mana.

Beispiel: Der *Meteorkrater* hat die Fähigkeit „☄: Bestimme eine Farbe einer bleibenden Karte, die du kontrollierst. Erzeuge ein Mana dieser Farbe.“ Falls du keine farbigen bleibenden Karten kontrollierst, wird durch das Aktivieren der aktivierten Fähigkeit des *Meteorkraters* kein Mana produziert.

106.6 Manche Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die Mana produzieren, schränken ein, wie es genutzt werden kann, haben einen zusätzlichen Effekt, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit beeinflusst, für den bzw. die das Mana ausgegeben wird, oder erzeugen eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit (siehe [Regel 603.7a](#)), die ausgelöst wird, wenn das Mana ausgegeben wird. Dadurch wird der Manatyp nicht beeinflusst.

Beispiel: Der Manavorrat eines Spielers enthält ☄♣, das nur ausgegeben werden darf, um Kreaturenzauber zu wirken. Dieser Spieler aktiviert die Fähigkeit des *Verdopplungskubus*, die lautet „3, ☄: Verdopple die Menge jedes Typs an noch nicht ausgegebenem Mana, das du hast.“ Im Manavorrat des Spielers befinden sich nun ☄♣♣♣♣, von denen ☄♣ beliebig ausgegeben werden können.

106.6a Manche Ersatzeffekte erhöhen die Menge an Mana, die von einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit produziert wird. In diesen Fällen gelten alle Einschränkungen oder zusätzlichen Effekte, die von dem Zauberspruch oder der Fähigkeit erzeugt werden, für das gesamte produzierte Mana. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt, die ausgelöst wird, wenn das Mana ausgegeben wird, wird für jedes produzierte Mana eine eigene verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit einen dauerhaften Effekt oder einen Ersatzeffekt erzeugt, wenn das Mana ausgegeben wird, wird für jedes produzierte Mana ein eigener Effekt erzeugt.

106.7 Manche Fähigkeiten produzieren Mana basierend auf dem Typ Mana, den eine andere bleibende Karte oder andere bleibende Karten „produzieren könnte“. Der Typ Mana, den eine bleibende Karte produzieren könnte, umfasst jederzeit jeden Typ Mana, den eine Fähigkeit dieser bleibenden Karte produzieren würde, wenn die Fähigkeit zu diesem Zeitpunkt verrechnet würde, wobei alle anwendbaren Ersatzeffekte in jeder möglichen Reihenfolge angewandt werden. Ignoriere dabei, ob irgendwelche Kosten der Fähigkeit bezahlt werden könnten oder nicht. Falls die bleibende Karte unter diesen Bedingungen kein Mana produzieren würde oder der Manatyp auf diesem Weg nicht definiert werden kann, gibt es keinen Manatyp, den es produzieren könnte.

Beispiel: *Exotischer Obstgarten* hat die Fähigkeit „☄: Erzeuge ein Mana einer Farbe, das ein Land, das ein Gegner kontrolliert, produzieren könnte.“ Falls dein Gegner keine Länder kontrolliert, wird durch das Aktivieren der Manafähigkeit des *Exotischen Obstgartens* kein Mana produziert. Das gilt auch, wenn du und dein Gegner keine anderen Länder außer *Exotische Obstgärten* kontrolliert. Falls du jedoch einen *Wald* und einen *Exotischen Obstgarten* kontrollierst und dein Gegner einen *Exotischen*

Obstgarten, dann könnte jeder *Exotische Obstgarten*  produzieren.

106.8 Wenn ein Effekt den Manavorrat eines Spielers um Mana erhöhen würde, das durch ein Hybrid-Manasymbol dargestellt wird, bestimmt dieser Spieler eine Hälfte dieses Symbols. Wenn eine farbige Hälfte bestimmt wird, wird der Manavorrat dieses Spielers um ein Mana dieser Farbe erhöht. Wenn eine generische Hälfte bestimmt wird, wird der Manavorrat dieses Spielers um eine Menge an farblosem Mana erhöht, die durch die Zahl dieser Hälfte dargestellt wird.

106.9 Wenn ein Effekt den Manavorrat eines Spielers um Mana erhöhen würde, das durch ein phyrexianisches Manasymbol dargestellt wird, wird der Manavorrat dieses Spielers um ein Mana in der Farbe dieses Symbols erhöht.

106.10 Wenn ein Effekt den Manavorrat eines Spielers um Mana erhöhen würde, das durch ein generisches Manasymbol dargestellt wird, wird der Manavorrat dieses Spielers um entsprechend viel farbloses Mana erhöht.

106.11 Wenn ein Effekt den Manavorrat eines Spielers um Mana erhöhen würde, das durch ein oder mehrere Schnee-Manasymbole dargestellt wird, wird der Manavorrat dieses Spielers um entsprechend viel farbloses Mana erhöht.

106.12 „[Eine bleibende Karte] für Mana zu tappen“ heißt, eine Manafähigkeit dieser bleibenden Karte zu aktivieren, die das -Symbol in ihren Kosten enthält. Siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“.

106.12a Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn eine bleibende Karte „für Mana getappt wird“ oder für Mana eines bestimmten Typs getappt wird, wird ausgelöst, wenn eine solche Manafähigkeit verrechnet wird und Mana bzw. Mana des bestimmten Typs produziert.

106.12b Ein Ersatzeffekt, der angewendet wird, wenn eine bleibende Karte „für Mana getappt wird“ oder für Mana eines bestimmten Typs und/oder einer bestimmten Menge getappt wird, modifiziert das Mana produzierende Ereignis, während eine solche Fähigkeit verrechnet wird und Mana bzw. Mana des bestimmten Typs und/oder der bestimmten Menge produziert.

106.13 Eine Karte (*Kraftsog*) führt dazu, dass ein Spieler nicht ausgegebenes Mana verliert und dass ein weiterer Spieler „auf diese Weise verlorenes Mana“ erzeugt. (Beachte, dass dies der gleiche Spieler sein kann.) Dies leert den Manavorrat des ersten Spielers und sorgt dafür, dass das Mana, das auf diese Weise geleert wurde, in den Manavorrat des zweiten Spielers gebracht wird. Die Information, welche bleibenden Karten, Zaubersprüche und/oder Fähigkeiten das Mana produziert haben, bleibt ebenso unverändert wie jegliche Einschränkungen oder zusätzliche Effekte, die mit jedem Mana verknüpft sind.



107. Zahlen und Symbole


107.1 Die einzigen Zahlen, die das *Magic*-Spiel benutzt, sind ganze Zahlen.

107.1a Du kannst keine gebrochene Zahl wählen, keine gebrochenen Schadenspunkte zufügen, keine gebrochenen Lebenspunkte erhalten und so weiter. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine gebrochene Zahl ergeben könnte, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit dir angeben, ob auf- oder abgerundet wird.

107.1b Die meiste Zeit nutzt das *Magic*-Spiel nur positive Zahlen und null. Du kannst keine negative Zahl wählen, keine negativen Schadenspunkte zufügen, keine negativen Lebenspunkte erhalten und so weiter. Jedoch ist es für einen Spielwert, so wie die Stärke einer Kreatur, möglich, kleiner als 0 zu sein. Wenn eine Berechnung oder ein Vergleich einen negativen Wert benutzen muss, tut sie bzw. er dies. Wenn eine Berechnung, die das Ergebnis eines Effekts bestimmen würde, eine negative Zahl ergibt, wird stattdessen null benutzt, es sei denn dieser Effekt verdoppelt den Lebenspunktstand eines Spielers oder setzt den Lebenspunktstand eines Spielers oder die Stärke oder Widerstandskraft einer Kreatur oder einer Kreaturenkarte auf einen bestimmten Wert.

Beispiel: Wenn eine 3/4-Kreatur $-5/-0$ erhält, ist sie eine $-2/4$ -Kreatur. Sie weist im Kampf keinen Schaden zu. Ihre Summe aus Stärke und Widerstandskraft ist 2. Ihr $+3/+0$ zu geben würde ihre Stärke auf 1 erhöhen.

Beispiel: Der *Viridische Schreiner* ist eine 1/2-Kreatur mit der Fähigkeit „: Erzeuge eine Anzahl an  in Höhe der Stärke des Viridischen Schreiners.“ Ein Effekt gibt ihm $-2/-0$, und danach wird seine Fähigkeit aktiviert. Die Fähigkeit erhöht deinen Manavorrat um kein Mana.

Beispiel: Das *Kolossale Chamäleon* ist eine 4/4-Kreatur mit der Fähigkeit „: Das Kolossale Chamäleon erhält $+X/+X$ bis zum Ende des Zuges, wobei X gleich seiner Stärke ist.“ Ein Effekt gibt ihm $-6/-0$, dann wird seine Fähigkeit aktiviert. Es bleibt eine $-2/4$ -Kreatur. Es wird nicht zu $-4/2$.

107.1c Wenn eine Regel oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, „eine beliebige Zahl“ zu wählen, kann dieser Spieler eine beliebige positive Zahl oder null wählen.

107.2 Wenn irgendetwas eine Zahl, die nicht bestimmt werden kann, entweder als Ergebnis oder in einer Berechnung benutzen muss, benutzt es stattdessen 0.

107.3 Viele Karten nutzen den Buchstaben X als Platzhalter für eine Zahl, die bestimmt werden muss. Manche Objekte haben Fähigkeiten, die den Wert von X definieren; die übrigen lassen ihren Beherrscher den Wert von X bestimmen.

107.3a Wenn ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit Manakosten, alternative Kosten, zusätzliche Kosten und/oder

Aktivierungskosten mit einem \otimes , $[-X]$ oder X besitzt und der Wert von X nicht durch den Text des Zauberspruchs oder der Fähigkeit definiert wird, bestimmt der Beherrscher dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit den Wert von X und sagt ihn als Teil des Wirkens des Zauberspruchs bzw. Aktivierens der Fähigkeit an. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.) Während ein Zauberspruch auf dem Stapel ist, ist jedes X in seinen Manakosten oder in jeglichen alternativen Manakosten oder zusätzlichen Kosten, die er hat, gleich dem angesagten Wert. Während eine aktivierte Fähigkeit auf dem Stapel ist, ist jedes X in ihren Aktivierungskosten gleich dem angesagten Wert.

107.3b Wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, der \otimes in seinen Manakosten hat, der Wert von X nicht durch den Text dieses Zauberspruchs definiert wird und ein Effekt diesen Spieler diesen Zauberspruch wirken lässt, ohne seine Manakosten oder alternative Kosten, die X enthalten, zu bezahlen, dann ist 0 die einzig legale Wahl für X . Dies trifft nicht auf Effekte zu, die nur Kosten reduzieren, selbst wenn sie sie auf null reduzieren. Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.

107.3c Wenn ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit \otimes , $[-X]$ oder X in seinen bzw. ihren Kosten und/oder seinem bzw. ihrem Text hat und der Wert von X durch den Text dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit definiert wird, dann ist dies der Wert von X , während dieser Zauberspruch bzw. diese Fähigkeit auf dem Stapel ist. Der Beherrscher dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit kommt nicht dazu, einen Wert zu bestimmen. Beachte, dass der Wert von X sich verändern kann, während der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf dem Stapel ist.

107.3d Wenn Kosten, die mit einer Sonderaktion in Verbindung stehen, so wie Aussetzen-Kosten oder Morphkosten, ein \otimes oder X enthalten, wird der Wert für X von dem Spieler bestimmt, der die Sonderaktion durchführt, unmittelbar bevor er diese Kosten bezahlt.

107.3e Wenn ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit sich auf das \otimes oder X in den Manakosten, alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten oder Aktivierungskosten eines anderen Objekts bezieht, verwendet jedes X im Text des Zauberspruchs oder der Fähigkeit den Wert für X , der für das andere Objekt bestimmt oder definiert wurde.

107.3f In anderen Fällen erscheint X im Text eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, aber nicht in den Manakosten, alternativen Kosten, zusätzlichen Kosten oder Aktivierungskosten. Wenn der Wert von X nicht definiert ist, bestimmt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit den Wert von X zu gegebener Zeit (entweder sobald der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird oder sobald er bzw. sie verrechnet wird).

107.3g Wenn eine Karte in irgendeiner anderen Zone als auf dem Stapel \otimes in ihren Manakosten hat, wird der Wert von \otimes als 0 behandelt, selbst wenn der Wert von X irgendwo in ihrem Text definiert wird.

107.3h Falls ein Effekt einen Spieler anweist, die Manakosten eines Objekts zu bezahlen, in denen \otimes vorkommt, wird der Wert von X als 0 behandelt, außer das Objekt ist ein Zauberspruch auf dem Stapel. In dem Fall ist der Wert von X der Wert, der bestimmt oder ermittelt wurde, als der Zauberspruch gewirkt wurde.

107.3i Normalerweise haben alle Vorkommen von X auf einem Objekt zu jeder Zeit denselben Wert.

107.3j Falls ein Objekt eine Fähigkeit erhält, ist der Wert von X in dieser Fähigkeit durch diese Fähigkeit definiert, oder er ist 0, falls die Fähigkeit keinen Wert von X definiert. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 107.3h. Das kann in Effekten, die Fähigkeiten hinzufügen, in Text-ändernden Effekten oder in Kopiereffekten auftreten.

107.3k Falls die aktivierte Fähigkeit eines Objekts ein \otimes , $[-X]$ oder X in ihren Aktivierungskosten enthält, ist der Wert von X in dieser Fähigkeit unabhängig von anderen Werten für X , die für dieses Objekt oder andere Instanzen von Fähigkeiten dieses Objekts bestimmt wurden. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 107.3i.

107.3m Falls die ausgelöste Fähigkeit oder der Ersatzeffekt eines Objekts, die bzw. der sich darauf bezieht, dass dieses Objekt ins Spiel kommt, sich auf X bezieht, und für die Kosten des Zauberspruchs, der zu diesem Objekt geworden ist, ein Wert für X bestimmt wurde, ist der Wert für X in dieser Fähigkeit der gleiche wie der Wert für X für diesen Zauberspruch, auch wenn der Wert für X für diese bleibende Karte 0 ist. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 107.3i.


107.3n Falls eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die durch Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erzeugt wurde, sich auf X bezieht, wobei X nicht im Text dieser ausgelösten Fähigkeit festgelegt ist, und für den Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie erzeugt hat, ein Wert für X für irgendwelche Kosten bestimmt wurde, hat X für die ausgelöste Fähigkeit den gleichen Wert wie für den Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie erzeugt hat.


107.3p Manche Objekte benutzen den Buchstaben Y zusätzlich zu X . Y folgt den gleichen Regeln wie X .



107.4 Die Manasymbole sind \ast , ♠ , ♣ , ♤ , ♧ und ♨ ; die Ziffersymbole 0 , 1 , 2 , 3 , 4 und so weiter; das variable Symbol \otimes ; die Hybrid-Symbole ♠♣ , ♠♤ , ♠♧ , ♠♨ , ♣♤ , ♣♧ , ♣♨ , ♤♧ , ♤♨ und ♧♨ ; die einfarbigen Hybrid-Symbole ♠♣♤ , ♠♣♧ und ♠♣♨ ; die phyrexianischen Manasymbole ♠♣♤♧ , ♠♣♤♨ und ♠♣♧♨ ; die phyrexianischen Manasymbole ♠♣♤♧♨ und ♠♣♤♧♨♣ ; und das Schnee-Manasymbol ♨ .





107.4a Es gibt fünf hauptsächliche farbige Manasymbole: \ast ist Weiß, ♠ Blau, ♣ Schwarz, ♤ Rot und ♧ Grün. Diese Symbole werden verwendet, um farbiges Mana zu repräsentieren sowie farbiges Mana in Kosten. Farbiges Mana in Kosten kann nur mit Mana der passenden Farbe bezahlt werden. Siehe Regel 202, „Manakosten und Farbe“.






107.4b Ziffersymbole (so wie 1) und Variablensymbole (so wie \otimes) repräsentieren *generisches Mana* in Kosten. Generisches Mana in Kosten kann mit jedem Typ Mana bezahlt werden. Siehe Regel 107.3 für mehr Informationen über \otimes .


107.4c Das farblose Manasymbol  wird verwendet, um ein farbloses Mana zu repräsentieren, sowie um Kosten zu repräsentieren, die nur mit einem farblosen Mana bezahlt werden können.


107.4d Das Symbol  repräsentiert null Mana und wird als Platzhalter für Kosten benutzt, die ohne Ressourcen bezahlt werden können. (Siehe Regel 118.5.)




107.4e Hybrid-Manasymbole sind auch farbige Manasymbole. Jedes stellt Kosten dar, welche auf einer von zwei Weisen bezahlt werden können, wie es von den zwei Hälften des Symbols dargestellt wird. Ein Hybrid-Symbol so wie  kann entweder mit weißem oder blauem Mana bezahlt werden und ein einfarbiges Hybrid-Symbol so wie  kann entweder mit schwarzem Mana oder zwei Mana beliebigen Typs bezahlt werden. Ein Hybrid-Manasymbol ist alle Farben seiner Komponenten.


Beispiel:  kann durch Ausgeben von ,  oder  bezahlt werden.


107.4f Phyrexianische Manasymbole sind farbige Manasymbole:  ist weiß,  ist blau,  ist schwarz,  ist rot, und  ist grün. Ein Phyrexianisches Manasymbol stellt Kosten dar, welche entweder mit einem Mana seiner Farbe oder durch Bezahlen von 2 Lebenspunkten bezahlt werden können. Es gibt außerdem zehn hybride Phyrexianische Manasymbole. Ein hybrides Phyrexianisches Manasymbol stellt Kosten dar, welche mit einem Mana in einer seiner Farbkomponenten oder durch Bezahlen von 2 Lebenspunkten bezahlt werden können. Ein hybrides Phyrexianisches Manasymbol ist beide Farben seiner Komponenten.

Beispiel:  kann durch Ausgeben von , durch Ausgeben von  und Bezahlen von 2 Lebenspunkten oder durch Bezahlen von 4 Lebenspunkten bezahlt werden.

107.4g Im Regeltext bedeutet das phyrexianische Manasymbol ohne farbigen Hintergrund  ein beliebiges der fünfzehn phyrexianischen Manasymbole.

107.4h Wenn es in Kosten verwendet wird, repräsentiert das Schnee-Manasymbol  Kosten, die mit einem Mana eines beliebigen Typs bezahlt werden können, das von einer verschneiten Quelle produziert wurde (siehe Regel 106.3). Effekte, die die Menge an generischem Mana reduzieren, das du zahlst, beeinflussen -Kosten nicht. Das Symbol  kann auch verwendet werden, um sich auf Mana eines beliebigen Typs zu beziehen, das von einer verschneiten Quelle produziert und zum Bezahlen von Kosten ausgegeben wurde. Schnee ist weder eine Farbe noch ein Manatyp.

107.5 Das Tappsymbol ist . Das Tappsymbol in Aktivierungskosten bedeutet: „Tappe diese bleibende Karte.“ Eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, kann nicht erneut getappt werden, um solche Kosten zu bezahlen. Eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur mit dem Tappsymbol in ihren Aktivierungskosten kann nicht aktiviert werden, außer die Kreatur befindet sich durchgängig unter der Kontrolle ihres Beherrschers seit dem Beginn des neusten Zuges. Siehe Regel 302.6.

107.6 Das Enttappsymbol ist . Das Enttappsymbol in Aktivierungskosten bedeutet: „Enttappe diese bleibende Karte.“ Eine bleibende Karte, die bereits ungetappt ist, kann nicht erneut enttappt werden, um die Kosten zu bezahlen. Eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur mit dem Enttappsymbol in ihren Aktivierungskosten kann nicht aktiviert werden, außer die Kreatur befindet sich durchgängig unter der Kontrolle ihres Beherrschers seit dem Beginn des neusten Zuges. Siehe Regel 302.6.

107.7 Jede aktivierte Fähigkeit eines Planeswalkers hat ein Loyalitätssymbol in seinen Kosten. Positive Loyalitätssymbole zeigen nach oben und weisen ein Pluszeichen auf, gefolgt von einer Zahl. Negative Loyalitätssymbole zeigen abwärts und weisen ein Minuszeichen auf, gefolgt von einer Zahl oder einem X. Neutrale Loyalitätssymbole zeigen in keine Richtung und weisen eine 0 auf. [+N] bedeutet „Lege N Loyalitätsmarken auf diese bleibende Karte.“, [-N] bedeutet „Entferne N Loyalitätsmarken von dieser bleibenden Karte.“ und [0] bedeutet „Lege null Loyalitätsmarken auf diese bleibende Karte.“ Loyalitätssymbole können auch in Fähigkeiten vorkommen, die Loyalitätskosten modifizieren.


107.8 Die Textbox einer Stufenkarte enthält zwei Stufensymbole. Jede stellt ein Schlüsselwort dar, das eine statische Fähigkeit repräsentiert. Das Stufensymbol enthält entweder einen Zahlenbereich, der hier als „N1–N2“ angegeben wird, oder eine einzelne Zahl, auf die ein Pluszeichen folgt, hier als „N3+“ angegeben. Alle Fähigkeiten, die im gleichen Textbox-Streifen als Stufensymbol gedruckt sind, sind Teil der statischen Fähigkeit der Karte. Entsprechend verhält es sich mit der Stärke und Widerstandskraft, die in diesem Streifen gedruckt sind, hier als „[S/W]“ angegeben. Siehe Regel 711, „Stufenkarten“.

107.8a „{Stufe N1–N2} [Fähigkeiten] [S/W]“ bedeutet „Solange auf dieser Kreatur mindestens N1 Stufenmarken liegen, aber nicht mehr als N2 Stufenmarken, hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft [S/W] und hat [Fähigkeiten].“


107.8b „{Stufe N3+} [Fähigkeiten] [S/W]“ bedeutet „Solange auf dieser Kreatur N3 oder mehr Stufenmarken liegen, hat sie Basis-Stärke und -Widerstandskraft [S/W] und hat [Fähigkeiten].“

107.9 Ein Grabsteinzeichen erscheint links vom Namen bei vielen Karten des *Odysee*TM-Blocks mit Fähigkeiten, die im Friedhof eines Spielers relevant sind. Der Zweck des Zeichens ist, diese Karten hervorzuheben, wenn sie in einem Friedhof sind. Dieses Zeichen hat keinen Effekt auf das Spielgeschehen.



107.10 Ein Typensymbol erscheint in der oberen linken Ecke jeder Karte aus der Erweiterung *Blick in die Zukunft*TM, die mit einem alternativen, „zeitversetzten“ Rahmen gedruckt wurde. Wenn die Karte einen einzelnen Kartentyp besitzt, zeigt das Symbol an, was er ist: Eine Krallenhand steht für eine Kreatur, eine Flamme für eine Hexerei, ein Blitz für einen Spontanzauber, ein Sonnenaufgang für eine Verzauberung, ein Kelch für ein Artefakt und ein Paar Bergspitzen für ein Land. Wenn die Karte mehrere Typen besitzt, wird dies durch ein schwarzes und weißes Kreuz angezeigt. Dieses Symbol hat keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.

107.11 Das Weltenwanderer-Symbol ist . Es erscheint auf einer Seite des Welten-Würfels, der in der Freizeitspiel-Variante

„Weltenjagd“ verwendet wird. Es hat fünf Zinken und läuft nach unten auf einen Punkt spitz zu. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.

107.12 Das Chaos-Symbol ist . Es erscheint sowohl auf einer Seite des Welten-Würfels, der in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ verwendet wird, als auch in Fähigkeiten, die sich auf das Ergebnis des Welten-Würfel-Würfelwurfs beziehen. Es sieht aus wie ein verwirbelter Strudel. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.

107.13 Ein Farbanzeiger ist ein kreisförmiges Symbol, das auf manchen Karten links von der Typenzeile erscheint. Die Farbe des Farbanzeigers definiert die Farbe oder Farben der Karte. Siehe [Regel 202](#), „Manakosten und Farbe“.

107.14 Das Energiesymbol ist . Es repräsentiert eine Energiemarke. Um  zu bezahlen, entfernt ein Spieler eine Energiemarke von sich.

107.15 Die Textbox einer Sagenkarte enthält Kapitelsymbole. Jedes stellt ein Schlüsselwort dar, das eine ausgelöste Fähigkeit repräsentiert. Das Kapitelsymbol enthält eine römische Zahl, die hier als „rN“ angegeben wird. Der Text, der im Textbox-Streifen rechts vom Kapitelsymbol gedruckt ist, ist der Effekt der ausgelösten Fähigkeit, die durch das Kapitelsymbol repräsentiert wird. Siehe [Regel 714](#), „Sagenkarten“.

107.15a „{rN} – [Effekt]“ bedeutet „Wenn eine oder mehrere Sagenmarken auf diese Sage gelegt werden, falls die Anzahl an Sagenmarken auf ihr kleiner als N war und mindestens N wurde, [Effekt].“

107.15b „{rN1}, {rN2} – [Effekt]“ ist das Gleiche wie „{rN1} – [Effekt]“ und „{rN2} – [Effekt]“.

107.16 Die Textbox einer Klassenkarte enthält Klassenstufenstreifen. Jeder dieser Streifen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die sowohl eine aktivierte als auch eine statische Fähigkeit repräsentiert. Ein Klassenstufenstreifen enthält die Aktivierungskosten seiner aktivierten Fähigkeit und eine Stufennummer. Alle Fähigkeiten, die im gleichen Textbox-Abschnitt wie der Klassenstufenstreifen gedruckt sind, sind Teil seiner statischen Fähigkeit. Siehe [Regel 716](#), „Klassenkarten“.

107.16a „[Kosten]: Stufe N – [Fähigkeiten]“ bedeutet „[Kosten]: Die Stufe dieser Klasse wird zu N. Aktiviere diese Fähigkeit nur falls diese Klasse auf Stufe N–1 ist und nur wie eine Hexerei“ und „Solange diese Klasse auf Stufe N oder höher ist, hat sie [Fähigkeiten].“

107.17 Das Ticket-Symbol ist . Es stellt eine Ticket-Marke dar.

107.17 Ein Ticket-Symbol mit einer Zahl stellt Ticket-Kosten dar. Um diese Kosten zu bezahlen, entfernt der Spieler die angegebene Anzahl von Ticket-Marken von sich.

108. Karten

108.1 Benutze die *Oracle*TM-Kartenreferenz, wenn du den Wortlaut einer Karte bestimmst. Der *Oracle*-Text einer Karte kann durch die Nutzung der Gatherer-Datenbank unter Gatherer.Wizards.com gefunden werden.

108.2 Wenn eine Regel oder ein Text auf einer Karte sich auf eine „Karte“ bezieht, ist nur eine *Magic*-Karte gemeint oder ein Objekt, das durch eine *Magic*-Karte repräsentiert wird.

108.2a Die meisten *Magic*-Spiele verwenden nur *herkömmliche Magic-Karten*, die etwa 6,3 cm breit und 8,8 cm hoch sind. Herkömmliche *Magic-Karten* sind in den Decks der Spieler enthalten. Bestimmte Formate verwenden auch *nicht herkömmliche Magic-Karten*. Nicht herkömmliche *Magic-Karten* sind nicht in den Decks der Spieler enthalten. Sie können in Zusatzdecks verwendet werden. Außerdem können diese Karten übergroß sein, eine andere Rückseite haben oder beides.

108.2b Spielsteine gelten nicht als Karten – selbst eine Karte, die einen Spielstein darstellt, wird regeltechnisch nicht als Karte betrachtet.

108.3 Der *Besitzer* einer Karte im Spiel ist der Spieler, der mit ihr in seinem Deck das Spiel begonnen hat. Wenn eine Karte von außerhalb des Spiels ins Spiel gebracht wird statt zu Spielbeginn im Deck eines Spielers gewesen zu sein, ist der Besitzer der Karte der Spieler, der sie ins Spiel gebracht hat. Wenn eine Karte sich zu Spielbeginn in der Kommandozone befindet, ist ihr Besitzer der Spieler, der sie in die Kommandozone gebracht hat, um das Spiel zu beginnen. Außer für die Einsatzregeln ist das Eigentumsrecht über eine Karte für die Spielregeln ohne Bedeutung. (Siehe [Regel 407](#).)

108.3a In einer Partie „Weltenjagd“ mit der Option „Gemeinsames Weltenkarten-Deck“ gilt der Weltenbeherrscher als Besitzer aller Karten im Weltenkarten-Deck. Siehe [Regel 901.6](#).

108.3b Manche Zaubersprüche oder Fähigkeiten erlauben einem Spieler, Karten, die er besitzt, von außerhalb des Spiels in die Partie zu holen. (Siehe [Regel 400.11b](#).) Falls eine Karte außerhalb dieser Partie in einer Partie *Magic* verwendet wird, wird ihr Besitzer gemäß [Regel 108.3](#) ermittelt. Falls sich eine Karte außerhalb dieser Partie in einem Sideboard einer Partie *Magic* befindet (siehe [Regel 100.4](#)), gilt der Spieler als ihr Besitzer, der das Spiel mit dieser Karte im Sideboard begonnen hat. In allen anderen Fällen ist der Eigentümer ihr Besitzer.

108.4 Eine Karte hat keinen Beherrscher, außer sie repräsentiert eine bleibende Karte oder einen Zauberspruch; in diesen Fällen wird ihr Beherrscher durch die Regeln zu bleibenden Karten oder Zaubersprüchen bestimmt. Siehe [Regeln 110.2](#) und [111.2](#).

108.4a Falls nach dem Beherrscher einer Karte gefragt wird, und diese keinen hat (weil sie keine bleibende Karte oder

Zauberspruch ist), verwende stattdessen ihren Besitzer.

108.5 Nicht herkömmliche *Magic*-Karten können das Spiel in keiner anderen Zone als der Kommandozone beginnen (siehe Regel 408). Falls ein Effekt eine nicht herkömmliche *Magic*-Karte außer eine Gewölbe-Karte (siehe Regel 309, „Gewölbe“) von außerhalb des Spiels ins Spiel bringen würde, tut er dies nicht; die Karte bleibt außerhalb des Spiels.

108.6 Siehe Abschnitt 2, „Aufbau einer Karte“ für weitere Informationen zu Karten.

109. Objekte

109.1 Ein *Objekt* ist eine Fähigkeit auf dem Stapel, eine Karte, eine Kopie einer Karte, ein Spielstein, ein Zauberspruch, eine bleibende Karte oder ein Emblem.

109.2 Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Beschreibung eines Objektes benutzt, die einen Kartentyp oder Untertyp enthält, aber sich nicht auf eine bestimmte Zone bezieht und nicht das Wort „Karte“, „Zauberspruch“, „Quelle“ oder „Komplott“ enthält, meint er bzw. sie eine bleibende Karte dieses Kartentyps oder Untertyps im Spiel.

109.2a Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Beschreibung eines Objektes benutzt, die das Wort „Karte“ und den Namen einer Zone beinhaltet, meint er bzw. sie eine Karte in der angegebenen Zone, die mit dieser Beschreibung übereinstimmt.

109.2b Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Beschreibung eines Objektes benutzt, die das Wort „Zauber“ beinhaltet, meint er bzw. sie einen Zauberspruch auf dem Stapel, der mit dieser Beschreibung übereinstimmt.

109.2c Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine Beschreibung eines Objektes benutzt, die das Wort „Quelle“ enthält, meint er bzw. sie eine Quelle in irgendeiner Zone, die mit dieser Beschreibung übereinstimmt – eine Quelle einer Fähigkeit, eine Schadensquelle oder eine Manaquelle. Siehe Regeln 113.7 und 609.7.

109.2d Wenn eine Fähigkeit oder eine Komplottkarte den Text „dieses Komplott“ enthält, meint sie die Komplottkarte in der Kommandozone, auf der diese Fähigkeit aufgedruckt ist.

109.3 Die *Eigenschaften* eines Objekts sind Name, Manakosten, Farbe, Farbanzeiger, Typ, Untertyp, Obertyp, Regeltext, Fähigkeiten, Stärke, Widerstandskraft, Loyalität, Verteidigung, Anpassung der Handkartenzahl und Anpassung der Lebenspunkte. Objekte können einige oder alle dieser Eigenschaften besitzen. Jede andere Information über ein Objekt ist keine Eigenschaft. Zum Beispiel enthalten Eigenschaften nicht, ob eine bleibende Karte getappt ist, das Ziel eines Zauberspruchs, den Besitzer oder Beherrscher eines Objekts, was eine Aura verzaubert und so weiter.

109.4 Nur Objekte auf dem Stapel oder im Spiel haben einen Beherrscher. Objekte, die sich weder auf dem Stapel noch im Spiel befinden, werden von keinem Spieler kontrolliert. Siehe Regel 108.4. Es gibt sechs Ausnahmen zu dieser Regel:

109.4a Der Beherrscher einer Manafähigkeit wird ermittelt, als ob diese auf dem Stapel wäre. Siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“.

109.4b Eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wurde, aber noch darauf wartet, auf den Stapel gelegt zu werden, wird von dem Spieler kontrolliert, der ihre Quelle zu dem Zeitpunkt kontrollierte, als die Fähigkeit ausgelöst wurde, es sei denn sie ist eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe Regel 603.7d–f. Siehe auch Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

109.4c Ein Emblem wird von dem Spieler kontrolliert, der es in die Kommandozone gelegt hat. Siehe Regel 114, „Embleme“.

109.4d In einer Partie „Weltenjagd“ wird eine aufgedeckte Weltenkarte oder Phänomenkarte von dem Spieler kontrolliert, der der Weltenbeherrscher ist. Das ist normalerweise der aktive Spieler. Siehe Regel 901.6.

109.4e In einer „Vanguard“-Partie wird jede Vanguard-Karte von ihrem Besitzer kontrolliert. Siehe Regel 902.6.

109.4f In einer „Erzfeind“-Partie wird jede Komplottkarte von ihrem Besitzer kontrolliert. Siehe Regel 904.7.

109.4g In einer Partie „Verschwörungs-Draft“ wird jede Verschwörungskarte von ihrem Besitzer kontrolliert. Siehe Regel 905.5.

109.5 Die Wörter „du“ und „dein“ auf einem Objekt beziehen sich auf den Beherrscher, den potenziellen Beherrscher (wenn ein Spieler versucht, es zu spielen, wirken oder aktivieren) oder den Besitzer (wenn es keinen Beherrscher hat) des Objekts. Für statische Fähigkeiten ist dies der momentane Beherrscher des Objekts, auf dem es ist. Für aktivierte Fähigkeiten ist es der Spieler, der die Fähigkeit aktiviert hat. Für ausgelöste Fähigkeiten ist dies der Beherrscher des Objekts, als die Fähigkeit ausgelöst wurde, es sei denn sie ist eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe Regel 603.7d–f.

110. Bleibende Karten

110.1 Eine *bleibende Karte* ist eine Karte oder ein Spielstein, die bzw. der sich im Spiel befindet. Eine bleibende Karte verbleibt dauerhaft im Spiel. Eine Karte oder ein Spielstein wird zu einer bleibenden Karte, sobald sie bzw. er die Im-Spiel-Zone betritt, und hört auf, eine bleibende Karte zu sein, sobald sie bzw. er durch einen Effekt oder eine Regel in eine andere Zone bewegt wird.

110.2 Der Besitzer einer bleibenden Karte ist derselbe wie der Besitzer der Karte, die sie repräsentiert (außer es handelt sich um einen Spielstein, siehe Regel 111.2). Der Beherrscher einer bleibenden Karte ist standardmäßig der Spieler, unter dessen Kontrolle sie ins Spiel gekommen ist. Jede bleibende Karte hat einen Beherrscher.

110.2a Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, ein Objekt ins Spiel zu bringen, kommt das Objekt unter der Kontrolle dieses Spielers ins Spiel, falls der Effekt nicht etwas anderes angibt.

110.2b Wenn ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler die Kontrolle über einen Bleibende-Karte-Zauberspruch eines anderen Spielers erhält, kontrolliert der erste Spieler die bleibende Karte, zu der dieser Zauberspruch wird, aber der standardmäßige Beherrscher der bleibenden Karte ist der Spieler, der den Zauberspruch auf den Stapel gelegt hat. (Diese Unterscheidung ist wichtig in Mehrspieler-Partien, siehe Regel 800.4c.)

110.3 Die Eigenschaften einer bleibenden Karte, die kein Spielstein ist, sind die gleichen wie auf ihrer Karte angegeben, wie sie durch andere dauerhafte Effekte verändert werden. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.

110.4 Es gibt sechs Typen von bleibenden Karten: Artefakt, Kreatur, Land, Schlacht, Verzauberung und Planeswalker. Spontanzauber- und Hexereikarten können nicht ins Spiel kommen und daher keine bleibenden Karten werden. Einige Stammeskarten können ins Spiel kommen und andere nicht, abhängig von ihren anderen Kartentypen. Siehe Abschnitt 3, „Kartentypen“.

110.4a Der Begriff „Bleibende-Karte-Karte“ wird benutzt, um sich auf eine Karte zu beziehen, die ins Spiel gebracht werden könnte. Speziell meint er eine Artefakt-, Kreaturen-, Land-, Schlachten-, Verzauberungs- oder Planeswalkerkarte.

110.4b Der Begriff „Bleibende-Karte-Zauberspruch“ wird benutzt, um sich auf einen Zauberspruch zu beziehen, der als Teil seiner Verrechnung als bleibende Karte ins Spiel kommen wird. Speziell meint er einen Artefakt-, Kreaturen-, Schlachten-, Verzauberungs- oder Planeswalkerzauberspruch.




110.4c Wenn eine bleibende Karte auf irgendeine Weise all ihre Bleibende-Karte-Typen verliert, verbleibt sie im Spiel. Sie ist immer noch eine bleibende Karte.

110.5 Der *Status* einer bleibenden Karte ist ihr physischer Zustand. Es gibt vier Statuskategorien, von denen jede zwei mögliche Werte besitzt: getappt/ungetappt, gewendet/ungewendet, offen/verdeckt und stabilisiert/destabilisiert. Jede bleibende Karte hat jederzeit einen dieser Werte für jede dieser Kategorien.

110.5a Status ist keine Eigenschaft, wenngleich es die Eigenschaften einer bleibenden Karte beeinflussen kann.

110.5b Bleibende Karten kommen ungetappt, ungewendet, offen und stabilisiert ins Spiel, es sei denn, ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagen etwas anderes.

110.5c Eine bleibende Karte behält ihren Status, bis ein Zauberspruch, eine Fähigkeit oder eine automatische Spielzug-Aktion ihn ändert, selbst wenn dieser Status nicht relevant für sie ist.

Beispiel: Der *Dimir-Doppelgänger* besagt: „   Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Der Dimir-Doppelgänger wird zu einer Kopie dieser Karte und erhält diese Fähigkeit.“ Er wird eine Kopie des *Jushi-Lehrlings*, einer Wendekarte. Durch die Nutzung der Fähigkeit des *Jushi-Lehrlings* wird diese Kreatur gewendet, was ihn zu einer Kopie von *Tomoya dem Enthüller* mit der *Dimir-Doppelgänger*-Fähigkeit macht. Wenn diese bleibende Karte dann die Kopie vom *Runenklauenbär* wird, behält sie ihren gewendeten Status bei, obwohl dies keine Relevanz für den *Runenklauenbär* hat. Wenn ihre Kopierfähigkeit erneut aktiviert und diesmal auf *Nezumi-Kurzzahn* (eine andere Wendekarte) gezielt wird, bedeutet der gewendete Status der bleibenden Karte, dass sie die Eigenschaften von *Dolchbart dem Widerlichen* (der gewendeten Seite des *Nezumi-Kurzzahns*) mit der *Dimir-Doppelgänger*-Fähigkeit hat.


110.5d Nur bleibende Karten können einen Status haben. Karten, die nicht im Spiel sind, haben keinen. Obwohl eine Karte im Exil verdeckt sein kann, hat dies keine Verbindung zu dem verdeckten Status einer bleibenden Karte. In gleicher Weise sind Karten, die sich nicht im Spiel befinden, weder getappt noch ungetappt, unabhängig von ihrem physikalischen Zustand.

111. Spielsteine

111.1 Manche Effekte bringen *Spielsteine* ins Spiel. Ein Spielstein ist ein Gegenstand, der dazu benutzt wird, um eine bleibende Karte darzustellen, die nicht durch eine Karte dargestellt wird.

111.2 Der Spieler, der einen Spielstein erzeugt, ist der Besitzer dieses Spielsteins. Der Spielstein kommt unter der Kontrolle dieses Spielers ins Spiel.

111.3 Der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die einen Spielstein erzeugt, kann jegliche Anzahl an Werten von Eigenschaften für den Spielstein angeben. Dies wird zum „Text“ des Spielsteins. Die Werte der Eigenschaften, die auf diese Weise definiert werden, sind funktionell äquivalent zu den Werten der Eigenschaften, die auf eine Karte gedruckt sind; sie legen zum Beispiel die kopierbaren Werte des Spielsteins fest. Ein Spielstein besitzt keine Eigenschaften, die nicht durch den Zauberspruch oder die Fähigkeit angegeben sind, der bzw. die ihn geschaffen hat.

Beispiel: Der *Jademagier* hat die Fähigkeit „ Erzeuge einen 1/1 grünen Saproling-Kreaturespielstein.“ Der resultierende

Spielstein hat keine Manakosten, keine Obertypen, keinen Regeltext und keine Fähigkeiten.

111.4 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die einen Spielstein erzeugt, legt sowohl den Namen als auch den oder die Untertyp(en) fest. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit nicht den Namen des Spielsteins angibt, ist dessen Name derselbe wie dessen Untertyp(en) plus das Wort „Spielstein“. Sobald ein Spielstein im Spiel ist, ändert das Ändern seines Namens nicht seine(n) Untertyp(en) und andersherum.

Beispiel: Die *Zwergenverstärkung* ist eine Hexerei, die unter anderem besagt: „Erzeuge zwei 2/1 rote Zwerg-Berserker-Kreaturespielsteine.“ Die bei Verrechnung erzeugten Spielsteine haben jeweils den Namen Zwerg-Berserker-Spielstein und die Kreaturentypen Zwerg und Berserker.

Beispiel: *Minsc, der beliebte Waldläufer* besagt unter anderem: „Wenn Minsc, der beliebte Waldläufer, ins Spiel kommt, erzeuge Buh, einen legendären 1/1 roten Hamster-Kreaturespielstein, der Trampelschaden verursacht und Eile hat.“ Der Untertyp dieses Spielsteins ist Hamster, aber weil Minsc angibt, dass der Name des Spielsteins Buh ist, sind weder „Hamster“ noch „Spielstein“ Teil seines Namens.

Beispiel: Die *Aus dem Gesicht geschnitten* ist eine Hexerei, die unter anderem besagt: „Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl ist.“ Alle Eigenschaften des Spielsteins werden die gleichen sein wie die der Kreatur, auf die der Zauberspruch zielt. Wenn *Aus dem Gesicht geschnitten* auf einen *Todgeweihten Abtrünnigen*, eine Mensch-Kreatur, zielt, wird der Name des Spielsteins Todgeweihter Abtrünniger sein, nicht Mensch-Spielstein oder Todgeweihter-Abtrünniger-Spielstein.

111.5 Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Spielstein erzeugen würde, aber eine Regel oder ein Effekt dafür sorgt, dass eine bleibende Karte mit einer oder mehreren Eigenschaften dieses Spielsteins nicht ins Spiel kommen kann, wird der Spielstein nicht erzeugt. Ebenso wird, wenn ein Effekt einen Spielstein erzeugen würde, der eine Kopie einer Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, kein Spielstein erzeugt.

111.6 Ein Spielstein ist Gegenstand von allem, das bleibende Karten im Allgemeinen beeinflusst oder das den Kartentyp oder Untertyp des Spielsteins beeinflusst. Ein Spielstein ist keine Karte (selbst, wenn er durch eine Karte repräsentiert wird, die eine *Magic*-Rückseite hat oder aus einer *Magic*-Boosterpackung stammt).


111.7 Ein Spielstein, der sich in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone befindet, hört auf zu existieren. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. (Beachte, dass ein Spielstein, der Zonen wechselt, anwendbare ausgelöste Fähigkeiten auslöst, bevor er zu existieren aufhört.)

111.8 Ein Spielstein, der das Spiel verlassen hat, kann nicht in eine andere Zone bewegt werden oder ins Spiel zurückkehren. Wenn solch ein Spielstein die Zone wechseln würde, verbleibt er stattdessen in seiner derzeitigen Zone. Er hört auf zu existieren, wenn das nächste Mal zustandsbasierte Aktionen überprüft werden; siehe [Regel 704](#).

111.9 Manche Effekte weisen einen Spieler an, einen legendären Spielstein zu erzeugen. Das kann geschrieben sein als „erzeuge [Name], ein ...“ und Eigenschaften für den Spielstein auflisten. Das ist das Gleiche wie eine Anweisung, einen Spielstein mit den aufgeführten Eigenschaften zu erzeugen, der den angegebenen Namen hat.


111.10 Manche Effekte weisen einen Spieler an, einen vordefinierten Spielstein zu erzeugen. Diese Effekte benutzen die nachfolgenden Definitionen, um die Eigenschaften zu ermitteln, mit denen der Spielstein erzeugt wird. Der Effekt, der einen vordefinierten Spielstein erzeugt, kann die vordefinierten Eigenschaften außerdem abändern oder ihnen weitere Eigenschaften hinzufügen.


111.10a Ein Schatz-Spielstein ist ein farbloser Schatz-Artefakt-Spielstein mit „“, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana in einer beliebigen Farbe.“


111.10b Ein Speise-Spielstein ist ein farbloser Speise-Artefakt-Spielstein mit „“, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“



111.10c Ein Gold-Spielstein ist ein farbloser Gold-Artefakt-Spielstein mit „Opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana in einer beliebigen Farbe.“


111.10d Ein Fußgänger-Spielstein ist ein 2/2 schwarzer Zombie-Kreaturespielstein namens Fußgänger.

111.10e Ein Splitter-Spielstein ist ein farbloser Splitter-Verzauberung-Spielstein mit „“, Opfere diese Verzauberung: Wende Hellsicht 1 an und ziehe dann eine Karte.“

111.10f Ein Hinweis-Spielstein ist ein farbloser Hinweis-Artefakt-Spielstein mit „“, Opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“

111.10g Ein Blut-Spielstein ist ein farbloser Blut-Artefakt-Spielstein mit „“, Wirf eine Karte ab, Opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“

111.10h Ein Kraftstein-Spielstein ist ein farbloser Kraftstein-Artefakt-Spielstein mit „“: Erzeuge . Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“

111.10i Ein Inkubator-Spielstein ist ein transformierender doppelseitiger Spielstein. Seine Vorderseite ist ein farbloses Inkubator-Artefakt mit „“: Transformiere dieses Artefakt.“ Seine Rückseite ist eine farblose 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur mit dem

Namen Phyrexianer-Spielstein.

111.10j Ein Verflucht-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Verflucht mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur hat Basis-Stärke und -Widerstandskraft 1/1.“

111.10k Ein Monster-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Monster mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und verursacht Trampelschaden.“

111.10m Ein Königlich-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Königlich mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat Abwehr 1.“

111.10n Ein Magier-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Magier mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 und hat ‚Immer wenn diese Kreatur angreift, wende Hellsicht 1 an.‘“

111.10p Ein Tugendhaft-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Tugendhaft mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 für jede Verzauberung, die du kontrollierst.“

111.10q Ein Böse-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Böse mit Verzaubert eine Kreatur, „Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1“ und „Wenn diese Aura aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt.“

111.10r Ein Junger-Held-Rolle-Spielstein ist ein farbloser Aura-Rolle-Verzauberungsspielstein namens Junger Held mit Verzaubert eine Kreatur und „Die verzauberte Kreatur hat ‚Immer wenn diese Kreatur angreift und falls ihre Widerstandskraft 3 oder weniger ist, lege eine +1/+1-Marke auf sie.‘“

111.10s Ein Lageplan-Spielstein ist ein farbloser Lageplan-Artefakt-Spielstein mit „1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100“, Opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“ Siehe Regel 701.140, „Erkunden“.

111.10t Ein Altmetall-Spielstein ist ein farbloser Altmetall-Artefakt-Spielstein mit „1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100“, Opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst diese Karte in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

111.11 Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Spielstein mit einem bestimmten Namen zu erzeugen, ohne irgendwelche anderen Eigenschaften für diesen Spielstein festzulegen, und der Name ist nicht einer der Typen in der oben aufgeführten Liste von vordefinierten Spielsteinen, verwendet der Spieler die Karte mit diesem Namen in der *Oracle*TM-Kartenreferenz, um die Eigenschaften dieses Spielsteins zu ermitteln.

Beispiel: *Disa die Rastlose* hat die Fähigkeit „Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen, die du kontrollierst, einem Spieler Kampfschaden zufügen, erzeuge einen Tarmogoyf-Spielstein.“ Bei Verrechnung dieser Fähigkeit erzeugt ihr Beherrscher einen Spielstein mit den gleichen Eigenschaften wie die Karte namens *Tarmogoyf*, ermittelt aus der *Oracle*TM-Kartenreferenz.

111.12 Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie eines nicht existierenden Objekts ist, wird kein Spielstein erzeugt (siehe Regel 707, „Objekte kopieren“). Dies gilt nicht für einen Effekt, der die letzten bekannten Informationen über ein Objekt nutzt.

Beispiel: Der *Bottich der Nachäffung* hat eine ausgelöste Fähigkeit, deren Effekt dir die Möglichkeit gibt, eine Karte ins Exil zu schicken, und eine aktivierte Fähigkeit, die besagt „Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie einer vom Bottich der Nachäffung ins Exil geschickten Karte ist. Er erhält Eile. Schicke ihn zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil.“ Falls mit der ausgelösten Fähigkeit des *Bottichs der Nachäffung* keine Karte ins Exil geschickt wurde, wird kein Spielstein erzeugt.

111.13 Die Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs wird bei Verrechnung zu einem Spielstein. Der Spielstein hat die Eigenschaften des Zauberspruchs, der zu diesem Spielstein wurde. Der Spielstein wird nicht „erzeugt“ mit Hinblick auf Ersatzeffekte oder ausgelöste Fähigkeiten, die sich auf das Erzeugen von Spielsteinen beziehen.

112. Zaubersprüche

112.1 Ein *Zauberspruch* ist eine Karte auf dem Stapel. Als erster Schritt, um *gewirkt* zu werden (siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“), wird die Karte zu einem Zauberspruch und geht von der Zone, von der sie gespielt wurde (normalerweise die Hand des Besitzers), auf den Stapel. (Siehe Regel 405, „Stapel“.) Ein Zauberspruch bleibt als Zauberspruch auf dem Stapel, bis er *verrechnet* wird (siehe Regel 608, „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“), neutralisiert wird (siehe Regel 701.5) oder auf andere Weise den Stapel verlässt. Siehe Abschnitt 6, „Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte“ für weitere Informationen.

112.1a Die *Kopie* eines Zauberspruchs ist ebenfalls ein Zauberspruch, selbst wenn sie keine Karte hat, die mit ihr verbunden ist. Siehe Regel 707.10.

112.1b Manche Effekte erlauben einem Spieler, die Kopie einer Karte zu wirken; falls der Spieler dies tut, ist die Kopie ebenfalls ein Zauberspruch. Siehe Regel 707.12.

112.2 Der Besitzer eines Zauberspruchs ist derselbe wie der Besitzer der Karte, die ihn repräsentiert, außer es handelt sich um eine Kopie. In diesem Fall ist der Besitzer des Zauberspruchs der Spieler, unter dessen Kontrolle er auf den Stapel gelegt wurde. Der Beherrscher eines Zauberspruchs ist standardmäßig der Spieler, der ihn auf den Stapel gelegt hat. Jeder Zauberspruch hat einen

Beherrscher.

112.2a Manche Effekte weisen einen Spieler an, eine Kopie einer Karte zu erzeugen, und besagen, dass er sie wirken kann. In diesem Fall ist der Besitzer der Kopie der Spieler, der angewiesen wurde, sie zu erzeugen und dem erlaubt wurde, sie zu wirken.

112.3 Die Eigenschaften eines Zauberspruchs, der keine Kopie ist, sind die gleichen wie auf seiner Karte angegeben, wie sie durch andere dauerhafte Effekte verändert werden. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.

112.4 Wenn ein Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, Eigenschaften eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs verändert, trifft der Effekt weiterhin auf die bleibende Karte zu, wenn der Zauberspruch verrechnet wird. Siehe Regel 400.7.

Beispiel: Wenn ein Effekt einen schwarzen Zauberspruch in weiß ändert, ist die Kreatur weiß, wenn sie ins Spiel kommt, und bleibt es für die Dauer des Effekts, der ihre Farbe ändert.

113. Fähigkeiten

113.1 Eine *Fähigkeit* kann eines von drei Dingen sein:

113.1a Eine Fähigkeit kann eine Eigenschaft sein, die ein Objekt hat, und die es das Spiel beeinflussen lässt. Die Fähigkeiten eines Objekts sind durch seinen Regeltext definiert oder durch den Effekt, der es erzeugt hat. Fähigkeiten können Objekten auch durch Regeln oder Effekte verliehen werden. (Effekte, die Fähigkeiten verleihen, benutzen die Wörter „hat“, „haben“, „erhält“ oder „erhalten“.) Fähigkeiten erzeugen Effekte. (Siehe Regel 609, „Effekte“.)

113.1b Eine Fähigkeit kann etwas sein, das ein Spieler hat, und das verändert, wie das Spiel diesen Spieler beeinflusst. Ein Spieler hat normalerweise keine Fähigkeiten, außer sie werden ihm durch Effekte verliehen.

113.1c Eine Fähigkeit kann eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel sein. Diese Art von Fähigkeit ist ein Objekt. Siehe Abschnitt 6, „Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte“.

113.2 Fähigkeiten können die Objekte beeinflussen, auf denen sie sind. Sie können auch andere Objekte und/oder Spieler beeinflussen.

113.2a Fähigkeiten können nützlich oder nachteilig sein.

Beispiel: „[Diese Kreatur] kann nicht blocken.“ ist eine Fähigkeit.

113.2b Zusätzliche Kosten oder alternative Kosten zum Wirken einer Karte sind eine Fähigkeit der Karte.

113.2c Ein Objekt kann mehrere Fähigkeiten besitzen. Falls das Objekt durch eine Karte repräsentiert wird, dann markiert – neben bestimmten definierten Fähigkeiten, die in einer Zeile aneinandergereiht sein können (siehe Regel 702, „Schlüsselwortfähigkeiten“) – jeder Absatzumbruch im Text einer Karte eine einzelne Fähigkeit. Falls das Objekt nicht durch eine Karte repräsentiert wird, kann der Effekt, der es erzeugt hat, ihm mehrere Fähigkeiten gegeben haben. Ein Objekt kann auch zusätzliche Fähigkeiten durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit verliehen bekommen haben. Falls ein Objekt mehrere Instanzen derselben Fähigkeit besitzt, funktioniert jede Instanz unabhängig. Diese kann oder kann auch nicht mehr Effekte hervorrufen als eine einzelne Instanz; beziehe dich für mehr Informationen auf die spezifische Fähigkeit.

113.2d Fähigkeiten können einmalige Effekte oder dauerhafte Effekte generieren. Einige dauerhafte Effekte sind Ersatz- oder Verhinderungseffekte. Siehe Regel 609, „Effekte“.

113.3 Es gibt vier allgemeine Kategorien von Fähigkeiten:

113.3a *Zauberspruchfähigkeiten* sind Fähigkeiten, die als Anweisungen befolgt werden, wenn ein Spontanzauber oder eine Hexerei verrechnet wird. Jeglicher Text auf einem Spontanzauber oder einer Hexerei ist eine Zauberspruchfähigkeit, sofern es keine aktivierte, ausgelöste oder statische Fähigkeit ist, die den in Regel 113.6 beschriebenen Kriterien entspricht.

113.3b *Aktivierte Fähigkeiten* haben Kosten und einen Effekt. Sie werden geschrieben als „[Kosten]: [Effekt.] [Aktivierungsanweisungen (falls vorhanden)]“. Ein Spieler kann eine solche Fähigkeit jederzeit *aktivieren*, wenn er Priorität hat. Falls er dies tut, geht sie auf den Stapel, wo sie bleibt, bis sie neutralisiert wird, verrechnet wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt. Siehe Regel 602, „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

113.3c *Ausgelöste Fähigkeiten* haben eine Auslösebedingung und einen Effekt. Sie werden geschrieben als „[Auslösebedingung], [Effekt]“ und enthalten die Wörter „wenn“, „immer wenn“, „zu Beginn“ oder „am Ende“ (und beginnen üblicherweise mit ihnen). Wenn das Auslöseereignis eintritt, geht die Fähigkeit auf den Stapel, sobald das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde, und bleibt dort, bis sie neutralisiert wird, verrechnet wird oder auf andere Weise den Stapel verlässt. Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

113.3d *Statische Fähigkeiten* sind als Feststellungen geschrieben. Sie gelten einfach. Statische Fähigkeiten erschaffen dauerhafte Effekte, die aktiv sind, solange die bleibende Karte mit der Fähigkeit im Spiel verbleibt und die Fähigkeit hat, oder solange das Objekt mit der Fähigkeit in der entsprechenden Zone verbleibt. Siehe Regel 604, „Handhabung statischer Fähigkeiten“.

113.4 Manche aktivierte Fähigkeiten und manche ausgelöste Fähigkeiten sind *Manafähigkeiten*. Manafähigkeiten folgen besonderen Regeln: Sie benutzen nicht den Stapel, und ein Spieler kann unter bestimmten Bedingungen Manafähigkeiten aktivieren, auch wenn er keine Priorität hat. Siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“.

113.5 Manche aktivierte Fähigkeiten sind *Loyalitätsfähigkeiten*. Loyalitätsfähigkeiten folgen besonderen Regeln: Ein Spieler kann eine Loyalitätsfähigkeit einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, während einer Hauptphase seines Zuges aktivieren, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist, jedoch nur, wenn kein Spieler eine der Loyalitätsfähigkeiten dieser bleibenden Karte in diesem Zug zuvor aktiviert hat. Siehe Regel 606, „Loyalitätsfähigkeiten“.

113.6 Fähigkeiten eines Spontanzaubers oder einer Hexerei funktionieren normalerweise nur, solange das Objekt auf dem Stapel ist. Fähigkeiten von allen anderen Objekten funktionieren, solange dieses Objekt im Spiel ist. Die Ausnahmen sind wie folgt:

113.6a Eigenschafts-definierende Fähigkeiten wirken überall, selbst außerhalb des Spiels und bevor die Partie beginnt. (Siehe Regel 604.3.)

113.6b Eine Fähigkeit, die angibt, in welchen Zonen sie wirkt, wirkt nur aus diesen Zonen.

113.6c Eine Fähigkeit, die angibt, in welchen Zonen sie nicht wirkt, wirkt überall, außer in den angegebenen Zonen, selbst außerhalb des Spiels und bevor die Partie beginnt.

113.6d Eine Fähigkeit eines Objekts, die einem Spieler erlaubt, alternative Kosten statt seiner Manakosten zu bezahlen, oder auf andere Weise ändert, was es kostet, dieses bestimmte Objekt zu wirken, funktioniert auf dem Stapel.

113.6e Eine Fähigkeit eines Objekts, die einschränkt oder ändert, wie dieses bestimmte Objekt gespielt oder gewirkt werden kann, funktioniert in jeder Zone, von der es gespielt oder gewirkt werden könnte, sowie auf dem Stapel. Eine Fähigkeit eines Objekts, die dem Objekt eine andere Fähigkeit verleiht, die einschränkt oder ändert, wie dieses bestimmte Objekt gespielt oder gewirkt werden kann, funktioniert nur auf dem Stapel.

113.6f Eine Fähigkeit eines Objekts, die einschränkt oder ändert, von welchen Zonen dieses bestimmte Objekt gespielt oder gewirkt werden kann, funktioniert überall, sogar außerhalb des Spiels.

113.6g Eine Fähigkeit eines Objekts, die angibt, dass es nicht neutralisiert werden kann oder nicht kopiert werden kann, funktioniert auf dem Stapel.

113.6h Eine Fähigkeit eines Objekts, die modifiziert, wie dieses bestimmte Objekt ins Spiel kommt, funktioniert, sowie das Objekt ins Spiel kommt. Siehe Regel 614.12.


113.6i Eine Fähigkeit eines Objekts, die besagt, dass keine Marken auf dieses Objekt gelegt werden können, funktioniert nicht nur, solange sich dieses Objekt im Spiel befindet, sondern auch sowie dieses Objekt ins Spiel kommt.

113.6j Eine aktivierte Fähigkeit eines Objekts, die Kosten besitzt, welche nicht bezahlt werden können, solange das Objekt im Spiel ist, funktioniert in jeder Zone, in der ihre Kosten bezahlt werden können.

113.6k Eine Auslösebedingung, die nicht in der Im-Spiel-Zone ausgelöst werden kann, funktioniert in jeder Zone, in der sie auslösen kann. Andere Auslösebedingungen derselben ausgelösten Fähigkeit können in anderen Zonen wirken.

Beispiel: Der *Absolutions-Thrull* besitzt die Fähigkeit: „Wenn der Absolutions-Thrull ins Spiel kommt oder die Kreatur, bei der er spukt, stirbt, zerstöre eine Verzauberung deiner Wahl.“ Die erste Auslösebedingung wirkt aus der Im-Spiel-Zone, und die zweite Auslösebedingung wirkt aus der Exil-Zone. (Siehe Regel 702.55, „Spuk“.)

113.6m Eine Fähigkeit, deren Kosten oder Effekt angeben, dass sie das Objekt, auf dem sie ist, aus einer bestimmten Zone bewegen, wirkt nur in dieser Zone, es sei denn ihre Auslösebedingung oder ein voriger Teil ihrer Kosten oder ihres Effekts gibt an, dass das Objekt in diese Zone gelegt wird oder, falls das Objekt eine Aura ist, dass das Objekt, das sie verzaubert, das Spiel verlässt. Entsprechend verhält es sich, wenn der Effekt dieser Fähigkeit eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt, deren Effekt das Objekt aus einer bestimmten Zone heraus bewegt.

Beispiel: Das *Wieder aufstehende Skelett* besagt: „: Bringe das Wieder aufstehende Skelett aus deinem Friedhof getappt ins Spiel zurück.“ Ein Spieler kann diese Fähigkeit nur aktivieren, wenn das *Wieder aufstehende Skelett* in dessen Friedhof ist.

113.6n Eine Fähigkeit, die die Regeln für den Deckbau verändert, wirkt, bevor das Spiel beginnt. Eine solche Fähigkeit verändert nicht nur das Ausführliche Regelwerk, sondern auch Turnierregeln für *Magic: The Gathering* sowie andere Dokumente, die Regeln für den Deckbau in einem bestimmten Format festlegen. Allerdings kann eine solche Fähigkeit nicht die Legalität einer Karte in einem bestimmten Format beeinflussen, einschließlich der Frage, ob die Karte in diesem Format verboten oder nur eingeschränkt erlaubt ist. Die aktuellen Turnierregeln für *Magic: The Gathering* sind unter WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents zu finden.

113.6p Fähigkeiten von Emblemen, Weltenkarten, Vanguard-Karten, Komplottkarten und Verschwörungskarten funktionieren in der Kommandozone. Siehe Regel 114, „Embleme“; Regel 901, „Weltenjagd“; Regel 902, „Vanguard“; Regel 904, „Erzfeind“; und Regel 905, „Verschwörungs-Draft“.

113.7 Die *Quelle* einer Fähigkeit ist das Objekt, das diese Fähigkeit erzeugt hat. Die Quelle einer aktivierten Fähigkeit auf dem

Stapel ist das Objekt, dessen Fähigkeit aktiviert wurde. Die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit (die keine verzögert-ausgelöste Fähigkeit ist) auf dem Stapel oder einer, die ausgelöst wurde und darauf wartet, auf den Stapel gelegt zu werden, ist das Objekt, dessen Fähigkeit ausgelöst wurde. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe [Regel 603.7d–f](#).

113.7a Sobald sie aktiviert oder ausgelöst wurde, existiert eine Fähigkeit auf dem Stapel unabhängig von ihrer Quelle. Das Zerstören oder Entfernen der Quelle nach diesem Zeitpunkt hat keinen Einfluss auf die Fähigkeit. Beachte, dass einige Fähigkeiten bewirken, dass eine Quelle etwas tut (zum Beispiel „Der Verschwenderische Feuerkundler fügt einem beliebigen Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“) anstatt dass die Fähigkeit etwas direkt tut. In diesen Fällen überprüft jede aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit, die sich auf Informationen über die Quelle beruft, während eine aktivierte Fähigkeit angesagt oder eine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird, diese Information, wenn die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Ansonsten überprüft sie diese Informationen, wenn sie verrechnet wird. In beiden Fällen werden die letzten bekannten Informationen genutzt, wenn die Quelle nicht mehr in der Zone ist, in der sie erwartet wird. Auch wenn die Quelle nicht mehr existiert, kann sie immer noch die Aktion durchführen.

113.8 Der Beherrscher einer aktivierten Fähigkeit auf dem Stapel ist der Spieler, der die Fähigkeit aktiviert hat. Der Beherrscher einer ausgelösten Fähigkeit auf dem Stapel (außer einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit) ist der Spieler, der die Quelle der Fähigkeit kontrollierte, als sie ausgelöst wurde, oder, falls sie keinen Beherrscher hatte, der Spieler, der die Quelle der Fähigkeit besessen hat, als sie ausgelöst wurde. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe [Regel 603.7d–f](#).

113.9 Aktivierte und ausgelöste Fähigkeiten auf dem Stapel sind keine Zaubersprüche und können daher nicht von irgendetwas neutralisiert werden, das nur Zaubersprüche neutralisiert. Fähigkeiten können von Effekten neutralisiert werden, die speziell Fähigkeiten neutralisieren. Statische Fähigkeiten nutzen nicht den Stapel und können daher überhaupt nicht neutralisiert werden.

113.10 Effekte können Objekten Fähigkeiten hinzufügen oder von ihnen entfernen. Ein Effekt, der eine Fähigkeit hinzufügt, gibt an, dass das Objekt diese Fähigkeit „erhält“ oder „hat“ o. ä. Ein Effekt, der eine Fähigkeit entfernt, gibt an, dass das Objekt diese Fähigkeit „verliert“.

113.10a Ein Effekt, der eine aktivierte Fähigkeit hinzufügt, kann Anweisungen zur Aktivierung dieser Fähigkeit enthalten. Diese Anweisungen werden Teil der Fähigkeit, die dem Objekt hinzugefügt wird.

113.10b Effekte, die eine Fähigkeit entfernen, entfernen alle Fälle von ihr.

113.10c Wenn zwei oder mehr Effekte dieselbe Fähigkeit hinzufügen und entfernen, überwiegt ihm Allgemeinen die aktuellste. Siehe [Regel 613](#) für weitere Informationen über die Interaktion dauerhafter Effekte.

113.11 Effekte können ein Objekt davon abhalten, eine bestimmte Fähigkeit zu haben. Diese Effekte besagen, dass das Objekt diese Fähigkeit „nicht haben kann“. Falls das Objekt diese Fähigkeit hat, verliert es sie. Es ist außerdem unmöglich für einen Effekt oder eine Schlüsselwortmarke, dem Objekt diese Fähigkeit zu geben. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bei Verrechnung einen dauerhaften Effekt erzeugt, der dem Objekt die angegebene Fähigkeit geben würde, wird dieser Teil des dauerhaften Effekts nicht angewendet; allerdings werden andere Teile dieses dauerhaften Effekts weiterhin angewendet, und durch Verrechnung dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit können zudem andere dauerhafte Effekte erzeugt werden. Dauerhafte Effekte, die durch statische Fähigkeiten erzeugt wurden und dem Objekt die angegebene Fähigkeit geben würden, gelten nicht für dieses Objekt.

113.12 Ein Effekt, der die Eigenschaften eines Objekts setzt oder einfach eine Qualität dieses Objekts angibt, unterscheidet sich von einer Fähigkeit, die von einem Effekt gegeben wurde. Wenn ein Objekt eine Fähigkeit „erhält“ oder „hat“, kann diese Fähigkeit durch einen anderen Effekt entfernt werden. Wenn ein Effekt eine Eigenschaft des Objekts definiert („[bleibende Karte] ist [Eigenschaftswert]“), gibt er keine Fähigkeit. (Siehe [Regel 604.3](#).) Gleichermäßen gibt ein Effekt, der ein Attribut dieses Objekts festlegt (zum Beispiel „[Kreatur] kann nicht geblockt werden“), weder eine Fähigkeit noch setzt er eine Eigenschaft.

Beispiel: Die *Muraganda-Petroglyphen* besagen: „Alle Kreaturen ohne Fähigkeiten erhalten +2/+2.“ Ein *Runenklauenbär* (eine Kreatur ohne Fähigkeiten), der mit einer Aura verzaubert ist, die besagt „Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit“, würde nicht +2/+2 erhalten. Ein *Runenklauenbär*, der mit einer Aura verzaubert ist, die besagt „Die verzauberte Kreatur ist rot“ oder „Die verzauberte Kreatur kann nicht geblockt werden“, würde +2/+2 erhalten.

114. Embleme

114.1 Manche Effekte legen *Embleme* in die Kommandozone. Ein Emblem ist ein Merkzeichen, das ein Objekt repräsentiert, das eine oder mehrere Fähigkeiten hat, aber normalerweise keine weiteren Eigenschaften.

114.2 Ein Effekt, der ein Emblem erzeugt, wird geschrieben als „[Spieler] erhält ein Emblem mit [Fähigkeit].“ Das bedeutet, dass [Spieler] ein Emblem mit [Fähigkeit] in die Kommandozone legt. Dieser Spieler ist sowohl der Besitzer als auch der Beherrscher des Emblems.

114.3 Ein Emblem hat keine Eigenschaften außer die Fähigkeiten, die durch den Effekt festgelegt wurden, die es erzeugt haben. Insbesondere hat ein Emblem keine Typen, keine Manakosten und keine Farbe. Die meisten Embleme haben außerdem keinen Namen.

114.4 Fähigkeiten von Emblemen funktionieren in der Kommandozone.

114.5 Ein Emblem ist weder eine Karte noch eine bleibende Karte. Emblem ist kein Kartentyp.

115. Ziele

115.1 Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten verlangen, dass ihr Beherrscher ein oder mehrere *Ziele* für sie bestimmt. Die Ziele sind Objekte und/oder Spieler, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit beeinflussen wird. Diese Ziele werden als Teil des Vorgangs deklariert, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit auf den Stapel legt. Die Ziele können nicht geändert werden, außer durch einen anderen Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit, die dies ausdrücklich bewirken kann.

115.1a Ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist gezielt, wenn seine bzw. ihre Zauberspruchfähigkeit durch die Formulierung „[etwas] deiner Wahl“ etwas identifiziert, was beeinflusst werden soll, wobei dieses „etwas“ ein Begriff ist, der ein Objekt und/oder einen Spieler beschreibt. Das Ziel oder die Ziele werden bestimmt, sowie der Zauberspruch gewirkt wird; siehe [Regel 601.2c](#). (Wenn eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit eines Spontanzäubers oder einer Hexerei die Formulierung „deiner Wahl“ benutzt, ist diese Fähigkeit gezielt, aber der Zauberspruch ist es nicht.)

Beispiel: Eine Hexereikarte hat die Fähigkeit: „Wenn du diese Karte umwandelst, erhält eine Kreatur deiner Wahl –1/–1 bis zum Ende des Zuges.“ Diese ausgelöste Fähigkeit ist gezielt, aber das macht die Karte, auf der sie ist, nicht gezielt.

115.1b Aurenzaubersprüche sind immer gezielt. Das Ziel einer Aura wird durch ihre Verzaubert-Schlüsselwortfähigkeit angegeben (siehe [Regel 702.5](#), „Verzaubert“). Das Ziel wird bestimmt, sowie der Zauberspruch gewirkt wird; siehe [Regel 601.2c](#). Eine bleibende Aurenkarte zielt auf gar nichts; nur der Zauberspruch ist gezielt. (Eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Aurenkarte kann auch gezielt sein.)

115.1c Eine aktivierte Fähigkeit ist gezielt, wenn sie durch die Formulierung „[etwas] deiner Wahl“ etwas identifiziert, was beeinflusst werden soll, wobei dieses „etwas“ ein Begriff ist, der ein Objekt und/oder einen Spieler beschreibt. Das Ziel oder die Ziele werden bestimmt, sowie die Fähigkeit aktiviert wird; siehe [Regel 602.2b](#).

115.1d Eine ausgelöste Fähigkeit ist gezielt, wenn sie durch die Formulierung „[etwas] deiner Wahl“ etwas identifiziert, was beeinflusst werden soll, wobei dieses „etwas“ ein Begriff ist, der ein Objekt und/oder einen Spieler beschreibt. Das Ziel oder die Ziele werden bestimmt, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird; siehe [Regel 603.3d](#).

115.1e Manche Schlüsselwortfähigkeiten, so wie Ausrüsten und Bausteine, stehen für gezielte aktivierte oder ausgelöste Fähigkeiten, und manche Schlüsselwortfähigkeiten, so wie Mutation, führen dazu, dass Zaubersprüche Ziele haben. In diesen Fällen steht die Formulierung „[etwas] deiner Wahl“ in den Regeln zu dieser Schlüsselwortfähigkeit statt in der Fähigkeit selbst. (Der Erinnerungstext zu dem Schlüsselwort wird häufig die Formulierung „deiner Wahl“ enthalten.) Siehe [Regel 702](#), „Schlüsselwortfähigkeiten“.

115.2 Nur bleibende Karten sind legale Ziele für Zaubersprüche oder Fähigkeiten, es sei denn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (a) gibt an, dass er bzw. sie ein Objekt in einer anderen Zone oder auf einen Spieler zielen kann, oder (b) zielt auf ein Objekt, das nicht in der Im-Spiel-Zone existieren kann, so wie ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit. Siehe auch [Regel 115.4](#).

115.3 Dasselbe Ziel kann nicht mehrmals für jeweils eine Instanz der Formulierung „deiner Wahl“ auf einem Zauberspruch oder einer Fähigkeit gewählt werden. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit die Formulierung „deiner Wahl“ an mehreren Stellen benutzt, kann dasselbe Objekt und/oder derselbe Spieler einmal für jede Instanz der Formulierung „deiner Wahl“ gewählt werden (solange es die Zielkriterien erfüllt). Diese Regel gilt sowohl bei der Wahl von Zielen für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit als auch beim Ändern von Zielen oder bestimmen von neuen Zielen für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit (siehe [Regel 115.7](#)).

115.4 Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten, die sich auf Schaden beziehen, verlangen „ein Ziel deiner Wahl“, „ein anderes Ziel deiner Wahl“, „zwei Ziele deiner Wahl“ oder Ähnliches anstatt von „[etwas] deiner Wahl“. Diese Ziele können Kreaturen, Spieler, Planeswalker oder Schlachten sein. Andere Spielobjekte wie Nichtkreaturartefakte oder Zaubersprüche können nicht gewählt werden.

115.5 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ist ein illegales Ziel für sich selbst.

115.6 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Ziele verlangt, kann zulassen, dass null Ziele bestimmt werden dürfen. Ein solcher Zauberspruch oder eine solche Fähigkeit ist immer noch ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Ziele verlangt, aber der Zauberspruch bzw. die Fähigkeit ist nur dann gezielt, wenn ein oder mehr Ziele dafür gewählt wurden.

115.7 Manche Effekte erlauben einem Spieler, das Ziel oder die Ziele eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu ändern, und andere Effekte erlauben einem Spieler, neue Ziele für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu wählen.

115.7a Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, „das Ziel“ oder „die Ziele“ eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu ändern, kann jedes Ziel in ein anderes legales Ziel geändert werden. Wenn ein Ziel nicht in ein anderes legales Ziel geändert werden kann, bleibt das ursprüngliche Ziel unverändert, auch wenn das ursprüngliche Ziel selbst mittlerweile illegal ist. Wenn nicht alle Ziele in ein anderes legales Ziel geändert werden, wird keins verändert.

115.7b Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, „ein Ziel“ eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu ändern, wird wie in [Regel 115.7a](#) beschrieben vorgegangen, bloß dass nur eines dieser Ziele geändert werden kann (und nicht alle oder keins).

115.7c Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, „beliebige Ziele“ eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zu ändern, wird wie in [Regel 115.7a](#) beschrieben vorgegangen, bloß dass eine beliebige Zahl an Zielen geändert werden kann (und nicht nur alle oder keins).

115.7d Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, „neue Ziele“ für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu wählen, kann der Spieler beliebig viele Ziele unverändert lassen, auch wenn diese Ziele illegal sind. Falls der Spieler einige oder alle Ziele ändert, müssen die neuen Ziele legal sein und dürfen nicht dazu führen, dass unveränderte Ziele illegal werden.

115.7e Wenn für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit Ziele geändert oder neue Ziele bestimmt werden, wird lediglich der endgültige Satz an Zielen überprüft, ob die Änderung gültig ist.

Beispiel: *Lichtbogen-Spur* ist eine Hexerei mit dem Text „Die Lichtbogen-Spur fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte und einem anderen Ziel deiner Wahl 1 Schadenspunkt zu.“ Die derzeitigen Ziele der *Lichtbogen-Spur* sind ein *Runenklauenbär* und die *Llanowarelfen*, in dieser Reihenfolge. Du wirkst *Umlenken*, ein Spontanzauber mit dem Text „Du kannst neue Ziele für einen Zauberspruch deiner Wahl bestimmen.“ und zielst auf die *Lichtbogen-Spur*. Du kannst das erste Ziel in die *Llanowarelfen* ändern und das zweite Ziel in den *Runenklauenbär*.

115.7f Ein Effekt kann einen Effekt (wie Schaden oder Zählmarken) zwischen einem oder mehreren Zielen „aufteilen“ oder „verteilen“. Wenn für einen solchen Zauberspruch oder eine solche Fähigkeit Ziele geändert oder neue Ziele bestimmt werden, kann die ursprüngliche Aufteilung nicht verändert werden.

115.8 Modale Zaubersprüche oder Fähigkeiten können verschiedene Zielbedingungen für jeden Modus besitzen. Ein Effekt, der einem Spieler erlaubt, das Ziel oder die Ziele eines modalen Zauberspruchs oder einer modalen Fähigkeit zu ändern, erlaubt diesem Spieler nicht, den Modus zu ändern. Siehe [Regel 702](#).

115.9 Manche Objekte überprüfen, auf was ein anderer Zauberspruch oder einer andere Fähigkeit zielt. Je nach Formulierung können diese den aktuellen Zustand der Ziele überprüfen, den Zustand der Ziele zu dem Zeitpunkt, als sie ausgewählt wurden, oder beides.

115.9a Ein Objekt, das nach „[einem Spruch oder einer Fähigkeit] mit [einer Anzahl von] Zielen“ Ausschau hält, überprüft, wie oft jedes Objekt oder jeder Spieler als das Ziel dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit gewählt wurden, als er bzw. sie auf den Stapel gelegt wurde, nicht jedoch die Anzahl an Zielen, die aktuell legal sind. Falls dasselbe Objekt oder derselbe Spieler mehr als einmal Ziel wurde, wird jede Instanz einzeln gezählt.

115.9b Ein Objekt, das nach „[einem Spruch oder einer Fähigkeit], der bzw. die auf [etwas] zielt“ Ausschau hält, überprüft den aktuellen Zustand der Ziele dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit. Wenn ein gezieltes Objekt immer noch in der erwarteten Zone ist oder der gezielte Spieler immer noch im Spiel ist, werden die aktuellen Informationen über das Ziel benutzt, selbst wenn es derzeit kein legales Ziel für den Zauberspruch oder die Fähigkeit ist. Falls ein gezieltes Objekt nicht mehr in der erwarteten Zone ist oder der gezielte Spieler nicht mehr im Spiel ist, wird das Ziel ignoriert; seine letzten bekannten Informationen werden nicht genutzt.

115.9c Ein Objekt, das nach „[einem Spruch oder einer Fähigkeit], der bzw. die nur auf [etwas]“ Ausschau hält, überprüft, wie viele verschiedene Objekte oder Spieler als Ziele dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit gewählt wurden, als er bzw. sie auf den Stapel gelegt wurde (wie sie durch Effekte verändert wurden, die diese Ziel geändert haben), nicht jedoch die Anzahl an Objekten oder Spielern, die aktuell legale Ziele sind. Falls diese Zahl eins ist (selbst wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit mehrfach auf dieses Objekt oder diesen Spieler zielt), wird der aktuelle Zustand des Ziels dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit wie in [Regel 115.9b](#) beschrieben überprüft.

115.10 Zaubersprüche und Fähigkeiten können Objekte und Spieler beeinflussen, auf die sie nicht zielen. Solche Objekte und Spieler werden im Allgemeinen erst bestimmt, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Siehe [Regel 608](#), „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“.

115.10a Ein Objekt oder ein Spieler wird nicht allein dadurch zum Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, weil es bzw. er von diesem Zauberspruch oder dieser Fähigkeit beeinflusst wird. Wenn das Objekt oder der Spieler nicht durch die Formulierung „deiner Wahl“ im Text des Zauberspruchs oder der Fähigkeit identifiziert wird, ist es bzw. er kein Ziel.

115.10b Insbesondere bezeichnet das Wort „du“ im Text eines Objekts kein Ziel.

116. Sonderaktionen

116.1 Sonderaktionen sind Aktionen, die ein Spieler durchführen kann, wenn er Priorität hat, und die nicht den Stapel benutzen. Diese sollten nicht verwechselt werden mit automatischen Spielzug-Aktionen und zustandsbasierten Aktionen, die das Spiel automatisch generiert. (Siehe [Regel 703](#), „Automatische Spielzug-Aktionen“ und [Regel 704](#), „Zustandsbasierte Aktionen“.)

116.2 Es gibt elf Sonderaktionen:

116.2a Das Spielen eines Landes ist eine Sonderaktion. Um ein Land zu spielen, nimmt ein Spieler das Land aus der Zone, in der es ist (üblicherweise die Hand dieses Spielers) und legt es ins Spiel. Standardmäßig kann ein Spieler diese Aktion nur einmal während jedes seiner Züge durchführen. Ein Spieler kann diese Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat und der Stapel während einer Hauptphase seines Zuges leer ist. Siehe [Regel 305](#), „Länder“.

116.2b Das Aufdecken einer verdeckten Kreatur ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat. Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

116.2c Einige Effekte erlauben einem Spieler, eine Aktion zu einem späteren Zeitpunkt durchzuführen, normalerweise um einen dauerhaften Effekt zu beenden oder eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit vom Auszulösen abzuhalten. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann eine solche Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat, es sei denn, der Effekt gibt eine andere zeitliche Einschränkung an, so lange der Effekt dies erlaubt.

116.2d Einige Effekte von statischen Fähigkeiten erlauben einem Spieler, eine Aktion zu durchzuführen, um den Effekt dieser Fähigkeit für eine Zeit lang zu ignorieren. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann eine solche Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat.

116.2e Eine Karte, *Kreisende Geier*, hat die Fähigkeit „Du kannst die Kreisenden Geier zu jedem Zeitpunkt, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest, von deiner Hand abwerfen.“ Dies zu tun ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann eine solche Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat.

116.2f Ein Spieler, der eine Karte mit Aussetzen in seiner Hand hat, kann diese Karte ins Exil schicken. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann eine solche Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat, jedoch nur, wenn er beginnen könnte, diese Karte zu wirken, indem er sie auf den Stapel legt. Siehe Regel 702.62, „Aussetzen“.

116.2g Ein Spieler, der einen Gefährten gewählt hat, kann 3 bezahlen, um diese Karte von außerhalb des Spiels auf seine Hand zu holen. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Aktion jederzeit in einer Hauptphase seines Zuges durchführen, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist, jedoch nur, wenn er dies in dieser Partie noch nicht getan hat. Siehe Regel 702.139, „Gefährte“.

116.2h Ein Spieler, der eine Karte mit Vorherbestimmen in seiner Hand hat, kann 2 bezahlen und diese Karte verdeckt ins Exil schicken. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Aktion jederzeit in seinem Zug durchführen, wenn er Priorität hat. Siehe Regel 702.143, „Vorherbestimmen“.

116.2i In einer Partie „Weltenjagd“ ist das Würfeln des Welten-Würfels eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Aktion jederzeit in einer Hauptphase seines Zuges durchführen, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist. Das Durchführen dieser Aktion kostet den Spieler so viel Mana wie er diese Aktion in diesem Zug zuvor durchgeführt hat. Beachte, dass diese Zahl nicht gleich der Anzahl an Würfeln des Welten-Würfels ist, falls in diesem Zug ein Effekt dazu geführt hat, dass der Spieler den Welten-Würfel geworfen hat. Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.

116.2j In einer Partie „Verschwörungs-Draft“ ist das Aufdecken einer verdeckten Verschwörungskarte in der Kommandozone eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Sonderaktion jederzeit durchführen, wenn er Priorität hat. Siehe Regel 905.4a.

116.2k Ein Spieler, der eine Karte mit Aushecken in seiner Hand hat, kann diese Karte ins Exil schicken. Dies ist eine Sonderaktion. Ein Spieler kann diese Aktion jederzeit in seinem Zug durchführen, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist. Siehe Regel 702.170, „Aushecken“.

116.3 Wenn ein Spieler eine Sonderaktion durchführt, erhält dieser Spieler anschließend Priorität.

117. Timing und Priorität

117.1 Solange kein Zauberspruch und keine Fähigkeit einen Spieler anweisen, eine Aktion durchzuführen, legt ein System von *Priorität* fest, welcher Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt Aktionen durchführen darf. Der Spieler, der Priorität hat, kann Zaubersprüche wirken, Fähigkeiten aktivieren und Sonderaktionen durchführen.

117.1a Ein Spieler kann einen Spontanzauberspruch immer wirken, wenn er Priorität hat. Ein Spieler kann einen Zauberspruch, der kein Spontanzauber ist, in seiner Hauptphase immer wirken, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist.

117.1b Ein Spieler kann eine aktivierte Fähigkeit immer aktivieren, wenn er Priorität hat.

117.1c Ein Spieler kann manche Sonderaktionen immer durchführen, wenn er Priorität hat. Ein Spieler kann andere Sonderaktionen in seiner Hauptphase immer durchführen, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist. Siehe Regel 116, „Sonderaktionen“.

117.1d Ein Spieler kann eine Manafähigkeit immer aktivieren, wenn er Priorität hat, wenn er einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, der bzw. die eine Manazahlung verlangt, oder wenn eine Regel oder ein Effekt zu einer Manazahlung auffordert (selbst inmitten des Wirkens oder Verrechnens eines Zauberspruchs oder Aktivierens oder Verrechnens einer Fähigkeit).

117.2 Andere Arten von Fähigkeiten und Aktionen werden automatisch durch die Spielregeln generiert oder durchgeführt oder von Spielern durchgeführt, ohne dass sie Priorität erhalten.

117.2a Ausgelöste Fähigkeiten können jederzeit ausgelöst werden, einschließlich während des Wirkens eines Zauberspruchs, des Aktivierens einer Fähigkeit oder der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit. (Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.) Tatsächlich passiert zu dem Zeitpunkt, an dem die Fähigkeit ausgelöst wird, jedoch nichts. Jedes Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, wird jede Fähigkeit, die ausgelöst wurde und bislang noch nicht auf den Stapel gelegt wurde, auf den Stapel gelegt. Siehe Regel 117.5.

117.2b Statische Fähigkeiten beeinflussen das Spiel kontinuierlich. Priorität gilt für sie nicht. (Siehe Regel 604, „Handhabung statischer Fähigkeiten“, und Regel 611, „Dauerhafte Effekte“.)

117.2c Automatische Spielzug-Aktionen werden automatisch durchgeführt, wenn bestimmte Segmente oder Phasen beginnen. Sie werden abgehandelt, bevor ein Spieler Priorität erhalten würde. Siehe Regel 117.3a. Automatische Spielzug-Aktionen werden auch automatisch durchgeführt, wenn jedes Segment und jede Phase endet. Kein Spieler erhält danach Priorität. Siehe Regel 703, „Automatische Spielzug-Aktionen“.

117.2d Zustandsbasierte Aktionen werden automatisch durchgeführt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Siehe Regel 704. Sie werden abgehandelt, bevor ein Spieler Priorität erhalten würde. Siehe Regel 117.5.

117.2e Bei Verrechnung von Zaubersprüchen und Fähigkeiten können Spieler angewiesen werden, Entscheidungen zu treffen oder Aktionen durchzuführen, oder kann Spielern erlaubt werden, Manafähigkeiten zu aktivieren. Auch wenn ein Spieler dies tut, erhält kein Spieler Priorität, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird. Siehe Regel 608, „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“.

117.3 Welcher Spieler Priorität hat, wird durch die folgenden Regeln bestimmt:

117.3a Der aktive Spieler erhält zu Beginn der meisten Phasen und Segmente Priorität, nachdem alle automatischen Spielzug-Aktionen (wie das Ziehen einer Karte im Ziehsegment; siehe Regel 703) abgehandelt wurden und Fähigkeiten, die zu Beginn dieser Phase oder dieses Segments ausgelöst werden, auf den Stapel gelegt wurden. Kein Spieler erhält während des Enttappsegments Priorität. Spieler erhalten normalerweise keine Priorität während des Aufräumsegments (siehe Regel 514.3).

117.3b Der aktive Spieler erhält Priorität, nachdem ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit (außer Manafähigkeiten) verrechnet wurde.

117.3c Wenn ein Spieler Priorität hat, wenn er einen Zauberspruch wirkt, eine Fähigkeit aktiviert oder eine Sonderaktion durchführt, erhält er anschließend wieder Priorität.

117.3d Wenn ein Spieler Priorität hat und sich entschließt, keine Aktionen durchzuführen, *passt* dieser Spieler. Falls sich noch Mana im Manavorrat dieses Spielers befindet, kündigt er an, welches Mana dort ist. Dann erhält der nächste Spieler in Zugreihenfolge Priorität.

117.4 Wenn alle Spieler nacheinander passen (d. h. wenn alle Spieler passen ohne dazwischen eine Aktion durchzuführen), wird der oberste Zauberspruch oder die oberste Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet oder, falls der Stapel leer ist, endet die Phase oder das Segment.

117.5 Jedes Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, führt das Spiel zuerst alle zutreffenden zustandsbasierten Aktionen als ein einzelnes Ereignis durch (siehe Regel 704, „Zustandsbasierte Aktionen“) und wiederholt diesen Prozess, bis keine zustandsbasierten Aktionen mehr durchgeführt werden. Dann werden ausgelöste Fähigkeiten auf den Stapel gelegt (siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“). Diese Schritte wiederholen sich in dieser Reihenfolge, bis keine weiteren zustandsbasierten Aktionen durchgeführt oder ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst werden. Danach erhält der Spieler Priorität, der sie ursprünglich erhalten sollte.

117.6 In einer Partie, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird, erhalten Teams anstelle individueller Spieler Priorität. Siehe Regel 805, „Option Gemeinsame Team-Züge“.

117.7 Wenn ein Spieler, der Priorität hat, einen Zauberspruch wirkt oder eine aktivierte Fähigkeit aktiviert, während sich ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit auf dem Stapel befindet, wurde der neue Zauberspruch oder die neue Fähigkeit „als Antwort auf“ oder „in Reaktion auf“ den früheren Zauberspruch oder die frühere Fähigkeit gewirkt bzw. aktiviert. Der neue Zauberspruch oder die neue Fähigkeit wird zuerst verrechnet. Siehe Regel 608, „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“.

118. Kosten

118.1 Kosten sind Aktionen oder Zahlungen, die notwendig sind, um eine andere Aktion durchzuführen oder um eine andere Aktion davon abzuhalten stattzufinden. Um Kosten zu bezahlen, befolgt ein Spieler die Anweisungen, die durch den Zauberspruch, die Fähigkeit oder den Effekt spezifiziert sind, der bzw. die die Kosten enthalten.

118.2 Wenn Kosten eine Manazahlung enthalten, hat der Spieler, der die Kosten zahlt, die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren. Das Zahlen der Kosten, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine aktivierte Fähigkeit zu aktivieren, folgt den Schritten in den Regeln 601.2f–h.

118.3 Ein Spieler kann keine Kosten zahlen ohne die notwendigen Ressourcen zu besitzen, um sie vollständig zu zahlen. Zum Beispiel kann ein Spieler mit nur 1 Lebenspunkt keine Kosten von 2 Lebenspunkten bezahlen und eine bleibende Karte, die bereits getappt ist, kann nicht getappt werden, um Kosten zu bezahlen. Siehe Regel 202, „Manakosten und Farbe“ und Regel 602, „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

118.3a Mana wird bezahlt, indem das angegebene Mana aus dem Manavorrat des Spielers entfernt wird. (Spieler können immer 0 Mana bezahlen.) Falls sich nach der Bezahlung noch überschüssiges Mana im Manavorrat dieses Spielers befindet, kündigt er an, welches Mana dort ist.

118.3b Lebenspunkte werden bezahlt, indem die angegebene Menge an Lebenspunkten vom Lebenspunktstand des Spielers abgezogen wird. (Spieler können immer 0 Lebenspunkte bezahlen.)

118.3c Das Aktivieren einer Manafähigkeit ist nicht verbindlich, auch wenn das Bezahlen von Kosten verbindlich ist.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert einen *Magneteisengolem*, der besagt „Nicht-Artefaktzauber kosten beim Wirken 1 mehr.“ Ein anderer Spieler entfernt die letzte Zeitmarke von einer ausgesetzten Hexereikarte. Dieser Spieler muss diesen Spruch wirken, falls möglich, aber das kostet 1. Der Spieler ist gezwungen, diese Kosten zu bezahlen, falls sich genug Mana in seinem Manavorrat befindet, aber der Spieler ist nicht gezwungen, eine Manafähigkeit zu aktivieren, um dieses Mana zu produzieren. Falls er es nicht tut, bleibt die Karte einfach im Exil.

118.4 Manche Kosten enthalten ein **x** oder ein X. Siehe Regel 107.3.

118.5 Manche Kosten werden durch 0 angegeben oder auf 0 reduziert. Die notwendige Aktion, um solche Kosten zu bezahlen, ist die Einwilligung des Spielers, dass er sie bezahlt. Auch wenn solche Kosten keine Ressourcen benötigen, werden sie nicht automatisch bezahlt.

118.5a Ein Zauberspruch, dessen Manakosten 0 betragen, muss dennoch auf die gleiche Weise gewirkt werden wie einer mit Kosten größer null; er wirkt sich nicht automatisch. Das gilt genauso für eine aktivierte Fähigkeit, deren Kosten 0 betragen.

118.6 Manche Objekte haben keine Manakosten. Dies stellt *unbezahlbare Kosten* dar. Eine Fähigkeit kann ebenfalls unbezahlbare Kosten besitzen, wenn die Kosten auf den Manakosten eines Objekts ohne Manakosten basieren. Zu versuchen, einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, der bzw. die unbezahlbare Kosten besitzt, ist eine legale Aktion. Zu versuchen, unbezahlbare Kosten zu bezahlen, ist jedoch eine illegale Aktion.

118.6a Wenn unbezahlbare Kosten durch einen Effekt erhöht oder zusätzliche Kosten erhoben werden, sind die Kosten immer noch unbezahlbar. Wenn Alternativkosten auf unbezahlbare Kosten angewandt werden, einschließlich eines Effekts, der einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen, können die Alternativkosten bezahlt werden.

118.7 Was ein Spieler tatsächlich tun muss, um Kosten zu bezahlen, kann durch Effekte geändert oder reduziert werden. Wenn die Manakomponente von Kosten durch Reduktionseffekte auf nichts reduziert wird, wird sie als 0 betrachtet. Das Bezahlen von Kosten, die durch einen Effekt verändert oder reduziert wurden, zählt als das Bezahlen der ursprünglichen Kosten.

118.7a Effekte, die Kosten um eine Menge von generischem Mana reduzieren, betreffen nur den Anteil an generischem Mana dieser Kosten. Sie können nicht den Anteil an farbigem oder farblosem Mana dieser Kosten beeinflussen.

118.7b Wenn Kosten um eine Menge von farbigem oder farblosem Mana reduziert werden, aber die Kosten kein Mana dieser Farbe erfordern, werden die Kosten um die entsprechende Menge an generischem Mana reduziert.

118.7c Wenn Kosten um eine Menge von farbigem Mana reduziert werden, die die Manakomponente dieser Farbe überschreitet, wird die Manakomponente dieser Farbe in diesen Kosten auf null reduziert, und die generische Manakomponente der Kosten werden um die Differenz reduziert.

118.7d Wenn Kosten um eine Menge von farblosem Mana reduziert werden, die die farblose Manakomponente überschreitet, wird die farblose Manakomponente der Kosten auf null reduziert, und die generische Manakomponente der Kosten werden um die Differenz reduziert.

118.7e Wenn Kosten um eine Menge von Mana reduziert werden, die durch ein Hybrid-Manasymbol dargestellt wird, wählt der Spieler, der die Kosten bezahlt, eine Hälfte dieses Symbols, sobald die Kostenreduzierung angewandt wird (siehe Regel 601.2f). Falls eine farbige Hälfte gewählt wird, werden die Kosten um ein Mana dieser Farbe reduziert. Falls eine generische Hälfte gewählt wird, werden die Kosten um die in der Hälfte angegebene Menge an generischem Mana reduziert.

118.7f Wenn Kosten um eine Menge von Mana reduziert werden, die durch ein phyrexianisches Manasymbol dargestellt wird, werden die Kosten um ein Mana in der Farbe dieses Symbols reduziert.

118.7g Wenn Kosten um eine Menge von Mana reduziert werden, die durch ein oder mehrere Schnee-Manasymbole dargestellt wird, werden die Kosten um die entsprechende Menge an generischem Mana reduziert.

118.8 Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten haben *zusätzliche Kosten*. Zusätzliche Kosten sind Kosten, die im Regeltext eines Zauberspruchs angegeben sind oder durch einen anderen Effekt auf einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit angewandt werden, und die der Beherrscher zur gleichen Zeit wie die Manakosten des Zauberspruchs oder Aktivierungskosten der Fähigkeit bezahlen muss. Beachte, dass manche zusätzlichen Kosten durch Schlüsselwörter angegeben sind; siehe Regel 702.

118.8a Wenn ein Zauberspruch gewirkt oder eine Fähigkeit aktiviert wird, kann eine beliebige Zahl an zusätzlichen Kosten angewandt werden. Der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit kündigt wie in Regel 601.2b beschrieben seine Absicht an, einige oder alle diese Kosten zu bezahlen.

118.8b Manche zusätzlichen Kosten sind optional.

118.8c Falls ein Effekt einen Spieler anweist, einen Zauberspruch zu wirken „falls möglich“, und dieser Zauberspruch verpflichtende zusätzliche Kosten hat, die Aktionen mit Karten mit bestimmten Eigenschaften in nichtöffentlichen Zonen

umfassen, ist der Spieler nicht verpflichtet, diesen Zauberspruch zu wirken, auch wenn sich diese Karten in jener Zone befinden.

118.8d Zusätzliche Kosten verändern nicht die Manakosten eines Zauberspruchs, sondern lediglich, was sein Beherrscher zu bezahlen hat, um ihn zu wirken. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die die Manakosten eines Zauberspruchs wissen wollen, sehen immer noch den Originalwert.

118.9 Manche Zaubersprüche haben *alternative Kosten*. Alternative Kosten sind Kosten, die im Regeltext eines Zauberspruchs angegeben sind oder durch einen anderen Effekt auf ihn angewendet werden, und die der Beherrscher statt der Manakosten des Zauberspruchs bezahlen kann. Alternative Kosten verwenden üblicherweise eine Formulierung wie „Du kannst [Aktion] anstatt die Manakosten von [diesem Objekt] zu bezahlen“ oder „Du kannst [dieses Objekt] wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen“. Beachte, dass manche alternativen Kosten durch Schlüsselwörter angegeben sind; siehe [Regel 702](#).

118.9a Wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, kann nur eine Möglichkeit von alternativen Kosten angewandt werden. Der Beherrscher des Zauberspruchs kündigt wie in [Regel 601.2b](#) beschrieben seine Absicht an, diese Kosten zu bezahlen.

118.9b Alternative Kosten sind im Allgemeinen optional. Ein Effekt, der es einem Spieler erlaubt, einen Spruch zu wirken, kann es erfordern, dass bestimmte alternative Kosten zu bezahlen sind.

118.9c Alternative Kosten verändern nicht die Manakosten eines Zauberspruchs, sondern lediglich, was sein Beherrscher zu bezahlen hat, um ihn zu wirken. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die die Manakosten eines Zauberspruchs wissen wollen, sehen immer noch den Originalwert.

118.9d Falls alternative Kosten bezahlt werden, um einen Zauberspruch zu wirken, werden jegliche zusätzlichen Kosten, Kostenerhöhungen und Kostenreduktionen, die diesen Zauberspruch beeinflussen, auf diese alternativen Kosten angewandt. (Siehe [Regel 601.2f](#).)

118.10 Jedes Bezahlen von Kosten gilt nur für einen Zauberspruch, eine Fähigkeit oder einen Effekt. Ein Spieler kann beispielsweise nicht eine Kreatur opfern, um die aktivierten Fähigkeiten von zwei bleibenden Karten zu aktivieren, die jeweils das Opfern einer Kreatur als Kosten erfordern. Gleichfalls werden durch das Verrechnen eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit nicht die Kosten eines anderen Zauberspruchs oder einer anderen Fähigkeit bezahlt, selbst wenn ein Teil seines Effekts genau das tut, wonach die anderen Kosten verlangen.

118.11 Die Aktionen, die durchgeführt werden müssen, um Kosten zu bezahlen, können durch Effekte modifiziert werden. Falls dies der Fall ist und die Aktionen dadurch nicht mehr dem entsprechen, wonach verlangt war, wurden die Kosten dennoch bezahlt.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert einen *Gedankenstrudel*, eine Verzauberung mit kumulativen Versorgungskosten von „Ziehe eine Karte“, und einen *Eigenwilligen Vertrauten*, eine Kreatur, die besagt „Falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du dieses Kartenziehen stattdessen übergehen“. Der Spieler kann sich dafür entscheiden, die kumulativen Versorgungskosten des *Gedankenstrudels* zu bezahlen und dann keine Karten zu ziehen anstatt die zutreffende Menge. Die kumulativen Versorgungskosten wurden dennoch bezahlt.

118.12 Einige Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten besagen: „[Tue etwas]. Falls [ein Spieler] [dies tut, nicht tut oder nicht tun kann], [Effekt].“ oder „[ein Spieler] kann [etwas tun]. Falls [dieser Spieler] [dies tut, nicht tut oder nicht tun kann], [Effekt].“ Die Aktion [tue etwas/etwas tun] sind Kosten, die bezahlt werden, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird. Die „Falls [ein Spieler] [dies tut, nicht tut oder nicht tun kann]“-Klausel prüft, ob der Spieler gewählt hat, optionale Kosten zu bezahlen, oder begonnen hat, obligatorische Kosten zu bezahlen, unabhängig davon, welche Effekte tatsächlich auftreten.

Beispiel: Du kontrollierst *Stillstand*, eine Verzauberung, die besagt: „Wenn ein Spieler einen Zauberspruch wirkt, opfere Stillstand. Falls du dies tust, zieht jeder Gegner dieses Spielers drei Karten.“ Ein Zauberspruch wird gewirkt, der dadurch die Fähigkeit von *Stillstand* auslöst. Danach wird eine Fähigkeit aktiviert, die *Stillstand* ins Exil schickt. Wenn die Fähigkeit von *Stillstand* verrechnet wird, bist du nicht in der Lage, die „opfere Stillstand“-Kosten zu bezahlen. Kein Spieler zieht Karten.

Beispiel: Dein Gegner hat *Exemplare begutachten* gewirkt, einen Zauberspruch, der besagt „Falls eine Kreatur unter der Kontrolle eines Gegners in diesem Zug ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen unter deiner Kontrolle ins Spiel.“ Du kontrollierst ein verdecktes *Dermoplasma*, eine Kreatur mit Morph, die besagt „Wenn Dermoplasma aufgedeckt wird, kannst du eine Kreaturenkarte mit Morph von deiner Hand aufgedeckt ins Spiel bringen. Falls du dies tust, bringe Dermoplasma auf die Hand seines Besitzers zurück.“ Du deckst *Dermoplasma* auf und du wählst, eine Kreaturenkarte mit Morph von deiner Hand ins Spiel zu bringen. Durch *Exemplare begutachten* kommt sie unter der Kontrolle deines Gegners ins Spiel anstatt unter deiner. Da du jedoch gewählt hattest, die Kosten zu bezahlen, wird *Dermoplasma* trotzdem auf die Hand seines Besitzers zurückgebracht.

118.12a Einige Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten besagen: „[Tue etwas], falls [ein Spieler] nicht [etwas anderes tut].“ Das bedeutet das Gleiche wie „[Ein Spieler] kann [etwas anderes tun]. Falls [der Spieler dies nicht tut], [tue etwas].“

118.12b Manche Effekte geben einem Spieler die Möglichkeit, eine Zone zu durchsuchen und zusätzliche Aktionen mit den Karten durchzuführen, die in dieser Zone gefunden wurden, gefolgt von einer Klausel „Falls [ein Spieler] dies tut“. Diese Klausel überprüft, ob der Spieler sich entschieden hat, die Zone zu durchsuchen, nicht ob er irgendwelche der zusätzlichen Aktionen durchgeführt hat.

118.13 Manche Kosten enthalten Manasymbole, die auf verschiedene Weise bezahlt werden können. Dazu zählen hybride Manasymbole und phyrexianische Manasymbole.

118.13a Wenn die Manakosten eines Zauberspruchs oder die Aktivierungskosten einer aktivierten Fähigkeit ein Manasymbol enthalten, das auf verschiedene Weise bezahlt werden kann, wird die Entscheidung, wie für dieses Symbol bezahlt werden soll, getroffen, wenn sein bzw. ihr Beherrscher den Zauberspruch bzw. die Fähigkeit ansagt (siehe Regel 601.2b).

118.13b Wenn Kosten, die während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit bezahlt werden, ein Manasymbol enthalten, das auf verschiedene Weise bezahlt werden kann, bestimmt der Spieler, der diese Kosten bezahlt, wie für dieses Symbol bezahlt werden soll, unmittelbar bevor er diese Kosten bezahlt.

118.13c Wenn Kosten, die zu einer Sonderaktion gehören, ein Manasymbol enthalten, das auf verschiedene Weise bezahlt werden kann, bestimmt der Spieler, der diese Sonderaktion durchführt, wie für dieses Symbol bezahlt werden soll, unmittelbar bevor er diese Kosten bezahlt.

118.13 Manche Effekte besagen, dass „Mana beliebigen Typs ausgegeben werden kann“, um Kosten zu bezahlen. Das bedeutet, dass Spieler Mana ausgeben können, als ob es farbloses Mana oder Mana einer beliebigen Farbe wäre, um diese Kosten zu bezahlen. Falls dieser Effekt außerdem einem Spieler die Erlaubnis gibt, Zaubersprüche zu wirken, gilt das nur für Mana, das dieser Spieler ausgibt, um Zaubersprüche auf diese Weise zu wirken. Siehe Regel 609.4b.

119. Lebenspunkte

119.1 Jeder Spieler beginnt mit einem Lebenspunkte-Anfangswert von 20. Manche Spielvarianten haben andere Lebenspunkte-Anfangswerte.

119.1a In einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Teams 30. Siehe Regel 810, „Variante Zweiköpfiger Riese“.

119.1b In einer „Vanguard“-Partie ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 20 plus oder minus der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Lebenspunkte. Siehe Regel 902, „Vanguard“.

119.1c In einer Partie „Kommandeur“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 40. Siehe Regel 903, „Kommandeur“.

119.1d In einer Einzel-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 25. In einer Mehrspieler-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 30. Siehe Regel 903.12, „Option Schlägerei“.

119.1e In einer Partie „Erzfeind“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert des Erzfeinds 40. Siehe Regel 904, „Erzfeind“.

119.2 Schaden, der einem Spieler zugefügt wird, führt normalerweise dazu, dass dieser Spieler so viele Lebenspunkte verliert. Siehe Regel 120.3.

119.3 Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringt, Lebenspunkte zu erhalten oder zu verlieren, wird der Lebenspunktstand dieses Spielers entsprechend angeglichen.

119.4 Wenn Kosten oder ein Effekt einem Spieler erlauben, eine Menge an Lebenspunkten größer 0 zu bezahlen, kann der Spieler dies nur tun, falls sein Lebenspunktstand größer oder gleich der Zahlungsmenge ist. Wenn ein Spieler Lebenspunkte bezahlt, wird die Zahlung von seinem Lebenspunktstand subtrahiert; in anderen Worten, der Spieler verliert entsprechend viele Lebenspunkte.

119.4a Wenn Kosten oder ein Effekt es einem Spieler in einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ erlauben, eine Menge an Lebenspunkten größer 0 zu bezahlen, kann dieser Spieler dies nur tun, falls der Lebenspunktstand seines Teams größer oder gleich der Menge an Lebenspunkten ist, die beide Teammitglieder für diese Kosten oder diesen Effekt bezahlen. Wenn ein Spieler Lebenspunkte bezahlt, wird die Zahlung vom Lebenspunktstand seines Teams subtrahiert.

119.4b Spieler können immer 0 Lebenspunkte bezahlen, unabhängig davon, wie hoch der Lebenspunktstand dieses Spielers (oder seines Teams) ist, und auch wenn ein Effekt besagt, dass Spieler keine Lebenspunkte bezahlen können.

119.5 Wenn ein Effekt den Lebenspunktstand eines Spielers auf einen spezifischen Wert setzt, erhält oder verliert der Spieler die benötigte Menge an Lebenspunkten, um beim neuen Wert zu landen.

119.6 Wenn ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, verliert der Spieler das Spiel als zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.

119.7 Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler keine Lebenspunkte erhalten kann, kann dieser Spieler keinen Austausch durchführen, der seinen Lebenspunktstand höher werden lässt; in diesem Fall findet der Austausch nicht statt. Entsprechend kann ein Spieler keinen neuen Lebenspunktstand erhalten, wenn ein Effekt die Lebenspunktstände neu verteilt, falls dadurch der Lebenspunktstand dieses Spieler steigen würde. Zusätzlich können Kosten, die beinhalten, dass dieser Spieler Lebenspunkte erhält, nicht bezahlt werden und ein Ersatzeffekt, der ein Lebenspunkteerhalt-Ereignis ersetzt, das diesen Spieler beeinflusst, tut nichts.

119.8 Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler keine Lebenspunkte verlieren kann, kann dieser Spieler keinen Austausch durchführen, der seinen Lebenspunktstand niedriger werden lässt; in diesem Fall findet der Austausch nicht statt. Entsprechend

kann ein Spieler keinen neuen Lebenspunktstand erhalten, wenn ein Effekt die Lebenspunktstände neu verteilt, falls dadurch der Lebenspunktstand dieses Spieler sinken würde. Zusätzlich können Kosten, für die dieser Spieler Lebenspunkte zu bezahlen hätte, nicht bezahlt werden.

119.9 Manche ausgelösten Fähigkeiten benutzen die Formulierung „Immer wenn [ein Spieler] Lebenspunkte dazu erhält, ...“. Solche Fähigkeiten werden behandelt, als ob sie „Immer wenn eine Quelle dazu führt, dass [ein Spieler] Lebenspunkte dazu erhält, ...“ lauten würden. Falls ein Spieler 0 Lebenspunkte dazu erhält, hat kein Lebenspunkte-erhöhendes Ereignis stattgefunden, und diese Fähigkeiten werden nicht ausgelöst.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert *Ajanis Rudelmitglied*, der besagt „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, kannst du eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied legen“, und zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung. Die Kreaturen mit Lebensverknüpfung fügen gleichzeitig Kampfschaden zu. Die Fähigkeit von *Ajanis Rudelmitglied* wird zweimal ausgelöst.

119.9 Manche Ersatzeffekte benutzen die Formulierung „Falls [ein Spieler] Lebenspunkte dazu erhalten würde, ...“. Solche Effekte werden behandelt, als ob sie „Falls eine Quelle dazu führen würde, dass [ein Spieler] Lebenspunkte dazu erhält, ...“ lauten würden. Falls ein Spieler 0 Lebenspunkte dazu erhält, wird kein Lebenspunkte-erhöhendes Ereignis stattfinden, und diese Effekte werden nicht angewendet.

120. Schaden

120.1 Objekte können Kreaturen, Planeswalkern, Schlachten und Spielern *Schaden* zufügen. Dies ist üblicherweise nachteilig für das Objekt oder den Spieler, das bzw. der Schaden erhält. Ein Objekt, das Schaden zufügt, ist die *Quelle* dieses Schadens.

120.1a Einem Objekt, das keine Kreatur, kein Planeswalker und keine Schlacht ist, kann kein Schaden zugefügt werden.

120.2 Jedes Objekt kann Schaden zufügen.

120.2a Schaden kann als Ergebnis des Kampfes zugefügt werden. Jede angreifende und blockende Kreatur fügt im Kampfschadensegment Kampfschaden in Höhe ihrer Stärke zu.

120.2b Schaden kann als Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zugefügt werden. Der Zauberspruch oder die Fähigkeit gibt an, welches Objekt den Schaden zufügt.

120.3 Schaden kann eine oder mehrere der folgenden Folgen haben, je nachdem, ob der Schadensempfänger ein Spieler oder eine bleibende Karte ist, welche Eigenschaften die Schadensquelle hat und welche Eigenschaften der Schadensempfänger hat (falls dieser eine bleibende Karte ist).

120.3a Schaden, der einem Spieler von einer Quelle ohne Infizieren zugefügt wird, führt dazu, dass dieser Spieler entsprechend viele Lebenspunkte verliert.

120.3b Schaden, der einem Spieler von einer Quelle mit Infizieren zugefügt wird, führt dazu, dass der Beherrscher dieser Quelle dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gibt.

120.3c Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, führt dazu, dass entsprechend viele Loyalitätsmarken von diesem Planeswalker entfernt werden.

120.3d Schaden, der einer Kreatur von einer Quelle mit Verdorren und/oder Infizieren zugefügt wird, führt dazu, dass der Beherrscher dieser Quelle entsprechend viele -1/-1-Marken auf diese Kreatur legt.

120.3e Schaden, der einer Kreatur von einer Quelle ohne Verdorren und ohne Infizieren zugefügt wird, führt dazu, dass entsprechend viele Schadenspunkte für diese Kreatur notiert werden.

120.3f Schaden, der einem Objekt oder einem Spieler von einer Quelle mit Lebensverknüpfung zugefügt wird, führt zusätzlich zu den sonstigen Auswirkungen des Schadens dazu, dass der Beherrscher der Schadensquelle entsprechend viele Lebenspunkte dazu erhält.

120.3g Kampfschaden, der einem Spieler von einer Kreatur mit Toxisch zugefügt wird, führt zusätzlich zu den sonstigen Auswirkungen des Schadens dazu, dass der Beherrscher dieser Kreatur dem Spieler so viele Giftmarken gibt, wie der Toxisch-Gesamtwert dieser Kreatur. Siehe Regel 702.164, „Toxisch“

120.3c Schaden, der einer Schlacht zugefügt wird, führt dazu, dass entsprechend viele Verteidigungsmarken von dieser Schlacht entfernt werden.

120.4 Schaden wird in vier Schritten abgewickelt.

120.4a Als Erstes, falls ein Effekt, der dafür sorgt, dass Schaden zugefügt wird, angibt, dass *überschüssiger Schaden*, der einer bleibenden Karte zugefügt würde, stattdessen einer anderen bleibenden Karte oder einem Spieler zugefügt wird, wird das Schadensereignis entsprechend modifiziert. Falls die erste bleibende Karte eine Kreatur ist, ist überschüssiger Schaden der Schaden, der über den tödlichen Schaden hinaus geht. Tödlicher Schaden ist die Widerstandskraft der Kreatur minus Schaden, der bereits für diese Kreatur notiert ist, sowie gleichzeitig zugefügter Schaden aus anderen Quellen. (Siehe Regel 120.6.) Jede Menge größer 1 an Schaden ist überschüssiger Schaden, wenn die Quelle, die diesen Schaden einer Kreatur zufügt, Todesberührung hat.

(Siehe [Regel 702.2](#).) Falls die erste bleibende Karte ein Planeswalker ist, ist überschüssiger Schaden der Schaden, der über die Loyalität dieses Planeswalkers hinaus geht, minus gleichzeitig zugefügter Schaden aus anderen Quellen. Falls die erste bleibende Karte eine Schlacht ist, ist überschüssiger Schaden der Schaden, der über die Verteidigung dieser Schlacht hinaus geht, minus gleichzeitig zugefügter Schaden aus anderen Quellen. Falls die erste bleibende Karte mehrere Typen aus der Liste Kreatur, Planeswalker und Schlacht hat, ist überschüssiger Schaden der größte aus den ermittelten Beträgen von jedem Kartentyp, den sie hat.

120.4b Als Zweites wird der Schaden zugefügt, wie er durch Ersatz- und Verhinderungseffekte verändert wird. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“ und [Regel 615](#), „Verhinderungseffekte“.) Fähigkeiten, die auslösen, wenn Schaden zugefügt wird, lösen nun aus und warten darauf, auf den Stapel gelegt zu werden.

120.4c Als Drittes wird der zugefügte Schaden in seine Folgen umgesetzt, wie er durch Ersatzeffekte verändert wird, die sich auf diese Folgen auswirken (so wie Lebenspunkteverlust oder Marken).

120.4d Als Letztes findet das Schadensereignis statt.

Beispiel: Ein Spieler, der eine *Strahlenspiegelung* kontrolliert, eine Verzauberung, die besagt: „Falls du Lebenspunkte dazu erhalten würdest, erhältst du stattdessen doppelt so viele Lebenspunkte dazu,“ greift mit einer 3/3-Kreatur mit Verdorren und Lebensverknüpfung an. Sie wird von einer 2/2-Kreatur geblockt, und der verteidigende Spieler wirkt einen Spruch, der die nächsten 2 Schadenspunkte verhindert, die der blockenden Kreatur zugefügt würden. Das Schadensereignis beginnt als [3 Schaden werden der 2/2-Kreatur zugefügt, 2 Schaden werden der 3/3-Kreatur zugefügt]. Der Verhinderungseffekt wird angewendet, also wird aus dem Schadensereignis [1 Schaden wird der 2/2-Kreatur zugefügt, 2 Schaden werden der 3/3-Kreatur zugefügt]. Dies wird in seine Folgen umgesetzt, also ist das Schadensereignis nun [eine -1/-1-Marke wird auf die 2/2-Kreatur gelegt, der aktive Spieler erhält 1 Lebenspunkt dazu, 2 Schaden werden für die 3/3-Kreatur notiert]. Der Effekt der *Strahlenspiegelung* wird angewendet, also wird aus dem Schadensereignis [eine -1/-1-Marke wird auf die 2/2-Kreatur gelegt, der aktive Spieler erhält 2 Lebenspunkte dazu, 2 Schaden werden für die 3/3-Kreatur notiert]. Dann findet das Schadensereignis statt.

Beispiel: Der verteidigende Spieler kontrolliert eine Kreatur und die *Anbetung*, eine Verzauberung, die besagt: „Wenn du eine Kreatur kontrollierst, reduziert aller Schaden, der deine Lebenspunkte auf weniger als 1 reduzieren würde, stattdessen deine Lebenspunkte auf 1.“ Dieser Spieler hat noch 2 Lebenspunkte und wird von zwei ungeblockten 5/5-Kreaturen angegriffen. Der Spieler wirkt auf eine dieser Kreaturen *Von Ehrfurcht ergriffen*, welches besagt: „Das nächste Mal, dass eine Kreatur deiner Wahl in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere diesen Schaden. Du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Schadenspunkte verhindert wurden.“ Das Schadensereignis beginnt als [10 Schaden werden dem verteidigenden Spieler zugefügt]. Der Effekt von *Von Ehrfurcht ergriffen* wird angewendet, also wird aus dem Schadensereignis [5 Schaden werden dem verteidigenden Spieler zugefügt, der verteidigende Spieler erhält 5 Lebenspunkte dazu]. Dies wird in seine Folgen umgesetzt, also ist das Schadensereignis nun [der verteidigende Spieler verliert 5 Lebenspunkte, der verteidigende Spieler erhält 5 Lebenspunkte dazu]. Der Effekt der *Anbetung* sieht, dass das Schadensereignis die Lebenspunkte des Spielers nicht unter 1 reduzieren würde, also wird der Effekt der *Anbetung* nicht angewendet. Dann findet das Schadensereignis statt.

120.5 Schaden, der einer Kreatur, einem Planeswalker oder einer Schlacht zugefügt wird, zerstört diese nicht. Ebenso zerstört die Schadensquelle sie nicht. Vielmehr können, aufgrund der Folgen des zugefügten Schadens, zustandsbasierte Aktionen eine Kreatur zerstören oder eine bleibende Karte auf andere Weise in den Friedhof des Besitzers legen. Siehe [Regel 704](#).

Beispiel: Ein Spieler wirkt einen *Blitzschlag*, einen Spontanzauber, der besagt: „Der Blitzschlag fügt einem Ziel deiner Wahl 3 Schaden zu,“ und zielt damit auf eine 2/2-Kreatur. Nachdem der *Blitzschlag* der Kreatur 3 Schaden zufügt, wird die Kreatur durch eine zustandsbasierte Aktion zerstört. Weder der *Blitzschlag* noch der durch den *Blitzschlag* zugefügte Schaden haben die Kreatur zerstört.

120.6 Der Schaden, der für eine Kreatur notiert wurde, bleibt bis zum Aufräumsegment erhalten, selbst wenn die bleibende Karte aufhört, eine Kreatur zu sein. Falls der Gesamtschaden, der für eine Kreatur notiert wurde, größer als oder gleich ihrer Widerstandskraft ist, wurde dieser Kreatur *tödlicher Schaden* zugefügt und sie wird als zustandsbasierte Aktion zerstört (siehe [Regel 704](#)). Aller Schaden, der für eine bleibende Karte notiert wurde, wird entfernt, wenn sie regeneriert (siehe [Regel 701.15](#), „Regeneration“) sowie während des Aufräumsegments (siehe [Regel 514.2](#)).

120.7 Die Quelle von Schaden ist das Objekt, das ihn zugefügt hat. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, eine Schadensquelle zu bestimmen, kann er eine bleibende Karte bestimmen; einen Zauberspruch auf dem Stapel (einschließlich einem Bleibende-Karte-Zauberspruch); ein beliebiges Objekt, auf das sich ein Objekt auf dem Stapel, ein Verhinderungs- oder Ersatzeffekt, der darauf wartet, angewendet zu werden, oder eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die darauf wartet, auszulösen, bezieht (auch wenn sich das Objekt nicht mehr in der Zone befindet, in der es war); oder ein aufgedecktes Objekt in der Kommandozone. Eine Quelle muss nicht in der Lage sein, Schaden zuzufügen, um eine legale Wahl zu sein. Siehe [Regel 609.7](#), „Schadensquellen“.

120.8 Wenn eine Quelle 0 Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie überhaupt keinen Schaden zu. Das bedeutet, Fähigkeiten, die dadurch ausgelöst werden, dass Schaden zugefügt wird, werden nicht ausgelöst. Es bedeutet auch, dass Ersatzeffekte, die den zugefügten Schaden erhöhen oder die Quelle den Schaden einem anderen Objekt oder einem anderen Spieler zufügen lassen würden, kein Ereignis zum Ersetzen haben und somit keinen Effekt haben.

120.9 Wenn eine Fähigkeit dadurch ausgelöst wird, dass eine bestimmte Quelle oder Quellen Schaden zufügt bzw. zufügen, und der Effekt sich auf den „zugefügten Schaden“ bezieht, bezieht er sich nur auf den Schaden, der durch die angegebenen Quellen zugefügt wurde und nicht auf anderen Schaden, der zur gleichen Zeit von anderen Quellen zugefügt wurde.

120.10 Einige ausgelöste Fähigkeiten prüfen, ob einer bleibenden Karte überschüssiger Schaden zugefügt wurde. Diese Fähigkeiten prüfen, nachdem dieser bleibenden Karte aus einer oder mehreren Quellen Schaden zugefügt wurde. Falls diese Quellen zusammen einer Kreatur größeren Schaden als tödlichen Schaden zugefügt haben, wurde dieser Kreatur überschüssiger Schaden in Höhe der Differenz zugefügt. Falls diese Quellen zusammen einem Planeswalker größeren Schaden als seine Loyalität vor dem Schaden zugefügt haben, wurde diesem Planeswalker überschüssiger Schaden in Höhe der Differenz zugefügt. Falls diese Quellen zusammen einer Schlacht größeren Schaden als ihre Verteidigung vor dem Schaden zugefügt haben, wurde dieser Schlacht überschüssiger Schaden in Höhe der Differenz zugefügt. Falls eine bleibende Karte mehrere Typen aus der Liste Kreatur, Planeswalker und Schlacht hat, ist der zugefügte überschüssige Schaden der größte aus den ermittelten Beträgen von jedem Kartentyp, den sie hat.

121. Kartenziehen

121.1 Ein Spieler zieht eine Karte, indem er die oberste Karte seiner Bibliothek in seine Hand legt. Dies wird als eine automatische Spielzug-Aktion während des Ziehsegments jedes Spielers getan. Es kann auch als Kosten oder Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit getan werden.

121.2 Karten können nur einzeln gezogen werden. Wenn ein Spieler angewiesen wird, mehrere Karten zu ziehen, vollführt dieser Spieler so viele individuelle Ziehaktionen.

121.2a Eine Anweisung, die mehrere Karten ziehen lässt, kann durch einen Ersatzeffekt modifiziert werden, der sich auf die Anzahl der gezogenen Karten bezieht. Diese Modifikation tritt ein, bevor das Ziehen der einzelnen Karten in Betracht gezogen wird. Siehe [Regel 616.1g](#).

121.2b Manche Effekte besagen, dass ein Spieler nicht mehr als eine Karte in jedem Zug ziehen kann. Ein solcher Effekt wird auf das Ziehen einzelner Karten angewendet. Anweisungen, die mehrere Karten ziehen lassen, können immer noch teilweise ausgeführt werden. Falls ein Effekt dem Spieler allerdings die Wahl anbietet, mehrere Karten zu ziehen, kann der betroffene Spieler nicht entscheiden, dies zu tun. Entsprechend kann der Spieler keine Kosten bezahlen, die das Ziehen mehrerer Karten enthalten.

121.2c Wenn mehr als ein Spieler angewiesen wird, Karten zu ziehen, vollführt der aktive Spieler all seine Ziehaktionen zuerst, dann macht jeder andere Spieler in Zugreihenfolge dasselbe.

121.2d Wenn in einer Partie, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird (so wie eine Partie „Zweiköpfiger Riese“), mehr als ein Spieler angewiesen wird, Karten zu ziehen, vollführen erst die Spieler des aktiven Teams in beliebiger Reihenfolge all ihre Ziehaktionen, danach macht jeder Spieler jedes nichtaktiven Teams in Zugreihenfolge dasselbe.

121.3 Wenn in der Bibliothek eines Spielers keine Karten vorhanden sind und ein Effekt bietet diesem Spieler an, eine Karte zu ziehen, kann dieser Spieler entscheiden, dies zu tun. Wenn ein Effekt jedoch besagt, dass ein Spieler keine Karten ziehen kann und ein anderer Effekt diesem Spieler die Wahl anbietet, eine Karte zu ziehen, kann dieser Spieler nicht wählen, dies zu tun.

121.3a Das gleiche Prinzip wird angewendet, wenn der Spieler, der die Entscheidung trifft, nicht der Spieler ist, der die Karte ziehen würde. Wenn Letzterer keine Karten in seiner Bibliothek hat, kann die Wahl getroffen werden. Wenn ein Effekt jedoch besagt, dass der zuletzt genannte Spieler keine Karten ziehen kann, kann die Wahl nicht getroffen werden.

121.4 Ein Spieler, der versucht, eine Karte von einer Bibliothek zu ziehen, die keine Karten enthält, verliert das Spiel das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. (Dies ist eine automatische Spielzug-Aktion. Siehe [Regel 704](#).)

121.5 Wenn ein Effekt Karten von der Bibliothek eines Spielers auf die Hand dieses Spielers bewegt ohne das Wort „ziehen“ zu benutzen, hat der Spieler diese Karte nicht gezogen. Dies macht einen Unterschied für Fähigkeiten, die von Kartenziehen ausgelöst werden oder Effekte, die Kartenziehen ersetzen, ebenso wie wenn die Bibliothek des Spielers leer ist.

121.6 Einige Effekte ersetzen Kartenziehen.

121.6a Ein Effekt, der das Ziehen einer Karte ersetzt, wird auch angewendet, wenn keine Karten gezogen werden könnten, weil keine Karten in der Bibliothek des beeinflussten Spielers vorhanden sind.

121.6b Wenn ein Effekt das Ziehen innerhalb einer Folge von Kartenziehen ersetzt, wird der Ersatzeffekt abgeschlossen, bevor die Folge weitergeführt wird.

121.6c Einige Effekte vollführen zusätzliche Aktionen mit einer Karte, nachdem sie gezogen wurde. Wenn das Ziehen ersetzt wird, wird die zusätzliche Aktion nicht auf Karten ausgeführt, die als Resultat dieses Ersatzeffektes oder irgendwelcher anschließenden Ersatzeffekte gezogen werden.

121.7 Einige Ersatzeffekte und Verhinderungseffekte resultieren darin, dass eine oder mehrere Karten gezogen werden. Falls es in solchen Fällen Teile des ursprünglichen Ereignisses gibt, die nicht ersetzt wurden, dann finde diese Teile zuerst statt, danach geschieht das Kartenziehen nacheinander.

121.8 Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dafür sorgt, dass eine Karte gezogen wird, während ein anderer Zauberspruch gewirkt wird, wird die gezogene Karte verdeckt gehalten, bis dieser Zauberspruch gewirkt wurde (siehe [Regel 601.2i](#)) oder bis der Vorgang des Wirkens rückgängig gemacht wurde (siehe [Regel 730](#), „[Handhabung illegaler Aktionen](#)“). Entsprechend verhält es

sich in Bezug auf eine andere Fähigkeit, die aktiviert wird. Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt oder ihn anweist, die Karte beim Ziehen vorzuzeigen, wird sie vorgezeigt, nachdem der Zauberspruch gewirkt oder die Fähigkeit aktiviert wurde. Solange die Karte verdeckt ist, wird sie behandelt, als habe sie keine Eigenschaften, und sie kann nicht verwendet werden, um Teile der Kosten des Zauberspruchs oder der Fähigkeit zu bezahlen, für die es erforderlich ist, dass die Karte bestimmte Eigenschaften hat.

121.9 Wenn ein Effekt einem Spieler die Möglichkeit gibt, eine Karte beim Ziehen vorzuzeigen, kann dieser Spieler diese Karte ansehen, sowie er sie zieht, bevor er entscheidet, ob er sie vorzeigt.

122. Zählmarken

122.1 Eine *Zählmarke* ist ein Gegenstand, der auf einem Objekt oder bei einem Spieler platziert ist und dessen Eigenschaften modifiziert und/oder mit einer Regel, einer Fähigkeit oder einem Effekt interagiert. Zählmarken sind keine Objekte und haben keine Eigenschaften. Insbesondere ist eine Zählmarke kein Spielstein und ein Spielstein ist keine Zählmarke. Zählmarken mit selbem Namen oder selber Beschreibung sind austauschbar.

122.1a Eine $+X/+Y$ -Marke auf einer Kreatur oder einer Kreaturenkarte in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone, wobei X und Y Zahlen sind, fügt X zur Stärke und Y zur Widerstandskraft dieses Objekts hinzu. Gleichermaßen ziehen $-X/-Y$ -Marken etwas von der Stärke und Widerstandskraft ab. Siehe [Regel 613.4c](#).

122.1b Eine Schlüsselwortmarke auf einer bleibenden Karte oder auf einer Karte in einer anderen Zone als im Spiel führt dazu, dass dieses Objekt dieses Schlüsselwort erhält. Die Schlüsselwörter, die eine Schlüsselwortmarke sein kann, sind Bedrohlich, Doppelschlag, Edelmut, Eile, Erstschlag, Fluchsicher, Flugfähigkeit, Irrealität, Lebensverknüpfung, Reichweite, Todesberührung, Trampelschaden, Unzerstörbarkeit und Wachsamkeit sowie Varianten dieser Schlüsselwörter. Siehe [Regel 613.1f](#).

122.1c Eine oder mehrere Schildmarken auf einer bleibenden Karte erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt und einen einzelnen Verhinderungseffekt, die die bleibende Karte beschützen. Diese Effekte sind „Falls diese bleibende Karte zerstört werden würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr“ und „Falls dieser bleibenden Karte Schaden zugefügt würde, verhindere diesen Schaden und entferne eine Schildmarke von ihr“. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“ und [Regel 615](#), „Verhinderungseffekte“.

122.1d Eine oder mehrere Betäubungsmarken auf einer bleibenden Karte erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt, der die bleibende Karte vom Enttappen abhält. Dieser Effekt ist „Falls eine bleibende Karte mit einer Betäubungsmarke auf ihr enttapt werden würde, entferne stattdessen eine Betäubungsmarke von ihr“.

122.1e Die Anzahl an Loyalitätsmarken auf einem Planeswalker im Spiel gibt an, wie viel Loyalität er hat. Ein Planeswalker mit einer Loyalität von 0 wird durch eine zustandsbasierte Aktion in den Friedhof seines Besitzers gelegt. Siehe [Regel 704](#).

122.1f Wenn ein Spieler zehn oder mehr Giftmarken hat, verliert dieser Spieler das Spiel durch eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#). Ein Spieler ist „vergiftet“, wenn er eine oder mehrere Giftmarken hat. (Siehe [Regel 810](#) für zusätzliche Regeln für Zweiköpfiger-Riese-Partien.)

122.1g Die Anzahl an Verteidigungsmarken auf einer Schlacht im Spiel gibt an, wie viel Verteidigung sie hat. Eine Schlacht mit einer Verteidigung von 0 wird durch eine zustandsbasierte Aktion in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Siehe [Regel 704](#).

122.1h Eine oder mehrere Endgültigkeitsmarken auf einer bleibenden Karte erzeugen einen einzelnen Ersatzeffekt, der die bleibende Karte davon abhält, auf den Friedhof zu gehen. Dieser Effekt ist „Falls diese bleibende Karte mit aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt werden würde, schicke sie stattdessen ins Exil“.

122.1i Eine oder mehrere Verstrahlungsmarken auf einem Spieler lösen zu Beginn der Vor-dem-Kampf-Hauptphase dieses Spielers eine ausgelöste Fähigkeit aus. Siehe [Regel 725](#), „Verstrahlungsmarken“.

122.2 Marken auf einem Objekt bleiben nicht erhalten, wenn sich das Objekt von einer Zone in eine andere bewegt. Die Marken werden nicht „entfernt“; sie hören einfach auf zu existieren. Siehe [Regel 400.7](#).

122.3 Wenn eine bleibende Karte sowohl eine $+1/+1$ - als auch eine $-1/-1$ -Marke auf sich hat, werden durch eine zustandsbasierte Aktion N $+1/+1$ -Marken und N $-1/-1$ -Marken von ihr entfernt, wobei N die kleinere Anzahl an $+1/+1$ - und $-1/-1$ -Marken ist. Siehe [Regel 704](#).

122.4 Falls mehr als N Zählmarken eines bestimmten Typs auf einer bleibenden Karte liegen, die eine Fähigkeit hat, die besagt, dass sie nicht mehr als N Marken dieses Typs auf sich liegen haben kann, werden durch eine zustandsbasierte Aktion alle bis auf N dieser Marken von ihr entfernt. Siehe [Regel 704](#).

122.5 Wenn ein Effekt besagt, eine Zählmarke zu "bewegen", dann bedeutet das, sie von dem Objekt zu entfernen, wo sie gerade ist, und auf ein zweites Objekt zu legen. Wenn eine dieser Aktionen nicht möglich ist, ist es nicht möglich, eine Zählmarke zu bewegen, und keine Zählmarke wird entfernt oder auf etwas gelegt. Das trifft zu, wenn das erste und das zweite Objekte dasselbe Objekt sind; wenn auf dem ersten Objekt keine passende Zählmarke liegt; wenn auf das zweite Objekt keine Zählmarken gelegt werden können; oder wenn eines der Objekte nicht länger in der korrekten Zone ist.

122.6 Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten beziehen sich auf Zählmarken, die auf ein Objekt gelegt werden. Das bezieht sich sowohl auf Zählmarken, die auf dieses Objekt gelegt werden, während es im Spiel ist, als auch auf ein Objekt, dem Zählmarken gegeben werden, sowie es ins Spiel kommt.

122.6a Falls ein Objekt mit Zählmarken ins Spiel kommt, kann der Effekt, der dazu führt, dass das Objekt Zählmarken erhält, angeben, welcher Spieler diese Zählmarken auf das Objekt legt. Falls der Effekt keinen Spieler angibt, legt der Beherrscher des Objekts die Zählmarken auf das Objekt.

122.7 Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, „Wenn / Immer wenn die N-te [Typ] Marke“ auf ein Objekt gelegt wird, wird ausgelöst, wenn eine oder mehrere Marken des passenden Typs auf das Objekt gelegt werden, sodass das Objekt vorher weniger als N Marken auf sich liegen hatte und danach N oder mehr Marken auf sich liegen hat.

122.8 Falls eine ausgelöste Fähigkeit einen Spieler anweist, die Marken eines Objekts auf ein anderes Objekt zu legen, und die Auslösebedingung der Fähigkeit oder der Effekt feststellt, dass das Objekt mit diesen Marken das Spiel verlassen hat, bewegt der Spieler keine Marken von einem Objekt auf ein anderes. Vielmehr legt der Spieler von jeder Sorte so viele Marken auf das zweite Objekt, wie das erste Objekt hatte.

123. Aufkleber

123.1 Ein *Aufkleber* ist eine Markierung, die auf einem Objekt platziert ist und dessen Eigenschaften modifiziert und/oder mit einer Regel, einer Fähigkeit oder einem Effekt interagiert. Aufkleber sind keine Objekte. Insbesondere ist ein Aufkleber keine Zählmarke und kein Spielstein. Änderungen, die ein Objekt durch Aufkleber erfährt, sind nicht Teil seiner kopierbaren Werte. Es gibt vier Arten von Aufklebern: Namensaufkleber, Fähigkeitenaufkleber, Stärke-und-Widerstandskraft-Aufkleber und künstlerische Aufkleber.

123.2 Aufkleber sind auf nummerierten Beilagen in Boostern der *Unfinity*-Erweiterung zu finden. Jede Beilage hat eine vorgegebene Kombination von Aufklebern. Jede Regel, die sich auf einen *Aufkleber-Bogen* bezieht, bezieht sich auf die bestimmte Kombination von Aufklebern, wie sie auf einer solchen Beilage zu finden ist. Aufkleber-Bögen sind keine Karten und haben keine Eigenschaften. Jeder Aufkleber-Bogen kann auf Gatherer.Wizards.com gefunden werden.

123.2a In einer *Constructed*-Partie muss ein Spieler, der mit Aufklebern spielt, mindestens zehn Aufkleber-Bögen auswählen, bevor das Spiel beginnt, und jeder Aufkleber-Bogen darf nur einmal in der Auswahl enthalten sein. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Aufkleber-Bögen, mit denen ein Spieler das Spiel beginnen kann. Jeder Spieler, der mit Aufklebern spielt, zeigt alle seine Aufkleber-Bögen offen vor und bestimmt zufällig drei davon. Siehe Regel 103, „Eine Partie beginnen“.



123.2b In einer *Limited*-Partie bestimmt jeder Spieler bis zu drei Aufkleber-Bögen, die er in den verschlossenen Produkten gefunden hat, und zeigt sie offen vor. Siehe Regel 103, „Eine Partie beginnen“.

123.2c Jeder Spieler hat während des Spiels nur Zugriff auf die ausgewählten Bögen, und diese bleiben aufgedeckt.

123.3 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, einen Aufkleber an einem Objekt anzubringen, bestimmt dieser Spieler von den Aufklebern, auf die er Zugriff hat, einen Aufkleber, der momentan nicht an einem Objekt angebracht ist, und bringt ihn an diesem Objekt an.

123.3a Jeder Aufkleber, auf den ein Spieler Zugriff hat, ist eigenständig und unterscheidet sich von jedem anderen Aufkleber, auf den dieser Spieler Zugriff hat. Zwei Aufkleber werden niemals als der gleiche Aufkleber erachtet, auch wenn sie den gleichen Text oder die gleiche Information auf sich haben.

123.3b Ein Spieler kann keinen Aufkleber an einem Objekt anbringen, das er nicht besitzt. Falls ein Effekt ihn dazu anweist, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.

123.3c Ein Aufkleber kann Ticket-Kosten haben, die durch eine Zahl innerhalb eines Ticket-Symbols dargestellt sind (siehe Regel 107.17a). Um einen Aufkleber mit Ticket-Kosten an einem Objekt anzubringen, muss der Besitzer dieses Objekts entsprechend viel  bezahlen. Falls er nicht genügend  hat, kann er diesen Aufkleber nicht an einem Objekt anbringen.

123.3d Wenn ein Aufkleber, der bereits an einem Objekt angebracht wurde, an ein anderes Objekt bewegt wird, müssen die Ticket-Kosten nicht noch einmal bezahlt werden.

123.4 Manche Regeln und Effekt beziehen sich auf ein „beklebt“ Objekt. Ein Objekt ist „beklebt“, wenn es momentan irgendeine Art von Aufkleber an sich angebracht hat. Ein Objekt ohne Aufkleber ist kein beklebtes Objekt, auch wenn es zu einem früheren Zeitpunkt Aufkleber hatte.

123.5 Aufkleber bleiben nicht an einem Objekt, wenn dieses Objekt in eine nichtöffentliche Zone bewegt wird. Aufkleber bleiben an einem Objekt, wenn dieses Objekt in eine öffentliche Zone bewegt wird, und wirken weiter auf das neue Objekt, zu dem es in der neuen Zone wurde; das ist eine Ausnahme zu Regel 400.7.

123.5a Wenn eine oder mehrere Karten mit Aufklebern als Teil einer verschmolzenen bleibenden Karte ins Spiel kommen, sind alle diese Aufkleber auf der bleibenden Karte, zu der das Objekt im Spiel wird. Sie behalten ihre relative Zeitstempel-Reihenfolge.

123.5b Wenn ein Objekt mit Aufkleber Teil einer zusammengeführten bleibenden Karte im Spiel wird, ist der Aufkleber auf dieser zusammengeführten bleibenden Karte.

123.5c Wenn eine verschmolzene oder zusammengeführte bleibende Karte mit einem oder mehreren Aufklebern vom Spiel in eine andere öffentliche Zone bewegt wird, behält nur eins der Objekte, zu denen es wird, diese Aufkleber. Sein Besitzer bestimmt,

welches der Objekte, zu denen es in der neuen Zone wird, die Aufkleber behält. Effekte von diesen Aufklebern wirken sich nur auf dieses Objekt aus.

123.6 Ein Namensaufkleber besteht nur aus einem oder mehreren Wörtern. Ein Namensaufkleber an einer bleibenden Karte oder an einer Karte in einer anderen Zone als im Spiel bewirkt, dass das Wort oder die Wörter auf diesem Aufkleber dem Namen des Objekt hinzugefügt wird bzw. werden. Dies ist ein Text-ändernder Effekt. Siehe [Regel 613.1c](#) und [Regel 612](#), „Text-ändernde Effekte“.

123.6a Für den Zweck von Regeln und Effekten, die sich auf Namensaufkleber beziehen, ist ein „Wort“ im Namen eines Objekts eine Reihe von druckbaren Zeichen, die durch ein oder mehrere Leerzeichen von anderen druckbaren Zeichen getrennt sind. Wörter mit Bindestrichen und anderen Satzzeichen zählen als ein Wort. Leerzeilen und Auslassungen wie in „Wolf in _____ Clothing“ zählen nicht als Wörter im Namen einer Karte.

123.6b Wenn ein Namensaufkleber an einem Objekt angebracht wird, bestimmt der Beherrscher des Objekts eine Position im Namen dieses Objekts, an der das Wort vom Namensaufkleber eingefügt wird, und nennt dann den neuen Namen des Objekts. Dieses Wort kann am Anfang des Namens eingefügt werden oder nach jedem Wort, aus dem der Name des Objekt momentan besteht. Der neue Name kann durch andere Namensaufkleber weiter modifiziert werden. Falls das Objekt keinen Namen hat, wird sein Name zu dem Wort, das durch den Namensaufkleber hinzugefügt wurde. Namensaufkleber verändern oder entfernen niemals andere Wörter in diesem Namen.

Beispiel: Wenn ein Spieler einen Namensaufkleber mit dem Wort „Dark“ an eine Kreatur mit dem Namen „Bear Cub“ anbringt, bestimmt der Beherrscher dieser Kreatur, ob ihr neuer Name „Dark Bear Cub“, „Bear Dark Cub“ oder „Bear Cub Dark“ sein soll. Dann nennt er allen Spielern den neuen Namen.

123.6c Der Text, den ein Namensaufkleber modifiziert, kann sich durch andere Effekte und/oder dem verdeckten Status einer bleibenden Karte (siehe [Regel 708](#), „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“) ändern. Um den Namen eines Objekts mit einem oder mehreren Namensaufklebern zu ermitteln, beginne mit den kopierbaren Werten des Objekts, wende dann alle Effekte durch Namensaufkleber und andere Text-ändernde Effekte in Zeitstempel-Reihenfolge an. Die Position jedes Namensaufklebers bleibt hinter der Anzahl an Wörtern, die im Namen des Objekts vor ihm waren, als er angebracht wurde. Falls es im aktuellen Namen des Objekts weniger Wort gibt, wird das Wort auf dem Aufkleber am Ende seines Namens hinzugefügt. Positionen und Zeitstempel-Reihenfolgen aller Namensaufkleber an einem Objekt werden gespeichert, wenn das Objekt von einer öffentlichen Zone in eine andere bewegt wird, und sie wirken weiter auf das neue Objekt, zu dem es in der neuen Zone wird (siehe [Regel 123.5](#)). Das ist eine Ausnahme zu [Regel 400.7](#).

Beispiel: *Fae of Wishes*, eine Abenteurerkarte, ist im Exil mit einem Namensaufkleber, der das Wort „Mana“ hinter ihrem zweiten Wort hinzufügt, also ist ihr Name „Fae of Mana Wishes“. Ein Effekt erlaubt diesem Spieler *Granted* zu wirken, ihr Abenteuer. Der Name dieses Zauberspruchs auf dem Stapel ist „Granted Mana“. Nachdem die Karte ins Exil geschickt wurde, als das Abenteuer verrechnet wurde, wird die gespeicherte Position des Aufklebers (nach dem zweiten Wort) wieder hergestellt, sodass der Name der Karte im Exil wieder „Fae of Mana Wishes“ ist.

Beispiel: Ein Spieler besitzt eine Kreatur mit dem Namen *It That Betrays* im Spiel. Durch Namensaufkleber wird das Wort „Eldrazi“ nach dem dritten Wort hinzugefügt, sodass ihr neuer Name „It That Betrays Eldrazi“ ist. Später wird diese Kreatur zu einer Kopie einer Kreatur namens *Seeker of the Way*. Der Namensaufkleber wirkt weiterhin nach dem dritten Wort, also ist ihr neue Name „Seeker of the Eldrazi Way“.

Beispiel: Eine Kreatur mit Namensaufkleber wird von *Zeugenschutz* verzaubert, eine Aura, die den Namen der verzauberten Kreatur in „Seriöse Geschäftsperson“ ändert. Da der *Zeugenschutz* ebenfalls ein Text-ändernder Effekt ist und einen späteren Zeitstempel als der Namensaufkleber hat, ist das Wort auf dem Namensaufkleber nicht Teil des Namens der Kreatur. Ihr Name ist „Seriöse Geschäftsperson“.

123.6d Manche Effekte beziehen sich auf die Anzahl von einem oder mehreren bestimmten Buchstaben auf einem Namensaufkleber. Ein Kleinbuchstabe und sein Großbuchstaben-Äquivalent sind der gleiche Buchstabe.

123.6e Manche Effekte beziehen sich auf die Anzahl an unterschiedlichen Vokalen auf einem Namensaufkleber. Diese Effekte zählen die Anzahl an unterschiedlichen Vokalen, die auf diesem Aufkleber vorkommen, auch wenn einer oder mehrere davon mehr als einmal vorkommen. Die Vokale sind A, E, I, O, U und Y. Ein Kleinbuchstabe und sein Großbuchstaben-Äquivalent sind der gleiche Buchstabe.

123.7 Ein Fähigkeitaufkleber ist ein Aufkleber, auf dem eine oder mehrere Fähigkeiten gedruckt sind. Ein Fähigkeitaufkleber an einer bleibenden Karte oder an einer Karte in einer anderen Zone als im Spiel bewirkt, dass das Objekt die aufgedruckte Fähigkeit erhält. Siehe [Regel 613.1f](#).

123.7a Wenn sich ein Effekt auf eine Fähigkeit eines Fähigkeitaufklebers bezieht, bezieht sie sich auf die Fähigkeit, die dieser Aufkleber dem Objekt gibt, an dem er angebracht ist, auch wenn das Objekt aufgrund eines anderen Effekts diese Fähigkeit im Moment nicht hat.

123.8 Ein Stärke-und-Widerstandskraft-Aufkleber ist ein Aufkleber, auf dem zwei Zahlen und ein Schrägstrich aufgedruckt sind, die der Stärke und Widerstandskraft auf einer Kreaturenkarte gleichen. Ein Stärke-und-Widerstandskraft-Aufkleber an einer Kreatur oder an einer Kreaturen- oder Fahrzeugkarte in einer anderen Zone als im Spiel setzt die Stärke und Widerstandskraft dieses Objekts auf die aufgedruckten Werte (siehe [Regel 613.4b](#)). Falls mehr als ein Stärke-und-Widerstandskraft-Aufkleber an

einer Kreatur angebracht sind, verwende die Zeitstempel-Reihenfolge, um zu ermitteln, welche davon wirkt (siehe Regel 613.7).

123.8a Ein Effekt, der sich auf die Stärke und/oder die Widerstandskraft eines Aufklebers bezieht, bezieht sich nur auf einem Stärke- und Widerstandskraft-Aufkleber aufgedruckte Stärke und/oder Widerstandskraft. Er bezieht sich nicht auf Werte, die auf anderen Aufklebern aufgedruckt sind.

123.9 Ein künstlerischer Aufkleber an einer bleibenden Karte wirkt als Markierung, die andere Zaubersprüche und Fähigkeiten erkennen können, und hat ansonsten keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.

2. Aufbau einer Karte

200. Allgemeines

200.1 Die Bestandteile einer Karte sind Name, Manakosten, Illustration, Farbanzeiger, Typenzeile, Erweiterungssymbol, Textbox, Stärke und Widerstandskraft, Loyalität, Anpassung der Handkartenzahl, Anpassung der Lebenspunkte, Künstlerangabe, Rechtshinweis und Sammlernummer. Manche Karten können mehr als einen dieser Bestandteile oder alle haben.

200.2 Manche Bestandteile einer Karte sind zugleich Eigenschaften des Objekts, das diese hat. Siehe Regel 109.3.

200.3 Manche Objekte, die keine Karten sind (Spielsteine, Kopien von Karten und Kopien von Zaubersprüchen) können einige Bestandteile einer Karte haben, aber nur solche, die auch Eigenschaften sind. Siehe Regel 111 und Regel 707.

201. Name

201.1 Der Name einer Karte ist in ihrer oberen linken Ecke gedruckt.

201.2 Als Name einer Karte wird immer die englische Version ihres Namens angenommen, unabhängig von der Sprache, in der die Karte gedruckt ist.

201.2a Zwei oder mehr Objekte haben *denselben Namen*, wenn sie mindestens einen Namen gemeinsam haben, auch wenn ein oder mehrere dieser Objekte weitere Namen haben. Ein Objekt ohne Namen hat nicht denselben Namen wie irgendein anderes Objekt, auch nicht wie ein anderes Objekt ohne Namen.

201.2b Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten beziehen sich auf zwei oder mehr Objekte mit *unterschiedlichen Namen*. Diese Objekte haben nur dann unterschiedliche Namen, wenn jedes von ihnen mindestens einen Namen hat und es in dieser Gruppe keine zwei Objekte gibt, die einen Namen gemeinsam haben.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert *Lilianas Vertrag*, der unter anderem besagt: „Zu Beginn deines Versorgungssegments und falls du vier oder mehr Dämonen mit unterschiedlichen Namen kontrollierst, gewinnst du die Partie.“ Dieser Spieler kontrolliert drei Dämonen mit unterschiedlichen Namen und eine verdeckte Kreatur ohne Namen, die durch einen Effekt ein Dämon ist. Da die vier Kreaturen eine ohne Namen umfassen, zählen sie nicht als vier Dämonen mit unterschiedlichen Namen. Die Fähigkeit von *Lilianas Vertrag* wird nicht ausgelöst.

201.2c Manche Zaubersprüche oder Fähigkeiten prüfen, ob ein Objekt einen anderen Namen hat als ein zweites Objekt oder eine Gruppe von Objekten. Das erste Objekt hat einen anderen Namen als diese Objekte, wenn das erste Objekt mindestens einen Namen hat und mit keinem der anderen Objekte einen Namen gemeinsam hat, auch wenn ein oder mehrere von den anderen Objekten keine Namen haben. Wenn das erste Objekt keinen Namen hat, hat es keinen anderen Namen als jedes der anderen Objekte, auch wenn diese anderen Objekte selbst Namen haben.

201.3 Manche Karten mit unterschiedlichen englischen Namen werden behandelt, als hätten sie den gleichen englischen Namen. Paare von Karten, auf die das zutrifft, haben *austauschbare* Namen.

201.3a Für den Zweck aller Regeln, Fähigkeiten und Effekte, die sich auf den Namen einer Karte beziehen, haben Objekte mit austauschbaren Namen den gleichen Namen. (Siehe Regeln 201.2a–b.)

201.3b Für den Zweck des Deckbaus und der Legalität in bestimmten Formaten haben Karten mit austauschbaren Namen den gleichen englischen Namen.

201.3c Wenn eine Karte zu einem späteren Zeitpunkt mit einem austauschbaren Namen gedruckt wird, hat die später gedruckte Karte in der unteren linken Ecke eine Kennzeichnung, die angibt, dass es sich um einen austauschbaren Namen handelt, und die mit dem Drei-Buchstaben-Code der Edition und der Sammlernummer auf den Originaldruck hinweist (siehe Regeln 213.1d.)

201.4 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, muss der Spieler einen Namen einer Karte in der *Oracle*-Kartenreferenz bestimmen. (Siehe Regel 108.1.) Ein Spieler kann nicht den Namen eines Spielsteins wählen, außer es ist

zugleich der Name einer Karte.

201.4a Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, muss der Spieler einen Namen einer Karte bestimmen, deren *Oracle*-Text zu diesen Eigenschaften passt. (Siehe [Regel 108.1](#).)

Beispiel: *Enteignen* besagt unter anderem: „Bestimme den Namen einer Artefaktkarte.“ Der Spieler kann den Namen einer beliebigen Artefaktkarte bestimmen, auch einer, die in dem Match-Format des aktuellen Spiels nicht zulässig ist. Der Spieler kann nicht Insel bestimmen, auch wenn eine Insel im Spiel durch einen Effekt in ein Artefakt verwandelt wurde.

201.4b Wenn der Spieler den Namen einer geteilten Karte bestimmen möchte, muss er den Namen einer Hälfte der geteilten Karte benennen, aber nicht beider Hälften. (Siehe [Regel 709](#).) Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, verwende nur die Eigenschaften dieser Hälfte, um zu ermitteln, ob dieser Name bestimmt werden kann.

201.4c Wenn der Spieler den alternativen Namen einer Wendekarte bestimmen möchte, kann er dies tun. (Siehe [Regel 710](#).) Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, verwende die Eigenschaften der Karte, wie sie durch die alternativen Eigenschaften verändert wurde, um zu ermitteln, ob dieser Name bestimmt werden kann.

201.4d Wenn der Spieler den Namen der Rückseite einer doppelseitigen Karte bestimmen möchte, kann er dies tun. (Siehe [Regel 712](#).) Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, verwende nur die Eigenschaften der Rückseite, um zu ermitteln, ob dieser Name bestimmt werden kann.

201.4e Wenn der Spieler den Namen der kombinierten Rückseite eines Paares Verschmelzen-Karten bestimmen möchte, kann er dies tun. (Siehe [Regel 712](#).) Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, verwende nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite, um zu ermitteln, ob dieser Name bestimmt werden kann.



201.4f Wenn der Spieler den alternativen Namen einer Abenteurer-Karte bestimmen möchte, kann er dies tun. (Siehe [Regel 715](#).) Wenn ein Spieler angewiesen wird, einen Kartennamen mit bestimmten Eigenschaften zu bestimmen, verwende die Eigenschaften, wie sie durch die alternativen Eigenschaften modifiziert wurden, um zu ermitteln, ob dieser Name bestimmt werden kann.

201.5 Text, der sich auf das Objekt, auf dem er ist, mit dessen Namen bezieht, meint nur dieses bestimmte Objekt und kein anderes Duplikat von sich, unabhängig von jeglichen Namensänderungen, die durch Spieleffekte herbeigeführt wurden.







201.5a Wenn der Effekt einer Fähigkeit einem Objekt eine Fähigkeit gibt, die sich mit einem Namen auf die Quelle der ersten Fähigkeit bezieht, bezieht sich der Name nur auf genau das Objekt, das die Quelle der ersten Fähigkeit ist. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nicht auf irgendein anderes Objekt, das denselben Namen hat wie die Quelle der ersten Fähigkeit. Wenn allerdings die zweite Fähigkeit außerdem die Quelle der ersten Fähigkeit in eine andere öffentliche Zone bewegt hat, bezieht sich der Name auf das Objekt, zu dem die Quelle in ihrer neuen Zone wurde. Das gilt auch, wenn die zweite Fähigkeit auf ein neues Objekt kopiert wird.

Beispiel: *Gossenschmutz* besitzt eine Fähigkeit, die lautet: „Immer wenn eine Nichtspielstein-Kreatur stirbt, die du kontrollierst, lege eine Schleimmarke auf den Gossenschmutz und erzeuge dann einen grünen Schlammwesen-Kreaturespielstein mit ‚Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Schleimmarken auf dem Gossenschmutz‘.“ Die Fähigkeit, die der Spielsteinkreatur gegeben wurde, schaut nur auf den *Gossenschmutz*, der den Spielstein erzeugt hat, nicht auf irgendeinen anderen *Gossenschmutz* im Spiel. Eine Kopie dieses Spielsteins hätte ebenfalls eine Fähigkeit, die sich nur auf den *Gossenschmutz* bezieht, der den Original-Spielstein erzeugt hat.

201.5b Wenn eine Fähigkeit eines Objekts sich mit dem Namen auf das Objekt bezieht, und ein Objekt mit einem anderen Namen erhält diese Fähigkeit, sollten alle Vorkommen des ersten Namens in der erhaltenen Fähigkeit, die sich mit dem Namen auf das erste Objekt bezieht, so behandelt werden, als wäre es der zweite Name.

Beispiel: Das *Quecksilber-Elementar* besagt unter anderem: „: Das Quecksilber-Elementar erhält bis zum Ende des Zuges alle aktivierten Fähigkeiten einer Kreatur deiner Wahl.“ Wenn es eine Fähigkeit erhält, die besagt „: Regeneriere den Knüppel-Troll.“ wird durch das Aktivieren dieser Fähigkeit das *Quecksilber-Elementar* regeneriert und nicht den *Knüppel-Troll*, von dem es diese Fähigkeit erhalten hat.

Beispiel: *Gletscherstrahl* ist ein Spontanzauber mit „arkane Kopplung“, der besagt „Der Gletscherstrahl fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“ Wenn er an *Zugriff des Kodamas* arkan gekoppelt wird, fügt dieser *Zugriff des Kodamas* dem gewählten Ziel die 2 Schadenspunkte zu.

Beispiel: Der *Dimir-Doppelgänger* besagt „  : Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Der Dimir-Doppelgänger wird zu einer Kopie dieser Karte und erhält diese Fähigkeit.“ Die Fähigkeit des *Dimir-Doppelgängers* wird mit einer *Runenklauenbär*-Karte als Ziel aktiviert. Der *Dimir-Doppelgänger* wird zu einer Kopie des *Runenklauenbären* und erhält eine Fähigkeit, die behandelt werden sollte, als laute sie „  : Schicke eine Kreaturenkarte deiner Wahl aus einem Friedhof ins Exil. Der Runenklauenbär wird zu einer Kopie dieser Karte und erhält diese Fähigkeit.“

201.5c Der Text auf manchen Karten bezieht sich mit einer verkürzten Form des Namens auf diese Karte. Die so verwendeten Vorkommen des verkürzten Namens werden behandelt, als ob sie den vollen Kartennamen benutzen würden.

201.6 Einige Karten haben als Promoausgabe oder Version mit alternativem Design eine zweite Titelzeile unterhalb der Namenszeile. Der Kartennamen, wie er in der *Oracle*-Kartenreferenz gelistet ist, wird in der zweiten Titelzeile angegeben, und in

der oberen linken Ecke erscheint ein alternativer Name. Für den Deckbau, die Spielregeln und Effekte haben diese Karten nur den Namen, der in der zweiten Titelzeile angegeben ist. Regeltext kann sich auch auf den alternativen Namen einer Karte beziehen; Vorkommen des alternativen Namens, die im Regeltext verwendet werden, beziehen sich auf den Namen, der in der zweiten Titelzeile angegeben ist. Der alternative Name hat keine Auswirkungen auf das Spiel.





202. Manakosten und Farbe


202.1 Die Manakosten einer Karte werden durch Manasymbole angezeigt, die nahe des oberen Randes der Karte gedruckt sind. (Siehe [Regel 107.4.](#)) Auf den meisten Karten sind diese Symbole in der oberen rechten Ecke gedruckt. Einige Karten aus der Edition *Blick in die Zukunft*TM besitzen alternative Rahmen, in denen die Manasymbole links neben der Illustration erscheinen.

202.1a Die Manakosten eines Objekts erklären, was ein Spieler aus seinem Manavorrat ausgeben muss, um diese Karte zu wirken. Sofern die Manakosten eines Objekts keine phyrexianischen Manasymbole enthalten (siehe [Regel 107.4f](#)), ist für das Bezahlen dieser Manakosten die Übereinstimmung des Typs mit jedem farbigen oder farblosen Manasymbol erforderlich, sowie das Bezahlen der generischen Manakosten, die in den Kosten angezeigt sind.

202.1b Einige Objekte haben keine Manakosten. Das umfasst üblicherweise alle Landkarten, sowie andere Karten, die keine Manasymbole an der Stelle haben, wo ihre Manakosten erscheinen würden, Spielsteine (es sei denn, der Effekt, der sie erzeugt, gibt etwas anderes an) und nicht herkömmliche *Magic*-Karten. Fehlende Manakosten stellen unbezahlbare Kosten dar (siehe [Regel 118.6](#)). Beachte, dass Länder ohne das Zahlen von Kosten gespielt werden (siehe [Regel 305](#), „Länder“).

202.2 Ein Objekt besitzt, unabhängig von der Farbe seines Rahmens, die Farbe oder die Farben der Manasymbole in seinen Kosten.

202.2a Die fünf Farben sind Weiß, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Das weiße Manasymbol wird durch * dargestellt, das blaue durch ein , das schwarze durch ein , das rote durch ein  und das grüne durch ein .

Beispiel: Ein Objekt mit Manakosten von 2* ist weiß, ein Objekt mit Manakosten von 2 ist farblos und eines mit Manakosten von 2* ist sowohl weiß als auch schwarz.

202.2b Objekte ohne farbiges Mana in ihren Manakosten sind farblos.

202.2c Ein Objekt mit zwei oder mehr verschiedenen farbigen Manasymbolen in seinen Manakosten besitzt alle Farben dieser Manasymbole. Die meisten mehrfarbigen Karten sind mit einem goldenen Rahmen gedruckt, aber das ist keine Bedingung dafür, dass eine Karte mehrfarbig ist.

202.2d Ein Objekt mit einem oder mehreren Hybrid-Manasymbolen und/oder phyrexianischen Manasymbolen in seinen Manakosten ist jede der Farben dieser Manasymbole zusätzlich zu allen anderen Farben, die das Objekt sein mag. (Die meisten Karten mit Hybrid-Manasymbolen in ihren Manakosten sind mit einem zweitönigen Rahmen gedruckt. Siehe [Regel 107.4e](#).)

202.2e Ein Objekt kann links von der Typenzeile einen Farbanzeiger besitzen. Das Objekt ist jede Farbe, die durch den Farbanzeiger angegeben ist. (Siehe [Regel 204](#).)



202.2f Effekte können die Farbe eines Objekts ändern, einem farblosen Objekt eine Farbe geben oder bewirken, dass ein farbiges Objekt farblos wird; siehe [Regel 105.3](#).

202.3 Der Manabetrag eines Objekts ist eine Zahl, die gleich der Gesamtsumme an Mana in dessen Manakosten ist, unabhängig von der Farbe.


Beispiel: Manakosten von 3 ergeben einen Manabetrag von 5.

202.3a Der Manabetrag eines Objekts ohne Manakosten ist 0, es sei denn, das Objekt ist die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen bleibenden Karte oder eine verschmolzene bleibende Karte.

202.3b Der Manabetrag der Rückseite einer transformierenden doppelseitigen bleibenden Karte oder eines Zauberspruchs wird berechnet, als ob sie die Manakosten der Vorderseite hätte. Falls die bleibende Karte oder der Zauberspruch eine Kopie von der Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte ist (auch wenn die Karte, die diese Kopie darstellt, selbst eine doppelseitige Karte ist), ist der Manabetrag dieser Kopie 0.

Beispiel: Der *Jagdmeister vom Kahlenberg* ist eine transformierende doppelseitige Karte mit den Manakosten 2. Sein Manabetrag ist 4. Nachdem er in seine andere Seite transformiert wurde (*Verwüster vom Kahlenberg*), bleibt sein Manabetrag 4.

Beispiel: Ein *Klon* kommt als Kopie des *Verwüsters vom Kahlenberg* ins Spiel. Sein Manabetrag ist 0.


Beispiel: Die *Insekten-Scheußlichkeit* ist die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte, deren Vorderseite die Manakosten  hat. Sie wird zu einer Kopie des *Verwüsters vom Kahlenberg*. Ihr Manabetrag wird zu 0.

202.3c Der Manabetrag einer verschmolzenen bleibenden Karte wird berechnet, als ob sie die kombinierten Manakosten der Vorderseiten von jeder Karte hätte, die sie darstellt. Falls die bleibende Karte eine Kopie von einer verschmolzenen bleibenden Karte ist (auch wenn diese Kopie durch zwei andere Verschmelzen-Karten dargestellt wird), ist der Manabetrag der Kopie 0.

202.3d Der Manabetrag einer geteilten Karte, die sich nicht auf dem Stapel befindet, oder eines fusionierten geteilten Zauberspruchs auf dem Stapel wird aus den kombinierten Manakosten der beiden Hälften ermittelt. In allen anderen Fällen, wenn sich eine geteilte Karte auf dem Stapel befindet, ergibt sich der Manabetrag des Zauberspruchs aus den Manakosten der Hälfte, die gewirkt wurde. Siehe Regel 709, „Geteilte Karten“.

202.3e Bei der Berechnung des Manabetrags eines Objekts mit **X** in seinen Manakosten wird X als 0 behandelt, solange das Objekt nicht auf dem Stapel ist, und als die Zahl, die dafür gewählt wurde, solange das Objekt auf dem Stapel ist.

202.3f Bei der Berechnung des Manabetrags eines Objekts mit einem Hybrid-Manasymbol in seinen Manakosten, nutze die größte Komponente jedes Hybrid-Symbols.

Beispiel: Der Manabetrag einer Karte mit Manakosten von  ist 3.

Beispiel: Der Manabetrag einer Karte mit Manakosten von  ist 6.

202.3g Jedes phyrexianische Manasymbol in den Manakosten einer Karte zählt 1 für ihren Manabetrag.

Beispiel: Der Manabetrag einer Karte mit Manakosten von  ist 3.

202.4 Jegliche zusätzlichen Kosten, die im Regeltext eines Objekts aufgeführt oder von einem Effekt auferlegt sind, sind nicht Teil der Manakosten. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.) Solche Kosten werden zur selben Zeit wie die anderen Kosten des Zauberspruchs bezahlt.

203. Illustration

203.1 Die Illustration ist in der oberen Hälfte einer Karte gedruckt und hat keine Auswirkung auf das Spiel. Zum Beispiel besitzt eine Kreatur nicht Flugfähigkeit, solange es nicht im Regeltext angegeben ist, selbst wenn sie als fliegend dargestellt wird.

204. Farbanzeiger

204.1 Der Farbanzeiger befindet sich links von der Typenzeile direkt unter der Illustration. Er besteht aus einem kreisförmigen Symbol, das mit einer oder mehreren Farben ausgefüllt ist. Ein Farbanzeiger taucht gewöhnlich auf Nichtland-Karten ohne Manakosten auf.

204.2 Ein Objekt mit einem Farbanzeiger ist jede Farbe, die durch den Farbanzeiger angegeben ist.

205. Typenzeile

205.1 Die Typenzeile befindet sich direkt unter der Illustration. Sie enthält den oder die Kartentypen einer Karte sowie ihre Untertypen und Obertypen, falls vorhanden.

205.1a Einige Effekte setzen den Kartentyp eines Objekts. In den meisten dieser Fälle ersetzt der neue Kartentyp oder ersetzen die neuen Kartentypen sämtliche vorhandenen Kartentypen. Lediglich ein Objekt mit dem Kartentyp Spontanzauber oder Hexerei behält diesen Typ bei. Zählmarken, Aufkleber, Effekte und für das Objekt notierter Schaden bleiben auf ihm, selbst dann, wenn sie für den neuen Typ bedeutungslos sind. Wenn ein Effekt einen oder mehrere Untertypen eines Objekts setzt, ersetzt der neue Untertyp oder ersetzen die neuen Untertypen gleichermaßen sämtliche vorhandenen Untertypen des entsprechenden Satzes (Kreaturentypen, Landtypen, Artefakttypen, Verzauberungstypen, Planeswalkertypen und Zauberspruchstypen). Wenn der Kartentyp eines Objekts entfernt wird, bleiben die Untertypen, die mit diesem Kartentyp in Beziehung stehen, erhalten, falls sie auch Untertypen eines Kartentyps sind, den das Objekt momentan besitzt; andernfalls sind sie ebenfalls für die gesamte Dauer entfernt, die der Kartentyp des Objekts entfernt ist. Das Entfernen eines Untertyps eines Objekts beeinflusst dessen Kartentypen überhaupt nicht.

205.1b Einige Effekte ändern den Kartentyp, Obertyp oder Untertyp eines Objekts, geben aber an, dass das Objekt einen früheren Kartentyp, Obertyp oder Untertyp beibehält. In solchen Fällen werden alle früheren Kartentypen, Obertypen und Untertypen des Objekts beibehalten. Diese Regel trifft auf Effekte zu, die die Formulierung „zusätzlich zu seinen anderen Typen“ benutzen oder angeben, dass es „immer noch [...]“, „auch noch [...]“ oder „weiterhin ein [Typ, Obertyp oder Untertyp]“ ist. Einige Effekte geben an, dass ein Objekt eine „Artefaktkreatur“ wird; diese Effekte erlauben dem Objekt ebenfalls, all seine früheren Kartentypen und Untertypen beizubehalten. Einige Effekte geben an, dass ein Objekt eine „[Kreaturentyp oder -typen] Artefaktkreatur“ wird; diese Effekte erlauben dem Objekt ebenfalls, all seine früheren Kartentypen und Untertypen außer Kreaturentypen beizubehalten, ersetzen jedoch alle vorherigen Kreaturentypen.

Beispiel: Eine Fähigkeit lautet: „Alle Länder sind 1/1-Kreaturen, die weiterhin Länder sind.“ Die beeinflussten Länder besitzen nun zwei Kartentypen: Kreatur und Land. Wenn es irgendwelche Länder gäbe, die auch Artefakte waren, bevor der Effekt der Fähigkeit auf sie zutraf, dann würden diese Länder „Land, Artefaktkreatur“ werden, nicht nur „Kreatur“. Der Effekt erlaubt ihnen sowohl den Artefakt- als auch den Land-Kartentyp beizubehalten. Außerdem behält jedes Land, das von der Fähigkeit betroffen ist, alle Landtypen und Obertypen, die es hatte, bevor die Fähigkeit einsetzte.

Beispiel: Eine Fähigkeit lautet: „Alle Artefakte sind 1/1-Artefaktkreaturen.“ Wenn eine bleibende Karte sowohl ein Artefakt als auch eine Verzauberung ist, wird sie eine Verzauberung, Artefaktkreatur.

205.2 Kartentypen

205.2a Die Kartentypen sind Artefakt, Gewölbe, Hexerei, Komplott, Kreatur, Land, Phänomen, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte, Vanguard, Verschwörung, Verzauberung und Weltenkarte. Siehe [Abschnitt 3](#), „Kartentypen“.

205.2b Einige Objekte besitzen mehr als einen Kartentyp (zum Beispiel eine Artefaktkreatur). Solche Objekte erfüllen die Kriterien für jeden Effekt, der auf irgendeinen ihrer Kartentypen zutrifft.

205.2c Spielsteine haben Kartentypen, obwohl sie keine Karten sind. Entsprechend verhält es sich mit Kopien von Zaubersprüchen und Kopien von Karten.

205.3 Untertypen

205.3a Eine Karte kann einen oder mehrere Untertypen in ihrer Typenzeile haben.

205.3b Bei allen Karten außer Kreaturen- und Weltenkarten sind Untertypen immer einzelne Wörter und nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Untertypen von Kreaturenkarten sind ein oder zwei Wörter, die nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt sind. Jedes Wort oder jede Kombination aus zwei Wörtern, wie sie in [Regel 205.3m](#) aufgelistet sind, ist ein einzelner Untertyp. Objekte außer Weltenkarten können mehrere Untertypen besitzen. Untertypen von Weltenkarten sind ebenfalls nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt, können jedoch aus mehreren Wörtern bestehen; alle Wörter nach dem Gedankenstrich sind zusammen ein einziger Untertyp.

Beispiel: „Standardland – Gebirge“ bedeutet, die Karte ist ein Land mit dem Untertyp Gebirge. „Kreatur – Goblin, Zauberer“ bedeutet, die Karte ist eine Kreatur mit den Untertypen Goblin und Zauberer. „Artefakt – Ausrüstung“ bedeutet, die Karte ist ein Artefakt mit dem Untertyp Ausrüstung.

205.3c Wenn eine Karte mit mehreren Kartentypen einen oder mehrere Untertypen besitzt, steht jeder Untertyp in Bezug mit seinem entsprechenden Kartentyp.

Beispiel: Die Typenzeile der *Laube der Dryaden* besagt: „Land, Kreatur – Wald, Dryade“. Wald ist ein Landtyp und Dryade ein Kreaturentyp.

205.3d Ein Objekt kann keinen Untertyp erhalten, der nicht einem der Kartentypen dieses Objekts entspricht.

205.3e Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, einen Untertyp zu wählen, muss dieser Spieler einen und nur einen existierenden Untertyp wählen, und der Untertyp muss vom entsprechenden Kartentyp sein. Zum Beispiel kann der Spieler keinen Landtyp wählen, wenn eine Anweisung fordert, einen Kreaturentyp zu wählen.

Beispiel: Wenn ein Kreaturentyp zu wählen ist, dann sind „Meervolk“ oder „Zauberer“ zulässig, aber „Meervolk, Zauberer“ ist es nicht. Wörter wie „Artefakt“, „Gegner“, „Sumpf“ oder „Lastwagen“ können nicht gewählt werden, weil sie keine Kreaturentypen sind.

205.3f Viele Karten wurden mit Kartentypen gedruckt, die es heute nicht mehr gibt. Viele Karten haben rückwirkend Untertypen erhalten. Benutze die *Oracle*-Kartenreferenz, um die Untertypen einer Karte zu bestimmen. (Siehe [Regel 108.1](#).)

205.3g Artefakte haben ihren eigenen, einmaligen Satz an Untertypen; diese Untertypen werden *Artefakttypen* genannt. Die Artefakttypen sind Almetall, Attraktion (siehe [Regel 717](#)), Ausrüstung (siehe [Regel 301.5](#)), Befestigung (siehe [Regel 301.6](#)), Blut, Fahrzeug (siehe [Regel 301.7](#)), Gerät, Gold, Hinweis, Inkubator, Kraftstein, Lageplan, Schatz, Speise und Wackelpuppe.

205.3h Verzauberungen haben ihren eigenen, einmaligen Satz an Untertypen; diese Untertypen werden *Verzauberungstypen* genannt. Die Verzauberungstypen sind Aura (siehe [Regel 303.4](#)), Fall (siehe [Regel 719](#)), Fluch, Hintergrund, Kartusche, Klasse (siehe [Regel 716](#)), Rolle (siehe [Regel 303.7](#)), Rune, Sage (siehe [Regel 714](#)), Schrein und Splitter.

205.3i Länder haben ihren eigenen, einmaligen Satz an Untertypen; diese Untertypen werden *Landtypen* genannt. Die Landtypen sind Ebene, Gebirge, Höhle, Hort, Insel, Kraftwerk, Mine, Ort, Sphäre, Sumpf, Tor, Turm, Urzas, Wald und Wüste. Von dieser Liste sind Ebene, Gebirge, Insel, Sumpf und Wald *Standardlandtypen*. Siehe [Regel 305.6](#).

205.3j Planeswalker haben ihren eigenen, einmaligen Satz an Untertypen; diese Untertypen werden *Planeswalkertypen* genannt. Die Planeswalkertypen sind Ajani, Aminatou, Angrath, Arlinn, Ashiok, Bahamut, Basri, Bolas, Calix, Chandra, Comet, Dack, Dakkon, Daretti, Davriel, Dihada, Domri, Dovin, Ellywick, Elminster, Elspeth, Estrid, Freyalise, Garruk, Gideon, Grist, Guff, Huatli, Jace, Jared, Jaya, Jeska, Kaito, Karn, Kasmina, Kaya, Kiora, Koth, Liliana, Lolth, Lukka, Minsc, Mordenkainen, Nahiri, Narset, Niko, Nissa, Nixilis, Oko, Ral, Rowan, Saheeli, Samut, Sarkhan, Serra, Sivitri, Sorin, Szat, Tamiyo, Tasha, Teferi, Teyo, Tezzeret, Thibalt, Tyvar, Ugin, Urza, Venser, Vivien, Vraska, Vronos, Will, Windgrace, Wrenn, Xenagos, Yanggu, Yanling und Zariel.

205.3k Spontanzauber und Hexereien teilen sich ihre Liste an Untertypen; diese Untertypen werden *Zauberspruchtypen* genannt. Die Zauberspruchtypen sind Abenteuer, Arkan, Falle und Lektion.

205.3m Kreaturen und Stammeskarten teilen sich ihre Liste an Untertypen; diese Untertypen werden *Kreaturentypen* genannt. Die Kreaturentypen sind Adliger, Ältester, Angestellter, Antilope, Archon, Armee, Assassine, Astartes, Äthergeborener, Atog, Auerochse, Außerirdischer, Auster, Avatar, Azra, Ballon, Bär, Barbar, Barde, Basilisk, Baumhirte, Berater, Berserker, Bestie,

Betrachter, Biber, Blinkmotte, Bobbel, Bogenschütze, Bold, Bringer, Brut, Buboh, Bürger, Buschköter, Camarid, Chimäre, Clown, C'tan, Custodes, Cyberman, Dachs, Dalek, Dämon, Darsteller, Dauthi, Deserteur, Detektiv, Diener, Dinosaurier, Doctor, Drache, Drohne, Druide, Dryade, Dschinn, Egel, Ei, Eichhörnchen, Eidechse, Einhorn, Eldrazi, Elementarwesen, Elefant, Elf, Engel, Fahnenträger, Faultier, Feenwesen, Feigling, Fisch, Fledermaus, Flusspferd, Forscher, Fraktalwesen, Freihändler, Frettchen, Frosch, Fuchs, Gargoyle, Gast, Gehäuseschnecke, Geist, Gesinde, Gestaltwandler, Gewürm, Gith, Gnoll, Gnom, Goblin, Golem, Gorgo, Gott, Greif, Gremlin, Gürteltier, Hai, Halbgott, Halbling, Hamster, Handwerker, Harpyie, Hase, Hexenmeister, Hippogriff, Hirsch, Homarid, Homunculus, Hund, Hyäne, Hydra, Ifrit, Illusion, Inkarnation, Inquisitor, Insekt, Juggernaut, Kamel, Karibu, Katze, Kavu, Keim, Kind, Kirin, Kithkin, Kleriker, Kneifer, Kobold, Kojote, Konstrukt, Kor, Krabbe, Krake, Krieger, Krokodil, Laich, Lama, Lamia, Lammasu, Leibeigener, Leiche, Leviathan, Lhurgoyf, Mantikor, Mastikor, Mauer, Maulwurf, Maus, Meervolk, Mensch, Menschenaffe, Methathran, Milbe, Minotaurus, Modulon, Mönch, Mondvolk, Montaguearbeiter, Monteur, Mungo, Mutant, Myr, Mystiker, Nachtmahr, Nachtschrat, Nashorn, Nautilus, Necron, Nephilim, Nervensäge, Ninja, Noggele, Nomade, Nympe, Ochse, Oger, Oktopus, Ophis, Opossum, Orgg, Ork, Otter, Pegasus, Pentavit, Pferd, Pflanze, Phelddagrif, Phoenix, Phyrexianer, Pilot, Pilzwesen, Pirat, Prätor, Primarch, Prisma, Qualle, Ratte, Räuber, Rebell, Reflexion, Reittier, Remasuri, Riese, Ritter, Roboter, Salamander, Samurai, Sand, Saproling, Satyr, Sceada, Schaf, Schakal, Schamane, Schatten, Schildkröte, Schlachtschiff, Schlammwesen, Schlange, Schnecke, Schrecken, Schuppentier, Schwamm, Seestern, Seltsamkeit, Servo, Sirene, Skelett, Skorpion, Skulptur, Slith, Soldat, Söldner, Soltari, Späher, Specter, Sphäre, Sphinx, Spielertyp, Spinne, Splitter, Spruchwandler, Stachel, Stachelschwein, Surrakar, Synth, Tentakel, Tetravit, Teufel, Teufelsbraten, Thalagos, Thopter, Thrull, Tiefling, Time-Lord, Tintenfisch, Tintling, Trilobit, Triskelavit, Troll, Tyranide, Überlebender, Überträger, Ungeziefer, Vampir, Vedalken, Verbündeter, Verwerter, Vettel, Vielfraß, Vogel, Vogelscheuche, Wal, Walross, Waldläufer, Waschbär, Wasserschwein, Werwolf, Wildschwein, Wolf, Wolpertinger, Wombat, Wraith, Wurm, Yeti, Zauberer, Zecke, Zentaur, Ziege, Zobel, Zombie, Zuber, Zwerg und Zyklon. [Ein Teil dieser Regel ist nur im Englischen zutreffend und wurde daher nicht übersetzt.]

205.3n Weltkarten haben ihren eigenen, einmaligen Satz an Untertypen; diese Untertypen werden *Weltkartentypen* genannt. Die Weltkartentypen sind Der Abyssus, Alara, Alfava Metraxis, Amonkhet, Androzani Minor, Antausia, Apalapucia, Arcavios, Arkhos, Außerhalb der Mutter-Spiralgalaxie, Azgol, Belenon, Die Bibliothek, Bolas Reich der Meditation, Capenna, Cridhe, Dalek-Asylum, Darillium, Dominaria, Eclair, Eldraine, Equilor, Erde, Ergamon, Fabacin, Fiora, Gallifrey, Gargantuar, Gobakhan, Ichor, Innistrad, Iquatana, Ir, Ixalan, Kaladesh, Kaldheim, Kamigawa, Kandoka, Karsus, Kephalai, Kinshala, Kolbahan, Kylem, Kyneth, Lorwyn, Luyion, Mars, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mond, Mongseng, Muraganda, Neue Erde, Das Neue Phyrexia, Pferdekopfnebel, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Raumschiff, Ravnica, Regatha, Segovia, Serras Reich, Shadowmoor, Shandalar, Shenmeng, Skaro, Tarkir, Theros, Trenzalore, Ulgrotha, Unbekannter Planet, Valla, Vryn, Wildfire, Xerex, Zeit, Zendikar und Zhalfir.

205.3p Eine Gewölbekarte (*Unterstadt*) hat einen Untertyp; dieser Untertyp wird *Gewölbetyp* genannt. Dieser Gewölbetyp ist Unterstadt.

205.3q Schlachtenkarten haben einen einzigartigen Untertyp; dieser Untertyp wird *Schlachtentyp* genannt. Dieser Schlachtentyp ist Belagerung.

205.3r Komplottkarten, Phänomenkarten, Vanguard-Karten und Verschwörungskarten haben keine Untertypen.

205.4 Obertypen

205.4a Ein Objekt kann einen oder mehrere *Obertypen* besitzen. Die Obertypen einer Karte sind direkt vor ihren Kartentypen gedruckt. Die Obertypen sind Andauernd, Legendar, Standard, Verschneit und Welt.

205.4b Der Obertyp eines Objekts ist unabhängig von dessen Kartentyp und Untertyp, auch wenn einige Obertypen eng mit bestimmten Kartentypen in Verbindung gebracht werden. Das Ändern der Kartentypen oder Untertypen eines Objekts ändert nicht dessen Obertyp. Das Ändern des Obertyps eines Objekts ändert nicht dessen Kartentypen oder Untertypen. Wenn ein Objekt einen Obertyp erhält oder verliert, behält es alle anderen Obertypen, die es besaß.

Beispiel: Eine Fähigkeit lautet: „Alle Länder sind 1/1-Kreaturen, die weiterhin Länder sind.“ Wenn irgendeines der beeinflussten Länder legendar war, ist es weiterhin legendar.

205.4c Jedes Land mit dem Obertyp „Standard“ ist ein Standardland. Jedes Land, das diesen Obertyp nicht besitzt, ist ein Nichtstandardland, auch wenn es ein Standardland besitzt.

Karten, die in Editionen vor dem Hauptset *Achte Edition* gedruckt wurden, verwenden nicht das Wort „Standard“, um ein Standardland zu kennzeichnen. Karten von diesen Editionen mit den folgenden Namen sind Standardländer und haben entsprechende Errata in der *Oracle*-Kartenreferenz erhalten: *Ebene*, *Gebirge*, *Insel*, *Sumpf*, *Wald*, *Verschneite Ebene*, *Verschneite Insel*, *Verschneiter Sumpf*, *Verschneiter Wald* und *Verschneites Gebirge*.

205.4d Jede bleibende Karte mit dem Obertyp „Legendar“ ist Gegenstand der zustandsbasierten Aktion für legendäre bleibende Karten, auch die „Legendenregel“ genannt (siehe Regel 704.5j).

205.4e Jeder Spontanzauber und jede Hexerei mit dem Obertyp „Legendar“ ist Gegenstand einer Einschränkung für das Wirken dieses Zauberspruchs. Ein Spieler kann einen legendären Spontanzauber oder eine legendäre Hexerei nicht wirken, es sei denn, dieser Spieler kontrolliert eine legendäre Kreatur oder einen legendären Planeswalker.

205.4f Jede bleibende Karte mit dem Obertyp „Welt“ ist Gegenstand der zustandsbasierten Aktion für bleibende Welt-Karten, auch

die „Weltenregel“ genannt (siehe Regel 704.5k).

205.4g Jede bleibende Karte mit dem Obertyp „verschneit“ ist eine verschneite bleibende Karte. Jede bleibende Karte, die diesen Obertyp nicht besitzt, ist eine nichtverschneite bleibende Karte, unabhängig von ihrem Namen.

205.4h Jede Komplottkarte mit dem Obertyp „andauernd“ ist von den zustandsbasierten Aktion für Komplotte ausgenommen (siehe Regel 704.6e).

206. Erweiterungssymbol

206.1 Das Erweiterungssymbol zeigt an, aus welcher Edition eine *Magic*-Karte ist. Es ist ein kleines Bild, das normalerweise unter der rechten Ecke der Illustration gedruckt ist. Es hat keinen Einfluss auf das Spiel.

206.2 Die Farbe des Erweiterungssymbols zeigt die Seltenheit der Karte in ihrer Edition an. Ein rot-oranges Symbol zeigt an, dass die Karte sagenhaft ist. Ein goldenes Symbol zeigt an, dass die Karte selten ist. Ein silbernes Symbol zeigt an, dass die Karte nicht so häufig ist. Ein schwarzes oder weißes Symbol zeigt an, dass die Karte häufig oder ein Standardland ist. Ein violettes Symbol zeichnet eine spezielle Rarität aus; bisher haben nur die zeitverschobenen Karten aus *Zeitspirale*TM, die seltener sind als die seltenen Karten der Edition, ein violettes Erweiterungssymbol. (Vor der Edition *Exodus*TM waren alle Erweiterungssymbole schwarz, unabhängig von ihrer Seltenheit. Auch besaßen Hauptsets von *Magic* vor der *Sechsten Edition*, mit der Ausnahme des Hauptsets der *Fünften Edition* in vereinfachtem Chinesisch, überhaupt keine Erweiterungssymbole.)

206.3 Früher prüfte ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Karten einer bestimmten Edition beeinflusst, das Erweiterungssymbol dieser Edition. Diese Karten haben Errata in der *Oracle*-Kartenreferenz erhalten, sodass sie Karten beeinflussen, die „einen Namen haben, der in einer bestimmten Edition ursprünglich gedruckt wurde“.

206.3a Eine Karte (*City in a Bottle*) bezieht sich auf bleibende Karten und Karten mit einem Namen, der in der Erweiterung *Arabian Nights*TM ursprünglich gedruckt wurde. Diese Karten sind *Abu Ja'far*, *Aladdin*, *Aladins Wunderlampe*, *Aladins Ring*, *Ali Baba*, *Ali from Cairo*, *Army of Allah*, *Bazaar of Baghdad*, *Vogelmädchen*, *Suleimans Flasche*, *Messingmann*, *Camel*, *City in a Bottle*, *Messingstadt*, *Cuombajj Witches*, *Cyclone*, *Tanzender Krummsäbel*, *Dandân*, *Wüste*, *Desert Nomads*, *Wüstensturm*, *Diamond Valley*, *Drop of Honey*, *Schlachtroß*, *Elephant Graveyard*, *El-Hajjâj*, *Wüstenräuber*, *Erhnam-Dschinn*, *Auge um Auge*, *Lebertran*, *Fliegender Teppich*, *Fliegende Männer*, *Ghazbánoger*, *Riesenschildkröte*, *Guardian Beast*, *Hasran Ogress*, *Hurr-Schakal*, *Ifh-Biff Efreet*, *Inseltisch Jasconius*, *Island of Wak-Wak*, *Jandors Ring*, *Jandors Satteltaschen*, *Jeweled Bird*, *Jihad*, *Junún Ifrit*, *Juzám Djinn*, *Khabál Ghoul*, *King Suleiman*, *Kird der Menschenaffe*, *Library of Alexandria*, *Magnetberg*, *Merchant Ship*, *Metamorphosis*, *Mijae-Dschinn*, *Maurische Reiterei*, *Nafs Brillenschlange*, *Oase*, *Old Man of the Sea*, *Oubliette*, *Frömmigkeit*, *Pyramiden*, *Bißender Schmied*, *Ring of Ma'rûf*, *Rukh-Ei*, *Sandals of Abdallah*, *Sandsturm*, *Serendib Djinn*, *Serendib Ifrit*, *Shahrazad*, *Sindbad der Seefahrer*, *Singing Tree*, *Hexenkönigin*, *Stone-Throwing Devils*, *Instabile Mutation*, *War Elephant*, *Wyluli-Wolf* und *Ydwen Efreet*.

206.3b Eine Karte (*Golgothian Sylex*) bezieht sich auf bleibende Karten mit einem Namen, der in der Erweiterung *Antiquities*TM ursprünglich gedruckt wurde. Diese Karten sind *Amulett aus Kroog*, *Argivian Archaeologist*, *Argivian Blacksmith*, *Argothian Pixies*, *Argothian Treefolk*, *Armageddon-Uhr*, *Artifact Blast*, *Artifact Possession*, *Artifact Ward*, *Ashnods Altar*, *Ashnods Kampfausrüstung*, *Ashnods Umformer*, *Atog*, *Sturmramme*, *Bronzetafel*, *Candelabra of Tawnos*, *Schutzkreis gegen Artefakte*, *Citanul Druid*, *Lehmstatue*, *Mechanischer Vogel*, *Der Koloss von Sardia*, *Korallenhelm*, *Zahn der Zeit*, *Verfluchte Streckbank*, *Damping Field*, *Detonation*, *Drafna's Restoration*, *Drachenmaschine*, *Waffenschmied der Zwerge*, *Energiefluktuation*, *Feldons Rute*, *Gaea's Avenger*, *Gate to Phyrexia*, *Goblin Artisans*, *Golgothian Sylex*, *Kartätsche*, *Haunting Wind*, *Hurkyls Erinnerung*, *Elfenbeinturm*, *Calums Zauberbuch*, *Martyrs of Korlis*, *Mightstone*, *Mühlstein*, *Mishras Fabrik*, *Mishras Kriegsmaschine*, *Mishra's Workshop*, *Obelisk der Loslösung*, *Opfertisch*, *Orcish Mechanics*, *Ornithopter*, *Phyrexian Gremlins*, *Power Artifact*, *Powerleech*, *Priest of Yawgmoth*, *Urlehm*, *Streckbank*, *Rakalite*, *Rekonstruktion*, *Umgekehrte Polarität*, *Raketenwerfer*, *Weiser von Lat-Nam*, *Gestaltwandler*, *Zerschmetternder Sturm*, *Staff of Zegon*, *Tagebaumine*, *Su-Chi*, *Tablet of Epityr*, *Tawnos's Coffin*, *Tawnos' Zauberstab*, *Tawnos' Waffen*, *Tetravus*, *Titanias Lied*, *Transmute Artifact*, *Triskelion*, *Urzas Rächer*, *Urza's Chalice*, *Urzas Bergwerk*, *Urza's Miter*, *Urzas Kraftwerk*, *Urzas Turm*, *Speermauer*, *Weakstone*, *Xenischer Poltergeist*, *Yawgmoth-Dämon* und *Yotischer Söldner*.

206.3c Eine Karte (*Glocke der Apokalypse*) bezieht sich auf bleibende Karten mit einem Namen, der in der Erweiterung *Heimatländer*TM ursprünglich gedruckt wurde. Diese Karten sind *Abteigargoylen*, *Oberin der Abtei*, *Äthersturm*, *Armax' Turm*, *Hinterhalt*, *Lauernde Räuber*, *Anabischer Vorfahr*, *Anaba-Leibwächter*, *Anaba-Schamane*, *Anaba-Geisterbeschwörer*, *Konstabler von An-Havva*, *Gasthaus von An-Havva*, *An-Havva*, *Ruinen von An-Zerrin*, *Glocke der Apokalypse*, *Herbstweide*, *Die Abtei von Aysen*, *Aysenischer Bürokrat*, *Aysenische Kreuzritter*, *Der Hellweg nach Aysen*, *Bakis Fluch*, *Baron Sengir*, *Die wilden Wanderer*, *Schwarze Kutsche*, *Gesichtsverlust*, *Rückenpanzer*, *Schloß Sengir*, *Friedhofspforte*, *Kettenstarre*, *Chandler*, *Mechanische Gnome*, *Mechanische Streitroß*, *Mechanischer Schwarm*, *Korallenriff*, *Dunkler Irrgarten*, *Herbsttochter*, *Todesprediger*, *Didgeridoo*, *Schinderei*, *Trockenheit*, *Zwergenpony*, *Zwergischer Seefahrerclan*, *Zwergenkaufmann*, *Ebenhölzernes Nashorn*, *Eron der Unbarmherzige*, *Verdampfen*, *Edler der Feen*, *Einhornschlachtfest*, *Feroz' Bann*, *Bewohner von An-Havva*, *Vergessen*, *Trauermarsch*, *Geisterhunde*, *Riesenalbatros*, *Riesenauster*, *Großmutter Sengir*, *Größerer Werwolf*, *Hazduhr*, *der Abt*, *Grabstein*, *Herzwolf*, *Hungrige Nebelschwaden*, *Ihsans Schatten*, *Irini Sengir*, *Fluch der Eisenklaue*, *Jinx*, *Joven*, *Jovens Frettchen*, *Jovens Werkzeuge*, *Koskunfälle*, *Koskunfestung*, *Labyrinthminotaurus*, *Springende Eidechse*, *Blutegel*, *Mammut-Zaumzeug*, *Marjhan*, *Gedächtnislücke*, *Handelsvertrag*, *Mesafalke*, *Mystisches Dekret*, *Narwal*, *Orkmine*, *Ursprüngliche Ordnung*, *Prophezeiung*, *Rashka*, *die Schlächterin*, *Riffpiraten*, *Erneuerung*, *Vergeltung*, *Reveka*, *Gelehrte Zauberin*, *Wurzelspinne*, *Wurzeln*, *Roterthopter*, *Rysoriandachs*, *Samitischer Alchimist*, *Meeresfee*, *Meerestroll*, *Sengirischer Autokrat*, *Sengirs Fledermäuse*, *Serras Vogelpark*, *Serras Menagerie*, *Serranische Inquisitoren*, *Serra-Paladin*, *Gezackte Pfeile*, *Schrumpfen*, *Sorayna*, *die Falknerin*, *Gespenstische*

Bären, Timmerianische Unholde, Folterung, Handelskarawane, Waffenruhe, Veldrane von Sengir, Seetangmauer, Weidenfee, Weidenpriesterin, Winterhimmel und Zauberschule.

206.4 Spieler können Karten von beliebigen Editionen in ihren *Constructed*-Decks verwenden, wenn diese Karten in einem Editionen erschienen sind, das in diesem Format zulässig ist (oder diese Karten ausdrücklich durch die *Magic: The Gathering* Turnierregeln erlaubt sind). Die aktuellen Festlegungen für die *Constructed*-Formate sind in den *Magic: The Gathering* Turnierregeln zu finden (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

206.5 Die vollständige Liste der Editionen und Erweiterungssymbole ist im Kartenset-Archiv auf der *Magic*-Webseite zu finden (Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive).

207. Textbox

207.1 Die Textbox ist in der unteren Hälfte der Karte gedruckt. Sie enthält gewöhnlich Regeltext, der die Fähigkeiten der Karte angibt.

207.2 Die Textbox kann auch kursiven Text enthalten, der keine Spielfunktion besitzt.


207.2a *Erinnerungstext* ist kursiver Text in Klammern, der eine Regel zusammenfasst, die auf diese Karte zutrifft. Er erscheint üblicherweise in der gleichen Zeile wie die Fähigkeit, auf die er sich bezieht, aber er kann auch in einer eigenen Zeile erscheinen, wenn er sich auf einen Aspekt der Karte bezieht, der keine Fähigkeit ist.

207.2b *Anekdotentext* ist kursiver Text, der, wie die Illustration, dem Spiel künstlerische Wirkung hinzufügt. Er erscheint normalerweise unterhalb des Regeltextes.

207.2c Ein *Fähigkeitswort* erscheint kursiv am Beginn einiger Fähigkeiten. Fähigkeitswörter sind ähnlich wie Schlüsselwörter, indem sie Karten verbinden, die eine ähnliche Funktionsweise besitzen, aber sie haben keine spezielle Regelbedeutung und keine individuellen Einträge im Ausführlichen Regelwerk. Die Fähigkeitswörter sind Abstieg 4, Abstieg 8, Adamant, Addendum, Allianz, Ausstrahlung, Bataillon, Blutrausch, Blutzoll, Bodenloser Abstieg, Delirium, Dilemma des Konzils, Domäne, Eminenz, Erhabenheit, Erziernen, Farbwert, Feier, Geheimes Konzil, Gewaltig, Grenzwert, Heroisch, Hexenzirkel, Inspiriert, Konstellation, Konvergenz, Landung, Leutnant, Magiefertigkeit, Metallkunst, Mitstreiter, Morbide, Paradoxon, Rebellion, Rudeltaktik, Schicksalsstunde, Streben, Totenwelt, Überfall, Verhandlungen, Verlockendes Angebot, Versessenheit, Verwandtschaft, Wegfegen, Wildheit, Wille des Rates, Zauberkunst, Zusammenarbeiten und Zusammenkunft.

207.2d Wie Fähigkeitswörter erscheinen auch *Anekdotenelemente* kursiv am Beginn einiger Fähigkeiten. Anekdotenelemente ergänzen die Fähigkeiten um eine griffige Beschreibung, aber sie haben keine spezielle Regelbedeutung und sind nicht im Ausführlichen Regelwerk aufgeführt. Während ein Fähigkeitswort Fähigkeiten mit ähnlicher Funktionsweise verbindet, ist jedes Anekdotenelement maßgeschneidert für die Fähigkeit, mit der es zusammen erscheint.

207.3 Manche Karten haben dekorative Symbole im Hintergrund ihrer Textboxen. Zum Beispiel erscheint ein Gildensymbol in der Textbox vieler Karten, die mit den Gilden von *Ravnica* verbunden sind, und ein Fraktionssymbol erscheint in der Textbox der meisten Karten aus *Die Narben von Mirrodin*TM. In ähnlicher Weise enthalten viele Promokarten dekorative Symbole. Diese Symbole haben keinen Einfluss auf das Spielgeschehen.

207.4 Das Chaos-Symbol  erscheint in der Textbox jeder Weltenkarte links von einer ausgelösten Fähigkeit, die auslöst, wenn Chaos ausbricht. Das Symbol hat selbst keine Regelbedeutung. Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.

207.5 Eine Karte (*Kryptische Felstürme*) hat einen Satz von Symbolen unterhalb der Textbox, die jede Farbe repräsentieren, und eine Fähigkeit, die einen Spieler anweist, zwei dieser Farben einzukreisen, sowie er sein Deck baut. Um eine Farbe einzukreisen, kreist der Spieler das Manasymbol der Farbe ein (oder kennzeichnet es auf andere Weise deutlich). Das Manasymbol jeder der eingekreisten Farben wird Teil des gedruckten Regeltextes dieser Karte (siehe Regel 613.1) und beeinflusst die Farbidentität dieser Karte (siehe Regel 903.4).

208. Stärke/Widerstandskraft

208.1 Eine Kreatur besitzt in ihrer unteren rechten Ecke zwei Zahlen, die durch einen Schrägstrich voneinander getrennt sind. Die erste Zahl ist ihre Stärke (der Schaden, den die Kreatur im Kampf zufügt); die zweite Zahl ist ihre Widerstandskraft (der Schaden, der benötigt wird, um die Kreatur zu zerstören). Zum Beispiel bedeutet 2/3, die Kreatur besitzt Stärke 2 und Widerstandskraft 3. Stärke und Widerstandskraft können durch Effekte auf bestimmte Werte geändert oder gesetzt werden.

208.2 Statt einer festen Zahl haben einige Kreaturenkarten eine Stärke und/oder eine Widerstandskraft, die einen Stern (*) enthält.

208.2a Die Karte kann eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit haben, die ihre Stärke und/oder Widerstandskraft gemäß einer angegebenen Bedingung setzt. (Siehe Regel 604.3.) Solch eine Fähigkeit ist formuliert als „[Stärke oder Widerstandskraft] [dieser Kreatur] ist gleich...“ oder „Stärke und Widerstandskraft [dieser Kreatur] sind jeweils gleich...“ Diese Fähigkeit wirkt überall, selbst außerhalb des Spiels. Wenn die Fähigkeit eine Zahl nutzen muss, die nicht bestimmt werden kann, auch innerhalb einer Berechnung, benutzt sie 0 anstelle dieser Zahl.

Beispiel: *Jarkelds vergessener Orden* besitzt Stärke und Widerstandskraft gleich 1+*. Er hat die Fähigkeit „Sowie Jarkelds vergessener Orden ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner.“ und „Stärke und Widerstandskraft von Jarkelds vergessenem Orden

sind jeweils gleich 1 plus der Anzahl an Kreaturen, die dieser Gegner kontrolliert.“ Solange *Jarkelds vergessener Orden* nicht im Spiel ist, gibt es keinen bestimmten Gegner. Seine Stärke und Widerstandskraft sind jeweils gleich 1 plus 0, also ist er 1/1.

208.2b Die Karte kann eine statische Fähigkeit haben, die einen Ersatzeffekt erzeugt, der die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur auf einen von mehreren möglichen Werten setzt, sowie die Kreatur ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird. (Siehe Regel 614, „Ersatzeffekte“.) Solch eine Fähigkeit ist formuliert als „Sowie [diese Kreatur] ins Spiel kommt...“, „Sowie [diese Kreatur] aufgedeckt wird...“ oder „[Dieser Kreatur] kommt als ... ins Spiel.“ und führt zwei oder mehr mögliche Werte für Stärke und Widerstandskraft auf (und kann außerdem auch weitere Eigenschaften aufführen). Die mit diesen Effekten gewählten oder bestimmten Eigenschaften beeinflussen die kopierbaren Werte der Kreatur. (Siehe Regel 707.2.) Wenn sich die Karte nicht im Spiel befindet, werden ihre Stärke und Widerstandskraft jeweils als 0 gewertet.

208.3 Eine bleibende Nichtkreaturen-Karte besitzt weder Stärke noch Widerstandskraft, selbst wenn sie eine Karte mit Stärke und Widerstandskraft auf sich gedruckt ist (so wie ein Fahrzeug). Ein Nichtkreaturen-Objekt, das sich nicht im Spiel befindet, hat nur dann Stärke und Widerstandskraft, wenn es Stärke und Widerstandskraft auf sich gedruckt hat.

208.3a Falls ein Effekt erzeugt würde, der die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft einer bleibenden Karte, die keine Kreatur ist, auf bestimmte Werte setzt oder anderweitig ihre Stärke und/oder -Widerstandskraft verändert, wird dieser Effekt erzeugt, auch wenn er nichts tut, bis diese bleibende Karte eine Kreatur wird.

Beispiel: Der *Erfahrene Rennfahrer* hat die Fähigkeit „Immer wenn der Erfahrene Rennfahrer ein Fahrzeug bemannt, erhält das Fahrzeug +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“ und wird getappt, um die Bemannung-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen. Diese ausgelöste Fähigkeit wird verrechnet, während das Fahrzeug, das bemannt wird, noch keine Kreatur ist. Der dauerhafte Effekt wird erzeugt und gilt für das Fahrzeug, sobald es eine Kreatur geworden ist.

208.4 Manche Effekte beziehen sich auf die „Basis-Stärke“, „Basis-Widerstandskraft“ oder „Basis-Stärke und -Widerstandskraft“ einer Kreatur.

208.4a Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur auf bestimmte Werte setzen, können sich auf die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft beziehen. Andere dauerhafte Effekte können die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur weiter verändern. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.

208.4b Manche Effekte prüfen die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft einer Kreatur. Diese Effekte sehen die Eigenschaften der Kreatur nach Anwendung aller Eigenschafts-definierenden Fähigkeiten und Fähigkeiten, die die Stärke und/oder Widerstandskraft setzen, und ignorieren alle Effekte, die die Stärke und/oder Widerstandskraft der Kreatur verändern, ohne sie zu setzen. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.

208.5 Falls eine Kreatur keinen Wert für ihre Stärke hat, ist ihre Stärke 0. Das Gleiche gilt für ihre Widerstandskraft.

209. Loyalität

209.1 Jede Planeswalkerkarte hat in ihrer unteren rechten Ecke eine Loyalitätszahl gedruckt. Diese gibt ihre Loyalität an, solange sie nicht im Spiel ist, und sie gibt außerdem an, dass der Planeswalker mit so vielen Loyalitätsmarken auf sich ins Spiel kommt (siehe Regel 306.5b).

209.2 Eine aktivierte Fähigkeit mit einem Loyalitätssymbol in den Kosten ist eine Loyalitätsfähigkeit. Loyalitätsfähigkeiten folgen besonderen Regeln: Ein Spieler kann eine Loyalitätsfähigkeit einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, während einer Hauptphase seines Zuges aktivieren, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist, jedoch nur, wenn keine der Loyalitätsfähigkeiten dieser bleibenden Karte in diesem Zug aktiviert wurden. Siehe Regel 606, „Loyalitätsfähigkeiten“.

210. Verteidigung

210.1 Jede Schlachtenkarte hat in ihrer unteren rechten Ecke einen Verteidigungswert aufgedruckt. Dieser gibt ihre Verteidigung an, solange sie nicht im Spiel ist, und sie gibt außerdem an, dass die Schlacht mit so vielen Verteidigungsmarken auf sich ins Spiel kommt (siehe Regel 310.4b).

211. Anpassung der Handkartenzahl

211.1 Jede Vanguard-Karte hat in ihrer unteren linken Ecke eine Anpassung der Handkartenzahl aufgedruckt. Dabei handelt es sich um eine Zahl mit vorangestelltem Pluszeichen, eine Zahl mit vorangestelltem Minuszeichen oder eine Null. Diese Anpassung wird angewendet, wenn die Start-Handkartenzahl und die maximale Handkartenzahl des Besitzers der Vanguard-Karte bestimmt wird. Siehe Regel 103.5.

212. Anpassung der Lebenspunkte

212.1 Jede Vanguard-Karte hat in ihrer unteren rechten Ecke eine Anpassung der Lebenspunkte aufgedruckt. Dabei handelt es sich um eine Zahl mit vorangestelltem Pluszeichen, eine Zahl mit vorangestelltem Minuszeichen oder eine Null. Diese Anpassung wird angewendet, wenn der Lebenspunkte-Anfangswert des Besitzers der Vanguard-Karte bestimmt wird. Siehe Regel 103.4.

213. Informationen unter der Textbox

213.1 Jede Karte weist Text auf, der unter der Textbox gedruckt ist und keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Nicht alle Kartensets wurden mit allen unten aufgeführten Informationen auf jeder Karte gedruckt.

213.1a Die meisten Kartensets weisen Sammlernummern auf. Diese Information ist in der Form [Kartennummer]/[Gesamtzahl der Karten in der Edition] oder einfach [Kartennummer] gedruckt. Manche Karten, so wie besondere Karten in Planeswalker-Decks®, haben Kartennummern, die größer sind als die angegebene Gesamtzahl der Karten.

213.1b Die Seltenheit einer Karte wird mit einem einzelnen Buchstaben angegeben, der auf die Sammlernummer folgt.

213.1c Manche Promokarten enthalten Informationen über die Werbeaktion, mit der sie in Zusammenhang stehen.

213.1d Manche Karten mit austauschbaren Namen enthalten Informationen über eine bestimmte Version einer Karte mit diesem austauschbaren Namen. Siehe [Regeln 201.3](#).

213.1e Der Drei-Buchstaben-Code für die Edition, in der die Karte gedruckt wurde, und der Zwei-Buchstaben-Code für die Sprache, in der die Karte gedruckt wurde, sind durch einen Aufzählungspunkt voneinander getrennt. Falls es sich um eine Premiumkarte handelt, sind die Codes stattdessen durch einen Stern voneinander getrennt.

213.1f Die Künstlerangabe für eine Karte folgt einem Pinselsymbol oder, auf älteren Karten, der Abkürzung „Illus.“.

213.1g Der Rechtshinweis (das Kleingedruckte am unteren Rand oder unteren rechten Rand der Karte) gibt die Warenzeichen- und Copyrightinformationen an.

3. Kartentypen

300. Allgemeines

300.1 Die Kartentypen sind Artefakt, Gewölbe, Hexerei, Komplott, Kreatur, Land, Phänomen, Planeswalker, Schlacht, Spontanzauber, Stammeskarte, Vanguard, Verschwörung, Verzauberung und Weltkarte.

300.2 Einige Objekte besitzen mehr als einen Kartentyp (zum Beispiel eine Artefaktkreatur). Solche Objekte vereinen die Aspekte jedes dieser Kartentypen und sind von Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen, die irgendeinen dieser Kartentypen oder alle davon betreffen.

300.2a Ein Objekt, das sowohl ein Land ist als auch ein anderer Kartentyp (zum Beispiel ein Artefaktland), kann nur als Land gespielt werden. Es kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.

300.2b Jede Stammeskarte besitzt einen weiteren Kartentyp. Das Spielen und Verrechnen von Stammeskarten folgt den Regeln für das Wirken und Verrechnen einer Karte des anderen Kartentyps.

301. Artefakte

301.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann eine Artefaktkarte während einer Hauptphase seines Zuges von seiner Hand wirken, wenn der Stapel leer ist. Das Wirken eines Artefakts als Zauberspruch benutzt den Stapel. (Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.)

301.2 Wenn ein Artefaktzauberspruch verrechnet wird, bringt sein Beherrscher das Artefakt unter seiner Kontrolle ins Spiel.

301.3 Artefakt-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Artefakt – Ausrüstung“. Artefakt-Untertypen werden auch *Artefakttypen* genannt. Artefakte können mehrere Untertypen besitzen. Siehe [Regel 205.3g](#) für eine vollständige Liste der Artefakttypen.

301.4 Artefakte besitzen keine für ihren Kartentyp spezifischen Eigenschaften. Die meisten Artefakte besitzen keine farbige Manasymbole in ihren Manakosten und sind daher farblos. Jedoch besteht keine Beziehung dazwischen, farblos und ein Artefakt zu sein; Artefakte können farbig sein und farblose Objekte können andere Kartentypen als Artefakt sein.

301.5 Einige Artefakte besitzen den Untertyp „Ausrüstung“. Eine Ausrüstung kann an eine Kreatur angelegt werden. Sie kann nicht legal an etwas angelegt sein, das keine Kreatur ist.

301.5a Die Kreatur, an die eine Ausrüstung angelegt ist, wird „ausgerüstete Kreatur“ genannt. Die Ausrüstung ist an diese Kreatur angelegt oder rüstet sie aus.

301.5b Ausrüstung-Zaubersprüche werden wie andere Artefakt-Zaubersprüche gewirkt. Ausrüstungen kommen wie andere Artefakte ins Spiel. Sie kommen nicht an eine Kreatur angelegt ins Spiel. Die Ausrüsten-Schlüsselwortfähigkeit bewegt die Ausrüstung auf eine Kreatur, die du kontrollierst (siehe [Regel 702.6](#), „Ausrüsten“). Die Kontrolle über die Kreatur spielt nur eine Rolle, wenn die Ausrüsten-Fähigkeit gespielt und wenn sie verrechnet wird. Auch Zaubersprüche und andere Fähigkeiten können

eine Ausrüstung an eine Kreatur anlegen. Falls ein Effekt versucht, eine Ausrüstung an ein Objekt anzulegen, das nicht von dieser Ausrüstung ausgerüstet sein kann, wird die Ausrüstung nicht bewegt.

301.5c Eine Ausrüstung, die auch eine Kreatur ist, kann keine Kreatur ausrüsten, außer die Ausrüstung hat Rekonfigurieren (siehe Regel 702.151, „Rekonfigurieren“). Eine Ausrüstung, die den Untertyp „Ausrüstung“ verliert, kann keine Kreatur ausrüsten. Eine Ausrüstung, die eine illegale oder nichtexistierende bleibende Karte ausrüstet, wird von der bleibenden Karte gelöst, bleibt aber im Spiel. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.) Eine Ausrüstung kann nicht mehr als eine Kreatur ausrüsten. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen würde, dass eine Ausrüstung mehr als eine Kreatur ausrüsten würde, bestimmt der Beherrscher der Ausrüstung, welche Kreatur ausgerüstet wird.

301.5d Der Beherrscher einer Ausrüstung ist getrennt vom Beherrscher der ausgerüsteten Kreatur; die zwei müssen nicht dieselben sein. Das Ändern der Kontrolle über die Kreatur ändert nicht die Kontrolle über die Ausrüstung und andersherum. Nur der Beherrscher der Ausrüstung kann deren Fähigkeiten aktivieren. Wenn jedoch die Ausrüstung der ausgerüsteten Kreatur eine Fähigkeit hinzufügt (mit „erhält“ oder „hat“), ist der Beherrscher der ausgerüsteten Kreatur der einzige, der diese Fähigkeit aktivieren kann.

301.5e Wenn ein Effekt versucht, eine Ausrüstung, die keine Aura ist (siehe Regeln 303.4i), ins Spiel zu bringen, sodass sie entweder an ein Objekt angelegt ist, das sie nicht ausrüsten kann, oder das nicht definiert ist, kommt die Ausrüstung ins Spiel, ohne an etwas angelegt zu sein. Falls die Ausrüstung ein Spielstein ist, wird dieser erzeugt und kommt ins Spiel, ohne an etwas angelegt zu sein.

301.5f Eine Fähigkeit von einer bleibenden Karte, die sich auf die „ausgerüstete Kreatur“ bezieht, bezieht sich auf die Kreatur, an die diese bleibende Karte angelegt ist, auch wenn die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit keine Ausrüstung ist.

301.6 Einige Artefakte besitzen den Untertyp „Befestigung“. Eine Befestigung kann an ein Land angelegt werden. Sie kann nicht legal an ein Objekt angelegt sein, das kein Land ist. Das Analog von Befestigungen zur Schlüsselwortfähigkeit Ausrüsten ist die Schlüsselwortfähigkeit Befestigen. Die Regeln 301.5a–f treffen auf Befestigungen in Bezug auf Länder ganz genau so zu wie sie auf Ausrüstung in Bezug auf Kreaturen zutreffen, mit einer Klarstellung zu Regeln 301.5c: Eine Befestigung, die auch eine Kreatur ist (und nicht ein Land), kann kein Land befestigen. (Siehe Regel 702.67, „Befestigen“.)

301.7 Einige Artefakte besitzen den Untertyp „Fahrzeug“. Die meisten Fahrzeuge haben eine Bemannen-Fähigkeit, die ihnen erlaubt, zu Artefaktkreaturen zu werden. Siehe Regel 702.122, „Bemannen“.

301.7a Jedes Fahrzeug hat eine Stärke und Widerstandskraft auf sich aufgedruckt, aber es hat diese Eigenschaften nur, wenn es auch eine Kreatur ist. Siehe Regel 208.3.

301.7b Falls ein Fahrzeug zu einer Kreatur wird, hat es sofort die aufgedruckte Stärke und Widerstandskraft. Andere Effekte, einschließlich dem Effekt, der es zu einer Kreatur macht, können diese Werte verändern oder auf andere Werte setzen.

302. Kreaturen

302.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während einer Hauptphase seines Zuges eine Kreaturenkarte von seiner Hand wirken, wenn der Stapel leer ist. Das Wirken einer Kreatur als Zauberspruch benutzt den Stapel. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.)

302.2 Wenn ein Kreaturenzauber verrechnet wird, bringt sein Beherrscher die Kreatur unter seiner Kontrolle ins Spiel.

302.3 Kreaturen-Untertypen sind üblicherweise ein Wort lang, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Kreatur – Mensch, Soldat“, „Artefaktkreatur – Golem“ und so weiter. Kreaturen-Untertypen werden auch Kreaturentypen genannt. Kreaturen können mehrere Untertypen besitzen. Siehe Regel 205.3m für eine vollständige Liste der Kreaturentypen.

Beispiel: „Kreatur – Goblin, Zauberer“ bedeutet, die Karte ist eine Kreatur mit den Untertypen Goblin und Zauberer.

302.4 Stärke und Widerstandskraft sind Eigenschaften, die nur Kreaturen besitzen.

302.4a Die Stärke einer Kreatur ist die Menge an Schaden, die sie im Kampf zufügt.

302.4b Die Widerstandskraft einer Kreatur ist die Menge an Schaden, die benötigt wird, um sie zu zerstören.

302.4c Um Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur zu ermitteln, beginne mit den Zahlen, die in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt sind. Wende danach die verwendbaren dauerhaften Effekte an. (Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.)

302.5 Kreaturen können angreifen und blocken. (Siehe Regel 508, „Angreifer-deklarieren-Segment“ und Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

302.6 Eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur mit dem Tappsymbol oder dem Enttappsymbol in ihren Aktivierungskosten kann nicht aktiviert werden, wenn die Kreatur nicht durchgängig seit Beginn seines neuesten Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrschers war. Eine Kreatur kann nicht angreifen, wenn sie nicht durchgängig seit Beginn seines neuesten Zuges unter der Kontrolle ihres Beherrschers war. Diese Regel wird umgangssprachlich „Einsatzverzögerung“ genannt.

302.7 Schaden, der einer Kreatur von einer Quelle ohne Verdorren und ohne Infizieren zugefügt wird, wird für diese Kreatur notiert (siehe Regel 120.3.). Falls der Gesamtschaden, der für eine Kreatur notiert wurde, größer als oder gleich ihrer Widerstandskraft ist, wurde dieser Kreatur tödlicher Schaden zugefügt und sie wird als zustandsbasierte Aktion zerstört (siehe Regel 704). Aller Schaden, der für eine bleibende Karte notiert wurde, wird entfernt, wenn sie regeneriert (siehe Regel 701.15, „Regeneration“) sowie während des Aufräumsegments (siehe Regel 514.2).

303. Verzauberungen

303.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während einer Hauptphase seines Zuges eine Verzauberungskarte von seiner Hand wirken, wenn der Stapel leer ist. Das Wirken einer Verzauberung als Zauberspruch benutzt den Stapel. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.)

303.2 Wenn ein Verzauberungszauberspruch verrechnet wird, bringt sein Beherrscher die Verzauberung unter seiner Kontrolle ins Spiel.

303.3 Verzauberungs-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Verzauberung – Schrein“. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Verzauberungs-Untertypen werden auch *Verzauberungstypen* genannt. Verzauberungen können mehrere Untertypen besitzen. Siehe Regel 205.3h für eine vollständige Liste der Verzauberungstypen.

303.4 Einige Verzauberungen besitzen den Untertyp „Aura“. Eine Aura kommt an ein beliebiges Objekt oder einen beliebigen Spieler angelegt ins Spiel. An was eine Aura angelegt werden kann, wird durch ihre Verzaubert-Schlüsselwortfähigkeit definiert (siehe Regel 702.5, „Verzaubert“). Andere Effekte können einschränken, von was eine bleibende Karte verzaubert werden kann.

303.4a Ein Aurenzauberspruch verlangt ein Ziel, das durch seine Verzaubert-Fähigkeit definiert wird.

303.4b Das Objekt oder der Spieler, an das bzw. den eine Aura angelegt ist, wird als *verzaubert* bezeichnet. Die Aura ist an dieses Objekt bzw. diesen Spieler angelegt oder „verzaubert“ es bzw. ihn.

303.4c Wenn eine Aura entsprechend der Verzaubert-Fähigkeit oder anderer anwendbarer Effekte ein illegales Objekt oder einen illegalen Spieler verzaubert oder das Objekt, an das sie angelegt war, nicht länger existiert oder der Spieler, an den sie angelegt war, das Spiel verlassen hat, wird die Aura in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

303.4d Eine Aura kann sich nicht selbst verzaubern. Wenn dies irgendwie auftritt, wird die Aura in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Eine Aura, die auch eine Kreatur ist, kann gar nichts verzaubern. Wenn dies irgendwie auftritt, wird die Aura gelöst und dann in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. (Dies sind zustandsbasierte Aktionen. Siehe Regel 704.) Eine Aura kann nicht mehr als ein Objekt oder einen Spieler verzaubern. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führen würde, dass eine Aura mehr als ein Objekt oder einen Spieler verzaubern würde, bestimmt der Beherrscher der Aura, an welches Objekt oder welchen Spieler sie angelegt wird.

303.4e Der Beherrscher einer Aura ist getrennt vom Beherrscher des verzauberten Objekts bzw. vom verzauberten Spieler; die zwei müssen nicht dieselben sein. Wenn eine Aura ein Objekt verzaubert, wird durch das Ändern der Kontrolle über das Objekt nicht die Kontrolle über die Aura geändert und andersherum. Nur der Beherrscher der Aura kann ihre Fähigkeiten aktivieren. Wenn die Aura dem verzauberten Objekt eine Fähigkeit hinzufügt (mit „erhält“ oder „hat“), ist der Beherrscher des verzauberten Objekts jedoch der einzige, der diese Fähigkeit aktivieren kann.

303.4f Wenn eine Aura auf andere Weise als durch Verrechnung eines Aurenzaubers unter der Kontrolle eines Spielers ins Spiel kommt und der Effekt, der sie ins Spiel bringt, nicht das Objekt oder den Spieler angibt, das bzw. den sie verzaubern wird, bestimmt dieser Spieler, was sie verzaubern wird, sowie die Aura ins Spiel kommt. Der Spieler muss ein legales Objekt bzw. einen legalen Spieler entsprechend der Verzaubert-Fähigkeit der Aura und aller anderen anwendbaren Effekte wählen.

303.4g Wenn eine Aura ins Spiel kommt und es kein legales Objekt oder keinen legalen Spieler zum Verzaubern für sie gibt, verbleibt die Aura in ihrer aktuellen Zone, es sei denn diese Zone ist der Stapel. In diesem Fall wird die Aura in den Friedhof ihres Besitzers gelegt anstatt ins Spiel zu kommen. Falls die Aura ein Spielstein ist, wird dieser nicht erzeugt.

303.4h Wenn ein Effekt versucht, eine bleibende Karte, die keine Aura, Ausrüstung oder Befestigung ist, an ein Objekt oder einen Spieler angelegt ins Spiel zu bringen, kommt sie nicht angelegt ins Spiel.

303.4i Wenn ein Effekt versucht, eine Aura ins Spiel zu bringen, sodass sie entweder an ein Objekt oder einen Spieler angelegt ist, das bzw. den sie nicht verzaubern kann, oder das bzw. der nicht definiert ist, bleibt die Aura in ihrer jetzigen Zone, es sei denn, diese Zone ist der Stapel. In dem Fall wird die Aura in den Friedhof ihres Besitzers gelegt anstatt ins Spiel zu kommen. Falls die Aura ein Spielstein ist, wird dieser nicht erzeugt.

303.4j Wenn ein Effekt versucht, eine Aura im Spiel an ein Objekt oder einen Spieler anzulegen, muss dieses Objekt oder dieser Spieler in der Lage sein, von ihr verzaubert zu werden. Wenn das Objekt oder der Spieler es nicht kann, bewegt sich die Aura nicht.

303.4k Wenn ein Effekt erlaubt, dass eine Aura, die aufgedeckt wird, an ein Objekt oder einen Spieler angelegt wird, überprüft der Beherrscher der Aura ihre Eigenschaften, wie sie existieren würden, wenn die Aura aufgedeckt wäre, um zu ermitteln, an was sie

angelegt werden kann, und er muss ein legales Objekt oder einen legalen Spieler gemäß der Verzaubert-Fähigkeit der Aura und jeglicher weiterer anwendbarer Effekte bestimmen.

303.4m Eine Fähigkeit von einer bleibenden Karte, die sich auf das oder den „verzauberte[n] [Objekt oder Spieler]“ bezieht, bezieht sich auf das Objekt oder den Spieler, an das bzw. den diese bleibende Karte angelegt ist, auch wenn die bleibende Karte mit dieser Fähigkeit keine Aura ist.

303.5 Einige Verzauberungen besitzen den Untertyp „Sage“. Siehe [Regel 714](#) für weitere Informationen zu Sagenkarten.

303.6 Einige Verzauberungen besitzen den Untertyp „Klasse“. Siehe [Regel 716](#) für weitere Informationen zu Klassenkarten.

303.7 Einige Aurenverzauberungen besitzen außerdem den Untertyp „Rolle“.

303.7a Falls an einer bleibenden Karte mehrere Rollen, die vom gleichen Spieler kontrolliert werden, angelegt sind, wird jede dieser Rollen mit Ausnahme der Rolle mit dem neusten Zeitstempel in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#).

304. Spontanzauber

304.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann eine Spontanzauberkarte von seiner Hand wirken. Das Wirken eines Spontanzaubers als Zauberspruch benutzt den Stapel. (Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.)

304.2 Wenn ein Spontanzauber verrechnet wird, werden die Aktionen befolgt, die in seinem Regeltext angegeben sind. Dann wird er in den Friedhof seines Besitzers gelegt.

304.3 Spontanzauber-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Spontanzauber – Arkan“. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Der Satz an Spontanzauber-Untertypen ist derselbe wie der Satz an Hexerei-Untertypen; diese Untertypen werden *Zauberspruchtypen* genannt. Spontanzauber können mehrere Untertypen besitzen. Siehe [Regel 205.3k](#) für eine vollständige Liste der Zauberspruchtypen.

304.4 Spontanzauber können nicht ins Spiel kommen. Wenn ein Spontanzauber ins Spiel kommen würde, bleibt er stattdessen in seiner vorherigen Zone.

304.5 Wenn ein Text angibt, dass ein Spieler etwas „zu jedem Zeitpunkt, zu dem er einen Spontanzauber wirken könnte“ oder „nur wie ein Spontanzauber“ machen kann, bedeutet das nur, dass der Spieler Priorität haben muss. Der Spieler muss keine Spontanzauberkarte haben, die er wirken könnte. Effekte, die diesen Spieler davon abhalten würden, einen Spontanzauber zu wirken, beeinflussen nicht die Fähigkeit des Spielers, diese Aktion durchzuführen (außer die Aktion besteht selbst darin, einen Spontanzauber zu wirken).

305. Länder

305.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während einer Hauptphase seines Zuges eine Landkarte von seiner Hand spielen, wenn der Stapel leer ist. Das Spielen eines Lands ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe [Regel 116](#).) Der Spieler bringt vielmehr das Land einfach ins Spiel. Da das Land nicht auf den Stapel geht, ist es niemals ein Zauberspruch, und Spieler können nicht mit Spontanzaubern oder aktivierten Fähigkeiten darauf reagieren.

305.2 Ein Spieler kann normalerweise ein Land während seines Zuges spielen; dauerhafte Effekte können diese Zahl jedoch erhöhen.

305.2a Um zu ermitteln, ob ein Spieler ein Land spielen kann, vergleiche die Anzahl an Ländern, die dieser Spieler in diesem Zug spielen darf, mit der Anzahl an Ländern, die dieser Spieler in diesem Zug bereits gespielt hat (inklusive der Länder, die als Sonderaktionen gespielt wurden, sowie Länder, die während der Verrechnung von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten gespielt wurden). Falls die Anzahl an Ländern, die der Spieler spielen darf, größer ist, ist das Ausspielen erlaubt.

305.2b Ein Spieler kann aus keinem Grund ein Land spielen, wenn die Anzahl an Ländern, die der Spieler in diesem Zug spielen darf, kleiner oder gleich der Anzahl an Ländern ist, die dieser Spieler in diesem Zug bereits gespielt hat. Ignoriere jedweden Teil eines Effekts, der einen Spieler anweist, dies zu tun.

305.3 Ein Spieler kann aus keinem Grund ein Land spielen, wenn es nicht sein Zug ist. Ignoriere jedweden Teil eines Effekts, der einen Spieler anweist, dies zu tun.

305.4 Effekte können Spielern auch erlauben, Länder „ins Spiel zu bringen“. Das ist nicht dasselbe wie „ein Land spielen“ und zählt nicht als gespieltes Land während des aktuellen Zuges.

305.5 Land-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt. Land-Untertypen werden auch *Landtypen* genannt. Länder können mehrere Untertypen besitzen. Siehe [Regel 205.3i](#) für eine vollständige Liste der Landtypen.

Beispiel: „Standardland – Gebirge“ bedeutet, die Karte ist ein Land mit dem Untertyp Gebirge.

305.6 Die Standardlandtypen sind Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Wenn ein Objekt das Wort „Standardlandtyp“ benutzt, bezieht es sich auf einen dieser Untertypen. Ein Objekt mit dem Land-Kartentyp und einem Standardlandtyp hat die eingebaute Fähigkeit „☞: Erzeuge [Manasymbol]“, selbst wenn die Textbox eigentlich keinen Text enthält oder das Objekt keine Textbox besitzt. [Manasymbol] ist * für Ebenen, 🌴 für Inseln, 🌫 für Sümpfe, 🏔 für Gebirge und 🌲 für Wälder. Siehe Regel 107.4a. Siehe auch Regel 605, „Manafähigkeiten“.

305.7 Wenn ein Effekt den Untertyp eines Landes auf einen oder mehrere der Standardlandtypen setzt, besitzt das Land nicht länger seinen alten Landtyp. Es verliert sämtliche Fähigkeiten, die durch seinen Regeltext geschaffen wurden, den es in seiner Textbox hatte, seine alten Landtypen sowie alle kopierbaren Effekte, die dieses Land betreffen, und es erhält den Regeltext für die entsprechende Manafähigkeit für jeden neuen Standardlandtyp. Beachte, dass dies keine Fähigkeiten entfernt, die dem Land durch andere Effekte gegeben wurden. Das Setzen eines Untertyps eines Landes fügt weder Typen (so wie Kreatur) oder Obertypen (so wie Standard, Legendär und Verschneit), die das Land besitzen kann, hinzu, noch entfernt es welche. Wenn ein Land einen oder mehrere Landtypen zusätzlich zu seinen eigenen erhält, behält es seinen Landtyp und Regeltext und erhält den neuen Landtyp sowie die Manafähigkeiten.

305.8 Jedes Land mit dem Obertyp „Standard“ ist ein Standardland. Jedes Land, das diesen Obertyp nicht besitzt, ist ein Nichtstandardland, auch wenn es einen Standardlandtyp besitzt.

305.9 Wenn ein Objekt sowohl ein Land als auch ein anderer Typ ist, kann es nur als ein Land gespielt werden. Es kann nicht als Zauberspruch gewirkt werden.

306. Planeswalker

306.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während einer Hauptphase seines Zuges eine Planeswalkerkarte von seiner Hand wirken, wenn der Stapel leer ist. Das Wirken eines Planeswalkers als Zauberspruch nutzt den Stapel. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.)

306.2 Wenn ein Planeswalkerzauberspruch verrechnet wird, bringt sein Beherrscher den Planeswalker unter seiner Kontrolle ins Spiel.

306.3 Planeswalker-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgelistet und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Planeswalker – Jace“. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Planeswalker-Untertypen werden auch *Planeswalkertypen* genannt. Planeswalker können mehrere Untertypen besitzen. Siehe Regel 205.3j für eine vollständige Liste der Planeswalkertypen.

306.4 Früher galt für Planeswalker eine „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“, die dafür sorgte, dass ein Spieler keine zwei Planeswalker mit dem gleichen Planeswalkertyp kontrollieren konnte. Diese Regel wurde entfernt, und Planeswalker-Karten, die vor dieser Änderung gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie nun den Legendär-Obertyp haben. Sie sind wie andere legendäre bleibende Karten von der „Legendenregel“ betroffen (siehe Regel 704.5j).

306.5 Loyalität ist eine Eigenschaft, die nur Planeswalker besitzen.

306.5a Die Loyalität einer Planeswalkerkarte, die nicht im Spiel ist, ist gleich der Zahl, die in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt ist.

306.5b Ein Planeswalker hat die intrinsische Fähigkeit „Diese bleibende Karte kommt mit einer Anzahl an Loyalitätsmarken gleich ihrer gedruckten Loyalitätszahl auf sich ins Spiel.“ Diese Fähigkeit erschafft einen Ersatzeffekt (siehe Regel 614.1c.).

306.5c Die Loyalität eines Planeswalkers im Spiel ist gleich der Anzahl an Loyalitätsmarken auf ihm.

306.5d Jeder Planeswalker besitzt mehrere Loyalitätsfähigkeiten, bei denen es sich um aktivierte Fähigkeit mit einem Loyalitätssymbol in den Kosten handelt. Loyalitätsfähigkeiten folgen besonderen Regeln: Ein Spieler kann eine Loyalitätsfähigkeit einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, während einer Hauptphase seines Zuges aktivieren, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist, jedoch nur, wenn keine der Loyalitätsfähigkeiten dieser bleibenden Karte in diesem Zug aktiviert wurden. Siehe Regel 606, „Loyalitätsfähigkeiten“.

306.6 Planeswalker können angegriffen werden. (Siehe Regel 508, „Angreifer-deklarieren-Segment“.)

306.7 Früher gab es für Planeswalker einen Umleitungseffekt, der einem Spieler erlaubte, Nichtkampf-Schaden, der einem Gegner zugefügt würde, stattdessen einem Planeswalker zuzufügen, den dieser Gegner kontrolliert. Diese Regel wurde entfernt, und bestimmte Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie nun Planeswalkern direkt Schaden zufügen.

306.8 Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird, führt dazu, dass so viele Loyalitätsmarken von ihm entfernt werden.

306.9 Wenn die Loyalität eines Planeswalkers 0 ist, wird er in den Friedhof seines Besitzers gelegt. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

307. Hexereien

307.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während der Hauptphase seines Zuges eine Hexerei von seiner Hand wirken, wenn der

Stapel leer ist. Das Wirken einer Hexerei als Zauberspruch nutzt den Stapel. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.)

307.2 Wenn ein Hexerei-Zauberspruch verrechnet wird, werden die Aktionen befolgt, die in seinem Regeltext angegeben sind. Dann wird er in den Friedhof seines Besitzers gelegt.

307.3 Hexerei-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Hexerei – Arkan“. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Der Satz an Hexerei-Untertypen ist derselbe wie der Satz an Spontanzauber-Untertypen; diese Untertypen werden *Zauberspruchttypen* genannt. Hexereien können mehrere Untertypen besitzen. Siehe Regel 205.3k für eine vollständige Liste der Zauberspruchttypen.

307.4 Hexereien können nicht ins Spiel kommen. Wenn eine Hexerei ins Spiel kommen würde, bleibt sie stattdessen in ihrer vorherigen Zone.

307.5 Wenn ein Zauberspruch, eine Fähigkeit oder ein Effekt angibt, dass ein Spieler etwas nur „zu einem Zeitpunkt, zu dem er eine Hexerei wirken könnte“ oder „nur wie eine Hexerei“ machen kann, bedeutet das nur, dass der Spieler Priorität haben, es während der Hauptphase seines Zuges sein und der Stapel leer sein muss. Der Spieler muss keine Hexereikarte haben, die er wirken könnte. Effekte, die diesen Spieler davon abhalten würden, eine Hexerei zu wirken, beeinflussen nicht die Fähigkeit des Spielers, diese Aktion durchzuführen (außer die Aktion besteht selbst darin, eine Hexerei zu wirken).

307.5a Gleichmaßen prüft ein Effekt, der prüft, ob ein Zauberspruch „zu einem Zeitpunkt gewirkt wurde, zu dem keine Hexerei hätte gewirkt werden können“, lediglich, ob der Beherrscher des Zauberspruchs diesen gewirkt hat, ohne Priorität zu haben, ob er ihn in einer anderen Phase als seiner Hauptphase gewirkt hat oder während ein anderes Objekt auf dem Stapel war.

308. Stammeskarten

308.1 Jede Stammeskarte besitzt einen weiteren Kartentyp. Das Spielen und Verrechnen von Stammeskarten folgt den Regeln für das Wirken und Verrechnen einer Karte des anderen Kartentyps.

308.2 Stammes-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Stammesverzauberung – Meervolk“. Der Satz an Stammes-Untertypen ist derselbe wie der Satz an Kreaturen-Untertypen; diese Untertypen werden *Kreaturentypen* genannt. Stammeskarten können mehrere Untertypen besitzen. Siehe Regel 205.3m für eine vollständige Liste der Kreaturentypen.

308.3 Einige ältere Stammeskarten wurden im Englischen mit dem Kartentyp „tribal“ gedruckt. Diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und haben nun im Englischen den Kartentyp „kindred“. Im Deutschen ist der Kartentyp unverändert Stammeskarte.

309. Gewölbe

309.1 Gewölbe ist ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt.

309.2 Gewölbekarten sind zu Beginn der Partie außerhalb des Spiels. Gewölbekarten sind nicht Teil des Decks oder Sideboards eines Spielers. Sie werden durch die Schlüsselwort-Aktion „Wage dich ins Gewölbe“ in die Partie gebracht. Siehe Regel 701.46, „Wage dich ins Gewölbe“.

309.2a Falls ein Spieler sich ins Gewölbe wagt, während sich keine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet, bestimmt er eine Gewölbekarte, die er besitzt, und legt sie in die Kommandozone.

309.2b Eine Gewölbekarte, die in die Partie gebracht wird, wird in die Kommandozone gelegt, bis sie die Partie verlässt.

309.2c Gewölbekarten sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt werden. Gewölbekarten verlassen die Kommandozone nicht, außer wenn sie die Partie verlassen.

309.2d Falls es anderer Effekt als eine Wage-dich-ins-Gewölbe-Schlüsselwort-Aktion eine Gewölbekarte von außerhalb in die Partie bringen würde, tut er dies nicht; diese Karte bleibt außerhalb der Partie.

309.3 Ein Spieler kann zu jedem Zeitpunkt nur eine Gewölbekarte in der Kommandozone besitzen, und er kann keine Gewölbekarte in die Partie bringen, falls sich eine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet.

309.4 Jede Gewölbekarte hat eine Reihe von Räumen, die durch Pfeile miteinander verbunden sind. Ein Spieler verwendet eine Wagnis-Marke, die er auf seine Gewölbekarte platziert, um anzuzeigen, in welchem Raum er sich gerade befindet.

309.4a Sowie ein Spieler eine Gewölbekarte, die er besitzt, in die Kommandozone legt, platziert er seine Wagnis-Marke auf den obersten Raum.

309.4b Jeder Raum hat einen Namen. Diese Namen werden als Anekdotentext erachtet und haben keine Auswirkungen auf das Spiel.

309.4c Jeder Raum hat eine ausgelöste Fähigkeit, die *Raumfähigkeit* genannt wird und deren Effekt auf der Karte aufgedruckt ist. Sie haben alle die gleiche Auslösebedingung, die nicht auf der Karte aufgedruckt ist. Der vollständige Text jeder Raumfähigkeit

lautet „Wenn du deine Wagnis-Marke in diesen Raum bewegst, [Effekt].“ Solange sich eine Gewölbekarte in der Kommandozone befindet, können ihre Fähigkeiten ausgelöst werden. Jede Raumfähigkeit wird von dem Spieler kontrolliert, der der Besitzer der Gewölbekarte ist, die die Quelle dieser Fähigkeit ist.

309.5 Die Wage-dich-ins-Gewölbe-Schlüsselwort-Aktion erlaubt es einem Spieler, seine Wagnis-Marke die Räume einer Gewölbekarte hinab zu bewegen.

309.5a Falls sich ein Spieler ins Gewölbe wagt, während sich eine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet, und seine Wagnis-Marke nicht auf dem untersten Raum dieses Gewölbes steht, bewegt er seine Wagnis-Marke von dem Raum, auf dem sie sich befindet, auf den nächsten Raum, wobei er der Richtung eines Pfeils folgt, der von dem Raum, auf dem sich seine Wagnis-Marke befindet, weg zeigt. Falls es mehrere Pfeile gibt, die von dem Raum, auf dem sich die Wagnis-Marke dieses Spielers befindet, weg zeigen, bestimmt er einen, dem er folgt.

309.5b Falls sich ein Spieler ins Gewölbe wagt, während sich eine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet, und seine Wagnis-Marke im untersten Raum dieses Gewölbes steht, entfernt er diese Gewölbekarte aus der Partie. Dann bestimmt er eine Gewölbekarte, die er besitzt, von außerhalb der Partie und legt sie in die Kommandozone. Er platziert seine Wagnis-Marke in den obersten Raum.

309.6 Falls die Wagnis-Marke eines Spielers im untersten Raum einer Gewölbekarte steht, und diese Gewölbekarte nicht die Quelle einer Raumfähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber den Stapel noch nicht verlassen hat, entfernt der Besitzer dieser Gewölbekarte sie aus der Partie. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704.](#))

309.7 Ein Spieler *absolviert ein Gewölbe*, sobald die Gewölbekarte aus der Partie entfernt wird.

310. Schlachten

310.1 Ein Spieler, der Priorität hat, kann während einer Hauptphase seines Zuges eine Schlachtenkarte von seiner Hand wirken, wenn der Stapel leer ist. Das Wirken einer Schlacht als Zauberspruch nutzt den Stapel. (Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.)

310.2 Wenn ein Schlachtenzauberspruch verrechnet wird, bringt sein Beherrscher die Schlacht unter seiner Kontrolle ins Spiel.

310.3 Schlachten-Untertypen sind immer einzelne Wörter, sind nach einem langen Gedankenstrich aufgelistet und werden durch Kommata voneinander getrennt: „Schlacht – Belagerung“. Jedes Wort nach dem Gedankenstrich ist ein einzelner Untertyp. Schlachten-Untertypen werden auch Schlachtentypen genannt. Siehe [Regel 205.3q](#) für eine vollständige Liste der Schlachtentypen.

310.4 Verteidigung ist eine Eigenschaft, die Schlachten besitzen.

310.4a Die Verteidigung einer Schlachtenkarte, die nicht im Spiel ist, ist gleich der Zahl, die in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt ist.

310.4b Eine Schlacht hat die intrinsische Fähigkeit „Diese bleibende Karte kommt mit einer Anzahl an Verteidigungsmarken gleich ihrem gedruckten Verteidigungswert auf sich ins Spiel.“ Diese Fähigkeit erschafft einen Ersatzeffekt (siehe [Regel 614.1c.](#))

310.4c Die Verteidigung einer Schlacht im Spiel ist gleich der Anzahl an Verteidigungsmarken auf ihr.

310.5 Schlachten können angegriffen werden. (Siehe [Regel 508](#), „Angreifer-deklarieren-Segment“.)

310.6 Schaden, der einer Schlacht zugefügt wird, führt dazu, dass so viele Verteidigungsmarken von ihr entfernt werden.

310.7 Falls die Verteidigung einer Schlacht 0 ist und sie nicht die Quelle einer Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, wird sie in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704.](#))

310.8 Jede Schlacht hat einen Spieler, der als ihr *Beschützer* bestimmt wurde.

310.8a Sowie eine Schlacht ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher einen Spieler als ihren Beschützer. Welche Spieler als ihr Beschützer bestimmt werden können, wird durch ihren Schlachtentyp vorgegeben (siehe [Regeln 310.11](#)). Falls sie keine Schlachtentypen hat, wird ihr Beherrscher ihr Beschützer.

310.8b Der Beschützer einer Schlacht kann sie niemals angreifen. Eine Schlacht kann von jedem angreifenden Spieler angegriffen werden, für den ihr Beschützer ein verteidigender Spieler ist. Insbesondere kann eine Belagerungs-Schlacht von ihrem eigenen Beherrscher angegriffen werden.

310.8c Der Beschützer einer Schlacht kann Kreaturen, die diese Schlacht angreifen, mit Kreaturen blocken, die er kontrolliert. Kreaturen, die von anderen Spielern kontrolliert werden, können diese Angreifer nicht blocken.

310.8d Falls der Beschützer einer Schlacht ein anderer Spieler ist als ihr Beherrscher, beziehen sich alle Regeln und Effekte, die sich beim Angriff auf eine Schlacht auf den „verteidigenden Spieler“ beziehen, auf den Beschützer dieser Schlacht und nicht auf ihren Beherrscher. Siehe [Regel 508.5](#).

310.8e Wenn sich eine Regel oder ein Effekt auf den Spieler bezieht, der eine Schlacht *beschützt*, ist der Spieler gemeint, der der

Beschützer dieser Schlacht ist.

310.8f Eine Schlacht kann immer nur einen Beschützer haben. Der Beschützer einer Schlacht hört auf, ihr Beschützer zu sein, wenn ein anderer Spieler ihr Beschützer wird.

310.8g Der Beschützer einer Schlacht wechselt nicht, wenn sie aufhört, eine Schlacht zu sein, oder wenn sie zu einer Kopie einer anderen Schlacht wird.

310.9 Eine Schlacht kann nicht an Spieler oder bleibende Karten angelegt werden, selbst wenn sie außerdem eine Aura, eine Ausrüstung oder eine Befestigung ist. Falls eine Schlacht auf irgendeine Weise an eine bleibende Karte angelegt ist, wird sie von ihr gelöst. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion (siehe [Regel 704](#)).

310.10 Wenn eine Schlacht, die nicht angegriffen wird, keinen Spieler als Beschützer hat oder ihr Beschützer ein Spieler ist, der gemäß ihrem Schlachtentyp nicht ihr Beschützer sein kann, bestimmt ihr Beherrscher einen geeigneten Spieler als ihren Beschützer. Wenn kein Spieler auf diese Weise bestimmt werden kann, wird die Schlacht in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion (siehe [Regel 704](#)).

310.11 Alle derzeit existierenden Schlachten haben den Untertyp Belagerung. Für Belagerungen gelten besondere Regeln.

310.11a Sowie eine Belagerung ins Spiel kommt, muss ihr Beherrscher einen seiner Gegner als ihren Beschützer bestimmen. Nur ein Gegner ihres Beherrschers kann der Beschützer einer Belagerung sein.

310.11b Belagerungen haben die intrinsische Fähigkeit „Wenn die letzte Verteidigungsmarke von dieser bleibenden Karte entfernt wird, schicke sie ins Exil. Dann kannst du sie transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“

311. Weltenkarten

311.1 Weltenkarte ist ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt. Nur die Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ benutzt Weltenkarten. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.


311.2 Weltenkarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone, sowohl als Teil des Weltenkartendecks als auch solange sie aufgedeckt sind. Weltenkarten sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt werden. Falls eine Weltenkarte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone.

311.3 Weltenkarten-Untertypen sind nach einem langen Gedankenstrich aufgeführt und können aus mehreren Wörtern bestehen: „Weltenkarte – Serras Reich“. Alle Wörter nach dem Gedankenstrich sind zusammen ein einziger Untertyp. Weltenkarten-Untertypen werden *Weltenkartentypen* genannt. Eine Weltenkarte kann nur einen Untertyp haben. Siehe [Regel 205.3n](#) für eine vollständige Liste der Weltenkartentypen.

311.4 Eine Weltenkarte kann eine beliebige Anzahl an statischen, ausgelösten und/oder aktivierten Fähigkeiten haben. Solange eine Weltenkarte in der Kommandozone aufgedeckt ist, beeinflussen ihre statischen Fähigkeiten das Spiel, können ihre ausgelösten Fähigkeiten auslösen und ihre aktivierten Fähigkeiten aktiviert werden.

311.5 Der Beherrscher einer aufgedeckten Weltenkarte ist der Spieler, der die Rolle des *Weltenbeherrschers* ausübt. Weltenbeherrscher ist normalerweise der Spieler, der der aktive Spieler ist. Falls jedoch der aktuelle Weltenbeherrscher das Spiel verlassen würde, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge, der das Spiel nicht verlassen würde, der neue Weltenbeherrscher, dann verlässt der alte Weltenbeherrscher das Spiel. Der neue Weltenbeherrscher behält diese Rolle, bis er das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler aktiver Spieler wird, je nachdem, was zuerst eintritt.

311.6 Eine aufgedeckte Weltenkarte, die verdeckt wird, wird zu einem neuen Objekt.

311.7 Jede Weltenkarte hat eine ausgelöste Fähigkeit, die auslöst „Immer wenn Chaos ausbricht.“ Diese werden *Chaos-Fähigkeiten* genannt. Jede ist durch das  zu ihrer Linken gekennzeichnet, auch wenn das Symbol selbst keine Regelbedeutung hat.

312. Phänomenkarten

312.1 Phänomen ist ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt. Nur die Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ benutzt Phänomenkarten. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.

312.2 Phänomenkarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone, sowohl als Teil des Weltenkartendecks als auch solange sie aufgedeckt sind. Phänomenkarten sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt werden. Falls eine Phänomenkarte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone.

312.3 Phänomenkarten haben keine Untertypen.

312.4 Der Beherrscher einer aufgedeckten Phänomenkarte ist der Spieler, der die Rolle des Weltenbeherrschers ausübt. Weltenbeherrscher ist normalerweise der Spieler, der der aktive Spieler ist. Falls jedoch der aktuelle Weltenbeherrscher das Spiel verlassen würde, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge, der das Spiel nicht verlassen würde, der neue Weltenbeherrscher, dann verlässt der alte Weltenbeherrscher das Spiel. Der neue Weltenbeherrscher behält diese Rolle, bis er das Spiel verlässt oder

ein anderer Spieler aktiver Spieler wird, je nachdem, was zuerst eintritt.

312.5 Jede Phänomenkarte hat eine ausgelöste Fähigkeit, die auslöst, wenn du auf das Phänomen *triffst*. „Wenn du auf [diese Phänomen] triffst“ bedeutet „Wenn du diese Karte von deinem Weltendeck aufdeckst“.

312.6 Eine aufgedeckte Phänomenkarte, die verdeckt wird, wird zu einem neuen Objekt.

312.7 Wenn sich eine aufgedeckte Phänomenkarte in der Kommandozone befindet, die nicht die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, weltenwandert der Weltenbeherrscher das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion; siehe Regel 704. Siehe auch Regel 701.24, „Weltenwandern“.)

313. Vanguard-Karten

313.1 Vanguard ist ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt. Nur die Freizeitspiel-Variante „Vanguard“ benutzt Vanguard-Karten. Siehe Regel 902, „Vanguard“.

313.2 Vanguard-Karten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone. Vanguard-Karten sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt werden. Falls eine Vanguard-Karte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone.

313.3 Vanguard-Karten haben keine Untertypen.

313.4 Eine Vanguard-Karte kann eine beliebige Anzahl an statischen, ausgelösten und/oder aktivierten Fähigkeiten haben. Solange eine Vanguard-Karte in der Kommandozone ist, beeinflussen ihre statischen Fähigkeiten das Spiel, können ihre ausgelösten Fähigkeiten auslösen und ihre aktivierten Fähigkeiten aktiviert werden.

313.5 Der Besitzer einer Vanguard-Karte ist der Spieler, der mit dieser Karte in der Kommandozone das Spiel begonnen hat. Der Beherrscher einer aufgedeckten Vanguard-Karte ist ihr Besitzer.

313.6 Jede Vanguard-Karte hat in ihrer unteren linken Ecke eine Anpassung der Handkartenzahl aufgedruckt. Dabei handelt es sich um eine Zahl mit vorangestelltem Pluszeichen, eine Zahl mit vorangestelltem Minuszeichen oder eine Null. Diese Anpassung wird auf die Start-Handkartenzahl und die maximale Handkartenzahl des Besitzers der Vanguard-Karte angewendet (normalerweise sieben). Das Ergebnis bestimmt sowohl die Anzahl der Karten, die dieser Spieler zu Beginn der Partie zieht, als auch seine maximale Handkartenzahl. Siehe Regel 103.5.

313.7 Jede Vanguard-Karte hat in ihrer unteren rechten Ecke eine Anpassung der Lebenspunkte aufgedruckt. Dabei handelt es sich um eine Zahl mit vorangestelltem Pluszeichen, eine Zahl mit vorangestelltem Minuszeichen oder eine Null. Diese Anpassung wird angewendet, wenn der Lebenspunkte-Anfangswert des Besitzers der Vanguard-Karte (normalerweise 20) bestimmt wird. Siehe Regel 103.4

314. Komplottkarten

314.1 Komplott ist ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt. Nur die Freizeitspiel-Variante „Erzfeind“ benutzt Komplottkarten. Siehe Regel 904, „Erzfeind“.

314.2 Komplottkarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone, sowohl wenn sie Teil eines Komplott-Decks sind, als auch während sie aufgedeckt sind. Sie sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt werden. Falls eine Komplottkarte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone.

314.3 Komplottkarten haben keine Untertypen.

314.4 Eine Komplottkarte kann eine beliebige Anzahl an statischen, ausgelösten und/oder aktivierten Fähigkeiten haben. Solange eine Komplottkarte aufgedeckt in der Kommandozone ist, beeinflussen ihre statischen Fähigkeiten das Spiel, können ihre ausgelösten Fähigkeiten auslösen und ihre aktivierten Fähigkeiten aktiviert werden.

314.5 Der Besitzer einer Komplottkarte ist der Spieler, der mit dieser Karte in der Kommandozone das Spiel begonnen hat. Der Beherrscher einer aufgedeckten Komplottkarte ist ihr Besitzer.

314.6 Wenn eine nicht-andauernde Komplottkarte in der Kommandozone aufgedeckt ist und keine ausgelösten Fähigkeiten von irgendeiner Komplottkarte auf dem Stapel sind oder darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, wird diese Komplottkarte das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, verdeckt und unter das Komplott-Deck ihres Besitzers gelegt. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

314.7 Wenn die Fähigkeit einer Komplottkarte den Text „dieses Komplott“ enthält, meint sie die Komplottkarte in der Kommandozone, die die Quelle dieser Fähigkeit ist. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 109.2.

315. Verschwörungen

315.1 Verschwörungskarten werden nur in *Limited*-Partien verwendet, insbesondere in der Variante „Verschwörungs-Draft“ (siehe

Regel 905). Verschwörungskarten werden nicht in *Constructed*-Partien verwendet.

315.2 Zu Beginn des Spiels, bevor die Decks gemischt werden, kann jeder Spieler eine beliebige Anzahl an Verschwörungskarten von seinem Sideboard in die Kommandozone legen. Verschwörungskarten mit Hintergedanke werden verdeckt in die Kommandozone gelegt. (Siehe Regel 702.106, „Hintergedanke“.)

315.3 Verschwörungskarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone. Sie sind keine bleibenden Karten. Sie können nicht gewirkt oder in ein Deck aufgenommen werden. Falls eine Verschwörungskarte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone. Verschwörungskarten, die nicht Teil der Partie sind, können nicht in die Partie gebracht werden.

315.4 Verschwörungskarten haben keine Untertypen.

315.5 Verschwörungskarten können eine beliebige Anzahl an statischen oder ausgelösten Fähigkeiten haben. Solange eine Verschwörungskarte aufgedeckt in der Kommandozone ist, beeinflussen ihre statischen Fähigkeiten das Spiel und können ihre ausgelösten Fähigkeiten auslösen.

315.5a Verschwörungskarten können den Ablauf zu Beginn der Partie beeinflussen.

315.5b Verdeckte Verschwörungskarten haben keine Eigenschaften.

315.6 Der Besitzer einer Verschwörungskarte ist der Spieler, der diese Karte zu Spielbeginn in die Kommandozone gelegt hat. Der Beherrscher einer Verschwörungskarte ist ihr Besitzer.

315.7 Zu jedem Zeitpunkt kannst du dir eine verdeckte Verschwörungskarte, die du kontrollierst, anschauen. Du kannst dir keine verdeckten Verschwörungskarten, die von anderen Spielern kontrolliert werden, anschauen.

4. Zonen

400. Allgemeines

400.1 Eine Zone ist ein Platz, an dem Objekte während einer Partie sein können. Es gibt normalerweise sieben Zonen: die Bibliothek, die Hand, die Im-Spiel-Zone, den Friedhof, den Stapel, das Exil und die Kommandozone. Einige ältere Karten nutzen auch die Einsatzzone. Jeder Spieler besitzt seine eigene Bibliothek, seine eigene Hand und seinen eigenen Friedhof. Die anderen Zonen werden von allen Spielern gemeinsam genutzt.

400.2 *Öffentliche Zonen* sind Zonen, in denen alle Spieler die Kartenvorderseite sehen können, bis auf solche Karten, die aufgrund einer Regel oder eines Effekts ausdrücklich verdeckt sein dürfen. Der Friedhof, die Im-Spiel-Zone, der Stapel, das Exil, die Einsatzzone und die Kommandozone sind öffentliche Zonen. *Nichtöffentliche Zonen* sind Zonen, in denen nicht alle Spieler die Kartenvorderseite sehen können. Die Bibliothek und die Hand sind nichtöffentliche Zonen, selbst wenn alle Karten in einer solchen Zone aufgedeckt sein sollten.

400.3 Wenn ein Objekt in irgendeine andere Bibliothek, irgendeinen anderen Friedhof oder irgendeine andere Hand als die seines Besitzers gehen würde, geht es in die entsprechende Zone seines Besitzers.

400.4 Karten mit bestimmten Kartentypen können manche Zonen nicht betreten.

400.4a Falls eine Spontanzauber- oder eine Hexereikarte ins Spiel kommen würde, verbleibt sie in ihrer vorherigen Zone.

400.4b Falls eine Komplottkarte, Phänomenkarte, Vanguard-Karte, Verschwörungskarte oder Weltenkarte die Kommandozone verlassen würde, bleibt sie in der Kommandozone.

400.5 Die Reihenfolge von Objekten in einer Bibliothek, in einem Friedhof oder auf dem Stapel kann nicht geändert werden, außer wenn Effekte oder Regeln es erlauben. Das Gleiche gilt für Objekte, die in anderen Zonen in verdeckten Haufen angeordnet sind. Andere Objekte in anderen Zonen können angeordnet werden, wie es ihre Besitzer wünschen, wenngleich für alle Spieler klar bleiben muss, wer diese Objekte kontrolliert, ob sie getappt oder gewendet sind und was für andere Objekte an sie angelegt sind.

400.6 Wenn sich ein Objekt von einer Zone in eine andere bewegen würde, bestimme, welches Ereignis das Objekt bewegt. Falls das Objekt in eine öffentliche Zone bewegt wird und sein Besitzer in der Lage ist, es in dieser Zone anzuschauen, schaut sein Besitzer es an, um festzustellen, ob es irgendwelche Fähigkeiten hat, die die Bewegung beeinflussen würden. Falls das Objekt ins Spiel gebracht wird, schaut jeder andere Spieler, der Lage ist, es in dieser Zone anzuschauen, es sich an. Danach werden alle zutreffenden Ersatzeffekte zu diesem Ereignis angewandt, unabhängig davon, ob sie von diesem Objekt stammen oder von woanders. Wenn irgendwelche Effekte oder Regeln versuchen, zwei oder mehr widersprüchliche oder einander ausschließende Dinge zu einem bestimmten Objekt zu tun, bestimmt der Beherrscher dieses Objekts – oder dessen Besitzer, wenn es keinen Beherrscher hat –, welcher Effekt angewandt wird und was dieser Effekt tut. (Beachte, dass mehrere Instanzen derselben Sache einander ausschließen können; zum Beispiel zwei gleichzeitige „Zerstör“-Effekte.) Dann bewegt das Ereignis das Objekt.

Beispiel: Der *Auserlesene Erzengel* hat ein Fähigkeit, die lautet „Falls du die Partie verlieren würdest, schicke stattdessen den Auserlesenen Erzengel ins Exil. Dein Lebenspunkttestand wird gleich deiner Startlebenspunktezahl.“ Ein Zauberspruch fügt einem Spieler, der 5 Lebenspunkte hat, und dem *Auserlesenen Erzengel* unter der Kontrolle dieses Spielers jeweils 5 Schadenspunkte zu. Bei Durchführung der zustandsbasierten Aktionen wird der Lebenspunkttestand dieses Spielers gleich seiner Startlebenspunktezahl, und dieser Spieler entscheidet, ob der *Auserlesene Erzengel* auf den Friedhof seines Besitzers oder ins Exil bewegt wird.

400.7 Ein Objekt, das sich von einer Zone zu einer anderen bewegt, wird zu einem neuen Objekt ohne Erinnerung an oder Bezug zu seiner früheren Existenz. Diese Regel hat die folgenden Ausnahmen:

400.7a Effekte von Zaubersprüchen, aktivierten Fähigkeiten und ausgelösten Fähigkeiten, die die Eigenschaften oder den Beherrscher eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs auf dem Stapel ändern, treffen weiter auf die bleibende Karte zu, zu die dieser Zauberspruch wird.

400.7b Effekte von statischen Fähigkeiten, die einem Bleibende-Karte-Zauberspruch auf dem Stapel eine Fähigkeit geben, die ihm erlauben, für alternative Kosten gewirkt zu werden, treffen weiter auf die bleibende Karte zu, zu die dieser Zauberspruch wird (siehe [Regel 611.3d](#)).

400.7c Verhinderungseffekte, die sich auf einen Bleibende-Karte-Zauberspruch auf dem Stapel beziehen, treffen weiter auf Schaden von der bleibenden Karte zu, die dieser Spruch wird.

400.7d Die Fähigkeit einer bleibenden Karte kann sich auf Informationen über den Zauberspruch beziehen, der bei Verrechnung zu dieser bleibenden Karte wurde, einschließlich welche Kosten bezahlt wurden, um diesen Zauberspruch zu wirken, und welches Mana ausgegeben wurde, um diese Kosten zu bezahlen.

400.7e Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Objekt sich von einer Zone zu einer anderen bewegt (zum Beispiel: „Wenn der Grüne Zorn aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“), können das neue Objekt, zu dem es wurde, in der Zone finden, in die es sich bewegt hat, als die Fähigkeit ausgelöst wurde, falls diese Zone eine öffentliche Zone ist.

400.7f Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt, können das neue Objekt, zu dem jede Aura, die die bleibende Karte verzaubert hat, wurde, im Friedhof ihres Besitzers finden, falls es zum gleichen Zeitpunkt in diesen Friedhof gelegt wurde, wie die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlassen hat. Sie können das neue Objekt, zu dem jede Aura, die sie verzaubert hat, wurde, auch im Friedhof ihres Besitzers finden, falls es durch eine zustandsbasierte Aktion dorthin gebracht wurde, weil die Aura nicht an einer bleibenden Karte anliegt. (Siehe [Regel 704.5m](#).)

400.7g Falls ein Effekt einer Nichtlandkarte eine Fähigkeit verleiht, die ihr erlaubt, gewirkt zu werden, trifft diese Fähigkeit weiterhin auf das neue Objekt zu, zu dem die Karte wurde, als sie auf diese Weise gewirkt und auf den Stapel gelegt wurde.

400.7h Falls ein Effekt einer Nichtlandkarte erlaubt, gewirkt zu werden, können andere Teile dieses Effekts das neue Objekt finden, zu dem die Karte wird, nachdem sie auf den Stapel gelegt worden ist, als sie auf diese Weise gewirkt worden ist.

400.7i Falls ein Effekt einer Landkarte erlaubt, gespielt zu werden, können andere Teile dieses Effekts das neue Objekt finden, zu dem die Landkarte wird, nachdem sie ins Spiel gekommen ist, indem sie auf diese Weise gespielt worden ist.

400.7j Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Objekt in eine öffentliche Zone bewegt wird, können andere Teile dieses Effekts dieses Objekt finden. Falls die Kosten eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit dazu führen, dass ein Objekt in eine öffentliche Zone bewegt wird, kann dieser Zauberspruch bzw. der Effekt der Fähigkeit dieses Objekt finden.

400.7k Nach Verrechnung einer ausgelösten Wahnsinn-Fähigkeit (siehe [Regel 702.35](#)) können Effekte, die sich auf die abgeworfene Karte beziehen, dieses Objekt finden, falls die ins Exil geschickte Karte nicht gewirkt wurde und sie in eine öffentliche Zone bewegt wurde.

400.7m Aufkleber an einem Objekt in einer öffentlichen Zone bleiben erhalten, während es in eine andere öffentliche Zone bewegt wird ([Regel 123.5](#)). Jegliche Effekte von Aufklebern wirken weiter auf das neue Objekt, zu dem es in der neuen Zone wird.

400.8 Wenn ein Objekt im Exil ins Exil geschickt wird, wechselt es nicht seine Zone, aber es wird zu einem neuen Objekt, das gerade ins Exil geschickt wurde.

400.9 Wenn ein aufgedecktes Objekt in der Kommandozone verdeckt wird, wird es zu einem neuen Objekt.

400.10 Wenn ein Objekt in der Kommandozone in die Kommandozone gelegt wird, wechselt es nicht seine Zone, aber es wird zu einem neuen Objekt, das gerade in die Kommandozone gelegt wurde.

400.11 Ein Objekt ist *außerhalb der Partie*, wenn es in keiner der Zonen des Spiels ist. Außerhalb der Partie ist keine Zone.

400.11a Karten im Sideboard eines Spielers sind außerhalb der Partie. Siehe [Regel 100.4](#).

400.11b Manche Effekte bringen Karten von außerhalb der Partie in die Partie. Diese Karten verbleiben in der Partie, bis sie endet, bis ihr Besitzer die Partie verlässt oder bis eine Regel oder ein Effekt sie aus der Partie entfernen, was immer zuerst eintritt.

400.11c Karten außerhalb der Partie können nicht von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten beeinflusst werden, mit Ausnahme von eigenschafts-definierenden Fähigkeiten, die auf ihnen aufgedruckt sind (siehe [Regel 604.3](#)), sowie Zaubersprüchen oder

Fähigkeiten, die diesen Karten erlauben, in die Partie gebracht zu werden.

400.12 Einige Effekte weisen einen Spieler an, etwas mit einer Zone zu tun (so wie „Mische deine Hand in deine Bibliothek.“). Diese Aktion wird mit allen Karten in dieser Zone durchgeführt. Die Zone selbst ist nicht betroffen.

401. Bibliothek

401.1 Wenn eine Partie beginnt, wird das Deck jedes Spielers zu seiner Bibliothek.

401.2 Jede Bibliothek muss in einem einzelnen, verdeckten Stapel gehalten werden. Spieler können sich nicht die Reihenfolge der Karten in der Bibliothek anschauen oder sie ändern.

401.3 Jeder Spieler kann die Anzahl an Karten, die in der Bibliothek eines Spielers verbleiben, jederzeit zählen.

401.4 Wenn ein Effekt zwei oder mehr Karten zur selben Zeit an eine bestimmte Position in der Bibliothek legt, kann der Besitzer dieser Karten sie in jeder Reihenfolge anordnen. Der Besitzer dieser Bibliothek zeigt die Reihenfolge, in welcher die Karten in seine Bibliothek gehen, nicht offen vor.

401.5 Einige Effekte fordern einen Spieler auf, mit der obersten Karte seiner Bibliothek offen zu spielen, oder erlauben einem Spieler, sich die oberste Karte seiner Bibliothek anzuschauen. Wenn sich die oberste Karte der Bibliothek dieses Spielers ändert, während ein Zauberspruch gewirkt wird, wird die neue oberste Karte nicht offen gezeigt und kann nicht angeschaut werden, bis der Zauberspruch oder die Fähigkeit gewirkt wurde (siehe [Regel 601.2i](#)). Entsprechend verhält es sich in Bezug auf eine andere Fähigkeit, die aktiviert wird. Wenn sich die oberste Karte der Bibliothek dieses Spielers ändert, während ein Spieler eine Sonderaktion durchführt (siehe [Regel 116](#), „Sonderaktionen“), wird die neue oberste Karte nicht offen gezeigt und kann nicht angeschaut werden, bis der Spieler mit dem Durchführen der Sonderaktion fertig ist.

401.6 Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler mit der obersten Karte seiner Bibliothek offen spielt, und diese Karte für eine beliebig lange Zeit aufhört, offen zu sein bevor sie wieder offen ist, wird sie zu einem neuen Objekt.

401.7 Falls ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler eine Karte als „N-te Karte von oben in eine Bibliothek“ legt, und diese Bibliothek weniger als N Karten enthält, legt der Spieler diese Karte unter die Bibliothek.

402. Hand

402.1 Die Hand ist, wo ein Spieler seine Karten hält, die gezogen wurden. Karten können auch durch andere Effekte auf die Hand eines Spielers gebracht werden. Zu Beginn einer Partie zieht jeder Spieler so viele Karten, wie seine Start-Handkartenzahl beträgt, normalerweise sieben. (Siehe [Regel 103](#), „Eine Partie beginnen“.)

402.2 Jeder Spieler besitzt eine *maximale Handkartenzahl*, welche normalerweise sieben ist. Ein Spieler kann jede Anzahl an Karten in seiner Hand haben, aber als Teil des Aufräumsegments muss der Spieler überzählige Karten bis auf seine maximale Handkartenzahl abwerfen.

402.3 Ein Spieler kann die Karten in seiner Hand in jeder beliebigen Weise anordnen und so oft auf sie schauen, wie er wünscht. Ein Spieler kann nicht auf die Karten in der Hand eines anderen Spielers schauen, darf sie jedoch jederzeit zählen.

403. Im Spiel

403.1 Das meiste des Bereichs zwischen den Spielern stellt die Im-Spiel-Zone da. Die Im-Spiel-Zone beginnt leer. Bleibende Karten, die ein Spieler kontrolliert, werden üblicherweise vor ihn in die Im-Spiel-Zone gelegt, wengleich es einige Fälle gibt (so wie eine Aura, die an eine bleibende Karte eines Gegners angelegt ist), in denen eine bleibende Karte, die ein Spieler kontrolliert, näher zu einem anderen Spieler gelegt wird.

403.2 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit beeinflusst und überprüft nur die Im-Spiel-Zone, es sei denn er bzw. sie erwähnt speziell einen Spieler oder eine andere Zone.

403.3 Bleibende Karten existieren nur in der Im-Spiel-Zone. Jedes Objekt in der Im-Spiel-Zone ist eine bleibende Karte. Siehe [Regel 110](#), „Bleibende Karten“.

403.4 Immer wenn eine bleibende Karte die Im-Spiel-Zone betritt, wird sie zu einem neuen Objekt und hat keine Verbindung zu irgendwelchen vorherigen bleibenden Karten, die von derselben Karte dargestellt wurden, außer in den in [Regel 400.7](#) aufgelisteten Ausnahmefällen. (Dies gilt auch für jedes andere Objekt, das irgendeine Zone betritt.)

403.5 [Diese Regel ist nur im Englischen zutreffend und wurde daher nicht übersetzt.]

404. Friedhof

404.1 Der Friedhof eines Spielers ist sein Abwurfstapel. Jedes Objekt, das neutralisiert, abgeworfen, zerstört oder geopfert wird, wird oben auf den Friedhof seines Besitzers gelegt, sowie jeder Hexerei- oder Spontanzauberspruch, dessen Verrechnung beendet ist. Der Friedhof jedes Spielers beginnt leer.

404.2 Jeder Friedhof wird in einem einzelnen, aufgedeckten Stapel gehalten. Ein Spieler kann jederzeit die Karten in jedem Friedhof begutachten, normalerweise jedoch nicht ihre Reihenfolge ändern. Zusätzliche Regeln, die für sanktionierte Turniere gelten, können einem Spieler erlauben, die Reihenfolge der Karte in seinem Friedhof zu ändern.

404.3 Wenn ein Effekt oder eine Regel zwei oder mehr Karten zur selben Zeit in den Friedhof legt, kann der Besitzer dieser Karten sie in jeder beliebigen Reihenfolge anordnen.

405. Stapel

405.1 Wenn ein Zauberspruch gewirkt wird, wird die physische Karte auf den Stapel gelegt (siehe Regel 601.2a). Wenn eine Fähigkeit aktiviert oder ausgelöst wird, geht sie ohne irgendeine Karte, die mit ihr verbunden ist, auf den Stapel (siehe Regeln 602.2a und 603.3).

405.2 Der Stapel hält fest, in welcher Reihenfolge Zaubersprüche und/oder Fähigkeiten zu ihm hinzugefügt wurden. Jedes Mal, wenn ein Objekt auf den Stapel gelegt wird, wird es oben auf alle Objekte, die schon dort sind, gelegt.

405.3 Falls ein Effekt zwei oder mehr Objekte gleichzeitig auf den Stapel legt, werden die vom aktiven Spieler kontrollierten Objekte zuunterst gelegt, gefolgt von den Objekten jedes anderen Spielers in ASIAs-Reihenfolge (siehe Regel 101.4). Falls ein Spieler mehr als eins dieser Objekte kontrolliert, bestimmt dieser Spieler ihre relative Reihenfolge auf dem Stapel.

405.4 Jeder Zauberspruch besitzt alle Eigenschaften der Karte, die mit ihm verbunden ist. Jede aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit, die auf dem Stapel ist, besitzt den Text der Fähigkeit, die sie geschaffen hat und keine anderen Eigenschaften. Der Beherrscher eines Zauberspruchs ist die Person, die ihn gewirkt hat. Der Beherrscher einer aktivierten Fähigkeit ist der Spieler, der sie aktiviert hat. Der Beherrscher einer ausgelösten Fähigkeit ist der Spieler, der die Quelle der Fähigkeit kontrollierte, als sie ausgelöst wurde, es sei denn sie ist eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe Regel 603.7d–f.

405.5 Wenn alle Spieler nacheinander passen, wird der oberste (zuletzt hinzugefügte) Zauberspruch oder die oberste Fähigkeit auf dem Stapel verrechnet. Falls der Stapel leer ist, wenn alle Spieler passen, endet das aktuelle Segment bzw. die aktuelle Phase und das bzw. die nächste beginnt.

405.6 Manches, was im Spiel passiert, benutzt nicht den Stapel.

405.6a Effekte gehen nicht auf den Stapel; sie sind das Resultat von Zaubersprüchen und Fähigkeiten, die verrechnet werden. Effekte können jedoch verzögert-ausgelöste Fähigkeiten erzeugen und diese können auf den Stapel gehen, wenn sie ausgelöst werden (siehe Regel 603.7).

405.6b Statische Fähigkeiten erschaffen dauerhafte Effekte und gehen nicht auf den Stapel. (Siehe Regel 604, „Handhabung statischer Fähigkeiten“.) Das umfasst auch Eigenschafts-definierende Fähigkeiten wie „[Dieses Objekt] ist rot“ (siehe Regel 604.3).

405.6c Manafähigkeiten werden sofort verrechnet. Wenn eine Manafähigkeit sowohl Mana produziert als auch einen anderen Effekt hat, wird das Mana sofort produziert, und auch der andere Effekt geschieht sofort. Wenn ein Spieler Priorität hatte, bevor eine Manafähigkeit aktiviert wurde, erhält dieser Spieler Priorität, nachdem sie verrechnet wurde. (Siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“.)

405.6d Sonderaktionen benutzen nicht den Stapel, sie finden sofort statt. Siehe Regeln 116, „Sonderaktionen“.

405.6e Automatische Spielzug-Aktionen benutzen nicht den Stapel; sie werden automatisch durchgeführt, wenn bestimmte Segmente oder Phasen beginnen. Sie werden abgehandelt, bevor ein Spieler Priorität erhalten würde. (Siehe Regel 117.3a.) Automatische Spielzug-Aktionen werden auch automatisch durchgeführt, wenn jedes Segment und jede Phase endet. Kein Spieler erhält danach Priorität. Siehe Regel 703.

405.6f Zustandsbasierte Aktionen benutzen nicht den Stapel; sie werden automatisch durchgeführt, wenn bestimmte Spielbedingungen erfüllt sind. Siehe Regel 704. Sie werden abgehandelt, bevor ein Spieler Priorität erhalten würde. Siehe Regel 117.5.

405.6g Ein Spieler kann das Spiel jederzeit aufgeben. Dieser Spieler verlässt das Spiel augenblicklich. Siehe Regel 104.3a.

405.6h Wenn ein Spieler eine Mehrspielerpartie verlässt, können dadurch Objekte das Spiel verlassen, aufhören zu existieren, den Beherrscher wechseln oder ins Exil geschickt werden. Diese Aktionen finden sofort statt. Siehe Regel 800.4a.)

406. Exil

406.1 Das Exil ist im Wesentlichen ein Aufbewahrungsort für Objekte. Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten schicken ein Objekt ins Exil ohne eine Möglichkeit, dieses Objekt in eine andere Zone zurückzubringen. Andere Zaubersprüche und Fähigkeiten schicken ein Objekt nur vorübergehend ins Exil.

406.2 Ein Objekt *ins Exil schicken* bedeutet, es von der Zone, in der es sich befindet, in die Exil-Zone zu legen. Eine Karte *im Exil* ist eine Karte, die in die Exil-Zone gelegt wurde.

406.3 Karten im Exil liegen standardmäßig offen und können zu jeder Zeit von jedem Spieler betrachtet werden. Karten, die „verdeckt ins Exil geschickt“ wurden, können von keinem Spieler betrachtet werden, außer wenn Anweisungen es erlauben. Wenn allerdings ein Spieler angewiesen wird, sich eine Karte anzuschauen und sie dann verdeckt ins Exil zu schicken, oder es einem Spieler einmal erlaubt war, sich eine verdeckt ins Exil geschickte Karte anzuschauen, kann dieser Spieler das weiterhin tun, bis die Karte das Exil verlässt oder Teil eines Haufens von Karten wird, der gemischt wird, auch wenn die Anweisung, die es dem Spieler erlaubt, nicht mehr zutrifft.

406.3a Eine verdeckt im Exil liegende Karte hat keine Eigenschaften, aber der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie ins Exil geschickt hat, kann erlauben, dass sie aus dem Exil gespielt wird. Die Karte wird aufgedeckt, unmittelbar bevor der Spieler ankündigt, sie zu spielen (siehe Regel 601.2), es sei denn die Karte wird verdeckt gewirkt (siehe Regel 708.4).

406.3b Manche Zaubersprüche oder Fähigkeiten erlauben einem Spieler, von verdeckten Karten im Exil Zaubersprüche mit bestimmten Eigenschaften zu wirken. Ein Spieler kann einen solchen Zauberspruch nur wirken, wenn es ihm erlaubt ist, sich die verdeckte Karte im Exil anzusehen, und wenn der resultierende Zauberspruch die angegebenen Eigenschaften hat.

406.4 Verdeckt im Exil liegende Karten sollten in getrennten Stapeln gehalten werden, um unterscheiden zu können, wann und wie sie ins Exil geschickt wurden. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine ins Exil geschickte Karte zu wählen, kann er eine bestimmte verdeckte Karte nur wählen, wenn es ihm erlaubt ist, diese Karte anzuschauen. Ansonsten kann er einen Stapel von verdeckten Karten wählen, aus dem dann eine zufällig bestimmte Karte gewählt wird. Falls das Auswählen einer solchen Karte Teil des Wirkens eines Zauberspruchs oder Aktivierens einer Fähigkeit ist, wird die gewählte Karte erst vorgezeigt, nachdem die Kosten vollständig bezahlt wurden. (Siehe Regel 601.2i.)

406.5 Karten im Exil, die wieder ins Spiel oder in eine andere Zone zurückkehren könnten, sollten in getrennten Stapeln gehalten werden, um ihre jeweiligen Wege der Rückkehr verfolgen zu können. Karten im Exil, die aufgrund ihrer eigenen Fähigkeiten (so wie Karten mit Spuk) oder aufgrund von Fähigkeiten der Karten, durch die sie ins Exil geschickt wurden, einen Einfluss auf das Spiel haben können, sollten ebenfalls in getrennten Stapeln gehalten werden.

406.6 Ein Objekt kann eine Fähigkeit auf sich gedruckt haben, die dazu führt, dass eine oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden, und eine andere, die sich auf „die ins Exil geschickten Karten“ oder auf Karten, „die mit [diesem Objekt] ins Exil geschickt wurden“ beziehen. Diese Fähigkeiten sind verbunden: Die zweite bezieht sich nur auf Karten, die durch die erste ins Exil geschickt wurden. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

406.7 Wenn ein Objekt im Exil ins Exil geschickt wird, wechselt es nicht seine Zone, aber es wird zu einem neuen Objekt, das gerade ins Exil geschickt wurde.

406.8 Früher hieß das Exil die „Ganz-aus-dem-Spiel-entfernt-Zone“ Karten, die mit dem Text „entfernt [ein Objekt] ganz aus dem Spiel“ gedruckt wurden, schicken dieses Objekt ins Exil. Entsprechend verhält es sich bei Karten, die mit dem Text „lege [ein Objekt] beiseite“ gedruckt wurden. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

407. Einsatzzone

407.1 Frühere Versionen des *Magic*-Regelwerks enthielten eine Einsatz-Regel als eine Variante um „um Preise“ zu spielen. Das Spielen von *Magic*-Partien um Einsatz wird nun als eine alternative Variante für das Spiel angesehen und es ist nur dort erlaubt, wo es nicht durch ein Gesetz oder eine andere Regel verboten ist. Das Spielen um Einsatz ist unter den *Magic: The Gathering* Turnierregeln strengstens verboten (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

407.2 Wenn um Einsatz gespielt wird, legt jeder Spieler eine zufällige Karte von seinem Deck in die Einsatzzone, nachdem ermittelt wurde, welcher Spieler den ersten Zug hat, aber bevor die Spieler Karten ziehen. Karten in der Einsatzzone können jederzeit von jedem Spieler betrachtet werden. Am Ende der Partie wird der Gewinner zum Besitzer aller Karten in der Einsatzzone.

407.3 Einige, wenige Karten besitzen den Text: „Entferne [diese Karte] aus deinem Deck, bevor du spielst, falls du nicht um Einsatz spielst.“ Dies sind die einzigen Karten, die Karten zu der Einsatzzone hinzufügen oder daraus entfernen oder den Besitzer einer Karte ändern können. Falls nicht um Einsatz gespielt wird, können Spieler diese Karten nicht in ihre Decks oder Sideboards tun, und diese Karten können nicht von außerhalb des Spiels in eine Zone des Spiels gebracht werden.

407.4 Ein Objekt *einsetzen* heißt, dieses Objekt aus der Zone, in der es sich befindet, in die Einsatzzone zu legen. Der Besitzer eines Objekts ist die einzige Person, die dieses Objekt einsetzen kann.

408. Kommandozone

408.1 Die Kommandozone ist ein Spielbereich, der für bestimmte, spezialisierte Objekte reserviert ist, die einen umfassenden Effekt auf das Spiel haben, selbst jedoch keine bleibenden Karten sind und nicht zerstört werden können.

408.2 In der Kommandozone können Embleme erzeugt werden. Siehe Regel 114, „Embleme“.

408.3 In den Freizeitspiel-Varianten Weltenjagd, Vanguard, Kommandeur, Erzfeind und Verschwörungs-Draft beginnen nicht herkömmliche *Magic*-Karten und/oder besonders ausgewiesene Karten das Spiel in der Kommandozone. Jede Variante hat ihre eigenen Regeln für solche Karten. Siehe Abschnitt 9, „Varianten für das Freizeitspiel“.

5. Zugstruktur

500. Allgemeines

500.1 Ein Zug besteht aus fünf Phasen, in dieser Reihenfolge: der Startphase, der Vor-dem-Kampf-Hauptphase, der Kampfphase, der Nach-dem-Kampf-Hauptphase und der Endphase. Jede dieser Phasen findet in jedem Zug statt, selbst wenn nichts während der Phase passiert. Die Start-, Kampf- und Endphasen sind weiter in Segmente unterteilt, welche nacheinander stattfinden.

500.2 Eine Phase oder ein Segment, in der bzw. in dem Spieler Priorität erhalten, endet, wenn der Stapel leer ist und alle Spieler nacheinander passen. Einfach den Stapel leer werden zu lassen, bewirkt nicht, dass solch eine Phase oder solch ein Segment endet; alle Spieler müssen mit leerem Stapel nacheinander passen. Dadurch erhält jeder Spieler die Chance, neue Sachen zum Stapel hinzuzufügen, bevor diese Phase bzw. dieses Segment endet.

500.3 Ein Segment, in dem kein Spieler Priorität erhält, endet, wenn alle angegebenen Aktionen, die während dieses Segments stattfinden, vollendet sind. Die einzigen solchen Segmente sind das Enttappsegment (siehe [Regel 502](#)) und bestimmte Aufräumsegmente (siehe [Regel 514](#)).

500.4 Wenn ein Segment oder eine Phase endet, wird alles unbenutzte Mana aus dem Manavorrat jedes Spielers entfernt. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

500.5 Wenn eine Phase oder ein Segment endet, erlöschen alle Effekte, die darauf festgelegt sind „bis zum Ende“ dieser Phase oder dieses Segments zu dauern. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ andauern, erlöschen am Ende der Kampfphase, nicht zu Beginn des Ende-des-Kampfes-Segments. Effekte, die „bis zum Ende des Zuges“ andauern, sind Gegenstand von speziellen Regeln; siehe [Regel 514.2](#).

500.6 Wenn eine Phase oder ein Segment beginnt, werden alle Fähigkeiten ausgelöst, die „zu Beginn“ dieser Phase oder dieses Segments ausgelöst werden. Sie werden auf den Stapel gelegt, sobald das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde. (Siehe [Regel 117](#), „Timing und Priorität“.)

500.7 Einige Effekte können einem Spieler Extrazüge geben. Sie machen das, indem sie die Züge direkt nach dem angegebenen Zug einfügen. Wenn ein Spieler mehrere Extrazüge erhält, werden die Extrazüge einer nach dem anderen eingefügt. Wenn mehrere Spieler Extrazüge erhalten, werden die Extrazüge einer nach dem anderen in ASIAs-Reihenfolge eingefügt (siehe [Regel 101.4](#)). Der zuletzt geschaffene Zug erfolgt als Erstes.

500.8 Einige Effekte können einem Zug Phasen hinzufügen. Sie machen das, indem sie die Phasen direkt nach der angegebenen Phase einfügen. Wenn mehrere Extraphasen nach derselben Phase geschaffen werden, erfolgt die zuletzt geschaffene Phase als Erstes.

500.9 Einige Effekte können einer Phase Segmente hinzufügen. Sie machen das, indem sie die Segmente direkt nach einem angegebenen Segment oder direkt vor einem angegebenen Segment einfügen. Wenn mehrere Extrasegmente nach demselben Segment geschaffen werden, erfolgt das zuletzt geschaffene Segment als Erstes.

500.10 Einige Effekte können ein Segment nach einer bestimmten Phase hinzufügen. In diesem Fall erzeugt der Effekt zuerst die Phase, die normalerweise dieses Segment enthält, nach der angegebenen Phase. Alle anderen Segmente, die diese Phase normalerweise haben würde, werden übergangen (siehe [Regel 500.11](#)).

Beispiel: *Obeka die Sekundenspalterin* besagt unter anderem „Immer wenn Obeka die Sekundenspalterin einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhältst du nach dieser Phase entsprechend viele zusätzliche Versorgungssegmente.“ Nachdem diese Fähigkeit verrechnet wurde, fügt ihr Beherrscher so viele Startphasen nach dieser Phase hinzu. Diese Startphasen haben nur ein Versorgungssegment. Das Enttappsegment und das Ziehsegment dieser Phasen werden übergangen.

500.10a Wenn ein Effekt, der besagt „du erhältst“ ein zusätzliches Segment oder eine zusätzliche Phase, dieses Segment bzw. diese Phase einem Zug hinzufügen würde, der nicht der Zug seines Beherrschers ist, werden keine Segmente oder Phasen hinzugefügt.

500.11 Einige Effekte können bewirken, dass ein Segment, eine Phase oder ein Zug übergangen wird. Ein Segment, eine Phase oder einen Zug zu übergangen bedeutet, nach ihm bzw. ihr fortzufahren, als ob er bzw. sie nicht existierte. Siehe [Regel 614.10](#).

500.12 Zwischen Zügen, Phasen und Segmenten können keine Spielereignisse stattfinden.

501. Startphase

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

502. Enttappsegment

502.1 Als Erstes destabilisieren sich alle stabilisierten bleibenden Karten mit Instabilität, die der aktive Spieler kontrolliert, und alle destabilisierten bleibenden Karten, die der aktive Spieler beherrschte, als sie sich destabilisierten, stabilisieren sich. Das alles passiert gleichzeitig. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Siehe Regel 702.26, „Instabilität“.

502.2 Als Zweites, falls es Tag ist und der aktive Spieler des letzten Zuges keine Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Nacht. Falls es Nacht ist und der aktive Spieler des letzten Zuges zwei oder mehr Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Tag. Falls es weder Tag noch Nacht ist, findet diese Überprüfung nicht statt, und es bleibt weder Tag noch Nacht. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Siehe Regel 728, „Tag und Nacht“.

502.2a Mehrspielerpartien, die die Option Gemeinsame Team-Züge nutzen, verwenden eine abgewandelte Regel. Falls es Tag ist und kein Spieler des aktiven Teams des letzten Zuges einen Zauberspruch während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Nacht. Falls es Nacht ist und ein beliebiger Spieler des aktiven Teams des letzten Zuges zwei oder mehr Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Tag. Falls es weder Tag noch Nacht ist, findet diese Überprüfung nicht statt, und es bleibt weder Tag noch Nacht. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

502.3 Als Drittes legt der aktive Spieler fest, welche bleibenden Karten, die er beherrscht, enttappt werden. Dann enttappt er sie alle gleichzeitig. Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel. Normalerweise enttappen alle bleibenden Karten eines Spielers, aber Effekte können eine oder mehrere bleibende Karten eines Spielers vom Enttappen abhalten.

502.4 Während des Enttappsegments erhält kein Spieler Priorität. Somit können keine Zaubersprüche gewirkt oder verrechnet werden und keine Fähigkeiten aktiviert oder verrechnet werden. Jegliche Fähigkeit, die während dieses Segments ausgelöst wird, wird aufgeschoben, bis zum nächsten Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, was normalerweise während des Versorgungssegmentes ist. (Siehe Regel 503, „Versorgungssegment“.)

503. Versorgungssegment

503.1 Das Versorgungssegment hat keine automatischen Spielzug-Aktionen. Sobald es beginnt, erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

503.1a Alle Fähigkeiten, die während des Enttappsegments dieses Zuges ausgelöst wurden, und alle Fähigkeiten, die zu Beginn des Versorgungssegments ausgelöst wurden, werden auf den Stapel gelegt, bevor der aktive Spieler Priorität erhält; die Reihenfolge, in der sie ausgelöst wurden, spielt keine Rolle. (Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.)

503.2 Falls ein Zauberspruch angibt, dass er nur „nach dem Versorgungssegment [eines Spielers]“ gewirkt werden kann, und der Zug mehrere Versorgungssegmente hat, kann dieser Zauberspruch jederzeit gewirkt werden, nachdem das erste Versorgungssegment beendet wurde.

504. Ziehsegment

504.1 Als Erstes zieht der aktive Spieler eine Karte. Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel.

504.2 Als Zweites erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

505. Hauptphase

505.1 Es gibt zwei Hauptphasen in einem Zug. In jedem Zug sind die erste Hauptphase (auch Vor-dem-Kampf-Hauptphase genannt) und die zweite Hauptphase (auch Nach-dem-Kampf-Hauptphase genannt) durch die Kampfphase getrennt (siehe Regel 506, „Kampfphase“). Die Vor-dem-Kampf- und Nach-dem-Kampf-Hauptphasen werden einzeln und insgesamt als die *Hauptphase* bezeichnet.

505.1a Nur die erste Hauptphase des Zuges ist eine Vor-dem-Kampf-Hauptphase. Alle anderen Hauptphasen sind Nach-dem-Kampf-Hauptphasen. Dies gilt auch für die zweite Hauptphase eines Zuges, in dem die Kampfphase übersprungen wurde. Es gilt auch für einen Zug, in dem ein Effekt eine zusätzliche Kampfphase und eine zusätzliche Hauptphase erzeugt hat.

505.2 Die Hauptphase besitzt keine Segmente. Deshalb endet eine Hauptphase, wenn alle Spieler nacheinander passen, während der Stapel leer ist. (Siehe Regel 500.2.)

505.3 Als Erstes, jedoch nur falls die Spieler eine Partie „Erzfeind“ spielen (siehe Regel 904), der aktive Spieler der Erzfeind ist und es die Vor-dem-Kampf-Hauptphase des aktiven Spielers ist, schmiedet der aktive Spieler das oberste Komplott seines Komplott-Decks (siehe Regel 701.25). Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel.

505.4 Als Zweites, falls der aktive Spieler eine oder mehrere Sagen-Verzauberungen kontrolliert und es die Vor-dem-Kampf-Hauptphase des aktiven Spielers ist, legt der aktive Spieler eine Sagenmarke auf jede Sage, die er kontrolliert. (Siehe Regel 714, „Sagenkarten“.) Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel.

505.5 Als Drittes, falls der aktive Spieler eine oder mehrere Attraktionen kontrolliert und es die Vor-dem-Kampf-Hauptphase des aktiven Spielers ist, würfelt der aktive Spieler, um seine Attraktionen zu besuchen. (Siehe Regel 701.49, „Würfe um deine

Attraktionen zu besuchen“.) Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel.

505.6 Als Viertes erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

505.6a Die Hauptphase ist die einzige Phase, in der ein Spieler normalerweise Artefakt-, Hexerei-, Kreaturen-, Planeswalker- und Verzauberungszaubersprüche wirken kann. Der aktive Spieler kann diese Zaubersprüche wirken.

505.6b Während jeder Hauptphase kann der aktive Spieler eine Landkarte von seiner Hand spielen, wenn der Stapel leer ist, der Spieler Priorität besitzt und er in diesem Zug noch kein Land gespielt hat (es sei denn, ein Effekt bestimmt, dass der Spieler zusätzliche Länder spielen darf). Diese Aktion nutzt nicht den Stapel. Weder das Land noch das Spielen eines Landes ist ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, daher kann es nicht neutralisiert werden, und Spieler können darauf nicht mit Spontanzaubern oder aktivierten Fähigkeiten antworten. (Siehe Regel 305, „Länder“.)

506. Kampfphase

506.1 Die Kampfphase besitzt fünf Segmente in dieser Reihenfolge: das Beginn-des-Kampfes-Segment, das Angreifer-deklariere-Segment, das Blocker-deklariere-Segment, das Kampfschadensegment und das Ende-des-Kampfes-Segment. Das Blocker-deklariere-Segment und das Kampfschadensegment werden übergangen, wenn keine Kreaturen als Angreifer deklariert oder angreifend ins Spiel gebracht werden (siehe Regel 508.8). Es gibt zwei Kampfschadensegmente, wenn irgendwelche angreifenden oder blockenden Kreaturen Erstschatz (siehe Regel 702.7) oder Doppelschatz (siehe Regel 702.4) besitzen.

506.2 Während der Kampfphase ist der aktive Spieler der *angreifende Spieler*; Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, können angreifen. Während der Kampfphase einer Zweispielertpartie ist der inaktive Spieler der *verteidigende Spieler*; dieser Spieler, Planeswalker, die er kontrolliert, und Schlachten, die er beschützt, können angegriffen werden.

506.2a Während der Kampfphase einer Mehrispielertpartie kann es einen oder mehrere verteidigende Spieler geben, je nachdem, welche Variante gespielt wird und welche Optionen gewählt wurden. Sofern nicht alle Gegner des angreifenden Spielers während der Kampfphase automatisch zu verteidigenden Spielern werden, bestimmt der aktive Spieler als automatische Spielzug-Aktion zu Beginn des Beginn-des-Kampfes-Segments einen seiner Gegner. (Beachte, dass die Wahl durch die gespielte Variante und die gewählten Optionen eingeschränkt sein kann.) Dieser Spieler wird der verteidigende Spieler. Siehe Regel 802, „Option Mehrere Spieler angreifen“, Regel 803, „Optionen Links angreifen und Rechts angreifen“ und Regel 809, „Variante Kaiser (Emperor)“.

506.2b In einer Mehrispielertpartie, die die Option Gemeinsame Team-Züge nutzt, ist das aktive Team das *angreifende Team*, und das inaktive Team ist das *verteidigende Team*. Siehe Regel 805, „Option Gemeinsame Team-Züge“.

506.3 Nur Kreaturen können angreifen oder blocken. Nur ein Spieler, ein Planeswalker oder eine Schlacht kann angegriffen werden.

506.3a Wenn ein Effekt eine bleibende Nichtkreaturenkarte angreifend oder blockend ins Spiel bringen würde, kommt die bleibende Karte ins Spiel, aber sie wird niemals als angreifende oder blockende bleibende Karte angesehen.

506.3b Wenn ein Effekt eine Kreatur angreifend unter der Kontrolle eines beliebigen Spielers außer eines angreifenden Spielers ins Spiel bringen würde, kommt diese Kreatur ins Spiel, aber sie wird nie als eine angreifende Kreatur angesehen.

506.3c Wenn ein Effekt eine Kreatur einen bestimmten Spieler oder eine bestimmte bleibende Karte angreifend ins Spiel bringen würde, aber der Spieler ist ausgeschieden oder die bleibende Karte ist nicht mehr im Spiel oder ist weder ein Planeswalker noch eine Schlacht, kommt diese Kreatur ins Spiel, aber sie wird nie als angreifende Kreatur angesehen.

506.3d Wenn ein Effekt eine Kreatur blockend ins Spiel bringen würde, aber die Kreatur, die sie blocken würde, nicht den Beherrscher der ins Spiel kommenden Kreatur, einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die dieser Spieler beschützt, angreift, kommt diese Kreatur ins Spiel, aber sie wird nie als blockende Kreatur angesehen.

506.3e Wenn ein Effekt eine Kreatur, die auch eine Schlacht ist, angreifend oder blockend ins Spiel bringen würde, kommt diese bleibende Karte ins Spiel, aber sie wird nie als angreifende oder blockende Kreatur angesehen.

506.3f Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bei Verrechnung dazu führen würde, dass eine Schlacht zu einer angreifenden oder blockenden Kreatur würde, bewirkt dieser Teil des Effekts nichts.

506.4 Eine bleibende Karte wird aus dem Kampf entfernt, wenn sie das Spiel verlässt, wenn ihr Beherrscher wechselt, wenn sie sich destabilisiert, wenn ein Effekt sie ausdrücklich aus dem Kampf entfernt, wenn sie ein Planeswalker ist, der angegriffen wird und aufhört, ein Planeswalker zu sein, wenn sie eine Schlacht ist, die angegriffen wird und aufhört, eine Schlacht zu sein, oder wenn sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, die regeneriert (siehe Regel 701.15), aufhört, eine Kreatur zu sein oder zu einer Schlacht wird. Eine Kreatur, die aus dem Kampf entfernt wird, hört auf, eine angreifende, blockende, geblockte und/oder ungeblockte Kreatur zu sein. Planeswalker und Schlachten, die aus dem Kampf entfernt werden, hören auf, angegriffen zu werden.

506.4a Sobald eine Kreatur als angreifende oder blockende Kreatur deklariert wurde, entfernen Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die diese Kreatur vom Angreifen oder Blocken abgehalten hätten, die Kreatur nicht aus dem Kampf.

506.4b Das Tappen oder Enttappen einer Kreatur, die bereits als Angreifer oder Blocker deklariert wurde, entfernt sie nicht aus dem Kampf und verhindert nicht ihren Kampfschaden.

506.4c Wenn eine Kreatur einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift, wird sie nicht dadurch aus dem Kampf entfernt, dass der Planeswalker oder die Schlacht aus dem Kampf entfernt wird. Sie ist weiterhin eine angreifende Kreatur, auch wenn sie keinen Spieler, keinen Planeswalker und keine Schlacht angreift. Sie kann geblockt werden. Wenn sie ungeblockt ist, fügt sie keinen Kampfschaden zu.

506.4d Eine bleibende Karte, die sowohl eine blockende Kreatur als auch ein Planeswalker ist, der angegriffen wird, wird aus dem Kampf entfernt, wenn sie aufhört, sowohl eine Kreatur als auch ein Planeswalker zu sein. Falls sie aufhört, einer dieser Kartentypen zu sein, aber weiterhin der andere Kartentyp ist, bleibt sie entweder eine blockende Kreatur oder ein Planeswalker, der angegriffen wird, je nachdem, was zutrifft.

506.4e Eine bleibende Karte, die angegriffen wird und sowohl ein Planeswalker als auch eine Schlacht ist, wird aus dem Kampf entfernt, wenn sie aufhört, sowohl ein Planeswalker als auch eine Schlacht zu sein. Falls sie aufhört, eine Schlacht zu sein, aber weiterhin ein Planeswalker ist, wird sie nur dann aus dem Kampf entfernt, wenn sie nicht von ihrem Beschützer kontrolliert wird. Falls sie aufhört, ein Planeswalker zu sein, aber weiterhin eine Schlacht ist, wird sie nicht aus dem Kampf entfernt; sie bleibt eine Schlacht, die angegriffen wird.

506.5 Eine Kreatur *greift alleine an*, wenn sie während des Angreifer-deklarieren-Segments die einzige Kreatur ist, die als Angreifer deklariert wird. Eine Kreatur zählt als *alleine angreifend*, wenn sie angreift, aber keine anderen Kreaturen angreift. Eine Kreatur *blockt alleine*, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Blocker-deklarieren-Segments als Blocker deklariert wird. Eine Kreatur zählt als *alleine blockend*, wenn sie blockt, aber keine anderen Kreaturen blocken.

506.6 Manche Fähigkeiten prüfen, ob eine Kreatur während einer bestimmten Kampfphase „angreifen musste“. Eine Kreatur musste angreifen, falls zu dem Zeitpunkt, als in dieser Kampfphase Angreifer deklariert wurden, ein oder mehrere Effekte forderten, dass diese Kreatur angreift. Eine Kreatur musste nicht angreifen, falls es keine solchen Effekte gab, die forderten, dass sie angreift, auch wenn es keine anderen legalen Angriffe gab, die deklariert werden konnten. (Siehe Regel 508.)

506.7 Manche Zaubersprüche legen fest, dass sie „nur [vor/nach] [einem bestimmten Punkt in der Kampfphase]“ gewirkt werden können, wobei dieser Punkt „Angreifer deklariert werden/wurden“, „Blocker deklariert werden/wurden“, „das Kampfschadensegment“, „das Ende des Kampfes“, „die Kampfphase“ oder „der Kampf“ sein kann.

506.7a Ein Zauberspruch, der festlegt, dass er „nur bevor (oder nachdem) Angreifer deklariert werden (bzw. wurden)“ gewirkt werden kann, bezieht sich auf das Deklarieren der Angreifer als automatische Spielzug-Aktion. Er kann nur gewirkt werden, bevor (bzw. nachdem) das Angreifer-deklarieren-Segment beginnt (bzw. begonnen hat), unabhängig davon, ob tatsächlich irgendwelche Angreifer deklariert werden. (Siehe Regel 508.)

506.7b Ein Zauberspruch, der festlegt, dass er „nur bevor (oder nachdem) Blocker deklariert werden (bzw. wurden)“ gewirkt werden kann, bezieht sich auf das Deklarieren der Blocker als automatische Spielzug-Aktion. Er kann nur gewirkt werden, bevor (bzw. nachdem) das Blocker-deklarieren-Segment beginnt (bzw. begonnen hat), unabhängig davon, ob tatsächlich irgendwelche Blocker deklariert werden. (Siehe Regel 509.)

506.7c Manche Zaubersprüche legen fest, dass sie nur „während der Kampfphase“ oder „während der Kampfphase eines bestimmten Spielers“ gewirkt werden können, zusätzlich zu den Kriterien, die in Regel 506.7 beschrieben sind. Falls ein Zug mehrere Kampfphasen hat, können solche Zaubersprüche zu einem passenden Zeitpunkt in einer beliebigen dieser Kampfphasen gewirkt werden.

506.7d Manche Zaubersprüche legen fest, dass sie „nur [vor/nach] [einem bestimmten Punkt in der Kampfphase]“ gewirkt werden können, ohne dass sie den in Regel 506.7c zusätzlichen Kriterien genügen. Falls ein Zug mehrere Kampfphasen hat, können solche Zaubersprüche in diesem Zug nur vor (bzw. nach) dem angegebenen Punkt in der ersten Kampfphase gewirkt werden.

506.7e Wenn ein Zauberspruch festlegt, dass er „nur vor [einem bestimmten Punkt in der Kampfphase]“ gewirkt werden kann, aber der angegebene Punkt in der entsprechenden Kampfphase nicht existiert, weil das Blocker-deklarieren-Segment und das Kampfschadensegment übersprungen werden (siehe Regel 508.8), dann kann der Spruch noch gewirkt werden, bevor das Angreifer-deklarieren-Segment endet. Wenn der angegebene Punkt nicht existiert, weil die entsprechende Kampfphase übersprungen wurde, dann kann der Spruch nur gewirkt werden, bevor die Vor-dem-Kampf-Hauptphase endet.

506.7f Wenn ein Zauberspruch festlegt, dass er „nur während der Kampfphase, nachdem die Blocker deklariert wurden“ gewirkt werden kann, aber das Blocker-deklarieren-Segment in dieser Kampfphase übersprungen wird (siehe Regel 508.8), dann kann der Spruch während dieser Kampfphase nicht gewirkt werden.

506.7g Die Regeln 506.7 und 506.7a–f gelten für Fähigkeiten, die festlegen, dass sie nur zu bestimmten Zeitpunkten in Bezug auf die Kampfphase aktiviert werden können, so wie sie für Zaubersprüche gelten, die festlegen, dass sie nur zu bestimmten Zeitpunkten in Bezug auf die Kampfphase gewirkt werden können.

507. Beginn-des-Kampfes-Segment

507.1 Als Erstes bestimmt der aktive Spieler einen seiner Gegner, falls es sich um eine Mehrspielerpartie handelt, in der nicht alle Gegner des aktiven Spielers automatisch zu verteidigenden Spielern werden. Dieser Spieler wird zum verteidigenden Spieler. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. (Siehe Regel 506.2.)

507.2 Als Zweites erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

508. Angreifer-deklarieren-Segment

508.1 Als Erstes deklariert der aktive Spieler Angreifer. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Um Angreifer zu deklarieren, befolgt der aktive Spieler die unten angegebenen Schritte in dieser Reihenfolge. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Deklaration der Angreifer der aktive Spieler nicht in der Lage ist, einen der unten aufgelisteten Schritte zu erfüllen, ist die Deklaration illegal; das Spiel kehrt zum Moment vor der Deklaration zurück (siehe Regel 730, „Handhabung illegaler Aktionen“).

508.1a Der aktive Spieler bestimmt, welche Kreaturen, die er kontrolliert, wenn überhaupt welche, angreifen. Die bestimmten Kreaturen müssen ungetappt sein, sie können nicht gleichzeitig Schlachten sein, und jede muss entweder Eile besitzen oder durchgängig seit dem Beginn des Zuges vom aktiven Spieler kontrolliert worden sein.

508.1b Wenn der verteidigende Spieler irgendwelche Planeswalker kontrolliert, der Beschützer irgendwelcher Schlachten ist, oder das Spiel dem aktiven Spieler erlaubt, mehrere andere Spieler anzugreifen, erklärt der aktive Spieler für jede gewählte Kreatur, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht sie angreift.

508.1c Der aktive Spieler überprüft jede Kreatur, die er kontrolliert, um festzustellen, ob sie von irgendwelchen *Einschränkungen* betroffen ist (Effekte, die besagen, dass eine Kreatur nicht angreifen kann, oder dass sie nicht angreifen kann, falls bestimmte Bedingungen nicht erfüllt sind). Falls irgendwelche Einschränkungen nicht befolgt werden, ist die Deklaration der Angreifer illegal.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert zwei Kreaturen, jede mit einer Einschränkung, die besagt „[Diese Kreatur] kann nicht alleine angreifen.“ Es ist legal, beide als Angreifer zu deklarieren.

508.1d Der aktive Spieler überprüft jede Kreatur, die er kontrolliert, um festzustellen, ob sie von irgendwelchen *Forderungen* betroffen ist (Effekte, die besagen, dass eine Kreatur angreifen muss, oder dass sie angreifen muss, falls bestimmte Bedingungen erfüllt sind). Falls die Zahl der befolgten Forderungen kleiner ist als die maximal mögliche Zahl an Forderungen, die befolgt werden können, ohne irgendwelche Einschränkungen zu brechen, ist die Deklaration der Angreifer illegal. Wenn eine Kreatur nicht angreifen kann, falls ein Spieler nicht irgendwelche Kosten bezahlt, ist der Spieler nicht verpflichtet, diese Kosten zu bezahlen, auch wenn dadurch die Zahl der befolgten Forderungen erhöht würde. Falls eine Forderung besagt, dass eine Kreatur in einem bestimmten Zug angreift, falls möglich, und dieser Zug mehrere Kampfphasen hat, dann greift diese Kreatur in diesem Zug in jedem Angreifer-deklarieren-Segment an, falls möglich.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert zwei Kreaturen, eine die „angreift, falls möglich“, die andere ohne Fähigkeiten. Ein Effekt besagt „In jedem Zug kann nicht mehr als eine Kreatur angreifen.“ Der einzige legale Angriff ist ein Angriff mit der Kreatur, die „angreift, falls möglich“. Es ist illegal, mit der anderen Kreatur anzugreifen, mit beiden Kreaturen anzugreifen oder mit keiner anzugreifen.

508.1e Wenn eine der gewählten Kreaturen Bündnisfähigkeit oder eine Bündnis-mit-anderen-Fähigkeit besitzt, gibt der aktive Spieler an, welche Kreaturen, wenn überhaupt, miteinander verbündet sind. (Siehe Regel 702.22, „Bündnisfähigkeit“.)

508.1f Der aktive Spieler tappt alle gewählten Kreaturen. Das Tappen einer Kreatur, wenn sie als Angreifer deklariert wird, sind keine Kosten; Angreifen bewirkt schlichtweg, dass Kreaturen getappt werden.

508.1g Falls es irgendwelche optionalen Kosten gibt, um mit den gewählten Kreaturen anzugreifen (ausgedrückt als Kosten, die ein Spieler bezahlen kann, „sowie“ eine Kreatur angreift), bestimmt der aktive Spieler, ob und welche dieser Kosten er bezahlen möchte.

508.1h Wenn irgendeine der gewählten Kreaturen Kosten zum Angreifen verlangt, oder falls irgendwelche optionalen Kosten zum Angreifen gewählt wurden, ermittelt der aktive Spieler die Gesamtkosten zum Angreifen. Kosten können das Zahlen von Mana, das Tappen von bleibenden Karten, das Opfern von bleibenden Karten, das Abwerfen von Karten und so weiter enthalten. Sobald die Gesamtkosten ermittelt wurden, werden sie „festgesetzt“. Wenn Effekte nach diesem Zeitpunkt die Gesamtkosten ändern würden, ignoriere diese Veränderung.

508.1i Wenn die Kosten das Bezahlen von Mana verlangen, erhält der aktive Spieler die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren (siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“).

508.1j Sobald der Spieler genug Mana in seinem Manavorrat hat, bezahlt er alle Kosten in beliebiger Reihenfolge. Teilzahlungen sind nicht erlaubt.

508.1k Jede gewählte Kreatur, die der aktive Spieler immer noch kontrolliert, wird eine angreifende Kreatur. Sie bleibt eine angreifende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe 506.4.

508.1m Fähigkeiten, die durch das Deklarieren von Angreifern ausgelöst werden, werden ausgelöst.

508.2 Als Zweites erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

508.2a Fähigkeiten, die durch das Deklarieren der Angreifer ausgelöst werden, werden nur zu dem Zeitpunkt ausgelöst, in dem die Kreatur als Angreifer deklariert wird. Sie werden nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur angreift und sich dann die Eigenschaften dieser Kreatur ändern, um der Auslösebedingung der Fähigkeit zu entsprechen.

Beispiel: Eine bleibende Karte lautet: „Immer wenn eine grüne Kreatur angreift, zerstöre diese Kreatur am Ende des Kampfes.“ Wenn eine blaue Kreatur angreift und später in Grün umgewandelt wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

508.2b Alle Fähigkeiten, die durch das Deklarieren der Angreifer ausgelöst wurden oder die während des in [Regel 508.1](#) beschriebenen Vorgangs ausgelöst wurden, werden auf den Stapel gelegt, bevor der aktive Spieler Priorität erhält; die Reihenfolge, in der sie ausgelöst wurden, spielt keine Rolle. (Siehe [Regel 603](#), „[Handhabung ausgelöster Fähigkeiten](#)“.)

508.3 Ausgelöste Fähigkeiten, die durch das Deklarieren der Angreifer ausgelöst werden, können unterschiedliche Auslösebedingungen haben.

508.3a Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] angreift, ...“ wird ausgelöst, wenn diese Kreatur als Angreifer deklariert wird. Entsprechend wird eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] [einen Spieler, einen Planeswalker oder eine Schlacht] angreift, ...“ ausgelöst, wenn diese Kreatur als Angreifer deklariert wird, der diesen Spieler oder diese bleibende Karte angreift. Solche Fähigkeiten werden nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird.

508.3b Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [ein Spieler, ein Planeswalker oder eine Schlacht] angegriffen wird, ...“ wird ausgelöst, wenn eine oder mehrere Kreaturen als Angreifer deklariert werden, die diesen Spieler oder diese bleibende Karte angreifen. Sie wird nicht ausgelöst, wenn eine Kreatur diesen Spieler oder diese bleibende Karte angreifend ins Spiel gebracht wird.

508.3c Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [ein Spieler] mit [einer Kreatur] angreift, ...“ wird ausgelöst, falls eine Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert, als Angreifer deklariert wird.

508.3d Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [ein Spieler] angreift, ...“ wird ausgelöst, falls eine oder mehrere Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, als Angreifer deklariert werden.

508.3e Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [ein Spieler] [einen anderen Spieler] angreift, ...“ wird ausgelöst, falls eine oder mehrere Kreaturen, die der erste Spieler kontrolliert, den zweiten Spieler angreifend als Angreifer deklariert werden. Sie wird nicht ausgelöst, falls eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird oder falls eine Kreatur einen Planeswalker oder eine Schlacht angreift.

508.3f Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] angreift und nicht geblockt wird, ...“ wird während des Blocker-deklarieren-Segments ausgelöst, nicht im Angreifer-deklarieren-Segment. Siehe [Regel 509.5g](#).

508.4 Wenn eine Kreatur angreifend ins Spiel gebracht wird, wählt ihr Beherrscher, welchen verteidigenden Spieler, welchen Planeswalker, den ein verteidigender Spieler kontrolliert, oder welche Schlacht, die ein verteidigender Spieler beschützt, sie angreift, sowie sie ins Spiel kommt (es sei denn der Effekt, der sie ins Spiel bringt, bestimmt, was sie angreift). Wenn ein Effekt besagt, dass eine Kreatur angreift, wählt ihr Beherrscher in gleicher Weise, welchen verteidigenden Spieler, welchen Planeswalker, den ein verteidigender Spieler kontrolliert, oder welche Schlacht, die ein verteidigender Spieler beschützt, sie angreift (es sei denn der Effekt hat bereits bestimmt, was sie angreift). Solche Kreaturen befinden sich im Angriff, aber zum Zweck von Auslöseereignissen und Effekten haben sie niemals „angegriffen“.

508.4a Wenn der Effekt, der eine Kreatur angreifend ins Spiel bringt, festlegt, dass sie einen bestimmten Spieler angreift, und der Spieler ausgeschieden ist, wenn der Effekt verrechnet wird, kommt diese Kreatur ins Spiel, aber sie wird nie als angreifende Kreatur angesehen. Das Gleiche gilt, wenn der Effekt, der eine Kreatur angreifend ins Spiel bringt, festlegt, dass sie einen bestimmten Planeswalker oder eine bestimmte Schlacht angreift, und diese bleibende Karte nicht mehr im Spiel ist oder kein Planeswalker oder Schlacht mehr ist, wenn der Effekt verrechnet wird.

508.4b Wenn der Effekt, der besagt, dass eine Kreatur angreift, festlegt, dass sie einen bestimmten Spieler angreift, und der Spieler ausgeschieden ist, wenn der Effekt verrechnet wird, wird diese Kreatur nicht zu einer angreifenden Kreatur. Das Gleiche gilt, wenn der Effekt, der besagt, dass eine Kreatur angreift, festlegt, dass sie einen bestimmten Planeswalker oder eine bestimmte Schlacht angreift, und diese bleibende Karte nicht mehr im Spiel ist oder kein Planeswalker oder Schlacht mehr ist, wenn der Effekt verrechnet wird.

508.4c Eine Kreatur, die angreifend ins Spiel gebracht wird, ist nicht von Forderungen oder Einschränkungen betroffen, die für das Deklarieren der Angreifer gelten.

508.5 Falls sich eine Fähigkeit einer angreifenden Kreatur auf einen verteidigenden Spieler bezieht, oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sich sowohl auf eine angreifende Kreatur als auch auf einen verteidigenden Spieler bezieht, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angreift, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angreift, oder der Beschützer der Schlacht, die diese Kreatur angreift. Falls die Kreatur nicht mehr angreift, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, oder der Beschützer der Schlacht, die diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde.

508.5a In einer Mehrspielerpartei, bezieht sich jede Regel, jedes Objekt und jeder Effekt, die, das bzw. der sich auf einen „verteidigenden Spieler“ bezieht, nur auf einen bestimmten verteidigenden Spieler, nicht auf alle verteidigenden Spieler. Falls ein Spruch oder eine Fähigkeit auf mehrere angreifende Kreaturen angewendet werden könnte, wird der entsprechende verteidigende Spieler für jede dieser angreifenden Kreaturen einzeln ermittelt. Falls es mehrere verteidigende Spieler gibt, die bestimmt werden könnten, bestimmt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit einen.

508.6 Ein Spieler „greift [einen Spieler] an“, wenn der erste Spieler eine Kreatur kontrolliert, die den zweiten Spieler angreift. Ein Spieler hat „[einen Spieler] angegriffen“, wenn der erste Spieler eine oder mehrere Kreaturen als Angreifer deklariert hat, die den zweiten Spieler angreifen.

508.7 Manche Karten erlauben einem Spieler, neu zu bestimmen, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht eine Kreatur angreift.

508.7a Die angreifende Kreatur wird nicht aus dem Kampf entfernt, und sie greift kein zweites Mal an. Diese Kreatur greift den neu bestimmten Spieler oder die neu bestimmte bleibende Karte an, aber es gilt weiterhin, dass sie den Spieler oder die bleibende Karte angegriffen hat, der bzw. die bestimmt wurde, als sie als Angreifer deklariert wurde.

508.7b Wenn neu bestimmt wird, welchen Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht eine Kreatur angreift, ist diese Kreatur nicht von Forderungen oder Einschränkungen betroffen, die für das Deklarieren der Angreifer gelten.

508.7c Der neu bestimmte Spieler, der neu bestimmte Planeswalker oder die neu bestimmte Schlacht muss ein Gegner des Beherrschers der angreifenden Kreatur sein, ein Planeswalker, dessen Beherrscher ein Gegner des Beherrschers der angreifenden Kreatur ist, oder eine Schlacht, die von einem Gegner des Beherrschers der angreifenden Kreatur geschützt wird.

508.7d In einer Mehrspielerpartie ohne die Option Mehrere Spieler angreifen (siehe [Regel 802](#)) muss der neu bestimmte Spieler, der neu bestimmte Planeswalker oder die neu bestimmte Schlacht der ausgewählte verteidigende Spieler, ein Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die dieser Spieler schützt.

508.7e In einer Mehrspielerpartie, die die Option Begrenzte Einflussweite (siehe [Regel 801](#)) nutzt, muss der neu bestimmte Spieler, der neu bestimmte Planeswalker oder die neu bestimmte Schlacht in der Einflussweite des Beherrschers der angreifenden Kreatur sein. Falls es sich um eine Schlacht handelt, muss der Beschützer der Schlacht ebenfalls in der Einflussweite des Beherrschers der angreifenden Kreatur sein.

508.8 Übergehe das Blocker-deklarieren-Segment und das Kampfschadensegment, wenn keine Kreaturen als Angreifer deklariert oder angreifend ins Spiel gebracht werden.

509. Blocker-deklarieren-Segment

509.1 Als Erstes deklariert der verteidigende Spieler Blocker. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Um Blocker zu deklarieren, befolgt der verteidigende Spieler die unten angegebenen Schritte in dieser Reihenfolge. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während der Deklaration der Blocker der verteidigende Spieler nicht in der Lage ist, einen der unten aufgelisteten Schritte zu erfüllen, ist die Deklaration illegal; das Spiel kehrt zum Moment vor der Deklaration zurück (siehe [Regel 730](#), „Handhabung illegaler Aktionen“).

509.1a Der verteidigende Spieler bestimmt, welche Kreaturen, die er kontrolliert, wenn überhaupt welche, blocken. Die bestimmten Kreaturen müssen ungetappt sein und können nicht gleichzeitig Schlachten sein. Für jede der gewählten Kreaturen bestimmt der verteidigende Spieler eine Kreatur, die ihn, einen Planeswalker, den er kontrolliert, oder eine Schlacht, die er schützt, angreift, damit sie diese blockt.

509.1b Der verteidigende Spieler überprüft jede Kreatur, die er kontrolliert, um festzustellen, ob sie von irgendwelchen *Einschränkungen* betroffen ist (Effekte, die besagen, dass eine Kreatur nicht blocken kann, oder dass sie nicht blocken kann, falls bestimmte Bedingungen nicht erfüllt sind). Falls irgendwelche Einschränkungen nicht befolgt werden, ist die Deklaration der Blocker illegal.

Eine Einschränkung kann durch eine *Ausweichfähigkeit* erzeugt werden (eine statische Fähigkeit einer angreifenden Kreatur, die einschränkt, wovon sie geblockt werden kann). Falls eine angreifende Kreatur eine Ausweichfähigkeit erhält oder verliert, nachdem ein legaler Block deklariert wurde, wird dieser Block davon nicht betroffen. Verschiedene Ausweichfähigkeiten sind kumulativ.

Beispiel: Eine angreifende Kreatur mit Flugfähigkeit und Irrealität kann nicht von einer Kreatur geblockt werden, die Flugfähigkeit, aber keine Irrealität hat.

509.1c Der verteidigende Spieler überprüft jede Kreatur, die er kontrolliert, um festzustellen, ob sie von irgendwelchen *Forderungen* betroffen ist (Effekte, die besagen, dass eine Kreatur blocken muss, oder dass sie blocken muss, falls bestimmte Bedingungen erfüllt sind). Falls die Zahl der befolgten Forderungen kleiner ist als die maximal mögliche Zahl an Forderungen, die befolgt werden können, ohne irgendwelche Einschränkungen zu brechen, ist die Deklaration der Blocker illegal. Wenn eine Kreatur nicht blocken kann, falls ein Spieler nicht irgendwelche Kosten bezahlt, ist der Spieler nicht verpflichtet, diese Kosten zu bezahlen, auch wenn dadurch die Zahl der befolgten Forderungen erhöht würde. Falls eine Forderung besagt, dass eine Kreatur in einem bestimmten Zug blockt, falls möglich, und dieser Zug mehrere Kampfphasen hat, dann blockt diese Kreatur in diesem Zug in jedem Blocker-deklarieren-Segment, falls möglich.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert eine Kreatur, die „blockt, falls möglich“, und eine andere Kreatur ohne Fähigkeiten. Wenn eine Kreatur mit Bedrohlich diesen Spieler angreift, muss der Spieler mit beiden Kreaturen blocken. Nur mit der ersten Kreatur zu blocken widerspricht der durch Bedrohlich erzeugten Einschränkung (die angreifende Kreatur kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen). Nur mit der zweiten Kreatur zu blocken widerspricht sowohl der durch Bedrohlich erzeugten Einschränkung als auch der Forderung, dass die erste Kreatur blocken muss. Mit keiner Kreatur zu blocken entspricht der

Einschränkung, aber nicht der Forderung.

509.1d Wenn irgendeine der gewählten Kreaturen Kosten zum Blocken verlangt, ermittelt der verteidigende Spieler die Gesamtkosten zum Blocken. Kosten können das Zahlen von Mana, das Tappen von bleibenden Karten, das Opfern von bleibenden Karten, das Abwerfen von Karten und so weiter enthalten. Sobald die Gesamtkosten ermittelt wurden, werden sie „festgesetzt“. Wenn Effekte nach diesem Zeitpunkt die Gesamtkosten ändern würden, ignoriere diese Veränderung.

509.1e Wenn die Kosten das Bezahlen von Mana verlangen, erhält der verteidigende Spieler die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren (siehe Regel 605, „Manafähigkeiten“).

509.1f Sobald der Spieler genug Mana in seinem Manavorrat hat, bezahlt er alle Kosten in beliebiger Reihenfolge. Teilzahlungen sind nicht erlaubt.

509.1g Jede gewählte Kreatur, die der verteidigende Spieler immer noch kontrolliert, wird eine blockende Kreatur. Jede blockt die angreifende Kreatur, die für sie bestimmt wurde. Sie bleibt eine blockende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe 506.4.

509.1h Eine angreifende Kreatur mit einer oder mehreren Kreaturen, die für sie als Blocker deklariert wurden, wird eine geblockte Kreatur; eine mit keinen Kreaturen, die für sie als Blocker deklariert wurden, wird eine ungeblockte Kreatur. Dies bleibt unverändert, bis die Kreatur aus dem Kampf entfernt wird, ein Effekt besagt, dass sie geblockt oder ungeblockt wird, oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Eine Kreatur bleibt geblockt, auch wenn alle Kreaturen, von denen sie geblockt wird, aus dem Kampf entfernt werden.

509.1i Fähigkeiten, die durch das Deklarieren von Blockern ausgelöst werden, werden ausgelöst. Siehe Regel 509.4 für weitere Informationen.

509.2 Als Zweites erklärt der aktive Spieler für jede angreifende Kreatur ihre *Schadenszuweisungsreihenfolge*, die aus den sie blockenden Kreaturen in einer von diesem Spieler gewünschten Reihenfolge besteht. (Im Kampfschadensegment kann eine angreifende Kreatur einer blockenden Kreatur keinen Kampfschaden zuweisen, wenn nicht jeder anderen Kreatur vor dieser blockenden Kreatur tödlicher Schaden zugewiesen wurde.) Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

Beispiel: Ein *Riesenholz-Verschlinger* wird von *Llanowarelfen*, *Runenklauenbär* und *Serra-Engel* geblockt. Der Beherrscher des *Riesenholz-Verschlingers* erklärt die Schadenszuweisungsreihenfolge des *Riesenholz-Verschlingers* als *Serra-Engel*, dann *Runenklauenbär*, dann *Llanowarelfen*.

509.2a Wenn während des Blocker-deklarierten-Segments eine blockende Kreatur vom Kampf entfernt wird oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass sie aufhört, eine angreifende Kreatur zu blocken, wird die blockende Kreatur von allen zutreffenden Schadenszuweisungsreihenfolgen entfernt. Die relative Reihenfolge unter den verbliebenen blockenden Kreaturen bleibt unverändert.

509.3 Als Drittes erklärt der verteidigende Spieler für jede blockende Kreatur ihre Schadenszuweisungsreihenfolge, die aus den durch sie geblockten Kreaturen in einer von diesem Spieler gewünschten Reihenfolge besteht. (Im Kampfschadensegment kann eine blockende Kreatur einer von ihr geblockten Kreatur keinen Kampfschaden zuweisen, wenn nicht jeder anderen Kreatur vor dieser geblockten Kreatur tödlicher Schaden zugewiesen wurde.) Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

509.3a Wenn während des Blocker-deklarierten-Segments eine angreifende Kreatur vom Kampf entfernt wird oder ein Effekt dafür sorgt, dass sie nicht mehr von einer blockenden Kreatur geblockt wird, wird die angreifende Kreatur von allen zutreffenden Schadenszuweisungsreihenfolgen entfernt. Die relative Reihenfolge unter den verbliebenen angreifenden Kreaturen bleibt unverändert.

509.4 Als Viertes erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

509.4a Alle Fähigkeiten, die durch das Deklarieren der Blocker ausgelöst wurden oder die während des in Regeln 509.1–3 beschriebenen Vorgangs ausgelöst wurden, werden auf den Stapel gelegt, bevor der aktive Spieler Priorität erhält; die Reihenfolge, in der sie ausgelöst wurden, spielt keine Rolle. (Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.)

509.5 Ausgelöste Fähigkeiten, die durch das Deklarieren der Blocker ausgelöst werden, können unterschiedliche Auslösebedingungen haben.

509.5a Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] blockt, ...“ löst generell pro Kampf nur einmal für diese Kreatur aus, auch wenn sie mehrere Kreaturen blockt. Sie wird ausgelöst, wenn die Kreatur als Blocker deklariert wird. Sie wird auch ausgelöst, wenn die Kreatur als Ergebnis eines Effekts zum Blocker wird, allerdings nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt keine blockende Kreatur war. (Siehe Regel 509.1g.) Sie wird nicht ausgelöst, wenn die Kreatur blockend ins Spiel gebracht wird.

509.5b Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] eine Kreatur blockt, ...“ löst einmal für jede angreifende Kreatur aus, die die Kreatur mit dieser Fähigkeit blockt. Sie wird ausgelöst, wenn die Kreatur als Blocker deklariert wird. Sie wird auch ausgelöst, wenn die Kreatur als Ergebnis eines Effekts zum Blocker wird, allerdings nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt keine blockende Kreatur war. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die Kreatur blockend ins Spiel gebracht wird.

509.5c Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] geblockt wird, ...“ löst generell pro Kampf nur einmal für diese Kreatur aus, auch wenn sie von mehreren Kreaturen geblockt wird. Sie wird ausgelöst, wenn die Kreatur von mindestens einer

Kreatur geblockt wird, die als Blocker deklariert wird. Sie wird auch ausgelöst, wenn die Kreatur als Ergebnis eines Effekts geblockt wird, oder durch eine Kreatur, die als Blocker ins Spiel gebracht wird, allerdings nur, wenn die angreifende Kreatur zu diesem Zeitpunkt eine ungeblockte Kreatur war. (Siehe Regel 509.1h.)

509.5d Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] von einer Kreatur geblockt wird, ...“ löst einmal für jede Kreatur aus, die die besagte Kreatur blockt. Sie wird ausgelöst, wenn eine Kreatur als Blocker dieser angreifenden Kreatur deklariert wird. Sie wird auch ausgelöst, wenn eine Kreatur als Ergebnis eines Effekts zum Blocker dieser angreifenden Kreatur wird, allerdings nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt keine blockende Kreatur war. Außerdem wird sie ausgelöst, wenn eine Kreatur diese angreifende Kreatur blockend ins Spiel gebracht wird. Sie wird nicht ausgelöst, wenn die Kreatur durch einen Effekt geblockt wird statt durch eine Kreatur.

509.5e Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine Kreatur eine bestimmte Anzahl an Kreaturen blockt oder von ihnen geblockt wird, löst aus, wenn die Kreatur entsprechend viele Kreaturen blockt oder von ihnen geblockt wird, wenn die Blocker deklariert werden. Effekte, die Blocker hinzufügen oder entfernen, können ebenfalls dazu führen, dass solche Fähigkeiten ausgelöst werden. Das gilt gleichermaßen für Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine Kreatur mindestens eine bestimmte Anzahl an Kreaturen blockt oder von ihnen geblockt wird.

509.5f Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine Kreatur mit bestimmten Eigenschaften blockt, löst nur aus, wenn die Kreatur diese Eigenschaften hat, wenn die Blocker deklariert werden oder zu dem Zeitpunkt, wo ein Effekt dazu führt, dass die Kreatur blockt. Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine Kreatur mit bestimmten Eigenschaften geblockt wird, löst nur aus, wenn die Kreatur diese Eigenschaften hat, wenn sie zu einer geblockten Kreatur wird. Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine Kreatur von einer Kreatur mit bestimmten Eigenschaften geblockt wird, löst nur aus, wenn Letztere diese Eigenschaften hat, wenn sie zu einer blockenden Kreatur wird. Keine dieser Fähigkeiten wird ausgelöst, wenn sich die Eigenschaften der Kreatur ändern, um mit der Auslösebedingung der Fähigkeit später übereinzustimmen.

Beispiel: Eine Kreatur besitzt die Fähigkeit: „Immer wenn [diese Kreatur] von einer weißen Kreatur geblockt wird, zerstöre jene Kreatur am Ende des Kampfes.“ Wenn diese Kreatur von einer schwarzen Kreatur geblockt wird, die später weiß wird, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

509.5g Eine Fähigkeit, die besagt „Immer wenn [eine Kreatur] angreift und nicht geblockt wird, ...“ löst aus, wenn keine Kreaturen als Blocker für diese Kreatur deklariert werden. Sie wird auch dann ausgelöst, wenn die Kreatur niemals als Angreifer deklariert wurde (zum Beispiel weil sie angreifend ins Spiel gebracht wurde). Sie wird nicht ausgelöst, wenn die angreifende Kreatur geblockt wird und dann alle ihre Blocker vom Kampf entfernt werden.

509.6 Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass eine Kreatur im Spiel eine angreifende Kreatur blockt, erklärt der aktive Spieler die Position der blockenden Kreatur in der Schadenszuweisungsreihenfolge der angreifenden Kreatur. Die relative Reihenfolge der übrigen blockenden Kreaturen ist unverändert. Dann erklärt der verteidigende Spieler die Position der angreifenden Kreatur in der Schadenszuweisungsreihenfolge der blockenden Kreatur. Die relative Reihenfolge der übrigen angreifenden Kreaturen ist unverändert. Dies geschieht als Teil des Blockeffekts.

509.7 Wenn eine Kreatur blockend ins Spiel gebracht wird, wählt ihr Beherrscher, welche angreifende Kreatur sie blockt, sowie sie ins Spiel kommt (es sei denn der Effekt, der sie ins Spiel bringt, bestimmt, was sie blockt), dann erklärt der aktive Spieler die Position der blockenden Kreatur in der Schadenszuweisungsreihenfolge der geblockten Kreatur. Die relative Reihenfolge der übrigen blockenden Kreaturen ist unverändert. Solche Kreaturen befinden sich im Block, aber zum Zweck von Auslöseereignissen und Effekten haben sie niemals „geblockt“.

Beispiel: Eine *Riesenspinne* wird von einem *Bergschlucht-Minotaurus* geblockt. Der verteidigende Spieler wirkt ein *Lebendes Blätterdach*, das einen Saproling-Spielstein erzeugt, der die *Riesenspinne* blockt. Der Beherrscher der *Riesenspinne* bestimmt die Schadenszuweisungsreihenfolge der *Riesenspinne* als Saproling-Spielstein, dann *Bergschlucht-Minotaurus*.

509.7a Falls der Effekt, der eine Kreatur, blockend ins Spiel bringt, angibt, dass sie eine bestimmte Kreatur blockt, und diese Kreatur nicht mehr angreift, wird die Kreatur ins Spiel gebracht, aber niemals als blockende Kreatur angesehen. Das Gleiche gilt, falls der Beherrscher der Kreatur, die blockend ins Spiel gebracht wird, in Bezug auf die angegebene angreifende Kreatur kein verteidigender Spieler ist.

509.7b Eine Kreatur, die blockend ins Spiel gebracht wird, ist nicht von Forderungen oder Einschränkungen betroffen, die für das Deklarieren der Blocker gelten.

510. Kampfschadensegment

510.1 Als Erstes sagt der aktive Spieler an, wie jede angreifende Kreatur ihren Kampfschaden zuweist, dann sagt der verteidigende Spieler an, wie jede blockende Kreatur ihren Kampfschaden zuweist. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Ein Spieler weist den Kampfschaden einer Kreatur gemäß den folgenden Regeln zu:

510.1a Jede angreifende Kreatur und jede blockende Kreatur weist Kampfschaden in Höhe ihrer Stärke zu. Kreaturen, die auf diese Weise 0 oder weniger Kampfschaden zuweisen würden, weisen überhaupt keinen Kampfschaden zu.

510.1b Eine ungeblockte Kreatur weist ihren Kampfschaden dem Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht zu, den bzw. die sie angreift. Wenn die Kreatur gerade nichts angreift (wenn sie zum Beispiel einen Planeswalker angegriffen hat, der das Spiel verließ), weist sie keinen Kampfschaden zu.

510.1c Eine geblockte Kreatur weist ihren Kampfschaden den blockenden Kreaturen zu. Wenn sie momentan von keinen Kreaturen geblockt wird (wenn diese zum Beispiel zerstört oder aus dem Kampf entfernt wurden), weist sie keinen Kampfschaden zu. Falls sie von genau einer Kreatur geblockt wird, weist sie all ihren Kampfschaden dieser Kreatur zu. Falls sie von zwei oder mehr Kreaturen geblockt wird, weist sie ihren Kampfschaden diesen Kreaturen gemäß der für sie angekündigten Schadenszuweisungsreihenfolge zu. Das kann der geblockten Kreatur ermöglichen, ihren Kampfschaden aufzuteilen. Allerdings kann sie einer Kreatur, von der sie geblockt wird, keinen Kampfschaden zuweisen, wenn nach Abschluss der Kampfschadenzuweisungen nicht jeder Kreatur in der Reihenfolge vor dieser blockenden Kreatur tödlicher Schaden zugewiesen wurde. Für die Bestimmung des tödlichen Schadens wird Schaden, der für eine Kreatur bereits notiert wurde, und Schaden, der im gleichen Kampfschadensegment von anderen Kreaturen zugewiesen wird, berücksichtigt; nicht jedoch Fähigkeiten oder Effekte, die die Höhe des Schadens verändern könnten, der tatsächlich zugefügt wird. Einer Kreatur kann mehr Schaden als tödlicher Schaden zugewiesen werden.

Beispiel: Die Schadenszuweisungsreihenfolge eines angreifenden *Riesenhholz-Verschlingers* (eine 5/6-Kreatur) ist *Rudelwache* (eine 0/3-Kreatur), dann *Llanowarelfen* (eine 1/1-Kreatur). Der *Riesenhholz-Verschlinger* kann 3 Schaden der Rudelwache und 2 Schaden den Llanowarelfen zuweisen, 4 Schaden der Rudelwache und 1 Schaden den Llanowarelfen, oder 5 Schaden der Rudelwache.

Beispiel: Die Schadenszuweisungsreihenfolge eines angreifenden *Riesenhholz-Verschlingers* (eine 5/6-Kreatur) ist *Rudelwache* (eine 0/3-Kreatur), dann *Llanowarelfen* (eine 1/1-Kreatur). Während des Blocker-deklarieren-Segments wirkt der verteidigende Spieler einen *Riesenwuchs* auf die *Rudelwache*, der ihr +3/+3 bis zum Ende des Zuges gibt. Der *Riesenhholz-Verschlinger* muss seine 5 Schaden der Rudelwache zuweisen.

Beispiel: Die Schadenszuweisungsreihenfolge eines angreifenden *Riesenhholz-Verschlingers* (eine 5/6-Kreatur) ist *Rudelwache* (eine 0/3-Kreatur), dann *Llanowarelfen* (eine 1/1-Kreatur). Während des Blocker-deklarieren-Segments wirkt der verteidigende Spieler *Flickende Finger* auf die *Rudelwache*, die die nächsten 4 Schaden verhindern, die ihr zugefügt würden. Der *Riesenhholz-Verschlinger* kann 3 Schaden der Rudelwache und 2 Schaden den Llanowarelfen zuweisen, 4 Schaden der Rudelwache und 1 Schaden den Llanowarelfen, oder 5 Schaden der Rudelwache.

Beispiel: Die Schadenszuweisungsreihenfolge eines angreifenden *Gewaltigen Baloths* (eine 7/7-Kreatur) ist *Gezähmtes Armodon* (eine 3/3-Kreatur), für den in diesem Zug bereits 2 Schaden notiert wurden, dann *Foriysische Brigade* (eine 2/4-Kreatur, die eine zusätzliche Kreatur blocken kann), dann *Silverback Ape* (eine 5/5-Kreatur). Die Schadenszuweisungsreihenfolge eines angreifenden *Düsterwaldkeilers* (eine 4/4-Kreatur) ist dieselbe *Foriysische Brigade*, dann *Goblin-Lanzenträger* (eine 2/1-Kreatur). Neben anderen Möglichkeiten kann der aktive Spieler den Baloth 1 Schaden dem Armodon, 1 Schaden der Brigade und 5 Schaden dem Ape zuweisen lassen und den Keiler 3 Schaden der Brigade und 1 Schaden dem Lanzenträger zuweisen lassen.

510.1d Eine blockende Kreatur weist Kampfschaden den Kreaturen zu, die sie blockt. Wenn sie momentan keine Kreaturen blockt (wenn diese zum Beispiel zerstört oder aus dem Kampf entfernt wurden), weist sie keinen Kampfschaden zu. Falls sie genau eine Kreatur blockt, weist sie all ihren Kampfschaden dieser Kreatur zu. Falls sie zwei oder mehr Kreaturen blockt, weist sie ihren Kampfschaden diesen Kreaturen gemäß der für sie angekündigten Schadenszuweisungsreihenfolge zu. Das kann der blockenden Kreatur ermöglichen, ihren Kampfschaden aufzuteilen. Allerdings kann sie einer Kreatur, die sie blockt, keinen Kampfschaden zuweisen, wenn nach Abschluss der Kampfschadenzuweisungen nicht jeder Kreatur in der Reihenfolge vor dieser geblockten Kreatur tödlicher Schaden zugewiesen wurde. Für die Bestimmung des tödlichen Schadens wird Schaden, der für eine Kreatur bereits notiert wurde, und Schaden, der im gleichen Kampfschadensegment von anderen Kreaturen zugewiesen wird, berücksichtigt; nicht jedoch Fähigkeiten oder Effekte, die die Höhe des Schadens verändern könnten, der tatsächlich zugefügt wird. Einer Kreatur kann mehr Schaden als tödlicher Schaden zugewiesen werden.

510.1e Sobald ein Spieler den Kampfschaden von jeder angreifenden oder blockenden Kreatur, die er kontrolliert, zugewiesen hat, wird überprüft, ob die Schadenszuweisung insgesamt (nicht nur die Schadenszuweisung einer einzelnen angreifenden oder blockenden Kreatur) den obigen Regeln entspricht. Falls nicht, ist die Schadenszuweisung illegal; das Spiel kehrt zurück zu dem Moment bevor dieser Spieler anfing, Kampfschaden zuzuweisen. (Siehe Regel 730, „Handhabung illegaler Aktionen“.)

510.2 Als Zweites wird sämtlicher Kampfschaden, der zugewiesen wurde, gleichzeitig zugefügt. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel. Zwischen dem Zuweisen des Kampfschadens und dem Zufügen erhält kein Spieler die Gelegenheit, Zaubersprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.

Beispiel: Ein *Geschwaderfalke* (eine 1/1-Kreatur mit Flugfähigkeit) und ein *Goblin-Lanzenträger* greifen an. Ein *Fanaticher Mogg* (eine 1/1-Kreatur mit der Fähigkeit „Opfere den Fanatischen Mogg: Der Fanatische Mogg fügt einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.“) blockt den *Goblin-Lanzenträger*. Der verteidigende Spieler opfert den *Fanatichen Mogg* während des Blocker-deklarieren-Segments, um dem *Geschwaderfalke* 1 Schaden zuzufügen. Der Falke wird zerstört. Der Lanzenträger fügt in diesem Zug keinen Kampfschaden zu, und ihm wird kein Kampfschaden zugefügt. Falls der verteidigende Spieler den *Fanatichen Mogg* stattdessen im Spiel gelassen hätte, hätten Mogg und Lanzenträger einander tödlichen Schaden zugefügt, aber dem *Geschwaderfalke* hätte kein Schaden zugefügt werden können.

510.3 Als Drittes erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

510.3a Alle Fähigkeiten, die durch das Zufügen von Schaden ausgelöst wurden oder die während der anschließenden Durchführung der zustandsbasierten Aktionen ausgelöst wurden, werden auf den Stapel gelegt, bevor der aktive Spieler Priorität erhält; die Reihenfolge, in der sie ausgelöst wurden, spielt keine Rolle. (Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.)

510.4 Wenn zu Beginn des Kampfschadensegments mindestens eine angreifende oder blockende Kreatur Erstschatz (siehe

Regel 702.7) oder Doppelschlag (siehe Regel 702.4) besitzt, sind Kreaturen mit Erstschlag oder Doppelschlag die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Anstatt mit dem Ende-des-Kampfes-Segment weiterzumachen, erhält die Phase nach diesem Segment ein zweites Kampfschadensegment. In diesem Segment sind die übrigen Angreifer und Blocker, die zu Beginn des ersten Kampfschadensegments weder Erstschlag noch Doppelschlag hatten, sowie die übrigen Angreifer und Blocker, die momentan Doppelschlag haben, die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Nach diesem Segment wechselt die Phase ins Ende-des-Kampfes-Segment.

511. Ende-des-Kampfes-Segment

511.1 Das Ende-des-Kampfes-Segment hat keine automatischen Spielzug-Aktionen. Sobald es beginnt, erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

511.2 Fähigkeiten, die „am Ende des Kampfes“ ausgelöst werden, werden zu Beginn des Ende-des-Kampfes-Segment ausgelöst. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ andauern, enden am Ende der Kampfphase.

511.3 Sobald das Ende-des-Kampfes-Segment endet, werden alle Kreaturen, Planeswalker und Schlachten aus dem Kampf entfernt. Nachdem das Ende-des-Kampfes-Segment endet, ist die Kampfphase vorbei und die Nach-dem-Kampf-Hauptphase beginnt (siehe Regel 505).

512. Endphase

512.1 Die Endphase besteht aus zwei Segmenten: dem Endsegment und dem Aufräumsegment.

513. Endsegment

513.1 Das Endsegment hat keine automatischen Spielzug-Aktionen. Sobald es beginnt, erhält der aktive Spieler Priorität. (Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.)

513.1a Früher wurden Fähigkeiten, die zu Beginn des Endsegments auslösten, mit der Auslösebedingung „am Ende des Zuges“ gedruckt. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „zu Beginn des Endsegments“ oder „zu Beginn des nächsten Endsegments“.

513.2 Wenn eine bleibende Karte mit einer Fähigkeit, die „zu Beginn des Endsegments“ auslöst, während dieses Segments ins Spiel kommt, wird diese Fähigkeit erst im Endsegment des nächsten Zuges auslösen. Entsprechend wird eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die „zu Beginn des nächsten Endsegments“ auslöst, in diesem Segment erschaffen wird, erst im Endsegment des nächsten Zuges auslösen. Anders ausgedrückt: Das Segment geht nicht zurück, damit diese Fähigkeiten auf den Stapel gehen können. Diese Regel gilt nur für ausgelöste Fähigkeiten. Sie gilt nicht für dauerhafte Effekte zu, deren Dauer sagt „bis zum Ende des Zuges“ oder „in diesem Zug“. (Siehe Regel 514, „Aufräumsegment“.)

514. Aufräumsegment

514.1 Als Erstes wirft der aktive Spieler, wenn seine Hand mehr Karten enthält als seine *maximale Handkartenzahl* (normalerweise sieben), genug Karten ab, um seine Handkartenzahl auf diese Zahl zu reduzieren. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

514.2 Als Zweites geschehen die folgenden Aktionen gleichzeitig: aller Schaden, der für bleibende Karten (inklusive destabilisierter bleibender Karten) notiert wurde, wird entfernt, und alle „bis zum Ende des Zuges“- und „in diesem Zug“-Effekte enden. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

514.3 Normalerweise erhält im Aufräumsegment kein Spieler Priorität, sodass keine Zaubersprüche gewirkt oder Fähigkeiten aktiviert werden können. Allerdings gibt es eine Ausnahme von dieser Regel:

514.3a Das Spiel prüft zu diesem Zeitpunkt, ob irgendwelche zustandsbasierten Aktionen durchgeführt werden würden und/oder irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden (inklusive solcher, die „zu Beginn des nächsten Aufräumsegments“ auslösen). Falls dem so ist, werden die zustandsbasierten Aktionen durchgeführt, dann werden die ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gelegt, dann erhält der aktive Spieler Priorität. Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren. Sobald der Stapel leer ist und alle Spieler nacheinander passen, beginnt ein weiteres Aufräumsegment.

6. Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte

600. Allgemeines


601. Zaubersprüche wirken

601.1 Früher wurde die Aktion, einen Zauberspruch zu wirken oder eine Karte als Zauberspruch zu wirken, auf Karten „einen Zauberspruch oder eine Karte spielen“ genannt. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „einen Zauberspruch oder eine Karte wirken“.

601.1a Manche Effekte beziehen sich immer noch darauf, eine Karte zu „spielen“. „Eine Karte spielen“ bedeutet, diese Karte als Land zu spielen oder sie als Zauberspruch zu wirken, je nachdem, was zutrifft

601.2 Einen Zauberspruch zu wirken bedeutet, ihn von dort zu nehmen, wo er sich befindet (normalerweise die Hand), auf den Stapel zu legen und seine Kosten zu bezahlen, sodass er möglicherweise verrechnet wird und seinen Effekt haben wird. Das Wirken eines Zauberspruchs umfasst die Ansage des Spruchs ([Regeln 601.2a–e](#)) und die Ermittlung und das Bezahlen von Kosten ([Regel 601.2f–h](#)). Um einen Spruch zu wirken, folgt der Spieler den unten angegebenen Schritten in dieser Reihenfolge. Um diesen Vorgang zu beginnen, muss es dem Spieler erlaubt sein, den Spruch zu wirken (siehe [Regel 601.3](#)). Falls ein Spieler nicht in der Lage ist, die Anforderungen eines der unten angegebenen Schritte zu erfüllen, während er diesen Schritt durchführt, ist das Wirken des Zauberspruchs illegal; das Spiel kehrt zu dem Moment zurück, bevor dieser Zauberspruch gewirkt wurde (siehe [Regel 730](#), „Handhabung illegaler Aktionen“).

601.2a Um das Wirken eines Zauberspruchs anzukündigen, bewegt ein Spieler zunächst diese Karte (oder diese Kopie einer Karte) von dort, wo sie ist, auf den Stapel. Sie hat alle Eigenschaften der Karte (oder der Kopie einer Karte) mit sich verbunden und der Spieler wird ihr Beherrscher. Dauerhafte Effekte, die die Eigenschaften des Zauberspruchs auf dem Stapel modifizieren, sowie du damit anfängst, ihn zu wirken, beginnen, sobald er auf den Stapel gelegt wird (siehe [Regel 611.2f](#)). Der Zauberspruch bleibt auf dem Stapel, bis er verrechnet oder neutralisiert wird oder eine Regel oder ein Effekt ihn woanders hin bewegt.

601.2b Wenn der Zauberspruch modal ist, sagt der Spieler die Moduswahl an (siehe [Regel 700.2](#)). Wenn der Spieler wünscht, irgendwelche Karten auf den Zauberspruch zu koppeln (siehe [Regel 702.47](#)), zeigt er diese Karten aus seiner Hand offen vor. Wenn der Zauberspruch alternative oder zusätzliche Kosten besitzt, die beim Wirken bezahlt werden, so wie Rückkauf-, Bonus- oder Einberufen-Kosten (siehe [Regel 118.8](#) und [Regel 118.9](#)), sagt der Spieler seine Absichten an, einige oder all diese Kosten zu bezahlen (siehe [Regel 601.2f](#)). Ein Spieler kann keine zwei alternativen Methoden zum Wirken oder zwei alternative Kosten für einen einzelnen Zauberspruch einsetzen. Wenn der Zauberspruch variable Kosten besitzt, die beim Wirken bezahlt werden (wie ein  in den Manakosten; siehe [Regel 107.3](#)), sagt der Spieler den Wert dieser Variable zu diesem Zeitpunkt an. Falls der Wert dieser Variable im Text des Zauberspruchs durch eine Entscheidung definiert wird, die der Spieler erst später während der Ansage oder der Verrechnung des Zauberspruchs treffen würde, trifft dieser Spieler diese Entscheidung jetzt anstatt später. Wenn die Kosten, die beim Wirken des Zauberspruchs bezahlt werden, Hybrid-Manasymbole enthalten, sagt der Spieler die äquivalenten Nicht-Hybrid-Kosten an, die er zu bezahlen beabsichtigt. Wenn die Kosten, die beim Wirken des Zauberspruchs bezahlt werden, phyxianische Manasymbole enthalten, sagt der Spieler für jedes dieser Symbole an, ob er 2 Lebenspunkte oder eine der entsprechenden farbigen Manakosten zu bezahlen beabsichtigt. Zuvor getroffene Entscheidungen (so wie zu wählen, einen Zauberspruch mit Rückblende von einem Friedhof zu wirken, oder zu wählen, eine Kreatur mit Morph verdeckt zu wirken) können die Optionen eines Spielers einschränken, wenn er diese Entscheidungen trifft.

601.2c Der Spieler sagt seine Wahl eines geeigneten Objekts oder Spielers für jedes Ziel an, das der Zauberspruch benötigt. Es kann sein, dass ein Zauberspruch nur dann auf ein oder mehrere Ziele zielt, falls alternative oder zusätzliche Kosten (so wie Bonus-Kosten) oder ein bestimmter Modus gewählt wurden; andernfalls wird der Zauberspruch gewirkt, als benötigte er diese Ziele nicht. Entsprechend kann ein Zauberspruch alternative Ziele nur dann benötigen, falls alternative oder zusätzliche Kosten gewählt wurden. Wenn der Zauberspruch eine variable Anzahl an Zielen hat, sagt der Spieler zuerst an, wie viele Ziele er wählt, bevor er diese Ziele ansagt. In manchen Fällen wird die Anzahl der Ziele durch den Text des Zauberspruchs definiert. Nachdem die Anzahl der Ziele einmal ermittelt wurde, ändert sich diese Zahl nicht, auch wenn sich die Information ändern sollte, die zur Ermittlung genutzt wurde. Dasselbe Ziel kann nicht mehrmals für jeweils eine Instanz der Formulierung „deiner Wahl“ auf dem Zauberspruch gewählt werden. Wenn der Zauberspruch die Formulierung „deiner Wahl“ an mehreren Stellen benutzt, kann dasselbe Objekt oder derselbe Spieler einmal für jede Instanz der Formulierung „deiner Wahl“ gewählt werden (solange es die Zielkriterien erfüllt). Falls irgendwelche Effekte besagen, dass ein Objekt oder ein Spieler als Ziel gewählt werden muss, bestimmt der Spieler die Ziele so, dass er so viele solcher Effekte wie möglich befolgt ohne irgendwelche Regeln oder Effekte zu verletzen, die besagen, dass ein Objekt oder ein Spieler nicht als Ziel gewählt werden kann. Die gewählten Objekte und/oder Spieler werden jeweils zu einem Ziel des Zauberspruchs oder der Fähigkeit. (Fähigkeiten, die auslösen, wenn diese Objekte und/oder Spieler das Ziel eines Zauberspruchs werden, lösen zu diesem Zeitpunkt aus; sie warten, bis der Zauberspruch fertig gewirkt wurde, bevor sie auf den Stapel gelegt werden.)

Beispiel: Wenn ein Zauberspruch lautet „Tappe zwei Kreaturen deiner Wahl.“, dann kann dieselbe Kreatur nicht zweimal gewählt werden; der Zauberspruch benötigt zwei verschiedene, legale Ziele. Ein Zauberspruch, der lautet „Zerstöre ein Artefakt deiner Wahl und ein Land deiner Wahl.“, kann jedoch auf dasselbe Artefaktland zweimal zielen, weil er die Formulierung „deiner Wahl“ an mehreren Stellen benutzt.

601.2d Wenn der Zauberspruch verlangt, dass der Spieler einen Effekt (so wie Schaden oder Zählmarken) zwischen einem oder mehreren Zielen auf- oder verteilt, gibt der Spieler die Verteilung an. Jedes dieser Ziele muss mindestens eines von dem erhalten, was verteilt wird.

601.2e Das Spiel prüft, ob der angesagte Zauberspruch legal gewirkt werden kann. Falls der angesagte Zauberspruch illegal ist, kehrt das Spiel zu dem Moment zurück, bevor dieser Zauberspruch gewirkt wurde (siehe [Regel 730](#), „Handhabung illegaler Aktionen“).

601.2f Der Spieler bestimmt die Gesamtkosten des Zauberspruchs. Normalerweise sind das nur die Manakosten. Einige Zaubersprüche haben zusätzliche oder alternative Kosten. Einige Effekte können die zu zahlenden Kosten erhöhen oder reduzieren

oder können andere alternative Kosten bereitstellen. Kosten können das Zahlen von Mana, das Tappen von bleibenden Karten, das Opfern von bleibenden Karten, das Abwerfen von Karten und so weiter enthalten. Die Gesamtkosten sind die Manakosten oder alternativen Kosten (wie in Regel 601.2b festgelegt), plus aller Zusatzkosten und Kostenerhöhungen und minus aller Kostenreduktionen. Falls mehrere Kostenreduktionen zutreffen, wendet der Spieler sie in beliebiger Reihenfolge an. Wenn die Manakomponente der Gesamtkosten von den Kostenreduktionen auf nichts reduziert wird, wird sie als 0 angesehen. Sie kann nicht auf weniger als 0 reduziert werden. Sobald die Gesamtkosten bestimmt wurden, werden Effekte angewendet, die direkt die Gesamtkosten betreffen. Dann werden die resultierenden Gesamtkosten „festgesetzt“. Wenn Effekte die Gesamtkosten nach diesem Zeitpunkt ändern würden, haben sie keinen Effekt.

601.2g Wenn die Gesamtkosten das Zahlen von Mana umfassen, hat der Spieler dann die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren (siehe Regel 605, „Manafähigkeiten spielen“). Manafähigkeiten müssen aktiviert werden, bevor Kosten bezahlt werden.

601.2h Der Spieler bezahlt die Gesamtkosten. Zuerst bezahlt er alle Kosten, für die keine zufälligen Elemente benötigt oder Objekte von der Bibliothek in eine öffentliche Zone bewegt werden, in beliebiger Reihenfolge. Dann bezahlt er alle verbliebenen Kosten in beliebiger Reihenfolge. Teilzahlungen sind nicht erlaubt. Unbezahlbare Kosten können nicht bezahlt werden.

Beispiel: Du wirkst *Ernte des Altars*, welche 1☛ kostet und als zusätzliche Kosten das Opfern einer Kreatur besitzt. Du opferst den *Vertrauten des Donnerpfads*, dessen Effekt deine schwarzen Zaubersprüche 1 weniger zum Wirken kosten lässt. Weil die Gesamtkosten eines Zauberspruchs „festgesetzt“ werden, bevor Zahlungen tatsächlich gemacht werden, bezahlst du ☛, nicht 1☛, auch wenn du den *Vertrauten* opferst.

601.2i Sobald die in 601.2a–h beschriebenen Schritte vollendet sind, werden Effekte angewendet, die die Eigenschaften des Zauberspruchs verändern, sowie er gewirkt wird, anschließend gilt der Zauberspruch als gewirkt. Alle Fähigkeiten, die auslösen, wenn ein Zauberspruch gewirkt oder auf den Stapel gelegt wird, werden zu diesem Zeitpunkt ausgelöst. Falls der Beherrscher des Zauberspruchs Priorität hatte, bevor er ihn wirkte, erhält er Priorität.

601.3 Ein Spieler kann nur damit beginnen, einen Zauberspruch zu wirken, wenn eine Regel oder ein Effekt es diesem Spieler erlaubt, ihn zu wirken, und keine Regel und kein Effekt es diesem Spieler verbietet, ihn zu wirken.

601.3a Falls ein Effekt es einem Spieler verbietet, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, darf dieser Spieler Entscheidungen in Betracht ziehen, die getroffen werden, während der Zauberspruch angekündigt wird, und die dazu führen können, dass diese Eigenschaften sich ändern. Falls diese Entscheidungen dazu führen können, dass der Effekt es dem Spieler nicht mehr verbietet, diesen Zauberspruch zu wirken, kann der Spieler damit beginnen, den Zauberspruch zu wirken, und den Effekt ignorieren.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert *Ausdünnen der Leere*, der unter anderem besagt: „Deine Gegner können keine Zaubersprüche mit geraden Manabeträgen wirken.“ Der Gegner dieses Spielers darf damit beginnen, einen *Rollenden Donner* zu wirken, eine Karte, deren Manakosten ☛☛☛ sind, weil der für X bestimmte Wert dazu führen kann, dass der Manabetrag des Zauberspruchs ungerade wird.

601.3b Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken, als ob dieser Aufblitzen hätte, kann dieser Spieler prüfen, ob Entscheidungen, die während der Ansage des Zauberspruchs zu treffen sind, so getroffen werden können, dass der Zauberspruch diese Eigenschaften hat. Falls eine derartige Entscheidung dazu führen kann, dass der Zauberspruch diese Eigenschaften hat, darf dieser Spieler damit beginnen, diesen Zauberspruch zu wirken, als ob dieser Aufblitzen hätte.

Beispiel: Ein Effekt besagt, dass du Aurenzauber wirken kannst, als ob sie Aufblitzen hätten, und du hast eine Kreaturenkarte mit Göttergabe auf deiner Hand. Weil die Entscheidung, die alternativen Kosten der Göttergabe-Fähigkeit zu bezahlen, aus dem Zauberspruch einen Aurenzauber macht, kannst du damit beginnen, diesen Zauberspruch zu wirken, als ob er Aufblitzen hätte.

601.3c Falls ein Effekt es einem Spieler erlaubt, einen Zauberspruch zu wirken, als ob dieser Aufblitzen hätte, sofern alternative oder zusätzliche Kosten bezahlt werden, darf dieser Spieler damit beginnen, diesen Zauberspruch zu wirken, als ob dieser Aufblitzen hätte.

601.3d Falls ein Zauberspruch nur dann Aufblitzen hätte, falls bestimmte Bedingungen erfüllt sind, darf sein Beherrscher damit beginnen, diesen Zauberspruch zu wirken, als ob dieser Aufblitzen hätte, falls diese Bedingungen erfüllt sind.

601.3e Manche Regeln oder Effekte besagen, dass nur ein alternativer Satz an Eigenschaften oder eine Untermenge an Eigenschaften berücksichtigt werden, um zu ermitteln, ob eine Karte oder die Kopie einer Karte legal gewirkt werden kann. Diese alternativen Eigenschaften ersetzen die Eigenschaften des Objekts für diese Überprüfung. Dauerhafte Effekte, die auf das Objekt anwendbar wären, sobald es diese Eigenschaften hat, werden ebenfalls berücksichtigt.

Beispiel: *Garruks Horde* besagt unter anderem „Du kannst Kreaturenzaubersprüche von oben von deiner Bibliothek wirken.“ Wenn du *Garruks Horde* kontrollierst und die oberste Karte deiner Bibliothek eine Nichtkreaturenkarte mit Morph ist, kannst du sie wirken, indem du ihre Morph-Fähigkeit nutzt.

Beispiel: *Melek, Paragon der Izzet* besagt unter anderem „Du kannst Spontanzauber- oder Hexereizaubersprüche von oben von deiner Bibliothek wirken.“ Wenn du *Melek, Paragon der Izzet* kontrollierst und die oberste Karte deiner Bibliothek *Riesentöter* ist, eine Abenteurer-Kreaturenkarte, deren Abenteurer ein Spontanzauber namens *Fällen* ist, kannst du *Fällen* wirken, aber nicht *Riesentöter*. Wenn du stattdessen *Garruks Horde* kontrollierst und die oberste Karte deiner Bibliothek *Riesentöter* ist, kannst du

Riesentöter wirken, aber nicht *Fällen*.

601.3f Manche Effekte erlauben einem Spieler, von verdeckten Karten im Exil einen Zauberspruch mit bestimmten Eigenschaften zu wirken. Ein Spieler kann einen solchen Zauberspruch nur wirken, wenn es ihm erlaubt ist, sich die verdeckte Karte im Exil anzusehen.

601.4 Falls es einem Spieler nicht mehr erlaubt ist, einen Zauberspruch zu wirken, nachdem er seine Ansage abgeschlossen hat (siehe (Regeln 601.2a–d), ist das Wirken des Zauberspruchs illegal, und das Spiel kehrt zu dem Moment zurück, bevor dieser Zauberspruch angesagt wurde (siehe Regel 730, „Handhabung illegaler Aktionen“). Regeln oder Effekte, die das Wirken des Zauberspruchs zu einer illegalen Aktion machen, während die Kosten dieses Zauberspruchs ermittelt und bezahlt werden (siehe Regeln 601.2f–h) oder zu einem beliebigen Zeitpunkt nachdem der Zauberspruch gewirkt wurde, werden hingegen nicht berücksichtigt.

601.4a Sobald ein Spieler damit angefangen hat, einen Zauberspruch zu wirken, der Aufblitzen hatte, weil bestimmte Bedingungen erfüllt waren, oder der gewirkt werden konnte, als ob er Aufblitzen hätte, weil bestimmte Bedingungen erfüllt waren (siehe Regel 601.3d), kann dieser Spieler damit fortfahren, den Zauberspruch zu wirken, als ob er Aufblitzen hätte, auch wenn die Bedingungen aufhören, erfüllt zu sein.

601.5 Während der Ankündigung von Entscheidungen bezüglich Modi, alternativen Kosten und/oder zusätzlichen Kosten, wie in Regeln 601.2b beschrieben, können manche Optionen für einen Spieler nur verfügbar sein, nachdem andere Entscheidungen getroffen wurden, die normalerweise erst später in den Anweisungen der Regel getroffen würden. In diesem Fall kann der Beherrscher des Zauberspruchs in diesem Schritt alle anderen Entscheidungen berücksichtigen, die noch zu treffen sind. Falls irgendwelche dieser Entscheidungen ihm erlauben könnte, einen bestimmten Modus oder bestimmte alternative oder zusätzliche Kosten zu wählen, kann er dies tun.

Beispiel: *Inscription des Überflusses* ist ein modaler Zauberspruch mit Bonus und dem Text „Bestimme eines. Falls die Bonuskosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, bestimme stattdessen eine beliebige Anzahl“. Wenn die gewählten Modi für den Zauberspruch angekündigt werden, kann sein Beherrscher eine beliebige Anzahl an Modi bestimmen, auch wenn die Entscheidung, ob die Bonuskosten bezahlt werden, normalerweise erst später in dem Ankündigungsprozess getroffen wird.

601.6 Einige Zaubersprüche geben an, dass ein Gegner ihres Beherrschers etwas tut, das normalerweise der Beherrscher tun würde, während er gewirkt wird, so wie einen Modus zu bestimmen oder Ziele zu wählen. In diesen Fällen tut der Gegner dies, wenn der Beherrscher des Zauberspruchs dies normalerweise tun würde.

601.6a Wenn es mehr als einen Gegner gibt, der eine solche Entscheidung treffen könnte, entscheidet der Beherrscher des Zauberspruchs, welcher dieser Gegner die Entscheidung trifft.



601.6b Wenn der Zauberspruch seinen Beherrscher und einen anderen Spieler anweist, etwas zum selben Zeitpunkt zu tun, zu dem der Zauberspruch gespielt wird, tut der Beherrscher dies zuerst, danach der andere Spieler. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 101.4.

601.7 Das Wirken eines Zauberspruchs, der Kosten ändert, wirkt sich nicht auf Zaubersprüche oder Fähigkeiten aus, die schon auf dem Stapel sind.

602. Aktivierte Fähigkeiten aktivieren

602.1 Aktivierte Fähigkeiten haben Kosten und einen Effekt. Sie werden geschrieben als „[Kosten]: [Effekt.] [Aktivierungsanweisungen (falls vorhanden).]“

602.1a Die *Aktivierungskosten* sind alles vor dem Doppelpunkt (:). Die Aktivierungskosten einer Fähigkeit müssen von dem Spieler bezahlt werden, der die Fähigkeit aktiviert.

Beispiel: Die Aktivierungskosten einer Fähigkeit, die lautet „, : Du erhältst 1 Lebenspunkt dazu“ sind zwei Mana beliebigen Typs plus das Tappen der bleibenden Karte, die die Fähigkeit hat.

602.1b Gelegentlich enthält der Text einer aktivierten Fähigkeit hinter dem Doppelpunkt Anweisungen, die befolgt werden müssen, wenn diese Fähigkeit aktiviert wird. Solcher Text kann festlegen, welche Spieler diese Fähigkeit aktivieren können, kann einschränken, zu welchem Zeitpunkt ein Spieler die Fähigkeit aktivieren kann, oder kann einen Aspekt der Aktivierungskosten definieren. Dieser Text ist nicht Teil des Effekts der Fähigkeit. Er funktioniert jederzeit. Wenn eine aktivierte Fähigkeit Aktivierungsanweisungen enthält, sind diese als Letztes aufgeführt, nach dem Effekt der Fähigkeit.

602.1c Eine aktivierte Fähigkeit ist die einzige Art von Fähigkeit, die aktiviert werden kann. Wenn sich ein Objekt oder eine Regel auf das Aktivieren einer Fähigkeit bezieht, ohne die Art der Fähigkeit zu spezifizieren, muss es bzw. sie sich auf eine aktivierte Fähigkeit beziehen.

602.1d Früher wurde die Aktion, eine aktivierte Fähigkeit zu benutzen, auf Karten „eine Fähigkeit spielen“ genannt. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „eine Fähigkeit aktivieren“.

602.2 Eine Fähigkeit zu aktivieren bedeutet, sie auf den Stapel zu legen und ihre Kosten zu bezahlen, sodass sie möglicherweise verrechnet wird und ihren Effekt haben wird. Nur der Beherrscher eines Objekts (oder sein Besitzer, falls es keinen Beherrscher

hat) kann die aktivierte Fähigkeit des Objekts aktivieren, außer das Objekt sagt ausdrücklich etwas anderes. Das Aktivieren einer Fähigkeit folgt den unten angegebenen Schritten in dieser Reihenfolge. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Aktivierens einer Fähigkeit ein Spieler nicht in der Lage ist, einen der unten angegebenen Schritte zu erfüllen, ist die Aktivierung illegal; das Spiel kehrt zu dem Moment zurück, bevor diese Fähigkeit aktiviert wurde (siehe Regel 730, „Handhabung illegaler Aktionen“). Ansagen und Zahlungen können nicht geändert werden, nachdem sie gemacht wurden.

602.2a Der Spieler sagt an, dass er die Fähigkeit aktiviert. Wenn eine aktivierte Fähigkeit aus einer nichtöffentlichen Zone aktiviert wird, wird die Karte, die diese Fähigkeit hat, offen vorgezeigt (siehe Regel 701.16a). Diese Fähigkeit wird auf dem Stapel als ein Objekt, das keine Karte ist, erschaffen. Sie hat den Text der Fähigkeit, die sie erschaffen hat und keine anderen Eigenschaften. Ihr Beherrscher ist der Spieler, der die Fähigkeit aktiviert hat. Die Fähigkeit bleibt auf dem Stapel, bis sie neutralisiert oder verrechnet wird oder ein Effekt sie woanders hin bewegt.

602.2b Der Prozess des Aktivierens einer Fähigkeit ist im Großen und Ganzen identisch mit dem Prozess des Wirkens eines Zauberspruchs, wie er in Regeln 601.2b–h wiedergegeben wird. Diese Regeln gelten für das Aktivieren einer Fähigkeit so wie sie für das Wirken eines Zauberspruchs gelten. Das Analogon einer aktivierten Fähigkeit zu den Manakosten eines Zauberspruchs (wie in Regel 601.2f beschrieben) sind ihre Aktivierungskosten.

602.3 Einige Fähigkeiten geben an, dass ein Gegner ihres Beherrschers etwas tut, das normalerweise der Beherrscher tun würde, während sie aktiviert wird, so wie einen Modus zu bestimmen oder Ziele zu wählen. In diesen Fällen tut der Gegner dies, wenn der Beherrscher der Fähigkeit dies normalerweise tun würde.

602.3a Wenn es mehr als einen Gegner gibt, der eine solche Entscheidung treffen könnte, entscheidet der Beherrscher der Fähigkeit, welcher dieser Gegner die Entscheidung trifft.

602.3b Wenn die Fähigkeit ihren Beherrscher und einen anderen Spieler anweist, etwas zum selben Zeitpunkt zu tun, zu dem die Fähigkeit aktiviert wird, tut der Beherrscher dies zuerst, danach der andere Spieler. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 101.4.

602.4 Das Aktivieren einer Fähigkeit, die Kosten ändert, wirkt sich nicht auf Zaubersprüche oder Fähigkeiten aus, die schon auf dem Stapel sind.

602.5 Ein Spieler kann nicht anfangen, eine Fähigkeit zu aktivieren, die zu aktivieren untersagt ist.

602.5a Eine aktivierte Fähigkeit einer Kreatur mit dem Tappsymbol (♣) oder dem Enttappsymbol (♣) in ihren Aktivierungskosten kann nicht aktiviert werden, es sei denn sie war seit Beginn des neuesten Zuges ihres Beherrschers unter seiner Kontrolle. Ignoriere diese Regel bei Kreaturen mit Eile (siehe Regel 702.10).

602.5b Wenn eine aktivierte Fähigkeit eine Einschränkung in ihrer Nutzung besitzt (zum Beispiel „Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.“), trifft die Einschränkung weiterhin auf dieses Objekt zu, selbst wenn sein Beherrscher wechselt.

602.5c Wenn ein Objekt eine aktivierte Fähigkeit mit einer Einschränkung in ihrer Nutzung von einem anderen Objekt erlangt, gilt diese Einschränkung nur für diese Fähigkeit, wie sie von diesem Objekt erlangt wurde. Sie gilt nicht für andere Fähigkeiten mit gleichem Wortlaut.

602.5d Aktivierte Fähigkeiten, die lauten „Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei“ bedeuten, der Spieler muss die Timing-Regeln für das Wirken von Hexereizaubersprüchen befolgen, obwohl die Fähigkeit eigentlich keine Hexerei ist. Der Spieler muss keine Hexereikarte haben, die er wirken könnte.

602.5e Aktivierte Fähigkeiten, die lauten „Aktiviere diese Fähigkeit wie einen Spontanzauber“ bedeuten, der Spieler muss die Timing-Regeln für das Spielen von Spontanzaubersprüchen befolgen, obwohl die Fähigkeit eigentlich kein Spontanzauber ist. Der Spieler muss keine Spontanzauberkarte haben, die er wirken könnte.

603. Handhabung ausgelöster Fähigkeiten

603.1 Ausgelöste Fähigkeiten haben eine Auslösebedingung und einen Effekt. Sie werden geschrieben als „[Wenn/Immer wenn/ Zu] [Auslösebedingung oder Ereignis], [Effekt]. [Anweisungen (falls vorhanden)].“

603.1a Eine ausgelöste Fähigkeit kann nach ihrem Effekt Anweisungen enthalten, die einschränken, auf was die Fähigkeit zielen kann, oder angeben, dass die Fähigkeit nicht neutralisiert werden kann. Dieser Text ist nicht Teil des Effekts der Fähigkeit. Er wirkt, während die Fähigkeit auf dem Stapel ist.

603.2 Immer wenn ein Spielereignis oder ein Spielstatus mit dem Auslöseereignis einer ausgelösten Fähigkeit übereinstimmt, wird diese Fähigkeit ausgelöst. Die Fähigkeit tut zu diesem Zeitpunkt nichts.

603.2a Weil sie nicht gewirkt oder aktiviert werden, können ausgelöste Fähigkeiten selbst dann ausgelöst werden, wenn es nicht legal ist, Zaubersprüche zu wirken und Fähigkeiten zu aktivieren. Sie werden nicht von Effekten beeinflusst, die Fähigkeiten davon abhalten, aktiviert zu werden.

603.2b Wenn eine Phase oder ein Segment beginnt, werden alle Fähigkeiten ausgelöst, die „zu Beginn“ dieser Phase oder dieses Segments ausgelöst werden.

603.2c Eine Fähigkeit wird nur einmal für jedes Mal ausgelöst, an dem das Auslöseereignis eintritt. Sie kann jedoch wiederholt ausgelöst werden, wenn ein Ereignis mehrere Vorkommen beinhaltet.

Beispiel: Eine bleibende Karte besitzt eine Fähigkeit, deren Auslösebedingung lautet: „Immer wenn ein Land aus dem Spiel in einen Friedhof gelegt wird, ...“ Wenn jemand einen Zauberspruch spielt, der alle Länder zerstört, wird die Fähigkeit einmal für jedes Land ausgelöst, das während der Verrechnung des Zauberspruchs in den Friedhof gelegt wird.

603.2d Eine Fähigkeit kann festlegen, dass eine ausgelöste Fähigkeit weitere Male ausgelöst wird. In diesem Fall wird, statt einfach nur festzustellen, dass eine solche Fähigkeit ausgelöst wurde, ermittelt, wie viele Male sie ausgelöst werden sollte, und dann wird diese Fähigkeit entsprechend oft ausgelöst. Ein Effekt, der festlegt, dass eine Fähigkeit weitere Male ausgelöst wird, ruft sich selbst nicht wiederholt auf und wird nicht auf andere Effekte angewendet, die beeinflussen, wie viele Male eine Fähigkeit ausgelöst wird.

603.2e Einige Effekte beziehen sich auf eine ausgelöste Fähigkeit eines Objekts. Solche Effekte beziehen sich nur auf ausgelöste Fähigkeiten, die das Objekt hat, nicht auf irgendwelche verzögert-ausgelöste Fähigkeiten (siehe [Regel 603.7](#)), die durch Fähigkeiten, die dieses Objekts hat, erzeugt werden können.

603.2f Einige Auslöseereignisse verwenden das Wort „wird“ (zum Beispiel „angelegt wird“ oder „geblockt wird“). Diese lösen nur aus, wenn das angegebene Ereignis stattfindet – sie lösen nicht aus, wenn der Zustand bereits vorhanden ist und lösen nicht erneut aus, wenn er andauert. Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine bleibende Karte „getappt wird“ oder „enttappt wird“, löst nicht aus, wenn die bleibende Karte in diesem Zustand ins Spiel kommt.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die auslöst, wenn eine bleibende Karte „getappt wird“, löst nur aus, wenn der Zustand einer bleibenden Karte, die sich bereits im Spiel befindet, von ungetappt zu getappt wechselt.

603.2g Wenn die Auslösebedingung einer ausgelösten Fähigkeit eintritt, aber das Objekt mit dieser ausgelösten Fähigkeit zu keinem Zeitpunkt allen Spielern sichtbar ist, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

603.2h Eine Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn ihr Auslöseereignis tatsächlich eintritt. Ein Ereignis, das verhindert oder ersetzt wird, löst nichts aus.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die durch das Zufügen von Schaden ausgelöst wird, wird nicht ausgelöst, wenn all der Schaden verhindert wird.

603.2i Eine ausgelöste Fähigkeit kann eine Anweisung haben, gefolgt von „Tue dies nur einmal pro Zug.“ Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn der Beherrscher ihrer Quelle die angegebene Aktion in diesem Zug noch nicht durchgeführt hat.

603.3 Nachdem eine Fähigkeit ausgelöst wurde, legt ihr Beherrscher sie das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, auf den Stapel als ein Objekt, das keine Karte ist. Siehe [Regel 117](#), „[Timing und Priorität](#)“. Die Fähigkeit wird zum obersten Objekt auf dem Stapel. Sie hat den Text der Fähigkeit, die sie erschaffen hat und keine anderen Eigenschaften. Sie bleibt auf dem Stapel, bis sie neutralisiert oder verrechnet wird, sie aufgrund einer Regel vom Stapel entfernt wird oder ein Effekt sie woanders hin bewegt.

603.3a Eine ausgelöste Fähigkeit wird von dem Spieler kontrolliert, der ihre Quelle zu dem Zeitpunkt kontrollierte, als sie ausgelöst wurde, es sei denn sie ist eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit. Um den Beherrscher einer verzögert-ausgelösten Fähigkeit zu ermitteln, siehe [Regel 603.7d–f](#).

603.3b Wenn mehrere Fähigkeiten ausgelöst wurden, seit das letzte Mal ein Spieler Priorität erhalten hat, werden diese in einem zweistufigen Prozess auf den Stapel gelegt. Zuerst legt jeder Spieler in ASIAs-Reihenfolge jede ausgelöste Fähigkeit, die er kontrolliert, mit einer Auslösebedingung, die keine andere ausgelöste Fähigkeit ist, in der von ihm gewünschten Reihenfolge auf den Stapel. (Siehe [Regel 101.4](#).) Als Zweites legt jeder Spieler in ASIAs-Reihenfolge alle verbliebenen ausgelösten Fähigkeiten, die er kontrolliert, in der von ihm gewünschten Reihenfolge auf den Stapel. Danach prüft das Spiel erneut auf zustandsbasierte Aktionen und verrechnet diese gegebenenfalls, bis keine generiert werden. Dann gehen Fähigkeiten, die während dieses Prozesses ausgelöst wurden, auf den Stapel. Dieser Prozess wiederholt sich, bis keine neuen zustandsbasierten Aktionen generiert und keine Fähigkeiten ausgelöst werden. Danach erhält der entsprechende Spieler Priorität.

603.3c Wenn eine ausgelöste Fähigkeit modal ist, sagt ihr Beherrscher die Wahl des Modus an, wenn er die Fähigkeit auf den Stapel legt. Wenn einer der Modi illegal wäre (aufgrund einer Unfähigkeit, legale Ziele zu wählen, zum Beispiel), kann dieser Modus nicht gewählt werden. Falls kein Modus bestimmt wird, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. (Siehe [Regel 700.2](#).)

603.3d Der Prozess, eine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel zu legen, ist im Großen und Ganzen identisch mit dem Prozess des Wirkens eines Zauberspruchs, wie er in [Regeln 601.2c–h](#) wiedergegeben wird. Wenn eine Entscheidung gefordert wird, wenn die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel geht, aber keine legalen Entscheidungen getroffen werden können, oder wenn eine Regel oder ein dauerhafter Effekt auf andere Weise die Fähigkeit illegal macht, wird die Fähigkeit einfach vom Stapel entfernt.

603.4 Eine ausgelöste Fähigkeit kann die Formulierung „Wenn/Immer wenn/Zu [Auslöser], falls [Bedingung], [Effekt].“ verwenden. Wenn das Auslöseereignis stattfindet, prüft die Fähigkeit, ob die Bedingung erfüllt ist. Die Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn dem so ist; andernfalls tut sie nichts. Wenn die Fähigkeit auslöst, prüft sie die angegebene Bedingung erneut, wenn sie verrechnet wird. Wenn die Bedingung zu diesem Zeitpunkt nicht erfüllt ist, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und tut nichts. Beachte, dass dies die Überprüfung legaler Ziele widerspiegelt. Diese Regel wird als die „einschreitende ‚falls‘-Klausel“

bezeichnet. (Das Wort ‚falls‘ hat seine normale sprachliche Bedeutung nur, wenn es anderweitig im Text vorkommt; diese Regel gilt nur für ein ‚falls‘, das unmittelbar auf eine Auslösebedingung folgt.)

Hinweis des Übersetzers: Wegen sprachlicher Unterschiede ist es ratsam, das englische Regelwerk mit dem *Oracle*-Text der fraglichen Karten abzugleichen.

Beispiel: Der *Felidar-Herrscher* lautet: „Zu Beginn deines Versorgungssegments, falls du 40 oder mehr Lebenspunkte hast, gewinnst du das Spiel.“ Der Lebenspunktstand seines Beherrschers wird überprüft, sowie das Versorgungssegment dieses Spielers beginnt. Falls dieser Spieler 39 oder weniger Lebenspunkte hat, wird die Fähigkeit gar nicht erst ausgelöst. Falls dieser Spieler 40 oder mehr Lebenspunkte hat, wird die Fähigkeit ausgelöst und geht auf den Stapel. Sowie die Fähigkeit verrechnet wird, wird der Lebenspunktstand dieses Spielers nochmals überprüft. Falls dieser Spieler zu diesem Zeitpunkt 39 oder weniger Lebenspunkte hat, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und hat keinen Effekt. Falls dieser Spieler zu diesem Zeitpunkt 40 oder mehr Lebenspunkte hat, wird die Fähigkeit verrechnet und dieser Spieler gewinnt das Spiel.

603.5 Einige Effekte ausgelöster Fähigkeiten sind optional (sie enthalten „können“, wie in „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du eine Karte ziehen.“). Diese Fähigkeiten gehen auf den Stapel, wenn sie ausgelöst werden, unabhängig davon, ob ihr Beherrscher vorhat, die Option der Fähigkeit auszuführen oder nicht. Die Entscheidung wird getroffen, wenn die Fähigkeit verrechnet wird. Gleichermaßen gehen normalerweise ausgelöste Fähigkeiten auf den Stapel, die einen Effekt haben, „falls nicht“ etwas wahr ist oder ein Spieler entscheidet, etwas zu tun; der „falls nicht“-Teil der Fähigkeit wird abgehandelt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird.

603.6 Auslöseereignisse, die Objekte enthalten, die Zonen wechseln, werden „Zonenwechsel-Auslöser“ genannt. Viele Fähigkeiten mit Zonenwechsel-Auslösern versuchen etwas mit diesem Objekt zu tun, nachdem es die Zonen wechselt. Während der Verrechnung suchen diese Fähigkeiten in der Zone, in die sie sich bewegt haben, nach dem Objekt. Wenn es nicht möglich ist, das Objekt in der Zone, in die es gegangen ist, zu finden, wird der Teil der Fähigkeit, der versucht, etwas mit dem Objekt zu tun, scheitern, etwas zu tun. Die Fähigkeit könnte nicht in der Lage sein, das Objekt zu finden, weil das Objekt nie die angegebene Zone betreten hat oder weil es die Zone verließ, bevor die Fähigkeit verrechnet wurde, oder weil es in einer Zone ist, die vor einem Spieler verborgen ist, so wie eine Bibliothek oder die Hand eines Gegners. (Diese Regel trifft selbst dann zu, wenn das Objekt die Zone verlässt und zurückkehrt, bevor die Fähigkeit verrechnet wird.) Die Zonenwechsel-Auslöser sind Kommt-ins-Spiel-Auslöser und Verlässt-das-Spiel-Auslöser.

603.6a Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine bleibende Karte die Im-Spiel-Zone betritt. Diese werden als „Wenn [dieses Objekt] ins Spiel kommt, ...“ oder „Immer wenn ein [Typ] ins Spiel kommt, ...“ geschrieben. Jedes Mal, wenn ein Ereignis eine oder mehrere bleibende Karten ins Spiel bringt, werden alle bleibenden Karten im Spiel (einschließlich der neu dazugekommenen) auf Kommt-ins-Spiel-Auslöser überprüft, die mit dem Ereignis übereinstimmen.

603.6b Dauerhafte Effekte, die Eigenschaften von bleibenden Karten verändern, tun dies ab dem Moment, in dem die bleibende Karte im Spiel ist (und nicht vorher). Die bleibende Karte ist nie mit ihren unveränderten Eigenschaften im Spiel. Dauerhafte Effekte treffen jedoch nicht zu, bevor die bleibende Karte im Spiel ist (siehe [Regel 603.6d](#)).

Beispiel: Wenn ein Effekt lautet „Alle Länder sind Kreaturen.“ und eine Landkarte gespielt wird, macht der Effekt das Land ab dem Moment zu einer Kreatur, in dem es das Spiel betritt, sodass es Fähigkeiten auslösen würde, die ausgelöst werden, wenn eine Kreatur das Spiel betritt. Wenn ein Effekt lautet „Alle Kreaturen verlieren alle Fähigkeiten.“ und eine Kreatur mit einer Kommt-ins-Spiel-ausgelösten Fähigkeit betritt das Spiel, wird umgekehrt dieser Effekt sie dazu bringen, ihre Fähigkeiten ab dem Moment zu verlieren, in dem sie das Spiel betritt, sodass der Kommt-ins-Spiel-Auslöser nicht ausgelöst wird.

603.6c Verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn eine bleibende Karte von der Im-Spiel-Zone in eine andere Zone bewegt wird, oder wenn eine stabilisierte bleibende Karte das Spiel verlässt, weil ihr Besitzer das Spiel verlässt. Diese werden als „Wenn [dieses Objekt] das Spiel verlässt, ...“ oder „Immer wenn [etwas] aus dem Spiel in den Friedhof gelegt wird, ...“ geschrieben, sind aber nicht darauf beschränkt. (Siehe auch [Regel 603.10](#).) Eine Fähigkeit, die versucht etwas mit der Karte zu tun, die das Spiel verlassen hat, überprüft dafür die erste Zone, in die sie gegangen ist. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Karte „egal woher“ in eine bestimmte Zone bewegt wird, wird nie als Verlässt-das-Spiel-Fähigkeit behandelt, selbst wenn das Objekt aus dem Spiel in diese Zone bewegt wird.

603.6d Einige bleibende Karten besitzen Text, der lautet: „[Diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel.“, „Sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt ...“, „[Diese bleibende Karte] kommt als ... ins Spiel.“ oder „[Diese bleibende Karte] kommt getappt ins Spiel.“ Solcher Text ist eine statische Fähigkeit – keine ausgelöste Fähigkeit –, deren Effekt als Teil des Ereignisses auftritt, das die bleibende Karte ins Spiel bringt.

603.6e Einige Auren besitzen ausgelöste Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn die verzauberte bleibende Karte das Spiel verlässt. Diese ausgelösten Fähigkeiten können das neue Objekt, zu dem die bleibende Karte wurde, in der Zone finden, in die sie sich bewegt hat, und können auch das neue Objekt, zu dem die Aura wurde, im Friedhof ihres Besitzers finden, nachdem zustandsbasierte Aktionen überprüft worden sind. Siehe [Regel 400.7](#).

603.7 Ein Effekt kann eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugen, die etwas zu einem späteren Zeitpunkt tun kann. Eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit enthält „wenn“, „immer wenn“, „zu“ oder „am“, wengleich dieses Wort normalerweise nicht die Fähigkeit beginnt.

603.7a Verzögert-ausgelöste Fähigkeiten werden während der Verrechnung von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten erschaffen, als Ergebnis eines Ersatzeffekts, der angewendet wird, oder als Ergebnis einer statischen Fähigkeit, die einem Spieler erlaubt, eine

Aktion durchzuführen. Eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, bis sie tatsächlich erschaffen wurde, selbst wenn ihr Auslöseereignis erst kurz zuvor auftrat. Andere Ereignisse, die vorher auftraten, können das Auslöseereignis unmöglich machen.

Beispiel: Ein Teil eines Effekts lautet „Wenn diese Kreatur das Spiel verlässt“, aber die fragliche Kreatur verlässt das Spiel, bevor der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die den Effekt erschafft, verrechnet wird. In diesem Fall wird die verzögert-ausgelöste Fähigkeit nie ausgelöst.

Beispiel: Wenn ein Effekt lautet „Wenn diese Kreatur enttappt wird“ und die genannte Kreatur enttappt wird, bevor der Effekt verrechnet wird, wartet der Effekt auf das nächste Mal, wenn die Kreatur enttappt.

603.7b Eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit wird nur einmal ausgelöst – das nächste Mal, wenn ihr Auslöseereignis auftritt – es sei denn, sie besitzt eine angegebene Dauer, so wie „dieser Zug“. Wenn das Auslöseereignis mehrmals gleichzeitig auftritt und die Fähigkeit keine angegebene Dauer besitzt, bestimmt der Beherrscher der verzögert-ausgelösten Fähigkeit, durch welches Ereignis die Fähigkeit ausgelöst wird.

603.7c Eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die auf ein besonderes Objekt zutrifft, beeinflusst es auch dann noch, wenn das Objekt seine Eigenschaften ändert. Falls das Objekt jedoch zum Zeitpunkt, wenn die verzögert-ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, nicht mehr in der Zone ist, in der es erwartet wird, wird es von der Fähigkeit nicht betroffen. (Beachte, dass ein Objekt, das diese Zone verlassen hat und dann zurückgekehrt ist, ein neues Objekt ist und somit nicht betroffen wird. Siehe [Regel 400.7](#).)

Beispiel: Eine Fähigkeit, die lautet „Schicke diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil“, schickt die bleibende Karte in Exil, selbst wenn sie während des nächsten Endsegments keine Kreatur mehr ist. Sie tut jedoch nichts, wenn die bleibende Karte vorher das Spiel verlassen hat.

603.7d Wenn ein Zauberspruch eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erschafft, dann ist dieser Zauberspruch die Quelle dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit. Der Beherrscher dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit ist der Spieler, der den Zauberspruch kontrollierte, als er verrechnet wurde.

603.7e Wenn eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erschafft, dann ist die Quelle dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit die gleiche wie die Quelle dieser anderen Fähigkeit. Der Beherrscher dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit ist der Spieler, der die andere Fähigkeit kontrollierte, als sie verrechnet wurde.

603.7f Wenn eine statische Fähigkeit einen Ersatzeffekt erzeugt, der dazu führt, dass eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erschaffen wird, dann ist das Objekt mit dieser statischen Fähigkeit die Quelle dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit. Der Beherrscher dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit ist der gleiche wie der Beherrscher dieses Objekts zu dem Zeitpunkt, als der Ersatzeffekt angewendet wurde.

603.7g Wenn eine statische Fähigkeit einem Spieler erlaubt, eine Aktion durchzuführen, und eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erschafft, falls dieser Spieler dies tut, dann ist das Objekt mit dieser statischen Fähigkeit die Quelle dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit. Der Beherrscher dieser verzögert-ausgelösten Fähigkeit ist der gleiche wie der Beherrscher dieses Objekts zu dem Zeitpunkt, als die Aktion durchgeführt wurde.

603.7h Eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit kann eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erschaffen, die ausgelöst wird, wenn die Fähigkeit, die sie erschaffen hat, eine bestimmte Anzahl von Malen in einem Zug verrechnet wurde. In diesem Fall wird diese verzögert-ausgelöste Fähigkeit nur einmal erschaffen, während der entsprechenden Verrechnung dieser Fähigkeit.

603.8 Einige ausgelöste Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn ein Spielstatus (so wie ein Spieler, der keine Kreaturen eines bestimmten Typs kontrolliert) zutrifft, anstatt ausgelöst zu werden, wenn ein Ereignis auftritt. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst sobald der Spielstatus mit der Bedingung übereinstimmt. Sie gehen zur nächst verfügbaren Gelegenheit auf den Stapel. Diese werden *Statusauslöser* genannt. (Beachte, dass Statusauslöser nicht dasselbe sind wie zustandsbasierte Aktionen.) Eine status-ausgelöste Fähigkeit wird nicht noch mal ausgelöst, bis die Fähigkeit verrechnet oder neutralisiert wurde oder auf eine andere Weise den Stapel verlassen hat. Dann wird die Fähigkeit, wenn das Objekt mit der Fähigkeit immer noch in derselben Zone ist und der Spielstatus immer noch mit der Auslösefähigkeit übereinstimmt, wieder ausgelöst.

Beispiel: Die Fähigkeit einer bleibenden Karte lautet: „Immer wenn du keine Karte auf deiner Hand hast, ziehe eine Karte.“ Wenn ihr Beherrscher die letzte Karte von seiner Hand spielt, wird die Fähigkeit einmal ausgelöst und wird nicht noch mal ausgelöst, bis sie verrechnet wurde. Wenn ihr Beherrscher einen Zauberspruch spielt, der lautet „Wirf alle Karten aus deiner Hand ab, ziehe danach genau so viele Karten.“, wird die Fähigkeit während der Verrechnung des Zauberspruchs ausgelöst, weil die Hand des Spielers zeitweise leer war.

603.9 Einige ausgelöste Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn ein Spieler das Spiel verliert. Diese Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn ein Spieler verliert oder das Spiel verlässt, egal aus welchem Grund, außer der Spieler verlässt das Spiel aufgrund eines Unentschiedens. Siehe [Regel 104.3](#).

603.10 Normalerweise werden Objekte, die kurz nach einem Ereignis existieren, überprüft, um zu sehen, ob das Ereignis irgendwelchen Auslösebedingungen entspricht, und dauerhafte Effekte, die zu diesem Zeitpunkt existieren, werden genutzt, um zu bestimmen, was die Auslösebedingungen sind und wie die Objekte aussehen, die in das Ereignis verwickelt sind. Einige ausgelöste Fähigkeiten sind jedoch von dieser Regel ausgenommen; das Spiel „blickt in der Zeit zurück“, um zu bestimmen, ob diese Fähigkeiten ausgelöst werden, basierend auf der Existenz dieser Fähigkeiten und die Erscheinung von Objekten unmittelbar vor

dem Ereignis. Die Liste der Ausnahmen ist wie folgt:

603.10a Einige ausgelöste Fähigkeiten, die durch das Wechseln von Zonen ausgelöst werden, blicken in der Zeit zurück. Dies sind verlässt-das-Spiel-Fähigkeiten, Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Karte den Friedhof verlässt, Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Objekt, das alle Spieler sehen können, auf eine Hand oder in eine Bibliothek bewegt wird.

Beispiel: Zwei Kreaturen sind zusammen mit einem Artefakt im Spiel, das die Fähigkeit „Immer wenn eine Kreatur stirbt, erhältst du 1 Lebenspunkt dazu.“ besitzt. Jemand wirkt einen Zauberspruch, der alle Artefakte, Kreaturen und Verzauberungen zerstört. Die Fähigkeit des Artefakts wird zweimal ausgelöst, obwohl das Artefakt zum selben Zeitpunkt wie die Kreaturen in den Friedhof seines Besitzers geht.

603.10b Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte destabilisiert, blicken in der Zeit zurück.

603.10c Fähigkeiten, die ausdrücklich ausgelöst werden, wenn ein Objekt gelöst wird, blicken in der Zeit zurück.

603.10d Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler die Kontrolle über ein Objekt verliert, blicken in der Zeit zurück.

603.10e Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Zauberspruch neutralisiert wird, blicken in der Zeit zurück.

603.10f Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler das Spiel verliert, blicken in der Zeit zurück.

603.10g Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler von einer Welt weg wandert, blicken in der Zeit zurück.

603.11 Einige Objekte besitzen eine statische Fähigkeit, die mit einer oder mehreren ausgelösten Fähigkeiten verbunden ist. (Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.) Diese Objekte kombinieren die Fähigkeiten in einem Absatz, mit der statischen Fähigkeit als Erstes, gefolgt von jeder ausgelösten Fähigkeit, die mit ihr verbunden ist. Sehr wenige Objekte besitzen ausgelöste Fähigkeiten, bei denen die Auslösebedingung in der Mitte geschrieben steht anstatt am Anfang.

Beispiel: Eine Fähigkeit, die lautet „Zeige die erste Karte, die du in jedem Zug ziehst, offen vor. Immer wenn du dabei eine Standardlandkarte vorzeigst, ziehe eine Karte.“, ist eine statische Fähigkeit, die mit einer ausgelösten Fähigkeit verbunden ist.

603.12 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, kann einem Spieler erlauben oder ihn anweisen, eine Aktion durchzuführen, und eine ausgelöste Fähigkeit erzeugen, die ausgelöst wird, „wenn [ein Spieler] [diese Aktion durchführt oder nicht durchführt]“ oder „wenn [etwas] auf diese Weise [passiert]“. Diese *rückbezüglich-ausgelösten Fähigkeiten* folgen den Regeln für verzögert-ausgelöste Fähigkeiten (siehe Regel 603.7), außer dass sie sofort überprüft werden, nachdem sie erzeugt wurden, und ausgelöst werden, sofern das Auslöseereignis oder die Auslöseereignisse vorher aufgetreten ist bzw. sind, während der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die sie erzeugt haben, verrechnet wurde.

Beispiel: Der *Herzstecher-Mantikor* besitzt die Fähigkeit: „Wenn der Herzstecher-Mantikor ins Spiel kommt, kannst du eine andere Kreatur opfern. Wenn du dies tust, fügt der Herzstecher-Mantikor einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.“ Die rückbezüglich-ausgelöste Fähigkeit wird nur ausgelöst, wenn du bei Verrechnung der ursprünglichen ausgelösten Fähigkeit eine andere Kreatur opferst, und nicht, wenn du aus irgendeinem anderen Grund eine Kreatur opferst.

603.12a Falls das Auslöseereignis oder die Auslöseereignisse während der Verrechnung des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die sie erzeugt haben, mehrfach ausgelöst wird bzw. werden, werden die rückbezüglich-ausgelösten Fähigkeiten normalerweise für jedes dieser Male ausgelöst. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, jedoch eine Entscheidung enthält, Kosten „beliebig oft“ zu bezahlen, und eine ausgelöste Fähigkeit erzeugt, die ausgelöst wird, „wenn [ein Spieler] [diese Kosten] ein- oder mehrmals bezahlt“, wird die rückbezüglich-ausgelöste Fähigkeit nur einmal ausgelöst, auch wenn die Kosten mehr als einmal bezahlt werden.

604. Handhabung statischer Fähigkeiten

604.1 Statische Fähigkeiten tun etwas die ganze Zeit über, anstatt aktiviert oder ausgelöst zu werden. Sie sind als Feststellungen formuliert und gelten einfach.

604.2 Statische Fähigkeiten generieren dauerhafte Effekte, von denen manche Verhinderungs- oder Ersatzeffekte sind. Diese Effekte sind aktiv, solange die bleibende Karte mit der Fähigkeit im Spiel ist und die Fähigkeit besitzt, oder solange das Objekt mit der Fähigkeit in der entsprechenden Zone verbleibt, wie in Regel 113.6 beschrieben.

604.3 Manche statische Fähigkeiten sind *eigenschafts-definierende Fähigkeiten*. Eine eigenschafts-definierende Fähigkeit vermittelt Informationen über die Eigenschaften eines Objekts, die normalerweise woanders auf dem Objekt gefunden werden würden (so wie in seinen Manakosten, in seiner Typenzeile oder in seiner Stärke/Widerstandskraft-Box). Eigenschafts-definierende Fähigkeiten können Informationen, die woanders auf dem Objekt zu finden sind, hinzufügen oder überschreiben. Eigenschafts-definierende Fähigkeiten wirken in allen Zonen. Sie wirken auch außerhalb des Spiels und bevor die Partie beginnt.

604.3a Eine statische Fähigkeit ist eine eigenschafts-definierende Fähigkeit, wenn sie die folgenden Kriterien erfüllt: (1) Sie definiert die Farben, Untertypen, Stärke oder Widerstandskraft eines Objekts; (2) sie ist auf die Karte, die sie beeinflusst gedruckt, wurde dem Spielstein, den sie beeinflusst, von dem Effekt, der ihn erzeugt hat, gegeben oder wurde von dem Objekt, das sie beeinflusst, als Ergebnis eines Kopiereffekts oder textändernden Effekts angeeignet; (3) sie beeinflusst nicht direkt die

Eigenschaften irgendwelcher anderen Objekte; (4) sie ist keine Fähigkeit, die ein Objekt sich selbst gibt; und (5) sie setzt nicht die Werte solcher Eigenschaften nur, wenn bestimmte Bedingungen zutreffen.

604.4 Viele Auren, Ausrüstungen und Befestigungen besitzen statische Fähigkeiten, die das Objekt, an das sie angelegt sind, verändern, aber diese Fähigkeiten zielen nicht auf dieses Objekt. Wenn eine Aura, eine Ausrüstung oder eine Befestigung zu einem anderen Objekt bewegt wird, hört die Fähigkeit auf, auf das ursprüngliche Objekt zuzutreffen, und beginnt, das neue zu verändern.

604.5 Einige statische Fähigkeiten treffen zu, während ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf dem Stapel ist. Diese sind oft Fähigkeiten, die sich auf das Neutralisieren des Zauberspruchs beziehen. Zudem wirken Fähigkeiten, die besagen „Als zusätzliche Kosten, um ... zu wirken ...“, „Du kannst [Kosten] bezahlen, anstatt [dieses Objekts] Manakosten zu bezahlen.“ und „Du kannst [dieses Objekt] wirken, ohne seine Manakosten zu bezahlen.“, während ein Zauberspruch auf dem Stapel ist.

604.6 Einige statische Fähigkeiten treffen zu, während eine Karte in irgendeiner Zone ist, aus der du sie wirken oder spielen könntest (normalerweise deine Hand). Diese sind beschränkt auf jene, die lauten „Du kannst [diese Karte] [wirken/spielen] ...“, „Du kannst [diese Karte] nicht [wirken/spielen] ...“ und „[Wirke/Spiele] [diese Karte] nur ...“.

604.7 Im Gegensatz zu Zaubersprüchen und anderen Arten von Fähigkeiten können statische Fähigkeiten die letzten bekannten Informationen eines Objekts nicht zum Zweck nutzen, festzulegen, wie ihre Effekte zutreffen.



605. Manafähigkeiten

605.1 Einige aktivierte Fähigkeiten und einige ausgelöste Fähigkeiten sind Manafähigkeiten, für die besondere Regeln gelten. Nur Fähigkeiten, auf die einer der folgenden zwei Sätze an Kriterien zutreffen, sind Manafähigkeiten, egal, welche anderen Effekte sie generieren können, oder welche Timing-Einschränkungen (so wie „Aktiviere diese Fähigkeit wie einen Spontanzauber“) sie haben.

605.1a Eine aktivierte Fähigkeit ist eine Manafähigkeit, wenn sie sämtlichen der folgenden Bedingungen genügt: sie verlangt kein Ziel (siehe Regel 115.6), sie könnte Mana zum Manavorrat eines Spielers hinzufügen, wenn sie verrechnet wird, und sie ist keine Loyalitätsfähigkeit. (Siehe Regel 606, „Loyalitätsfähigkeiten“.)

605.1b Eine ausgelöste Fähigkeit ist eine Manafähigkeit, wenn sie sämtlichen der folgenden Bedingungen genügt: sie verlangt kein Ziel (siehe Regel 115.6), sie wird ausgelöst durch das Aktivieren oder Verrechnen einer aktivierten Manafähigkeit (siehe Regel 605.1a) oder durch Mana, das zum Manavorrat eines Spielers hinzugefügt wird, und sie könnte Mana zum Manavorrat eines Spielers hinzufügen, wenn sie verrechnet wird.

605.2 Eine Manafähigkeit bleibt eine Manafähigkeit, selbst wenn der Spielstatus ihr nicht erlaubt, Mana zu produzieren.

Beispiel: Eine bleibende Karte besitzt eine Fähigkeit, die lautet: „: Erzeuge für jede Kreatur, die du kontrollierst, .“ Dies ist immer noch eine Manafähigkeit, selbst wenn du keine Kreaturen kontrollierst oder wenn die bleibende Karte getappt ist.

605.3 Das Aktivieren einer Manafähigkeit folgt den Regeln für das Aktivieren jeder anderen aktivierten Fähigkeit (siehe Regel 602.2), mit den folgenden Ausnahmen:

605.3a Ein Spieler kann eine aktivierte Manafähigkeit immer aktivieren, wenn er Priorität hat, wenn er einen Zauberspruch wirkt oder eine Fähigkeit aktiviert, der bzw. die eine Manazahlung verlangt, oder wenn eine Regel oder ein Effekt nach einer Manazahlung fragt, selbst inmitten des Wirkens oder Verrechnens eines Zauberspruchs oder Aktivierens oder Verrechnens einer Fähigkeit.

605.3b Eine aktivierte Manafähigkeit geht nicht auf den Stapel, daher kann sie nicht gezielt oder neutralisiert werden, und es kann nicht auf sie geantwortet werden. Sie wird vielmehr sofort verrechnet, nachdem sie aktiviert wurde. (Siehe Regel 405.6c.)

605.3c Sobald ein Spieler damit beginnt, eine Manafähigkeit zu aktivieren, kann diese Manafähigkeit erst dann wieder aktiviert werden, nachdem sie verrechnet wurde.

605.4 Ausgelöste Manafähigkeiten folgen allen Regeln für andere ausgelöste Fähigkeiten (siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“), mit der folgenden Ausnahme:

605.4a Eine ausgelöste Manafähigkeit geht nicht auf den Stapel, daher kann sie nicht gezielt oder neutralisiert werden, und es kann nicht auf sie geantwortet werden. Sie wird vielmehr sofort nach der Manafähigkeit verrechnet, durch die sie ausgelöst wurde, ohne dass auf Priorität gewartet würde.

Beispiel: Eine Verzauberung lautet: „Immer wenn ein Spieler ein Land für Mana tappt, erzeugt dieser Spieler ein Mana eines beliebigen Typs, den dieses Land produziert hat.“ Wenn ein Spieler Länder für Mana tappt, während er einen Zauberspruch wirkt, wird das zusätzliche Mana augenblicklich erzeugt und kann für das Bezahlen des Zauberspruchs genutzt werden.

605.5 Fähigkeiten, die die in den 605.1a–b angegebenen Kriterien nicht erfüllen, und Zaubersprüche sind keine Manafähigkeiten.

605.5a Eine Fähigkeit mit einem Ziel ist keine Manafähigkeit, auch wenn sie Mana zum Manavorrat eines Spielers hinzufügen könnte, wenn sie verrechnet wird. Das Gleiche gilt für eine ausgelöste Fähigkeit, die Mana produzieren könnte, aber von einem anderen Ereignis als das Aktivieren einer Manafähigkeit ausgelöst wird, oder für eine ausgelöste Fähigkeit, die durch das Aktivieren einer Manafähigkeit ausgelöst wird, aber kein Mana produzieren könnte. Diese folgen den normalen Regeln für

aktivierte bzw. ausgelöste Fähigkeiten.

605.5b Ein Zauberspruch kann niemals eine Manafähigkeit sein, auch wenn er Mana zum Manavorrat eines Spielers hinzufügen könnte, wenn er verrechnet wird. Er wird wie jeder andere Zauberspruch gewirkt und verrechnet. Einige ältere Karten wurden mit dem Kartentyp „Manaquelle“ gedruckt; diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und sind nun Spontanzauber.

606. Loyalitätsfähigkeiten

606.1 Manche aktivierte Fähigkeiten sind Loyalitätsfähigkeiten, die besonderen Regeln folgen.

606.2 Eine aktivierte Fähigkeit mit einem Loyalitätssymbol in den Kosten ist eine Loyalitätsfähigkeit. Normalerweise haben nur Planeswalker Loyalitätsfähigkeiten.

606.3 Ein Spieler kann eine Loyalitätsfähigkeit einer bleibenden Karte, die er kontrolliert, während einer Hauptphase seines Zuges aktivieren, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist, jedoch nur, wenn kein Spieler eine der Loyalitätsfähigkeiten dieser bleibenden Karte in diesem Zug zuvor aktiviert hat.

606.4 Als Kosten, um eine Loyalitätsfähigkeit einer bleibenden Karte zu aktivieren, wird eine bestimmte Anzahl von Loyalitätsmarken auf diese bleibende Karte gelegt oder von ihr entfernt, so wie es durch das Loyalitätssymbol in den Kosten der Fähigkeit angegeben ist. Diese Kosten können durch andere Effekte modifiziert werden.

606.5 Falls die Gesamtkosten für das Aktivieren einer Loyalitätsfähigkeit mehrere Kosten umfasst, aufgrund derer Loyalitätsmarken hinzugefügt oder entfernt werden, werden diese Kosten zusammengefasst, sodass es nur einmalige Kosten gibt, für die die resultierende Anzahl von Loyalitätsmarken auf diese bleibende Karte gelegt bzw. von ihr entfernt werden.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert *Carth der Löwe*, der unter anderem besagt: „Loyalitätsfähigkeiten von Planeswalkern, die du aktivierst, kosten beim Aktivieren zusätzlich [+1].“ Dieser Spieler kontrolliert außerdem einen Planeswalker, auf dem drei Loyalitätsmarken liegen. Um eine der Loyalitätsfähigkeiten dieses Planeswalkers zu aktivieren, die normalerweise [+1] kostet, legt dieser Spieler zwei Loyalitätsmarken auf ihn. Um eine seiner Loyalitätsfähigkeiten zu aktivieren, die normalerweise [-4] kostet, entfernt dieser Spieler drei Loyalitätsmarken von ihm.

606.6 Eine Loyalitätsfähigkeit mit negativen Loyalitätskosten, unter Berücksichtigung aller zusätzlicher Kosten, kann nicht aktiviert werden, wenn nicht mindestens so viele Loyalitätsmarken auf dieser bleibenden Karte liegen.

607. Verbundene Fähigkeiten

607.1 Ein Objekt kann zwei Fähigkeiten auf sich gedruckt haben, sodass eine von ihnen dafür sorgt, dass Aktionen durchgeführt oder Objekte oder Spieler beeinflusst werden, und die andere sich direkt auf diese Aktionen, Objekte oder Spieler bezieht. In diesem Fall sind die beiden Fähigkeiten verbunden: Die zweite bezieht sich nur auf Aktionen, die von der Ersten durchgeführt wurden, oder Objekte oder Spieler, die von der Ersten beeinflusst wurden, und nicht von irgendeiner anderen Fähigkeit.

607.1a Eine Fähigkeit, die auf einem anderen Objekt innerhalb einer anderen Fähigkeit gedruckt ist, die diese Fähigkeit dem Objekt verleiht, wird für diese Zwecke als „auf dem Objekt gedruckt“ angesehen.

607.1b Eine Fähigkeit, die auf einer der Seiten einer transformierenden doppelseitigen Karte gedruckt ist (siehe [Regel 712](#)), wird für diese Zwecke als „auf diesem Objekt gedruckt“ angesehen, egal welche Seite oben liegt.

607.1c Eine Fähigkeit, die auf einem Objekt gedruckt ist, das beide Kriterien aus [Regel 607.1](#) erfüllt, ist mit sich selbst verbunden.

607.1d Fähigkeiten, die auf zwei Objekten gedruckt sind, können verbunden sein, falls das eine Objekt eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, ein Spielstein oder ein Emblem ist und das andere Objekt die Quelle der Fähigkeit war, die entweder diese bleibende Karte, die kein Spielstein ist, ins Spiel gebracht oder diesen Spielstein oder dieses Emblem erzeugt hat. In diesen Fällen genügen die Fähigkeiten den Kriterien die für eine der verschiedenen Arten von verbundenen Fähigkeiten in [Regel 607.2](#), außer dass sie auf zwei Objekten gedruckt sind statt nur auf einem.

607.2 Es gibt verschiedene Arten von verbundenen Fähigkeiten.

607.2a Wenn ein Objekt eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die einen Spieler anweist, eine oder mehrere Karten ins Exil zu schicken, und eine andere Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich entweder auf „die ins Exil geschickten Karten“ oder auf Karten, „die mit [diesem Objekt] ins Exil geschickt wurden“ bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf Karten im Exil, die als Resultat der Anweisung in der ersten Fähigkeit, sie ins Exil zu schicken, dorthin bewegt wurden.

607.2b Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die einen Ersatzeffekt generiert, der dafür sorgt, dass eine oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf die „ins Exil geschickten Karten“ oder auf Karten, „die mit [diesem Objekt] ins Exil geschickt wurden“ bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf Karten im Exil, die als direktes Resultat eines Ersatzeffektereignisses dorthin bewegt wurden, das durch die erste Fähigkeit verursacht wurde. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“.

607.2c Wenn ein Objekt eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die eine oder mehrere Objekte ins Spiel bringt, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf Objekte bezieht, die „mit [diesem Objekt] ins Spiel gebracht“ oder „mit [diesem Objekt] erzeugt“ wurden, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite kann sich nur auf Objekte beziehen, die als Resultat der Ersten ins Spiel gebracht wurden.

607.2d Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die dazu führt, dass ein Spieler „einen [Wert] bestimmt“, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf „den bestimmten [Wert]“, „den zuletzt bestimmten [Wert]“ oder Ähnliches bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf eine Wahl, die als Resultat der ersten Fähigkeit getroffen wurde.

607.2e Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die es erlaubt, eine Information zu notieren, und eine andere Fähigkeit, die sich auf die für dieses Objekt notierte Information bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf eine Information, die als Resultat der ersten Fähigkeit notiert wurde.

607.2f Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die dazu führt, dass ein Spieler von zwei oder mehr Wörtern, die ansonsten keine Regelbedeutung haben, eins bestimmen soll, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf diese Wahl mit einem oder mehreren dieser Wörter bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf eine Wahl, die als Resultat der ersten Fähigkeit getroffen wurde.

607.2g Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die dazu führt, dass ein Spieler Kosten bezahlt, sowie es ins Spiel kommt, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf die Kosten bezieht, die bezahlt wurden, „sowie [dieses Objekt] ins Spiel kam“, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf Kosten, die als Resultat der ersten Fähigkeit bezahlt wurden.

607.2h Wenn ein Objekt sowohl eine statische Fähigkeit als auch eine oder mehrere ausgelöste Fähigkeiten im selben Absatz auf sich gedruckt hat, sind diese Fähigkeiten verbunden. Jede ausgelöste Fähigkeit bezieht sich nur auf Aktionen, die als Resultat der statischen Fähigkeit durchgeführt wurden. Siehe [Regel 603.11](#).

607.2i Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die es erlaubt, zusätzliche Kosten zu bezahlen, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich darauf bezieht, ob diese Kosten bezahlt wurden, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite bezieht sich nur darauf, ob die Absicht erklärt wurde, die zusätzlichen Kosten zu bezahlen, die in der ersten aufgelistet sind, als das Objekt als Zauberspruch gewirkt wurde. Wenn eine Fähigkeit mehrere solcher Kosten auflistet, kann sie mehrere Fähigkeiten mit sich verbunden haben. Jede dieser Fähigkeiten gibt an, auf welche Kosten sie sich bezieht.

Beispiel: Der *Kampfmagier des Sturmpfads* hat „Bonus * und/oder 2☛“ und zwei Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn er ins Spiel kommt. Die erste wird ausgelöst, falls die * Bonuskosten genutzt wurden, und die zweite wird ausgelöst, falls die 2☛ Bonuskosten genutzt wurden. Jede dieser Fähigkeiten ist mit ihrer jeweiligen Bonus-Fähigkeit verbunden.

607.2j Wenn ein Objekt eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die dazu führt, dass ein Spieler variable zusätzliche Kosten bezahlt, sowie es gewirkt wird, und eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die sich auf die Kosten bezieht, die bezahlt wurden, „sowie [dieses Objekt] gewirkt wurde“, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf den Wert, der für die Kosten gewählt wurde, die in der ersten Fähigkeit aufgeführt sind, als das Objekt als Zauberspruch gewirkt wurde. Siehe [Regel 601.2b](#).

607.2k Die zwei Fähigkeiten, die durch das Beschützen-Schlüsselwort repräsentiert werden, sind verbundene Fähigkeiten. Siehe [Regel 702.72](#), „Beschützen“.

607.2m Fähigkeiten, die mit einem Ankerwort beginnen, sind mit der Fähigkeit verbunden, die einem Spieler erlaubt, dieses Ankerwort zu bestimmen. Siehe [Regel 614.12b](#).

607.2n Wenn ein Objekt eine statische Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die es einem Spieler erlaubt, eine oder mehrere Karten ins Exil zu schicken „bevor du dein Deck mischst, um das Spiel zu beginnen“, und eine Fähigkeit, die sich auf Karten bezieht, „die mit Karten ins Exil geschickt wurden, die [Name dieses Objekts] heißen“, ist die zweite Fähigkeit mit der ersten Fähigkeit von jedem beliebigen Objekt verbunden, das den angegebenen Namen hatte, bevor das Spiel begann.

607.2p Wenn ein Objekt sowohl eine statische Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die einen Spieler veranlasst, eine Entscheidung für eine eigenschafts-definierende Fähigkeit zu treffen, bevor die Partie beginnt, als auch im gleichen Absatz diese eigenschafts-definierende Fähigkeit, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf die Entscheidung, die als Ergebnis der ersten Fähigkeit getroffen wurde, und bezieht sich weiterhin auf diese Entscheidung, während das Objekt im Verlauf der Partie Zonen wechselt.

607.2q Wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch eine Fähigkeit auf sich gedruckt hat, die es erlaubt, Karten ins Exil zu schicken, während Kosten bezahlt werden, um ihn zu wirken, und die bleibende Karte, zu die dieser Zauberspruch wird, eine Fähigkeit hat, die sich auf Karten bezieht, „die mit [diesem Objekt] ins Exil geschickt wurden“, sind diese Fähigkeiten verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf Karten, die ins Exil geschickt wurden, um die Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, der zu dieser bleibenden Karte wurde.

607.3 Wenn in einem Paar von verbundenen Fähigkeiten eine Fähigkeit sich auf ein einzelnes Objekt bezieht wie „die ins Exil geschickte Karte“, „eine Karte, die mit [dieser Karte] ins Exil geschickt wurde“ oder eine vergleichbare Formulierung, und die andere Fähigkeit mehrere Karten ins Exil geschickt hat (üblicherweise weil sie kopiert wurde), bezieht sich die Fähigkeit auf jede

der ins Exil geschickten Karten. Falls diese Fähigkeit nach irgendwelchen Informationen über die ins Exil geschickte Karte fragt, wie eine Eigenschaft oder ein Manabetrag, erhält sie mehrere Antworten. Falls diese Antworten benutzt werden, um den Wert einer Variablen zu ermitteln, wird die Summe der Antworten verwendet. Falls diese Fähigkeit irgendwelche Aktionen mit „dieser“ Karte durchführt, führt sie diese Aktionen mit jeder der ins Exil geschickten Karten durch. Falls diese Fähigkeit eine Kopie „der“ Karte erzeugt, dann erzeugt sie für jede der ins Exil geschickten Karten einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist. Falls diese Fähigkeit irgendwelche Aktionen mit „einer“ Karte durchführt, bestimmt der Beherrscher der Fähigkeit, welche Karte betroffen ist.

607.4 Eine Fähigkeit kann Teil von mehr als einem Paar von verbundenen Fähigkeiten sein.

Beispiel: Die *Paradiesfeder* hat die folgenden drei Fähigkeiten: „Bestimme eine Farbe, sowie die Paradiesfeder ins Spiel kommt“, „Immer wenn ein Spieler einen Zauberspruch der bestimmten Farbe wirkt, kannst du 1 Lebenspunkt dazu erhalten“ und „☞: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe.“ Die erste und die zweite Fähigkeit sind verbunden. Die erste und die dritte Fähigkeit sind verbunden.

607.5 Wenn ein Objekt ein Paar von verbundenen Fähigkeiten als Teil desselben Effektes erlangt, sind die Fähigkeiten auf diesem Objekt gleichsam miteinander verbunden, obwohl sie nicht auf diesem Objekt gedruckt sind. Sie können nicht zu irgendeiner anderen Fähigkeit verbunden sein, unabhängig davon welche anderen Fähigkeiten das Objekt aktuell besitzen oder in der Vergangenheit besessen haben mag.

Beispiel: Der *Lichtbogen-Slogger* besitzt die Fähigkeit: „☞, schicke die zehn obersten Karten von deiner Bibliothek ins Exil: Der Lichtbogen-Slogger fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“ Die *Schwestern des steinernen Todes* besitzen die Fähigkeit: „☞☞: Schicke eine Kreatur deiner Wahl, die die Schwestern des steinernen Todes blockt oder von ihnen geblockt wird, ins Exil.“ und die Fähigkeit: „☞☞: Bringe eine Kreaturenkarte, die mit den Schwestern des steinernen Todes ins Exil geschickt wurde, unter deiner Kontrolle ins Spiel.“ Das *Quecksilber-Elementar* besitzt die Fähigkeit: „Das Quecksilber-Elementar erhält bis zum Ende des Zuges alle aktivierten Fähigkeiten einer Kreatur deiner Wahl.“ Wenn ein Spieler das *Quecksilber-Elementar* die Fähigkeit des *Lichtbogen-Sloggers* erhalten lässt, diese aktiviert, das *Quecksilber-Elementar* dann die Fähigkeiten der *Schwestern des steinernen Todes* erhalten lässt, die Ins-Exil-schicken-Fähigkeit aktiviert und danach die Ins-Spiel-zurückbring-Fähigkeit aktiviert, kann nur die Kreaturenkarte ins Spiel zurückgebracht werden, die das *Quecksilber-Elementar* mit der Fähigkeit der *Schwestern des steinernen Todes* ins Exil geschickt hatte. Kreaturenkarten, die das *Quecksilber-Elementar* mit der Fähigkeit des *Lichtbogen-Sloggers* ins Exil geschickt hatte, können nicht zurückgebracht werden.

607.5a Wenn ein Objekt eine Fähigkeit erhält, die sich auf eine Entscheidung bezieht, aber entweder (a) die mit dieser Fähigkeit verbundene Fähigkeit nicht mitkopiert oder (b) die verbundene Fähigkeit mitkopiert, ohne dass dafür eine Entscheidung getroffen wird, dann wird die Entscheidung als „undefiniert“ angesehen. Falls sich eine Fähigkeit auf eine undefinierte Entscheidung bezieht, bewirkt dieser Teil der Fähigkeit nichts.

Beispiel: Die *Stimme von Allem* kommt ins Spiel, und ein *Instabiler Gestaltwandler* kopiert sie. Die *Stimme von Allem* besagt unter anderem: „Sowie die Stimme von Allem ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.“ und „Die Stimme von Allem hat Schutz vor der bestimmten Farbe.“ Der *Instabile Gestaltwandler* hatte niemals die Gelegenheit, eine Farbe für ihn zu bestimmen, weil er nicht als *Stimme von Allem* ins Spiel gekommen ist, also erhält er keine Schutz-Fähigkeit.

Beispiel: Ein *Vesuvan Doppelgänger* kommt als Kopie von der *Stimme von Allem* ins Spiel, und sein Beherrscher bestimmt Blau. Später kopiert der *Vesuvan Doppelgänger* die *Quirionelfen*, die die Fähigkeit „☞: Erzeuge ein Mana der bestimmten Farbe“ haben. Auch wenn für den *Vesuvan Doppelgänger* eine Farbe bestimmt wurde, war es nicht für die Fähigkeit, die mit der Manafähigkeit der *Quirionelfen* verbunden ist. Wenn diese Manafähigkeit des *Vesuvan Doppelgängers* aktiviert wird, produziert sie kein Mana.

608. Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen

608.1 Jedes Mal, wenn alle Spieler nacheinander passen, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit oben auf dem Stapel verrechnet. (Siehe Regel 609, „Effekte“.)

608.2 Wenn das zu verrechnende Objekt ein Spontanzauber, eine Hexerei oder eine Fähigkeit ist, kann dessen Verrechnung mehrere Schritte umfassen. Die in Regeln 608.2a und 608.2b werden zuerst befolgt. Dann werden die in Regeln 608.2c–k beschriebenen Schritte, soweit zutreffend, ohne bestimmte Reihenfolge befolgt. Die in Regel 608.2m und Regel 608.2n beschriebenen Schritte werden zuletzt befolgt.

608.2a Wenn eine ausgelöste Fähigkeit eine einschreitende „falls“-Klausel hat, prüft sie, ob die Bedingung der Klausel zutrifft. Falls nicht, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt und tut nichts. Andernfalls wird die Verrechnung fortgeführt. Siehe Regel 603.4.

608.2b Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit Ziele angibt, überprüft er bzw. sie, ob die Ziele immer noch legal sind. Ein Ziel, das sich nicht mehr in der Zone befindet, in der es war, als es als Ziel gewählt wurde, ist illegal. Andere Änderungen des Spielstatus können auch dafür sorgen, dass ein Ziel nicht länger legal ist; zum Beispiel können sich seine Eigenschaften geändert haben oder ein Effekt hat kann den Text des Zauberspruchs verändert haben. Wenn die Quelle einer Fähigkeit die Zone, in der sie war, verlassen hat, werden während dieses Prozesses ihre zuletzt bekannten Informationen benutzt. Falls alle Ziele für jede Instanz der Formulierung „deiner Wahl“ nun illegal sind, wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit nicht verrechnet. Er bzw. sie wird vom Stapel entfernt und, falls es ein Zauberspruch ist, auf den Friedhof seines Besitzers gelegt. Ansonsten wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit normal verrechnet. Etwaige illegale Ziele werden nicht durch die Teile eines zu verrechnenden Zauberspruchs

beeinflusst, für die sie illegal sind. Sie können dennoch durch andere Teile des Effekts beeinflusst werden, für die diese Ziele nicht illegal sind. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit einen dauerhaften Effekt erzeugt, der die Spielregeln beeinflusst (siehe [Regel 613.11](#)), gilt dieser Effekt nicht für illegale Ziele. Falls ein Teil des Effekts Informationen über ein illegales Ziel benötigt, misslingt es, diese zu ermitteln. Jeder Teil des Effekts, der diese Information benötigt, findet nicht statt.

Beispiel: *Sorins Durst* ist ein schwarzer Spontanzauber, der lautet: „Sorins Durst fügt einer Kreatur deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu, und du erhältst 2 Lebenspunkte dazu.“ Wenn die Kreatur während der Verrechnung von *Sorins Durst* kein legales Ziel ist (zum Beispiel weil sie Schutz vor Schwarz erhalten oder das Spiel verlassen hat), dann wird *Sorins Durst* nicht verrechnet. Ihr Beherrscher erhält keine Lebenspunkte dazu.

Beispiel: *Seuchensporen* lautet: „Zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl und ein Land deiner Wahl. Diese können nicht regeneriert werden.“ Angenommen dasselbe animierte Land wird sowohl als die nichtschwarze Kreatur als auch als das Land gewählt und die Farbe des Kreaturenlands wird zu schwarz geändert, bevor die *Seuchensporen* verrechnet werden. *Seuchensporen* wird verrechnet, weil das schwarze Kreaturenland immer noch ein legales Ziel für den „Land deiner Wahl“-Teil des Zauberspruchs ist. Der „zerstöre eine nichtschwarze Kreatur deiner Wahl“-Teil des Zauberspruchs hat keine Auswirkungen auf diese bleibende Karte, aber der „zerstöre ein Land deiner Wahl“-Teil des Zauberspruchs wird sie zerstören. Sie kann nicht regeneriert werden.

608.2c Der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit folgt dessen bzw. deren Anweisungen in der angegebenen Reihenfolge. Jedoch können Ersatzeffekte diese Aktionen modifizieren. In einigen Fällen kann späterer Text auf einer Karte die Bedeutung eines früheren Textes modifizieren (zum Beispiel „Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl. Sie kann nicht regeneriert werden.“ oder „Neutralisiere einen Zauberspruch deiner Wahl. Falls der Zauberspruch auf diese Weise neutralisiert wird, lege ihn oben auf die Bibliothek seines Besitzers anstatt in den Friedhof seines Besitzers.“). Führe Effekte nicht nur Schritt für Schritt durch, ohne an diese Fälle zu denken – lies den gesamten Text und wende die Regeln der deutschen Sprache auf den Text an.

608.2d Wenn ein Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit andere Wahlen anbietet als jene, die als Teil des Wirkens des Zauberspruchs, Aktivierens der Fähigkeit oder des anderweitigen Auf-den-Stapel-Legens des Zauberspruchs oder der Fähigkeit gemacht wurden, gibt der Spieler diese an, während er den Effekt anwendet. Der Spieler kann keine Option wählen, die illegal oder unmöglich ist, außer dass eine Bibliothek, in der keine Karten sind, eine Karte zu ziehen nicht zu einer unmöglichen Aktion macht (siehe [Regel 121.3](#)). Wenn ein Effekt nach den Vorgaben eines Spielers etwas zwischen mehreren ungezielten Spielern oder Objekten auf- oder verteilt, so wie Schaden oder Marken, bestimmt der Spieler die Mengen und Aufteilungen so, dass jeder bestimmte Spieler und jedes bestimmte Objekt mindestens eins von dem erhält, was verteilt wird. (Beachte, dass bei einem Effekt, der nach den Vorgaben eines Spielers etwas zwischen mehreren gezielten Spielern oder Objekten auf- oder verteilt, so wie Schaden oder Marken, die Mengen und Aufteilungen nicht jetzt bestimmt werden, sondern bereits festgelegt wurden, als der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde; siehe [Regel 601.2d](#).)

Beispiel: Die Anweisung eines Zauberspruchs lautet: „Du kannst eine Kreatur opfern. Falls du dies nicht tust, verlierst du 4 Leben.“ Ein Spieler, der keine Kreaturen kontrolliert, kann die Opfer-Option nicht wählen.

608.2e Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten besitzen mehrere Schritte oder Aktionen, die mehrere Spieler beinhalten und durch getrennte Sätze oder Teilsätze gekennzeichnet sind. In diesen Fällen werden die Wahlen für die erste Aktion in ASIAS-Reihenfolge getroffen, dann wird die erste Aktion gleichzeitig durchgeführt. Danach werden die Wahlen für die zweite Aktion in ASIAS-Reihenfolge getroffen und dann wird die zweite Aktion gleichzeitig ausgeführt und so weiter. Siehe [Regel 101.4](#).

608.2f Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten führen Aktionen mit mehreren Spielern und/oder Objekten durch. In den meisten Fällen wird jede dieser Aktionen gleichzeitig durchgeführt. Falls eine Aktion nicht gleichzeitig durchgeführt werden kann, wird sie stattdessen so durchgeführt, dass jeder betroffene Spieler oder jedes betroffene Objekt für sich behandelt wird. Die ASIAS-Reihenfolge wird verwendet, um die primäre Reihenfolge dieser Aktionen zu bestimmen. Falls die Aktion sowohl einen Spieler als auch ein von ihm kontrolliertes Objekt betrifft oder mehrere Objekte, die von dem gleichen Spieler kontrolliert werden, wird die relative Reihenfolge dieser Aktionen von dem Spieler bestimmt, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrolliert, der bzw. die gerade verrechnet wird.

Beispiel: *Offenkundiger Diebstahl* besagt „Übernimm von jedem Gegner die Kontrolle über eine bleibende Karte deiner Wahl, die dieser Spieler kontrolliert.“ Sowie der *Offenkundige Diebstahl* verrechnet wird, übernimmt sein Beherrscher gleichzeitig die Kontrolle über alle bleibenden Karten, die als Ziele gewählt wurden.

Beispiel: *Seelenfeuer-Eruption* besagt unter anderem „Bestimme eine beliebige Anzahl an Kreaturen, Planeswalkern und/oder Spielern deiner Wahl. Schicke für jede bzw. jeden von ihnen die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, dann fügt die Seelenfeuer-Eruption der bleibenden Karte bzw. dem Spieler Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags jener Karte zu.“ Ein Spieler wirkt die *Seelenfeuer-Eruption* und zielt auf einen Gegner und eine Kreatur, die dieser Gegner kontrolliert. Sowie die *Seelenfeuer-Eruption* verrechnet wird, kann der Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek nicht mehrmals gleichzeitig ins Exil schicken, also wird zuerst bestimmt, welches Ziel behandelt wird, dann wird die oberste Karte der Bibliothek ins Exil geschickt, und schließlich fügt die *Seelenfeuer-Eruption* diesem Ziel Schaden zu. Anschließend wird dieser Prozess für das verbliebene Ziel wiederholt.

608.2g Wenn ein Effekt einem Spieler die Option gibt, Mana zu zahlen, kann er Manafähigkeiten aktivieren, bevor er diese Aktion durchführt. Wenn ein Effekt einen Spieler speziell anweist oder ihm erlaubt, einen Zauberspruch während einer Verrechnung zu wirken, macht er dies, indem er den Schritten in den [Regeln 601.2a–i](#) folgt, außer dass kein Spieler Priorität erhält, nachdem er gewirkt wurde. Dieser Spruch wird zum obersten Objekt auf dem Stapel, und der momentan verrechnende Spruch oder die momentan verrechnende Fähigkeit setzt dann mit der Verrechnung fort, was das Wirken anderer Sprüche auf diese Weise enthalten kann. Während einer Verrechnung können normalerweise keine anderen Zaubersprüche gewirkt und Fähigkeiten aktiviert werden.

608.2h Wenn ein Effekt Informationen vom Spiel erfordert (so wie die Anzahl an Kreaturen im Spiel), wird die Antwort nur einmal ermittelt, wenn der Effekt angewendet wird. Wenn der Effekt Informationen von einem spezifischen Objekt benötigt, einschließlich der Quelle der Fähigkeit selbst, benutzt der Effekt die momentanen Informationen dieses Objekts, wenn es sich in der öffentlichen Zone befindet, in der es erwartet wurde; wenn es sich nicht mehr in dieser Zone befindet oder der Effekt es von einer öffentlichen Zone in eine nichtöffentliche Zone bewegt hat, nutzt der Effekt die zuletzt bekannten Informationen. Siehe [Regel 113.7a](#). Wenn eine Fähigkeit angibt, dass ein Objekt etwas tut, ist es das Objekt, wie es existiert – oder wie es jüngst existierte –, das dies tut, nicht die Fähigkeit.

608.2i Wenn ein Effekt sich auf bestimmte Eigenschaften bezieht, überprüft er nur auf den Wert der angegebenen Eigenschaft, unabhängig von jeglichen verbundenen, die ein Objekt besitzen mag.

Beispiel: Ein Effekt, der lautet „Zerstöre alle schwarzen Kreaturen.“ zerstört eine weiß-schwarze Kreatur, aber eine, die lautet „Zerstöre alle nicht-schwarzen Kreaturen.“ tut dies nicht.

608.2j Wenn der Effekt einer Fähigkeit sich auf ein bestimmtes Objekt bezieht, das kein Ziel der Fähigkeit ist und auf das sich zuvor durch die Kosten oder das Auslöseereignis dieser Fähigkeit bezogen wurde, beeinflusst er selbst dann immer noch dieses Objekt, wenn das Objekt seine Eigenschaften geändert hat.

Beispiel: Die *Tränenmauer* besagt: „Immer wenn die Tränenmauer eine Kreatur blockt, bringe diese Kreatur am Ende des Zuges auf die Hand ihres Besitzers zurück.“ Wenn die *Tränenmauer* eine Kreatur blockt, diese Kreatur dann aufhört, eine Kreatur zu sein, bevor die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, wird die bleibende Karte immer noch auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht.

608.2k Wenn ein Spontanzauber, eine Hexerei oder eine Fähigkeit, der bzw. die legal verrechnet werden kann, den Stapel verlässt, nachdem damit begonnen wurde, ihn bzw. sie zu verrechnen, wird die Verrechnung vollständig fortgeführt.

608.2m Als letzter Schritt der Verrechnung eines Spontanzäubers oder einer Hexerei wird der Spruch in den Friedhof seines Besitzers gelegt. Eine Fähigkeit wird als letzter Schritt ihrer Verrechnung vom Stapel entfernt und hört auf zu existieren.

608.2n Sobald alle möglichen der in [608.2a–m](#) beschriebenen Schritte vollendet sind, werden alle Fähigkeiten ausgelöst, die ausgelöst werden, wenn ein Zauberspruch bzw. eine Fähigkeit verrechnet wird.

608.3 Wenn das zu verrechnende Objekt ein Bleibende-Karte-Zauberspruch ist, kann seine Verrechnung mehrere Schritte umfassen. Die Anweisungen in den [Regeln 603.3a und b](#) werden immer zuerst befolgt. Dann wird einer der Schritte in [Regeln 608.3c–e](#) durchgeführt, falls zutreffend.

608.3a Wenn das zu verrechnende Objekt keine Ziele hat, wird es zu einer bleibenden Karte und kommt unter der Kontrolle des Beherrschers des Zauberspruchs ins Spiel.

608.3b Wenn das zu verrechnende Objekt ein Ziel hat, prüft es, ob das Ziel immer noch legal ist, wie in [Regel 608.2b](#) beschrieben. Falls ein Zauberspruch mit einem ungültigen Ziel ein per Göttergabe gewirkter Aurenzauber (siehe [Regel 702.103](#)) oder ein mutierender Kreaturenzauber (siehe [Regel 702.140b](#)) ist, wird er zu einem Kreaturenzauber und wird wie in [Regel 608.3a](#) beschrieben verrechnet. Andernfalls wird der Zauberspruch nicht verrechnet. Er wird vom Stapel entfernt und auf den Friedhof seines Besitzers gelegt.

608.3c Wenn das zu verrechnende Objekt ein Aurenzauber ist, wird es zu einer bleibenden Karte und wird unter der Kontrolle seines Beherrschers, angelegt an den Spieler oder das Objekt, auf das es zielte, ins Spiel gebracht.

608.3d Wenn das zu verrechnende Objekt ein mutierender Kreaturenzauber ist, wird das Objekt, durch das der Zauberspruch dargestellt wird, mit der bleibenden Karte, auf das es zielte, zusammengefügt (siehe [Regel 727](#), „Zusammenfügen mit bleibenden Karten“).

608.3e Wenn ein Bleibende-Karte-Zauberspruch verrechnet wird, sein Beherrscher die bleibende Karte aber nicht ins Spiel bringen kann, legt dieser Spieler die Karte in den Friedhof seines Besitzers.

Beispiel: *Worms of the Earth* hat die Fähigkeit „Länder können nicht ins Spiel kommen.“ *Klon* besagt: „Du kannst den Klon als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen.“ Wenn ein Spieler den *Klon* wirkt und bestimmt, die *Laube der Dryaden* (eine Landkreatur) zu kopieren, während *Worms of the Earth* im Spiel ist, kann der *Klon* nicht vom Stapel ins Spiel kommen. Er wird in den Friedhof seines Besitzers gelegt.

608.3f Wenn das zu verrechnende Objekt eine Kopie eines Bleibende-Karte-Zauberspruchs ist, wird das Objekt zu einem Spielstein, sowie es in einem der zuvor beschriebenen Schritte ins Spiel gebracht wird. Ein Spielstein, der auf diese Weise ins Spiel gebracht wird, ist keine Kopie eines Zauberspruchs mehr und wird nicht „erzeugt“ mit Hinblick auf Regeln oder Effekte, die sich auf das Erzeugen von Spielsteinen beziehen.

608.3g Wenn das zu verrechnende Objekt eine statische Fähigkeit hat, die auf dem Stapel gilt und eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt, wird diese verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt, sowie die bleibende Karte in einem der zuvor beschriebenen Schritte ins Spiel gebracht wird. (Siehe [Regel 702.109](#), „Sturmangriff“ und [Regel 702.152](#), „Blitz“.)

609. Effekte

609.1 Ein Effekt ist etwas, das im Spiel als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit passiert. Wenn ein Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, kann er bzw. sie einen oder mehrere einmalige oder dauerhafte Effekte erschaffen. Statische Fähigkeiten können einen oder mehrere dauerhafte Effekte erschaffen. Text ist selbst niemals ein Effekt.

609.2 Effekte treffen nur auf bleibende Karten zu, es sei denn der Text der Anweisung gibt etwas anderes an oder kann eindeutig nur auf Objekte in einer oder mehreren anderen Zonen zutreffen.

Beispiel: Ein Effekt, der alle Länder in Kreaturen ändert, ändert keine Landkarten in Friedhöfen der Spieler. Ein Effekt, der besagt, dass Zaubersprüche mehr zum Wirken kosten, trifft hingegen nur auf Zaubersprüche auf dem Stapel zu, da ein Zauberspruch immer auf dem Stapel ist, während ein Spieler ihn wirkt.

609.3 Wenn ein Effekt versucht, etwas Unmögliches zu tun, tut er nur soviel wie möglich.

Beispiel: Wenn ein Spieler nur eine Karte hält, bringt ihn ein Effekt, der lautet „Wirf zwei Karten ab“, dazu nur diese Karte abzuwerfen. Wenn ein Effekt Karten aus der Bibliothek bewegt (im Gegensatz zum Ziehen), bewegt er so viele wie möglich.

609.4 Einige Effekte besagen, dass ein Spieler etwas machen kann, „als ob“ irgendeine Bedingung wahr wäre, oder dass eine Kreatur etwas tun kann, „als ob“ irgendeine Bedingung wahr wäre. Dies trifft nur auf die angegebene Aktion zu. Zum Zweck dieser Aktion behandle das Spiel genau so, als wäre die angegebene Bedingung wahr. Für alle anderen Zwecke behandle das Spiel normal.

609.4a Wenn zwei Effekte besagen, dass ein Spieler (oder eine Kreatur) dieselbe Sache tun kann, „als ob“ verschiedene Bedingungen wahr wären, könnten beide Bedingungen zutreffen. Wenn ein „als ob“-Effekt die Forderungen für einen anderen „als ob“-Effekt erfüllt, treffen beide Effekte zu.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert ein *Vedalken-Planetarium*, ein Artefakt, das lautet „Du kannst Zaubersprüche wirken, als ob sie Aufblitzen hätten.“ Dieser Spieler kann eine *Schamanentrance* wirken, ein Spontanzauber, der u. a. lautet „Du kannst in diesem Zug aus den Friedhöfen anderer Spieler Länder spielen und Zaubersprüche wirken, als ob diese Karten in deinem Friedhof wären.“ Der Spieler kann eine Hexerei mit Rückblende aus dem Friedhof eines anderen Spielers wirken, als ob sie in seinem Friedhof wäre und als ob sie Aufblitzen hätte.

609.4b Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, Mana auszugeben, „als wäre es Mana [eines beliebigen Typs oder einer beliebigen Farbe]“, wird dadurch nur beeinflusst, wie der Spieler Kosten bezahlen kann. Die Kosten werden nicht verändert, und es wird nicht verändert, welches Mana tatsächlich ausgegeben wurde, um diese Kosten zu bezahlen. Das Gleiche gilt für Effekte, die besagen, dass „Mana beliebigen Typs ausgegeben werden kann“.

609.5 Wenn ein Effekt in einem Gleichstand resultieren könnte, gibt der Text des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, der bzw. die den Effekt erschaffen hat, an, was im Falle eines Gleichstands zu tun ist. Das *Magic*-Spiel hat keine Standardvorgaben für Gleichstand.

609.6 Einige dauerhafte Effekte sind Ersatz- oder Verhinderungseffekte. Siehe Regeln 614 und 615.

609.7 Einige Effekte treffen auf Schaden von einer Quelle zu – zum Beispiel: „Sobald eine rote Quelle, die du bestimmst, dir das nächste Mal in diesem Zug Schaden zufügen würde, verhindere diesen Schaden.“

609.7a Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, eine Schadensquelle zu bestimmen, kann er eine bleibende Karte bestimmen; einen Zauberspruch auf dem Stapel (einschließlich einem Bleibende-Karte-Zauberspruch); ein beliebiges Objekt, auf das sich ein Objekt auf dem Stapel, ein Verhinderungs- oder Ersatzeffekt, der darauf wartet, angewendet zu werden, oder eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die darauf wartet, auszulösen, bezieht (auch wenn sich das Objekt nicht mehr in der Zone befindet, in der es war); oder ein aufgedecktes Objekt in der Kommandozone. Eine Quelle muss nicht in der Lage sein, Schaden zuzufügen, um eine legale Wahl zu sein. Die Quelle wird gewählt, wenn der Effekt erschaffen wird. Wenn der Spieler eine bleibende Karte wählt, trifft der Effekt auf den nächsten Schaden zu, den diese bleibende Karte zufügt, unabhängig davon, ob dies Kampfschaden ist oder Schaden, der als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit zugefügt wird. Wenn der Spieler einen Bleibende-Karte-Zauberspruch wählt, trifft der Effekt auf allen Schaden zu, den dieser Zauberspruch zufügt, und den die bleibende Karte zufügt, zu der dieser Zauberspruch wird, wenn er verrechnet wird.

609.7b Einige Effekte von verrechneten Zaubersprüchen und Fähigkeiten verhindern oder ersetzen Schaden von Quellen mit bestimmten Eigenschaften, wie von einer Kreatur oder einer Quelle einer bestimmten Farbe. Wenn die Quelle Schaden zufügen würde, überprüft das „Schild“ erneut die Eigenschaften der Quelle. Wenn die Eigenschaften nicht länger zutreffen, wird der Schaden nicht verhindert oder ersetzt. Wenn aus irgendeinem Grund kein Schaden verhindert oder ersetzt wird, ist das Schild nicht aufgebraucht.

609.7c Einige Effekte von statischen Fähigkeiten verhindern oder ersetzen Schaden von Quellen mit bestimmten Eigenschaften. Für diese Effekte trifft die Verhinderung oder der Ersatz auf Quellen zu, die bleibende Karten mit dieser Eigenschaft sind, und auf alle Quellen, die nicht im Spiel sind und diese Eigenschaft besitzen.

609.8 Einige Effekte blicken in der Zeit zurück und betrachten einen früheren Spielzustand anstelle des aktuellen Spielzustands. Falls sich solch ein Effekt auf ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten bezieht, müssen diese Objekte aktuell nicht in der Zone sein, in der sie zum Zeitpunkt der Aktion waren, und sie müssen aktuell auch nicht den Kriterien entsprechen, die in der Aktion

beschrieben sind, solange sie das zum angegebenen Zeitpunkt taten.

Beispiel: Ein Spieler greift mit einem *Bärenjungen* an. Später in diesem Zug führt ein Effekt dazu, dass das *Bärenjunge* zu einer bleibenden Karte wird, die keine Kreatur ist. Der gleiche Spieler wirkt dann *Hauptmann des Suchtrupps*, ein Zauberspruch, der unter anderem lautet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jede Kreatur, die du in diesem Zug als Angreifer deklariert hast, 1 weniger.“ Der Zauberspruch kostet 1 weniger, weil der Spieler mit einer Kreatur angegriffen hat, auch wenn das *Bärenjunge*, mit dem er angegriffen hat, keine Kreatur mehr ist.

610. Einmalige Effekte

610.1 Ein einmaliger Effekt macht etwas nur einmal und besitzt keine Dauer. Beispiele sind Schaden zufügen, eine bleibende Karte zerstören, ein Spielstein erzeugen und ein Objekt von einer Zone in eine andere bewegen.

610.2 Einige einmalige Effekte erzeugen eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die einen Spieler anweist, etwas später im Spiel zu tun (üblicherweise zu einem speziellen Zeitpunkt), anstatt wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die den einmaligen Effekt erzeugt, verrechnet wird. (Siehe Regel 603.7.)

610.3 Einige einmalige Effekte bewirken, dass ein Objekt die Zonen wechselt, „bis“ ein bestimmtes Ereignis stattfindet. Ein zweiter einmaliger Effekt wird erzeugt unmittelbar nach dem bestimmten Ereignis. Dieser zweite einmalige Effekt bringt das Objekt in seine vorige Zone zurück.

610.3a Falls ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit bei Verrechnung den ursprünglichen einmaligen Effekt erzeugt, der das Objekt die Zonen wechseln lassen würde, und das bestimmte Ereignis bereits stattgefunden hat, bevor dieser einmalige Effekt eintritt, aber nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, bewegt sich das Objekt nicht.

610.3b Falls eine ausgelöste Fähigkeit bei Verrechnung den ursprünglichen einmaligen Effekt erzeugt, der das Objekt die Zonen wechseln lassen würde, und das bestimmte Ereignis bereits stattgefunden hat, bevor dieser einmalige Effekt eintritt, aber nachdem der Fähigkeit ausgelöst wurde, bewegt sich das Objekt nicht.

610.3c Ein Objekt, das auf diese Weise ins Spiel zurück gebracht wird, kommt unter der Kontrolle seines Besitzers zurück, sofern nichts anderes angegeben ist.

610.3d Falls auf diese Weise mehrere einmalige Effekte unmittelbar nach einem oder mehreren gleichzeitigen Ereignissen erzeugt werden, finden diese einmaligen Effekte ebenfalls gleichzeitig statt.

Beispiel: Zwei *Bannende Priesterinnen* haben jeweils eine Karte ins Exil geschickt. Durch einen *Tag der Abrechnung* werden alle Kreaturen zur gleichen Zeit zerstört. Die beiden ins Exil geschickten Karten kommen gleichzeitig ins Spiel zurück.

610.4 Einige einmalige Effekte bewirken, dass sich eine bleibende Karte destabilisiert, „bis“ ein bestimmtes Ereignis stattfindet. Ein zweiter einmaliger Effekt wird erzeugt unmittelbar nach dem bestimmten Ereignis. Dieser zweite einmalige Effekt lässt die bleibende Karte stabilisieren.

610.4a Eine auf diese Weise destabilisierte bleibende Karte stabilisiert sich nicht durch die automatische Spielzug-Aktion während des Enttappesegments eines Spielers (siehe Regel 502.1). Andere Effekte können dazu führen, dass sie sich stabilisiert. Falls sich eine auf diese Weise destabilisierte bleibende Karte durch einen anderen Effekt stabilisiert, findet der zweite einmalige Effekt nicht statt, auch wenn sich die bleibende Karte wieder destabilisiert hat.

610.4b Falls ein Zauberspruch oder eine aktivierte Fähigkeit bei Verrechnung den ursprünglichen einmaligen Effekt erzeugt, der die bleibende Karte destabilisieren würde, und das bestimmte Ereignis bereits stattgefunden hat, bevor dieser einmalige Effekt eintritt, aber nachdem der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde, destabilisiert sich die bleibende Karte nicht.

610.4c Falls eine ausgelöste Fähigkeit bei Verrechnung den ursprünglichen einmaligen Effekt erzeugt, der die bleibende Karte destabilisieren würde, und das bestimmte Ereignis bereits stattgefunden hat, bevor dieser einmalige Effekt eintritt, aber nachdem der Fähigkeit ausgelöst wurde, destabilisiert sich die bleibende Karte nicht.

610.4d Falls auf diese Weise mehrere einmalige Effekte unmittelbar nach einem oder mehreren gleichzeitigen Ereignissen erzeugt werden, finden diese einmaligen Effekte ebenfalls gleichzeitig statt.

611. Dauerhafte Effekte

611.1 Ein dauerhafter Effekt modifiziert Eigenschaften von Objekten, modifiziert die Kontrolle von Objekten oder beeinflusst Spieler oder die Spielregeln für einen festgesetzten oder undefinierten Zeitraum.

611.2 Ein dauerhafter Effekt kann durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert werden.

611.2a Ein dauerhafter Effekt, der durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wurde, dauert solange an, wie durch den Spruch oder die Fähigkeit, der bzw. die ihn erschaffen hat, angegeben (so wie „bis zum Ende des Zuges“). Wenn keine Dauer angegeben ist, besteht er bis zum Ende der Partie.

611.2b Einige dauerhafte Effekte, die durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wurden, besitzen eine Dauer, die als „...solange...“ formuliert ist. Wenn die „solange“-Dauer niemals beginnt oder vor dem Moment, an dem der Effekt zum ersten Mal einsetzt, endet, macht der Effekt nichts. Er startet nicht, um dann augenblicklich wieder zu enden und er besteht nicht für immer.

Beispiel: Der *Meisterdieb* hat die Fähigkeit „Wenn der Meisterdieb ins Spiel kommt, übernimm die Kontrolle über ein Artefakt deiner Wahl solange, wie du den Meisterdieb kontrollierst.“ Wenn du die Kontrolle über den *Meisterdieb* verlierst, bevor die Fähigkeit verrechnet wird, bewirkt sie nichts, weil die Dauer – solange, wie du den Meisterdieb kontrollierst – vorüber war, bevor der Effekt einsetzte.

611.2c Wenn ein dauerhafter Effekt, der durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wurde, die Eigenschaften von Objekten modifiziert oder den Beherrscher von Objekten ändert, wird der Satz an Objekten, den er beeinflusst, bestimmt, wenn dieser dauerhafte Effekt beginnt. Danach wird dieser Satz an Objekten nicht verändert. (Beachte, dass dies anders funktioniert als ein dauerhafter Effekt von einer statischen Fähigkeit.) Ein dauerhafter Effekt, der durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wurde und nicht die Eigenschaften von Objekten modifiziert oder den Beherrscher von Objekten ändert, modifiziert die Spielregeln, sodass er Objekte beeinflussen kann, die nicht beeinflusst wurden, als der dauerhafte Effekt begann. Wenn ein einzelner dauerhafter Effekt Teile hat, die die Eigenschaften von Objekten modifizieren oder den Beherrscher von Objekten ändern, und andere Teile, die das nicht tun, wird der Satz an Objekten, den jeder Teil beeinflusst, unabhängig voneinander bestimmt.

Beispiel: Ein Effekt, der lautet „Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges“, gibt den Bonus an alle bleibenden Karten, die weiße Kreaturen sind, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit verrechnet wird – selbst, wenn sie die Farbe später ändern – und beeinflusst nicht jene, die danach ins Spiel kommen oder weiß werden.

Beispiel: Ein Effekt, der lautet „Verhindere allen Schaden, den Kreaturen in diesem Zug zufügen würden“, modifiziert nicht die Eigenschaften eines Objekts, also modifiziert er die Spielregeln. Das heißt, der Effekt trifft selbst auf Schaden von Kreaturen zu, die nicht im Spiel waren, als der dauerhafte Effekt begann. Er beeinflusst auch Schaden von bleibenden Karten, die später im Zug Kreaturen werden.

611.2d Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bei der Verrechnung einen dauerhaften Effekt erschafft, der eine Variable wie X enthält, wird der Wert dieser Variablen nur einmal bei der Verrechnung bestimmt. Siehe Regel 608.2h.

611.2e Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit bei der Verrechnung sowohl eine bleibende Karte ins Spiel bringt, die kein Spielstein ist, als auch einen dauerhaften Effekt erschafft, der besagt, dass die bleibende Karte „[Eigenschaft] ist“, gilt dieser dauerhafte Effekt ab der gleichen Zeit wie die bleibende Karte ins Spiel kommt. Diese Eigenschaft ist typischerweise eine Farbe oder ein Kreaturentyp. Wenn der Effekt besagt, dass die bleibende Karte „[Eigenschaft] wird“ oder „[Eigenschaft] erhält“, gilt dieser dauerhafte Effekt, nachdem die bleibende Karte im Spiel ist.

Beispiel: Die *Gebietenin des Ideals* bringt eine Artefakt-, Kreaturen- oder Landkarte ins Spiel und besagt unter anderem: „Diese bleibende Karte ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Verzauberung.“ Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Verzauberung ins Spiel kommt, würde dadurch ausgelöst. Die bleibende Karte kommt nicht ins Spiel und wird dann erst eine Verzauberung.

611.2f Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten erzeugen einen dauerhaften Effekt, der die Eigenschaften des nächsten Zauberspruchs, den ein Spieler wirkt, des nächsten Zauberspruchs, der bestimmte Bedingungen erfüllt, den ein Spieler in einer gewissen Zeitspanne wirkt, oder Ähnliches verändert. Diese Effekte beginnen nicht sofort. Vielmehr beginnen sie, sobald dieser Spieler das nächste Mal einen entsprechenden Zauberspruch auf den Stapel legt, und wirken dann auf diesen Zauberspruch. Siehe Regel 601.2a.

611.3 Ein dauerhafter Effekt kann durch eine statische Fähigkeit eines Objekts generiert werden.

611.3a Ein dauerhafter Effekt, der von einer statischen Fähigkeit generiert wird, ist nicht „festgesetzt“; er trifft zu jedem gegebenen Moment auf was auch immer sein Text angibt zu.

611.3b Der Effekt trifft jederzeit zu, zu der die bleibende Karte, die ihn generiert, im Spiel ist oder zu dem das Objekt, das ihn generiert, in der entsprechenden Zone ist.

Beispiel: Eine bleibende Karte mit der Fähigkeit „Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1“ generiert einen Effekt, der durchgängig jeder weißen Kreatur im Spiel +1/+1 gibt. Wenn eine Kreatur weiß wird, erhält sie den Bonus; eine Kreatur, die aufhört, weiß zu sein, verliert ihn.

611.3c Dauerhafte Effekte, die die Eigenschaften einer bleibenden Karte modifizieren, tun dies gleichzeitig damit, dass die Karte ins Spiel kommt. Sie warten nicht, bis die bleibende Karte im Spiel ist und ändern sie dann. Weil solche Effekte zutreffen, sobald die bleibende Karte ins Spiel kommt, wende sie an, bevor du bestimmst, ob die bleibende Karte irgendeine Fähigkeit auslöst, wenn sie ins Spiel kommt.

Beispiel: Eine bleibende Karte mit der Fähigkeit „Alle weißen Kreaturen erhalten +1/+1“ ist im Spiel. Ein Kreaturenzauber, der normalerweise eine weiße 1/1-Kreatur erzeugen würde, erschafft stattdessen eine weiße 2/2-Kreatur. Die Kreatur kommt nicht als 1/1 ins Spiel und wird dann 2/2.

611.3d Dauerhafte Effekte von statischen Fähigkeiten können einem Spieler erlauben, ein Land zu spielen oder einen Bleibende-Karte-Zauberspruch zu wirken oder können einem Bleibende-Karte-Zauberspruch oder einer Karte eine Fähigkeit verleihen, die es erlaubt, ihn bzw. sie zu wirken. Falls der Effekt diesem Objekt außerdem eine Fähigkeit verleiht, die nur im Spiel wirkt, bleibt diese Fähigkeit so lange erhalten, wie es durch den Effekt, der die Erlaubnis erteilt oder Fähigkeit verleiht, angegeben ist. Falls keine Dauer angegeben ist, bleibt diese Fähigkeit bis zum Ende des Spiels erhalten. Dies ist eine Ausnahme zu [Regeln 611.3a–b](#).

612. Text-ändernde Effekte

612.1 Einige dauerhafte Effekte verändern den Text eines Objekts. Dies kann beliebige Wörter oder Symbole betreffen, die auf dem Objekt gedruckt sind, aber betrifft normalerweise nur den Regeltext des Objekts (der in seiner Textbox auftaucht) und/oder den Text, der in seiner Typenzeile auftaucht. Solch ein Effekt ist ein *Text-ändernder Effekt*.

612.2 Ein Text-ändernder Effekt ändert nur die Wörter, die in der korrekten Weise benutzt werden (zum Beispiel ein *Magic-Farbwort*, das als Farbwort benutzt wird, ein Landtyp-Wort, das als ein Landtyp benutzt wird oder ein Kreaturentyp-Wort, das als Kreaturentyp benutzt wird). Ein Effekt, der ein Farbwort oder einen Untertyp ändert, ändert keinen Kartennamen, auch wenn dieser Name ein Wort oder eine Buchstabenfolge enthält, das bzw. die dasselbe ist wie ein *Magic-Farbwort*, ein Standardlandtyp oder ein Kreaturentyp.

612.2a Die meisten Zaubersprüche und Fähigkeiten, die Kreaturenspielsteine erzeugen, benutzen Kreaturentypen, um sowohl die Kreaturentypen als auch den Namen der Spielsteine festzulegen. Ein Text-ändernder Effekt, der so einen Zauberspruch oder ein Objekt mit so einer Fähigkeit beeinflusst, kann diese Wörter beeinflussen, weil sie als Kreaturentypen benutzt werden, obwohl sie auch als Namen benutzt werden.

612.3 Effekte, die Fähigkeiten hinzufügen oder entfernen, ändern nicht den Text des Objekts, das sie beeinflussen, sodass alle Fähigkeiten, die dem Objekt gegeben werden, nicht von Text-ändernden Effekten modifiziert werden können, die dieses Objekt beeinflussen.

612.4 Der Untertyp und der Regeltext eines Spielsteins werden vom Zauberspruch oder der Fähigkeit festgelegt, der bzw. die den Spielstein erzeugt hat. Diese Eigenschaften können durch Text-ändernde Effekte geändert werden, die einen Spielstein betreffen.

612.5 Eine Karte (*Exchange of Words*) weist einen Spieler an, die Textboxen von zwei Objekten auszutauschen. Dies ersetzt den gesamten Regeltext jedes dieser Objekte mit dem Regeltext des anderen Objekts. (In Spielen mit bestimmten Karten, die nicht durch diese Regeln abgedeckt werden, können auch andere Elemente der Textbox ausgetauscht werden. Siehe [Regel 100.7](#).)

612.6 Eine Karte (*Volraths Gestaltwandler*) besagt, dass ein Objekt „den vollständigen Text“ eines anderen Objekts hat. Dies ändert nicht nur den Text, der in Textbox und Typenzeile auftaucht, sondern auch den Text, der seinen Namen darstellt, Manakosten, Farbanzeiger, Stärke und Widerstandskraft.

612.7 Eine Karte (*Spy Kit*) besagt, dass ein Objekt „alle Namen von nicht-legendären Kreaturenkarten“ hat. Dies ändert den Text, der den Namen des Objekts darstellt. Dieses Objekt hat den Namen jeder nicht-legendären Kreaturenkarte in der *Oracle*-Kartenreferenz. (Siehe [Regel 108.1](#).)

612.8 Manche Karten erzeugen einen Effekt, der den Namen eines Objekts setzt. Dies ändert den Text, der den Namen des Objekts darstellt. Das Objekt verliert jegliche Namen, die es zuvor hatte, und hat nur noch den angegebenen Namen.

612.9 Ein Namensaufkleber an einer bleibenden Karte oder an einer Karte, die nicht im Spiel ist, erzeugt einen dauerhaften Effekt, der dem Text, der den Namen des Objekts darstellt, ein Wort hinzufügt. (Siehe [Regel 123.6](#).)

612.10 Eine Kopplung-Fähigkeit ändert den Text eines Zauberspruchs, indem sie den Regeltext der Karte mit Kopplung zu dem Zauberspruch hinzufügt, und zwar nach dem eigenen Regeltext des Zauberspruchs. Sie verändert oder ersetzt nichts von dem eigenen Text des Zauberspruchs. (Siehe [Regel 702.47](#), „Kopplung“.)

613. Interaktion dauerhafter Effekte

613.1 Die Werte der Eigenschaften eines Objekts werden bestimmt, indem man mit dem tatsächlichen Objekt beginnt. Bei einer Karte sind dies die Werte der Eigenschaften, die auf der Karte aufgedruckt sind. Bei einem Spielstein oder einer Kopie eines Zauberspruchs oder einer Karte sind dies die Werte der Eigenschaften, wie sie durch den Effekt definiert wurden, der ihn erzeugt hat. Dann werden alle zutreffenden dauerhafte Effekte in einer Reihe von Schichten in der folgenden Reihenfolge angewendet:

613.1a *Schicht 1*: Regeln und Effekte, die die kopierbaren Eigenschaften modifizieren, werden angewendet.

613.1b *Schicht 2*: Kontrolländernde Effekte werden angewendet.

613.1c *Schicht 3*: Text-ändernde Effekte werden angewendet. Siehe [Regel 612](#), „Text-ändernde Effekte“.

613.1d *Schicht 4*: Typen-ändernde Effekte werden angewendet. Diese umfassen Effekte, die den Kartentyp, Untertyp und/oder Obertyp eines Objekts ändern.

613.1e *Schicht 5*: Farben-ändernde Effekte werden angewendet.

613.1f *Schicht 6*: Effekte, die Fähigkeiten hinzufügen, Schlüsselwortmarken, Effekte, die Fähigkeiten entfernen, und Effekte, die besagen, dass ein Objekt eine Fähigkeit nicht haben kann, werden angewendet.

613.1g *Schicht 7*: Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft ändern, werden angewendet.

613.2 Wende innerhalb der Schicht 1 Effekte in einer Reihe von Unterschichten in der im Folgenden angegebenen Reihenfolge an. Wende innerhalb einer Unterschicht alle Effekte in Zeitstempel-Reihenfolge an (siehe Regel 613.7). Beachte, dass die Reihenfolge, in der Effekte innerhalb einer Unterschicht angewendet werden, durch Abhängigkeiten beeinflusst werden kann. (Siehe Regel 613.8.)

613.2a *Schicht 1a*: Kopierbare Effekte werden angewendet. Das umfasst Kopiereffekte (siehe Regel 707, „Objekte kopieren“) und Änderungen an den Eigenschaften eines Objekt, die sich durch das Zusammenfügen eines Objekts mit einer bleibenden Karte ergeben (siehe Regel 727, „Zusammenfügen mit bleibenden Karten“). Fähigkeiten mit „Sowie ... ins Spiel kommt“ und „Sowie ... aufgedeckt wird“ erzeugen kopierbare Effekte, falls sie Stärke und Widerstandskraft setzen, auch wenn sie außerdem andere Eigenschaften festlegen.

613.2b *Schicht 1b*: Die Eigenschaften von verdeckten Zaubersprüchen und bleibenden Karten werden wie in Regel 708.2 beschrieben modifiziert.

613.2c Nachdem alle Regeln und Effekte in Schicht 1 angewendet wurden, sind die Eigenschaften eines Objekts seine *kopierbaren Eigenschaften*. (Siehe Regel 707.2.)

613.3 Wende innerhalb jeder Schicht von 2 bis 6 Effekte von Eigenschafts-definierenden Fähigkeiten als Erstes an (siehe Regel 604.3), dann alle anderen Effekte in Zeitstempel-Reihenfolge (siehe Regel 613.7). Beachte, dass die Reihenfolge, in der Effekte innerhalb einer Schicht angewendet werden, durch Abhängigkeiten beeinflusst werden kann. (Siehe Regel 613.8.)

613.4 Wende innerhalb der Schicht 7 Effekte in einer Reihe von Unterschichten in der im Folgenden angegebenen Reihenfolge an. Wende innerhalb einer Unterschicht alle Effekte in Zeitstempel-Reihenfolge an (siehe Regel 613.7). Beachte, dass die Reihenfolge, in der Effekte innerhalb einer Unterschicht angewendet werden, durch Abhängigkeiten beeinflusst werden kann. (Siehe Regel 613.8.)

613.4a Schicht 7a: Effekte von Eigenschafts-definierenden Fähigkeiten, die Stärke und/oder Widerstandskraft definieren, werden angewendet. Siehe Regel 604.3.

613.4b Schicht 7b: Effekte, die Stärke und/oder Widerstandskraft auf eine bestimmte Zahl oder einen Wert setzen, werden angewendet. Effekte, die sich auf die Basis-Stärke und/oder -Widerstandskraft beziehen, werden in dieser Schicht angewendet.

613.4c Schicht 7c: Effekte und Zählmarken, die Stärke und/oder Widerstandskraft modifizieren (aber diese nicht auf eine bestimmte Zahl oder einen Wert setzen), werden angewendet.

613.4d Schicht 7d: Effekte, die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen, werden angewendet. Solche Effekte nehmen den Wert der Stärke und wenden diesen auf die Widerstandskraft der Kreatur an, und nehmen den Wert der Widerstandskraft und wenden diesen auf die Stärke der Kreatur an.

Beispiel: Einer 1/3-Kreatur wird durch einen Effekt +0/+1 gegeben. Dann vertauscht ein anderer Effekt Stärke und Widerstandskraft der Kreatur. Ihre neue Stärke und Widerstandskraft ist 4/1. Ein neuer Effekt gibt der Kreatur +5/+0. Ihre „unvertauschte“ Stärke und Widerstandskraft wäre 6/4, somit ist ihre tatsächliche Stärke und Widerstandskraft 4/6.

Beispiel: Eine 1/3-Kreatur erhält durch einen Effekt +0/+1. Dann vertauscht ein anderer Effekt die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur. Ihre neue Stärke und Widerstandskraft ist 4/1. Wenn der +0/+1-Effekt vor dem Vertauschen-Effekt endet, wird die Kreatur zu 3/1.

Beispiel: Eine 1/3-Kreatur erhält durch einen Effekt +0/+1. Dann vertauscht ein anderer Effekt die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur. Dann vertauscht ein weiterer Effekt abermals die Stärke und Widerstandskraft der Kreatur. Die beiden Vertauschungen heben sich im Wesentlichen gegenseitig auf, und die Kreatur wird zu 1/4.

613.5 Die durch das Schichtensystem beschriebene Anwendung von dauerhaften Effekten wird kontinuierlich und automatisch vom Spiel durchgeführt. Alle resultierenden Änderungen von Eigenschaften eines Objekts finden augenblicklich statt.

Beispiel: *Ehre der Reinen* ist eine Verzauberung, die lautet: „Weiße Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +1/+1.“ Die *Ehre der Reinen* und eine schwarze 2/2-Kreatur sind im Spiel. Wenn ein Effekt dann die Kreatur weiß macht (Schicht 5), erhält sie +1/+1 von der *Ehre der Reinen* (Schicht 7c) und wird 3/3. Wenn die Farbe der Kreatur später zu rot geändert wird (Schicht 5), hört der Effekt von der *Ehre der Reinen* auf, auf sie zuzutreffen, und sie ist wieder eine 2/2.

Beispiel: *Grauer Oger*, eine 2/2-Kreatur, ist im Spiel. Ein Effekt legt eine +1/+1-Marke auf ihn (Schicht 7c) und macht den *Oger* zu 3/3. Ein Zauberspruch, der auf ihn zielt und lautet „Eine Kreatur deiner Wahl erhält +4/+4 bis zum Ende des Zuges.“, wird verrechnet (Schicht 7c) und macht ihn zu 7/7. Eine Verzauberung, die lautet „Kreaturen, die du kontrollierst, erhalten +0/+2.“, kommt ins Spiel (Schicht 7c) und macht ihn zu 7/9. Ein Effekt, der lautet „Eine Kreatur deiner Wahl wird 0/1 bis zum Ende des Zuges.“ wird darauf angewendet (Schicht 7b) und macht ihn zu 5/8 (0/1, mit +4/+4 vom verrechneten Zauberspruch, +0/+2 von der Verzauberung und +1/+1 von der Marke).

613.6 Wenn ein Effekt in verschiedenen Schichten und/oder Unterschichten angewendet werden sollte, werden die Teile des Effekts jeweils in der entsprechenden Schicht bzw. Unterschicht angewendet. Wenn ein Effekt beginnt, in einer Schicht und/oder Unterschicht einzusetzen, setzt er in jeder anderen anwendbaren Schicht und/oder Unterschicht fort, auf denselben Satz von Objekten zuzutreffen, selbst wenn die Fähigkeit, die den Effekt generiert, während dieses Prozesses entfernt wird.

Beispiel: Ein Effekt, der lautet „Der Wilde Mischling erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges und seine Farbe wird bis zum Ende des Zuges zu einer Farbe, die du bestimmst.“, ist sowohl ein Effekt, der Stärke- und Widerstandskraft ändert, als auch ein Farbenändernder Effekt. Der „seine Farbe wird bis zum Ende des Zuges zu einer Farbe, die du bestimmst“-Teil wird in Schicht 5 angewendet und dann wird der „erhält +1/+1“-Teil in Schicht 7c angewendet.

Beispiel: *Verräterische Tat* hat einen Effekt, der lautet: „Übernimm die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl bis zum Ende des Zuges. Enttappe diese Kreatur. Sie erhält Eile bis zum Ende des Zuges.“ Dies ist sowohl ein Effekt, der Kontrolle ändert, als auch ein Effekt, der eine Fähigkeiten hinzufügt. Der „übernimm die Kontrolle“-Teil wird in Schicht 2 angewendet und der „sie erhält Eile“-Teil wird in Schicht 6 angewendet.

Beispiel: Ein Effekt, der lautet „Alle Nichtkreaturenartefakte werden bis zum Ende des Zuges 2/2-Artefaktkreaturen.“ ist sowohl ein Effekt, der den Typ ändert, als auch einer, der Stärke und Widerstandskraft setzt. Der Effekt, der den Typ ändert, wird auf alle Nichtkreaturenartefakte in Schicht 4 angewendet und der Effekt, der Stärke und Widerstandskraft setzt, wird auf dieselben bleibenden Karten in Schicht 7b angewendet, selbst dann, wenn jene bleibenden Karten dann keine Nichtkreaturenartefakte sind.

Beispiel: *Svogthos, das ruhelose Grab* ist im Spiel. Ein Effekt, der lautet „Bis zum Ende des Zuges wird ein Land deiner Wahl zu einer 3/3-Kreatur, die immer noch ein Land ist.“, wird auf es angewendet (Schichten 4 und 7b). Ein Effekt, der lautet „Eine Kreatur deiner Wahl erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“ wird darauf angewendet (Schicht 7c) und macht es somit zu einer 4/4 Landkreatur. Dann aktivierst du, während du zehn Kreaturenkarten in deinem Friedhof hast, *Svogthos'* Fähigkeit: „Bis zum Ende des Zuges wird Svogthos, das ruhelose Grab, zu einer schwarzen und grünen Pflanzen- und Zombie-Kreatur mit ‚Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Kreaturenkarten auf deinem Friedhof.‘ Es ist immer noch ein Land.“ (Schichten 4, 5 und 7b). Es wird zu einer 11/11 Landkreatur. Wenn eine Kreaturenkarte deinen Friedhof betritt oder verlässt, wird *Svogthos'* Stärke und Widerstandskraft dementsprechend modifiziert. Wenn der erste Effekt erneut darauf angewendet wird, wird es wieder zu einem 4/4 Kreaturenland werden.

613.7 Innerhalb einer Schicht oder Unterschicht wird normalerweise mit einem *Zeitstempel-System* ermittelt, in welcher Reihenfolge Effekte angewendet werden. Ein Effekt mit einem früheren Zeitstempel wird vor einem Effekt mit einem späteren Zeitstempel angewendet.

613.7a Ein dauerhafter Effekt, der von einer statischen Fähigkeit generiert wird, besitzt denselben Zeitstempel wie das Objekt, auf dem die statische Fähigkeit ist, oder den Zeitstempel des Effekts, der die Fähigkeit erschaffen hat, was auch immer zuletzt kam. Wenn der Effekt, der die Fähigkeit erschaffen hat, den späteren Zeitstempel hat und das Objekt, auf dem die statische Fähigkeit ist, einen neuen Zeitstempel erhält, erhält jeder dauerhafte Effekt, der von statischen Fähigkeiten dieses Objekts generiert wird, ebenfalls einen neuen Zeitstempel, wobei die relative Reihenfolge dieser Zeitstempel beibehalten wird.

Beispiel: *Rune der Flugfähigkeit* ist eine Aura, die der verzauberten Ausrüstung „Die ausgerüstete Kreatur hat Flugfähigkeit.“ gibt. Ein Spieler legt die *Rune der Flugfähigkeit* an den *Hammer des Kolossus* an, eine Ausrüstung mit „Die ausgerüstete Kreatur erhält +10/+10 und verliert Flugfähigkeit.“ Die Fähigkeit, die durch die *Rune der Flugfähigkeit* hinzugefügt wurde, hat den gleichen Zeitstempel wie die *Rune der Flugfähigkeit*, weil dieser später ist als der Zeitstempel vom *Hammer des Kolossus*. Wenn der *Hammer des Kolossus* an eine Kreatur angelegt wird, erhalten seine beiden Fähigkeiten neue Zeitstempel, aber ihre relative Reihenfolge bleibt unverändert.

613.7b Ein dauerhafter Effekt, der durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit generiert wird, erhält einen Zeitstempel zu dem Zeitpunkt, an dem er erschaffen wird.

613.7c Jede Zählmarke erhält einen Zeitstempel, sowie sie auf ein Objekt oder einen Spieler gelegt wird. Falls das Objekt oder der Spieler bereits eine Zählmarke von der Sorte hatte, erhält jede Zählmarke dieser Sorte einen neuen Zeitstempel identisch zu dem Zeitstempel der neuen Zählmarke.

613.7d Ein Objekt erhält einen Zeitstempel in dem Moment, wenn es eine Zone betritt.

613.7e Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung erhält einen neuen Zeitstempel, wenn sie an ein Objekt oder einen Spieler angelegt wird.

613.7f Eine bleibende Karte erhält einen neuen Zeitstempel zu dem Zeitpunkt, an dem sie aufgedeckt oder verdeckt wird.

613.7g Eine transformierende doppelseitige bleibende Karte erhält einen neuen Zeitstempel zu dem Zeitpunkt, wenn sie transformiert oder konvertiert wird.

613.7h Eine aufgedeckte Weltenkarte, Phänomenkarte oder Komplottkarte erhält einen Zeitstempel zu dem Zeitpunkt, an dem sie aufgedeckt wird.

613.7i Eine aufgedeckte Vanguard-Karte erhält einen Zeitstempel zu Beginn des Spiels.

613.7j Eine Verschwörungskarte erhält einen Zeitstempel zu Beginn des Spiels. Falls sie verdeckt ist, erhält sie einen neuen Zeitstempel zu dem Zeitpunkt, an dem sie aufgedeckt wird.

613.7k Ein Aufkleber erhält jedes Mal einen neuen Zeitstempel, wenn er an einem Objekt angebracht wird. Falls das Objekt, an dem der Aufkleber angebracht ist, einen neuen Zeitstempel erhält, erhält der Aufkleber einen neuen Zeitstempel unmittelbar danach. Falls das Objekt, an dem der Aufkleber angebracht ist, Teil einer zusammengefügt bleibenden Karte im Spiel wird, erhält der Aufkleber einen neuen Zeitstempel zu diesem Zeitpunkt. Falls ein Objekt mehr als einen Aufkleber hat, wenn es in eine Zone kommt oder Teil einer zusammengefügt bleibenden Karte wird, bleibt die relative Zeitstempel-Reihenfolge der Aufkleber unverändert.

613.7m Falls zwei oder mehr Objekte gleichzeitig einen Zeitstempel erhalten würden, beispielsweise weil sie gleichzeitig eine Zone betreten oder gleichzeitig angelegt werden, werden ihre relativen Zeitstempel in ASIAS-Reihenfolge ermittelt (siehe Regel 101.4). Objekte, die der aktive Spieler kontrolliert (oder besitzt, falls sie keinen Beherrscher haben), haben einen früheren relativen Zeitstempel in der von diesem Spieler gewünschten Reihenfolge, gefolgt von jedem anderen Spieler in Zugreihenfolge.

613.8 Innerhalb einer Schicht oder Unterschicht wird manchmal mit einem System von Abhängigkeiten ermittelt, in welcher Reihenfolge Effekte angewendet werden. Wenn es eine Abhängigkeit gibt, hat sie Vorrang vor dem Zeitstempel-System.

613.8a Ein Effekt gilt als „abhängig von“ einem anderen, wenn (a) er in derselben Schicht (und Unterschicht, wenn anwendbar) wie der andere zutrifft; (b) das Anwenden des anderen den Text oder die Existenz des ersten Effekts, auf was er zutrifft oder was er mit einem der Objekte macht, auf die er angewendet wird, ändern würde; und (c) wenn keiner der beiden Effekte von einer Eigenschafts-definierenden Fähigkeit stammt oder beide Effekte von einer Eigenschafts-definierenden Fähigkeit stammen. Andernfalls wird der Effekt als unabhängig vom anderen betrachtet.

613.8b Ein Effekt, der von einem oder mehreren Effekten abhängig ist, wartet mit seiner Anwendung, bis genau diese Effekte angewendet worden sind. Wenn mehrere Effekte gleichzeitig auf diese Weise zutreffen, werden sie in Zeitstempel-Reihenfolge relativ zueinander abgehandelt. Wenn verschiedene Effekte eine Abhängigkeitsschleife bilden, wird diese Regel ignoriert und die Effekte in der Abhängigkeitsschleife werden in Zeitstempel-Reihenfolge abgehandelt.

613.8c Nachdem jeder Effekt angewendet wurde, wird die Reihenfolge der verbliebenen Effekte neu ermittelt und kann sich verändern, wenn ein Effekt, der noch nicht angewendet wurde, abhängig oder unabhängig von einem oder mehreren anderen Effekten wird, die noch nicht angewendet wurden.

613.9 Ein dauerhafter Effekt kann einen anderen überschreiben. Manchmal bestimmen die Ergebnisse eines Effekts, ob ein anderer angewendet wird oder was ein anderer Effekt tut.

Beispiel: Zwei Effekte beeinflussen dieselbe Kreatur: einer von einer Aura, die lautet „Die verzauberte Kreatur hat Flugfähigkeit.“ und einer von einer Aura, die lautet „Die verzauberte Kreatur verliert Flugfähigkeit.“ Keiner davon ist von dem anderen abhängig, da nichts ändert, was sie beeinflussen oder was sie damit tun. Sie in Zeitstempel-Reihenfolge anzuwenden bedeutet, dass derjenige, der als letztes generiert wurde, „gewinnt“. Auf gleiche Weise würde verfahren und das gleiche Ergebnis erzielt, wenn einer der Effekte eine begrenzte Dauer hätte (so wie „Eine Kreatur deiner Wahl verliert Flugfähigkeit bis zum Ende des Zuges“) oder von einer Nicht-Aura-Quelle stammen würde (so wie „Alle Kreaturen verlieren Flugfähigkeit.“).

Beispiel: Ein Effekt lautet „Weiße Kreaturen erhalten +1/+1.“ und ein anderer Effekt lautet „Die verzauberte Kreatur ist weiß.“ Die verzauberte Kreatur erhält +1/+1 vom ersten Effekt, unabhängig von ihrer vorherigen Farbe.

613.10 Einige dauerhafte Effekte beeinflussen Spieler anstelle von Objekten. Zum Beispiel könnte ein Effekt einem Spieler Schutz vor Rot geben. Alle solche Effekte werden in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet nach der Festlegung der Eigenschaften von Objekten. Siehe auch die Regeln für Zeitstempel-Reihenfolge und Abhängigkeit (Regeln 613.7 und 613.8).

613.11 Einige dauerhafte Effekte beeinflussen die Spielregeln anstelle von Objekten. Zum Beispiel können Effekte die maximale Handkartenzahl eines Spielers ändern oder besagen, dass eine Kreatur in diesem Zug angreifen muss, falls möglich. Diese Effekte werden angewendet, nachdem alle anderen dauerhaften Effekte angewendet wurden. Dauerhafte Effekte, die die Kosten von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten beeinflussen, werden entsprechend der in Regel 601.2f spezifizierten Reihenfolge angewendet. Alle anderen solchen Effekte werden in Zeitstempel-Reihenfolge angewendet. Siehe auch die Regeln für Zeitstempel-Reihenfolge und Abhängigkeit (Regeln 613.7 und 613.8).

614. Ersatzeffekte

614.1 Einige dauerhafte Effekte sind Ersatzeffekte. Wie Verhinderungseffekte (siehe Regel 615) werden Ersatzeffekte durchgängig angewendet, sowie Ereignisse eintreffen – sie werden nicht im Voraus „festgesetzt“. Solche Effekte warten darauf, dass ein bestimmtes Ereignis eintreten würde, und ersetzen dieses Ereignis dann vollständig oder teilweise durch ein anderes Ereignis. Sie wirken wie „Schilde“ um was auch immer sie beeinflussen.

614.1a Effekte, die das Wort „stattdessen“ benutzen, sind Ersatzeffekte. Die meisten Ersatzeffekte nutzen das Wort „stattdessen“, um anzuzeigen, was für Ereignisse durch welche anderen Ereignisse ersetzt werden.

614.1b Effekte, die das Wort „übergehen“ benutzen, sind Ersatzeffekte. Diese Ersatzeffekte nutzen das Wort „übergehen“, um anzuzeigen, welche Ereignisse, Segmente, Phasen oder Züge durch nichts ersetzt werden.

614.1c Effekte, die lauten „[Diese bleibende Karte] kommt mit ... ins Spiel.“, „Sowie [diese bleibende Karte] ins Spiel kommt...“ oder „[Diese bleibende Karte] kommt als ... ins Spiel.“, sind Ersatzeffekte.

614.1d Dauerhafte Effekte, die lauten „[Diese bleibende Karte] kommt ... ins Spiel.“ oder „[Objekte] kommen ... ins Spiel.“, sind Ersatzeffekte.

614.1e Effekte, die lauten „Sowie [diese bleibende Karte] aufgedeckt wird...“, sind Ersatzeffekte.

614.2 Einige Ersatzeffekte betreffen Schaden von einer Quelle. Siehe Regel 609.7.

614.3 Es gibt keine besonderen Einschränkungen zum Wirken eines Zauberspruchs oder Aktivieren einer Fähigkeit, der bzw. die einen Ersatzeffekt erschafft. Solche Effekte bestehen, bis sie aufgebraucht sind oder ihre Dauer abgelaufen ist.

614.4 Ersatzeffekte müssen existieren, bevor das entsprechende Ereignis eintritt – sie können nicht „in der Zeit zurückgehen“ und etwas ändern, das bereits geschehen ist. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die solche Effekte generieren, werden häufig als Antwort auf was immer das Ereignis produzieren würde gewirkt bzw. aktiviert und werden daher verrechnet, bevor dieses Ereignis eintritt.

Beispiel: Ein Spieler kann eine Fähigkeit zum Regenerieren einer Kreatur als Antwort auf einen Zauberspruch aktivieren, der die Kreatur zerstören würde. Sobald der Zauberspruch verrechnet wird, ist es hingegen zu spät, um die Kreatur zu regenerieren.

614.5 Ein Ersatzeffekt ruft sich selbst nicht wiederholt auf; er erhält nur eine Gelegenheit, ein Ereignis zu beeinflussen oder jegliche veränderte Ereignisse, welche das Ereignis ersetzen können.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert zwei bleibende Karten, jede mit der Fähigkeit „Wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, einer bleibenden Karte oder einem Spieler Schaden zufügen würde, fügt sie dieser bleibenden Karte oder diesem Spieler stattdessen doppelt soviel Schaden zu.“ Eine Kreatur, die normalerweise 2 Schadenspunkte zufügen würde, fügt 8 Schadenspunkte zu – nicht nur 4 und keine unendliche Menge.

614.6 Wenn ein Ereignis ersetzt wird, findet es niemals statt. Stattdessen findet ein modifiziertes Ereignis statt, welches im Gegenzug Fähigkeiten auslösen kann. Beachte, dass das modifizierte Ereignis Anweisungen enthalten kann, die nicht ausgeführt werden können, in welchem Fall die unmögliche Anweisung einfach ignoriert wird.

614.7 Wenn ein Ersatzeffekt ein Ereignis ersetzen würde, aber dieses Ereignis niemals stattfindet, macht der Ersatzeffekt einfach nichts.

614.7a Wenn eine Quelle 0 Schadenspunkte zufügen würde, fügt sie überhaupt keinen Schaden zu. Das bedeutet, dass Ersatzeffekte, die den von dieser Quelle zugefügten Schaden erhöhen würden oder dafür sorgen würden, dass diese Quelle den Schaden einem anderen Objekt oder Spieler zufügt, kein Ereignis zum Ersetzen haben und somit keinen Effekt haben.

614.8 Regeneration ist ein Zerstörungs-Ersatzeffekt. Das Wort „stattdessen“ erscheint nicht auf der Karte, aber es ist in der Definition der Fähigkeit enthalten. „Regeneriere [bleibende Karte]“ bedeutet, „Das nächste Mal, wenn [bleibende Karte] in diesem Zug zerstört werden würde, entferne stattdessen allen Schaden, der für sie notiert wurde, und ihr Beherrscher tappt sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“ Fähigkeiten, die durch das Zufügen von Schaden ausgelöst werden, werden immer noch ausgelöst, auch wenn die bleibende Karte regeneriert. Siehe Regel 701.15.

614.9 Einige Effekte ersetzen Schaden, der einer Kreatur, einem Planeswalker, einer Schlacht oder einem Spieler zugefügt werden würde, damit, dass derselbe Schaden einer anderen Kreatur, einem anderen Planeswalker, einer anderen Schlacht oder einem anderen Spieler zugefügt wird; solche Effekte werden *Umleitungseffekte* genannt. Falls eine der beiden bleibenden Karten nicht mehr im Spiel ist, wenn der Schaden umgeleitet werden würde, oder keine Kreatur, kein Planeswalker oder keine Schlacht mehr ist, wenn der Schaden umgeleitet werden würde, macht der Effekt nichts. Falls Schaden von oder auf einen Spieler umgeleitet würde, der das Spiel verlassen hat, macht der Effekt nichts.

614.10 Ein Effekt, der dazu führt, dass ein Spieler ein Ereignis, ein Segment, eine Phase oder einen Zug übergeht, ist ein Ersatzeffekt. „Übergehe [etwas]“ ist das gleiche wie „Anstatt [etwas] zu tun, tue nichts.“ Sobald ein Segment, eine Phase oder ein Zug begonnen hat, kann es, sie bzw. er nicht mehr übergangen werden – jegliche Übergeh-Effekte warten bis zum nächsten Auftreten.

614.10a Alles, das für ein übergangenes Segment, eine Phase oder einen Zug ansteht, geschieht nicht. Alles, das für das „nächste“ Auftreten von etwas ansteht, wartet auf das erste Auftreten, das nicht übergangen wird. Wenn zwei Effekte einen Spieler jeweils dazu bringen, sein nächstes Auftreten zu übergehen, muss der Spieler die nächsten zwei übergehen; ein Effekt wird durch das Übergehen des Ersten befriedigt, während der andere verbleibt, bis ein anderes Vorkommen übergangen werden kann.

614.10b Einige Effekte bringen einen Spieler dazu, ein Segment, eine Phase oder einen Zug zu übergehen und dann eine andere Aktion durchzuführen. Diese Aktion geschieht als Erstes im nächsten Segment, der nächsten Phase oder dem nächsten Zug, das, die bzw. der tatsächlich stattfindet.

614.11 Einige Effekte ersetzen Kartenziehen. Diese Effekte werden auch dann angewendet, wenn keine Karten gezogen werden könnten, weil es keine Karten in der Bibliothek des beeinflussten Spielers gibt.

614.11a Wenn ein Effekt ein Ziehen in einer Folge von Kartenziehen ersetzt, werden alle Aktionen, die vom Ersatz gefordert werden erledigt, wenn möglich, bevor die Folge weitergeführt wird.

614.11b Wenn ein Effekt einen Spieler sowohl das Ziehen einer Karte als auch das eine zusätzlichen Aktion an dieser Karte durchführen lassen würde und das Ziehen wird ersetzt, wird die zusätzliche Aktion an keiner Karte durchgeführt, die aufgrund des

Ersatzeffektes gezogen wird.

614.12 Einige Ersatzeffekte modifizieren, wie eine bleibende Karte ins Spiel kommt. (Siehe Regeln 614.1c–d.) Solche Effekte können von der bleibenden Karte selbst kommen, wenn sie nur diese bleibende Karte (im Gegensatz zu einer allgemeinen Untergruppe von bleibenden Karten, die diese einschließt) beeinflussen. Sie können auch von anderen Quellen kommen. Um festzustellen, welche Ersatzeffekte zutreffen und wie sie zutreffen, überprüfe die Eigenschaften der bleibenden Karte, wie sie im Spiel existieren würde, und berücksichtige dabei Ersatzeffekte, die bereits modifiziert haben, wie sie ins Spiel kommt (siehe Regel 616.1), dauerhafte Effekte von den eigenen statischen Fähigkeiten der bleibenden Karte, die gelten würden, sobald sie im Spiel ist, und dauerhafte Effekte, die bereits existieren und die bleibende Karte beeinflussen würden.

Beispiel: Die *Stimme von Allem* lautet: „Sowie die Stimme von Allem ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.“ und „Die Stimme von Allem hat Schutz vor der bestimmten Farbe.“ Ein Effekt erzeugt einen Spielstein, der eine Kopie der *Stimme von Allem* ist. Sowie der Spielstein erzeugt wird, bestimmt sein Beherrscher eine Farbe.

Beispiel: Der *Yixlid-Kerkermeister* lautet: „Karten in Friedhöfen verlieren alle Fähigkeiten.“ Das *Baumvolk des Narbenwalds* lautet: „Das Baumvolk des Narbenwalds kommt getappt ins Spiel.“ Ein *Baumvolk des Narbenwalds*, das von einem Friedhof aus ins Spiel gebracht, wird getappt ins Spiel gebracht.

Beispiel: Die *Traumspähre* ist ein Artefakt, das lautet: „Bleibende Karten kommen getappt ins Spiel.“ Sie beeinflusst sich nicht selbst, also wird sie ungetappt ins Spiel gebracht.

614.12a Falls ein Ersatzeffekt, der modifiziert, wie eine bleibende Karte ins Spiel kommt, eine Entscheidung verlangt, wird diese Entscheidung getroffen, bevor die bleibende Karte ins Spiel kommt.

614.12b Manche Ersatzeffekte führen dazu, dass eine bleibende Karte nach Wahl ihres Beherrschers mit einer oder mehreren Fähigkeiten ins Spiel kommt, die jeweils mit einem Aufzählungspunkt und einem *Ankerwort* gekennzeichnet sind. „[Ankerwort] – [Fähigkeit]“ bedeutet: „Solange du [Ankerwort] bestimmst hast, als diese bleibende Karte ins Spiel kam, hat diese bleibende Karte [Fähigkeit].“ Die mit Ankerwörtern gekennzeichneten Fähigkeiten sind jeweils mit der Fähigkeit verbunden, die den Spieler eine davon hat bestimmen lassen. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

614.13 Ein Effekt, der modifiziert, wie eine bleibende Karte ins Spiel kommt, kann dazu führen, dass andere Objekte Zonen wechseln.

614.13a Während ein Effekt angewendet wird, der modifiziert, wie eine bleibende Karte ins Spiel kommt, ist es möglich, dass du eine Menge an Objekten bestimmen musst, die ebenfalls die Zonen wechseln. Du kannst dafür weder das Objekt bestimmen, das zu der bleibenden Karte wird, noch irgendein anderes Objekt, das zur gleichen Zeit ins Spiel kommt.

Beispiel: Der *Genähte Ghul* lautet u. a.: „Schicke eine beliebige Anzahl an Kreaturenkarten aus deinem Friedhof ins Exil, sowie der Genähte Ghul ins Spiel kommt.“ Falls der *Genähte Ghul* und ein *Runenklauenbär* zur gleichen Zeit von deinem Friedhof ins Spiel kommen, kannst du keinen von beiden ins Exil schicken, während der Ersatzeffekt des *Genähten Ghuls* angewendet wird.

614.13b Ein und dasselbe Objekt kann nicht dazu gebracht werden, mehr als einmal die Zonen zu wechseln, wenn Ersatzeffekte angewendet werden, die modifizieren, wie eine einzelne bleibende Karte ins Spiel kommt.

Beispiel: *Jund* (eine Weltenkarte) lautet: „Immer wenn ein Spieler einen schwarzen, roten oder grünen Kreaturenzauber wirkt, erhält dieser Verschlingen 5.“ Ein Spieler kontrolliert einen *Runenklauenbär* und wirkt den *Ältesten der Donnerbande*, einen roten Kreaturenzauber mit Verschlingen 3. Sowie der *Älteste der Donnerbande* ins Spiel kommt, kann sein Beherrscher entscheiden, den *Runenklauenbär* bei Anwendung des Verschlingen-3-Effekts zu opfern oder bei Anwendung des Verschlingen-5-Effekts, aber nicht bei beiden. Der *Älteste der Donnerbande* kommt je nach dieser Entscheidung mit null, drei oder fünf +1/+1-Marken ins Spiel.

614.13c Während ein Ersatzeffekt angewendet wird, der modifiziert, wie eine einzelne bleibende Karte ins Spiel kommt, kann ein anderer Ersatzeffekt einen Spieler anweisen, Karte von oben von seiner Bibliothek zu millen oder ins Exil zu schicken. In diesem Fall wird jede Karte, die von dieser Bibliothek ins Spiel kommt, nicht in diesen Effekt einbezogen, auch wenn diese Karten in der Bibliothek sind, während der Effekt angewendet wird.

Beispiel: *Ashiok, boshafte Manipulation* hat eine Fähigkeit, die lautet: „Falls du Lebenspunkte bezahlen würdest, während deine Bibliothek mindestens entsprechend viele Karten enthält, schicke stattdessen entsprechend viele Karten ins Exil.“ Der *Aufzuchttümpel* ist ein Land, das unter anderem besagt: „Sowie der Aufzuchttümpel ins Spiel kommt, kannst du 2 Lebenspunkte bezahlen.“ Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, den *Aufzuchttümpel* von oben von seiner Bibliothek zu spielen, während er *Ashiok* kontrolliert, und er entscheidet, Lebenspunkte zu bezahlen sowie der *Aufzuchttümpel* ins Spiel kommt, ignoriert der Ersatzeffekt von *Ashiok* den *Aufzuchttümpel*, da dieser ins Spiel kommt, und die nächsten beiden Karten werden ins Exil geschickt.

614.14 Ein Objekt kann eine Fähigkeit auf sich gedruckt haben, die einen Ersatzeffekt generiert, der dafür sorgt, dass eine oder mehrere Karten ins Exil geschickt werden, und eine andere Fähigkeit, die sich entweder auf „die ins Exil geschickten Karten“ oder auf Karten, „die mit [diesem Objekt] ins Exil geschickt wurden“ bezieht. Diese Fähigkeiten sind verbunden: Die zweite bezieht sich nur auf Karten im Exil, die als direktes Resultat des Ersatzeffekt ereignisses dorthin bewegt wurden, das durch die Erste verursacht wurde. Wenn ein anderes Objekt ein Paar von verbundenen Fähigkeiten erlangt, sind die Fähigkeiten auf diesem Objekt gleichsam verbunden. Sie können nicht mit irgendwelchen anderen Fähigkeiten verbunden sein, unabhängig davon welche anderen Fähigkeiten das Objekt aktuell besitzen oder in der Vergangenheit besessen haben mag. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

614.15 Einige Ersatzeffekte sind keine dauerhaften Effekte. Sie sind vielmehr ein Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird und Teile oder alles vom eigenen Effekt oder den eigenen Effekten des Zauberspruchs oder der Fähigkeit ersetzt. Solche Effekte werden *Selbstersatzeffekte* genannt. Der Text, der den Selbstersatzeffekt erzeugt, ist üblicherweise Teil der Fähigkeit, deren Effekt ersetzt wird, aber der Text kann auch eine eigene Fähigkeit sein, insbesondere wenn er auf ein Fähigkeitswort folgt. Wenn Ersatzeffekte auf ein Ereignis angewendet werden, werden Selbstersatzeffekte vor anderen Ersatzeffekten angewendet.

614.16 Einige Ersatzeffekte beziehen sich darauf, dass „ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine erzeugen würde“ oder dass „ein Effekt eine oder mehrere Marken auf eine bleibende Karte legen würde“. Diese Ersatzeffekte werden angewendet, falls der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, einen Spielstein erzeugt oder eine Marke auf eine bleibende Karte legt, und sie werden auch angewendet, falls ein anderer Ersatzeffekt oder Verhinderungseffekt dies tut, auch wenn das ursprüngliche Ereignis, das modifiziert wird, kein Effekt war.

614.17 Einige Effekte legen fest, dass etwas nicht stattfinden kann. Diese Effekte sind keine Ersatzeffekte, aber sie folgen ähnlichen Regeln.

614.17a „Kann nicht“-Effekte müssen existieren, bevor das entsprechende Ereignis eintritt – sie können nicht „in der Zeit zurückgehen“ und etwas ändern, das bereits geschehen ist.

614.17b Falls ein Ereignis nicht stattfinden kann, kann ein Spieler nicht entscheiden, Kosten zu bezahlen, die das Ereignis enthalten.

614.17c Falls ein Ereignis nicht stattfinden kann, kann es nur durch Selbstersatzeffekte ersetzt werden (siehe Regel 614.15). Andere Ersatzeffekte und/oder Verhinderungseffekte können es nicht verändern oder ersetzen.

614.17d Manche „Kann nicht“-Effekte modifizieren, wie eine bleibende Karte ins Spiel kommt oder ob sie ins Spiel kommen kann. Solche Effekte können von der bleibenden Karte selbst kommen, wenn sie nur diese bleibende Karte (im Gegensatz zu einer allgemeinen Untergruppe von bleibenden Karten, die diese einschließt) beeinflussen. Sie können auch von anderen Quellen kommen. Um festzustellen, welche „Kann nicht“-Effekte zutreffen, überprüfe die Eigenschaften der bleibenden Karte, wie sie im Spiel existieren würde, und berücksichtige dabei Ersatzeffekte, die bereits modifiziert haben, wie sie ins Spiel kommt (siehe Regel 616.1), dauerhafte Effekte von den eigenen statischen Fähigkeiten der bleibenden Karte, die gelten würden, sobald sie im Spiel ist, und dauerhafte Effekte, die bereits existieren und die bleibende Karte beeinflussen würden.

615. Verhinderungseffekte

615.1 Einige dauerhafte Effekte sind Verhinderungseffekte. Wie Ersatzeffekte (siehe Regel 614) werden Ersatzeffekte durchgängig angewendet, sowie Ereignisse eintreffen – sie werden nicht im Voraus „festgesetzt“. Solche Effekte warten darauf, dass ein Schadensereignis eintreten würde, und verhindern dann vollständig oder teilweise den Schaden, der zugefügt würde. Sie wirken wie „Schilde“ um was auch immer sie beeinflussen.

615.1a Effekte, die das Wort „verhindern“ benutzen, sind Verhinderungseffekte. Verhinderungseffekte nutzen das Wort „verhindern“, um anzuzeigen, welcher Schaden nicht zugefügt wird.

615.2 Viele Verhinderungseffekte betreffen Schaden von einer Quelle. Siehe Regel 609.7.

615.3 Es gibt keine besonderen Einschränkungen zum Wirken eines Zauberspruchs oder Aktivieren einer Fähigkeit, der bzw. die einen Verhinderungseffekt erschafft. Solche Effekte bestehen, bis sie aufgebraucht sind oder ihre Dauer abgelaufen ist.

615.4 Verhinderungseffekte müssen existieren, bevor das entsprechende Schadensereignis eintritt – sie können nicht „in der Zeit zurückgehen“ und etwas zu ändern, das bereits geschehen ist. Zaubersprüche und Fähigkeiten, die solche Effekte generieren, werden häufig als Antwort auf was immer das Ereignis produzieren würde gewirkt bzw. aktiviert und werden daher verrechnet, bevor dieses Ereignis eintritt.

Beispiel: Ein Spieler kann eine Fähigkeit zum Verhindern von Schaden als Antwort auf einen Zauberspruch aktivieren, der Schaden zufügen würde. Sobald der Zauberspruch verrechnet wird, ist es hingegen zu spät, um den Schaden zu verhindern.

615.5 Einige Verhinderungseffekte beinhalten auch einen zusätzlichen Effekt, der sich auf die Menge an Schaden beziehen kann, die verhindert wurde. Die Verhinderung findet zu dem Zeitpunkt statt, an dem das ursprüngliche Ereignis geschehen wäre; der Rest des Effektes findet unmittelbar danach statt.

615.6 Falls Schaden, der zugefügt würde, verhindert wird, findet er niemals statt. Stattdessen kann ein modifiziertes Ereignis stattfinden, welches im Gegenzug Fähigkeiten auslösen kann. Beachte, dass das modifizierte Ereignis Anweisungen enthalten kann, die nicht ausgeführt werden können, in welchem Fall die unmögliche Anweisung einfach ignoriert wird.

615.7 Einige Verhinderungseffekte, die durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erschaffen wurden, beziehen sich auf eine bestimmte Menge an Schaden – zum Beispiel „Verhindere die nächsten 3 Schadenspunkte, die einem Ziel in diesem Zug zugefügt würden.“ Diese wirken wie Schilde. Jeder 1 Schadenspunkt, der der „abgeschirmten“ bleibenden Karte oder dem Spieler zugefügt werden würde, wird ersetzt. Einen Schadenspunkt zu verhindern verringert den verbleibenden Schild um 1. Wenn der abgeschirmten bleibenden Karte oder dem Spieler von zwei oder mehr zutreffenden Quellen gleichzeitig Schaden zugefügt werden würde, wählt der Spieler oder der Beherrscher der bleibenden Karte, welchen Schaden der Schild als verhindert.

Sobald der Schild auf 0 reduziert wurde, wird aller restlicher Schaden normal zugefügt. Solche Effekte zählen nur die Menge an Schaden; die Anzahl an Ereignissen oder Quellen, die ihn zufügen, spielt keine Rolle.

615.8 Einige Verhinderungseffekte, die durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erschaffen wurden, beziehen sich auf das nächste Mal, wenn eine bestimmte Quelle Schaden zufügen würde. Solche Effekte verhindern die nächste Instanz an Schaden von dieser Quelle, egal wie viel Schaden das ist. Sobald eine Instanz an Schaden von dieser Quelle verhindert wurde, werden folgende Instanzen an Schaden, die von dieser Quelle zugefügt würden, normal behandelt.

615.9 Einige Verhinderungseffekte, die durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erschaffen wurden, verhindern Schaden von einer Quelle mit bestimmten Eigenschaften, die ein Spieler bestimmt. Wenn die Quelle Schaden zufügen würde, überprüft der Schild erneut die Eigenschaften der Quelle. Falls diese Eigenschaften nicht mehr übereinstimmen, wird der Schaden nicht verhindert, und der Schild wird nicht aufgebraucht. Siehe [Regel 609.7b](#).

615.10 Einige Verhinderungseffekte, die von statischen Fähigkeiten erschaffen wurden, beziehen sich auf eine bestimmte Menge an Schadenspunkten – zum Beispiel „Falls eine Quelle dir Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.“ Solch ein Effekt verhindert bei jedem zutreffenden Schadensereignis nur die angegebene Anzahl an Schadenspunkten von irgendeiner zutreffenden Quelle. Er trifft separat auf Schaden von anderen zutreffenden Ereignissen zu, die zur gleichen Zeit oder zu einer anderen Zeit stattfinden.

Beispiel: *Einschüchternder Verteidiger* besagt „Falls eine Quelle einem Kleriker, den du kontrollierst, Schaden zufügen würde, verhindere 1 dieser Schadenspunkte.“ *Feuermasse* besagt „Die Feuermasse fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu.“ Die Feuermasse wird jedem Kleriker, den der Beherrscher des Einschüchternden Verteidigers kontrolliert, 1 Schaden zufügen. Sie wird jeder anderen Kreatur 2 Schaden zufügen.

615.11 Einige Verhinderungseffekte verhindern die nächsten N Schadenspunkte, die jeder von einer Zahl von Kreaturen, die keine Ziele sind, zugefügt werden würde. Solche ein Effekt erschafft einen Verhinderungsschild für jede zutreffende Kreatur, wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die den Effekt generiert, verrechnet wird.

Beispiel: Der *Wojek-Apotheker* besitzt eine Fähigkeit, die lautet: „☛: Verhindere den nächsten 1 Schadenspunkt, der in diesem Zug einer Kreatur deiner Wahl und allen anderen Kreaturen, die mit ihr eine Farbe gemeinsam haben, zugefügt würde.“ Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, gibt sie der Kreatur, auf die sie zielt, und jeder anderen Kreatur im Spiel, die zu diesem Zeitpunkt mit ihr eine Farbe gemeinsam haben, einen Schild, der den nächsten 1 Schadenspunkt, der ihnen zugefügt werden würde, verhindert. Das Ändern der Farbe einer Kreatur, nachdem die Fähigkeit verrechnet wurde, fügt keine Schilde hinzu und entfernt auch keine und Kreaturen, die später in diesem Zug ins Spiel kommen, erhalten keinen Schild.

615.12 Einige Effekte bewirken, dass Schaden „nicht verhindert werden kann“. Wenn nicht verhinderbarer Schaden zugefügt würde, werden dennoch alle anwendbaren Ersatzeffekte auf ihn angewendet. Diese Effekte verhindern keinen Schaden, aber jegliche zusätzlichen Effekte, die sie haben, finden statt. Bestehende Schadensverhinderungsschilde werden durch Schaden, der nicht verhindert werden kann, nicht reduziert.

615.12a Ein Verhinderungseffekt wird nur einmal auf ein nicht verhinderbares Schadensereignis angewendet. Er ruft sich selbst nicht wiederholt auf, um zu versuchen, den Schaden zu verhindern.

615.13 Einige ausgelöste Fähigkeiten werden ausgelöst, wenn Schaden, der zugefügt würde, verhindert wird. Eine solche Fähigkeit wird jedesmal ausgelöst, wenn ein Verhinderungseffekt auf einen oder mehrere gleichzeitig stattfindende Schadensereignisse angewendet wird und den Schaden ganz oder teilweise verhindert.

616. Interaktion von Ersatz- oder Verhinderungseffekten

616.1 Wenn zwei oder mehr Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte zu modifizieren versuchen, wie ein Ereignis ein Objekt oder einen Spieler beeinflusst, wählt der Beherrscher des beeinflussten Objekts (oder dessen Besitzer, wenn es keinen Beherrscher hat) oder der beeinflusste Spieler einen, der gemäß der folgenden Reihenfolge angewendet wird. Wenn zwei oder mehr Spieler diese Wahl zur selben Zeit machen sollen, werden diese Wahlen in ASIAs-Reihenfolge gemacht (siehe [Regel 101.4](#)).

616.1a Wenn irgendwelche der Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte Selbstersatzeffekte sind (siehe [Regel 614.15](#)), muss einer von ihnen bestimmt werden. Falls nicht, fahre mit [Regel 616.1b](#) fort.

616.1b Wenn irgendwelche der Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte modifizieren würden, unter wessen Kontrolle ein Objekt ins Spiel kommen würde, muss einer von ihnen bestimmt werden. Falls nicht, fahre mit [Regel 616.1c](#) fort.

616.1c Wenn irgendwelche der Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte dazu führen würden, dass ein Objekt zu einer Kopie eines anderen Objekts wird, sowie es ins Spiel kommt, muss einer von ihnen bestimmt werden. Falls nicht, fahre mit [Regel 616.1d](#) fort.

616.1d Wenn irgendwelche der Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte dazu führen würden, dass eine Karte mit ihrer Rückseite nach oben ins Spiel kommen würde, muss einer von ihnen bestimmt werden (siehe [Regel 701.28](#), „Transformieren“ und [Regel 701.50](#), „Konvertieren“). Falls nicht, fahre mit [Regel 616.1e](#) fort.

616.1e Ein beliebiger der anwendbaren Ersatz- und/oder Verhinderungseffekte kann ausgewählt werden.

616.1f Sobald der gewählte Effekt angewendet wurde, wird dieser Vorgang wiederholt (dabei werden nur Ersatzeffekte beachtet,

die nun anwendbar wären), bis keine zum Anwenden übrig sind.

Beispiel: Zwei bleibende Karten sind im Spiel. Eine ist eine Verzauberung, die lautet „Falls eine Karte in einen Friedhof gelegt werden würde, schicke sie stattdessen ins Exil.“, und die andere ist eine Kreatur, die lautet „Falls [diese Kreatur] sterben würde, mische sie stattdessen in die Bibliothek ihres Besitzers.“ Der Beherrscher der Kreatur, die zerstört werden würde, entscheidet, welcher Ersatz als Erstes angewendet wird; der andere macht nichts.

Beispiel: *Wesens der Wildnis* lautet „Kreaturen, die du kontrollierst, kommen als Kopie des Wesens der Wildnis ins Spiel.“ Der Beherrscher des *Wesens der Wildnis* wirkt *Verrosteter Wachposten*, der normalerweise getappt ins Spiel kommt. Sowie er ins Spiel kommt, wird der Kopiereffekt des *Wesens der Wildnis* als Erstes angewendet. Infolgedessen hat er nicht mehr die Fähigkeit, aufgrund derer er getappt ins Spiel kommt. Der *Verrostete Wachposten* kommt als ungetappte Kopie des *Wesens der Wildnis* ins Spiel.

616.1g Während die in 616.1a–f beschriebenen Schritte befolgt werden, kann ein Ersatz- oder Verhinderungseffekt auf ein Ereignis anwendbar sein, und ein anderer kann auf ein Ereignis anwendbar sein, das im ersten Ereignis enthalten ist. In diesem Fall kann der zweite Effekt erst ausgewählt werden, nachdem der erste Effekt ausgewählt wurde.

Beispiel: Ein Spieler wird angewiesen, einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie der *Stimme von Allem* ist, die folgende Fähigkeit besitzt: „Sowie die Stimme von Allem ins Spiel kommt, bestimme eine Farbe.“ Die *Zeit der Verdopplung* hat eine Fähigkeit, die lautet: „Falls ein Effekt einen oder mehrere Spielsteine unter deiner Kontrolle ins Spiel bringen würde, bringt er stattdessen doppelt so viele ins Spiel.“ Weil ins Spiel kommen ein Ereignis ist, das im Ereignis, einen Spielstein zu erzeugen, enthalten ist, muss der Effekt der *Zeit der Verdopplung* zuerst angewendet werden, und dann können die Effekte der beiden Stimme-von-Allem-Spielsteine in beliebiger Reihenfolge angewendet werden.

616.2 Ein Ersatz- oder Verhinderungseffekt kann durch das Ergebnis eines anderen Ersatz- oder Verhinderungseffektes, der ein Ereignis modifiziert, auf das Ereignis anwendbar werden.

Beispiel: Ein Effekt lautet „Falls du Lebenspunkte dazu erhalten würdest, ziehe stattdessen ebenso viele Karten.“ und ein anderer lautet „Falls du eine Karte ziehen würdest, bringe stattdessen eine Karte von deinem Friedhof auf deine Hand zurück.“ Beide Effekte kombinieren (unabhängig von der Reihenfolge, in der sie entstanden): Anstatt 1 Lebenspunkt zu erhalten, bringt der Spieler eine Karte aus seinem Friedhof auf seine Hand.

7. Zusätzliche Regeln

700. Allgemeines

700.1 Alles, was in einer Partie geschieht, ist ein *Ereignis*. Mehrere Ereignisse können während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit stattfinden. Der Text von ausgelösten Fähigkeiten und Ersatzeffekten definiert das Ereignis, auf das sie warten. Ein „Geschehen“ kann als ein einzelnes Ereignis von einer Fähigkeit und als mehrere Ereignisse von einer anderen angesehen werden.

Beispiel: Wenn eine angreifende Kreatur von zwei Kreaturen geblockt wird, ist das ein Ereignis für eine ausgelöste Fähigkeit, die lautet „Immer wenn [diese Kreatur] geblockt wird“, aber zwei Ereignisse für eine Fähigkeit, die lautet „Immer wenn [diese Kreatur] von einer Kreatur geblockt wird“.

700.2 Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ist *modal*, wenn er bzw. sie zwei oder mehrere Optionen in einer Aufzählungsliste hat, die durch eine Anweisung an einen Spieler eingeleitet wird, eine Anzahl dieser Optionen zu bestimmen, wie „Bestimme eines –“. Jede dieser Optionen ist ein *Modus*. Modale Karten, die vor der Edition *Khane von Tarkir*TM gedruckt wurden, verwendeten keine Aufzählungslisten für die Modi; diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass die Modi in einer Aufzählungsliste erscheinen.

700.2a Der Beherrscher eines modalen Zauberspruchs oder einer modalen aktivierten Fähigkeit bestimmt den Modus oder die Modi, während er den Zauberspruch wirkt oder die Fähigkeit aktiviert. Falls einer der Modi illegal wäre (z. B. weil es nicht möglich ist, legale Ziele zu wählen), kann dieser Modus nicht bestimmt werden. (Siehe [Regel 601.2b](#).)

700.2b Der Beherrscher einer modalen ausgelösten Fähigkeit bestimmt den Modus oder die Modi, während er den Zauberspruch auf den Stapel legt. Falls einer der Modi illegal wäre (z. B. weil es nicht möglich ist, legale Ziele zu wählen), kann dieser Modus nicht bestimmt werden. Falls kein Modus bestimmt wird, wird die Fähigkeit vom Stapel entfernt. (Siehe [Regel 603.3c](#).)

700.2c Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit nur dann auf ein oder mehrere Ziele zielt, wenn ein bestimmter Modus gewählt wurde, muss sein Beherrscher nur dann die Ziele wählen, wenn er diesen Modus bestimmt hat. Andernfalls wird der Zauberspruch oder die Fähigkeit behandelt, als hätte sie diese Ziele nicht. (Siehe [Regel 601.2c](#).)

700.2d Falls es einem Spieler erlaubt ist, mehr als einen Modus zu bestimmen, kann dieser Spieler normalerweise ein und

denselben Modus nicht mehr als einmal bestimmen. Allerdings enthalten manche modale Zaubersprüche die Anweisung „Du kannst denselben Modus mehr als einmal bestimmen“. Falls ein Modus mehr als einmal bestimmt wird, wird der Zauberspruch so behandelt, als ob der bestimmte Modus entsprechend häufig hintereinander erscheinen würde. Falls dieser Modus ein Ziel verlangt, kann der gleiche Spieler oder das gleiche Objekt für jeden dieser Modi als Ziel gewählt werden, oder es können verschiedene Ziele gewählt werden.

700.2e Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten weisen einen anderen Spieler als ihren Beherrscher an, einen Modus für sie zu bestimmen. In diesem Fall tut der andere Spieler dies zu dem Zeitpunkt, wenn der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit es normalerweise tun würde. Falls es mehr als einen Spieler gibt, der diese Entscheidung treffen könnte, bestimmt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, wer von ihnen die Entscheidung trifft.

700.2f Modale Zaubersprüche und Fähigkeiten können für jeden Modus unterschiedliche Zielanforderungen haben. Das Ändern des Ziels eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit kann nicht seinen bzw. ihren Modus ändern.

700.2g Die Kopie eines modalen Zauberspruchs oder einer modalen Fähigkeit kopiert den gewählten Modus bzw. die gewählten Modi. Der Beherrscher der Kopie kann keinen anderen Modus wählen. (Siehe [Regel 707.10](#).)

700.2h Einige Zaubersprüche verwenden Pluszeichen (+) anstelle von Aufzählungspunkten, wobei auf jedes Pluszeichen Kosten folgen. Das zeigt an, dass jeder Modus zusätzliche Kosten hat, die bezahlt werden müssen, sowie der Zauberspruch gewirkt wird, falls dieser Modus bestimmt wird. Falls mehr als ein solcher Modus bestimmt wird, müssen alle zusätzlichen Kosten bezahlt werden, um den Zauberspruch zu wirken. Das Bezahlen dieser Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

700.3 Einige Effekte führen dazu, dass Objekte vorübergehend in *Haufen* aufgeteilt werden.

700.3a Jedes der betroffenen Objekte muss in genau einen der Haufen gelegt werden, außer der Effekt bestimmt etwas anderes.

700.3b Jedes Objekt in einem Haufen ist nach wie vor ein einzelnes Objekt. Der Haufen ist kein Objekt.

700.3c Objekte, die in Haufen gruppiert werden, verlassen nicht die Zone, in der sie sich befinden. Falls Karten im Friedhof in Haufen aufgeteilt werden, muss die Reihenfolge der Karten im Friedhof beibehalten werden.



Beispiel: *Fakt oder Fiktion* besagt: „Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner teilt diese auf zwei Haufen auf. Nimm den einen Haufen auf deine Hand und lege den anderen in deinen Friedhof.“ Während der Gegner die aufgedeckten Karten in Haufen aufteilt, befinden sie sich immer noch in der Bibliothek ihres Besitzers. Sie verlassen die Bibliothek erst, wenn sie auf die Hand oder in den Friedhof ihres Besitzers gebracht werden.

700.3d Ein Haufen kann null oder mehr Objekte enthalten.

700.4 Der Begriff *stirbt* bedeutet „aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird“.

700.5 Die *Hingabe zu [Farbe]* eines Spielers ist gleich der Anzahl an Manasymbolen dieser Farbe in den Manakosten der bleibenden Karten, die dieser Spieler kontrolliert. Die *Hingabe zu [Farbe 1] und [Farbe 2]* eines Spielers ist gleich der Anzahl an Manasymbolen in den Manakosten der bleibenden Karten, die dieser Spieler kontrolliert, die [Farbe 1], [Farbe 2] oder beide Farben sind.

700.5a Die Hingabe eines Spielers zu jeder Farbe und Farbkombination, unter Beachtung aller Effekte, die die Hingabe modifizieren, wird berechnet, nachdem jegliche Kopiereffekte, kontrolländernde Effekte und Text-ändernde Effekte berücksichtigt wurden, aber bevor jegliche anderen Effekte die Eigenschaften von bleibenden Karten verändern. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 613.10](#). Siehe auch [Regel 613](#), „*Interaktion dauerhafter Effekte*“.

Beispiel: Der *Altar des Pantheons* ist ein Artefakt ohne farbigem Manasymbol in seinen Kosten und hat eine Fähigkeit, die besagt „Deine Hingabe zu jeder Farbe und jeder Kombination von Farben ist um eins erhöht.“ *Purphoros, Gott der Schmiede* ist eine bleibende Karte mit den Manakosten  und einer Fähigkeit, die besagt „Solange deine Hingabe zu Rot weniger als fünf beträgt, ist Purphoros keine Kreatur“. Wenn ein Spieler diese beiden bleibenden Karten kontrolliert und eine weitere bleibende Karte, die  kostet, ergibt die Berechnung, dass die Hingabe dieses Spielers zu Rot fünf beträgt, bevor der Typen-ändernde Effekt angewendet wird, und *Purphoros* ist eine Kreatur.

700.6 Der Begriff *historisch* bezieht sich auf ein Objekt, das den Legendar-Obertyp, den Artefakt-Kartentyp oder den Sagen-Untertyp hat.

700.7 Wenn eine Fähigkeit eine Formulierung wie „dieses [etwas]“ benutzt, um ein Objekt zu identifizieren, wobei [etwas] eine Eigenschaft ist, bezieht es sich auf dieses bestimmte Objekt, selbst dann, wenn es zu der Zeit nicht die entsprechende Eigenschaft hat.

Beispiel: Eine Fähigkeit lautet: „Eine Kreatur deiner Wahl erhält +2/+2 bis zum Ende des Zuges. Zerstöre diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments.“ Die Fähigkeit wird das Objekt, dem es +2/+2 gegeben hat, zerstören, auch wenn das Objekt zu Beginn des nächsten Endsegments keine Kreatur mehr ist.

700.8 Manche Karten beziehen sich auf die *Abenteurergruppe* eines Spielers. Eine Abenteurergruppe eines Spielers besteht aus bis zu einer Kleriker-Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert, bis zu einer Krieger-Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert, bis zu einer

Räuber-Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert, und bis zu einer Zauberer-Kreatur, die dieser Spieler kontrolliert.

700.8a Wenn ein Zauberspruch, eine Fähigkeit oder ein Effekt die Anzahl an Kreaturen in der Abenteurergruppe eines Spielers ermitteln muss, wird diese Berechnung vom Spiel automatisch durchgeführt und ergibt eine Zahl zwischen null und vier. Spieler müssen für einen solchen Effekt nicht angeben, welche der Kreaturen, die sie kontrollieren, in ihrer Abenteurergruppe sind.

700.8b Wenn eine Kreatur mehrere Kreaturentypen hat, aufgrund derer sie Mitglied der Abenteurergruppe sein könnte, wird sie nur als Abenteurergruppenmitglied für einen dieser Typen gezählt. Falls es verschiedene Möglichkeiten gibt, die solch eine Kreatur zählen, und diese unterschiedliche Anzahlen an Kreaturen in der Abenteurergruppe eines Spielers ergeben, wird so gezählt, dass das höchste Ergebnis erzielt wird.

700.8c Ein Spieler hat eine *vollständige Abenteurergruppe*, wenn es vier Kreaturen in der Abenteurergruppe dieses Spielers gibt.

700.8d Eine Karte, *Zusammenbleiben*, weist die Spieler an, unter den Kreaturen, die sie kontrollieren, eine Abenteurergruppe zu bestimmen. Um dies zu tun, bestimmt jeder Spieler von jedem in *Regel 708.8* aufgelisteten Kreaturentyp bis zu eine Kreatur dieses Typs, die er kontrolliert.

700.9 Manche Karten beziehen sich auf *modifizierte* Kreaturen. Eine Kreatur ist modifiziert, wenn eine oder mehrere Marken auf ihr liegen (siehe *Regel 122*), wenn sie ausgerüstet ist (siehe *Regel 301.5*) oder wenn sie von einer Aura verzaubert ist, die von dem Beherrscher der Kreatur kontrolliert wird (siehe *Regel 303.4*). Wenn die Fähigkeit einer bleibenden Karten überprüft, ob diese bleibende Karte modifiziert ist, ist die Antwort stets nein, falls die bleibende Karte aktuell keine Kreatur ist.

700.10 Manche Karten beziehen sich auf eine bleibende Karte, „die in diesem Zug aktiviert wurde“. Das bedeutet, dass die bleibende Karte die Quelle einer Fähigkeit war, die in diesem Zug aktiviert wurde, unabhängig davon, ob diese bleibende Karte immer noch diese aktivierte Fähigkeit hat, oder der Spieler, der sie aktiviert hat, noch immer im Spiel ist.

700.11 Manche Effekte beziehen sich darauf, ob ein Spieler „in diesem Zug abgestiegen ist“. Das bedeutet, dass eine Bleibende-Karte-Karte in diesem Zug von irgendwoher auf den Friedhof dieses Spielers gelegt wurde. „Die Anzahl, wie oft [ein Spieler] in diesem Zug abgestiegen ist“ bedeutet „die Zahl der Bleibende-Karte-Karten, die in diesem Zug von irgendwoher auf den Friedhof dieses Spielers gelegt wurden“. In beiden Fällen ist es nicht erforderlich, dass die Bleibende-Karte-Karten, die in diesem Zug auf den Friedhof dieses Spielers gelegt wurden, sich noch immer in diesem Friedhof befinden.

700.12 Der Begriff *Gesetzloser* bezieht sich auf ein Objekt, das den Kreaturentyp Assassine, Hexenmeister, Pirat, Räuber und/oder Söldner hat.

700.12a Manche Karten beziehen sich auf Gesetzlose, die ein Spieler kontrolliert. Für diese Effekte werden nur bleibende Karten berücksichtigt, die Gesetzlose sind, sofern nichts anderes angegeben ist.

700.13 Manche Karten beziehen sich auf *ein Verbrechen begehen*. Ein Spieler begeht ein Verbrechen, sowie er einen Zauberspruch wirkt, eine Fähigkeit aktiviert oder eine ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legt, und dieser Zauberspruch oder Fähigkeit hat mindestens einen Gegner; mindestens eine bleibende Karte, einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit, die ein Gegner kontrolliert; und/oder mindestens eine Karte in dem Friedhof eines Gegners als Ziel.

701. Schlüsselwortaktionen

701.1 Die meisten Aktionen, die im Regeltext einer Karte beschrieben sind, benutzen die deutschen Standarddefinitionen der enthaltenen Verben, aber es werden einige spezialisierte Verben benutzt, deren Bedeutung nicht klar sein mag. Diese „Schlüsselwörter“ sind Spielbegriffe; manchmal fasst Erinnerungstext ihre Bedeutung zusammen.

701.2 Aktivieren

701.2a Eine aktivierte Fähigkeit zu aktivieren bedeutet, sie auf den Stapel zu legen und ihre Kosten zu bezahlen, sodass sie möglicherweise verrechnet wird und ihren Effekt haben wird. Nur der Beherrscher eines Objekts (oder sein Besitzer, falls es keinen Beherrscher hat) kann die aktivierte Fähigkeit des Objekts aktivieren, außer das Objekt sagt ausdrücklich etwas anderes. Ein Spieler kann eine Fähigkeit aktivieren, wenn er Priorität hat. Siehe *Regel 602*, „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

701.3 Anlegen

701.3a Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung an ein Objekt oder einen Spieler anzulegen bedeutet, sie von, wo sie gerade ist, zu nehmen und auf dieses Objekt oder Spieler zu legen. Wenn etwas an eine bleibende Karte im Spiel angelegt ist, ist es üblich, es so zu platzieren, dass es die bleibende Karte physisch berührt. Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung kann nicht an ein Objekt oder einen Spieler angelegt werden, das bzw. den sie nicht verzaubern, ausrüsten bzw. befestigen kann.

701.3b Wenn ein Effekt versucht, eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung an ein Objekt oder einen Spieler anzulegen, an das bzw. den sie nicht angelegt sein kann, bewegt sich die Aura, Ausrüstung oder Befestigung nicht. Wenn ein Effekt versucht, eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung an ein Objekt oder einen Spieler anzulegen, an das bzw. den sie schon angelegt ist, macht der Effekt nichts. Wenn ein Effekt versucht, ein Objekt, das keine Aura, Ausrüstung oder Befestigung ist, an ein anderes Objekt oder einen Spieler anzulegen, macht der Effekt nichts, und das erste Objekt bewegt sich nicht.

701.3c Wenn eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung im Spiel an ein anderes Objekt oder einen anderen Spieler angelegt wird,

erhält die Aura, Ausrüstung oder Befestigung einen neuen Zeitstempel.

701.3d Eine Ausrüstung von einer Kreatur zu „lösen“ bedeutet, sie von dieser Kreatur wegzubewegen, sodass die Ausrüstung im Spiel ist, aber nichts ausrüstet. Sie sollte nicht weiter eine Kreatur berühren. Wenn eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung, die an ein Objekt oder einen Spieler angelegt war, aufhört, an es bzw. ihn angelegt zu sein, zählt dies als „[von diesem Objekt oder Spieler] gelöst werden“; das gilt auch, wenn das Objekt und/oder die Aura, Ausrüstung oder Befestigung das Spiel verlässt, wenn das Objekt die Zone verlässt, in der es war, oder wenn dieser Spieler das Spiel verlässt.

701.4 Wirken

701.4a Einen Zauberspruch zu wirken bedeutet, ihn von der Zone, in der er sich befindet (normalerweise die Hand), zu nehmen, auf den Stapel zu legen und seine Kosten zu bezahlen, sodass er möglicherweise verrechnet wird und seinen Effekt haben wird. Ein Spieler kann einen Zauberspruch wirken, wenn er Priorität hat. Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.

701.4b Eine Karte zu wirken bedeutet, sie als Zauberspruch zu wirken.

701.5 Neutralisieren

701.5a Einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit zu neutralisieren bedeutet, ihn bzw. sie ungültig zu machen, wobei er bzw. sie vom Stapel entfernt wird. Er bzw. sie wird nicht verrechnet und keiner seiner bzw. ihrer Effekte findet statt. Ein neutralisierter Zauberspruch wird in den Friedhof seines Besitzers gelegt.

701.5b Der Spieler, der einen Zauberspruch gewirkt oder eine Fähigkeit aktiviert hat, der bzw. die neutralisiert wurde, bekommt keine „Erstattung“ irgendwelcher Kosten, die er bezahlt hat.

701.6 Erzeugen

701.6a Einen oder mehrere Spielsteine zu erzeugen bedeutet, die angegebene Anzahl an Spielsteinen mit den angegebenen Eigenschaften ins Spiel zu bringen.

701.6b Falls ein Ersatzeffekt auf einen Spielstein, der erzeugt wird, anwendbar ist, wird dieser Effekt angewendet, bevor dauerhafte Effekte berücksichtigt werden, die die Eigenschaften dieses Spielsteins verändern. Falls ein Ersatzeffekt auf einen Spielstein, der ins Spiel kommt, anwendbar ist, wird dieser Effekt angewendet, nachdem dauerhafte Effekte berücksichtigt wurden, die die Eigenschaften dieses Spielsteins verändern.

701.6c Früher wies ein Effekt, der Spielsteine erzeugte, einen Spieler an: „Bringe [diese Spielsteine] ins Spiel“. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie nun diese Spielsteine „erzeugen“.

701.7 Zerstören

701.7a Um eine bleibende Karte zu zerstören, bewege sie von der Im-Spiel-Zone in den Friedhof ihres Besitzers.

701.7b Die einzigen Möglichkeiten, wie eine bleibende Karte zerstört werden kann, sind als Ergebnis eines Effekts, der das Wort „zerstöre“ benutzt, oder als Ergebnis der zustandsbasierten Aktionen, die auf tödlichen Schaden prüfen (siehe [Regel 704.5g](#)) oder Schaden von einer Quelle mit Todesberührung (siehe [Regel 704.5h](#)). Wenn eine bleibende Karte aus einem anderen Grund in den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, wurde sie nicht „zerstört“.

701.7c Ein Regenerationseffekt ersetzt einen Zerstöreffekt. Siehe [Regel 701.15](#), „Regenerieren“.

701.8 Abwerfen

701.8a Um eine Karte abzuwerfen, bewege sie von der Hand ihres Besitzers in seinen Friedhof.

701.8b Standardmäßig erlauben Effekte, die einen Spieler dazu bringen, eine Karte abzuwerfen, dem beeinflussten Spieler, zu wählen, welche Karte abgeworfen wird. Einige Effekte verlangen jedoch einen zufälligen Abwurf oder erlauben einem anderen Spieler, zu wählen, welche Karte abgeworfen wird.

701.8c Wenn eine Karte abgeworfen wird, aber ein Effekt dazu führt, dass sie ohne vorgezeigt zu werden in eine nichtöffentliche Zone statt in den Friedhof ihres Besitzers gelegt wird, gelten alle Werte der Eigenschaften dieser Karte als undefiniert. Wenn auf diese Weise eine Karte abgeworfen wird, um Kosten zu bezahlen, die eine Eigenschaft der abgeworfenen Karte vorschreiben, ist das Bezahlen der Kosten illegal; das Spiel kehrt zum Moment vor dem Bezahlen der Kosten zurück (siehe [Regel 730](#), „Handhabung illegaler Aktionen“).

701.9 Verdoppeln

701.9a Die Stärke und/oder Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erzeugt einen dauerhaften Effekt. Dieser Effekt modifiziert die Stärke und/oder Widerstandskraft dieser Kreatur, aber setzt diese Eigenschaften nicht auf einen bestimmten Wert. Siehe [Regel 613.4c](#).

701.9b Um die Stärke einer Kreatur zu verdoppeln, erhält diese Kreatur +X/+0, wobei X die Stärke dieser Kreatur ist, sowie der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die ihre Stärke verdoppelt, verrechnet wird. Entsprechend gibt ein Effekt, der die

Widerstandskraft einer Kreatur verdoppelt, dieser Kreatur $+0/+X$, wobei X die Widerstandskraft dieser Kreatur ist. Um die Stärke und die Widerstandskraft einer Kreatur zu verdoppeln, erhält diese Kreatur $+X/+Y$, wobei X die Stärke und Y die Widerstandskraft dieser Kreatur ist.

701.9c Falls die Stärke einer Kreatur kleiner als 0 ist, wenn sie verdoppelt wird, bedeutet die Stärke dieser Kreatur zu verdoppeln stattdessen, dass diese Kreatur $-X/-0$ erhält, wobei X die Differenz zwischen 0 und ihrer Stärke ist. Entsprechend erhält eine Kreatur $-0/-X$, falls die Widerstandskraft dieser Kreatur kleiner als 0 ist, wenn sie verdoppelt wird. Falls der Wert einer dieser Eigenschaften negativ ist, aber der andere nicht, wenn beide verdoppelt werden, erhält die Kreatur entsprechend $-X/+Y$ oder $+X/-Y$.

701.9d Um die Lebenspunkte eines Spielers zu verdoppeln, erhält dieser Spieler so viele Lebenspunkte dazu oder verliert so viele Lebenspunkte, dass sein neuer Lebenspunktstand doppelt so hoch ist wie sein aktueller Wert.

701.9e Um die Anzahl an Zählmarken einer bestimmten Sorte auf einem Spieler oder einer Kreatur zu verdoppeln, erhält dieser Spieler bzw. diese bleibende Karte so viele von diesen Zählmarken wie der Spieler bzw. die bleibende Karte bereits hat.

701.9f Um die Menge an Mana eines bestimmten Typs im Manavorrat eines Spielers zu verdoppeln, erzeugt dieser Spieler so viel Mana dieses Typs, wie er bereits hat.

701.10 Austauschen

701.10a Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann zwei Spieler anweisen, etwas (z. B. Lebenspunktstände oder die Kontrolle von zwei bleibenden Karten) als Teil seiner bzw. ihrer Verrechnung auszutauschen. Wenn solch ein Zauberspruch oder solch eine Fähigkeit verrechnet wird, geschieht kein Teil des Austausches, falls nicht der gesamte Austausch vollendet werden kann.

Beispiel: Wenn ein Zauberspruch versucht, die Kontrolle von zwei als Ziel gewählten Kreaturen auszutauschen, aber eine dieser Kreaturen wird zerstört, bevor der Zauberspruch verrechnet wird, macht der Zauberspruch nichts mit der anderen Kreatur.

701.10b Wenn die Kontrolle von zwei bleibenden Karten ausgetauscht wird und falls diese bleibenden Karten von verschiedenen Spielern kontrolliert werden, erhält jeder dieser Spieler gleichzeitig die Kontrolle über die bleibende Karte, die vom anderen Spieler kontrolliert wurde. Falls diese bleibenden Karten andererseits von demselben Spieler kontrolliert werden, macht der Austausch keine Wirkung.

701.10c Wenn Lebenspunktstände ausgetauscht werden, erhält oder verliert jeder Spieler die Anzahl an Lebenspunkten, die nötig sind, um sie dem vorigen Lebenspunktstand des anderen Spielers anzugleichen. Ersatzeffekte können dieses Erhalten und Verlieren modifizieren und ausgelöste Fähigkeiten können durch sie ausgelöst werden. Einem Spieler, der keine Lebenspunkte dazu erhalten kann, kann auf diese Weise kein höherer Lebenspunktstand gegeben werden, und einem Spieler, der keine Lebenspunkte verlieren kann, kann auf diese Weise kein niedrigerer Lebenspunktstand gegeben werden (siehe Regeln 119.7–8).

701.10d Einige Zaubersprüche oder Fähigkeiten können einen Spieler anweisen, Karten in einer Zone mit Karten in einer anderen Zone (z. B. Karten, die ins Exil geschickt wurden, und Karten auf der Hand eines Spielers) auszutauschen. Diese Zaubersprüche und Fähigkeiten funktionieren genauso wie andere „Austausch“-Zaubersprüche und -Fähigkeiten, außer dass sie die Karten nur austauschen können, wenn der Besitzer aller dieser Karten derselbe Spieler ist, und sie können die Karten sogar dann austauschen, wenn eine der Zonen leer ist.

701.10e Wenn eine Karte in eine Zone mit einer Karte in einer anderen Zone ausgetauscht wird, und eine von ihnen ist an ein Objekt angelegt, hört die Karte auf, an dieses Objekt angelegt zu sein, und die andere Karte wird an dieses Objekt angelegt.

701.10f Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, einfach zwei Zonen auszutauschen, und eine dieser Zonen ist leer, werden die Karten in den Zonen immer noch ausgetauscht.

701.10g Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann einen Spieler anweisen, zwei Zahlenwerte auszutauschen. In solch einem Austausch wird jeder Wert gleich dem vorherigen Wert des anderen. Falls einer dieser Werte ein Lebenspunktstand ist, verliert dieser Spieler die notwendige Menge an Lebenspunkten oder erhält diese dazu, um den anderen Wert zu erreichen. Ersatzeffekte können diesen Verlust oder Gewinn modifizieren, und ausgelöste Fähigkeiten können dadurch auslösen. Einem Spieler, der keine Lebenspunkte dazu erhalten kann, kann auf diese Weise kein höherer Lebenspunktstand gegeben werden, und einem Spieler, der keine Lebenspunkte verlieren kann, kann auf diese Weise kein niedrigerer Lebenspunktstand gegeben werden (siehe Regeln 119.7–8). Falls einer dieser Werte eine Stärke oder Widerstandskraft ist, wird ein dauerhafter Effekt erzeugt, der die Stärke oder Widerstandskraft auf den anderen Wert setzt (siehe Regel 613.4b). Diese Regel gilt nicht für Zaubersprüche und Fähigkeiten, die die Stärke und Widerstandskraft einer Kreatur vertauschen.

701.10h Eine Karte (*Exchange of Words*) weist einen Spieler an, die Textboxen von zwei Objekten auszutauschen. Dies erzeugt einen Text-ändernden Effekt (siehe Regel 612, „Text-ändernde Effekte“). Bei einem solchen Austausch wird der Regeltext jedes dieser Objekte zu dem früheren Regeltext des anderen.

701.11 Ins Exil schicken

701.11a Um ein Objekt ins Exil zu schicken, bewege es von der Zone, in der es sich befindet, in die Exil-Zone. Siehe Regel 406, „Exil“.

701.12 Kämpfen

701.12a Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann eine Kreatur anweisen, gegen eine andere Kreatur zu kämpfen. Jede dieser Kreaturen fügt der anderen Kreatur Schaden in Höhe ihrer Stärke zu.

701.12b Falls eine oder beide Kreaturen, die zum Kämpfen angewiesen werden, nicht mehr im Spiel oder keine Kreatur mehr sind, kämpft keine dieser Kreaturen, und es wird kein Schaden zugefügt. Falls eine oder beide Kreaturen illegale Ziele für einen Spruch oder eine Fähigkeit ist, der bzw. die verrechnet wird und sie zum Kämpfen anweist, kämpft keine dieser Kreaturen, und es wird kein Schaden zugefügt.

701.12c Wenn eine Kreatur gegen sich selbst kämpft, fügt sie sich selbst Schaden in doppelter Höhe ihrer Stärke zu.

701.12d Schaden, der während des Kämpfens zugefügt wird, ist kein Kampfschaden.

701.13 Millen

701.13a Ein Spieler millt eine bestimmte Anzahl an Karten, indem er so viele Karten von oben von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof legt.

701.13b Ein Spieler kann nicht mehr Karten millen als sich Karten in seiner Bibliothek befinden. Falls er dazu angewiesen wird, millt er so viele Karten wie möglich. Entsprechend kann ein Spieler keine Kosten bezahlen, wenn zu diesen zählt, mehr Karten zu millen als sich Karten in seiner Bibliothek befinden.

701.13c Ein Effekt, der sich auf die gemillte Karte bezieht, kann die Karte in der Zone finden, in die sie bewegt wurde, sofern es sich dabei um eine öffentliche Zone handelt.

701.13d Falls eine Fähigkeit die Informationen über eine einzelne gemillte Karte überprüft, aber mehr als eine Karte gemillt wurde, bezieht sich die Fähigkeit auf jede der gemillten Karten. Falls diese Fähigkeit nach einer Information über die gemillte Karte fragt, wie eine Eigenschaft oder ein Manabetrag, erhält sie mehrere Antworten. Falls mit diesen Antworten der Wert einer Variablen ermittelt wird, wird die Summe der Antworten verwendet. Falls diese Fähigkeit irgendwelche Aktionen mit „dieser“ Karte durchführt, führt sie diese Aktionen mit jeder der gemillten Karten durch. Falls diese Fähigkeit irgendwelche Aktionen mit „einer“ Karte durchführt, bestimmt der Beherrscher der Fähigkeit, welche Karte betroffen ist.

701.14 Spielen

701.14a Ein Land zu spielen bedeutet, es von der Zone, in der es sich befindet (normalerweise die Hand), ins Spiel zu bringen. Ein Spieler kann ein Land spielen, wenn er Priorität hat, es die Hauptphase seines Zuges ist, der Stapel leer ist und er in diesem Zug kein Land gespielt hat. Ein Land spielen ist eine Sonderaktion (siehe Regel 116), die nicht den Stapel benutzt; es findet einfach statt. Ein Land als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit ins Spiel zu bringen ist nicht das Gleiche wie ein Land zu spielen. Siehe Regel 305, „Länder“.

701.14b Eine Karte zu spielen bedeutet, sie als Land zu spielen oder als Zauberspruch zu wirken, je nachdem, was zutrifft.

701.14c Manche Effekte weisen einen Spieler an, mit einem geänderten Aspekt des Spiels zu „spielen“, so wie „Spiele mit der obersten Karte deiner Bibliothek offen.“ „Spielen“ in diesem Sinne bedeutet, das *Magic*-Spiel zu spielen.

701.14d Früher wurde die Aktion, einen Zauberspruch zu wirken oder eine Karte als Zauberspruch zu wirken, auf Karten „einen Zauberspruch oder eine Karte spielen“ genannt. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „einen Zauberspruch oder eine Karte wirken“.

701.14e Früher wurde die Aktion, eine aktivierte Fähigkeit zu benutzen, auf Karten „eine Fähigkeit spielen“ genannt. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „eine Fähigkeit aktivieren“.

701.15 Regenerieren

701.15a Wenn der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit, der bzw. die verrechnet wird, eine bleibende Karte regeneriert, erschafft er bzw. sie einen Ersatzeffekt, der die bleibende Karte das nächste Mal in diesem Zug beschützt, wenn sie zerstört werden würde. „Regeneriere [bleibende Karte]“ bedeutet in diesem Fall „Das nächste Mal, wenn [bleibende Karte] in diesem Zug zerstört werden würde, entferne stattdessen allen Schaden, der für sie notiert wurde, und ihr Beherrscher tappt sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“

701.15b Wenn der Effekt einer statischen Fähigkeit eine bleibende Karte regeneriert, ersetzt er die Zerstörung jedes Mal, wenn die bleibende Karte zerstört werden würde, mit einem alternativen Effekt. „Regeneriere [bleibende Karte]“ bedeutet in diesem Fall „Entferne stattdessen allen Schaden, der für [bleibende Karte] notiert wurde, und ihr Beherrscher tappt sie. Falls sie eine angreifende oder blockende Kreatur ist, entferne sie aus dem Kampf.“

701.15c Weder das Aktivieren einer Fähigkeit, die ein Regenerationsschild generiert, noch das Wirken eines Zauberspruchs, der ein Regenerationsschild generiert, ist das Gleiche wie das Regenerieren einer bleibenden Karte. Effekte, die besagen, dass eine bleibende Karte nicht regeneriert werden kann, verbieten nicht, dass solche Fähigkeiten aktiviert oder solche Zaubersprüche gewirkt werden können; sie sorgen vielmehr dafür, dass die Regenerationsschilder nicht angewendet werden.

701.16 Offen vorzeigen

701.16a Um eine Karte offen vorzuzeigen, zeige diese Karte allen Spielern für eine kurze Zeit. Wenn ein Effekt dazu führt, dass eine Karte offen vorgezeigt wird, bleibt diese Karte solange offen sichtbar, wie es nötig ist, um die Teile des Effekts durchzuführen, für die die Karte relevant ist. Wenn die Kosten, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren, beinhalten, eine Karte offen vorzuzeigen, oder wenn die Karte offen vorgezeigt wird, weil eine Fähigkeit aus einer nichtöffentlichen Zone aktiviert wird (siehe [Regel 602.2a](#)), bleibt die Karte von dem Zeitpunkt, an dem der Zauberspruch oder die Fähigkeit angesagt wird, bis er bzw. sie den Stapel verlässt, offen. Falls durch das Vorzeigen einer Karte eine ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird, bleibt die Karte solange offen sichtbar, bis die ausgelöste Fähigkeit den Stapel verlässt. Falls die ausgelöste Fähigkeit das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, nicht auf den Stapel gelegt wird, hört die Karte auf, offen sichtbar zu sein.

701.16b Eine Karte offen vorzuzeigen führt nicht dazu, dass sie die Zone verlässt, in der sie sich befindet.

701.16c Wenn Karten in der Bibliothek eines Spielers gemischt oder anderweitig in eine neue Reihenfolge gebracht werden, werden alle vorgezeigten Karten, die neu angeordnet werden, zu neuen Objekten und hören auf, vorgezeigt zu werden.

701.16d Manche Effekte weisen einen Spieler an, sich eine oder mehrere Karten anzuschauen. Eine Karte anzuschauen folgt den gleichen Regeln wie eine Karte offen vorzuzeigen, außer dass die Karte nur dem angegebenen Spieler vorgezeigt wird.

701.17 Opfern

701.17a Um eine bleibende Karte zu opfern, bewegt ihr Beherrscher sie von der Im-Spiel-Zone direkt in den Friedhof ihres Besitzers. Ein Spieler kann nichts opfern, das keine bleibende Karte ist, und nichts, das eine bleibende Karte ist, die er nicht kontrolliert. Das Opfern einer bleibenden Karte zerstört sie nicht, sodass Regeneration und andere Effekte, die Zerstörungen ersetzen, diese Aktion nicht beeinflussen können.

701.18 Hellsicht

701.18a „Mache Hellsicht N“ bedeutet, sich die obersten N Karten seiner Bibliothek anzuschauen, dann eine beliebige Anzahl davon in beliebiger Reihenfolge unter diese Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge auf diese Bibliothek zu legen.

701.18b Falls ein Spieler angewiesen wird, Hellsicht 0 zu machen, findet kein Hellsicht-Ereignis statt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler Hellsicht anwendet, werden nicht ausgelöst.

701.18c Falls mehrere Spieler gleichzeitig Hellsicht machen, schauen sich diese Spieler die obersten Karten ihrer Bibliothek gleichzeitig an. Die Spieler entscheiden dann in der Aktiver-Spieler-Inaktiver-Spieler-Reihenfolge (siehe [Regel 101.4](#)), wohin diese Karten bewegt werden sollen, und bewegen anschließend die Karten gleichzeitig.

701.18d Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler Hellsicht anwendet, wird ausgelöst, nachdem der in [Regel 701.18a](#) beschriebene Prozess abgeschlossen ist, auch falls einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.19 Durchsuchen

701.19a Um eine Zone nach einer Karte zu durchsuchen, schaue dir alle Karten in dieser Zone an (auch wenn es sich um eine nichtöffentliche Zone handelt) und finde eine Karte, die zu der angegebenen Beschreibung passt.

701.19b Wenn ein Spieler eine nichtöffentliche Zone nach Karten einer gegebenen Qualität durchsucht, so wie eine Karte mit einem bestimmten Kartentyp oder einer bestimmten Farbe, ist der Spieler nicht gezwungen einige oder alle diese Karten zu finden, selbst wenn es sie in dieser Zone gibt.

Beispiel: *Sorgfältige Zerstörung* besagt „Schicke ein Artefakt deiner Wahl ins Exil. Durchsuche den Friedhof, die Hand und die Bibliothek ihres Beherrschers nach allen Karten mit dem gleichen Namen wie dieses Artefakt und schicke sie ins Exil. Dieser Spieler mischt anschließend seine Bibliothek.“ Ein Spieler wirkt *Sorgfältige Zerstörung* mit *Verborgenes Wissen* als Ziel (ein Artefakt). Der Beherrscher von *Verborgenes Wissen* hat noch ein *Verborgenes Wissen* im Friedhof und zwei weitere in seiner Bibliothek. Der Beherrscher der *Sorgfältigen Zerstörung* muss das *Verborgene Wissen* im Friedhof finden, aber kann sich aussuchen, keins, eins oder zwei *Verborgenes Wissen* in der Bibliothek zu finden.

701.19c Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine nichtöffentliche Zone nach Karten zu durchsuchen, die einer undefinierten Qualität entsprechen, kann dieser Spieler diese Zone durchsuchen, kann aber keine Karten finden.

Beispiel: *Lobotomie* besagt „Ein Spieler deiner Wahl zeigt die Karten auf seiner Hand offen vor. Du bestimmst eine Karte davon, die kein Standardland ist. Durchsuche den Friedhof, die Karten auf der Hand und die Bibliothek dieses Spielers nach allen Karten mit demselben Namen wie die bestimmte Karte und schicke sie alle ins Exil. Dieser Spieler mischt anschließend seine Bibliothek.“ Falls der gewählte Spieler keine Karten auf der Hand hat, wenn die *Lobotomie* verrechnet wird, durchsucht der Spieler, der die *Lobotomie* gewirkt hat, die angegebenen Zonen, aber schickt keine Karten ins Exil.

701.19d Wenn ein Spieler eine nichtöffentliche Zone einfach nach einer Anzahl an Karten durchsucht, so wie „eine Karte“ oder „drei Karten“, muss dieser Spieler so viele Karten finden (oder so viele wie möglich, wenn die Zone nicht genügend Karten enthält).

701.19e Falls der Effekt, der die Durchsuchen-Anweisung enthält, keine Anweisung zum Vorzeigen der gefundenen Karte(n) enthält, werden sie nicht vorgezeigt.

701.19f Falls das Durchsuchen einer Zone ersetzt wird durch das Durchsuchen eines Teils dieser Zone, werden alle übrigen Anweisungen, die sich auf das Durchsuchen der Zone beziehen, weiterhin ausgeführt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Bibliothek durchsucht wird, werden ausgelöst.

Beispiel: *Avior-Gedankenzensor* besagt unter anderem: „Falls ein Gegner eine Bibliothek durchsuchen würde, durchsucht er stattdessen die obersten vier Karten dieser Bibliothek.“ *Erfahrener Erforscher* besagt: „Wenn der Erfahrene Erforscher stirbt, kann jeder Spieler seine Bibliothek nach bis zu zwei Standardlandkarten durchsuchen und sie ins Spiel bringen. Danach mischt jeder Spieler, der auf diese Weise seine Bibliothek durchsucht hat, diese.“ Ein Gegner, der aufgrund der Fähigkeit vom *Erfahrenen Erforscher* die obersten vier Karten seiner Bibliothek durchsucht hat, mischt seine gesamte Bibliothek.

701.19g Falls ein Effekt einem Spieler die Möglichkeit gibt, eine Zone zu durchsuchen und zusätzliche Aktionen mit den Karten durchzuführen, die in dieser Zone gefunden wurden, kann der Spieler sich entscheiden, die Zone zu durchsuchen, auch wenn die zusätzlichen Aktionen illegal oder unmöglich sind.

701.19h Ein Effekt kann einen Spieler mehr als einmal anweisen, eine Bibliothek nach einer oder mehreren Karten zu durchsuchen, bevor ein Spieler angewiesen wird, diese Bibliothek zu mischen. Das ist das Gleiche wie eine einzelne Anweisung für diesen Spieler, diese Bibliothek nach all diesen Karten zu durchsuchen. Der Spieler durchsucht diese Bibliothek nur einmal.

701.19i Falls mehrere Spieler gleichzeitig suchen, schaut sich jeder dieser Spieler die jeweiligen Karten gleichzeitig an, und dann entscheiden die Spieler in der Aktiver-Spieler-Inaktiver-Spieler-Reihenfolge (siehe Regel 101.4), welche Karte sie finden.

701.19j Wenn ein Spieler angewiesen wird, außerhalb des Spiels nach einer Karte zu suchen, kann dieser Spieler eine geeignete Karte, die er besitzt, von außerhalb des Spiels wählen.

701.20 Mischen

701.20a Um eine Bibliothek oder einen verdeckten Haufen von Karten zu mischen, ordne sie zufällig an, sodass kein Spieler ihre Reihenfolge kennt.

701.20b Manche Effekte weisen einen Spieler an, eine Bibliothek nach einer oder mehreren Karten zu durchsuchen, die Bibliothek zu mischen, und dann einige oder alle gefundenen Karten in eine andere Zone oder an eine bestimmte Position in dieser Bibliothek zu legen. In diesen Fällen werden die gefundenen Karten nicht mitgemischt, auch wenn sie sich zu diesem Zeitpunkt noch immer in der Bibliothek befinden. Vielmehr werden alle Karten der Bibliothek außer diesen Karten gemischt. Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine Bibliothek gemischt wird, werden trotzdem ausgelöst. Siehe auch Regel 401, „Bibliothek“.

701.20c Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringen würde, ein oder mehrere bestimmte Objekte in eine Bibliothek zu mischen, wird diese Bibliothek auch dann gemischt, wenn sich keins dieser Objekte in der Zone befindet, in der es erwartet wird, oder wenn ein Effekt dazu führt, dass alle diese Objekte in eine andere Zone bewegt werden oder in der Zone bleiben, in der sie sich gerade befinden.

Beispiel: Die *Arglist* besagt unter anderem „Wenn die Arglist von egal woher in einen Friedhof gelegt wird, mische sie in die Bibliothek ihres Besitzers.“ Sie wird in einen Friedhof gelegt, und ihre Fähigkeit wird ausgelöst, dann schickt ein Spieler sie in Reaktion darauf ins Exil. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, wird die Bibliothek gemischt.

Beispiel: Der *Zenit der Schwarzen Sonne* besagt u. a. „Mische den Zenit der Schwarzen Sonne in die Bibliothek seines Besitzers.“ Der *Zenit der Schwarzen Sonne* befindet sich in einem Friedhof, hat Rückblende erhalten (beispielsweise durch *Wiedergewinnen*) und wird von diesem Friedhof gewirkt. Der *Zenit der Schwarzen Sonne* wird ins Exil geschickt, und die Bibliothek seines Besitzers wird gemischt.

701.20d Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringen würde, einen Satz von Objekten in eine Bibliothek zu mischen, wird diese Bibliothek auch dann gemischt, wenn der Satz keine Objekte enthält.

Beispiel: Der *Lehmboden-Schamane* besagt „Wenn der Lehmboden-Schamane ins Spiel kommt, mischt ein Spieler deiner Wahl eine beliebige Anzahl Karten deiner Wahl aus seinem Friedhof in seine Bibliothek.“ Er kommt ins Spiel, seine Fähigkeit wird ausgelöst, und keine Karten werden als Ziel gewählt. Wenn die Fähigkeit verrechnet wird, muss der angezielte Spieler trotzdem seine Bibliothek mischen.

701.20e Wenn ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler eine Bibliothek mischt, die null oder eine Karte enthält, werden Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine Bibliothek gemischt wird, trotzdem ausgelöst.

701.20f Wenn zwei oder mehr Effekte dazu führen, dass eine Bibliothek mehrfach zur gleichen Zeit gemischt wird, werden Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine Bibliothek gemischt wird, entsprechend oft ausgelöst.

701.20g Falls ein Effekt dazu führen würde, dass ein Spieler eine Bibliothek zur gleichen Zeit mischt wie ein Objekt an eine bestimmte Position in dieser Bibliothek gebracht würde, ist das Ergebnis eine gemischte Bibliothek, deren Karten zufällig angeordnet sind, bis auf das Objekt, das sich an der angegebenen Position befindet.

Beispiel: *Nachtstahl-Koloss* und *Verfluchter Zombie* werden gleichzeitig aus dem Spiel auf den Friedhof eines Spielers gelegt. Der *Nachtstahl-Koloss* besagt unter anderem „Falls der Nachtstahl-Koloss von egal woher auf einen Friedhof gelegt würde, zeige den Nachtstahl-Koloss offen vor und mische ihn stattdessen in die Bibliothek seines Besitzers.“ Der *Verfluchte Zombie* besagt „Falls der Verfluchte Zombie sterben würde, lege ihn stattdessen oben auf die Bibliothek seines Besitzers.“ Der Spieler mischt den

Nachtstahl-Koloss in seine Bibliothek und legt den *Verfluchten Zombie* oben drauf.

701.21 Tappen und Enttappen

701.21a Um eine bleibende Karte zu tappen, drehe sie aus einer aufrechten Position seitwärts. Nur ungetappte bleibende Karten können getappt werden.

701.21b Um eine bleibende Karte zu enttappen, drehe sie aus einer seitwärtigen Position zurück zu ihrer aufrechten Position. Nur getappte bleibende Karten können enttapt werden.

701.22 Schicksal besiegeln

701.22a „Mache Schicksal besiegeln N“ bedeutet, sich die obersten N Karten der Bibliothek eines Gegners anzuschauen, dann eine beliebige Anzahl davon in beliebiger Reihenfolge unter diese Bibliothek und den Rest in beliebiger Reihenfolge auf diese Bibliothek zu legen.

701.23 Fehden

701.23a Um zu fehdern, deckt ein Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Dieser Spieler kann die Karte dann unter seine Bibliothek legen.

701.23b „Befehde dich mit einem Gegner“ bedeutet „Wähle einen Gegner. Du und jener Gegner fehdet beide.“

701.23c Alle fehdenden Spieler decken die oberste Karte ihrer Bibliothek gleichzeitig auf. Die Spieler entscheiden dann in der Aktiver-Spieler-Inaktiver-Spieler-Reihenfolge (siehe Regel 101.4), wohin diese Karten bewegt werden sollen, und bewegen anschließend die Karten gleichzeitig.

701.23d Ein Spieler gewinnt eine Fehde, wenn der Spieler eine Karte mit höherem Manabetrag aufdeckt als alle anderen in dieser Fehde aufgedeckten Karten.

701.24 Weltenwandern

701.24a Ein Spieler kann nur während einer Partie „Weltenjagd“ weltenwandern. Nur der Weltenbeherrscher kann weltenwandern. Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.

701.24b Zum Weltenwandern werden alle aufgedeckte Weltenkarten und Phänomenkarten verdeckt unter das Weltenkarten-Deck ihres Besitzers gelegt, dann nimmst du die oberste Karte von deinem Weltenkarten-Deck und deckst sie auf.

701.24c Ein Spieler kann aufgrund der „Weltenwanderer-Fähigkeit“ weltenwandern (siehe Regel 311.6), weil der Besitzer einer aufgedeckten Weltenkarte oder Phänomenkarte das Spiel verlässt (siehe Regel 901.9), oder weil die ausgelöste Fähigkeit einer Phänomenkarte den Stapel verlässt (siehe Regel 704.6f). Fähigkeiten können auch einen Spieler zum Weltenwandern anweisen.

701.24d Die Weltenkarte, die aufgedeckt wird, ist die Welt, zu der der Spieler hin weltenwandert. Die Weltenkarte, die verdeckt wird oder das Spiel verlässt, ist die Welt, von der der Spieler fort weltenwandert. Entsprechend verhält es sich mit Phänomenen.

701.25 Schmieden

701.25a Nur ein Komplott kann geschmiedet werden, und nur während einer Partie „Erzfeind“. Nur der Erzfeind kann ein Komplott schmieden. Siehe Regel 314, „Komplottkarten“ und Regel 904, „Erzfeind“.

701.25b Um einen Komplott zu schmieden, bewege die Komplottkarte von deinem Komplott-Deck, falls sie sich oben auf deinem Komplott-Deck befindet, und decke sie auf, falls sie nicht aufgedeckt ist. Dieser Komplott gilt als geschmiedet, auch wenn keine dieser Aktionen mit ihm durchgeführt wurden.

701.25c Es kann immer nur ein Komplott auf einmal geschmiedet werden. Wenn ein Spieler angewiesen wird, mehrere Komplote zu schmieden, schmiedet dieser Spieler entsprechend oft einzelne Komplote.

701.26 Fallenlassen

701.26a Nur eine aufgedeckte Komplottkarte kann fallengelassen werden, und nur während einer Partie „Erzfeind“. Siehe Regel 314, „Komplottkarten“ und Regel 904, „Erzfeind“.

701.26b Um einen Komplott fallenzulassen, verdecke die Komplottkarte und lege sie unter das Komplott-Deck seines Besitzers.

701.27 Wucherung

701.27a Wucherung bedeutet, eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten und/oder Spielern bestimmen, auf denen Marken liegen, und dann jeder bzw. jedem eine weitere Marke geben von jeder Sorte, die diese bleibende Karte bzw. dieser Spieler bereits hat.

701.27b In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie haben die Spieler eines Teams gemeinsame Giftmarken. Falls mehr als ein Spieler eines Teams auf diese Weise bestimmt wird, erhält nur ein Spieler eine weitere Giftmarke. Der Spieler, der Wucherung durchführt, bestimmt, welcher Spieler das ist. Siehe Regel 810, „Variante Zweiköpfiger Riese“.

701.28 Transformieren

701.28a Um eine bleibende Karte zu transformieren, drehe sie herum, sodass ihre andere Seite oben liegt. Nur transformierende Spielsteine und bleibende Karten, die durch transformierende doppelseitige Karten repräsentiert werden, können transformieren. (Siehe Regel 712, „Doppelseitige Karten“.)

701.28b Auch wenn das Transformieren den gleichen physischen Bewegungsablauf benutzt wie das Verdecken oder Aufdecken einer bleibenden Karte, handelt es sich um verschiedene Spielaktionen. Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine bleibende Karte verdeckt wird, werden nicht ausgelöst, wenn diese bleibende Karte transformiert wird, und so weiter.

701.28c Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu transformieren, die nicht durch einen transformierenden Spielstein oder eine transformierende doppelseitige Karte repräsentiert wird, passiert nichts.

701.28d Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu transformieren, und die Seite, auf die diese bleibende Karte transformieren würde, durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite dargestellt wird, oder ist ein transformierender Spielstein, der mit einer Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite erzeugt wurde, passiert nichts.

701.28e Manche ausgelöste Fähigkeiten lösen aus, wenn ein Objekt „in (ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft) transformiert“. Eine solche Fähigkeit wird ausgelöst, wenn das Objekt entweder transformiert oder konvertiert wird (siehe Regel 701.50) und danach die angegebene Eigenschaft hat.

701.28f Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die keine verzögert-ausgelöste Fähigkeit dieser bleibenden Karte ist, versucht, diese bleibende Karte zu transformieren, tut sie das nur, wenn sie nicht transformiert oder konvertiert wurde, seit die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde. Falls eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte versucht, diese bleibende Karte zu transformieren, tut sie das nur, wenn sie nicht transformiert oder konvertiert wurde, seit diese verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde. In beiden Fällen wird eine Anweisung, die bleibende Karte zu transformieren oder zu konvertieren, ignoriert, falls dies bereits geschehen ist.

701.28g Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten beziehen sich auf eine „transformierte bleibende Karte“. Diese Formulierung bezieht sich auf eine bleibende Karte im Spiel, die eine transformierende doppelseitige Karte oder ein transformierender Spielstein ist, die bzw. der mit der Rückseite nach oben liegt. Eine bleibende Karte, die mit der Vorderseite nach oben liegt, wird niemals als transformierte bleibende Karte angesehen, auch wenn sie zuvor die Rückseite oben hatte.

701.29 Inhaftieren

701.29a Manche Zaubersprüche und Fähigkeiten können eine bleibende Karte inhaftieren. Bis zum nächsten Zug des Beherrschers dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit kann jene bleibende Karte nicht angreifen oder blocken, und ihre aktivierten Fähigkeiten können nicht aktiviert werden.

701.30 Bevölkern

701.30a Bevölkern heißt, einen Kreaturespielstein, den du kontrollierst, zu bestimmen und einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie dieses Kreaturespielsteins ist.

701.30b Falls du keine Kreaturespielsteine kontrollierst, wenn du angewiesen wirst zu bevölkern, erzeugst du keinen Spielstein.

701.31 Monstrum

701.31a „Monstrum N“ bedeutet „Falls diese bleibende Karte nicht monströs ist, lege N +1/+1-Marken auf sie und sie wird monströs.“

701.31b Monströs ist eine Bezeichnung ohne regeltechnische Bedeutung, die lediglich als Markierung dient, welche von der Monstrum-Aktion und anderen Zaubersprüchen und Fähigkeiten identifiziert werden kann. Nur bleibende Karten können monströs sein oder werden. Sobald eine bleibende Karte monströs geworden ist, bleibt sie monströs, bis sie das Spiel verlässt. Monströs ist weder eine Fähigkeit noch ein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

701.31c Falls die Fähigkeit einer bleibenden Karte einen Spieler anweist „Monstrum X“ durchzuführen, können sich andere Fähigkeiten dieser bleibenden Karte ebenfalls auf X beziehen. Der Wert von X in diesen Fähigkeiten entspricht dem Wert von X zu dem Zeitpunkt, an dem die bleibende Karte monströs wurde.

701.32 Abstimmen

701.32a Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten weisen Spieler an, für eine Auswahl aus einer Liste von Optionen abzustimmen, um einen Aspekt des Effekts dieses Zauberspruchs oder dieser Fähigkeit zu ermitteln. Um abzustimmen, bestimmt jeder Spieler eine Auswahl, beginnend mit einem bestimmten Spieler und dann weiter in Zugreihenfolge.

701.32b Die auszuwählenden Optionen können Objekte sein, Wörter ohne Regelbedeutung, die jeweils mit einem anderen Effekt verbunden sind, oder andere Variablen, die maßgeblich sind für die Verrechnung des Zauberspruchs oder der Fähigkeit.

701.32c Falls der Text eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit sich auf „Abstimmen“ bezieht, bezieht er sich nur auf eine tatsächliche Abstimmung und nicht auf irgendeinen Zauberspruch oder eine Fähigkeit, der bzw. die Spieler dazu veranlasst, eine

Auswahl oder Entscheidung zu treffen, ohne das Wort „Abstimmen“ zu verwenden.

701.32d Falls ein Effekt einem Spieler mehrere Stimmen gibt, werden diese alle zur gleichen Zeit abgegeben wie der Spieler normalerweise abstimmen würde.

701.33 Kräftigung

701.33a „Kräftigung N“ bedeutet „Bestimme eine Kreatur mit der geringsten Widerstandskraft oder der gemeinsam geringsten Widerstandskraft unter den Kreaturen, die du kontrollierst. Lege N +1/+1-Marken auf diese Kreatur.“

701.34 Manifestieren

701.34a Du manifestierst eine Karte, indem du sie verdeckst. Sie wird zu einer verdeckten 2/2-Kreaturenkarte ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Bringe diese Karte verdeckt ins Spiel. Diese bleibende Karte ist eine manifestierte bleibende Karte, solange sie verdeckt bleibt. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festlegt, gilt, solange die Karte verdeckt ist, und endet, sobald sie aufgedeckt wird.

701.34b Jederzeit wenn du Priorität hast, kannst du eine manifestierte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufdecken. Dies ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe [Regel 116.2b](#)). Um dies zu tun, zeigst du allen Spielern, dass die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, eine Kreaturenkarte ist, und welche Manakosten sie hat, bezahlst diese Kosten und deckst dann die bleibende Karte auf. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festgelegt hat, als sie verdeckt war, endet, und sie erhält ihre normalen Eigenschaften zurück. (Falls die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, keine Kreaturenkarte ist oder keine Manakosten hat, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.)

701.34c Falls eine Karte mit Morph manifestiert wird, kann der Beherrscher den in [Regel 702.37e](#) beschriebenen Vorgang anwenden, um die verdeckte bleibende Karte mit Morph aufzudecken, oder den oben beschriebenen Vorgang zum Aufdecken einer manifestierten bleibenden Karte.

701.34d Falls eine Karte mit Verkleidung manifestiert wird, kann der Beherrscher den in [Regel 702.168d](#) beschriebenen Vorgang anwenden, um die verdeckte bleibende Karte mit Verkleidung aufzudecken, oder den oben beschriebenen Vorgang zum Aufdecken einer manifestierten bleibenden Karte.

701.34e Falls ein Effekt einen Spieler anweist, mehrere Karten aus seiner Bibliothek zu manifestieren, werden diese Karten einzeln nacheinander manifestiert.

701.34f Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte zu manifestieren, und eine Regel oder ein Effekt dem verdeckten Objekt verbietet, ins Spiel zu kommen, wird die Karte nicht manifestiert. Ihre Eigenschaften bleiben unverändert, und sie bleibt in ihrer vorigen Zone. Falls sie aufgedeckt war, bleibt sie aufgedeckt.

701.34g Falls eine manifestierte bleibende Karte, die durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte repräsentiert wird, aufgedeckt würde, zeigt ihr Beherrscher sie offen vor und lässt sie verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden nicht ausgelöst.

701.34h Siehe [Regel 708](#), „[Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten](#)“ für weitere Informationen.

701.35 Beistand

701.35a „Beistand N“ auf einer bleibenden Karte bedeutet: „Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu N andere Kreaturen deiner Wahl.“ „Beistand N“ auf einem Spontanzauber oder einer Hexerei bedeutet: „Lege je eine +1/+1-Marke auf bis zu N Kreaturen deiner Wahl.“

701.36 Nachforschungen anstellen

701.36a „Stelle Nachforschungen an“ auf einer bleibenden Karte bedeutet: „Erzeuge einen Hinweis-Spielstein. Siehe [Regel 111.10f](#).“

701.37 Verschmelzen

701.37a Verschmelzen ist eine Schlüsselwortaktion, die in einer Fähigkeit auf einer Karte eines Verschmelzen-Paars erscheint. (Siehe [Regel 712](#), „[Doppelseitige Karten](#)“.) Um die zwei Karten eines Verschmelzen-Paars zu verschmelzen, bringe beide mit den Rückseiten nach oben und kombiniere ins Spiel. Die daraus resultierende bleibende Karte ist ein einzelnes Objekt, das durch zwei Karten repräsentiert wird.

701.37b Nur zwei Karten, die zum selben Verschmelzen-Paar gehören, können miteinander verschmolzen werden. Spielsteine, Karten, die keine Verschmelzen-Karten sind, sowie Verschmelzen-Karten, die kein Verschmelzen-Paar bilden, können nicht verschmolzen werden.

701.37c Falls ein Effekt einen Spieler dazu auffordert, Objekte zu verschmelzen, die nicht verschmolzen werden können, bleiben sie in ihrer aktuellen Zone.

Beispiel: Ein Spieler besitzt und kontrolliert die *Mitternächtlichen Grabplünderer* und einen Spielstein, der eine Kopie der

Grabratten ist. Zu Beginn des Kampfes werden beide ins Exil geschickt, aber sie können nicht verschmelzen. Die *Mitternächtlichen Grabplünderer* bleiben im Exil.

701.38 Anstacheln

701.38a Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten können eine Kreatur anstacheln. Bis zum nächsten Zug des Beherrschers des Zauberspruchs oder der Fähigkeit ist diese Kreatur angestachelt.

701.38b Angestachelt ist eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Eine angestachelte Kreatur greift in jeder Kampfphase an, falls möglich, und sie greift einen anderen Spieler an als den Beherrscher der bleibenden Karte, des Zauberspruchs oder der Fähigkeit, die bzw. der dazu geführt hat, dass sie angestachelt ist, falls möglich.

701.38c Eine Kreatur kann von mehreren Spielern angestachelt werden. Dadurch entstehen weitere Anforderungen für den Kampf.

701.38d Nachdem ein Spieler eine Kreatur angestachelt hat, hat es keinen weiteren Effekt, wenn der gleiche Spieler sie noch einmal anstachelt. Dadurch entstehen keine weiteren Anforderungen für den Kampf.

701.39 Erschöpfen

701.39a Um eine bleibende Karte zu erschöpfen, entscheidest du, dass sie während deines nächsten Enttappsegments nicht enttappt.

701.39b Eine bleibende Karte kann erschöpft werden, auch wenn sie nicht getappt ist oder sie bereits in einem Zug erschöpft wurde. Falls du eine bleibende Karte mehr als einmal vor deinem nächstem Enttappsegment erschöpfst, enden alle Effekte, die sie nicht enttappen lassen, im selben Enttappsegment.

701.39c Ein Objekt, das sich nicht im Spiel befindet, kann nicht erschöpft werden.

701.39d „Du kannst [diese Kreatur] erschöpfen, sowie sie angreift“ sind optionale Kosten zum Angreifen (siehe [Regel 508.1g](#)). Manche Objekte mit dieser statischen Fähigkeit haben eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, „wenn du dies tust“, die im gleichen Absatz steht. Diese Fähigkeiten sind verbunden. (Siehe [Regel 607.2h](#).)

701.40 Erkunden

701.40a Einige Fähigkeiten weisen eine bleibende Karte dazu an, zu erkunden. Um dies zu tun, deckt der Beherrscher jener bleibenden Karte die oberste Karte seiner Bibliothek auf. Falls auf diese Weise eine Länderkarte aufgedeckt wird, nimmt der Spieler diese Karte auf seine Hand. Anderenfalls legt der Spieler eine +1/+1-Marke auf die erkundende bleibende Karte und kann die aufgedeckte Karte auf seinen Friedhof legen.

701.40b Eine bleibende Karte „erkundet“, nachdem der Vorgang, der in [Regel 701.40a](#) beschrieben wird, abgeschlossen ist, auch falls einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.40c Falls eine bleibende Karte die Zone wechselt, bevor ein Effekt dazu führt, dass sie erkundet, werden ihre zuletzt bekannten Informationen verwendet, um zu ermitteln, welches Objekt erkundet hat und wer es kontrolliert hat.

701.41 Zusammenbauen

701.41a Zusammenbauen ist eine Schlüsselwortaktion in der Edition *Unstable*, die Geräte ins Spiel bringt. Außerhalb von Karten mit silbernem Rand bezieht sich nur eine Karte (*Boss der Dampfpfeitscher*) auf das Zusammenbauen von Geräten. Karten und Mechaniken aus der Edition *Unstable* sind nicht in diesem Regelwerk enthalten. Siehe die FAQ zu *Unstable* für weitere Informationen.

701.42 Überwachen

701.42a „Überwachen N“ anzuwenden bedeutet, dass du dir die obersten N Karten deiner Bibliothek anschaust und dann eine beliebige Anzahl davon auf deinen Friedhof und den Rest in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek legst.

701.42b Falls ein Effekt es dir erlaubt, während der Anwendung von Überwachen zusätzliche Karten anzuschauen, zählen diese Karten zu den Karten, die du auf deinen Friedhof und in beliebiger Reihenfolge oben auf deine Bibliothek legen kannst.

701.42c Wenn ein Spieler angewiesen wird, Überwachen 0 anzuwenden, findet kein Überwachen-Ereignis statt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, immer wenn ein Spieler Überwachen anwendet, werden nicht ausgelöst.

701.42d Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler Überwachen anwendet, wird ausgelöst, nachdem der in [Regel 701.42a](#) beschriebene Prozess abgeschlossen ist, auch falls einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.43 Adaptieren

701.43a „Adaptieren N“ bedeutet „Falls keine +1/+1-Marken auf dieser bleibenden Karte liegen, lege N +1/+1-Marken auf sie.“

701.44 Aufmarsch

701.44a „Aufmarsch [Untertyp] N“ bedeutet „Falls du keine Armee-Kreatur kontrollierst, erzeuge einen 0/0 schwarzen [Untertyp]-Armee-Kreaturespielstein. Bestimme eine Armee-Kreatur, die du kontrollierst. Lege N +1/+1-Marken auf jene Kreatur. Falls es kein [Untertyp] ist, wird es zu [Untertyp] zusätzlich zu seinen sonstigen Typen.“

701.44b Ein Spieler „hat Aufmarsch angewendet“, nachdem der in [Regel 701.44a](#) beschriebene Prozess durchgeführt wurde, auch wenn manche oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.44c Die Formulierungen „die Armee, auf die du Aufmarsch angewendet hast“ und „die aufmarschierte Armee“ beziehen sich auf die Kreatur, die du bestimmt hast, unabhängig davon, ob sie Marken erhalten hat oder nicht.

701.44d Einige ältere Karten wurden mit „Aufmarsch N“ ohne Angabe eines Untertyps gedruckt. Diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „Zombie-Aufmarsch N“.

701.45 Lerne eine Lektion

701.45a „Lerne eine Lektion“ bedeutet „Du kannst eine Karte abwerfen. Falls du dies tust, ziehe eine Karte. Falls du keine Karte abgeworfen hast, kannst du eine Lektion-Karte von außerhalb der Partie, die du besitzt, offen vorzeigen und auf deine Hand nehmen.“

701.46 Wage dich ins Gewölbe

701.46a Falls ein Spieler angewiesen wird, sich ins Gewölbe zu wagen, während sich keine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet, bestimmt er eine Gewölbekarte von außerhalb der Partie, die er besitzt, und legt sie in die Kommandozone. Er platziert seine Wagnis-Marke auf den obersten Raum. Siehe [Regel 309](#), „Gewölbe“.

701.46b Falls ein Spieler angewiesen wird, sich ins Gewölbe zu wagen, während seine Wagnis-Marke in einem beliebigen Raum außer dem untersten Raum dieser Gewölbekarte steht, bestimmt er einen nächsten Raum, wobei er der Richtung eines Pfeils folgt, der von dem aktuellen Raum weg zeigt. Falls es mehrere Pfeile gibt, die von dem Raum, in dem sich die Wagnis-Marke dieses Spielers befindet, weg zeigen, bestimmt er einen, dem er folgt. Er bewegt seine Wagnis-Marke in diesen nächsten Raum.

701.46c Falls ein Spieler angewiesen wird, sich ins Gewölbe zu wagen, während seine Wagnis-Marke im untersten Raum einer Gewölbekarte steht, entfernt er diese Gewölbekarte aus der Partie. Dadurch absolviert dieser Spieler dieses Gewölbe (siehe [Regel 309.7](#)). Dann bestimmt er eine geeignete Gewölbekarte von außerhalb der Partie, die er besitzt, legt sie in die Kommandozone und platziert seine Wagnis-Marke auf den obersten Raum dieses Gewölbes.

701.46d „Wage dich in [Eigenschaft]“ ist eine Variante von „Wage dich ins Gewölbe“. Falls ein Spieler zu „Wage dich in [Eigenschaft]“ angewiesen wird, während sich keine Gewölbekarte, die er besitzt, in der Kommandozone befindet, bestimmt er eine Gewölbekarte mit der angegebenen Eigenschaft von außerhalb der Partie, die er besitzt, und legt sie in die Kommandozone. Er platziert seine Wagnis-Marke auf den obersten Raum dieses Gewölbes. Falls er bereits eine Gewölbekarte in der Kommandozone besitzt, folgt er dem normalen Ablauf, um sich ins Gewölbe zu wagen, wie er in [Regeln 701.46b–c](#) beschrieben wird.

701.47 Intrigieren

701.47a Manche Fähigkeiten weisen eine bleibende Karte an, zu intrigieren. Dazu zieht der Beherrscher dieser bleibenden Karte eine Karte und wirft dann eine Karte ab. Falls auf diese Weise eine Nichtland-Karte abgeworfen wird, legt dieser Spieler eine +1/+1-Marke auf die intrigierende bleibende Karte.

701.47b Eine bleibende Karte „intrigiert“, nachdem der in [Regel 702.47a](#) beschriebene Prozess abgeschlossen ist, auch wenn manche oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.47c Falls eine bleibende Karte die Zonen wechselt, bevor ein Effekt dazu führt, dass sie intrigiert, werden ihre zuletzt bekannten Informationen verwendet, um zu ermitteln, welches Objekt intrigiert hat und wer es kontrolliert hat.

701.47d Falls mehrere bleibende Karten zur gleichen Zeit angewiesen werden, zu intrigieren, bestimmt der erste Spieler in ASIAS-Reihenfolge, der eine oder mehrere dieser bleibenden Karten kontrolliert, eine davon, und sie intrigiert. Falls es dann weitere bleibende Karten im Spiel gibt, die angewiesen wurden, zu intrigieren, und dies noch nicht getan haben, wird dieser Prozess wiederholt.

701.47e „Intrigieren N“ ist eine Variante von Intrigieren. Der Beherrscher der bleibenden Karte zieht N Karten, wirft N Karten ab und legt dann so viele +1/+1-Marken auf die bleibende Karte, wie er Nichtland-Karten abgeworfen hat.

701.48 Eine Attraktion eröffnen

701.48a Ein Spieler kann eine Attraktion nur während eines Spiels eröffnen, in dem dieser Spieler mit einem Attraktionen-Deck spielt (siehe [Regel 717](#), „Attraktionenkarten“).

701.48b Um eine Attraktion zu eröffnen, nimm die oberste Karte deines Attraktionen-Decks, drehe sie mit der Vorderseite nach oben und bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel.

701.48c Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler eine Attraktion eröffnet, wird ausgelöst, wenn dieser Spieler

durch Befolgen der Anweisungen in der vorigen Regel eine Attraktionenkarte ins Spiel bringt. Falls ein Effekt verhindert, dass eine Attraktion ins Spiel kommen kann, oder das Ins-Spiel-Kommen durch ein anderes Ereignis ersetzt, wird diese Fähigkeit nicht ausgelöst.

701.49 Würfele um deine Attraktionen zu besuchen

701.49a Um zu würfeln, um deine Attraktionen zu besuchen, wirf einen sechsseitigen Würfel. Wenn du dann eine oder mehrere Attraktionen kontrollierst, die eine beleuchtete Nummer gleich dem Würfelergebnis haben, wird jede dieser Attraktionen „besucht“, und ihre Besuch-Fähigkeit wird ausgelöst. Siehe Regel 717, „Attraktionenkarten“ und Regel 702.159, „Besuchen“.

701.50 Konvertieren

701.50a Um eine bleibende Karte zu konvertieren, drehe sie herum, sodass ihre andere Seite oben liegt. Dies folgt den Regeln 701.28a–f, 712.9–10 und 712.18. Diese Regeln gelten für das Konvertieren einer bleibenden Karte genauso wie für das Transformieren einer bleibenden Karte.

701.50b Auch wenn das Konvertieren den gleichen physischen Bewegungsablauf benutzt wie das Verdecken oder Aufdecken einer bleibenden Karte, handelt es sich um verschiedene Spielaktionen. Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine bleibende Karte verdeckt wird, werden nicht ausgelöst, wenn diese bleibende Karte konvertiert wird, und so weiter.

701.50c Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu konvertieren, die nicht durch einen transformierenden Spielstein oder eine transformierende doppelseitige Karte repräsentiert wird, passiert nichts.

701.50d Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu konvertieren, und die Seite, auf die diese bleibende Karte konvertieren würde, durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite dargestellt wird, oder ist ein transformierender Spielstein, der mit einer Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite erzeugt wurde, passiert nichts.

701.50e Falls eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte, die keine verzögert-ausgelöste Fähigkeit dieser bleibenden Karte ist, versucht, diese bleibende Karte zu konvertieren, tut sie das nur, wenn sie nicht konvertiert oder transformiert wurde, seit die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde. Falls eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit einer bleibenden Karte versucht, diese bleibende Karte zu konvertieren, tut sie das nur, wenn sie nicht konvertiert oder transformiert wurde, seit diese verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt wurde. In beiden Fällen wird eine Anweisung, die bleibende Karte zu transformieren oder zu konvertieren, ignoriert, falls dies bereits geschehen ist.

701.50f Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit besagt, dass eine bleibende Karte nicht transformieren kann, kann diese bleibende Karte auch nicht konvertiert werden.

701.51 Inkubieren

701.51a Um Inkubieren N anzuwenden, erzeuge einen Inkubator-Spielstein, der mit N +1/+1-Marken ins Spiel kommt. Siehe Regel 111.10i

701.51b Ein Inkubator-Spielstein ist ein transformierender doppelseitiger Spielstein. Seine Vorderseite ist ein farbloses Inkubator-Artefakt mit „2: Transformiere dieses Artefakt.“ Seine Rückseite ist eine farblose 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur mit dem Namen „Phyrexianer-Spielstein“.

701.52 Der Ring führt dich in Versuchung

701.52a Bestimmte Zaubersprüche und Fähigkeiten haben den Text „der Ring führt dich in Versuchung“. Jedes Mal, wenn der Ring dich in Versuchung führt, bestimmst du eine Kreatur, die du kontrollierst. Diese Kreatur wird zu deinem Ringträger, bis eine andere Kreatur zu deinem Ringträger wird oder ein anderer Spieler die Kontrolle über sie erlangt.

701.52b Ringträger ist eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Ein Ringträger zu sein ist kein kopierbarer Wert.

701.52c Falls ein Spieler kein Emblem mit dem Namen Der Ring hat, wenn der Ring ihn in Versuchung führt, erhält er ein Emblem namens Der Ring, bevor er eine Kreatur als den Ringträger bestimmt. Der Ring hat „Dein Ringträger ist legendär und kann nicht von Kreaturen mit größerer Stärke geblockt werden.“ Solange der Ring diesen Spieler zweimal oder öfter in Versuchung geführt hat, hat er „Immer wenn dein Ringträger angreift, ziehe eine Karte und wirf dann eine Karte ab.“ Solange der Ring diesen Spieler dreimal oder öfter in Versuchung geführt hat, hat er „Immer wenn dein Ringträger von einer Kreatur geblockt wird, opfert der Beherrscher der blockenden Kreatur diese am Ende des Kampfes.“ Solange der Ring diesen Spieler viermal oder öfter in Versuchung geführt hat, hat er „Immer wenn dein Ringträger einem Spieler Kampfschaden zufügt, verliert jeder Gegner 3 Lebenspunkte.“

701.52d Manche Fähigkeiten werden ausgelöst „immer wenn der Ring dich in Versuchung führt.“ Der Ring führt einen Spieler in Versuchung, wenn dieser die Aktionen in 701.52a durchgeführt hat, auch falls einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.52e Manche Fähigkeiten prüfen, ob eine Kreatur „dein Ringträger ist“. Für die Zwecke dieser Fähigkeiten ist die Bedingung erfüllt, wenn sich diese Kreatur unter deiner Kontrolle im Spiel befindet und die Ringträger-Bezeichnung hat.

701.53 Vor einem schrecklichen Dilemma stehen

701.53a „[Ein Spieler] steht vor einem schrecklichen Dilemma – [Option A] oder [Option B]“ bedeutet „[Ein Spieler] entscheidet sich für [Option A] oder [Option B]. Dann werden alle Anweisungen der gewählten Option durchgeführt.“

701.53b Wenn ein Spieler vor einem schrecklichen Dilemma steht, kann er sich für eine Option entscheiden, die illegal oder unmöglich ist. In diesem Fall werden von den Anweisungen so viele wie möglich durchgeführt. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 608.2d.

701.53c Ein Ersatzeffekt kann eine Anweisung, vor einem schrecklichen Dilemma zu stehen, durch eine Anweisung ersetzen, mehrmals vor diesem schrecklichen Dilemma zu stehen. In diesem Fall wird der in Regel 701.53a beschriebene Prozess für diesen Spieler entsprechend oft durchgeführt, einzeln nacheinander.

701.53d Wenn mehr als ein Spieler vor einem schrecklichen Dilemma steht, wird der in Regel 701.53a beschriebene Prozess für jeden dieser Spieler einzeln nacheinander in ASRAP-Reihenfolge durchgeführt. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 608.2e.

701.54 Reise durch die Zeit

701.54a Durch die Zeit reisen bedeutet eine beliebige Anzahl an bleibenden Karten, die du kontrollierst, mit einer oder mehreren Zeitmarken und/oder ausgesetzten Karten im Exil, die du besitzt, mit einer oder mehreren Zeitmarken zu bestimmen und auf jedes dieser Objekte eine Zeitmarke legen oder eine Zeitmarke von ihm entfernen. Siehe Regel 702.62, „Aussetzen“.

701.55 Entdeckung

701.55a „Entdeckung N“ bedeutet „Schicke solange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist und deren Manabetrag N oder kleiner ist. Du kannst diese Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des resultierenden Zauberspruchs kleiner oder gleich N ist. Falls du sie nicht wirkst, nimm die Karte auf deine Hand. Lege dann alle übrigen auf diese Weise ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“

701.55b Ein Spieler hat „entdeckt“, nachdem der in Regel 701.55a beschriebene Prozess abgeschlossen wurde, auch wenn einige oder alle dieser Aktionen unmöglich waren.

701.55c Falls die letzte Karte, die in dem in Regel 701.55a beschriebenen Prozess ins Exil geschickt wurde, einen Manabetrag N oder kleiner hat, ist sie die „entdeckte Karte“, unabhängig davon, ob sie gewirkt oder auf die Hand eines Spielers genommen wurde.

701.56 Tarnen

701.56a Du tarnst eine Karte, indem du sie verdeckst. Sie wird zu einer verdeckten 2/2-Kreaturenkarte mit Abwehr 2, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Bringe diese Karte verdeckt ins Spiel. Diese bleibende Karte ist eine getarnte bleibende Karte, solange sie verdeckt bleibt. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festlegt, gilt, solange die Karte verdeckt ist, und endet, sobald sie aufgedeckt wird.

701.56b Jederzeit wenn du Priorität hast, kannst du eine getarnte bleibende Karte, die du kontrollierst, aufdecken. Dies ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe Regel 116.2b). Um dies zu tun, zeigst du allen Spielern, dass die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, eine Kreaturenkarte ist, und welche Manakosten sie hat, bezahlst diese Kosten und deckst dann die bleibende Karte auf. Der Effekt, der ihre Eigenschaften festgelegt hat, als sie verdeckt war, endet, und sie erhält ihre normalen Eigenschaften zurück. (Falls die Karte, die diese bleibende Karte repräsentiert, keine Kreaturenkarte ist oder keine Manakosten hat, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.)

701.56c Falls eine Karte mit Morph getarnt wird, kann der Beherrscher den in Regel 702.37e beschriebenen Vorgang anwenden, um die verdeckte bleibende Karte mit Morph aufzudecken, oder den oben beschriebenen Vorgang zum Aufdecken einer getarnten bleibenden Karte.

701.56d Falls eine Karte mit Verkleidung getarnt wird, kann der Beherrscher den in Regel 702.168d beschriebenen Vorgang anwenden, um die verdeckte bleibende Karte mit Verkleidung aufzudecken, oder den oben beschriebenen Vorgang zum Aufdecken einer getarnten bleibenden Karte.

701.56e Falls ein Effekt einen Spieler anweist, mehrere Karten aus seiner Bibliothek zu tarnen, werden diese Karten einzeln nacheinander getarnt.

701.56f Falls ein Effekt einen Spieler anweist, eine Karte zu tarnen, und eine Regel oder ein Effekt dem verdeckten Objekt verbietet, ins Spiel zu kommen, wird die Karte nicht getarnt. Ihre Eigenschaften bleiben unverändert, und sie bleibt in ihrer vorigen Zone. Falls sie aufgedeckt war, bleibt sie aufgedeckt.

701.56g Falls eine getarnte bleibende Karte, die durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Karte repräsentiert wird, aufgedeckt würde, zeigt ihr Beherrscher sie offen vor und lässt sie verdeckt im Spiel. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden nicht ausgelöst.

701.56h Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“ für weitere Informationen.

701.57 Beweissicherung

701.57a „Beweissicherung N“ bedeutet, beliebig viele Karten mit einem Gesamt-Manabetrag von N oder mehr von deinem Friedhof ins Exil zu schicken.

701.57b Falls ein Spieler die Möglichkeit erhält, Beweissicherung durchzuführen, aber nicht in der Lage ist, Karten mit einem Gesamt-Manabetrag von N oder mehr von seinem Friedhof ins Exil zu schicken (normalerweise weil es dort nicht genügend viele Karten gibt, um das zu tun), kann er von der Möglichkeit, Beweissicherung durchzuführen, keinen Gebrauch machen.

701.57c Ein Zauberspruch, der eine Fähigkeit hat, die einem Spieler als zusätzliche Kosten zum Wirken erlaubt, Beweissicherung durchzuführen, kann eine andere Fähigkeit haben, die sich darauf bezieht, ob Beweissicherung durchgeführt wurde. Diese Fähigkeiten sind verbunden. Siehe [Regel 607](#), „Verbundene Fähigkeiten“.

701.58 Verdächtigen

701.58a Einige Zaubersprüche und Fähigkeiten weisen einen Spieler an, eine Kreatur zu verdächtigen. Diese Kreatur bleibt verdächtigt, bis sie das Spiel verlässt oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu führt, dass sie nicht mehr verdächtigt ist.

701.58b Verdächtigt ist eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Nur bleibende Karten können verdächtigt sein. Verdächtigt ist weder eine Fähigkeit noch ein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

701.58c Eine verdächtigte bleibende Karte hat Bedrohlich und „Diese Kreatur kann nicht blocken“, solange sie verdächtigt ist.

701.58d Eine verdächtigte bleibende Karte kann nicht nochmals verdächtigt werden.

702. Schlüsselwortfähigkeiten

702.1 Die meisten Fähigkeiten beschreiben im Regeltext der Karte genau, was sie tun. Einige sind allerdings sehr häufig oder würden zu viel Platz auf der Karte beanspruchen, um sie zu definieren. In diesen Fällen gibt die Karte nur den Namen der Fähigkeit als „Schlüsselwort“ an; manchmal fasst Erinnerungstext die Spielregel zusammen.

702.1a Falls sich ein Effekt auf „[Schlüsselwortfähigkeit] Kosten“ bezieht, bezieht er sich lediglich auf die variablen Kosten für dieses Schlüsselwort.

Beispiel: *Varolz, der Narbengestreifte* hat eine Fähigkeit, die lautet „Jede Kreaturenkarte in deinem Friedhof hat Ausplündern. Die Ausplünderkosten sind gleich ihrer Manakosten.“ Die Ausplünderkosten einer Kreaturenkarte sind gleich einem Betrag an Mana gleich ihrer Manakosten, und die Aktivierungskosten der Ausplündern-Fähigkeit ist dieser Betrag an Mana plus „Schicke diese Kreaturenkarte von deinem Friedhof ins Exil.“

702.1b Ein Effekt, der einem Objekt eine Schlüsselwortfähigkeit gibt, kann eine Variable in dieser Fähigkeit festlegen, die sich auf die Eigenschaften dieses Objekts oder auf andere Informationen über den Spielstatus beziehen. Für diese Fähigkeiten wird der Wert der Variablen ständig neu berechnet.

Beispiel: Die *Vulkanraupe* hat die Fähigkeit „Die Vulkanraupe hat Echo X , wobei X gleich der Anzahl deiner Lebenspunkte ist.“ Wenn du 10 Lebenspunkte hast, wenn die Echo-Fähigkeit der *Vulkanraupe* ausgelöst wird, aber 5, wenn sie verrechnet wird, sind die zu bezahlenden Echokosten 5.

Beispiel: *Feuer / Eis* ist eine geteilte Karte, deren Hälften die Manakosten 1 und 1 haben. Die *Vergangenheit in Flammen* lautet „Jede Spontanzauber- und Hexereikarte in deinem Friedhof erhält Rückblende bis zum Ende des Zuges. Die Rückblendekosten sind gleich ihrer Manakosten.“ *Feuer / Eis* hat „Rückblende 2“, solange es sich in deinem Friedhof befindet, aber wenn du entscheidest, *Feuer* zu wirken, hat der resultierende Zauberspruch „Rückblende 1“.

702.1c Ein Effekt kann angeben „das Gleiche gilt auch für“ eine Liste von Schlüsselwortfähigkeiten oder Ähnliches. Falls eine dieser Schlüsselwortfähigkeiten Varianten oder Variablen hat und der Effekt dieses Schlüsselwort oder Marken dieses Schlüsselworts einem oder mehreren Objekten und/oder Spielern gibt, dann gibt er jede passende Variante und Variable dieses Schlüsselworts.

Beispiel: Die *Einvernehmliche Bemühungen* sind eine Verzauberung, die besagt „Hat zu Beginn des Versorgungssegments eines Spielers eine Kreatur, die du kontrollierst, Flugfähigkeit, erhält jede Kreatur, die du kontrollierst, bis zum Ende des Zuges Flugfähigkeit. Das Gleiche gilt auch für Ersts Schlag, Doppelschlag, Wachsamkeit, Landtarnung, Schutz sowie das Verursachen von Furcht und von Trampelschaden.“ Wenn diese ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird, erhält jede Kreatur, die du kontrollierst, jede Landtarnung- und jede Schutz-Fähigkeit von den Kreaturen, die du kontrollierst.

702.1d Ein Effekt kann sich auf ein Objekt „mit [Schlüsselwortfähigkeit]“ oder „das [Schlüsselwortfähigkeit] hat“ beziehen. Das bedeutet dasselbe wie ein Objekt „mit einer [Schlüsselwortfähigkeit]-Fähigkeit“ oder ein Objekt „das eine [Schlüsselwortfähigkeit]-Fähigkeit hat“.

702.2 Todesberührung

702.2a Todesberührung ist eine statische Fähigkeit.

702.2b Eine Kreatur mit Widerstandskraft größer als 0, der seit dem letzten Mal, als zustandsbasierte Aktionen geprüft wurden, von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, wird als zustandsbasierte Aktion zerstört. Siehe [Regel 704](#).

702.2c Jede Menge ungleich null an Kampfschaden, der einer Kreatur von einer Quelle mit Todesberührung zugewiesen wird, wird als tödlicher Schaden angesehen, unabhängig von der Widerstandskraft dieser Kreatur. Siehe [Regel 510.1c–d](#).

702.2d Die Regeln zu Todesberührung gelten für jede Zone, von der aus ein Objekt mit Todesberührung Schaden zufügt.

702.2e Wenn ein Objekt die Zonen wechselt, bevor ein Effekt dafür sorgt, dass es Schaden zufügt, werden die zuletzt bekannten Informationen benutzt um festzustellen, ob es Todesberührung hatte.

702.2f Mehrfaches Vorkommen von Todesberührung auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.3 Verteidiger

702.3a Verteidiger ist eine statische Fähigkeit.

702.3b Eine Kreatur mit Verteidiger kann nicht angreifen.

702.3c Mehrfaches Vorkommen von Verteidiger auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.4 Doppelschlag

702.4a Doppelschlag ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Kampfschadensegment modifiziert. (Siehe [Regel 510](#), „Kampfschadensegment“.)

702.4b Wenn zu Beginn des Kampfschadensegments mindestens eine angreifende oder blockende Kreatur Erstschlag (siehe [Regel 702.7](#)) oder Doppelschlag besitzt, sind Kreaturen mit Erstschlag oder Doppelschlag die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Anstatt mit dem Ende-des-Kampfes-Segment weiterzumachen, erhält die Phase nach diesem Segment ein zweites Kampfschadensegment. In diesem Segment sind die übrigen Angreifer und Blocker, die zu Beginn des ersten Kampfschadensegments weder Erstschlag noch Doppelschlag hatten, sowie die übrigen Angreifer und Blocker, die momentan Doppelschlag haben, die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Nach diesem Segment wechselt die Phase ins Ende-des-Kampfes-Segment.

702.4c Das Entfernen von Doppelschlag von einer Kreatur während des ersten Kampfschadensegments hält sie davon ab, im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zuzufügen.

702.4d Einer Kreatur mit Erstschlag Doppelschlag zu geben, nachdem sie bereits im ersten Kampfschadensegment Kampfschaden zugefügt hat, erlaubt der Kreatur im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zuzuweisen.

702.4e Mehrfaches Vorkommen von Doppelschlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.5 Verzaubert

702.5a Verzaubert ist eine statische Fähigkeit, die als „Verzaubert ein [Objekt oder Spieler]“ geschrieben ist. Die Verzaubert-Fähigkeit schränkt ein, auf was ein Aura-Zauberspruch zielen kann und was eine Aura verzaubern kann.

Hinweis des Übersetzers: Auf älteren deutschen Karten lautete die Formulierung „[Objekt oder Spieler]verzauberung“.

702.5b Für mehr Informationen über Auren siehe [Regel 303](#), „Verzauberungen“.

702.5c Wenn eine Aura mehrere Fälle von Verzaubert besitzt, werden alle auf sie angewendet. Das Ziel der Aura muss den Einschränkungen aller Fälle von Verzaubert entsprechen. Die Aura kann nur Objekte oder Spieler verzaubern, die all ihren Verzaubert-Fähigkeiten entsprechen.

702.5d Auren, die einen Spieler verzaubern können, können auf Spieler zielen und an sie angelegt werden. Solche Auren können auf keine bleibenden Karten zielen und können nicht an bleibende Karten angelegt werden.

702.6 Ausrüsten

702.6a Ausrüsten ist eine aktivierte Fähigkeit von Ausrüstungskarten. „Ausrüsten [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese bleibende Karte an eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.6b Für mehr Informationen über Ausrüstungen siehe [Regel 301](#), „Artefakte“.

702.6c Ausrüsten-Fähigkeiten können weiter einschränken, welche Kreaturen als gültige Ziele gewählt werden können. Solche Einschränkungen sind üblicherweise in der Form „Ausrüsten [Eigenschaft]“ oder „Ausrüsten [Eigenschaft] Kreatur“ angegeben. Diese Ausrüsten-Fähigkeiten können nur eine Kreatur als Ziel haben, die von dem Spieler kontrolliert wird, der die Fähigkeit aktiviert, und die die angegebene Eigenschaft hat. Zusätzliche Einschränkungen für eine Ausrüsten-Fähigkeit schränken nicht ein, an was die Ausrüstung angelegt werden kann.

702.6d Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Ausrüsten besitzt, kann jede ihrer Ausrüsten-Fähigkeiten aktiviert werden.

702.6e „Ausrüsten eines Planeswalkers“ ist eine Variante der Ausrüsten-Fähigkeit. „Ausrüsten eines Planeswalkers [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese bleibende Karte an einen Planeswalker deiner Wahl, den du kontrollierst, an, als ob dieser

Planeswalker eine Kreatur wäre. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.7 Ersts Schlag

702.7a Ersts Schlag ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Kampfschadensegment modifiziert. (Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.)

702.7b Wenn zu Beginn des Kampfschadensegments mindestens eine angreifende oder blockende Kreatur Ersts Schlag oder Doppelschlag (siehe Regel 702.4) besitzt, sind Kreaturen mit Ersts Schlag oder Doppelschlag die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Anstatt mit dem Ende-des-Kampfes-Segment weiterzumachen, erhält die Phase nach diesem Segment ein zweites Kampfschadensegment. In diesem Segment sind die übrigen Angreifer und Blocker, die zu Beginn des ersten Kampfschadensegments weder Ersts Schlag noch Doppelschlag hatten, sowie die übrigen Angreifer und Blocker, die momentan Doppelschlag haben, die einzigen Kreaturen, die in diesem Segment Kampfschaden zuweisen. Nach diesem Segment wechselt die Phase ins Ende-des-Kampfes-Segment.

702.7c Einer Kreatur ohne Ersts Schlag Ersts Schlag zu geben, nachdem der Kampfschaden im ersten Kampfschadensegment bereits zugefügt wurde, hält diese Kreatur nicht davon ab, im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zuzuweisen. Einer Kreatur Ersts Schlag zu nehmen, nachdem sie im ersten Kampfschadensegment bereits Kampfschaden zugefügt hat, erlaubt dieser Kreatur nicht, im zweiten Kampfschadensegment Kampfschaden zuzuweisen (außer die Kreatur hat Doppelschlag).

702.7d Mehrfaches Vorkommen von Ersts Schlag auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.8 Aufblitzen

702.8a Aufblitzen ist eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus du die Karte, auf der es ist, spielen könntest. „Aufblitzen“ bedeutet „Du kannst diese Karte zu jedem Zeitpunkt spielen, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.“

702.8b Mehrfaches Vorkommen von Aufblitzen auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.9 Flugfähigkeit

702.9a Flugfähigkeit ist eine Ausweichfähigkeit.

702.9b Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann nicht geblockt werden, außer von Kreaturen mit Flugfähigkeit und/oder Reichweite. Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann eine Kreatur mit oder ohne Flugfähigkeit blocken. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“ und Regel 702.17, „Reichweite“.)

702.9c Mehrfaches Vorkommen von Flugfähigkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.10 Eile

702.10a Eile ist eine statische Fähigkeit.

702.10b Wenn eine Kreatur Eile hat, kann sie angreifen, selbst wenn sie nicht durchgängig seit dem Anfang des neuesten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. (Siehe Regel 302.6.)

702.10c Wenn eine Kreatur Eile hat, kann ihr Beherrscher ihre aktivierten Fähigkeiten aktivieren, deren Kosten das Tappsymbol oder das Enttappsymbol enthalten, selbst wenn sie nicht durchgängig seit dem Anfang des neuesten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle war. (Siehe Regel 302.6.)

702.10d Mehrfaches Vorkommen von Eile auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.11 Fluchsicher

702.11a Fluchsicher ist eine statische Fähigkeit.

702.11b „Fluchsicher“ auf einer bleibenden Karte bedeutet „Diese bleibende Karte kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren“.

702.11c „Fluchsicher“ auf einem Spieler bedeutet „Du kannst nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die deine Gegner kontrollieren“.

702.11d „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ ist eine Variante der Fluchsicher-Fähigkeit. „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“ auf einer bleibenden Karte bedeutet „Diese bleibende Karte kann nicht das Ziel von [Eigenschaft] Zaubersprüchen sein, die deine Gegner kontrollieren, oder von Fähigkeiten, die deine Gegner kontrollieren, von [Eigenschaft] Quellen.“ Eine „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“-Fähigkeit ist eine Fluchsicher-Fähigkeit.

702.11e Jeder Effekt, der dazu führt, dass ein Objekt Fluchsicher verliert, lässt dieses Objekt alle „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“-Fähigkeiten verlieren. Jeder Effekt, der einem Spieler erlaubt, eine Kreatur mit Fluchsicher als Ziel zu wählen als ob diese kein Fluchsicher hätte, erlaubt es dem Spieler, eine Kreatur mit der „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“-Fähigkeit als Ziel zu wählen. Jeder Effekt, der nach einer Karte mit Fluchsicher Ausschau hält, findet eine Karte mit der „Fluchsicher vor [Eigenschaft]“-Fähigkeit.

702.11f „Fluchsicher vor [Qualität A] und [Qualität B]“ ist eine Abkürzung für „Fluchsicher vor [Qualität A]“ und „Fluchsicher vor [Qualität B]“ und verhält sich wie zwei einzelne Fluchsicher-Fähigkeiten.

702.11g „Fluchsicher vor allen/jedem/jeder [Eigenschaft]“ ist eine Abkürzung für „Fluchsicher vor [Qualität A]“, „Fluchsicher vor [Qualität B]“ und so weiter für jede mögliche Qualität, die die angegebene Eigenschaft haben könnte, und verhält sich wie mehrere einzelne Fluchsicher-Fähigkeiten.

702.11h Mehrfaches Vorkommen von Fluchsicher auf derselben bleibenden Karte oder demselben Spieler hat keine zusätzliche Wirkung.

702.12 Unzerstörbarkeit

702.12a Unzerstörbarkeit ist eine statische Fähigkeit.

702.12b Eine bleibende Karte mit Unzerstörbarkeit kann nicht zerstört werden. Solche bleibenden Karten werden nicht durch tödlichen Schaden zerstört, und sie ignorieren die zustandsbasierte Aktion, die auf tödlichen Schaden überprüft (siehe Regel 704.5g).

702.12c Mehrfaches Vorkommen von Unzerstörbarkeit auf derselben bleibenden Karte hat keine zusätzliche Wirkung.

702.13 Einschüchtern

702.13a Einschüchtern ist eine Ausweichfähigkeit.

702.13b Eine Kreatur mit Einschüchtern kann nicht geblockt werden, außer von Artefaktkreaturen und/oder Kreaturen, die mit ihr eine Farbe gemeinsam haben. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.13c Mehrfaches Vorkommen von Einschüchtern auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.14 Landtarnung

702.14a Landtarnung ist eine allgemeine Bezeichnung, die im Regeltext eines Objekts als „[Typ]tarnung“ auftaucht, wobei [Typ] üblicherweise ein Landtyp ist, aber es kann auch der Land-Kartentyp plus eine beliebige Kombination aus Landtypen, Kartentypen und/oder Obertypen sein.

702.14b Landtarnung ist eine Ausweichfähigkeit.

702.14c Eine Kreatur mit Landtarnung kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler mindestens ein Land mit dem angegebenen Landtyp (so wie in „Inseltarnung“), mit dem angegebenen Typ oder Obertyp (so wie in „Artefaktlandtarnung“), ohne den angegebenen Typ oder Obertyp (so wie in „Nichtstandardlandtarnung“) oder mit sowohl dem angegebenen Typ oder Obertyp als auch dem angegebenen Untertyp (so wie in „Verschneiter-Sumpf-Tarnung“) kontrolliert. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.14d Landtarnung-Fähigkeiten „heben sich“ nicht gegenseitig auf.

Beispiel: Wenn ein Spieler einen *Verschneiten Wald* kontrolliert, kann dieser Spieler keine angreifende Kreatur mit Verschneiter-Wald-Tarnung blocken, selbst wenn er auch eine Kreatur mit Verschneiter-Wald-Tarnung kontrolliert.

702.14e Mehrfaches Vorkommen derselben Art von Landtarnung auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.15 Lebensverknüpfung

702.15a Lebensverknüpfung ist eine statische Fähigkeit.

702.15b Schaden, der von einer Quelle mit Lebensverknüpfung zugefügt wird, führt dazu, dass der Beherrscher dieser Quelle oder ihr Besitzer, falls sie keinen Beherrscher hat, entsprechend viele Lebenspunkte dazu erhält (zusätzlich zu den sonstigen Auswirkungen des Schadens). Siehe Regel 120.3.

702.15c Wenn ein Objekt die Zone wechselt, bevor ein Effekt dafür sorgt, dass es Schaden zufügt, werden die zuletzt bekannten Informationen benutzt um festzustellen, ob es Lebensverknüpfung hatte.

702.15d Die Regeln zu Lebensverknüpfung gelten für jede Zone, von der aus ein Objekt mit Lebensverknüpfung Schaden zufügt.

702.15e Falls mehrere Quellen mit Lebensverknüpfung zur gleichen Zeit Schaden zufügen, entstehen einzelne Ereignisse, die den Spieler Lebenspunkte dazu erhalten lassen (siehe Regeln 119.9–10).

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert *Ajanis Rudelmitglied*, der besagt „Immer wenn du Lebenspunkte dazuerhältst, lege eine +1/+1-Marke auf Ajanis Rudelmitglied“, und zwei Kreaturen mit Lebensverknüpfung. Die Kreaturen mit Lebensverknüpfung fügen gleichzeitig Kampfschaden zu. Die Fähigkeit von *Ajanis Rudelmitglied* wird zweimal ausgelöst.

702.15f Mehrfaches Vorkommen von Lebensverknüpfung auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.16 Schutz

702.16a Schutz ist eine statische Fähigkeit und ist als „Schutz vor [Qualität]“ geschrieben. Diese Qualität ist üblicherweise eine Farbe (wie in „Schutz vor Schwarz“), aber sie kann ein beliebiger Eigenschaftswert oder eine Information sein. Wenn die Qualität ein Kartename sein sollte, wird sie nur als solcher behandelt, wenn die Schutz-Fähigkeit angibt, dass die Qualität ein Kartename ist. Wenn die Qualität ein Kartentyp, Untertyp oder Obertyp ist, betrifft die Fähigkeit Quellen, die bleibende Karten mit diesem Kartentyp, Obertyp oder Untertyp sind, und alle Quellen von diesem Kartentyp, Obertyp oder Untertyp, die nicht im Spiel sind. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 109.2.

702.16b Eine bleibende Karte oder ein Spieler mit Schutz kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen mit der angegebenen Qualität sein und kann nicht das Ziel von Fähigkeiten von einer Quelle mit der angegebenen Qualität sein.

702.16c Eine bleibende Karte oder ein Spieler mit Schutz kann nicht von Auren verzaubert sein, die die angegebene Qualität besitzen. Solche Auren, die an die bleibende Karte oder den Spieler mit Schutz angelegt sind, werden als zustandsbasierte Aktion in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. (Siehe Regel 704, „Zustandsbasierte Aktionen“.)

702.16d Eine bleibende Karte mit Schutz kann nicht von Ausrüstungen ausgerüstet sein, die die angegebene Qualität besitzen, und nicht von Befestigungen befestigt werden, die die angegebene Qualität besitzen. Solche Ausrüstungen oder Befestigungen werden als zustandsbasierte Aktion von der bleibenden Karte gelöst, bleiben aber im Spiel. (Siehe Regel 704, „Zustandsbasierte Aktionen“.)

702.16e Jeglicher Schaden, der einer bleibenden Karte oder einem Spieler, die bzw. der Schutz besitzt, von Quellen zugefügt werden würde, die die angegebene Qualität besitzen, wird verhindert.

702.16f Angreifende Kreaturen mit Schutz, können nicht von Kreaturen geblockt werden, die die angegebene Qualität besitzen.

702.16g „Schutz vor [Qualität A] und [Qualität B]“ ist eine Abkürzung für „Schutz vor [Qualität A]“ und „Schutz vor [Qualität B]“ und verhält sich wie zwei einzelne Schutzfähigkeiten.

702.16h „Schutz vor allen/jedem/jeder [Eigenschaft]“ ist eine Abkürzung für „Schutz vor [Qualität A]“, „Schutz vor [Qualität B]“ und so weiter für jede mögliche Qualität, die die angegebene Eigenschaft haben kann, und verhält sich wie mehrere einzelne Schutzfähigkeiten.

702.16i „Schutz vor allen/jedem/jeder [Satz von Eigenschaften, Qualitäten oder Spielern]“ ist eine Kurzform von „Schutz vor [A]“, „Schutz vor [B]“ und so weiter für jede Eigenschaft, jede Qualität oder jeden Spieler in diesem Satz und verhält sich wie mehrere einzelne Schutzfähigkeiten.

702.16j „Schutz vor allem“ ist eine Variante der Schutz-Fähigkeit. Eine bleibende Karte oder ein Spieler mit Schutz vor allem hat Schutz vor jedem Objekt, unabhängig von dessen Eigenschaften. Eine solche bleibende Karte oder ein solcher Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein und kann nicht von Auren verzaubert sein. Eine solche bleibende Karte kann nicht von Ausrüstungen ausgerüstet sein, von Befestigungen befestigt sein oder von Kreaturen geblockt werden. Aller Schaden, der einer solchen bleibenden Karte oder einem solchen Spieler zugefügt würde, wird verhindert.

702.16k „Schutz vor [einem Spieler]“ ist eine Variante der Schutz-Fähigkeit. Eine bleibende Karte oder ein Spieler mit Schutz vor einem bestimmten Spieler hat Schutz vor jedem Objekt, das dieser Spieler kontrolliert, und Schutz vor jedem Objekt, das dieser Spieler besitzt und das von keinem anderen Spieler kontrolliert wird, unabhängig von den Eigenschaften dieses Objekts. Eine solche bleibende Karte oder ein solcher Spieler kann nicht das Ziel von Sprüchen oder Fähigkeiten sein, die der angegebene Spieler kontrolliert, und kann nicht von Auren verzaubert sein, die dieser Spieler kontrolliert. Eine solche bleibende Karte kann nicht von Ausrüstungen ausgerüstet sein, die dieser Spieler kontrolliert, nicht von Befestigungen befestigt sein, die dieser Spieler kontrolliert, und nicht von Kreaturen geblockt werden, die dieser Spieler kontrolliert. Aller Schaden, der einer solchen bleibenden Karte oder einem solchen Spieler von Quellen, die der angegebene Spieler kontrolliert, zugefügt würde, wird verhindert.

702.16m Mehrfaches Vorkommen von Schutz vor derselben Qualität auf derselben bleibenden Karte oder demselben Spieler hat keine zusätzliche Wirkung.

702.16n Einige Auren geben der verzauberten Kreatur Schutz vor einer Qualität und besagen „dieser Effekt entfernt nicht“ entweder diese spezifische Aura oder alle Auren. Das bedeutet, dass die angegebenen Auren nicht durch die zustandsbasierten Aktionen auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden. Falls die Kreatur weitere Vorkommen von Schutz vor derselben Qualität hat, beeinflussen diese die Auren wie gewohnt.

702.16p Eine Aura (*Wohllullender Segen*) gibt der verzauberten Kreatur Schutz vor einer Qualität und besagt, dass dieser Effekt bestimmte bleibende Karten, „die bereits an sie angelegt sind“, nicht entfernt. Das bedeutet, dass, wenn der Schutzeffekt wirksam wird, jedes Objekt mit der angegebenen Qualität, das bereits an der Kreatur angelegt ist (inklusive der Aura, die dieser Kreatur Schutz gibt), nicht durch die zustandsbasierten Aktionen auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt wird. Andere bleibende Karten mit der angegebenen Qualität können nicht an die Kreatur angelegt werden. Falls die Kreatur weitere Vorkommen von Schutz vor derselben Qualität hat, beeinflussen diese die angelegten bleibenden Karten wie gewohnt.

702.17 Reichweite

702.17a Reichweite ist eine statische Fähigkeit.

702.17b Eine Kreatur mit Flugfähigkeit kann nicht geblockt werden, außer von einer Kreatur mit Flugfähigkeit und/oder Reichweite. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“ und Regel 702.9, „Flugfähigkeit“.)

702.17c Mehrfaches Vorkommen von Reichweite auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.18 Verhüllt

702.18a Verhüllt ist eine statische Fähigkeit. „Verhüllt“ bedeutet „Diese bleibende Karte oder dieser Spieler kann nicht das Ziel von Zaubersprüchen und Fähigkeiten sein.“

702.18b Mehrfaches Vorkommen von Verhüllt auf derselben Kreatur oder demselben Spieler hat keine zusätzliche Wirkung.

702.19 Trampelschaden

702.19a Trampelschaden ist eine statische Fähigkeit und ist als „Verursacht Trampelschaden“ geschrieben. Sie modifiziert die Regeln für das Zuweisen des Kampfschadens einer Kreatur. Die Fähigkeit hat keinen Effekt, wenn eine Kreatur mit Trampelschaden blockt oder Nichtkampf-Schaden zufügt. (Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.)

702.19b Der Beherrscher einer angreifenden Kreatur mit Trampelschaden weist erst der/den sie blockenden Kreatur(en) Kampfschaden zu. Wenn all diesen blockenden Kreaturen tödlicher Kampfschaden zugewiesen wurde, wird jeglicher überschüssiger Schaden wie ihr Beherrscher wählt zwischen diesen blockenden Kreaturen und dem Spieler, dem Planeswalker oder der Schlacht, den bzw. die die Kreatur angreift, zugewiesen. Wenn auf tödlichen Schaden überprüft wird, berücksichtige Schaden, der bereits für die Kreatur notiert wurde, und Schaden von anderen Kreaturen, der im gleichen Kampfschadensegment zugewiesen wird, aber keine Fähigkeiten oder Effekte, die die Menge an Schaden verändern könnten, der tatsächlich zugefügt wird. Der Beherrscher der angreifenden Kreatur braucht nicht all diesen blockenden Kreaturen tödlichen Kampfschaden zuzuweisen, aber in diesem Fall kann er dem Spieler oder Planeswalker, den sie angreift, keinen Schaden zuweisen.

Beispiel: Eine 2/2-Kreatur, die mehrere Angreifer blocken kann, blockt zwei Angreifer: eine 1/1er ohne Fähigkeiten und eine 3/3er mit Trampelschaden. Der aktive Spieler könnte der blockenden Kreatur 1 Schadenspunkt vom ersten Angreifer und 1 Schadenspunkt vom zweiten Angreifer zuweisen und dem verteidigenden Spieler 2 Schadenspunkte von der Kreatur mit Trampelschaden zuweisen.

Beispiel: Eine grüne 6/6-Kreatur mit Trampelschaden wird von einer 2/2-Kreatur mit Schutz vor Grün geblockt. Der Beherrscher der angreifenden Kreatur muss dem Blocker mindestens 2 Schadenspunkte zuweisen, selbst wenn dieser Schaden von der Schutz-Fähigkeit des Blockers verhindert wird. Der Beherrscher der angreifenden Kreatur kann den restlichen Schaden nach Belieben unter den blockenden Kreaturen und dem verteidigenden Spieler verteilen.

702.19c „Verursacht Trampelschaden bei Planeswalkern“ ist eine Variante von Trampelschaden, die die Regeln für das Zuweisen von Kampfschadens auf einen Planeswalker modifiziert. Der Beherrscher einer Kreatur, die Trampelschaden bei Planeswalkern verursacht, weist den Kampfschaden wie in Regel 702.19b beschrieben zu, mit einer Ausnahme. Falls diese Kreatur einen Planeswalker angreift, allen Blockern tödlicher Schaden zugewiesen wurde und dem angegriffenen Planeswalker mindestens Schaden in Höhe seiner Loyalität zugewiesen wurde, kann der Beherrscher der angreifenden Kreatur weiteren überschüssigen Schaden nach Belieben diesen blockenden Kreaturen, diesem Planeswalker und dem Beherrscher dieses Planeswalkers zuweisen. Wenn auf zugewiesenen Schaden in Höhe der Loyalität eines Planeswalkers überprüft wird, berücksichtige Schaden von anderen Kreaturen, der im gleichen Kampfschadensegment zugewiesen wird, aber keine Fähigkeiten oder Effekte, die die Menge an Schaden verändern könnten, der tatsächlich zugefügt wird.

Beispiel: Ein Spieler kontrollierte einen Planeswalker mit drei Loyalitätsmarken, der von einer 1/1 ohne Fähigkeiten und einer 7/7, die Trampelschaden bei Planeswalkern verursacht, angegriffen wird. Der aktive Spieler könnte 1 Schadenspunkt von dem ersten Angreifer und 2 Schadenspunkte von dem zweiten Angreifer dem Planeswalker zuweisen und dem verteidigenden Spieler 5 Schadenspunkte von der Kreatur, die Trampelschaden bei Planeswalkern verursacht, zuweisen.

702.19d Wenn eine angreifende Kreatur mit Trampelschaden oder Trampelschaden bei Planeswalkern geblockt wird, aber es keine Kreaturen gibt, die sie blocken, wenn Schaden zugewiesen wird, wird ihr Schaden dem verteidigenden Spieler und/oder Planeswalker zugewiesen, als ob allen blockenden Kreaturen tödlicher Schaden zugewiesen worden wäre.

702.19e Wenn eine Kreatur mit Trampelschaden bei Planeswalkern einen Planeswalker angreift und dieser Planeswalker aus dem Kampf entfernt wird, kann der Schaden der Kreatur dem verteidigenden Spieler zugewiesen werden, nachdem allen blockenden Kreaturen tödlicher Schaden zugewiesen wurde, oder, falls es keine blockenden Kreaturen gibt, wenn der Schaden zugewiesen wird, wird aller Schaden der Kreatur dem verteidigenden Spieler zugewiesen. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 506.4c und führt nicht dazu, dass die Kreatur diesen Spieler angreift.

702.19f Wenn eine Kreatur ohne Trampelschaden bei Planeswalkern einen Planeswalker angreift, kann sie dem verteidigenden Spieler keinen Kampfschaden zuweisen, selbst wenn dieser Planeswalker aus dem Kampf entfernt wurde oder der Kampfschaden, den die angreifende Kreatur zuweisen könnte, größer ist als die Loyalität des Planeswalkers.

702.19g Mehrfaches Vorkommen von Trampelschaden auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung. Mehrfaches Vorkommen von Trampelschaden bei Planeswalkern auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.20 Wachsamkeit

702.20a Wachsamkeit ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Deklarieren der Angreifer modifiziert.

702.20b Kreaturen mit Wachsamkeit werden beim Angriff nicht getappt. (Siehe Regel 508, „Angreifer-deklarieren-Segment“.)

702.20c Mehrfaches Vorkommen von Wachsamkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.21 Abwehr

702.21a Abwehr ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Abwehr [Kosten]“ bedeutet „Immer wenn diese bleibende Karte das Ziel eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit wird, den bzw. die ein Gegner kontrolliert, neutralisiere ihn bzw. sie, es sei denn, jener Spieler bezahlt [Kosten].“

702.21b Manche Abwehr-Fähigkeit enthalten ein X in ihren Kosten und legen fest, wofür das X steht. Dieser Wert wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, wenn die Fähigkeit verrechnet wird, er wird nicht festgelegt, sowie die Fähigkeit ausgelöst wird.

702.22 Bündnisfähigkeit

702.22a Bündnisfähigkeit ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für den Kampf modifiziert.

702.22b „Bündnis mit anderen“ ist eine spezielle Form von Bündnisfähigkeit. Wenn ein Effekt eine bleibende Karte dazu bringt, Bündnisfähigkeit zu verlieren, verliert die bleibende Karte ebenfalls alle Bündnis-mit-anderen-Fähigkeiten.

702.22c Sowie ein Spieler Angreifer deklariert, kann er ansagen, dass eine oder mehrere angreifende Kreaturen mit Bündnisfähigkeit und bis zu eine Kreatur ohne Bündnisfähigkeit (selbst wenn sie „Bündnis mit anderen“ hat) alle in einem „Bündnis“ sind. Er kann außerdem ansagen, dass eine oder mehrere angreifende [Qualität] Kreaturen mit „Bündnis mit anderen [Qualität]“ und beliebig viele andere [Qualität] Kreaturen alle in einem „Bündnis“ sind. Ein Spieler kann so viele angreifende Bündnisse deklarieren, wie er möchte, aber jede Kreatur kann nur Mitglied eines von ihnen sein. (Verteidigende Spieler können keine Bündnisse ansagen, aber können Bündnisfähigkeit auf andere Weise nutzen; siehe Regel 702.22j.)

702.22d Alle Kreaturen in einem angreifenden Bündnis müssen denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht angreifen.

702.22e Sobald ein angreifendes Bündnis angesagt wurde, besteht es für den Rest des Kampfes, selbst wenn später Bündnisfähigkeit oder „Bündnis mit anderen“ von einer oder mehreren Kreaturen im Bündnis entfernt wird.

702.22f Eine angreifende Kreatur, die aus dem Kampf entfernt wird, wird auch aus dem Bündnis entfernt, in dem sie war.

702.22g Bündnisfähigkeit bringt eine Kreatur weder dazu, Fähigkeiten zu teilen, noch entfernt es Fähigkeiten. Die angreifenden Kreaturen in einem Bündnis sind separate bleibende Karten.

702.22h Falls eine angreifende Kreatur von einer Kreatur geblockt wird, wird jede andere Kreatur im selben Bündnis wie die angreifende Kreatur von derselben Kreatur geblockt.

Beispiel: Ein Spieler greift mit einem Bündnis an, der aus einer Kreatur mit Flugfähigkeit und einer Kreatur mit Sumpftarnung besteht. Der verteidigende Spieler, der einen *Sumpf* kontrolliert, kann die fliegende Kreatur wenn möglich blocken. Wenn er dies tut, dann wird die Kreatur mit Sumpftarnung auch von der/den blockenden Kreatur(en) geblockt.

702.22i Falls ein Mitglied eines Bündnisses durch einen Effekt geblockt würde, wird das gesamte Bündnis geblockt.

702.22j Falls im Kampfschadensegment eine angreifende Kreatur von einer Kreatur mit Bündnisfähigkeit geblockt ist oder von sowohl einer [Qualität] Kreatur mit „Bündnis mit anderen [Qualität]“ als auch eine weitere [Qualität] Kreatur, bestimmt der verteidigende Spieler (und nicht der aktive Spieler), wie der Kampfschaden der angreifenden Kreatur zugewiesen wird. Dieser Spieler kann den Kampfschaden der Kreatur nach Belieben auf die Kreaturen, die sie blocken, verteilen. Dies ist eine Ausnahme zu der in Regel 510.1c beschriebenen Vorgehensweise.

702.22k Falls im Kampfschadensegment eine blockende Kreatur eine Kreatur mit Bündnisfähigkeit blockt oder sowohl eine [Qualität] Kreatur mit „Bündnis mit anderen [Qualität]“ als auch eine weitere [Qualität] Kreatur, bestimmt der aktive Spieler (und nicht der verteidigende Spieler), wie der Kampfschaden der blockenden Kreatur zugewiesen wird. Dieser Spieler kann den Kampfschaden der Kreatur nach Belieben auf die Kreaturen, die sie blockt, verteilen. Dies ist eine Ausnahme zu der in Regel 510.1d beschriebenen Vorgehensweise.

702.22m Mehrfaches Vorkommen von Bündnisfähigkeit auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung. Mehrfaches Vorkommen von „Bündnis mit anderen“ derselben Art auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.23 Raserei

702.23a Raserei ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Raserei N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, erhält sie bis zum Ende des Zuges +N/+N für jede sie blockende Kreatur nach der Ersten.“ (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.23b Der Raserei-Bonus wird nur einmal pro Kampf berechnet, wenn die ausgelöste Fähigkeit verrechnet wird. Das Hinzufügen oder Entfernen von Blockern später im Kampf ändert den Bonus nicht.

702.23c Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Raserei besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.24 Kumulative Versorgung

702.24a Kumulative Versorgung ist eine ausgelöste Fähigkeit, die einer bleibenden Karte wachsende Kosten auferlegt. „Kumulative Versorgung [Kosten]“ bedeutet „Lege zu Beginn deines Versorgungssegments, falls sich diese bleibende Karte im Spiel befindet, eine Altersmarke auf diese bleibende Karte. Du kannst dann für jede Altersmarke auf ihr [Kosten] bezahlen. Falls du dies nicht tust, opfere sie.“ Wenn [Kosten] mit einer Wahl verbunden sind, wird jede Wahl für jede Altersmarke separat gemacht, danach wird entweder der gesamte Satz an Kosten bezahlt oder keiner davon wird bezahlt. Teilzahlungen sind nicht erlaubt.

Beispiel: Eine Kreatur hat „Kumulative Versorgung * oder *“ und zwei Altersmarken auf sich. Wenn ihre Fähigkeit das nächste Mal ausgelöst und verrechnet wird, legt der Beherrscher der Kreatur eine Altersmarke auf sie und kann dann ***, ***, * oder * zahlen, um die Kreatur im Spiel zu halten.

Beispiel: Eine Kreatur hat „Kumulative Versorgung – Opfere eine Kreatur.“ und eine Altersmarke auf sich. Wenn ihre Fähigkeit das nächste Mal ausgelöst und verrechnet wird, kann ihr Beherrscher nicht wählen, dieselbe Kreatur zweimal zu opfern. Entweder müssen zwei verschiedene Kreaturen geopfert werden oder die Kreatur mit kumulativer Versorgung muss geopfert werden.

702.24b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von kumulativer Versorgung besitzt, wird jeder separat ausgelöst. Allerdings hängen die Altersmarken nicht mit einer bestimmten Fähigkeit zusammen; jede kumulative-Versorgungsfähigkeit zählt die Gesamtzahl an Altersmarken auf der bleibenden Karte zu dem Zeitpunkt, an dem die Fähigkeit verrechnet wird.

Beispiel: Eine Kreatur besitzt zwei Fälle von „Kumulative Versorgung – Bezahle 1 Lebenspunkt.“ Die Kreatur hat keine Marken auf sich, und beide kumulative-Versorgungsfähigkeiten werden ausgelöst. Wenn die erste Fähigkeit verrechnet wird, fügt der Beherrscher eine Marke hinzu und wählt dann 1 Lebenspunkt zu bezahlen. Wenn die zweite Fähigkeit verrechnet wird, fügt der Beherrscher eine weitere Marke hinzu und wählt dann weitere 2 Lebenspunkte zu bezahlen.

702.25 Flankenangriff

702.25a Flankenangriff ist eine ausgelöste Fähigkeit, die während des Blocker-deklarieren-Segments ausgelöst wird. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.) „Flankenangriff“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur von einer Kreatur ohne Flankenangriff geblockt wird, erhält die blockende Kreatur –1/–1 bis zum Ende des Zuges.“

702.25b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Flankenangriff besitzt, wird jeder einzeln ausgelöst.

702.26 Instabilität

702.26a Instabilität ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Enttappsegment modifiziert. Während des Enttappsegments, bevor der aktive Spieler bleibende Karten enttappet, „destabilisieren“ sich alle stabilisierten bleibenden Karten mit Instabilität, die der Spieler kontrolliert. Gleichzeitig „stabilisieren“ sich alle destabilisierten bleibenden Karten, die sich unter der Kontrolle dieses Spielers destabilisiert hatten.

702.26b Wenn sich eine bleibende Karte destabilisiert, ändert sich ihr Status in „destabilisiert“. Abgesehen von Regeln und Effekten, die sich ausdrücklich auf destabilisierte bleibende Karten beziehen, wird eine destabilisierte bleibende Karte behandelt, als würde sie nicht existieren. Sie kann nichts im Spiel beeinflussen und von nichts beeinflusst werden. Eine bleibende Karte, die destabilisiert wird, wird aus dem Kampf entfernt. (Siehe Regel 506.4.)

Beispiel: Du kontrollierst drei Kreaturen, von denen eine destabilisiert ist. Du wirkst einen Spruch, der lautet „Ziehe eine Karte für jede Kreatur, die du kontrollierst.“ Du ziehst zwei Karten.

Beispiel: Du kontrollierst eine destabilisierte Kreatur. Du wirkst einen Zauberspruch, der besagt „Zerstöre alle Kreaturen.“ Die destabilisierte Kreatur wird nicht zerstört.

702.26c Wenn sich eine bleibende Karte stabilisiert, ändert sich ihr Status in „stabilisiert“. Das Spiel behandelt sie wieder so, als ob sie existiert.

702.26d Das Instabilitäts-Ereignis führt nicht dazu, dass eine bleibende Karte Zonen oder die Kontrolle wechselt, selbst wenn sie behandelt wird, als wäre sie nicht im Spiel und nicht unter der Kontrolle ihres Beherrschers, während sie destabilisiert ist. Zonenwechselnde Auslöser lösen nicht aus, wenn sich eine bleibende Karte stabilisiert oder destabilisiert. Spielsteine existieren weiter im Spiel, während sie destabilisiert sind. Marken und Aufkleber verbleiben auf einer bleibenden Karte, während sie destabilisiert ist. Effekte, die die Vergangenheit einer stabilisierten bleibenden Karte prüfen, behandeln das Instabilitäts-Ereignis nicht so, als hätte es dazu geführt, dass die bleibende Karte das Spiel verlassen oder betreten oder sich die Kontrolle ihres Beherrschers geändert hat.

702.26e Falls ein dauerhafter Effekt, der durch die Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erzeugt wurde, die Eigenschaften oder den Beherrscher von Objekten ändert, wird eine destabilisierte bleibende Karte nicht in den Satz an betroffenen Objekten aufgenommen. Das gilt auch für dauerhafte Effekte, die sich ausdrücklich auf diese bleibende Karte beziehen, es sei denn, sie beziehen sich ausdrücklich auf die destabilisierte bleibende Karte.

702.26f Dauerhafte Effekte, die eine destabilisierte bleibende Karte betreffen, können ablaufen, während die bleibende Karte

destabilisiert ist. Falls das passiert, betreffen sie diese bleibende Karte nicht mehr, wenn sie sich wieder stabilisiert hat. Insbesondere enden Effekte mit einer „solange“-Dauer, die diese bleibende Karte beobachten (siehe Regel 611.2b), wenn sich diese bleibende Karte destabilisiert, weil sie sie nicht mehr sehen können.

702.26g Wenn sich eine bleibende Karte destabilisiert, destabilisieren sich zum selben Zeitpunkt alle Auren, Ausrüstungen oder Befestigungen, die an diese bleibende Karte angelegt sind. Dieser Alternativweg des Destabilisierens ist auch als „indirektes“ Destabilisieren bekannt. Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung, die sich indirekt destabilisiert, stabilisiert sich nicht allein, sondern stabilisiert sich stattdessen mit der bleibenden Karte, an die sie angelegt ist.

702.26h Wenn ein Objekt sich gleichzeitig direkt und indirekt destabilisieren würde, destabilisiert es sich indirekt.

702.26i Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung, die sich direkt destabilisiert hat, stabilisiert sich angelegt an das Objekt oder den Spieler, an das bzw. den sie angelegt war, als sie sich destabilisiert hatte, falls sich das Objekt noch immer in der gleichen Zone befindet oder der Spieler noch im Spiel ist. Falls nicht, stabilisiert sich diese Aura, Ausrüstung oder Befestigung, ohne an etwas angelegt zu sein. Entsprechende zustandsbasierte Aktionen werden angewendet. (Siehe Regeln 704.5m und 704.5n.)

702.26j Fähigkeiten, die auslösen, wenn eine bleibende Karte an ein Objekt oder einen Spieler angelegt oder von ihm gelöst wird, werden nicht ausgelöst, wenn sich diese bleibende Karte stabilisiert oder destabilisiert.

702.26k Destabilisierte bleibende Karten, die ein Spieler besitzt, der das Spiel verlässt, verlassen ebenfalls das Spiel. Dies löst keine zonenwechselnden Auslöser aus. Siehe Regel 800.4.

702.26m Wenn ein Effekt dafür sorgt, dass ein Spieler sein Enttappsegment übergeht, findet das Instabilitätsereignis für diesen Zug einfach nicht statt.

702.26n In einer Mehrspielerpartie können die Spielregeln dafür sorgen, dass eine destabilisierte bleibende Karte das Spiel verlässt oder dass sie ins Exil geschickt wird, sobald ein Spieler das Spiel verlässt. (Siehe Regeln 800.4a und 800.4c.) Falls eine destabilisierte bleibende Karte sich unter der Kontrolle eines Spielers destabilisiert hat, der das Spiel verlassen hat, stabilisiert sich diese bleibende Karte im nächsten Enttappsegment, nachdem der nächste Zug dieses Spielers begonnen hätte.

702.26p Mehrfaches Vorkommen von Instabilität auf derselben bleibenden Karte hat keine zusätzliche Wirkung.

702.27 Rückkauf

702.27a Rückkauf erscheint auf einigen Hexereien und Spontanzaubern. Es steht für zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während der Zauberspruch auf dem Stapel ist. „Rückkauf [Kosten]“ bedeutet „Du kannst zusätzlich [Kosten] bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.“ und „Falls die Rückkauf-Kosten bezahlt wurden, bringe diesen Zauberspruch, sowie er verrechnet wird, auf die Hand seines Besitzers, anstatt ihn in den Friedhof dieses Spielers zu legen.“ Das Bezahlen der Rückkauf-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.28 Irrealität

702.28a Irrealität ist eine Ausweichfähigkeit.

702.28b Eine Kreatur mit Irrealität kann nicht von Kreaturen ohne Irrealität geblockt werden und eine Kreatur ohne Irrealität kann nicht von einer Kreatur mit Irrealität geblockt werden. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.28c Mehrfaches Vorkommen von Irrealität auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.29 Umwandlung

702.29a Umwandlung ist eine aktivierte Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Umwandlung auf der Hand eines Spielers ist. „Umwandlung [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], wirf diese Karte ab: Ziehe eine Karte.“

702.29b Obwohl die Umwandlungs-Fähigkeit nur aktiviert werden kann, während die Karte auf der Hand eines Spieler ist, existiert sie weiter, während das Objekt im Spiel und in allen anderen Zonen ist. Deshalb werden Objekte mit Umwandlung von Effekten beeinflusst, die von Objekten mit einer oder mehr aktivierten Fähigkeiten abhängig sind.

702.29c Einige Karten mit Umwandlung besitzen Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie umgewandelt werden. „Wenn du [diese Karte] umwandelst“ bedeutet, „Wenn du [diese Karte] abwirfst, um die Aktivierungskosten für eine Umwandlungs-Fähigkeit zu bezahlen“. Diese Fähigkeiten werden von der Zone aus ausgelöst, in die die Karte gekommen ist, nachdem sie umgewandelt wurde.

702.29d Einige Karten haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Karte „umwandelt oder abwirft“. Diese Fähigkeiten werden nur einmal ausgelöst, wenn eine Karte umgewandelt wird.

702.29e Typumwandlung ist eine Variante der Umwandlungs-Fähigkeit. „[Typ]umwandlung [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], wirf diese Karte ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer [Typ]-Karte, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek.“ Dieser Typ ist üblicherweise ein Untertyp (wie in „Gebirgsumwandlung“), kann jedoch jeder Kartentyp, Untertyp, Obertyp oder eine Kombination dieser sein (wie in „Standardlandumwandlung“).

702.29f Typumwandlungs-Fähigkeiten sind Umwandlungs-Fähigkeiten, und Typumwandlungskosten sind Umwandlungskosten. Alle Karten, die ausgelöst werden, wenn ein Spieler eine Karte umwandelt, werden ausgelöst, wenn eine Karte abgeworfen wird, um die Aktivierungskosten für eine Typumwandlungs-Fähigkeit zu bezahlen. Alle Effekte, die Spieler davon abhalten, eine Karte umzuwandeln, halten Spieler davon ab, die Typumwandlungs-Fähigkeiten von Karten zu aktivieren. Alle Effekte, die Umwandlungskosten erhöhen oder reduzieren, erhöhen oder reduzieren Typumwandlungskosten. Ein Effekt, der nach einer Karte mit Umwandlung sucht, kann eine Karte mit Typumwandlung finden.

702.30 Echo

702.30a Echo ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Echo [Kosten]“ bedeutet „Falls diese bleibende Karte seit Beginn deines letzten Versorgungssegments unter deine Kontrolle kam, opfere sie zu Beginn deines Versorgungssegments, falls du nicht [Kosten] bezahlst.“

702.30b Karten aus dem *Urza*-Block mit der Echo-Fähigkeit wurden ohne Echokosten gedruckt. Diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten; jede hat nun Echokosten in Höhe ihrer Manakosten.

702.31 Reitkunst

702.31a Reitkunst ist eine Ausweichfähigkeit.

702.31b Eine Kreatur mit Reitkunst kann nicht von Kreaturen ohne Reitkunst geblockt werden. Eine Kreatur mit Reitkunst kann eine Kreatur mit oder ohne Reitkunst blocken. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.31c Mehrfaches Vorkommen von Reitkunst auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.32 Schwund

702.32a Schwund ist ein Schlüsselwort, das für zwei Fähigkeiten steht. „Schwund N“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit N Schwundmarken ins Spiel.“ und „Entferne zu Beginn deines Versorgungssegments eine Schwundmarke von dieser bleibenden Karte. Falls du dies nicht kannst, opfere sie.“

702.33 Bonus

702.33a Bonus ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Bonus auf dem Stapel ist. „Bonus [Kosten]“ bedeutet „Du kannst zusätzlich [Kosten] bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.“ Das Bezahlen der Bonus-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.33b Die Formulierung „Bonus [Kosten 1] und/oder [Kosten 2]“ bedeutet dasselbe wie „Bonus [Kosten 1], Bonus [Kosten 2]“.

702.33c Multibonus ist eine Variante der Bonus-Fähigkeit ist. „Multibonus [Kosten]“ bedeutet „Du kannst zusätzlich [Kosten] beliebig oft bezahlen, sowie du diesen Zauberspruch wirkst.“ Multibonuskosten sind Bonuskosten.

702.33d Wenn der Beherrscher eines Zauberspruchs die Absicht erklärt, irgendwelche Bonuskosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, wurde für diesen Zauberspruch „Bonus genutzt“. Wenn ein Zauberspruch zwei Bonuskosten oder Multibonus hat, kann der Bonus mehrfach genutzt werden. Siehe Regel 601.2b.

702.33e Objekte mit Bonus oder Multibonus besitzen zusätzliche Fähigkeiten, die angeben, was passiert, wenn der Bonus genutzt wurde. Diese Fähigkeiten sind mit den Bonus- oder Multibonus-Fähigkeiten verbunden, die auf dieses Objekt gedruckt sind: Sie können sich nur auf diese spezifischen Bonus- oder Multibonus-Fähigkeiten beziehen. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

702.33f Objekte, die mehrere Bonus-Kosten aufweisen, können Fähigkeiten besitzen, die jeweils zu spezifischen Bonus-Kosten gehören. Diese Fähigkeiten enthalten die Formulierung „falls die [A]-Bonus-Kosten bezahlt wurden“ und „falls die [B]-Bonus-Kosten bezahlt wurden“, wobei A und B die ersten bzw. die zweiten Bonus-Kosten sind, die auf der Karte aufgelistet sind. Jede dieser Fähigkeiten ist mit der entsprechenden Bonus-Fähigkeit verbunden.

702.33g Wenn ein Teil der Fähigkeit eines Zauberspruchs nur Effekt hat, falls Bonus genutzt wurde, und dieser Teil der Fähigkeit irgendwelche Ziele enthält, wählt der Beherrscher des Zauberspruchs diese Ziele nur, falls für den Zauberspruch dieser Bonus genutzt wurde. Andernfalls wird der Zauberspruch gewirkt, als hätte er diese Ziele nicht. Siehe Regel 601.2c.

702.33h Aufkleberbonus ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die für eine Bonus-Fähigkeit steht und eine Fähigkeit, die zusätzliche Kosten auferlegt, falls der Zauberspruch mit Bonus gewirkt wird. „Aufkleberbonus [Kosten]“ bedeutet „Bonus [Kosten]“ und „Als zusätzliche Kosten, um diesen Spruch zu wirken, falls er mit Bonus gewirkt wird, erhältst du eine Ticket-Marke, und du kannst einen Aufkleber an diesem Zauberspruch anbringen“.

702.34 Rückblende

702.34a Rückblende erscheint auf einigen Hexereien und Spontanzaubern. Es steht für zwei statische Fähigkeiten: Eine die wirkt, während die Karte im Friedhof eines Spielers ist, und eine andere die wirkt, während die Karte auf dem Stapel ist. „Rückblende [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte von deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ und „Falls die Rückblende-Kosten bezahlt wurden,

schicke diese Karte ins Exil, anstatt sie irgendwo anders hinzulegen, sobald sie den Stapel verlassen würde.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Rückblendefähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.35 Wahnsinn

702.35a Wahnsinn ist ein Schlüsselwort, das für zwei Fähigkeiten steht. Die Erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Wahnsinn auf der Hand eines Spielers ist. Die Zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die funktioniert, während die erste Fähigkeit angewendet wird. „Wahnsinn [Kosten]“ bedeutet „Falls ein Spieler diese Karte abwerfen würde, wirft dieser Spieler sie ab, schickt sie aber ins Exil, anstatt sie auf den Friedhof ihres Besitzers zu legen.“ und „Wenn diese Karte auf diese Weise ins Exil geschickt wird, kann ihr Besitzer sie wirken, indem er [Kosten] anstelle ihrer Manakosten bezahlt. Falls dieser Spieler dies nicht tut, legt er diese Karte in seinen Friedhof.“

702.35b Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Wahnsinn-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.35c Nach Verrechnung einer ausgelösten Wahnsinn-Fähigkeit können Effekte, die sich auf die abgeworfene Karte beziehen, dieses Objekt finden, falls die ins Exil geschickte Karte nicht gewirkt wurde und sie in eine öffentliche Zone bewegt wurde. Siehe Regel 400.7k.

702.36 Furcht

702.36a Furcht ist eine Ausweichfähigkeit und ist als „Verursacht Furcht“ geschrieben.

702.36b Eine Kreatur mit Furcht kann nicht geblockt werden, außer von Artefaktkreaturen und/oder schwarzen Kreaturen. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.36c Mehrfaches Vorkommen von Furcht auf derselben Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.37 Morph

702.37a Morph ist eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus du die Karte, auf der sie steht, spielen könntest, und der Morph-Effekt funktioniert zu jedem Zeitpunkt, zu dem die Karte verdeckt ist. „Morph [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte als eine verdeckte 2/2-Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten wirken, indem du 3 anstatt ihre Manakosten bezahlst.“ (Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.)

702.37b Megamorph ist eine Variante der Morph-Fähigkeit. Megamorph bedeutet: „Du kannst diese Karte als eine verdeckte 2/2-Kreatur ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten wirken, indem du 3 anstatt ihre Manakosten bezahlst.“ und „Sowie diese bleibende Karte aufgedeckt wird, lege eine +1/+1-Marke auf sie, falls ihre Megamorph-Kosten bezahlt wurden, um sie aufzudecken.“ Megamorph-Kosten sind Morph-Kosten.

702.37c Um eine Karte mit ihrer Morph-Fähigkeit zu wirken, drehe sie mit der Bildseite nach unten und kündige an, dass du eine Morph-Fähigkeit nutzt. Sie wird zu einer verdeckten 2/2-Kreaturenkarte ohne Text, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Alle Effekte oder Einschränkungen, die auf das Wirken einer Karte mit diesen Eigenschaften (und nicht den Eigenschaften der aufgedeckten Karte) zutreffen, werden beim Wirken dieser Karte angewendet. Diese Werte sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften dieses Objekts. (Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“ und Regel 707, „Objekte kopieren“.) Lege sie auf den Stapel (als ein verdeckter Zauberspruch mit denselben Eigenschaften) und bezahle 3 anstatt ihrer Manakosten. Dies folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten. Du kannst eine Morph-Fähigkeit verwenden, um eine Karte aus jeder beliebigen Zone zu wirken, aus der du sie auch normalerweise wirken könntest. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt sie mit denselben Eigenschaften ins Spiel, die der Zauberspruch hatte. Der Morph-Effekt trifft auf das verdeckte Objekt zu, egal wo es sich befindet, und er endet, wenn die bleibende Karte aufgedeckt wird.

702.37d Du kannst eine Karte normalerweise nicht verdeckt wirken. Eine Morph-Fähigkeit erlaubt dir, dies zu tun.

702.37e Jederzeit wenn du Priorität hast, kannst du eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, mit einer Morph-Fähigkeit aufdecken. Dies ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe Regel 116). Um dies zu tun, zeige allen Spielern, was die Morph-Kosten der bleibenden Karte wären, wenn sie aufgedeckt wäre, bezahle diese Kosten und decke die bleibende Karte auf. (Falls die bleibende Karte keine Morph-Kosten hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.) Der Morph-Effekt auf ihr endet, und sie erhält wieder ihre normalen Eigenschaften. Alle Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass eine bleibende Karte ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, wenn sie aufgedeckt wird, und haben keinen Effekt, weil die bleibende Karte bereits im Spiel war.

702.37f Falls die Morph-Kosten einer bleibenden Karte X enthalten, können andere Fähigkeiten dieser bleibenden Karte sich ebenfalls auf X beziehen. Der Wert von X in diesen Fähigkeiten ist gleich dem Wert von X, der bestimmt wurde, als die Morph-Sonderaktion durchgeführt wurde.

702.37g Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“ für mehr Informationen, wie Karten mit einer Morph-Fähigkeit gewirkt werden.

702.38 Verstärken

702.38a Verstärken ist eine statische Fähigkeit. „Verstärken N“ bedeutet „Sowie dieses Objekt ins Spiel kommt, zeige eine beliebige Anzahl an Karten von deiner Hand offen vor, die einen Kreaturentyp mit ihm gemeinsam haben. Diese bleibende Karte kommt mit N +1/+1-Marken auf sich für jede Karte ins Spiel, die auf diesem Wege vorgezeigt wurde. Du kannst nicht diese Karte oder jegliche anderen Karten, die zur selben Zeit wie diese Karte ins Spiel kommen, vorzeigen.“

702.38b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Verstärken hat, wirkt jede separat.

702.39 Provozieren

702.39a Provozieren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Provozieren“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du wählen, dass eine Kreatur deiner Wahl, die der verteidigende Spieler kontrolliert, diese Kreatur in diesem Kampf blockt, falls möglich. Falls du dies tust, enttappe jene Kreatur.“

702.39b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Provozieren besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.40 Sturm

702.40a Sturm ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Sturm“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn für jeden anderen Zauberspruch, der vor ihm in diesem Zug gewirkt wurde. Falls der Zauberspruch irgendwelche Ziele hat, kannst du für jede Kopie neue Ziele bestimmen.“

702.40b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Sturm besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.41 Affinität

702.41a Affinität ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Affinität auf dem Stapel ist. „Affinität zu [Text]“ bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jedes [Text], das du kontrollierst, 1 weniger.“

702.41b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Affinität besitzt, wird jeder separat angewendet.

702.42 Verflechtung

702.42a Verflechtung ist eine statische Fähigkeit von modalen Zaubersprüchen (siehe [Regel 700.2](#)), die wirkt, während der Zauberspruch auf dem Stapel ist. „Verflechtung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst alle Modi dieses Zauberspruchs wählen anstatt nur die angegebene Anzahl. Falls du dies tust, bezahle zusätzlich [Kosten].“ Das Benutzen der Verflechtungs-Fähigkeit folgt den Regeln für das Wählen von Modi und das Zahlen von zusätzlichen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f-h](#).

702.42b Wenn die Verflechtungskosten bezahlt wurden, befolge den Text jedes der Modi in der auf der Karte geschriebenen Reihenfolge, wenn der Zauberspruch verrechnet wird.

702.43 Bausteine

702.43a Bausteine steht sowohl für eine statische als auch eine ausgelöste Fähigkeit. „Bausteine N“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit N +1/+1-Marken auf sich ins Spiel.“ und „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du für jede +1/+1-Marke auf dieser bleibenden Karte eine +1/+1-Marke auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.“

702.43b Wenn eine Kreatur mehre Fälle von Bausteine besitzt, wirkt jeder separat.

702.44 Sonneneruption

702.44a Sonneneruption ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, sowie ein Objekt ins Spiel kommt. „Sonneneruption“ bedeutet „Falls dieses Objekt als Kreatur ins Spiel kommt, kommt es mit einer +1/+1-Marke für jede Farbe von Mana, die bezahlt wurde, um es zu wirken, ins Spiel. Ansonsten kommt es mit einer Ladungsmarke für jede Farbe von Mana, die bezahlt wurde, um es zu wirken, ins Spiel.“

702.44b Sonneneruption gibt nur dann Marken, wenn das Objekt mit Sonneneruption als Zauberspruch, der verrechnet wird, vom Stapel ins Spiel kommt und nur, falls ein oder mehr farbiges Mana für seine Kosten bezahlt wurde, einschließlich Mana, das für zusätzliche oder alternative Kosten gezahlt wurde.

702.44c Sonneneruption kann auch genutzt werden, um eine Variable Zahl für eine andere Fähigkeit festzusetzen. Wenn das Schlüsselwort auf diese Weise benutzt wird, ist es egal, ob die Fähigkeit auf einem Kreaturenzauber oder einem Nichtkreaturenzauber ist.

Beispiel: Die Fähigkeit „Bausteine – Sonneneruption“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit einer +1/+1-Marke für jede Farbe von Mana, die bezahlt wurden, um ihre Kosten zu bezahlen, ins Spiel.“ und „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, kannst du für jede +1/+1-Marke auf dieser bleibenden Karte eine +1/+1-Marke auf eine Artefaktkreatur deiner Wahl legen.“

702.44d Wenn ein Objekt mehrere Fälle von Sonneneruption besitzt, wirkt jeder separat.

702.45 Bushido

702.45a Bushido ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Bushido N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur blockt oder geblockt wird, erhält sie +N/+N bis zum Ende des Zuges.“ (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.)

702.45b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Bushido besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.46 Seelenwanderung

702.46a Seelenwanderung ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Seelenwanderung N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, bringe eine Geist-Karte deiner Wahl mit Manabetrag von N oder weniger aus deinem Friedhof auf deine Hand zurück.“

702.46b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Seelenwanderung besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.47 Kopplung

702.47a Kopplung ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während eine Karte in deiner Hand ist. „[Eigenschaft] Kopplung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deiner Hand offen vorzeigen, sowie du einen [Eigenschaft]-Zauberspruch wirkst. Falls du dies tust, erhält jener Zauberspruch den Regeltext dieser Karte dazu, und du bezahlst [Kosten] als zusätzliche Kosten, um jenen Zauberspruch zu wirken.“ Das Bezahlen der Kopplungskosten einer Karte folgt den Regeln für das Bezahlen von zusätzlichen Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f-h.

Beispiel: Da die Karte mit Kopplung auf der Hand des Spielers verbleibt, kann sie später normal gewirkt oder auf einen anderen Zauberspruch gekoppelt werden. Sie kann sogar abgeworfen werden, um die „wirf eine Karte ab“-Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen, auf den sie gekoppelt ist.

702.47b Du kannst nicht wählen, eine Kopplungs-Fähigkeit zu nutzen, wenn du nicht die geforderten Wahlen (Ziele, etc.) für den Regeltext der Karte treffen kannst. Du kannst keine einzelne Karte mehr als einmal auf denselben Zauberspruch koppeln. Wenn du mehr als eine Karte auf einen Zauberspruch koppelst, zeige sie alle auf einmal offen vor und wähle die Reihenfolge, in der die Effekte eintreten werden. Die Effekte des Hauptspruchs müssen als Erstes eintreten.

702.47c Der Zauberspruch hat die Eigenschaften des Hauptspruchs plus der Textboxen jeder der auf ihn gekoppelten Karten. Dies ist ein Text-ändernder Effekt (siehe Regel 612, „Text-ändernde Effekte“). Der Zauberspruch erhält keine anderen Eigenschaften (Name, Manakosten, Farbe, Obertypen, Kartentypen, Untertypen etc.) der gekoppelten Karten. Text, der dem Zauberspruch hinzugefügt wurde und sich mit Namen auf eine Karte bezieht, bezieht sich auf den Zauberspruch auf dem Stapel, nicht auf die Karte, von der der Text kopiert wurde.

Beispiel: *Gletscherstrahl* ist eine rote Karte mit arkaner Kopplung, der lautet: „Gletscherstrahl fügt einem Ziel deiner Wahl 2 Schadenspunkte zu.“ Angenommen, *Gletscherstrahl* wird auf *Durch Nebel greifen* gekoppelt, einen blauen Zauberspruch. Der Zauberspruch ist immer noch blau und *Durch Nebel greifen* fügt den Schaden zu. Das heißt, diese Fähigkeit kann auf eine Kreatur mit Schutz vor Rot zielen und dieser Kreatur 2 Schadenspunkte zufügen.

702.47d Wähle die Ziele für den hinzugefügten Text normal (siehe Regel 601.2c). Beachte, dass ein Zauberspruch mit einem oder mehreren Zielen nicht verrechnet wird, wenn all seine Ziele bei der Verrechnung illegal sind.

702.47e Der Zauberspruch verliert jegliche Kopplungs-Änderungen, sobald er den Stapel aus welchen Gründen auch immer verlässt.

702.48 Opfer

702.48a Opfer ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Opfer auf dem Stapel ist. „[Eigenschaft]opfer“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Spruch zu wirken, kannst du eine bleibende [Eigenschaft]karte opfern. Falls du bestimmt hast, die zusätzlichen Kosten zu bezahlen, werden die Gesamtkosten dieses Zauberspruchs um die Manakosten der geopferten bleibenden Karte reduziert, und du kannst diesen Zauberspruch zu jedem Zeitpunkt wirken, zu dem du einen Spontanzauber wirken könntest.“

702.48b Du bestimmst, welche bleibende Karte du opferst, sowie du die Entscheidungen für diesen Zauberspruch triffst (siehe Regel 601.2b), und du opferst diese bleibende Karte, sowie du die Gesamtkosten bezahlst (siehe Regel 601.2h).

702.48c Generisches Mana in den Manakosten der geopferten bleibenden Karte reduziert das generische Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs. Farbigen und farbloses Mana in den Manakosten der geopferten bleibenden Karte reduziert das Mana gleichen Typs in den Gesamtkosten des Zauberspruchs, und jegliches überschüssiges Mana reduziert so viel generisches Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs. (Siehe Regel 118.7.)

702.49 Ninjutsu

702.49a Ninjutsu ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während die Karte mit Ninjutsu auf der Hand eines Spielers ist. „Ninjutsu [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], zeige diese Karte offen von deiner Hand vor, bringe eine ungeblockte angreifende Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzer zurück: Bringe diese Karte von deiner Hand getappt und angreifend ins Spiel.“

702.49b Die Karte mit Ninjutsu verbleibt von dem Moment offen vorgezeigt, an dem die Fähigkeit angesagt wird, bis die Fähigkeit

den Stapel verlässt.

702.49c Eine Ninjutsu-Fähigkeit kann nur aktiviert werden, während eine Kreatur im Spiel ungeblockt ist (siehe Regel 509.1h). Die Kreatur mit Ninjutsu wird ungeblockt ins Spiel gebracht. Sie greift denselben Spieler, denselben Planeswalker oder dieselbe Schlacht an wie die Kreatur, die auf die Hand ihres Besitzers zurückgebracht wurde.

702.49d Kommandeur-Ninjutsu ist eine Variante der Ninjutsu-Fähigkeit, die auch wirkt, während die Karte mit Kommandeur-Ninjutsu in der Kommandozone ist. „Kommandeur-Ninjutsu [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], zeige diese Karte offen von deiner Hand oder von der Kommandozone vor, bringe eine ungeblockte angreifende Kreatur, die du kontrollierst, auf die Hand ihres Besitzer zurück: Bringe diese Karte getappt und angreifend ins Spiel.“

702.50 Episich

702.50a Episich steht für zwei Zauberspruch-Fähigkeiten, von denen eine eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt. „Episich“ bedeutet „Für den Rest der Partie kannst du keine Zaubersprüche mehr wirken.“ und „Kopiere für den Rest der Partie zu Beginn jedes deiner Versorgungssegmente diesen Zauberspruch bis auf seine Episich-Fähigkeit. Falls der Zauberspruch irgendwelche Ziele besitzt, kannst du neue Ziele für die Kopie wählen.“ Siehe Regel 707.10.

702.50b Ein Spieler kann keine Zaubersprüche mehr wirken, sobald ein Zauberspruch mit Episich, den er kontrolliert, verrechnet wurde, aber Effekte (so wie die Episich-Fähigkeit selbst) können immer noch Kopien von Zaubersprüchen auf den Stapel legen.

702.51 Einberufen

702.51a Einberufen ist eine statische Fähigkeiten, die wirkt, während der Zauberspruch mit Einberufen auf dem Stapel ist. „Einberufen“ bedeutet „Für jedes farbige Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur dieser Farbe, die du kontrollierst, tappen anstatt dieses Mana zu bezahlen. Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“

702.51b Die Einberufen-Fähigkeit zählt nicht als zusätzliche oder alternative Kosten und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten für den Zauberspruch mit Einberufen ermittelt wurden.

Beispiel: Die *Herzlose Beschwörung* besagt unter anderem „Kreaturenzauber, die du wirkst, kosten beim Wirken 2 weniger.“ Du kontrollierst eine *Herzlose Beschwörung* und wirkst einen *Belagerungswurm*, einen Zauberspruch mit Einberufen, der 5♣♣♣ kostet. Die Gesamtkosten, um den *Belagerungswurm* zu wirken, sind 3♣♣♣. Nachdem du Manafähigkeiten aktiviert hast, bezahlst du diese Gesamtkosten. Du kannst bis zu zwei grüne Kreaturen und bis zu drei weitere Kreaturen tappen, um diese Kosten zu bezahlen, und der Rest wird mit Mana bezahlt.

702.51c Eine Kreatur hat einen Zauberspruch „einberufen“, wenn sie getappt wurde, um auf diese Weise für Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen.

702.51d Mehrfaches Vorkommen von Einberufen auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

702.52 Ausgraben

702.52a Ausgraben ist eine statische Fähigkeit, die nur wirkt, während die Karte mit Ausgraben im Friedhof eines Spielers ist. „Ausgraben N“ bedeutet „Solange du mindestens N Karten in deiner Bibliothek hast, falls du eine Karte ziehen würdest, kannst du stattdessen N Karten millen und diese Karte von deinem Friedhof auf deine Hand zurückbringen.“

702.52b Ein Spieler mit weniger Karten in seiner Bibliothek als die von einer Ausgraben-Fähigkeit geforderte Anzahl kann keine davon auf diese Weise millen.

702.53 Transmutation

702.53a Transmutation ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während die Karte mit Transmutation auf der Hand eines Spielers ist. „Transmutation [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], wirf diese Karte von deiner Hand ab: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Karte mit demselben Manabetrag wie die abgeworfene Karte, zeige diese Karte offen vor und nimm sie auf deine Hand. Mische danach deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.53b Obwohl die Transmutations-Fähigkeit nur aktiviert werden kann, wenn die Karte auf der Hand eines Spielers ist, existiert sie weiterhin, während das Objekt im Spiel oder in allen anderen Zonen ist. Deshalb werden Objekte mit Transmutation von Effekten beeinflusst, die von Objekten abhängig sind, die eine oder mehr Fähigkeiten besitzen.

702.54 Blutdurst

702.54a Blutdurst ist eine statische Fähigkeit. „Blutdurst N“ bedeutet „Falls einem Gegner in dieser Runde Schaden zugefügt wurde, kommt diese bleibende Karte mit N +1/+1-Marken ins Spiel.“

702.54b „Blutdurst X“ ist eine spezielle Form von Blutdurst. „Blutdurst X“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, wobei X gleich dem Gesamtschaden ist, der deinen Gegnern in diesem Zug zugefügt wurde.“

702.54c Wenn ein Objekt mehrere Fälle von Blutdurst besitzt, wird jedes separat angewendet.

702.55 Spuk

702.55a Spuk ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Spuk“ auf einer bleibenden Karte bedeutet: „Wenn diese bleibende Karte vom Spiel in einen Friedhof gelegt wird, schicke sie ins Exil, sodass sie bei einer Kreatur deiner Wahl spukt.“ „Spuk“ auf einer Spontanzauber- oder Hexereikarte bedeutet: „Wenn dieser Zauberspruch während seiner Verrechnung in den Friedhof gelegt wird, schicke ihn ins Exil, sodass er bei einer Kreatur deiner Wahl spukt.“

702.55b Karten, die als Folge einer Spukfähigkeit in der Exil-Zone sind, „spuken“ bei der Kreatur, die für diese Fähigkeit als Ziel gewählt wurde. Die Formulierung „die Kreatur, bei der sie spukt“ bezieht sich auf das Objekt, das für die Spukfähigkeit als Ziel gewählt wurde, unabhängig davon, ob dieses Objekt immer noch eine Kreatur ist oder nicht.

702.55c Ausgelöste Fähigkeiten von Karten mit Spuk, die sich auf Kreaturen beziehen, bei denen gespukt wird, können in der Exil-Zone ausgelöst werden.

702.56 Reproduktion

702.56a Reproduktion ist ein Schlüsselwort, das zwei Fähigkeiten darstellt. Die Erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Reproduktion auf dem Stapel ist. Die Zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Reproduktion auf dem Stapel ist. „Reproduktion [Kosten]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du [Kosten] beliebig oft bezahlen.“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, falls Reproduktionskosten dafür bezahlt wurden, kopiere ihn für jedes Mal, das die Kosten bezahlt wurden. Falls der Zauberspruch irgendwelche Ziele besitzt, kannst du für beliebig viele der Kopien neue Ziele wählen.“ Das Bezahlen der Reproduktionskosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen von zusätzlichen Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f-h.

702.56b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Reproduktion besitzt, wird jeder separat bezahlt und basierend auf den Bezahlungen dafür ausgelöst, nicht irgendwelche anderen Fälle von Reproduktion.

702.57 Vorhersage

702.57a Eine Vorhersage-Fähigkeit ist eine besondere Art von aktivierter Fähigkeit, die nur von der Hand eines Spielers aktiviert werden kann. Sie ist in der Form „Vorhersage – [aktivierte Fähigkeit]“ geschrieben.

702.57b Eine Vorhersagefähigkeit kann nur während des Versorgungssegments des Besitzers der Karte und nur einmal pro Zug aktiviert werden. Der Beherrscher der Vorhersagefähigkeit zeigt die Karte mit dieser Fähigkeit offen von seiner Hand vor, sowie die Fähigkeit aktiviert wird. Dieser Spieler spielt mit dieser Karte in seiner Hand offen, bis sie die Hand des Spielers verlässt oder bis ein Segment oder eine Phase beginnt, die kein Versorgungssegment ist, was auch immer zuerst kommt.

702.58 Pfropfen

702.58a Pfropfen stellt sowohl eine statische als auch eine ausgelöste Fähigkeit dar. „Pfropfen N“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit N +1/+1-Marken ins Spiel.“ und „Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt, falls diese bleibende Karte eine +1/+1-Marke auf sich hat, kannst du eine +1/+1-Marke von dieser bleibenden Karte auf jene Kreatur verschieben.“

702.58b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Pfropfen besitzt, wirkt jeder separat.

702.59 Bergung

702.59a Bergung ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Bergung im Friedhof eines Spielers ist. „Bergung [Kosten]“ bedeutet „Wenn eine Kreatur vom Spiel in deinen Friedhof gelegt wird, kannst du [Kosten] zahlen. Falls du dies tust, bringe diese Karte von deinem Friedhof auf deine Hand zurück. Schicke sie ansonsten ins Exil.“

702.60 Wallung

702.60a Wallung ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Wallung auf dem Stapel ist. „Wallung N“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du die N obersten Karten deiner Bibliothek offen vorzeigen, oder, falls in deiner Bibliothek weniger als N Karten sind, kannst du alle Karten in deiner Bibliothek vorzeigen. Falls du auf diese Weise Karte von deiner Bibliothek offen vorzeigst, kannst du alle von ihnen mit demselben Namen wie dieser Zauberspruch wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Lege dann alle offen vorgezeigten Karten, die nicht auf diese Weise gewirkt wurden, in beliebiger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“

702.60b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Wallung besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.61 Sekundenbruchteil

702.61a Sekundenbruchteil ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist. „Sekundenbruchteil“ bedeutet „Solange dieser Zauberspruch auf dem Stapel ist, kann kein Spieler andere Zaubersprüche wirken oder Fähigkeiten aktivieren, die keine Manafähigkeiten sind.“

702.61b Spieler können Manafähigkeiten aktivieren und Sonderaktionen durchführen, während ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist. Ausgelöste Fähigkeiten werden ganz normal ausgelöst und auf den Stapel gelegt, während ein Zauberspruch mit Sekundenbruchteil auf dem Stapel ist.

702.61c Mehrfaches Vorkommen von Sekundenbruchteil auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

702.62 Aussetzen

702.62a Aussetzen ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten darstellt. Die Erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Aussetzen auf der Hand eines Spielers ist. Die Zweite und Dritte sind ausgelöste Fähigkeiten, die in der Exil-Zone wirken. „Aussetzen N – [Kosten]“ bedeutet „Falls du damit beginnen könntest, diese Karte von deiner Hand auf den Stapel zu legen, um sie zu wirken, kannst du [Kosten] zahlen und sie mit N Zeitmarken auf sich ins Exil schicken. Diese Aktion nutzt nicht den Stapel.“ und „Zu Beginn deines Versorgungssegments, falls diese Karte ausgesetzt ist, entferne eine Zeitmarke von ihr.“ und „Wenn die letzte Zeitmarke von dieser Karte entfernt wird, falls sie sich im Exil befindet, kannst du sie spielen, falls möglich, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Falls du dies nicht tust, bleibt sie im Exil. Falls du auf diese Weise einen Kreaturenzauberspruch wirkst, erhält die Kreatur Eile, bis du die Kontrolle über den Zauberspruch oder die bleibende Karte, die er wird, verlierst.“

702.62b Eine Karte ist „ausgesetzt“, wenn sie sich in der Exil-Zone befindet, Aussetzen besitzt und eine Zeitmarke auf ihr ist.

702.62c Das Wirken eines Zauberspruchs als Effekt seiner Aussetzen-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.62d Um zu ermitteln, ob du damit beginnen könntest, eine Karte mit Aussetzen zu wirken, berücksichtige alle Effekte, die verbieten würden, diese Karte zu wirken.

702.63 Verschwinden

702.63a Verschwinden ist ein Schlüsselwort, das drei Fähigkeiten darstellt. „Verschwinden N“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit N Zeitmarken auf sich ins Spiel.“ und „Zu Beginn deines Versorgungssegments, falls diese bleibende Karte eine Zeitmarke auf sich hat, entferne eine Zeitmarke von ihm.“ und „Wenn die letzte Zeitmarke von dieser bleibenden Karte entfernt wird, opfere sie.“

702.63b Verschwinden ohne eine Zahl bedeutet „Zu Beginn deines Versorgungssegments, falls diese bleibende Karte eine Zeitmarke auf sich hat, entferne eine Zeitmarke von ihr.“ und „Wenn die letzte Zeitmarke von dieser bleibenden Karte entfernt wird, opfere sie.“

702.63c Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Verschwinden besitzt, wirkt jeder separat.

702.64 Absorbieren

702.64a Absorbieren ist eine statische Fähigkeit. „Absorbieren N“ bedeutet „Falls eine Quelle dieser Kreatur Schaden zufügen würde, verhindere N dieser Schadenspunkte.“

702.64b Jede Absorbieren-Fähigkeit kann nur N Schadenspunkte von jeder einzelnen Quelle zu einem Zeitpunkt verhindern. Sie trifft separat auf Schaden von anderen Quellen oder auf Schaden von derselben Quelle zu einem anderen Zeitpunkt zu.

702.64c Wenn ein Objekt mehrere Fälle von Absorbieren besitzt, wirkt jeder separat.

702.65 Aurentausch

702.65a Aurentausch ist eine aktivierte Fähigkeit einiger Aurenkarten. „Aurentausch [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Du kannst diese bleibende Karte mit einer Aura aus deiner Hand austauschen.“

702.65b Wenn eine der beiden Hälften des Austausches nicht vollendet werden kann, hat die Fähigkeit keinen Effekt.

Beispiel: Du aktivierst die Aurentausch-Fähigkeit einer Aura. Die einzige Aurakarte in deiner Hand kann die bleibende Karte, die von der Aura mit Aurentausch verzaubert wird, nicht verzaubern. Die Fähigkeit hat keinen Effekt

Beispiel: Du aktivierst die Aurentausch-Fähigkeit einer Aura, die du kontrollierst, aber nicht besitzt. Die Fähigkeit hat keinen Effekt.

702.66 Wühlen

702.66a Wühlen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Wühlen auf dem Stapel ist. „Wühlen“ bedeutet „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du eine Karte aus deinem Friedhof ins Exil schicken, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“

702.66b Die Wühlen-Fähigkeit zählt nicht als zusätzliche oder alternative Kosten und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten für den Zauberspruch mit Wühlen ermittelt wurden.

702.66c Mehrfaches Vorkommen von Wühlen auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

702.67 Befestigen

702.67a Befestigen ist eine aktivierte Fähigkeit von Befestigungskarten. „Befestigen [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese Befestigung an ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.67b Für mehr Informationen über Befestigungen siehe [Regel 301](#), „Artefakte“.

702.67c Wenn eine Befestigung mehrere Fälle von Befestigen besitzt, kann jede ihrer Befestigen-Fähigkeiten gespielt werden.

702.68 Kampfrausch

702.68a Kampfrausch ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Kampfrausch N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift und nicht geblockt wird, erhält sie +N/+0 bis zum Ende des Zuges.“

702.68b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Kampfrausch besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.69 Gräbersturm

702.69a Gräbersturm ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Gräbersturm“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kopiere ihn einmal für jede bleibende Karte, die in diesem Zug auf einen Friedhof gelegt wurde. Du kannst neue Ziele für die Kopien bestimmen.“

702.69b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Gräbersturm besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.70 Gift

702.70a Gift ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Gift N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, erhält dieser Spieler N Giftmarken.“ (Für Informationen über Giftmarken siehe [Regel 104.3d](#).)

702.70b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Gift besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.71 Umgestalten

702.71a Umgestalten ist eine aktivierte Fähigkeit. „Umgestalten [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], opfere diese bleibende Karte: Durchsuche deine Bibliothek nach einer Kreaturenkarte mit demselben Manabetrag wie diese bleibende Karte und bringe sie ins Spiel. Mische danach deine Bibliothek. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.72 Beschützen

702.72a Beschützen steht für zwei ausgelöste Fähigkeiten. „Beschütze ein [Objekt]“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, opfere sie, wenn du nicht ein anderes [Objekt], das du kontrollierst, ins Exil schickst.“ und „Wenn diese bleibende Karte das Spiel verlässt, bringe die ins Exil geschickte Karte unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.“

702.72b Die zwei Fähigkeiten, die durch Beschützen repräsentiert werden, sind verbundene Fähigkeiten. Siehe [Regel 607](#), „Verbundene Fähigkeiten“.

702.72c Eine bleibende Karte wird von einer anderen bleibenden Karte „beschützt“, wenn Letztere die Erstere als direktes Resultat einer Beschützen-Fähigkeit ins Exil geschickt hat.

702.73 Wandelwicht

702.73a Wandelwicht ist eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit. „Wandelwicht“ bedeutet „Dieses Objekt ist jeder Kreaturentyp.“ Diese Fähigkeit wirkt überall, selbst außerhalb des Spiels. Siehe [Regel 604.3](#).

702.74 Herbeirufen

702.74a Herbeirufen steht für zwei Fähigkeiten: eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus die Karte mit Herbeirufen gewirkt werden kann, und eine ausgelöste Fähigkeit, die im Spiel wirkt. „Herbeirufen [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstelle ihrer Manakosten bezahlst.“ und „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, opfert ihr Beherrscher sie, falls ihre Herbeirufen-Kosten bezahlt wurden.“ Das Wirken einer Karte für ihre Herbeirufen-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.75 Refugium

702.75a Refugium ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Refugium N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, schaue dir die obersten N Karten deiner Bibliothek an. Schicke eine von ihnen verdeckt ins Exil und lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek. Die ins Exil geschickte Karte erhält ‚Der Spieler, der die bleibende Karte kontrolliert, die diese Karte ins Exil geschickt hat, kann sich diese Karte in der Exil-Zone anschauen.“

702.75b Früher sorgten die Regeln für die Refugium-Fähigkeit dafür, dass die bleibende Karte getappt ins Spiel kommt, und die Anzahl an Karten, die sich der Spieler anschaute, war auf vier festgelegt. Karten, die vor dieser Regeländerung gedruckt wurden, hatten das Wort „Refugium“ ohne Zahlenangabe dahinter in ihrem Kartentext. Diese älteren Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und haben nun „Refugium 4“ und die zusätzliche Fähigkeit „[Diese bleibende Karte] kommt getappt ins Spiel.“

702.76 Beutezug

702.76a Beutezug ist eine statische Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Beutezug [Kosten]“ bedeutet „Du kannst [Kosten] anstelle der Manakosten dieses Zauberspruchs bezahlen, falls einem Spieler in diesem Zug Kampfschaden von einer Quelle zugefügt wurde, die zum Zeitpunkt, an dem der Schaden zugefügt wurde, unter deiner Kontrolle war und irgendeinen Kreaturentyp dieses Zauberspruchs hatte.“ Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Beutezug-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.77 Unterstützung

702.77a Unterstützung ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während die Karte mit Unterstützung auf der Hand eines Spielers ist. „Unterstützung N – [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], wirf diese Karte von der Hand ab: Lege N +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl.“

702.77b Obwohl die Unterstützungs-Fähigkeit nur aktiviert werden kann, wenn die Karte auf der Hand eines Spielers ist, existiert sie weiterhin, während das Objekt im Spiel und in allen anderen Zonen ist. Daher werden Objekte mit Unterstützung von Effekten beeinflusst, die von Objekten abhängig sind, welche eine oder mehrere aktivierte Fähigkeiten haben.

702.78 Verschwören

702.78a Verschwören ist ein Schlüsselwort, das zwei Fähigkeiten darstellt. Die Erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Verschwören auf dem Stapel ist. Die Zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Verschwören auf dem Stapel ist. „Verschwören“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten um diesen Zauberspruch zu wirken kannst du zwei ungetappte Kreaturen, die du kontrollierst, die jeweils eine Farbe mit ihm gemeinsam haben, tappen.“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls seine Verschwören-Kosten bezahlt wurden, kopiere ihn. Falls der Zauberspruch irgendwelche Ziele hat, kannst du für die Kopie neue Ziele wählen.“ Das Bezahlen der Verschwören-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.78b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Verschwören besitzt, wird jeder separat bezahlt und basierend auf seiner eigenen Zahlung separat ausgelöst, nicht auf der eines anderen Falls von Verschwören.

702.79 Beharrlichkeit

702.79a Beharrlichkeit ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Beharrlichkeit“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird und falls sie keine –1/–1-Marke auf sich hatte, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer –1/–1-Marke auf sich ins Spiel zurück.“

702.80 Verdorren

702.80a Verdorren ist eine statische Fähigkeit. Schaden, der einer Kreatur von einer Quelle mit Verdorren zugefügt wird, wird nicht für diese Kreatur notiert. Er sorgt vielmehr dafür, dass der Beherrscher dieser Quelle so viele –1/–1-Marken auf diese Kreatur legt. Siehe [Regel 120.3](#).

702.80b Wenn ein Objekt die Zone wechselt, bevor ein Effekt dafür sorgt, dass es Schaden zufügt, werden die zuletzt bekannten Informationen benutzt um festzustellen, ob es Verdorren hatte.

702.80c Die Regeln zu Verdorren gelten für jede Zone, von der aus ein Objekt mit Verdorren Schaden zufügt.

702.80d Mehrfaches Vorkommen von Verdorren auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.81 Zurückverfolgen

702.81a Zurückverfolgen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Zurückverfolgen im Friedhof eines Spielers ist. „Zurückverfolgen“ bedeutet „Du kannst diese Karte von deinem Friedhof wirken, indem du als zusätzliche Kosten, um sie zu wirken, eine Landkarte abwirfst.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Zurückverfolgen-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.82 Verschlingen

702.82a Verschlingen ist eine statische Fähigkeit. „Verschlingen N“ bedeutet „Sowie dieses Objekt ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Zahl an Kreaturen opfern. Diese bleibende Karte kommt mit N +1/+1-Marken auf sich für jede Kreatur, die auf diese Weise geopfert wurde, ins Spiel.“

702.82b Einige Objekte besitzen Fähigkeiten, die sich auf die Zahl der Kreaturen bezieht, die die bleibende Karte verschlungen hat. „Sie hat verschlungen“ bedeutet „geopfert als Ergebnis ihrer Verschlingen-Fähigkeit, als sie ins Spiel kam“.

702.82c „Verschlingen [Eigenschaft]“ ist eine Variante von Verschlingen. „Verschlingen [Eigenschaft] N“ bedeutet „Sowie dieses Objekt ins Spiel kommt, kannst du eine beliebige Zahl an [Eigenschaft] bleibende Karten opfern. Diese bleibende Karte kommt mit N +1/+1-Marken auf sich für jede bleibende Karte, die auf diese Weise geopfert wurde, ins Spiel.“

702.83 Edelmut

702.83a Edelmut ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Edelmut“ bedeutet „Immer wenn eine Kreatur, die du kontrollierst, alleine

angreift, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“

702.83b Eine Kreatur „greift alleine an“, wenn sie die einzige Kreatur ist, die in einer gegebenen Kampfphase als Angreifer deklariert wird. Siehe [Regel 506.5](#).

702.84 Exhumieren

702.84a Exhumieren ist eine aktivierte Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Exhumieren in einem Friedhof ist. „Exhumieren [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Bringe diese Karte aus deinem Friedhof ins Spiel zurück. Sie erhält Eile. Schicke sie zu Beginn des nächsten Endsegments ins Exil. Falls sie das Spiel verlassen würde, schicke sie ins Exil anstatt sie irgendwo anders hinzubringen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.85 Kaskade

702.85a Kaskade ist eine ausgelöste Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Kaskade“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, schicke solange die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Karte ins Exil schickst, die kein Land ist und deren Manabetrag kleiner ist als der Manabetrag dieses Zauberspruchs. Du kannst diese Karte wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, falls der Manabetrag des resultierenden Zauberspruchs kleiner ist als der Manabetrag dieses Zauberspruchs. Lege dann alle so ins Exil geschickten Karten, die nicht gewirkt wurden, in zufälliger Reihenfolge unter deine Bibliothek.“

702.85b Falls ein Effekt einem Spieler erlaubt, „sowie du Kaskade anwendest“ eine Aktion mit einer oder mehreren der ins Exil geschickten Karten durchzuführen, kann der Spieler diese Aktion durchführen, nachdem er damit fertig ist, im Rahmen der Kaskade-Fähigkeit Karten ins Exil zu schicken. Diese Aktion wird durchgeführt, bevor er entscheidet, ob er die zuletzt ins Exil geschickte Karte wirkt, oder, falls keine passende Karte ins Exil geschickt wurde, bevor die ins Exil geschickten Karten in zufälliger Reihenfolge unter seine Bibliothek gelegt werden.

702.85c Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Kaskade besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.86 Vernichter

702.86a Vernichter ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Vernichter N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, opfert der verteidigende Spieler N bleibende Karten.“

702.86b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Vernichter besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.87 Stufe aufsteigen

702.87a Stufe aufsteigen ist eine aktivierte Fähigkeit. „Stufe aufsteigen [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege eine Stufenmarke auf diese bleibende Karte. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.87b Jede Karte mit einer Stufe-aufsteigen-Fähigkeit wird Stufenkarte genannt. Sie hat ein nicht-standardmäßiges Erscheinungsbild und enthält zwei Stufensymbole, die selbst die Schlüsselwort-Fähigkeiten sind. Siehe [Regel 711](#), „Stufenkarten“.

702.87c Einige Verzauberungen haben den Untertyp Klasse und zugehörige Fähigkeiten, die ihnen eine Klassenstufe geben. Das ist nicht das Gleiche wie Stufe-aufsteigen-Fähigkeiten, und Klassenstufen werden nicht durch Stufenmarken beeinflusst. Siehe [Regel 716](#), „Klassenkarten“.

702.88 Abprall

702.88a Abprall erscheint auf einigen Spontanzaubern und Hexereien. Es steht für eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch auf dem Stapel ist, und die eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugen kann. „Abprall“ bedeutet „Falls dieser Zauberspruch von deiner Hand gewirkt wurde, schicke ihn bei Verrechnung ins Exil, anstatt ihn in deinen Friedhof zu legen, und zu Beginn deines nächsten Versorgungssegments kannst du diese Karte aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.“

702.88b Das Wirken eines Zauberspruchs als Effekt seiner Abprall-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.88c Mehrfaches Vorkommen von Abprall auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

702.89 Schattenbeistand

702.89a Schattenbeistand ist eine statische Fähigkeit, die auf manchen Auren erscheint. „Schattenbeistand“ bedeutet „Falls die verzauberte bleibende Karte zerstört werden würde, entferne stattdessen allen Schaden, der für sie notiert wurde, und zerstöre diese Aura.“

702.89b Einige ältere Karten wurden mit der Fähigkeit „Totembeistand“ gedruckt oder haben sich auf diese Fähigkeit bezogen. Der Text dieser Karten wurde in der *Oracle*-Kartenreferenz aktualisiert, sodass er sich nun auf Schattenbeistand bezieht.

702.90 Infizieren

702.90a Infizieren ist eine statische Fähigkeit.

702.90b Schaden, der einem Spieler von einer Quelle mit Infizieren zugefügt wird, führt nicht dazu, dass dieser Spieler Lebenspunkte verliert. Vielmehr führt er dazu, dass der Beherrscher dieser Quelle dem Spieler entsprechend viele Giftmarken gibt. Siehe Regel 120.3.

702.90c Schaden, der einer Kreatur von einer Quelle mit Infizieren zugefügt wird, führt nicht dazu, dass dieser Schaden für die Kreatur notiert wird. Vielmehr führt er dazu, dass der Beherrscher dieser Quelle entsprechend viele -1/-1-Marken auf diese Kreatur legt. Siehe Regel 120.3.

702.90d Wenn ein Objekt die Zone wechselt, bevor ein Effekt dafür sorgt, dass es Schaden zufügt, werden die zuletzt bekannten Informationen benutzt um festzustellen, ob es Infizieren hatte.

702.90e Die Regeln zu Infizieren gelten für jede Zone, von der aus ein Objekt mit Infizieren Schaden zufügt.

702.90f Mehrfaches Vorkommen von Infizieren auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.91 Schlachtruf

702.91a Schlachtruf ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Schlachtruf“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, erhalten alle anderen angreifenden Kreaturen +1/+0 bis zum Ende des Zuges.“

702.91b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Schlachtruf besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.92 Lebende Waffe

702.92a Lebende Waffe ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Lebende Waffe“ bedeutet „Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 0/0 schwarzen Phyrexianer-Keim-Kreaturenspielstein und lege diese Ausrüstung dann an ihn an.“

702.93 Unverwüstlich

702.93a Unverwüstlich ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Unverwüstlich“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird und falls sie keine +1/+1-Marke auf sich hatte, bringe sie unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer +1/+1-Marke auf sich ins Spiel zurück.“

702.94 Mirakulum

702.94a Mirakulum ist eine statische Fähigkeit, die mit einer ausgelösten Fähigkeit verbunden ist. (Siehe Regel 603.11.) „Mirakulum [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte von deiner Hand vorzeigen, sowie du sie ziehst, falls es die erste Karte ist, die du in diesem Zug gezogen hast. Wenn du diese Karte auf diese Weise vorzeigst, kannst du sie wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“

702.94b Falls ein Spieler eine Karte mithilfe ihrer Mirakulum-Fähigkeit vorzeigt, spielt er mit dieser Karte aufgedeckt, bis diese Karte seine Hand verlässt, diese Fähigkeit verrechnet wird oder diese Fähigkeit anderweitig den Stapel verlässt. (Siehe Regel 701.16a.)

702.95 Seelengebunden

702.95a Seelengebunden ist ein Schlüsselwort, das für zwei ausgelöste Fähigkeiten steht. „Seelengebunden“ bedeutet „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, falls du sowohl diese als auch eine andere Kreatur kontrollierst und beide nicht gebunden sind, kannst du diese Kreatur an eine andere nicht gebundene Kreatur binden, so lange beide Kreaturen unter deiner Kontrolle im Spiel bleiben.“ und „Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, falls du sowohl jene als auch diese Kreatur kontrollierst und beide nicht gebunden sind, kannst du jene Kreatur an diese Kreatur binden, so lange beide Kreaturen unter deiner Kontrolle im Spiel bleiben.“

702.95b Eine Kreatur wird als Ergebnis einer Seelengebunden-Fähigkeit an eine andere Kreatur „gebunden“. Fähigkeiten können sich auf eine gebundene Kreatur beziehen, auf die Kreatur, an die eine andere Kreatur gebunden ist, oder ob eine Kreatur gebunden ist. Eine „nicht gebundene“ Kreatur ist eine Kreatur, die nicht gebunden ist.

702.95c Wenn die Seelengebunden-Fähigkeit verrechnet wird und eins der Objekte, die aneinander gebunden werden sollen, keine Kreatur mehr ist, sich nicht mehr im Spiel oder unter der Kontrolle des Beherrschers der Seelengebunden-Fähigkeit befindet, wird keines der Objekte gebunden.

702.95d Eine Kreatur kann nur an eine andere Kreatur gebunden werden.

702.95e Eine Kreatur hört auf, an eine andere Kreatur gebunden zu sein, wenn eins von Folgendem passiert: ein anderer Spieler übernimmt die Kontrolle über sie oder die Kreatur, an die sie gebunden ist; sie oder die Kreatur, an die sie gebunden ist, hört auf, eine Kreatur zu sein; oder die Kreatur, an die sie gebunden ist, verlässt das Spiel.

702.96 Überlast

702.96a Überlast ist ein Schlüsselwort, das für zwei statische Fähigkeiten steht, die wirken, während der Zauberspruch mit Überlast auf dem Stapel ist. „Überlast [Kosten]“ bedeutet „Du kannst [Kosten] bezahlen, anstatt die Manakosten dieses

Zauberspruchs zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Überlast-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, ändere seinen Text, indem du alle Vorkommen von ‚deiner Wahl‘ durch ‚jede‘ ersetzt.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Überlastfähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f-h](#).

702.96b Falls ein Spieler sich entscheidet, die Überlast-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen, benötigt dieser Zauberspruch keine Ziele. Er kann Objekte beeinflussen, die nicht als legale Ziele hätten gewählt werden dürfen, wenn der Zauberspruch gewirkt worden wäre ohne die Überlast-Kosten zu bezahlen.

702.96c Die zweite Fähigkeit von Überlast erzeugt einen Text-ändernden Effekt. Siehe [Regel 612](#), „Text-ändernde Effekte“.

702.97 Ausplündern

702.97a Ausplündern ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Ausplündern in einem Friedhof befindet. „Ausplündern [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Lege so viele +1/+1-Marken, wie die Stärke der ins Exil geschickten Karte beträgt, auf eine Kreatur deiner Wahl. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.98 Entfesselt

702.98a Entfesselt ist ein Schlüsselwort, das für zwei statische Fähigkeiten steht. „Entfesselt“ bedeutet „Du kannst diese bleibende Karte mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen“ und „Diese bleibende Karte kann nicht blocken, solange eine +1/+1-Marke auf ihr liegt“.

702.99 Chiffrieren

702.99a Chiffrieren ist auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden. Es steht für zwei Fähigkeiten: Eine Zauberspruchfähigkeit, die nur wirkt, wenn der Zauberspruch mit Chiffrieren auf dem Stapel ist, und eine statische Fähigkeit, die nur wirkt, während die Karte mit Chiffrieren sich im Exil befindet. „Chiffrieren“ bedeutet „Falls dieser Zauberspruch durch eine Karte dargestellt wird, kannst du diese Karte auf eine Kreatur, die du kontrollierst, codiert ins Exil schicken.“ und „Solange diese Karte auf diese Kreatur codiert ist, hat die Kreatur ‚Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du die codierte Karte kopieren und die Kopie wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen.““

702.99b Der Begriff „codiert“ beschreibt das Verhältnis zwischen der Karte mit Chiffrieren, während sie sich im Exil befindet, und der Kreatur, die bestimmt wird, wenn der Zauberspruch, der durch diese Karte dargestellt wird, verrechnet wird.

702.99c Die Karte mit Chiffrieren bleibt auf die ausgewählte Kreatur codiert, solange die Karte mit Chiffrieren im Exil ist und die Kreatur im Spiel bleibt. Die Karte ist auf das Objekt codiert, solange es im Spiel bleibt, selbst wenn es den Beherrscher wechselt oder aufhört, eine Kreatur zu sein.

702.100 Weiterentwicklung

702.100a Weiterentwicklung ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Weiterentwicklung“ bedeutet „Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt und falls die Stärke jener Kreatur höher ist als die Stärke dieser Kreatur und/oder die Widerstandskraft jener Kreatur höher ist als die Widerstandskraft dieser Kreatur, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

702.100b Eine Kreatur „entwickelt sich weiter“, wenn eine oder mehrere +1/+1-Marken auf sie gelegt werden als Ergebnis der Verrechnung ihrer Weiterentwicklung-Fähigkeit.

702.100c Eine Kreatur kann keine höhere Stärke oder Widerstandskraft haben als eine bleibende Karte, die keine Kreatur ist.

702.100d Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Weiterentwicklung besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.101 Abnötigen

702.101a Abnötigen ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Abnötigen“ bedeutet „Immer wenn du einen Zauberspruch wirkst, kannst du ☠ bezahlen. Falls du dies tust, verliert jeder Gegner 1 Lebenspunkt, und du erhältst so viele Lebenspunkte dazu, wie auf diese Weise Lebenspunkte verloren wurden.“

702.101b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Abnötigen besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.102 Fusion

702.102a Fusion ist eine statische Fähigkeit, die auf manchen geteilten Karten (siehe [Regel 709](#), „Geteilte Karten“) zu finden ist, und die wirkt, wenn die Karte mit Fusion sich auf der Hand eines Spielers befindet. Falls ein Spieler eine geteilte Karte mit Fusion aus seiner Hand wirkt, kann der Spieler bestimmen, beide Hälften der geteilten Karte zu wirken anstatt eine Hälfte zu bestimmen. Die Entscheidung muss getroffen werden, bevor die geteilte Karte mit Fusion auf den Stapel kommt. Der resultierende Zauberspruch ist ein *fusionierter geteilter Zauberspruch*.

702.102b Ein fusionierter geteilter Zauberspruch hat die kombinierten Eigenschaften seiner beiden Hälften. Siehe [Regel 709.4](#).

702.102c Die gesamten Manakosten eines fusionierten geteilten Zauberspruchs umfassen die Manakosten beider Hälften.

702.102d Beim Verrechnen eines fusionierten geteilten Zauberspruchs befolgt der Beherrscher zuerst die Anweisungen auf der linken und danach die Anweisungen auf der rechten Seite der Karte.

702.103 Göttergabe

702.103a Göttergabe steht für eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus du die Karte, auf der sie ist, spielen könntest. „Göttergabe [Kosten]“ bedeutet „Sowie du diese Karte wirkst, kannst du sie mithilfe der Göttergabe wirken. Falls du dies tust, bezahlst du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Göttergabe-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.103b Sowie ein Zauberspruch, der mithilfe der mit Göttergabe gewirkt wird, auf den Stapel gelegt wird, wird er zu einer Aura-Verzauberung und erhält ‚Verzaubert eine Kreatur‘. Er ist ein *Göttergabe-Auren-Zauberspruch*, und die bleibende Karte, zu der er bei Verrechnung wird, ist eine *Göttergabe-Aura*. Diese Effekte dauern an, bis der Zauberspruch oder die bleibende Karte, zu der er wird, aufhören von der Göttergabe betroffen zu sein (siehe [Regeln 702.103e–g](#)). Da der Zauberspruch ein Auren-Zauberspruch ist, muss sein Beherrscher ein legales Ziel für diesen Zauberspruch wählen, wie es durch seine ‚Verzaubert eine Kreatur‘-Fähigkeit und [Regel 601.2c](#) festgelegt ist. Siehe auch [Regel 303.4](#).

702.103c Wenn ein Göttergabe-Auren-Zauberspruch kopiert wird, ist die Kopie ebenfalls ein Göttergabe-Auren-Zauberspruch. Jede Regel, die sich auf einen mithilfe seiner Göttergabe-Fähigkeit gewirkten Zauberspruch bezieht, bezieht sich gleichermaßen auf die Kopie.

702.103d Wenn ein Zauberspruch mithilfe seiner Göttergabe-Fähigkeit gewirkt wird, werden nur die durch die Göttergabe-Fähigkeit modifizierten Eigenschaften überprüft, um zu ermitteln, ob er gewirkt werden kann.

Beispiel: *Äthersturm* ist eine Verzauberung mit der Fähigkeit ‚Kreaturenzauber können nicht gewirkt werden.‘ Dieser Effekt verhindert nicht, dass eine Kreaturenkarte mit Göttergabe mithilfe ihre Göttergabe-Fähigkeit gewirkt wird.

Beispiel: *Garruks Horde* besagt unter anderem: ‚Du kannst Kreaturenzaubersprüche von oben von deiner Bibliothek wirken.‘ Wenn du *Garruks Horde* kontrollierst und die oberste Karte deiner Bibliothek eine Kreaturenkarte mit Göttergabe ist, kannst du sie als Kreaturenzauber wirken, aber nicht als Aura-Zauberspruch mithilfe der Göttergabe-Fähigkeit.

702.103e Falls das Ziel eines Aura-Zauberspruchs, der mithilfe seiner Göttergabe-Fähigkeit gewirkt wurde, illegal ist, sowie damit begonnen wird, den Zauberspruch zu verrechnen, hört der Zauberspruch auf, von der Göttergabe betroffen zu sein, und der Effekt, der ihn zu einem Aura-Zauberspruch macht, endet. Er wird als Kreaturenzauber weiter verrechnet. Siehe [Regel 608.3b](#).

702.103f Falls eine von der Göttergabe betroffene Aura gelöst wird, hört sie auf, von der Göttergabe betroffen zu sein. Falls eine von der Göttergabe betroffene Aura an ein illegales Objekt oder einen illegalen Spieler angelegt ist, wird sie gelöst und hört auf, von der Göttergabe betroffen zu sein. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 704.5m](#).

702.103g Falls eine von der Göttergabe betroffene Aura sich stabilisiert, ohne an etwas angelegt zu sein, hört sie auf, von der Göttergabe betroffen zu sein. Siehe [Regel 702.26](#), ‚Instabilität‘.

702.104 Tribut

702.104a Tribut ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, sowie die Kreatur mit Tribut ins Spiel kommt. ‚Tribut N‘ bedeutet ‚Sowie diese Kreatur ins Spiel kommt, bestimme einen Gegner. Dieser Spieler kann zusätzliche N +1/+1-Marken auf diese Kreatur legen, sowie sie ins Spiel kommt.‘

702.104b Objekte mit Tribut haben ausgelöste Fähigkeiten, die überprüfen, ob ‚kein Tribut gezahlt wurde‘. Diese Bedingung ist erfüllt, falls der Gegner, der im Rahmen der Tribut-Fähigkeit bestimmt wurde, die Kreatur nicht, wie in der Tribut-Fähigkeit der Kreatur angegeben, mit +1/+1-Marken ins Spiel hat kommen lassen.

702.105 Entthronen

702.105a Entthronen ist eine ausgelöste Fähigkeit. ‚Entthronen‘ bedeutet ‚Immer wenn diese Kreatur den Spieler mit den meisten Lebenspunkten oder den gemeinsam meisten Lebenspunkten angreift, lege eine +1/+1-Marke auf sie.‘

702.105b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Entthronen besitzt, wird jeder einzeln ausgelöst.

702.106 Hintergedanke

702.106a Hintergedanke ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, sowie eine Verschwörungskarte mit Hintergedanke in die Kommandozone gelegt wird. ‚Hintergedanke‘ bedeutet ‚Sowie du diese Verschwörungskarte in die Kommandozone legst, verdecke sie und bestimme geheim einen Kartennamen.‘

702.106b Um geheim einen Kartennamen zu bestimmen, notiere diesen Namen auf ein Stück Papier und bewahre es zusammen mit der verdeckten Verschwörungskarte auf.


702.106c Jederzeit wenn du Priorität hast, kannst du eine verdeckte Verschwörungskarte in der Kommandozone, die du kontrollierst, aufdecken. Dies ist eine Sonderaktion. Dabei wird auch der bestimmte Name aufgedeckt. Siehe [Regel 116.2j](#)).

702.106d Hintergedanke und eine andere Fähigkeit des Objekts mit Hintergedanke, die sich auf „den bestimmten Namen“ bezieht, sind verbunden. Die zweite Fähigkeit bezieht sich nur auf den Kartennamen, der aufgrund der Hintergedanke-Fähigkeit dieses Objekts bestimmt wurde. Siehe [Regel 607.2d](#).

702.106e Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, werden alle verdeckten Verschwörungskarten, die er kontrolliert, allen Spielern offen vorgezeigt. Am Ende jeder Partie müssen alle verdeckten Verschwörungskarten allen Spielern offen vorgezeigt werden.

702.106f Doppelgedanke ist eine Variante der Hintergedanke-Fähigkeit. Sowie du eine Verschwörungskarte mit Doppelgedanke in die Kommandozone legst, benennst du geheim zwei Karten statt nur eine. Du gibst erst preis, dass du mehr als eine Karte geheim benannt hast, wenn die bestimmten Namen aufgedeckt werden.

702.107 Standhaft

702.107a Standhaft ist eine aktivierte Fähigkeit. „Standhaft [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], : Lege eine +1/+1-Marken auf diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.108 Bravour

702.108a Bravour ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Bravour“ bedeutet „Immer wenn du einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkst, erhält diese Kreatur +1/+1 bis zum Ende des Zuges.“

702.108b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Bravour besitzt, wird jeder einzeln ausgelöst.

702.109 Sturmangriff

702.109a Sturmangriff steht für drei Fähigkeiten: zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während die Karte mit Sturmangriff auf dem Stapel ist, wobei eine davon unter Umständen eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugt, und eine statische Fähigkeit, die wirkt, während das Objekt mit Sturmangriff im Spiel ist. „Sturmangriff [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst“, „Falls du bestimmt hast, die Sturmangriff-Kosten dieser bleibenden Karten zu bezahlen, bringe die bleibende Karte, zu der dieser Zauberspruch wird, zu Beginn des Endsegments auf die Hand ihres Besitzers zurück.“ und „Solange die Sturmangriff-Kosten dieser bleibenden Karten bezahlt wurden, hat sie Eile.“ Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Sturmangriff-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.110 Ausschlachten

702.110a Ausschlachten ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Ausschlachten“ bedeutet „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, kannst du eine Kreatur opfern.“

702.110b Eine Kreatur mit Ausschlachten „schlachtet eine Kreatur aus“, wenn der Beherrscher der Ausschlachten-Fähigkeit eine Kreatur opfert, sowie diese Fähigkeit verrechnet wird.

702.111 Bedrohlich

702.111a Bedrohlich ist eine Ausweichfähigkeit.

702.111b Eine Kreatur mit Bedrohlichkeit kann nicht geblockt werden, außer von zwei oder mehr Kreaturen. (Siehe [Regel 509](#), „Blocker-deklarieren-Segment“)

702.111c Mehrfaches Vorkommen von Bedrohlich auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.112 Ruhm

702.112a Ruhm ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Ruhm N“ bedeutet „Wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt und falls sie nicht ruhmvoll ist, lege N +1/+1-Marken auf sie und sie wird ruhmvoll.“

702.112b Ruhmvoll ist eine Bezeichnung ohne regeltechnische Bedeutung, die lediglich als Markierung dient, welche von der Ruhm-Fähigkeit und anderen Zaubersprüchen und Fähigkeiten identifiziert werden kann. Nur bleibende Karten können ruhmvoll sein oder werden. Sobald eine bleibende Karte ruhmvoll geworden ist, bleibt sie ruhmvoll, bis sie das Spiel verlässt. Ruhmvoll ist weder eine Fähigkeit noch ein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

702.112c Hat eine Kreatur mehrfach Ruhm, wird jedes Vorkommen einzeln ausgelöst. Die erste solche Fähigkeit, die verrechnet wird, bewirkt, dass die Kreatur ruhmvoll wird, und die darauffolgenden Fähigkeiten haben keinen Effekt (siehe [Regel 603.4](#)).

702.113 Erwecken

702.113a Erwecken ist auf manchen Spontanzaubern und Hexereien zu finden. Es steht für zwei Fähigkeiten: Eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Erwecken auf dem Stapel befindet, und eine Zauberspruch-Fähigkeit. „Erwecken N – [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst.“ und „Falls die Erwecken-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, lege N +1/+1-Marken auf ein Land deiner Wahl, das du kontrollierst. Dieses Land wird zu einer 0/0 Elementarwesen-Kreatur mit Eile. Es ist immer noch ein Land.“ Das Wirken

eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Erwecken-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.113b Der Beherrscher eines Zauberspruchs mit Erwecken bestimmt das Ziel der Erwecken-Zauberspruch-Fähigkeit nur, falls dieser Spieler sich dafür entschieden hat, die Erwecken-Kosten des Zauberspruchs zu bezahlen. Andernfalls wird der Zauberspruch gewirkt, als ob er dieses Ziel nicht hätte.

702.114 Fahl

702.114a Fahl ist eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit. „Fahl“ bedeutet „Dieses Objekt ist farblos.“ Diese Fähigkeit funktioniert überall, selbst außerhalb des Spiels. Siehe Regel 604.3.

702.115 Zehren

702.115a Zehren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Zehren“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, schickt dieser Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek ins Exil.“

702.115b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Zehren besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.116 Myriade

702.116a Myriade ist eine ausgelöste Fähigkeit, die außerdem eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugen kann. „Myriade“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, kannst du für jeden anderen Gegner als den verteidigenden Spieler einen Spielstein erzeugen, der eine Kopie dieser Kreatur ist, getappt ist und diesen Spieler oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreift. Falls auf diese Weise ein oder mehrere Spielsteine erzeugt wurden, schicke diese Spielsteine am Ende des Kampfes ins Exil.“

702.116b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Myriade besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.117 Schwall

702.117a Schwall ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Schwall auf dem Stapel befindet. „Schwall [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst, falls du oder einer deiner Teamkameraden in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat.“ Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Schwall-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.118 Schleichen

702.118a Schleichen ist eine Ausweichfähigkeit.

702.118b Eine Kreatur mit Schleichen kann von Kreaturen mit größerer Stärke nicht geblockt werden. (Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“)

702.118c Mehrfaches Vorkommen von Schleichen auf einer Kreatur hat keine zusätzliche Wirkung.

702.119 Auftauchen

702.119a Auftauchen steht für zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während sich der Zauberspruch mit Auftauchen auf dem Stapel befindet. „Auftauchen [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] bezahlst und eine Kreatur opferst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Auftauchen-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, werden seine Gesamtkosten um eine Menge an generischem Mana reduziert, die dem Manabetrag der geopferten Kreatur entspricht.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Auftauchen-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.119b Auftauchen aus [Qualität] ist eine Variante von Auftauchen. „Auftauchen aus [Qualität] [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] bezahlst und eine [Qualität] bleibende Karte opferst, anstatt seine Manakosten zu bezahlen“ und „Falls du bestimmt hast, die Auftauchen-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, werden seine Gesamtkosten um eine Menge an generischem Mana reduziert, die dem Manabetrag der geopferten bleibenden Karte entspricht.“

702.119c Du bestimmst, welche bleibende Karte geopfert werden soll, sowie du bestimmst, die Auftauchen-Kosten eines Zauberspruchs zu bezahlen (siehe Regel 601.2b), und du opferst diese bleibende Karte, sowie du die Gesamtkosten bezahlst (siehe Regel 601.2h).

702.120 Eskalieren

702.120a Eskalieren ist eine statische Fähigkeit von modalen Zaubersprüchen (siehe Regel 700.2), die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Eskalieren auf dem Stapel befindet. „Eskalieren [Kosten]“ bedeutet „Für jeden gewählten Modus außer dem ersten bezahlst du zusätzlich [Kosten].“ Das Bezahlen der Eskalieren-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2f–h.

702.121 Tumult

702.121a Tumult ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Tumult“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, erhält sie +1/+1 bis zum Ende des Zuges für jeden Gegner, den du in diesem Kampf angegriffen hast.“

702.121b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Tumult besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.122 Bemannen

702.122a Bemannen ist eine aktivierte Fähigkeit. „Bemannen N“ bedeutet „Tappe eine beliebige Anzahl an anderen ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen eine Stärke von N oder mehr haben: Diese bleibende Karte wird bis zum Ende des Zuges zu einer Artefaktkreatur.“

702.122b Eine Kreatur „bemannt ein Fahrzeug“, wenn sie getappt wird, um die Kosten zur Aktivierung der Bemannen-Fähigkeit eines Fahrzeugs zu bezahlen.

702.122c Wenn ein Effekt angibt, dass eine Kreatur „kein Fahrzeug bemannen kann“, kann diese Kreatur nicht getappt werden, um die Bemannen-Kosten eines Fahrzeugs zu bezahlen.

702.122d Manche Fahrzeuge haben eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn sie bemannt werden. „Immer wenn [dieses Fahrzeug] bemannt wird“ bedeutet „Immer wenn eine Bemannen-Fähigkeit [dieses Fahrzeugs] verrechnet wird“. Falls diese Fähigkeit eine einschreitende „falls“-Klausel hat, die sich auf die zum Bemannen genutzten Kreaturen bezieht, sind damit nur Kreaturen gemeint, die getappt wurden, um die Kosten für die Bemannen-Fähigkeit zu bezahlen, durch die diese Fähigkeit ausgelöst wurde.

702.123 Fabrizieren

702.123a Fabrizieren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Fabrizieren N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kannst du N +1/+1-Marken auf sie legen. Falls du dies nicht tust, erzeuge N 1/1 farblose Servo-Artefaktkreaturenspielsteine.“

702.123b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Fabrizieren besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.124 Partner

702.124a Partner-Fähigkeiten sind Schlüsselwort-Fähigkeiten, die die Deckbauregeln im Kommandeur-Format modifizieren (siehe [Regel 903](#)), und sie wirken, bevor die Partie beginnt. Jede Partner-Fähigkeit erlaubt dir, zwei legendäre Karten als deine Kommandeure zu bestimmen anstatt einer einzigen. Die Partner-Fähigkeiten sind: Partner, Partner mit [Name], Freunde für immer, Wähle einen Hintergrund und Begleiter des Doctors.

702.124b Dein Deck muss exakt 100 Karten enthalten, einschließlich der beiden Kommandeure. Beide Kommandeure beginnen die Partie in der Kommandozone.

702.124c Eine Regel oder ein Effekt, die bzw. der sich auf die Farbidentität deines Kommandeurs bezieht, bezieht sich die kombinierte Farbidentität deiner beiden Kommandeure. Siehe [Regel 903.4](#).

702.124d Außer zur Feststellung der Farbidentität deines Kommandeurs, funktionieren deine zwei Kommandeure unabhängig voneinander. Wenn du einen Kommandeur mit Partner wirkst, ignorierst du, wie oft dein anderer Kommandeur bereits gewirkt wurde (siehe [Regel 903.8](#)). Wenn ermittelt wird, ob einem Spieler im Verlauf einer Partie 21 Kampfschadenspunkte oder mehr von demselben Kommandeur zugefügt wurden, wird der Schaden von jedem deiner beiden Kommandeure separat betrachtet (siehe [Regel 903.10a](#)).

702.124e Falls sich ein Effekt auf deinen Kommandeur bezieht, während du zwei Kommandeure hast, bezieht er sich auf einen der beiden. Falls ein Effekt dich anweist, eine Aktion mit deinem Kommandeur durchzuführen, und dieser Effekt beide betreffen könnte, bestimmst du, auf welchen Kommandeur sich der Effekt bezieht, sowie er angewendet wird.

702.124f Die verschiedenen Partner-Fähigkeiten sind unabhängig voneinander und können nicht miteinander kombiniert werden. Zum Beispiel kannst du nicht zwei Karten als deine Kommandeure wählen, wenn eine von ihnen „Partner“ und die andere „Partner mit [Name]“ hat.

702.124g Falls eine legendäre Karte mehr als eine Partner-Fähigkeit hat, kannst du dir für die Bestimmung deines Kommandeurs eine davon aussuchen, aber nicht beide benutzen. Insbesondere kann keine Partner-Fähigkeit oder Kombination aus Partner-Fähigkeiten jemals dazu führen, dass ein Spieler mehr als zwei Kommandeure hat.

702.124h „Partner“ bedeutet „Du kannst zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Kommandeure bestimmen, statt nur eine, falls beide Partner haben.“

702.124i „Partner mit [Name]“ steht für zwei Fähigkeiten. Es bedeutet „Du kannst zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Kommandeure bestimmen, statt nur eine, falls beide eine „Partner mit [Name]“-Fähigkeit mit dem Namen der anderen Karte haben“ und „Wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, kann ein Spieler deiner Wahl seine Bibliothek nach einer Karte namens [Name] durchsuchen, offen vorzeigen, auf seine Hand nehmen, und anschließend seine Bibliothek mischen.“

702.124j „Freunde für immer“ bedeutet „Du kannst zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Kommandeure bestimmen, statt nur

eine, falls beide Freunde für immer haben.“

702.124k „Wähle einen Hintergrund“ bedeutet „Du kannst zwei Karten als deinen Kommandeur bestimmen, statt nur eine, sofern eine davon diese Karte ist und die andere eine legendäre Hintergrund-Verzauberung ist.“ Du kannst keine zwei Karten als deinen Kommandeur bestimmen, wenn eine eine „Wähle einen Hintergrund“-Fähigkeit hat und die andere keine legendäre Hintergrund-Verzauberung ist, und legendäre Hintergrund-Verzauberungen können nicht dein Kommandeur sein außer du hast außerdem einen Kommandeur mit „Wähle einen Hintergrund“.

702.124m „Begleiter des Doctors“ bedeutet „Du kannst zwei legendäre Kreaturenkarten als deine Kommandeure bestimmen, statt nur eine, sofern eine davon diese Karte ist und die andere eine legendäre Time-Lord-Doctor-Kreatur ist, die keine anderen Kreaturentypen hat.“

702.124n Falls sich ein Effekt auf eine Partner-Fähigkeit mit ihrem Namen bezieht, ist nur diese Partner-Fähigkeit gemeint und keine andere. Falls sich ein Effekt auf die Partner-Fähigkeit oder Karten mit Partner bezieht, ohne eine bestimmte Variante der Partner-Fähigkeit mit ihrem Namen anzugeben, bezieht er sich nur auf Partner, Partner mit [Name] oder Karten mit diesen Fähigkeiten, und nicht auf irgendeine andere Partner-Variante.

702.125 Unverzagt

702.125a Unverzagt ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Unverzagt auf dem Stapel befindet. „Unverzagt“ bedeutet „Dieser Zauberspruch kostet beim Wirken für jeden Gegner, den du hast, 1 weniger.“

702.125b Spieler, die die Partie verlassen haben, werden nicht gezählt, wenn ermittelt wird, wie viele Gegner du hast.

702.125c Hat ein Zauberspruch mehrere Vorkommen von Unverzagt, wird jedes davon angewendet.

702.126 Improvisieren

702.126a Improvisieren ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Improvisieren auf dem Stapel befindet. „Improvisieren“ bedeutet „Für jedes generische Mana in den Gesamtkosten dieses Zauberspruchs kannst du ein ungetapptes Artefakt, das du kontrollierst, tappen, anstatt dieses Mana zu bezahlen.“

702.126b Die Improvisieren-Fähigkeit zählt nicht als zusätzliche oder alternative Kosten und wird erst angewendet, nachdem die Gesamtkosten für den Zauberspruch mit Improvisieren ermittelt wurden.

702.126c Mehrfaches Vorkommen von Improvisieren auf demselben Zauberspruch hat keine zusätzliche Wirkung.

702.127 Nachhall

702.127a Nachhall ist eine Fähigkeit einiger geteilter Karten (siehe [Regel 709](#), „Geteilte Karten“). Sie steht für drei statische Fähigkeiten. „Nachhall“ bedeutet „Du kannst diese Hälfte dieser geteilten Karte aus deinem Friedhof wirken“, „Diese Hälfte dieser geteilten Karte kann aus keiner anderen Zone als einem Friedhof gewirkt werden“ und „Falls dieser Zauberspruch aus einem Friedhof gewirkt wurde, schicke ihn beim Verlassen des Stapels ins Exil, anstatt ihn irgendwo anders hinzulegen.“

702.128 Einbalsamieren

702.128a Einbalsamieren ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Einbalsamieren in einem Friedhof befindet. „Einbalsamieren [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist, außer dass er weiß ist, keine Manakosten hat und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Zombie ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.128b Ein Spielstein gilt als „einbalsamiert“, wenn er durch die Verrechnung einer Einbalsamieren-Fähigkeit erzeugt wurde.

702.129 Verewigen

702.129a Verewigen ist eine aktivierte Fähigkeit, die nur wirkt, während sich die Karte mit Verewigen in einem Friedhof befindet. „Verewigen [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist, außer dass er schwarz ist, 4/4 ist, keine Manakosten hat und zusätzlich zu seinen anderen Kreaturentypen ein Zombie ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.130 Pestilenz

702.130a Pestilenz ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Pestilenz N“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur geblockt wird, verliert der verteidigende Spieler N Lebenspunkte.“

702.130b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Pestilenz besitzt, wird jeder einzeln ausgelöst.

702.131 Aufstieg

702.131a Aufstieg auf einem Spontanzauber oder einer Hexerei ist eine Zauberspruch-Fähigkeit. Sie bedeutet „Falls du zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst und nicht den Segen der Stadt hast, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.“

702.131b Aufstieg auf einer bleibenden Karte ist eine statische Fähigkeit. Sie bedeutet „Falls du zu irgendeinem Zeitpunkt zehn oder mehr bleibende Karten kontrollierst und nicht den Segen der Stadt hast, erhältst du für den Rest der Partie den Segen der Stadt.“

702.131c Den Segen der Stadt zu haben, ist eine Auszeichnung ohne regeltechnische Bedeutung, die lediglich als Markierung dient, welche von anderen Regeln und Effekten identifiziert werden kann. Eine beliebige Anzahl von Spielern kann zur selben Zeit den Segen der Stadt haben.

702.131d Nachdem ein Spieler den Segen der Stadt erhalten hat, werden dauerhafte Effekte wieder angewendet, bevor überprüft wird, ob der Spielzustand oder vorausgegangene Ereignisse irgendwelche Auslösebedingungen erfüllen.

702.132 Mitwirken

702.132a Mitwirken ist eine statische Fähigkeit, die die Regeln für das Bezahlen für einen Zauberspruch mit Mitwirken modifiziert (siehe [Regeln 601.2g–h](#)). Falls die Gesamtkosten für das Wirken eines Zauberspruchs mit Mitwirken einen Anteil an generischem Mana enthält, kannst du, bevor du während des Wirkens Manafähigkeiten aktivierst, einen anderen Spieler bestimmen. Dieser Spieler erhält die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren. Sobald dieser Spieler entscheidet, keine weiteren Manafähigkeiten zu aktivieren, erhältst du die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren. Bevor du damit beginnst, die Gesamtkosten des Zauberspruchs zu bezahlen, kann der bestimmte Spieler einen beliebigen Anteil an generischem Mana in den Gesamtkosten des Zauberspruchs bezahlen.

702.133 Katalyse

702.133a Katalyse erscheint auf einigen Spontanzaubern und Hexereien. Es steht für zwei statische Fähigkeiten: Die eine wirkt, während sich die Karte im Friedhof eines Spielers befindet, die andere, während sich die Karte auf dem Stapel befindet. „Katalyse“ bedeutet „Du kannst diese Karte aus deinem Friedhof wirken, falls der resultierende Zauberspruch ein Spontanzauber oder eine Hexerei ist, indem du zusätzlich zu ihren anderen Kosten eine Karte abwirfst“ und „Falls dieser Zauberspruch mithilfe seiner Katalyse-Fähigkeit gewirkt wurde, schicke ihn ins Exil, anstatt ihn irgendwo anders hinzulegen, sobald er den Stapel verlässt.“ Das Wirken eines Zauberspruchs mithilfe seiner Katalyse-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.134 Mentor

702.134a Mentor ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Mentor“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur angreift, lege eine +1/+1-Marke auf eine angreifende Kreatur deiner Wahl, deren Stärke niedriger ist als die Stärke dieser Kreatur.“

702.134b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Mentor besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.134c Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn eine Kreatur ihre Mentor-Fähigkeit auf eine andere Kreatur anwendet, wird ausgelöst, wenn eine Mentor-Fähigkeit verrechnet wird, deren Quelle die erste und deren Ziel die zweite Kreatur ist.

702.135 Seelenwandlung

702.135a Seelenwandlung ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Seelenwandlung N“ bedeutet „Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, erzeuge N 1/1 weiße und schwarze Geist-Kreaturespielsteine mit Flugfähigkeit.“

702.135b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Seelenwandlung besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.136 Aufruhr

702.136a Aufruhr ist eine statische Fähigkeit. „Aufruhr“ bedeutet „Du kannst diese bleibende Karte mit einer zusätzlichen +1/+1-Marke ins Spiel kommen lassen. Falls du dies nicht tust, erhält sie Eile.“

702.136b Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Aufruhr besitzt, wird jeder separat angewendet.

702.137 Spektakel

702.137a Spektakel ist eine statische Fähigkeit, die auf dem Stapel wirkt. „Spektakel [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diesen Zauberspruch wirken, indem du [Kosten] anstatt seiner Manakosten bezahlst, falls ein Gegner in diesem Zug Lebenspunkte verloren hat.“ Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Spektakel-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen alternativer Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.138 Befreiung

702.138a Befreiung steht für eine statische Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Befreiung im Friedhof eines Spielers ist. „Befreiung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte von deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Befreiung-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.138b Ein Zauberspruch oder eine bleibende Karte „hat sich befreit“, falls dieser Zauberspruch bzw. der Zauberspruch, der zu dieser bleibenden Karte wurde, als er verrechnet wurde, mithilfe einer Befreiung-Fähigkeit von einem Friedhof gewirkt wurde.

702.138c Eine Fähigkeit, die besagt „[Diese bleibende Karte] befreit sich mit [einer oder mehreren Zählmarken einer Sorte]“ bedeutet „Falls sich diese bleibende Karte befreit hat, kommt sie mit [diesen Zählmarken] ins Spiel.“ Diese Fähigkeit kann mit einer ausgelösten Fähigkeit verbunden sein, die ausgelöst wird, „Wenn sie auf diese Weise ins Spiel kommt“. (Siehe Regel 603.11.) Eine solche ausgelöste Fähigkeit wird ausgelöst, wenn diese bleibende Karte ins Spiel kommt, nachdem ihr Ersatzeffekt angewendet wurde, auch wenn dieser Ersatzeffekt keine Auswirkungen hatte.

702.138d Eine Fähigkeit, die besagt „[Diese bleibende Karte] befreit sich mit [Fähigkeit]“ bedeutet „Falls sich diese bleibende Karte befreit hat, hat [Fähigkeit]“.

702.139 Gefährte

702.139a Gefährte ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die außerhalb des Spiels wirkt. Sie ist geschrieben als „Gefährte – [Bedingung]“. Bevor die Partie beginnt, kannst du eine Karte, die du besitzt und die eine Gefährte-Fähigkeit hat, deren Bedingung dein Startdeck erfüllt, von außerhalb des Spiels offen vorzeigen. (Siehe Regeln 103.2b.) Einmal im Laufe dieser Partie kannst du während der Hauptphase deines Zuges, wenn du Priorität hast und der Stapel leer ist, **3** bezahlen und diese Karte auf deine Hand holen. Dies ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe Regel 116.2g). Das ist eine Änderung gegenüber früheren Regeln.

702.139b Falls eine Gefährte-Fähigkeit sich auf dein Startdeck bezieht, bezieht sie sich auf dein Deck, nachdem du alle Sideboard-Karten beiseite gelegt hast. In einer Kommandeur-Partie ist dies außerdem bevor du deinen Kommandeur beiseite gelegt hast.

702.139c Nachdem du einmal die Sonderaktion durchgeführt und die Karte mit Gefährte auf deine Hand genommen hast, verbleibt sie in der Partie, bis die Partie endet.

702.140 Mutation

702.140a Mutation erscheint auf einigen Kreaturenkarten. Es steht für eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Mutation auf dem Stapel ist. „Mutation [Kosten]“ bedeutet „Du kannst [Kosten] anstelle der Manakosten dieses Zauberspruchs bezahlen. Falls du dies tust, wird er zu einem *mutierenden Kreaturenzauberspruch* und zielt auf eine Nicht-Mensch-Kreatur mit dem gleichen Besitzer wie dieser Zauberspruch.“ Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Mutation-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten (siehe Regeln 601.2b und 601.2f–h).

702.140b Sowie damit begonnen wird, einen mutierenden Kreaturenzauberspruch zu verrechnen, dessen Ziel illegal geworden ist, hört dieser auf, ein mutierender Kreaturenzauberspruch zu sein, und wird als Kreaturenzauberspruch weiter verrechnet und kommt unter der Kontrolle seines Beherrschers ins Spiel.

702.140c Sowie ein mutierender Kreaturenzauberspruch verrechnet wird, dessen Ziel gültig ist, kommt dieser nicht ins Spiel. Vielmehr wird er mit der als Ziel gewählten Kreatur zusammengefügt und wird zu einem Objekt, das durch mehr als eine Karte oder einen Spielstein dargestellt wird (siehe Regel 727, „Zusammenfügen mit bleibenden Karten“). Der Beherrscher des Zauberspruchs bestimmt, ob der Zauberspruch auf die Kreatur oder unter die Kreatur gelegt wird. Die entstehende bleibende Karte ist eine *zusammengefügte bleibende Karte*.

702.140d Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn eine Kreatur mutiert, wird ausgelöst, wenn als Ergebnis eines verrechneten mutierenden Kreaturenzauberspruchs ein Spruch mit einer Kreatur zusammengefügt wird.

702.140e Eine zusammengefügte bleibende Karte hat alle Fähigkeiten von jeder Karte und jedem Spielstein, durch die sie dargestellt wird. Ihre übrigen Eigenschaften werden von der obersten Karte bzw. dem obersten Spielstein abgeleitet.

702.140f Ein Effekt, der sich auf den mutierenden Kreaturenzauberspruch bezieht oder diesen modifiziert, bezieht sich auf oder modifiziert die zusammengefügte bleibende Karte, mit der dieser bei Verrechnung zusammengefügt wird.

702.141 Zugabe

702.141a Zugabe ist eine aktivierte Fähigkeit, die wirkt, während die Karte mit Zugabe in einem Friedhof ist. „Zugabe [Kosten]“ bedeutet „[Kosten], schicke diese Karte aus deinem Friedhof ins Exil: Erzeuge für jeden Gegner einen Spielstein, der eine Kopie dieser Karte ist, und der diesen Gegner in diesem Zug angreift, falls möglich. Die Spielsteine erhalten Eile. Opfere sie zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.142 Prahlen

702.142a Eine Prahlen-Fähigkeit ist eine besondere Form einer aktivierten Fähigkeit. „Prahlen – [Kosten]: [Effekt]“ bedeutet „[Kosten]: [Effekt]. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese Kreatur in diesem Zug als Angreifer deklariert wurde, und nur einmal pro Zug.“

702.142b Effekte können sich auf Prahlen-Fähigkeiten beziehen. Wenn sich ein Effekt auf eine Kreatur bezieht, die prahlt, meint dies, dass ihre Prahlen-Fähigkeit aktiviert wurde.

702.143 Vorherbestimmung

702.143a Vorherbestimmung ist ein Schlüsselwort, das wirkt, während sich die Karte mit Vorherbestimmung auf der Hand eines Spielers befindet. Zu jedem Zeitpunkt, zu dem ein Spieler in seinem Zug Priorität hat, kann er **2** bezahlen und eine Karte mit

Vorherbestimmung aus seiner Hand verdeckt ins Exil schicken. Dieser Spieler kann diese Karte anschauen, solange sie im Exil bleibt. Er kann diese Karte nach dem Ende des aktuellen Zugs wirken, indem er die Vorherbestimmungskosten, die sie hat, bezahlt, anstatt die Manakosten des Zauberspruchs zu bezahlen. Das Wirken eines Zauberspruchs auf diese Weise folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten (siehe [Regeln 601.2b](#) und [601.2f-h](#)).

702.143b Eine Karte mithilfe ihrer Vorherbestimmung-Fähigkeit ins Exil zu schicken ist eine Sonderaktion, die nicht den Stapel verwendet. Siehe [Regel 116](#), „Sonderaktionen“.

702.143c Falls sich ein Effekt auf das *Vorherbestimmen* einer Karte bezieht, ist damit das Ausführen der Sonderaktion gemeint, die sie aufgrund ihrer Vorherbestimmung-Fähigkeit hat. Falls sich ein Effekt auf eine Karte oder einen Zauberspruch bezieht, die bzw. der *vorherbestimmt wurde*, ist damit eine Karte gemeint, die als Folge der Sonderaktion ihrer Vorherbestimmung-Fähigkeit in die Exil-Zone gelegt wurde, bzw. ein Zauberspruch, der eine vorherbestimmte Karte war, bevor er gewirkt wurde, auch falls er für andere Kosten als die Vorherbestimmungskosten gewirkt wurde.

702.143d Falls ein Effekt besagt, dass eine Karte im Exil *vorherbestimmt wird*, wird diese Karte zu einer vorherbestimmten Karte. Der Effekt kann der Karte Vorherbestimmungskosten geben. Der Besitzer der Karte kann sich diese Karte anschauen, solange sie im Exil bleibt, und sie kann nach dem Ende des Zuges, in dem sie vorherbestimmt wurde, für ihre Vorherbestimmungskosten gewirkt werden, auch wenn der resultierende Zauberspruch nicht Vorherbestimmung hat.

702.143e Falls ein Spieler mehrere vorherbestimmte Karten im Exil besitzt, muss er dafür sorgen, dass diese Karten problemlos voneinander und von anderen verdeckten Karten im Exil, die der Spieler besitzt, unterschieden werden können. Dazu gehört, zu wissen, in welcher Reihenfolge die Karten ins Exil geschickt wurden, und die Vorherbestimmungskosten außer den aufgedruckten Vorherbestimmungskosten zu kennen, die diese Karten möglicherweise haben.

702.143f Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, müssen alle verdeckten vorherbestimmten Karten, die der Spieler besitzt, allen Spielern offen vorgezeigt werden. Am Ende jedes Spiels müssen alle verdeckten vorherbestimmten Karten allen Spielern offen vorgezeigt werden.

702.144 Demonstrieren

702.144a Demonstrieren ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Demonstrieren“ bedeutet „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst, kannst du ihn kopieren, und du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen. Falls du den Zauberspruch kopierst, bestimme einen Gegner. Jener Spieler kopiert den Zauberspruch und kann neue Ziele für die Kopie bestimmen.“

702.145 Tagaktiv und Nachtaktiv

702.145a Tagaktiv und Nachtaktiv tauchen auf gegenüberliegenden Seiten einiger transformierender doppelseitiger Karten auf (siehe [Regel 712](#), „Doppelseitige Karten“).

702.145b Tagaktiv taucht auf der Vorderseite einiger transformierender doppelseitiger Karten auf und steht für drei statische Fähigkeiten. „Tagaktiv“ bedeutet „Falls es Nacht ist und diese bleibende Karte durch eine transformierende doppelseitige Karte repräsentiert wird, kommt sie transformiert ins Spiel“, „Sowie es Nacht wird und falls diese bleibende Karte mit der Vorderseite nach oben liegt, transformiere sie“ und „Diese bleibende Karte kann nicht transformiert werden außer durch ihre Tagaktiv-Fähigkeit“. Siehe [Regel 728](#), „Tag und Nacht“.

702.145c Falls ein Spieler eine bleibende Karte mit Tagaktiv kontrolliert, deren Vorderseite oben liegt, während es Nacht ist, transformiert dieser Spieler diese bleibende Karte. Das geschieht unmittelbar und ist keine zustandsbasierte Aktion.

702.145d Falls ein Spieler eine bleibende Karte mit Tagaktiv kontrolliert, während es weder Tag noch Nacht ist, wird es Tag.

702.145e Nachtaktiv taucht auf der Rückseite einiger transformierender doppelseitiger Karten auf und steht für zwei statische Fähigkeiten. „Nachtaktiv“ bedeutet „Sowie es Tag wird und falls diese bleibende Karte mit der Rückseite nach oben liegt, transformiere sie“ und „Diese bleibende Karte kann nicht transformiert werden außer durch ihre Nachtaktiv-Fähigkeit“.

702.145f Falls ein Spieler eine bleibende Karte mit Nachtaktiv kontrolliert, deren Rückseite oben liegt, während es Tag ist, transformiert dieser Spieler diese bleibende Karte. Das geschieht unmittelbar und ist keine zustandsbasierte Aktion.

702.145g Falls ein Spieler eine bleibende Karte mit Nachtaktiv kontrolliert, während es weder Tag noch Nacht ist und es keine bleibenden Karten mit Tagaktiv im Spiel gibt, wird es Nacht.

702.146 Aufstören

702.146a Aufstören ist eine Fähigkeit, die auf der Vorderseite einiger transformierender doppelseitiger Karten auftaucht (siehe [Regel 712](#), „Doppelseitige Karten“). „Aufstören“ bedeutet „Du kannst diese Karte transformiert aus deinem Friedhof wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“ Siehe [Regel 712.8c](#)

702.146b Ein transformierender doppelseitiger Zauberspruch, der mithilfe seiner Aufstören-Fähigkeit gewirkt wurde, kommt bei seiner Verrechnung mit seiner Rückseite nach oben ins Spiel.

702.147 Verwesung

702.147a Verwesung steht für eine statische Fähigkeit und eine ausgelöste Fähigkeit. „Verwesung“ bedeutet „Diese Kreatur kann nicht blocken“ und „Wenn diese Kreatur angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.“

702.148 Abspalten

702.148a Abspalten ist ein Schlüsselwort, das für zwei statische Fähigkeiten steht, die wirken, während der Zauberspruch mit Abspalten auf dem Stapel ist. „Abspalten [Kosten]“ bedeutet „Du kannst [Kosten] bezahlen, anstatt die Manakosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen“ und „Falls die Abspalten-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, ändere seinen Text, indem du sämtlichen Text in eckigen Klammern aus dem Regeltext dieses Zauberspruchs entfernst.“ Das Wirken eines Zauberspruchs für seine Abspalten-Kosten folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.148b Die zweite Fähigkeit von Abspalten erzeugt einen Text-ändernden Effekt. Siehe [Regel 612](#), „Text-ändernde Effekte“.

702.149 Training

702.149a Training ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Training“ bedeutet „Immer wenn diese Kreatur und mindestens eine andere Kreatur, deren Stärke höher ist als die Stärke dieser Kreatur, angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“

702.149b Wenn eine Kreatur mehrere Fälle von Training besitzt, wird jeder separat ausgelöst.

702.149c Manche Kreaturen mit Training haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie trainieren. „Wenn diese Kreatur trainiert“ bedeutet „Wenn durch Verrechnung einer Training-Fähigkeit eine oder mehrere +1/+1-Marken auf diese Kreatur gelegt werden.“

702.150 Vollendet

702.150a Vollendet ist eine statische Fähigkeit, die auf manchen Planeswalker-Karten zu finden ist. „Vollendet“ bedeutet „Falls diese bleibende Karte mit einer oder mehreren Loyalitätsmarken ins Spiel kommen würde, kommt sie stattdessen mit so vielen Loyalitätsmarken minus zwei für jedes Phyrexianische Manasymbol in ihren Kosten ins Spiel, für das der Spieler, der sie gewirkt hat, sich entschieden hat, Lebenspunkte zu bezahlen.“

702.151 Rekonfigurieren

702.151a Rekonfigurieren steht für zwei aktivierte Fähigkeiten. „Rekonfigurieren [Kosten]“ bedeutet „[Kosten]: Lege diese bleibende Karte an eine andere Kreatur, die du kontrollierst, an. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei“ und „[Kosten]: Löse diese bleibende Karte. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls diese bleibende Karte an eine Kreatur angelegt ist und wie eine Hexerei“

702.151b Sowie eine Ausrüstung mit Rekonfigurieren-Fähigkeit an eine andere Kreatur angelegt wird, hört sie auf, eine Kreatur zu sein, bis sie von dieser Kreatur gelöst wird.

702.152 Blitz

702.152a Blitz steht für drei Fähigkeiten: zwei statische Fähigkeiten, die wirken, während der Zauberspruch mit Blitz auf dem Stapel ist, von denen eine eine verzögert-ausgelöste Fähigkeit erzeugen kann, und eine statische Fähigkeit, die wirkt, während das Objekt mit Blitz im Spiel ist. „Blitz [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst“, „Falls die Blitz-Kosten dieses Zauberspruchs bezahlt wurden, opfere die bleibende Karte, zu der dieser Zauberspruch wird, zu Beginn des nächsten Endsegments“ und „Solange die Blitz-Kosten dieser bleibenden Karte bezahlt wurden, hat sie Eile und , Wenn diese bleibende Karte aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird, ziehe eine Karte.“ Das Bezahlen der Blitz-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.152b Wenn ein Zauberspruch mehrere Vorkommen von Blitz hat, kann nur eines genutzt werden, um diesen Zauberspruch zu wirken. Wenn eine bleibende Karte mehrere Vorkommen von Blitz hat, bezieht sich jedes davon nur auf die Kosten, die für diese Blitz-Fähigkeit bezahlt wurden, als der Zauberspruch gewirkt wurde, nicht auf Kosten, die für andere Vorkommen von Blitz bezahlt wurden.

702.153 Todesopfer

702.153a Todesopfer ist ein Schlüsselwort, das für zwei Fähigkeiten steht. Die Erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Todesopfer auf dem Stapel ist. Die Zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Todesopfer auf dem Stapel ist. „Todesopfer N“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du eine Kreatur mit Stärke N oder mehr opfern.“ und „Wenn du diesen Zauberspruch wirkst und falls für ihn Todesopfer-Kosten bezahlt wurden, kopiere ihn. Falls der Zauberspruch Ziele hatte, kannst du neue Ziele für die Kopie wählen.“ Das Bezahlen der Todesopferkosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen von zusätzlichen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#).

702.153b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Todesopfer besitzt, wird jeder separat bezahlt und basierend auf den Bezahlungen dafür ausgelöst, nicht irgendwelche anderen Fälle von Todesopfer.

702.154 Abkommandieren

702.154a Abkommandieren steht für eine statische als auch eine ausgelöste Fähigkeit. „Abkommandieren“ bedeutet „Sowie diese

Kreatur angreift, kannst du bis zu eine ungetappte Kreatur, die du kontrollierst und mit der du nicht angreifst, und die entweder Eile hat oder sich ununterbrochen seit Beginn dieses Zuges unter deiner Kontrolle befunden hat, tappen. Wenn du dies tust, erhält diese Kreatur +X/+0 bis zum Ende des Zuges, wobei X die Stärke der getappten Kreatur ist.“

702.154b Die statische Fähigkeit von Abkommandieren stellt optionale Kosten zum Angreifen dar (siehe Regel 508.1g). Seine ausgelöste Fähigkeit ist mit dieser statischen Fähigkeit verbunden. (Siehe Regel 607.2h.)

702.154c Eine Kreatur wird „abkommandiert“, wenn du sie tappst, um die Kosten der Abkommandieren-Fähigkeit einer Kreatur mit Abkommandieren zu bezahlen. Beachte, dass es für eine Kreatur nicht möglich ist, sich selbst abzukommandieren.

702.154d Mehrere Fälle von Abkommandieren auf ein und derselben Kreatur funktionieren unabhängig voneinander. Die ausgelöste Fähigkeit jedes Vorkommens von Abkommandieren wird nur einmal ausgelöst und auch nur für die Kosten, die zu dieser Abkommandieren-Fähigkeit zugehörig sind.


702.155 Überblättern

702.155a Überblättern ist ein Schlüsselwort, das auf einigen Sagenkarten erscheint. „Überblättern“ bedeutet „Kapitel-Fähigkeiten dieser Sage können in dem Zug, in dem die Sage ins Spiel gekommen sind, nicht ausgelöst werden, außer die Sage hat exakt die Anzahl an Sagenmarken auf sich, die dem Kapitelsymbol dieser Fähigkeit entspricht.“ Siehe Regel 714, „Sagenkarten“.

702.155b Sowie eine Sage mit der Überblättern-Fähigkeit ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher eine Zahl von eins bis zur Nummer des letzten Kapitels dieser Sage. Diese Sage kommt mit der bestimmten Anzahl an Sagenmarken ins Spiel. Siehe Regel 714, „Sagenkarten“.

702.155c Mehrfaches Vorkommen von Überblättern auf demselben Objekt hat keine zusätzliche Wirkung.

702.156 Unersättlich

702.156a Unersättlich ist ein Schlüsselwort, das auf einigen Kreaturenkarten mit  in den Manakosten erscheint. Unersättlich steht sowohl für einen Ersatzeffekt als auch für eine ausgelöste Fähigkeit. „Unersättlich“ bedeutet „Diese bleibende Karte kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel“ und „Wenn diese bleibende ins Spiel kommt und falls X gleich 5 oder mehr ist, ziehe eine Karte“. Siehe Regel 107.3m.

702.157 Trupp

702.157a Trupp ist ein Schlüsselwort, das für zwei verbundene Fähigkeiten steht. Die erste ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Trupp auf dem Stapel ist. Die zweite ist eine ausgelöste Fähigkeit, die wirkt, wenn die Kreatur mit Trupp ins Spiel kommt. „Trupp [Kosten]“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du [Kosten] beliebig oft bezahlen“ und „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt und falls ihre Truppkosten bezahlt wurden, erzeuge einen Spielstein, der eine Kopie von ihr ist, für jedes Mal, dass ihre Truppkosten bezahlt wurden“. Das Bezahlen der Truppkosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.157b Wenn ein Zauberspruch mehrere Fälle von Trupp besitzt, wird jeder separat bezahlt. Wenn eine bleibende Karte mehrere Fälle von Trupp besitzt, wird jeder basierend auf den Bezahlungen für diese Trupp-Fähigkeit beim Wirken ausgelöst, nicht für Bezahlungen für irgendwelche anderen Fälle von Trupp.

702.158 Raumformer

702.158a Eine Karte (*Space Beleren*) hat die Raumformer-Fähigkeit. Diese Schlüsselwort-Fähigkeit führt dazu, dass Kreaturen Sektorzuordnungen erhalten.

702.158b Eine Sektorzuordnung ist eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Die Sektorzuordnungen sind Alphasektor, Betasektor und Gammasektor. Nur bleibende Karten können Sektorzuordnungen haben. Sobald eine bleibende Karte eine Sektorzuordnung erhält, behält sie sie, bis kein Spieler eine bleibende Karte mit Raumformer oder eine Fähigkeit, deren Quelle Raumformer hat, kontrolliert. Eine Sektorzuordnung ist nicht Teil der kopierbaren Werte einer bleibenden Karte.

702.158c Falls sich eine bleibende Karte mit Raumformer und Kreaturen ohne Sektorzuordnungen zur gleichen Zeit im Spiel befinden, bestimmt jeder Spieler, der eine oder mehrere dieser Kreaturen und keine bleibende Karte mit Raumformer kontrolliert, eine Sektorzuordnung für jede von diesen Kreaturen, die er kontrolliert. Anschließend bestimmt jeder andere Spieler, der eine oder mehrere dieser Kreaturen kontrolliert, eine Sektorzuordnung für jede von diesen Kreaturen, die er kontrolliert. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion (siehe Regel 704.5u).

702.158d Einige Fähigkeiten enthalten eine Anweisung, einen Sektor zu wählen, zusammen mit einer Anweisung, eine Aktion mit jeder Kreatur in diesem Sektor durchzuführen. Um dies zu tun, wähle eine der drei Sektorzuordnungen und führe dann diese Aktion mit jeder Kreatur durch, die diese Sektorzuordnung hat.

702.158e Zwei bleibende Karte sind im gleichen Sektor, wenn sie die gleiche Sektorzuordnung haben.

702.159 Besuchen

702.159a Besuchen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf Attraktionenkarten zu finden ist (siehe Regel 717). „Besuchen –

[Effekt]“ bedeutet „Immer wenn du würfelst, um deine Attraktionen zu besuchen, und falls das Würfelergebnis gleich einer beleuchteten Nummer auf dieser Attraktion ist, [Effekt]“. Siehe [Regel 701.49](#), „[Würfe um deine Attraktionen zu besuchen](#)“.

702.159b Einige Attraktionen weisen einen Spieler an, „den Preis abzuholen“, gefolgt von einem zweiten Absatz, der mit dem Wort „Preis“ und einem langen Strich beginnt. Dieser Text ist Teil der Besuchen-Fähigkeit. Um den Preis von einer Attraktion abzuholen, führe die Anweisungen durch, die nach dem langen Strich aufgeführt sind.

702.160 Prototyp

702.160a Prototyp ist eine statische Fähigkeit, die auf Prototypkarten zu finden ist, die einen zweiten Satz mit Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten haben. Ein Spieler, der einen Zauberspruch mit Prototyp wirkt, kann entscheiden, die Karte als Prototyp-Zauberspruch zu wirken. Falls er dies tut, wird der alternative Satz mit Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten verwendet. Siehe [Regel 718](#), „[Prototypkarten](#)“.

702.161 Lebendes Metall

702.161a Lebendes Metall ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Fahrzeugen zu finden ist. „Lebendes Metall“ bedeutet „Solange es dein Zug ist, ist diese bleibende Karte zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Artefaktkreatur“.

702.162 Die Power der Verwandlung

702.162a Die Power der Verwandlung steht für eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus der Zauberspruch gewirkt werden kann. „Die Power der Verwandlung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte konvertiert wirken, indem du [Kosten] anstatt ihrer Manakosten bezahlst.“. Das Wirken eines Zauberspruchs unter Verwendung seiner Die-Power-der-Verwandlung-Fähigkeit folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#). Siehe [Regel 701.50](#), „[Konvertieren](#)“.

702.163 Für Mirrodin!

702.163a Für Mirrodin! ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Für Mirrodin!“ bedeutet „Wenn diese Ausrüstung ins Spiel kommt, erzeuge einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein und lege diese Ausrüstung dann an ihn an“.

702.164 Toxisch

702.164a Toxisch ist eine statische Fähigkeit. Sie wird „Toxisch N“ geschrieben, wobei N eine Zahl ist.

702.164b Manche Regeln und Effekte beziehen sich auf den „Toxisch-Gesamtwert“ einer Kreatur. Der Toxisch-Gesamtwert einer Kreatur ist die Summe aller N-Werte von Toxisch-Fähigkeiten, die diese Kreatur hat.

Beispiel: Wenn eine Kreatur mit Toxisch 2 aufgrund eines anderen Effekts Toxisch 1 erhält, ist ihr Toxisch-Gesamtwert 3.

702.164c Kampfschaden, der einem Spieler von einer Kreatur mit Toxisch zugefügt wird, führt zusätzlich zu den sonstigen Auswirkungen des Schadens dazu, dass der Beherrscher dieser Kreatur dem Spieler so viele Giftmarken gibt, wie der Toxisch-Gesamtwert dieser Kreatur. Siehe [Regel 120.3](#).

702.165 Hilfestellung

702.165a Hilfestellung ist eine ausgelöste Fähigkeit. „Hilfestellung N“ bedeutet „Wenn diese Kreatur ins Spiel kommt, lege N +1/+1-Marken auf eine Kreatur deiner Wahl. Falls es eine andere Kreatur ist, erhält sie außerdem bis zum Ende des Zuges die Nicht-Hilfestellung-Fähigkeiten dieser Kreatur, die nachfolgend gedruckt sind.“ Karten mit Hilfestellung haben eine oder mehrere Fähigkeiten nach der Hilfestellung-Fähigkeit gedruckt. (Manche Karten mit Hilfestellung haben auch Fähigkeiten vor der Hilfestellung-Fähigkeit gedruckt.)

702.165b Falls eine bleibende Karte als Kopie einer bleibenden Karte mit einer Hilfestellung-Fähigkeit ins Spiel kommt oder ein Spielstein erzeugt wird, der eine Kopie dieser bleibenden Karte ist, wird die Reihenfolge der aufgedruckten Fähigkeiten beibehalten.

702.165c Nur Fähigkeiten, die auf dem Objekt mit Hilfestellung aufgedruckt sind, werden durch seine Hilfestellung-Fähigkeit weitergegeben. Fähigkeiten, die eine bleibende Karte erhalten hat, sei es durch einen Kopiereffekt, durch einen Effekt, der einer bleibenden Karte eine Fähigkeit verleiht, oder durch einen Effekt, der einen Spielstein mit bestimmten Fähigkeiten erzeugt, werden nicht durch eine Hilfestellung-Fähigkeit weitergegeben.

702.165d Die Fähigkeiten, die eine Hilfestellung-Fähigkeit weitergibt, werden festgelegt, sowie die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wird. Sie verändern sich nicht, wenn die bleibende Karte mit Hilfestellung Fähigkeiten verliert, nachdem die Fähigkeit auf den Stapel gelegt wurde und bevor diese verrechnet wird.

702.166 Feilschen

702.166a Feilschen ist eine statische Fähigkeit, die wirkt, während der Zauberspruch mit Feilschen auf dem Stapel ist. „Feilschen“ bedeutet „Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, kannst du ein Artefakt, eine Verzauberung oder einen Spielstein opfern.“ Das Bezahlen der Feilschen-Kosten eines Zauberspruchs folgt den Regeln für das Bezahlen zusätzlicher Kosten

in den Regeln 601.2b und 601.2f–h.

702.166b Wenn der Beherrscher eines Zauberspruchs die Absicht erklärt, die Feilschen-Kosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen, wurde „um diesen Zauberspruch gefeilscht“. Siehe Regel 601.2b.

702.166c Objekte mit Feilschen besitzen zusätzliche Fähigkeiten, die angeben, was passiert, wenn um sie gefeilscht wurde. Diese Fähigkeiten sind mit den Feilschen-Fähigkeiten verbunden, die auf dieses Objekt gedruckt sind: Sie können sich nur auf diese spezifische Feilschen-Fähigkeit beziehen. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

702.166d Wenn ein Teil der Fähigkeit eines Zauberspruchs nur Effekt hat, falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde, und dieser Teil der Fähigkeit irgendwelche Ziele enthält, wählt der Beherrscher des Zauberspruchs diese Ziele nur, falls um diesen Zauberspruch gefeilscht wurde. Andernfalls wird der Zauberspruch gewirkt, als hätte er diese Ziele nicht. Siehe Regel 601.2c.

702.167 Anfertigung

702.167a Anfertigung stellt eine aktivierte Fähigkeit dar. Sie ist in der Form „Anfertigung mit [Materialien] [Kosten]“ geschrieben, wobei [Materialien] eine Beschreibung von einem oder mehreren Objekten ist. Es bedeutet „[Kosten], schicke diese bleibende Karte ins Exil, schicke von den bleibenden Karten, die du kontrollierst, und/oder von den Karten in deinem Friedhof [Materialien] ins Exil: Bringe diese Karte transformiert unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.167b Falls ein Objekt in den [Materialien] einer Anfertigung-Fähigkeit nur durch Angabe eines Kartentyps oder eines Untertyps ohne das Wort „Karte“ beschrieben wird, bezieht es sich auf eine bleibende Karte im Spiel, die diesen Typ oder Untertyp hat, oder auf eine Karte in einem Friedhof, die diesen Typ oder Untertyp hat. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 109.2.

702.167c Eine Fähigkeit einer bleibenden Karte kann sich auf die ins Exil geschickten Karten beziehen, die für ihre Anfertigung benutzt wurden. Dies bezieht sich auf Karten im Exil, die ins Exil geschickt wurden, um die Aktivierungskosten der Anfertigung-Fähigkeit zu bezahlen, die diese bleibende Karte ins Spiel gebracht hat.

702.168 Verkleidung

702.168a Verkleidung ist eine statische Fähigkeit, die in jeder Zone wirkt, von der aus du die Karte, auf der sie steht, spielen könntest, und der Verkleidung-Effekt funktioniert zu jedem Zeitpunkt, zu dem die Karte verdeckt ist. „Verkleidung [Kosten]“ bedeutet „Du kannst diese Karte als eine verdeckte 2/2-Kreatur mit Abwehr 2, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten wirken, indem du 3 anstatt ihre Manakosten bezahlst.“ (Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.)

702.168b Um eine Karte mit ihrer Verkleidung-Fähigkeit zu wirken, drehe sie mit der Bildseite nach unten und kündige an, dass du eine Verkleidung-Fähigkeit nutzt. Sie wird zu einer verdeckten 2/2-Kreaturenkarte mit Abwehr 2, ohne Namen, ohne Untertypen und ohne Manakosten. Alle Effekte oder Einschränkungen, die auf das Wirken einer Karte mit diesen Eigenschaften (und nicht den Eigenschaften der aufgedeckten Karte) zutreffen, werden beim Wirken dieser Karte angewendet. Diese Werte sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften dieses Objekts. (Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“ und Regel 707, „Objekte kopieren“.) Lege sie auf den Stapel (als ein verdeckter Zauberspruch mit denselben Eigenschaften) und bezahle 3 anstatt ihrer Manakosten. Dies folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten. Du kannst eine Verkleidung-Fähigkeit verwenden, um eine Karte aus jeder beliebigen Zone zu wirken, aus der du sie auch normalerweise wirken könntest. Wenn der Zauberspruch verrechnet wird, kommt sie mit denselben Eigenschaften ins Spiel, die der Zauberspruch hatte. Der Verkleidung-Effekt trifft auf das verdeckte Objekt zu, egal wo es sich befindet, und er endet, wenn die bleibende Karte aufgedeckt wird.

702.168c Du kannst eine Karte normalerweise nicht verdeckt wirken. Eine Morph-Fähigkeit erlaubt dir, dies zu tun.

702.168d Jederzeit wenn du Priorität hast, kannst du eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, mit einer Verkleidung-Fähigkeit aufdecken. Dies ist eine Sonderaktion; sie benutzt nicht den Stapel (siehe Regel 116). Um dies zu tun, zeige allen Spielern, was die Verkleidung-Kosten der bleibenden Karte wären, wenn sie aufgedeckt wäre, bezahle diese Kosten und decke die bleibende Karte auf. (Falls die bleibende Karte keine Verkleidung-Kosten hätte, wenn sie aufgedeckt wäre, kann sie nicht auf diese Weise aufgedeckt werden.) Der Verkleidung-Effekt auf ihr endet, und sie erhält wieder ihre normalen Eigenschaften. Alle Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass eine bleibende Karte ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst, wenn sie aufgedeckt wird, und haben keinen Effekt, weil die bleibende Karte bereits im Spiel war.

702.168e Falls die Verkleidung-Kosten einer bleibenden Karte X enthalten, können andere Fähigkeiten dieser bleibenden Karte sich ebenfalls auf X beziehen. Der Wert von X in diesen Fähigkeiten ist gleich dem Wert von X, der bestimmt wurde, als die Verkleidung-Sonderaktion durchgeführt wurde.

702.168f Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“ für mehr Informationen, wie Karten mit einer Verkleidung-Fähigkeit gewirkt werden.

702.169 Gelöst

702.169a Gelöst ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf Fallkarten zu finden ist. Siehe Regel 719, „Fallkarten“. Auf „Gelöst“ folgt der Text einer Fähigkeit. Zusammen stellen sie eine statische, eine ausgelöste oder eine aktivierte Fähigkeit dar.

702.169b „Gelöst – [Fähigkeitstext]“ bedeutet bei einer statischen Fähigkeit „Solange dieser Fall gelöst ist, [Fähigkeitstext].“

702.169c „Gelöst – [Fähigkeitstext]“ bedeutet bei einer ausgelösten Fähigkeit „[Fähigkeitstext]. Diese Fähigkeit wird nur ausgelöst, falls dieser Fall gelöst ist.“

702.169d „Gelöst – [Fähigkeitstext]“ bedeutet bei einer aktivierten Fähigkeit „[Fähigkeitstext]. Aktiviere diese Fähigkeit nur, falls dieser Fall gelöst ist.“

702.170 Aushecken

702.170a Aushecken ist ein Schlüsselwort, das wirkt, während sich die Karte mit Aushecken auf der Hand eines Spielers befindet. „Aushecken [Kosten]“ bedeutet „Zu jedem Zeitpunkt, zu dem du in deiner Hauptphase Priorität hast und der Stapel leer ist, kannst diese Karte aus deiner Hand ins Exil schicken und [Kosten] bezahlen. Sie wird zu einer ausgeheckten Karte.“

702.170b Eine Karte mithilfe ihrer Aushecken-Fähigkeit ins Exil zu schicken ist eine Sonderaktion, die nicht den Stapel verwendet. Siehe [Regel 116](#), „Sonderaktionen“.

702.170c Zusätzlich zu der Aushecken-Sonderaktion führen einige Zaubersprüche und Fähigkeiten dazu, dass eine Karte im Exil ausgeheckt wird.

702.170d Der Besitzer einer ausgeheckten Karte kann sie in einem beliebigen Zug nach dem Zug, in dem sie ausgeheckt wurde, während seiner Hauptphase, wenn der Stapel leer ist, aus dem Exil wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Das Wirken eines Zauberspruchs auf diese Weise folgt den Regeln für das Bezahlen von alternativen Kosten in den [Regeln 601.2b](#) und [601.2f–h](#). Eine ausgeheckte Karte kann auf diese Weise gewirkt werden, auch wenn sie die Aushecken-Fähigkeit nicht hat, während sie im Exil ist.

702.170e Wenn sich ein Effekt auf das Aushecken einer Karte bezieht, meint er die Durchführung der Sonderaktion im Rahmen einer Aushecken-Fähigkeit.

702.170f Ein Effekt kann erlauben, dass die Aushecken-Fähigkeit einer Karte in einer anderen Zone wirkt als in der Hand eines Spielers. In diesem Fall wird die Karte aus der Zone, in der sie sich befindet, ins Exil geschickt, statt aus der Hand ihres Besitzers.

702.171 Aufsatteln

702.171a Aufsatteln ist eine aktivierte Fähigkeit. „Aufsatteln N“ bedeutet „Tappe eine beliebige Anzahl an anderen ungetappten Kreaturen, die du kontrollierst und die zusammen eine Stärke von N oder mehr haben: Diese bleibende Karte wird bis zum Ende des Zuges gesattelt. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

702.171b Gesattelt ist eine Bezeichnung, die keine Regelbedeutung hat, außer dass sie als Markierung dient, die durch Zaubersprüche und Fähigkeiten erkannt werden kann. Nur bleibende Karten können gesattelt sein oder werden. Sobald eine bleibende Karte gesattelt ist, bleibt sie bis zum Ende des Zuges gesattelt oder bis sie das Spiel verlässt. Gesattelt sein ist kein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

702.171c Eine Kreatur „sattelt eine bleibende Karte auf“, wenn sie getappt wird, um die Kosten zur Aktivierung der Aufsatteln-Fähigkeit einer bleibenden Karte zu bezahlen.

702.172 Exzess

702.172a Exzess ist eine statische Fähigkeit, die auf manchen modalen Zaubersprüchen (siehe [Regel 700.2](#)) zu finden ist, und die wirkt, während sich der Zauberspruch mit Exzess auf dem Stapel befindet. „Exzess“ bedeutet „Bestimme einen oder mehrere Modi. Als zusätzliche Kosten, um diesen Zauberspruch zu wirken, bezahle die zugehörigen Kosten für diese Modi.“

702.172b Karten mit der Exzess-Fähigkeit haben ein Pluszeichen in der oberen rechten Ecke der Karte. Dieses Symbol ist eine visuelle Erinnerung daran, dass diese Karte zusätzliche Kosten erfordert, um gewirkt zu werden. Dieses Symbol hat keine Regelbedeutung.

703. Automatische Spielzug-Aktionen

703.1 Automatische Spielzug-Aktionen sind Spielaktionen, die automatisch zu Beginn bestimmter Segmente oder Phasen stattfinden oder am Ende jedes Segments und jeder Phase. Automatische Spielzug-Aktionen benutzen nicht den Stapel.

703.1a Fähigkeiten, die darauf warten, dass ein bestimmtes Segment oder eine bestimmte Phase anfängt, sind ausgelöste Fähigkeiten und keine automatischen Spielzug-Aktionen. (Siehe [Regel 603.3c](#).)

703.2 Automatische Spielzug-Aktionen werden von keinem Spieler kontrolliert.

703.3 Immer wenn ein Segment oder eine Phase beginnt, mit dem bzw. der irgendeine automatischen Spielzug-Aktionen verknüpft sind, werden diese automatischen Spielzug-Aktionen zuerst abgearbeitet. Das geschieht, bevor zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, bevor ausgelöste Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden und bevor Spieler Priorität erhalten.

703.4 Die automatischen Spielzug-Aktionen sind wie folgt:

703.4a Unmittelbar nachdem das Enttappsegment beginnt, destabilisieren sich alle stabilisierten bleibenden Karten mit Instabilität,

die der aktive Spieler kontrolliert, und alle destabilisierten bleibenden Karten, die der aktive Spieler beherrschte, als sie sich destabilisierten, stabilisieren sich. Das alles passiert gleichzeitig. Siehe Regel 502.1.

703.4b Unmittelbar nachdem die Instabilitäts-Aktion im Enttappsegment vollendet wurde und falls es im Spiel Tag oder Nacht ist, wird überprüft, ob sich diese Auszeichnung ändern sollte. Falls es weder Tag noch Nacht ist, findet diese Überprüfung nicht statt. Siehe Regel 502.2.

703.4c Unmittelbar nachdem überprüft wurde, ob sich die Tag- oder Nacht-Auszeichnung im Enttappsegment ändern sollte, oder, falls es weder Tag noch Nacht ist, unmittelbar nachdem die Instabilitäts-Aktion im Enttappsegment vollendet wurde, legt der aktive Spieler fest, welche bleibenden Karten, die er beherrscht, enttapt werden. Dann enttapt er sie alle gleichzeitig. Siehe Regel 502.3.

703.4d Unmittelbar nachdem das Ziehsegment beginnt, zieht der aktive Spieler eine Karte. Siehe Regel 504.1.

703.4e Unmittelbar nachdem in einer Partie „Erzfeind“ die Vor-dem-Kampf-Hauptphase des Erzfeinds beginnt, schmiedet dieser Spieler das oberste Komplott seines Komplott-Decks. Siehe Regel 701.25.

703.4f Unmittelbar nachdem die Vor-dem-Kampf-Hauptphase eines Spielers beginnt, legt dieser Spieler eine Sagenmarke auf jede Sagen-Verzauberung, die er kontrolliert. In einer Partie „Erzfeind“ geschieht dies nach der Komplott-Aktion des Erzfeinds. Siehe Regel 714, „Sagenkarten“.

703.4g Unmittelbar nachdem die Sagenmarken verteilt wurden und falls der aktive Spieler Attraktionen kontrolliert, würfelt dieser Spieler, um seine Attraktionen zu besuchen. Siehe Regel 701.49, „Würfele um deine Attraktionen zu besuchen“.

703.4h Unmittelbar nachdem das Beginn-des-Kampfes-Segment beginnt, bestimmt der aktive Spieler einen seiner Gegner, falls es sich um eine Mehrspielerpartie handelt, in der nicht alle Gegner des aktiven Spielers automatisch zu verteidigenden Spielern werden. Dieser Spieler wird zum verteidigenden Spieler. Siehe Regel 507.1.

703.4i Unmittelbar nachdem das Angreifer-deklarieren-Segment beginnt, deklariert der aktive Spieler seine Angreifer. Siehe Regel 508.1.

703.4j Unmittelbar nachdem das Blocker-deklarieren-Segment beginnt, deklariert der verteidigende Spieler seine Blocker. Siehe Regel 509.1.

703.4k Unmittelbar nachdem im Blocker-deklarieren-Segment die Blocker deklariert wurden, erklärt der aktive Spieler für jede angreifende Kreatur, die von mehreren Kreaturen geblockt wird, ihre Schadenszuweisungsreihenfolge unter den blockenden Kreaturen. Siehe Regel 509.2.

703.4m Unmittelbar nachdem im Blocker-deklarieren-Segment der aktive Spieler die Schadenszuweisungsreihenfolgen erklärt hat (falls nötig), erklärt der verteidigende Spieler für jede Kreatur, die mehrere Kreaturen blockt, ihre Schadenszuweisungsreihenfolge unter den angreifenden Kreaturen. Siehe Regel 509.3.

703.4n Unmittelbar nachdem das Kampfschadensegment beginnt, sagt jeder Spieler in ASIAs-Reihenfolge an, wie jede angreifende oder blockende Kreatur, die er kontrolliert, ihren Kampfschaden zuweist. Siehe Regel 510.1.

703.4p Unmittelbar nachdem im Kampfschadensegment der Kampfschaden zugewiesen wurde, wird sämtlicher Kampfschaden, der zugewiesen wurde, gleichzeitig zugefügt. Siehe Regel 510.2.

703.4q Unmittelbar nachdem das Aufräumsegment beginnt, wirft der aktive Spieler, wenn seine Hand mehr Karten enthält als seine maximale Handkartenzahl (normalerweise sieben), genug Karten ab, um seine Handkartenzahl auf diese Zahl zu reduzieren. Siehe Regel 514.1.

703.4r Unmittelbar nachdem der aktive Spieler im Aufräumsegment Karten abgeworfen hat (falls nötig), wird aller Schaden, der für bleibende Karten notiert wurde, entfernt, und alle „bis zum Ende des Zuges“- und „in diesem Zug“-Effekte enden. Diese Aktionen passieren gleichzeitig. Siehe Regel 514.2.

703.4s Wenn ein Segment oder eine Phase endet, wird alles unbenutzte Mana aus dem Manavorrat jedes Spielers entfernt. Siehe Regel 500.4.

704. Zustandsbasierte Aktionen

704.1 Zustandsbasierte Aktionen sind Spielaktionen die automatisch stattfinden, wenn bestimmte Bedingungen (weiter unten aufgelistet) erfüllt sind. Zustandsbasierte Aktionen benutzen nicht den Stapel.

704.1a Fähigkeiten, die auf einen angegebenen Spielstatus warten, sind ausgelöste Fähigkeiten, keine zustandsbasierten Aktionen. (Siehe Regel 603, „Ausgelöste Fähigkeiten“.)

704.2 Zustandsbasierte Aktionen werden das ganze Spiel hindurch überprüft und werden von keinem Spieler kontrolliert.

704.3 Immer wenn ein Spieler Priorität erhalten würde (siehe Regel 117, „Timing und Priorität“), überprüft das Spiel auf jede der aufgelisteten Bedingungen für zustandsbasierte Aktionen und führt alle anwendbaren Effekte gleichzeitig als ein einzelnes Ereignis

durch. Falls als Ergebnis der Überprüfung irgendwelche zustandsbasierten Aktionen durchgeführt wurden, wird die Überprüfung wiederholt; ansonsten werden alle ausgelöste Fähigkeiten, die darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, auf den Stapel gelegt, dann wird die Überprüfung wiederholt. Sobald keine weiteren zustandsbasierten Aktionen als Ergebnis der Überprüfung generiert wurden und keine ausgelösten Fähigkeiten darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, erhält der entsprechende Spieler Priorität. Dieser Vorgang findet auch während des Aufräumsegments statt (siehe Regel 514), mit dem Unterschied, dass kein Spieler Priorität erhält und das Segment endet, falls keine zustandsbasierten Aktionen als Ergebnis der ersten Überprüfung in diesem Segment generiert wurden und keine ausgelösten Fähigkeiten darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden.

704.4 Anders als ausgelöste Fähigkeiten, achten zustandsbasierte Aktionen nicht darauf, was während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit geschieht.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert eine Kreatur mit der Fähigkeit „Die Stärke und Widerstandskraft dieser Kreatur sind gleich der Anzahl an Karten in deiner Hand.“ und wirkt einen Zauberspruch, dessen Effekt „Wirf deine Hand ab, ziehe danach sieben Karten.“ ist. Die Kreatur wird mitten in der Verrechnung des Zauberspruchs kurzzeitig eine Widerstandskraft von 0 besitzen, aber wird wieder zurück auf einer Widerstandskraft von 7 sein, wenn der Zauberspruch die Verrechnung beendet hat. Folglich wird die Kreatur überleben, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden. Im Gegensatz dazu geht eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn der Spieler keine Karten auf der Hand hat, auf den Stapel, nachdem der Spruch verrechnet worden ist, weil sein Auslöseereignis während der Verrechnung geschah.

704.5 Die zustandsbasierten Aktionen sind wie folgt:

704.5a Falls ein Spieler 0 oder weniger Lebenspunkte hat, verliert dieser Spieler das Spiel.

704.5b Falls ein Spieler seit dem letzten Mal, als zustandsbasierte Aktionen überprüft wurden, versucht hat, eine Karte von einer Bibliothek zu ziehen, in der keine Karten sind, verliert dieser Spieler das Spiel.

704.5c Falls ein Spieler 10 oder mehr Giftmarken hat, verliert dieser Spieler das Spiel. Ignoriere diese Regel in Zweiköpfiger-Riese-Partien; siehe stattdessen Regel 704.6b.

704.5d Falls ein Spielstein sich in einer anderen Zone als der Im-Spiel-Zone befindet, hört er auf zu existieren.

704.5e Falls sich eine Kopie eines Zauberspruchs in einer anderen Zone als dem Stapel befindet, hört sie auf zu existieren. Wenn sich eine Kopie einer Karte in einer anderen Zone als dem Stapel oder der Im-Spiel-Zone befindet, hört sie auf zu existieren.

704.5f Falls eine Kreatur eine Widerstandskraft von 0 oder weniger hat, wird sie in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Regeneration kann dieses Ereignis nicht ersetzen.

704.5g Falls eine Kreatur eine Widerstandskraft größer 0 hat und Schaden für sie notiert wurde, und der gesamte für sie notierte Schaden größer oder gleich der Widerstandskraft ist, wurde ihr tödlicher Schaden zugefügt, und sie wird zerstört. Regeneration kann dieses Ereignis ersetzen.

704.5h Falls eine Kreatur eine Widerstandskraft größer 0 hat und ihr seit dem letzten Mal, als zustandsbasierte Aktionen überprüft wurden, von einer Quelle mit Todesberührung Schaden zugefügt wurde, wird sie zerstört. Regeneration kann dieses Ereignis ersetzen.

704.5i Falls ein Planeswalker eine Loyalität von 0 hat, wird er in den Friedhof seines Besitzers gelegt.

704.5j Falls zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit demselben Namen von ein und demselben Spieler kontrolliert werden, bestimmt dieser Spieler eine davon, und die übrigen werden auf den Friedhof ihrer Besitzer gelegt.

704.5k Falls zwei oder mehr bleibende Karten den Obertyp Welt besitzen, werden alle außer der einen, die die kürzeste Zeit lang den Obertyp Welt hatte, in den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Bei Gleichstand in Bezug auf die kürzeste Zeit werden alle in den Friedhof ihrer Besitzer gelegt. Dies wird die „Weltenregel“ genannt.

704.5m Falls eine Aura an ein illegales Objekt oder einen illegalen Spieler angelegt ist oder an kein Objekt und keinen Spieler angelegt ist, wird sie in den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

704.5n Falls eine Ausrüstung oder eine Befestigung an eine illegale bleibende Karte oder an einen Spieler angelegt ist, wird sie von dieser bleibenden Karte bzw. diesem Spieler entfernt. Sie bleibt im Spiel.

704.5p Falls eine Kreatur oder eine Schlacht an ein Objekt oder einen Spieler angelegt ist, wird sie gelöst und bleibt im Spiel. Entsprechend wird eine bleibende Karte, die keine Kreatur und keine Schlacht ist und weder eine Aura noch eine Ausrüstung noch eine Befestigung ist, und an ein Objekt oder einen Spieler angelegt ist, gelöst und bleibt im Spiel.

704.5q Falls eine bleibende Karte sowohl eine +1/+1- als auch eine -1/-1-Marke auf sich hat, werden N +1/+1-Marken und N -1/-1-Marken von ihr entfernt, wobei N die kleinere Anzahl an +1/+1- und -1/-1-Marken ist.

704.5r Falls auf einer bleibenden Karte mit einer Fähigkeit, die besagt, dass sie nicht mehr als N Marken einer bestimmten Sorte auf sich liegen haben kann, mehr als N Marken dieser Sorte liegen, werden alle bis auf N dieser Marken von ihr entfernt.

704.5s Falls die Anzahl an Sagenmarken auf einer bleibenden Sagen-Karte größer oder gleich ihrer letzten Kapitelnummer ist und

diese nicht die Quelle einer Kapitelfähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, opfert ihr Beherrscher diese Sage. Siehe [Regel 714](#), „Sagenkarten“.

704.5t Falls die Wagnis-Marke eines Spielers im untersten Raum einer Gewölbekarte steht, und diese Gewölbekarte nicht die Quelle einer Raumfähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber den Stapel noch nicht verlassen hat, entfernt der Besitzer dieser Gewölbekarte sie aus der Partie. Siehe [Regel 309](#), „Gewölbe“.

704.5u Falls sich eine bleibende Karte mit Raumformer und Kreaturen ohne Sektorzuordnungen im Spiel befinden, bestimmt jeder Spieler, der eine oder mehrere dieser Kreaturen und keine bleibende Karte mit Raumformer kontrolliert, eine Sektorzuordnung für jede von diesen Kreaturen, die er kontrolliert. Anschließend bestimmt jeder andere Spieler, der eine oder mehrere dieser Kreaturen kontrolliert, eine Sektorzuordnung für jede von diesen Kreaturen, die er kontrolliert. Siehe [Regel 702.158](#), „Raumformer“.

704.5v Falls die Verteidigung einer Schlacht 0 ist und sie nicht die Quelle einer Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, wird sie in den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

704.5w Falls eine Schlacht keinen Spieler als Beschützer hat und keine angreifende Kreaturen diese Schlacht aktuell angreifen, bestimmt ihr Beherrscher gemäß ihrem Schlachtentyp einen geeigneten Spieler als ihren Beschützer. Wenn kein Spieler auf diese Weise bestimmt werden kann, wird die Schlacht in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Siehe [Regel 310](#), „Schlachten“.

704.5x Falls der Beherrscher einer Belagerung ihr Beschützer ist, bestimmt dieser Spieler einen Gegner als ihren neuen Beschützer. Wenn kein Spieler auf diese Weise bestimmt werden kann, wird die Schlacht in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Siehe [Regel 310](#), „Schlachten“.

704.5y Falls an einer bleibenden Karte mehrere Rollen, die vom gleichen Spieler kontrolliert werden, angelegt sind, wird jede dieser Rollen mit Ausnahme der Rolle mit dem neusten Zeitstempel in den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

704.6 Manche Varianten enthalten zusätzliche zustandsbasierte Aktionen, die normalerweise nicht anwendbar sind:

704.6a In einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ verliert ein Team das Spiel, wenn es 0 oder weniger Lebenspunkte hat. Siehe [Regel 810](#), „Variante Zweiköpfiger Riese“.

704.6b In einer Partie „Zweiköpfiger Riese“ verliert ein Team das Spiel, wenn es 15 oder mehr Giftmarken hat. Siehe [Regel 810](#), „Variante Zweiköpfiger Riese“.

704.6c In einer Partie „Kommandeur“ verliert ein Spieler das Spiel, wenn er im Verlauf des Spiels 21 oder mehr Kampfschaden von demselben Kommandeur erhalten hat. Siehe [Regel 903](#), „Kommandeur“.

704.6d Falls in einer Partie „Kommandeur“ ein Kommandeur in einem Friedhof oder im Exil ist und dieses Objekt in diese Zone bewegt wurde, seit die zustandsbasierten Aktionen das letzte Mal überprüft wurden, kann sein Besitzer ihn in die Kommandozone legen. Siehe [Regel 903](#), „Kommandeur“.

704.6e Falls in einer Partie „Erzfeind“ eine nicht-andauernde Komplottkarte in der Kommandozone aufgedeckt ist und keine ausgelösten Fähigkeiten von irgendeiner Komplottkarte auf dem Stapel sind oder darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, wird diese Komplottkarte das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, verdeckt und unter das Komplott-Deck ihres Besitzers gelegt. Siehe [Regel 904](#), „Erzfeind“.)

704.6f Falls sich in einer Partie „Weltenjagd“ eine aufgedeckte Phänomenkarte in der Kommandozone befindet, die nicht die Quelle einer ausgelösten Fähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, weltenwandert der Weltenbeherrscher. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.)

704.7 Wenn mehrere zustandsbasierte Aktionen dasselbe Ergebnis zum selben Zeitpunkt haben würden, ersetzt ein einzelner Ersatzeffekt sie alle.

Beispiel: Du kontrollierst den *Spiegel des Lichts*, der besagt: „Falls du das Spiel verlieren würdest, mische stattdessen deine Hand, deinen Friedhof und alle bleibenden Karten, die du kontrollierst, in deine Bibliothek, ziehe dann sieben Karten und dein Lebenspunktstand wird zu 20.“ Es befindet sich eine Karte in deiner Bibliothek und dein Lebenspunktstand ist 1. Ein Zauberspruch bringt dich dazu, zwei Karten zu ziehen und 2 Lebenspunkte zu verlieren. Das nächste Mal, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, würdest du das Spiel durch [Regel 704.5a](#) und [Regel 704.5b](#) verlieren. Stattdessen ersetzt der *Spiegel des Lichts* dieses Spielverlieren und lässt dich weiterspielen.

704.8 Wenn eine zustandsbasierte Aktion dazu führt, dass eine bleibende Karte das Spiel verlässt, während gleichzeitig andere zustandsbasierte Aktionen durchgeführt werden, werden die zuletzt bekannten Informationen über diese bleibende Karte aus dem Spielstatus ermittelt, wie er vor Anwendung dieser zustandsbasierten Aktionen herrschte.

Beispiel: Du kontrollierst einen *Jungwolf*, eine 1/1-Kreatur mit Unverwüchtlich, und auf ihm liegt eine +1/+1-Marke. Ein Zauberspruch legt drei -1/-1-Marken auf den *Jungwolf*. Bevor die zustandsbasierten Aktionen überprüft werden, liegen auf dem *Jungwolf* eine +1/+1-Marke und drei -1/-1-Marken. Nachdem die zustandsbasierten Aktionen durchgeführt wurden, liegt der *Jungwolf* im Friedhof. Als er zuletzt im Spiel war, lag eine +1/+1-Marke auf ihm, also wird Unverwüchtlich nicht ausgelöst.

705. Münzen werfen

705.1 Manche Karten beziehen sich darauf, eine Münze zu werfen. Eine Münze, die dazu verwendet wird, muss ein zweiseitiges Objekt sein, dessen Seiten sich leicht unterscheiden lassen und die gleiche Wahrscheinlichkeit haben, oben zu landen. Falls die geworfene Münze keine eindeutigen Seiten „Kopf“ oder „Zahl“ hat, lege fest, welche Seite „Kopf“ und welche „Zahl“ ist. Das Werfen einer Münze kann durch eine andere Zufallsmethode ersetzt werden, solange es zwei mögliche Ergebnisse mit gleicher Wahrscheinlichkeit gibt und alle Spieler dem Ersatz zustimmen. Zum Beispiel kann der Spieler einen Würfel mit einer geraden Anzahl von Seiten werfen und sich für „gerade“ oder „ungerade“ entscheiden, oder einen Würfel mit einer geraden Anzahl von Seiten werfen und festlegen, dass „gerade“ „Kopf“ entspricht und „ungerade“ „Zahl“.

705.2 Manche Effekte, die einen Spieler anweisen, eine Münze zu werfen, interessieren sich lediglich dafür, ob der Münzwurf Kopf oder Zahl ergibt. Kein Spieler gewinnt oder verliert einen Münzwurf für diese Art von Effekt. Für alle anderen Effekte, die einen Spieler anweisen, eine Münze zu werfen, sagt der Spieler, der die Münze wirft, „Kopf“ oder „Zahl“. Falls die Ansage mit dem Ergebnis übereinstimmt, gewinnt der Spieler den Münzwurf. Andernfalls verliert der Spieler den Münzwurf. Nur der Spieler, der die Münze wirft, gewinnt oder verliert den Münzwurf; keine anderen Spieler sind daran beteiligt.

706. Würfel würfeln

706.1 Ein Effekt, der einen Spieler anweist, einen Würfel zu würfeln, gibt an, welche Art von Würfel zu würfeln ist und wie viele dieser Würfel zu würfeln sind.

706.1a Ein solcher Effekt kann sich auf einen „N-seitigen Würfel“, „N-seitige Würfel“ oder einen oder mehrere „dN“ beziehen, wobei N eine positive Ganzzahl ist. In diesen Fällen muss der Würfel N gleich wahrscheinliche Ergebnisse von 1 bis N haben. Zum Beispiel ist ein d20 ein zwanzigseitiger Würfel mit den möglichen Ergebnissen 1 bis 20.

706.1b Die Spieler können sich darauf einigen, eine alternative Methode zum Würfeln eines Würfels zu verwenden, inklusive eines digitalen Ersatzes, solange die genutzte Methode die gleiche Anzahl an gleich wahrscheinlichen Ergebnissen hat wie der in der Anweisung spezifizierte Würfel.

706.2 Nach dem Würfelwurf ist die auf der Oberseite des Würfels angezeigte Zahl ohne Anwendung irgendwelcher Modifikatoren die *natürliche Augenzahl*. Die Anweisung kann Modifikatoren zum Würfelwurf enthalten, die zu der natürlichen Augenzahl etwas dazu addieren oder etwas subtrahieren. Modifikatoren können auch von anderen Quellen kommen. Nachdem alle anwendbaren Modifikatoren berücksichtigt worden sind, ist die resultierende Zahl das *Ergebnis* des Würfelwurfs.

706.2a Modifikatoren können optional sein und/oder Kosten aufweisen. Falls ein Modifikator Manakosten aufweist, erhält der Spieler, der gewürfelt hat, die Gelegenheit, Manafähigkeiten zu aktivieren, bevor er ihn anwendet.

706.2b Wenn zwei oder mehr Effekte die natürliche Augenzahl beeinflussen wollen, bestimmt der Spieler, der gewürfelt hat, wie folgt einen, der angewendet wird: Zuerst berücksichtige alle Effekte, die das Ergebnis dadurch beeinflussen, dass der Würfel neu geworfen wird. Als Zweites berücksichtige alle Effekte, die das Ergebnis dadurch beeinflussen, dass die Augenzahl um einen bestimmten Betrag erhöht oder vermindert wird.

706.3 Einige Fähigkeiten, die einen Spieler anweisen, einen Würfel zu würfeln, enthalten eine Ergebnistabelle.

706.3a Die Ergebnistabelle erscheint als Liste oder als Aufstellung mit mehreren Streifen. Jeder Listeneintrag oder Streifen enthält mögliche Ergebnisse und einen Effekt, der diesen Ergebnissen zugeordnet ist. Die angegebenen möglichen Ergebnisse können eine einzelne Augenzahl sein, ein Zahlenbereich mit zwei Endpunkten in der Form „N1–N2“ oder ein Zahlenbereich mit einem Endpunkt in der Form „N+“. Jeder davon meint „Falls das Ergebnis in diesem Zahlenbereich was, [Effekt].“ Verwende das Ergebnis nach einem Würfelwurf, um zu ermitteln, welcher der in der Ergebnistabelle aufgeführten Effekte stattfindet, falls zutreffend.

706.3b Eine Anweisung, einen oder mehrere Würfel zu würfeln, jegliche im gleichen Absatz gedruckten Anweisungen, das Würfelergebnis zu modifizieren, jegliche zusätzlichen Anweisungen, die vom Ergebnis des Würfelwurfs abhängen, sowie die zugehörige Ergebnistabelle sind alles Teile ein und derselben Fähigkeit.

706.3c Einige Effekte in den Ergebnistabellen enthalten den Text „Würfle erneut“. Dieser zusätzliche Würfelwurf nutzt die gleiche Art und Anzahl an Würfeln wie ursprünglich gefordert, sowie jegliche anwendbaren Modifikatoren.

706.4 Einige Fähigkeiten, die einen Spieler anweisen, einen oder mehrere Würfel zu würfeln, enthalten keine Ergebnistabelle. Der Text dieser Fähigkeiten gibt an, ob und wie das Ergebnis des Würfelwurfs zu nutzen ist.

706.5 Eine Karte (*Celebr-8000*) hat eine Fähigkeit, die einen Spieler anweist, zwei Würfel zu werfen, und einen zusätzlichen Effekt hat, falls dieser Spieler „einen Pasch gewürfelt“ hat. Ein Spieler hat einen Pasch gewürfelt, wenn die Augenzahl jedes Würfelwurfs gleich der anderen ist.

706.6 Falls ein Spieler angewiesen wird, einen Würfelwurf zu ignorieren, wird dieser Würfelwurf so behandelt, als hätte er nie stattgefunden. Keine Fähigkeiten werden durch den ignorierten Würfelwurf ausgelöst, und keine Effekte sind darauf anwendbar. Wenn der Spieler angewiesen wurde, den niedrigsten Würfelwurf zu ignorieren, und es mehr als einen Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis gibt, bestimmt der Spieler einen davon, der ignoriert wird.

706.7 In einer Partie „Weltenjagd“ wird eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler einen oder mehrere Würfel würfelt, auch durch das Würfeln des Weltenwürfels ausgelöst. Ein Effekt, der sich auf ein numerisches Ergebnis eines Würfelwurfs

bezieht, einschließlich solcher, die das Ergebnis dieses Würfelwurfs durch einen anderen Wert ersetzen oder die das Ergebnis dieses Würfelwurfs mit anderen Würfelwürfen oder einer Zahl vergleichen, ignorieren hingegen das Würfeln des Weltenwürfels. Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.

706.8 Eine Karte (*Centaur of Attention*) hat eine Fähigkeit, die einen Spieler anweist, Würfel zu werfen und die Ergebnisse zu „speichern“, und eine andere Fähigkeit, die einem Spieler erlaubt, eine beliebige Anzahl dieser Ergebnisse neu zu würfeln.

706.8a Das Ergebnis eines Würfelwurfs auf einer bleibenden Karte zu speichern bedeutet, sowohl die Art des geworfenen Würfels als auch das Ergebnis des Würfelwurfs zu notieren. Diese notierte Information ist ein „gespeichertes Ergebnis“ dieser bleibenden Karte, und das Ergebnis ist der „Wert“ dieses gespeicherten Ergebnisses.

706.8b Um ein oder mehrere auf einer bleibenden Karte gespeicherte Ergebnisse neu zu würfeln, werfe einen Würfel der Art, wie er für jedes davon notiert wurde. Falls eine Art von Würfel für mehrere dieser Ergebnisse notiert ist, werfe entsprechend viele Würfel dieser Art. Die Ergebnisse, die du neu würfelst, hören auf, gespeicherte Ergebnisse zu sein, und du speicherst die Ergebnisse jedes neuen Würfelwurfs auf dieser bleibenden Karte.

706.8c Wenn eine bleibende Karte eine Fähigkeit hat, die Ergebnisse speichert, und eine andere Fähigkeit, die sich auf die gespeicherten Ergebnisse bezieht, sind diese Fähigkeiten verbunden. (Siehe Regel 607.2e.)

707. Objekte kopieren

707.1 Einige Objekte werden oder machen ein anderes Objekt zu einer „Kopie“ eines Zauberspruchs, einer bleibenden Karte oder einer Karte. Einige Effekte erzeugen einen Spielstein, der eine Kopie eines anderen Objekts ist. (Bestimmte ältere Karten wurden mit der Formulierung „suche nach einer Kopie“ gedruckt. Dieser Abschnitt deckt diese Karten nicht ab, da sie einen neuen Text in der *Oracle*-Kartenreferenz erhalten haben.)

707.2 Wenn ein Objekt kopiert wird, nimmt die Kopie die kopierbaren Werte der Eigenschaften des Originalobjekts an und für ein Objekt auf dem Stapel, Entscheidungen, die getroffen wurden, als es gewirkt oder aktiviert wurde (Modus, Ziele, der Wert von X, ob Bonus genutzt wurde, wie es mehrere Ziele beeinflusst und so weiter). Die kopierbaren Werte; sind Werte, die sich aus dem auf dem Objekt gedruckten Text ergeben (dieser Text umfasst Name, Manakosten, Farbanzeiger, Kartentyp, Obertyp, Untertyp, Regeltext, Stärke, Widerstandskraft und/oder Loyalität), wie sie von anderen Kopiereffekten, ihrem Verdeckt-Status und von „sowie ... ins Spiel kommt“- und „sowie ... aufgedeckt wird“-Fähigkeiten, die Eigenschaften setzen, verändert wurden. Andere Effekte (einschließlich Effekten, die den Typ oder Text ändern), der Status, Marken und Aufkleber werden nicht kopiert.

Beispiel: *Chimärenstab* ist ein Artefakt, das lautet: „**X**: Der Chimärenstab wird bis zum Ende des Zuges zu einer X/X-Artefaktkreatur.“ *Klon* ist eine Kreatur, die lautet: „Du kannst den Klon als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen.“ Nachdem der *Stab* eine 5/5-Artefaktkreatur geworden ist, kommt ein *Klon* als eine Kopie von ihm ins Spiel. Der *Klon* ist ein Artefakt, keine 5/5-Artefaktkreatur. (Die Kopie hat jedoch die Fähigkeit des *Stabs* und wird zu einer Kreatur, wenn diese Fähigkeit aktiviert wird.)

Beispiel: Der *Klon* kommt als Kopie eines verdeckten *Grinsenden Dämons* (eine Kreatur mit Morph **2** **☠** **☠**) ins Spiel. Der *Klon* ist eine farblose 2/2-Kreatur ohne Name, Fähigkeiten und Manakosten. Er ist immer noch aufgedeckt. Sein Beherrscher kann nicht **2** **☠** bezahlen, um ihn aufzudecken.

707.2a Eine Kopie übernimmt die Farbe des Objekts, das sie kopiert, weil dieser Wert aus den Manakosten oder dem Farbanzeiger ermittelt wird. Eine Kopie übernimmt die Fähigkeiten des Objekts, das sie kopiert, weil diese Werte aus dem Regeltext ermittelt werden. Eine Kopie hat am Ende keine zwei Werte von jeder Fähigkeit (d. h. sie kopiert nicht die Fähigkeiten des Objekts und seinen Regeltext und lässt dann den Regeltext einen neuen Satz Fähigkeiten definieren).

707.2b Nachdem ein Objekt kopiert wurde, führen Änderungen an den kopierbaren Werten des Originalobjekts nicht dazu, dass die Kopie geändert wird.

707.2c Falls eine statische Fähigkeit einen dauerhaften Effekt erzeugt, der ein Kopiereffekt ist, werden die kopierbaren Werte, die dieser Effekt verleiht, nur einmalig ermittelt, sobald der Effekt beginnt, wirksam zu werden.

707.3 Die kopierbaren Werte der Kopie werden zu den kopierten Informationen, wie sie vom Status der Kopie verändert wurden (siehe Regel 110.5). Objekte, die das Objekt kopieren, nutzen die neuen kopierbaren Werte.

Beispiel: Der *Vesuvische Doppelgänger* lautet: „Du kannst den Vesuvischen Doppelgänger als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass er nicht ihre Farbe kopiert und „Zu Beginn deines Versorgungssegments kannst du diese Kreatur eine Kopie einer Kreatur deiner Wahl werden lassen, außer dass sie nicht ihre Farbe kopiert und diese Fähigkeit hat.““ hat. Ein *Vesuvischer Doppelgänger* kommt als eine Kopie eines *Runenklauenbären* (eine grüne 2/2-Kreatur ohne Fähigkeiten) ins Spiel. Dann kommt ein *Klon* als Kopie des *Doppelgängers* ins Spiel. Der *Klon* ist ein blauer 2/2-Bär mit dem Namen *Runenklauenbär*, der die im Versorgungssegment ausgelöste Fähigkeit des *Doppelgängers* besitzt.

Beispiel: *Tomoya der Enthüller* (eine gewendete Wendekarte) wird zu einer Kopie von *Nezumi-Kurzzahn* (eine ungewendete Wendekarte). *Tomoyas* Eigenschaften werden die Eigenschaften von *Dolchbart dem Widerlichen*, welcher die gewendete Version von *Nezumi-Kurzzahn* ist.

Beispiel: Ein verdeckter *Grinsender Dämon* (eine Kreatur mit Morph) wird eine Kopie eines *Astbrecher-Lorians* (eine grüne 4/1-

Kreatur mit Trampel und Morph (♣). Die Eigenschaften des *Dämons* werden die Eigenschaften des *Astbrecher-Lorian*. Da die Kreatur jedoch verdeckt ist, bleibt sie eine farblose 2/2-Kreatur ohne Namen, Typen oder Fähigkeiten und ohne Manakosten. Sie kann für ♣ aufgedeckt werden. Falls sie aufgedeckt wird, hat sie die Eigenschaften des *Astbrecher-Lorians*.

Beispiel: Ein verdeckter *Grinsender Dämon* (eine Kreatur mit Morph) wird eine Kopie der *Wandernden* (eine blaue 1/1-Geist-Kreatur, die nicht Morph besitzt). Er wird zu verdeckten *Wandernden*. Er bleibt eine farblose 2/2-Kreatur ohne Namen, Typen oder Fähigkeiten und ohne Manakosten. Sein Beherrscher kann ihn nicht als eine Sonderaktion aufdecken. Wenn ein Effekt ihn aufdeckt, besitzt er die Eigenschaften der *Wandernden*.

707.4 Einige Effekte bringen eine bleibende Karte, die eine bleibende Karte kopiert, dazu, ein anderes Objekt zu kopieren, während sie im Spiel bleibt. Der Wechsel löst keine Kommt-ins-Spiel- oder Verlässt-das-Spiel- Fähigkeiten aus. Dies ändert auch keine Nichtkopier-Effekte, die die bleibende Karte gegenwärtig beeinflussen.

Beispiel: Der *Instabile Gestaltwandler* lautet: „Immer wenn eine andere Kreatur ins Spiel kommt, wird der Instabile Gestaltwandler zu einer Kopie jener Kreatur und erhält diese Fähigkeit.“ Er wird von *Riesenwuchs* beeinflusst, der lautet „Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.“ Wenn später in diesem Zug eine Kreatur ins Spiel kommt, wird der *Instabile Gestaltwandler* zu einer Kopie jener Kreatur, aber erhält immer noch +3/+3 vom *Riesenwuchs*.

707.5 Ein Objekt, das „als eine Kopie“ eines anderen Objekts ins Spiel kommt oder „eine Kopie ist“, wird zu einer Kopie, sowie es das Spiel betritt. Es kommt nicht ins Spiel und wird dann zu einer Kopie jener bleibenden Karte. Wenn der Text, der kopiert wird, jegliche Fähigkeiten einschließt, die das Kommt-ins-Spiel-Ereignis ersetzen (so wie „kommt mit ... ins Spiel“- oder „sowie [dies] ins Spiel kommt“-Fähigkeiten) werden diese sich auswirken. Auch haben alle ausgelösten Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der Kopie eine Gelegenheit, ausgelöst zu werden.

Beispiel: *Wolkenwald-Behemoth* lautet „Schwund 2 (Diese Kreatur kommt mit zwei Schwundmarken auf sich ins Spiel. Zu Beginn deines Versorgungssegments entferne eine Schwundmarke von ihm. Falls du dies nicht tun kannst, opfere ihn.)“ und „Der Wolkenwald-Behemoth kommt getappt ins Spiel.“ Ein *Klon*, der als eine Kopie eines *Wolkenwald-Behemoths* ins Spiel kommt, kommt auch getappt und mit zwei Schwundmarken auf sich ins Spiel.

Beispiel: Die *Mauer der Omen* lautet: „Wenn die Mauer der Omen ins Spiel kommt, ziehe eine Karte.“ Ein *Klon* kommt als Kopie der *Mauer der Omen* ins Spiel. Der *Klon* hat die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeit, somit zieht der Beherrscher des *Klons* eine Karte.

707.6 Wenn du eine bleibende Karte kopierst, werden alle Entscheidungen, die für diese bleibende Karte getroffen wurden, nicht kopiert. Stattdessen hat der Beherrscher des Objekt, wenn ein Objekt als Kopie einer anderen bleibenden Karte ins Spiel kommt, alle „sowie ... ins Spiel kommt“-Entscheidungen für es zu treffen.

Beispiel: Ein *Klon* kommt als Kopie einer *Anpassungsfähigen Kampfmaschine* ins Spiel. Die *Anpassungsfähige Kampfmaschine* lautet zum Teil: „Sowie die Anpassungsfähige Kampfmaschine ins Spiel kommt, bestimme einen Kreaturentyp.“ Der *Klon* kopiert nicht die Kreaturentypwahl der *Anpassungsfähigen Kampfmaschine*; vielmehr hat der Beherrscher des *Klons* eine neue Wahl zu treffen.

707.7 Wenn ein Paar von verbundenen Fähigkeiten kopiert wird, sind diese Fähigkeiten auf dem Objekt, das sie kopiert hat, gleichsam miteinander verbunden. Eine Fähigkeit bezieht sich nur auf Aktionen, die durch die andere durchgeführt wurden, oder Objekte, die durch die andere beeinflusst wurden. Sie können nicht mit anderen Fähigkeiten verbunden sein, unabhängig davon welche Fähigkeiten die Kopie aktuell besitzen oder in der Vergangenheit besessen haben mag. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

707.8 Wenn du eine verschmolzene bleibende Karte oder eine andere doppelseitige bleibende Karte kopierst, verwende nur die kopierbaren Werte der Seite, die gerade oben liegt, um die Eigenschaften der Kopie zu bestimmen. Siehe Regel 712, „Doppelseitige Karten“.

707.8a Wenn ein Effekt einen Spielstein als Kopie einer transformierenden bleibenden Karte oder einer transformierenden doppelseitigen Karte, die nicht im Spiel ist, erzeugt, ist der resultierende Spielstein ein transformierender Spielstein, der sowohl eine Vorderseite als auch eine Rückseite hat. Die Eigenschaften jeder Seite werden durch die kopierbaren Werte der entsprechenden Seite der kopierten bleibenden Karte bestimmt, wie sie durch andere Kopiereffekte verändert wurden, die auf diese bleibende Karte zutreffen. Wenn der Spielstein eine Kopie einer transformierenden bleibenden Karte ist, deren Rückseite nach oben liegt, kommt der Spielstein mit seiner Rückseite nach oben ins Spiel. Diese Regel gilt nicht für Spielsteine, die mit ihrem eigenen Satz an Eigenschaften erzeugt werden und nur aufgrund eines Ersatzeffekts als Kopie einer transformierenden bleibenden Karte ins Spiel kommen.

Beispiel: *Befallener Abtrünniger* ist die Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte, und der Name seiner Rückseite ist *Werwolf-Einsacker*. Wenn ein Effekt einen Spielstein erzeugt, der eine Kopie dieser transformierenden bleibenden Karte ist, hat auch der Spielstein die gleichen zwei Seiten und kann transformieren. Er kommt mit der gleichen Seite nach oben ins Spiel wie die bleibende Karte, die er kopiert.

Beispiel: Der *Klon* ist keine transformierende doppelseitige Karte, darum ist ein Spielstein, der als Kopie eines *Klons* erzeugt wird, kein transformierender Spielstein, auch wenn er aufgrund des Ersatzeffekts des *Klons* als Kopie einer transformierenden bleibenden Karte ins Spiel kommt.

707.9 Kopiereffekte können Modifikationen oder Ausnahmen zum Kopierprozess enthalten.

707.9a Einige Kopiereffekte führen dazu, dass die Kopie als Teil des Kopiervorgangs eine Fähigkeit erhält. Diese Fähigkeit wird Teil der kopierbaren Werte der Kopie, zusammen mit allen anderen Fähigkeiten, die kopiert wurden.

Beispiel: *Quirionelfen* kommen ins Spiel und ein *Instabiler Gestaltwandler* kopiert sie. Die kopierbaren Werte des *Gestaltwandlers* stimmen nun mit denen der *Elfen* überein, außer, dass der *Gestaltwandler* auch die Fähigkeit „Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, wird der Instabile Gestaltwandler eine Kopie jener Kreatur, außer dass er diese Fähigkeit hat.“ hat. Dann kommt ein *Klon* als Kopie des *Instabilen Gestaltwandlers* ins Spiel. Der *Klon* kopiert die neuen kopierbaren Werte des *Gestaltwandlers*, einschließlich der Fähigkeit, die sich der *Gestaltwandler* beim Kopieren der *Elfen* selbst gab.

707.9b Einige Kopiereffekte modifizieren eine Eigenschaft als Teil des Kopiervorgangs. Der endgültige Wert bzw. die endgültigen Werte dieser Eigenschaft werden Teil der kopierbaren Werte für diese Kopie.

Beispiel: *Artefaktkopie* ist eine Verzauberung mit dem Text „Du kannst die Artefaktkopie als Kopie eines beliebigen Artefakts im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren sonstigen Typen weiterhin eine Verzauberung ist.“ Sie kommt als Kopie eines *Juggernauts* ins Spiel. Die kopierbaren Eigenschaften der *Artefaktkopie* entsprechen nun den kopierbaren Eigenschaften des *Juggernauts*, mit einer Modifikation: ihre Typen sind nun Artefakt, Kreatur und Verzauberung.

707.9c Einige Kopiereffekte geben ausdrücklich an, dass sie bestimmte Eigenschaften nicht kopieren und die betroffenen Objekte stattdessen ihre Originalwerte behalten. Kopiereffekte können auch ganz einfach angeben, dass bestimmte Eigenschaften nicht kopiert werden.

707.9d Wenn ein Kopiereffekt angewendet wird, der eine bestimmte Eigenschaft nicht kopiert, den Originalwert einer oder mehrerer bestimmten Eigenschaften beibehält oder einen bestimmten Satz an Werten für eine bestimmte Eigenschaft vorgibt, werden keine Eigenschafts-definierenden Fähigkeiten (siehe Regel 604.3) dieses Objekts kopiert, die diese Eigenschaft definieren. Falls diese Eigenschaft Farbe ist, wird auch kein Farbanzeiger (siehe Regel 204) dieses Objekts kopiert. Diese Regel gilt nicht für Kopiereffekte, die angeben, dass das Objekt einen bestimmten Kartentyp, Obertyp und/oder Untertyp „zusätzlich zu seinen anderen Typen“ hat. In diesen Fällen wird jede Eigenschafts-definierende Fähigkeit kopiert, die den Kartentyp, Obertyp und/oder Untertyp bestimmt.

Beispiel: Der *Quecksilber-Gargantua* ist eine Kreatur mit dem Text „Du kannst den Quecksilber-Gargantua als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass er 7/7 ist.“ Der *Quecksilber-Gargantua* kommt als Kopie eines *Tarmogoyfs* ins Spiel, der eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit hat, die seine Stärke und Widerstandskraft definiert. Der *Quecksilber-Gargantua* wird diese Fähigkeit nicht haben. Er wird 7/7 sein.

Beispiel: Die *Glasbecken-Nachahmerin* ist eine Kreatur mit dem Text „Du kannst die Glasbecken-Nachahmerin als Kopie einer beliebigen Kreatur, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen ein Gestaltwandler und Räuber ist.“ Die *Glasbecken-Nachahmerin* kommt als Kopie einer Kreatur mit Wandelwicht ins Spiel. Die *Glasbecken-Nachahmerin* wird Wandelwicht und alle Kreaturentypen haben.

707.9e Manche Ersatzeffekte, die einen Kopiereffekt erzeugen, enthalten eine Ausnahme, die ein zusätzlicher Effekt ist und keine Modifizierung der Eigenschaften des betroffenen Objekts. Falls ein weiterer Kopiereffekt auf das Objekt angewendet wird, nachdem der Kopiereffekt mit dieser Ausnahme angewendet wurde, findet der Effekt der Ausnahme nicht statt.

Beispiel: *Das veränderte Ich* besagt „Du kannst Das veränderte Ich als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen, außer dass es mit X zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel kommt.“ Du bestimmst, dass es als Kopie eines *Klons* ins Spiel kommt, der besagt „Du kannst den Klon als Kopie einer beliebigen Kreatur im Spiel ins Spiel kommen lassen.“, für den keine Kreatur bestimmt wurde, als er ins Spiel kam. Wenn du dann eine Kreatur bestimmst, die kopiert werden soll, sowie du den Ersatzeffekt anwendest, den *Das veränderte Ich* erhält, weil es den *Klon* kopiert, führt der Ersatzeffekt des *veränderten Ichs* nicht dazu, dass es mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt.

707.9f Manche Ausnahmen zum Kopierprozess gelten nur, wenn die Kopie bestimmte Eigenschaften hat. Um zu ermitteln, ob eine solche Ausnahme anzuwenden ist, bestimme die Eigenschaften der resultierenden bleibenden Karte, wie sie sich durch Anwendung des Kopiereffekts ohne diese Ausnahme ergeben würden, und berücksichtige dabei alle anderen Ausnahmen, die der Effekt enthält.

Beispiel: *Moritte des Frosts* besagt unter anderem „Du kannst Moritte des Frosts als Kopie einer bleibenden Karte, die du kontrollierst, ins Spiel kommen lassen, außer dass sie zusätzlich zu ihren anderen Typen legendär und verschneit ist, und, falls sie eine Kreatur ist, kommt sie mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel und hat Wandelwicht.“ *Moritte des Frosts* kommt als Kopie eines Lands ins Spiel, das bis zum Ende des Zuges zu einer Kreatur geworden ist. Sie würde als Kopie einer bleibenden Karte, die keine Kreatur ist, ins Spiel kommen, also kommt sie nicht mit zwei zusätzlichen +1/+1-Marken ins Spiel und hat nicht Wandelwicht, auch wenn sie später in diesem Zug zu einer Kreatur werden sollte.

707.9g Manche Ersatzeffekte, die einen Kopiereffekt erzeugen, sind verbunden mit ausgelösten Fähigkeiten, die im gleichen Absatz stehen. (Siehe Regel 603.11.) Wenn ein anderer Kopiereffekt auf dieses Objekt angewendet wird, nachdem der Kopiereffekt mit der verbundenen ausgelösten Fähigkeit angewendet wurde, wird die Fähigkeit nicht ausgelöst.

707.10 Einen Zauberspruch, eine aktivierte Fähigkeit oder eine ausgelöste Fähigkeit zu kopieren bedeutet, eine Kopie des von ihm bzw. ihr auf den Stapel zu legen; die Kopie eines Zauberspruchs wird nicht gewirkt, und die Kopie einer aktivierten Fähigkeit wird nicht aktiviert. Eine Kopie eines Zauberspruchs bzw. einer Fähigkeit kopiert sowohl die Eigenschaften des Zauberspruchs bzw. der Fähigkeit als auch alle Entscheidungen, die für ihn bzw. sie getroffen wurden, einschließlich der Modi, der Ziele, des Wertes von X

und zusätzlichen oder alternativen Kosten. (Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.) Entscheidungen, die normalerweise bei der Verrechnung eines Zauberspruchs getroffen werden, werden nicht kopiert. Wenn ein Effekt der Kopie sich auf ein Objekt bezieht, das benutzt wurde, um ihre Kosten zu bezahlen, nutzt sie das Objekt, das benutzt wurde, um die Kosten des Originalzauberspruchs bzw. der Originalfähigkeit zu bezahlen. Der Besitzer einer Kopie eines Zauberspruchs ist der Spieler, unter dessen Kontrolle sie auf den Stapel gelegt wurde. Der Beherrscher einer Kopie eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit ist der Spieler, unter dessen Kontrolle sie auf den Stapel gelegt wurde. Eine Kopie eines Zauberspruchs ist selbst ein Zauberspruch, selbst wenn sie keine Zauberspruchkarte hat, die mit ihr in Verbindung steht. Eine Kopie einer Fähigkeit ist selbst eine Fähigkeit.

Beispiel: Ein Spieler wirkt *Verdoppelung* und zielt auf ein *Smaragdamulett*. *Verdoppelung* lautet: „Kopiere einen Hexerei- oder Spontanzauberspruch deiner Wahl, außer dass die Kopie rot ist. Du kannst für die Kopie neue Ziele bestimmen.“ Das *Smaragdamulett* ist ein modaler grüner Spontanzauber. Wenn *Verdoppelung* verrechnet wird, legt sie eine Kopie des *Smaragdamuletts* auf den Stapel, außer dass die Kopie rot ist und nicht grün. Die Kopie hat denselben Modus, der für das Original-*Smaragdamulett* gewählt wurde. Sie hat nicht notwendigerweise dasselbe Ziel, aber nur, weil *Verdoppelung* erlaubt, neue Ziele zu bestimmen.

Beispiel: *Flugstunde* ist ein Spontanzauber, der lautet: „Opfere als zusätzliche Kosten, um Flugstunde zu wirken, eine Kreatur.“ und „Flugstunde fügt einem Ziel deiner Wahl Schaden in Höhe der Stärke der geopferten Kreatur zu.“ Wenn eine Kopie von *Flugstunde* bestimmt, wie viel Schaden sie zufügt, überprüft sie die Stärke der Kreatur, die geopfert wurde, um für die Original-*Flugstunde* zu bezahlen.

Beispiel: *Infusion mit Morgentropfen* ist eine Hexerei, die lautet: „Du erhältst X Lebenspunkte dazu, falls ♣ ausgegeben wurde, um diesen Zauberspruch zu wirken, und X Lebenspunkte dazu, falls ♠ ausgegeben wurde, um ihn zu wirken.“ Da Mana kein Objekt ist, erhältst du durch eine Kopie von der *Infusion mit Morgentropfen* keine Lebenspunkte dazu, egal welches Mana ausgegeben wurde, um den Original-Zauberspruch zu wirken.

707.10a Wenn eine Kopie eines Zauberspruchs in einer anderen Zone als dem Stapel ist, hört sie auf zu existieren. Wenn eine Kopie einer Karte in irgendeiner anderen Zone als dem Stapel oder der Im-Spiel-Zone ist, hört sie auf zu existieren. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.

707.10b Eine Kopie einer Fähigkeit hat dieselbe Quelle wie die Originalfähigkeit. Wenn die Fähigkeit sich durch einen Namen auf ihre Quelle bezieht, bezieht sich die Kopie auf dasselbe Objekt, nicht auf irgendein anderes Objekt mit demselben Namen. Die Kopie wird von Effekten, die zählen, wie oft jene Fähigkeit in diesem Zug verrechnet wurde, als dieselbe Fähigkeit betrachtet.

707.10c Einige Effekte kopieren einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit und geben an, dass ihr Beherrscher neue Ziele für die Kopie bestimmen darf. Der Spieler kann eine beliebige Anzahl der Ziele unverändert lassen, selbst wenn diese Ziele illegal wären. Wenn der Spieler wählt, einige oder alle Ziele zu ändern, müssen die neuen Ziele legal sein. Sobald ein Spieler entschieden hat, was die Ziele der Kopie sind, wird die Kopie mit diesen Zielen auf den Stapel gelegt.

707.10d Einige Effekte kopieren einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit für jeden Spieler oder jedes Objekt, den bzw. das er bzw. sie „als Ziel haben könnte“. Die Kopien werden mit diesen Zielen in der von ihrem Beherrscher gewünschten Reihenfolge auf den Stapel gelegt. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit mehr als ein Ziel hat, muss jedes seiner bzw. ihrer Ziele der gleiche Spieler oder das gleiche Objekt sein. Falls der Spieler oder das Objekt kein legales Ziel für jedes Vorkommen von „deiner Wahl“ ist, wird für diesen Spieler bzw. dieses Objekt keine Kopie erzeugt.

707.10e Einige Effekte kopieren einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit und geben ein neues Ziel für die Kopie an. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit mehr als ein Ziel hat, muss jedes seiner bzw. ihrer Ziele dieser Spieler oder dieses Objekt sein. Falls der Spieler oder das Objekt kein legales Ziel für jedes Vorkommen von „deiner Wahl“ ist, wird keine Kopie erzeugt.

707.10f Einige Effekte kopieren einen Bleibende-Karte-Zauberspruch. Sowie diese Kopie verrechnet wird, hört sie auf, eine Kopie eines Zauberspruchs zu sein, und wird zu einem Spielstein. (Siehe Regel 608.3f.)

707.10g Wenn ein Effekt eine Kopie eines transformierenden Bleibende-Karte-Zauberspruchs erzeugt, ist die Kopie ebenfalls ein transformierender Bleibende-Karte-Zauberspruch, der sowohl eine Vorderseite als auch eine Rückseite hat. Die Eigenschaften jeder Seite werden durch die kopierbaren Werte der entsprechenden Seite des kopierten Zauberspruchs bestimmt, wie sie durch andere Kopiereffekte verändert wurden. Wenn der Zauberspruch, der kopiert wird, mit der Rückseite nach oben liegt, wird die Kopie mit ihrer Rückseite nach oben erzeugt. Der Spielstein, der bei Verrechnung der Kopie ins Spiel kommt, ist ein transformierender Spielstein.

707.11 Wenn ein Effekt sich mit dem Namen auf eine bleibende Karte bezieht, findet der Effekt immer noch diese bleibende Karte, selbst wenn sie den Namen ändert oder eine Kopie von etwas anderem wird.

Beispiel: Ein *Instabiler Gestaltwandler* kopiert ein *Verrücktes Armodon*. Das *Verrückte Armodon* lautet: „♣: Das Verrückte Armodon erhält +3/+0 und verursacht Trampelschaden bis zum Ende des Zuges. Opfere das Verrückte Armodon zu Beginn des nächsten Endsegments. Aktiviere diese Fähigkeit nur einmal pro Zug.“ Wenn diese Fähigkeit des *Gestaltwandlers* aktiviert wird, wird der *Gestaltwandler* zu Beginn des nächsten Endsegments zerstört, selbst wenn er zu jenem Zeitpunkt keine Kopie des *Verrückten Armodons* ist.

707.12 Ein Effekt, der einen Spieler anweist, eine Kopie eines Objekts zu wirken (und nicht bloß einen Spruch zu kopieren), folgt den Regeln für das Wirken von Zaubersprüchen, außer dass die Kopie in derselben Zone erzeugt wird, in der sich das Objekt befindet, und dann gewirkt wird, während ein anderer Zauberspruch oder eine Fähigkeit verrechnet wird. Das Wirken einer Kopie

eines Objektes folgt den Regeln 601.2a–h von Regel 601, „Zaubersprüche wirken“, und dann gilt die Kopie als gewirkt. Nachdem sie gewirkt wurde, ist die Kopie ein Zauberspruch auf dem Stapel, und genau wie jeder andere Zauberspruch kann sie verrechnet oder neutralisiert werden.

707.13 Eine Karte (*Garth Einauge*) weist einen Spieler an, eine Kopie einer Karte zu erzeugen, die durch den Namen bestimmt wird, anstatt ein Objekt anzugeben, das kopiert werden soll. Um dies zu tun, benutzt der Spieler die *Oracle*-Kartenreferenz, um die Eigenschaften der Kopie zu ermitteln, und erzeugt die Kopie außerhalb des Spiels.

707.14 Eine Karte (*Magar of the Magic Strings*) weist einen Spieler an, den Namen einer bestimmten Karte in einem Friedhof zu notieren und eine Kopie der Karte mit dem notierten Namen zu erzeugen. Um dies zu tun, benutze die Eigenschaften der Karte, wie sie zuletzt im Friedhof existierte, um die kopierbaren Werte der Kopie zu ermitteln. (Siehe Regel 608.2h.)

708. Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten

708.1 Manche Karten erlauben Zaubersprüchen und bleibenden Karten, verdeckt zu sein.

708.2 Verdeckte Zaubersprüche und verdeckte bleibende Karten besitzen keine anderen Eigenschaften als die von der Fähigkeit oder den Regeln, die dem Zauberspruch oder der bleibenden Karte erlaubten, verdeckt zu sein, aufgelisteten. Alle aufgelisteten Eigenschaften sind die kopierbaren Werte der Eigenschaften dieses Objekts. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“ und Regel 707, „Objekte kopieren“.)

708.2a Wenn eine aufgedeckte bleibende Karte durch einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit verdeckt wird, der bzw. die keine Eigenschaften für dieses Objekt aufführt, wird sie zu einer verdeckten 2/2-Kreatur ohne Text, Namen, Untertypen und Manakosten. Eine bleibende Karte, die verdeckt ins Spiel kommt, hat ebenfalls diese Eigenschaften, es sei denn, der Effekt, der sie ins Spiel gebracht hat oder der es ermöglicht hat, dass sie verdeckt gewirkt wurde, gibt etwas anderes an. Diese Werte sind kopierbare Werte der Eigenschaften dieses Objekts.

708.2b Eine verdeckte bleibende Karte kann nicht verdeckt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit versucht, eine verdeckte bleibende Karte zu verdecken, passiert nichts, und dieser Effekt ändert keine ihrer Eigenschaften oder deren kopierbaren Werte.

708.3 Objekte, die verdeckt ins Spiel gebracht werden, werden verdeckt, bevor sie ins Spiel kommen, sodass die Kommt-ins-Spiel-Fähigkeiten der bleibenden Karte nicht ausgelöst werden (falls sie ausgelöst sind) oder keinen Effekt haben (falls sie statisch sind).

708.4 Objekte, die verdeckt gewirkt werden, werden verdeckt, bevor sie auf den Stapel gelegt werden, sodass Effekte, die sich um Eigenschaften eines Zauberspruchs kümmern, nur die Eigenschaften des verdeckten Zauberspruchs sehen. Alle Effekte und Verbote, die auf das Wirken eines Objektes mit diesen Eigenschaften zutreffen würden (und nicht auf die Eigenschaften des aufgedeckten Objekts), werden auf das Wirken dieses Objektes angewandt. Die bleibende Karte, zu der der Zauberspruch wird, ist eine verdeckte bleibende Karte.

708.5 Zu jedem Zeitpunkt kannst du dir einen verdeckten Zauberspruch auf dem Stapel, den du kontrollierst, oder eine verdeckte bleibende Karte, die du kontrollierst, (auch wenn sie destabilisiert ist) anschauen. Du kannst dir keine verdeckten Karten in einer anderen Zone oder verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten, die von einem anderen Spieler kontrolliert werden, anschauen.

708.6 Wenn du mehrere verdeckte Zaubersprüche oder verdeckte bleibende Karten kontrollierst, musst du jederzeit sicherstellen, dass deine verdeckten Zaubersprüche und bleibenden Karten leicht voneinander zu unterscheiden sind. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt darauf, welche Regeln oder Fähigkeiten dazu geführt haben, dass die bleibenden Karten verdeckt sind, die Reihenfolge zu kennen, in der Zaubersprüche gewirkt wurden, die Reihenfolge, in der verdeckte bleibende Karten ins Spiel kamen, welche Kreatur oder Kreaturen im letzten Zug angegriffen hat bzw. haben und alle anderen Unterschiede zwischen verdeckten Zaubersprüchen oder bleibenden Karten. Übliche Methoden zur Unterscheidung zwischen verdeckten Objekten beinhalten die Nutzung von Marken oder Würfeln, um unterschiedliche Objekte zu kennzeichnen, oder diese Objekte sauber der Reihe nach auf dem Tisch zu platzieren.

708.7 Die Fähigkeiten oder Regeln, die es einer Karte erlauben, verdeckt zu sein, können dem Beherrscher der bleibenden Karte auch erlauben, sie aufzudecken. Zaubersprüche können normalerweise nicht aufgedeckt werden.

708.8 Sowie eine verdeckte bleibende Karte aufgedeckt wird, kehren ihre kopierbaren Werten zu ihren normalen kopierbaren Werten zurück. Alle Effekte, die auf die verdeckte bleibende Karte angewandt wurden, wirken immer noch auf die aufgedeckte bleibende Karte. Alle Fähigkeiten, die sich darauf beziehen, dass die bleibende Karte ins Spiel kommt, werden nicht ausgelöst und haben keinen Effekt, weil die bleibende Karte bereits ins Spiel gekommen ist.

708.9 Wenn sich eine verdeckte bleibende Karte oder eine verdeckte Komponente einer zusammengefügte bleibende Karte von der Im-Spiel-Zone in irgendeine andere Zone bewegt, muss ihr Besitzer sie allen Spielern offen zeigen, während er sie bewegt. Wenn sich ein verdeckter Zauberspruch in irgendeine andere Zone als die Im-Spiel-Zone bewegt, muss sein Besitzer ihn allen Spielern offen vorzeigen, während er ihn bewegt. Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, werden alle verdeckten bleibenden Karten, alle verdeckten Komponenten von zusammengefügte bleibenden Karten und alle verdeckten Zaubersprüche, die er besitzt, allen Spielern offen vorgezeigt. Am Ende jeder Partie müssen alle verdeckten bleibenden Karten, alle verdeckten Komponenten von zusammengefügte bleibenden Karten und alle verdeckten Zaubersprüche allen Spielern offen vorgezeigt werden.

708.10 Wenn eine verdeckte bleibende Karte die Kopie einer anderen Karte wird, werden ihre kopierbaren Werte zu den kopierbaren Werten jener bleibenden Karte, so wie sie durch ihren verdeckten Status modifiziert werden. Ihre Eigenschaften bleiben daher dieselben: die Eigenschaften, die von der Fähigkeit oder den Regeln, die ihr erlaubten, verdeckt zu werden, aufgeführt wurden. Wenn sie jedoch aufgedeckt wird, werden ihre kopierbaren Werte zu den Werten, wie sie von jener anderen bleibenden Karte kopiert wurden. Siehe Regel 707.3.

708.11 Wenn eine verdeckte bleibende Karte eine „Sowie [diese bleibende Karte] aufgedeckt wird, ...“-Fähigkeit besitzen würde, nachdem sie aufgedeckt wurde, wird die Fähigkeit angewandt, während die bleibende Karte aufgedeckt wird, nicht hinterher.

709. Geteilte Karten

709.1 Geteilte Karten besitzen zwei Kartenrahmen auf einer einzelnen Karte. Die Rückseite einer geteilten Karte ist die normale *Magic*-Kartenrückseite.

709.2 Obwohl geteilte Karten zwei wirkbare Hälften besitzen, ist jede geteilte Karte nur eine Karte. Zum Beispiel hat ein Spieler, der eine geteilte Karte gezogen oder abgeworfen hat, nur eine Karte gezogen bzw. abgeworfen, nicht zwei.

709.3 Ein Spieler bestimmt, welche Hälfte der geteilten Karte er wirkt, bevor sie auf den Stapel gelegt wird.

709.3a Nur die bestimmte Hälfte wird überprüft, ob sie gewirkt werden kann. Nur diese Hälfte gilt als auf den Stapel gelegt.


709.3b Solange sie sich auf dem Stapel befindet, existieren nur die Eigenschaften der Hälfte, die gewirkt wurde. Die Eigenschaften der andere Hälfte werden behandelt, als ob sie nicht existieren würden.



709.3c Ein Effekt kann eine Kopie einer geteilten Karte erzeugen und einem Spieler erlauben, die Kopie zu wirken. Diese Kopie erhält die Eigenschaften der beiden Hälften, aufgeteilt in die gleichen zwei Hälften wie die Originalkarte. (Siehe Regel 707.12.)

709.4 In jeder Zone außer dem Stapel sind die Eigenschaften einer geteilten Karte die kombinierten Eigenschaften ihrer beiden Hälften. Das ist eine Änderung gegenüber früheren Regeln.

709.4a Jede geteilte Karte hat zwei Namen. Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, und der Spieler den Namen einer geteilten Karte bestimmen möchte, muss er einen dieser Namen bestimmen und nicht beide. Ein Objekt hat den bestimmten Namen, wenn einer seiner Namen der auf diese Weise bestimmte Name ist.

709.4b Die Manakosten einer geteilten Karte sind die kombinierten Manakosten ihrer beiden Hälften. Die Farben und der Manabetrag einer geteilten Karte werden auf Basis der kombinierten Manakosten ermittelt. Ein Effekt, der sich ausdrücklich auf die Symbole in den Manakosten einer geteilten Karte bezieht, sieht die einzelnen Symbole anstelle der gesamten Manakosten.

Beispiel: Die Manakosten von *Misshandlung / Prügelandrohung* sind . Es ist eine rote und grüne Karte mit Manabetrag 5. Falls du *Misshandlung* wirkst, ist der resultierende Zauberspruch ein roter Zauberspruch mit Manabetrag 1.

Beispiel: Die Manakosten von *Feuer / Eis* sind . Es hat die gleichen Manakosten wie *Seherische Dämpfe*, aber ein Effekt wie der von *Jegantha der Urquell* sieht, dass das Manasymbol  zweimal vorkommt.

709.4c Eine geteilte Karte hat jeden Kartentyp, der auf ihren Hälften angegeben ist, und jede Fähigkeit in der Textbox jeder ihrer Hälften.

709.4d Die Eigenschaften eines fusionierten geteilten Zauberspruchs auf dem Stapel sind ebenfalls die kombinierten Eigenschaften ihrer beiden Hälften (siehe Regel 702.101, „Fusion“).

710. Wendekarten

710.1 Wendekarten besitzen einen zweiteiligen Kartenrahmen auf einer einzelnen Karte. Der Text, der auf der richtigen Seite oben erscheint, definiert die normalen Eigenschaften der Karte. Zusätzliche, alternative Eigenschaften erscheinen verkehrt herum auf der Karte. Die Rückseite einer Wendekarte ist die normale *Magic*-Kartenrückseite.

710.1a Die obere Hälfte einer Wendekarte enthält den normalen Namen, die normale Textbox, die normale Typenzeile, die normale Stärke und die normale Widerstandskraft der Karte. Die Textbox enthält normalerweise eine Fähigkeit, die die Karte „wenden“ lässt, wenn bestimmte Bedingungen zutreffen.

710.1b Die untere Hälfte einer Wendekarte enthält einen alternativen Namen, eine alternative Textbox, eine alternative Typenzeile, eine alternative Stärke und eine alternative Widerstandskraft. Diese Eigenschaften werden nur benutzt, wenn die bleibende Karte im Spiel ist, und nur, wenn die bleibende Karte gewendet ist.

710.1c Die Farbe und die Manakosten ändern sich nicht, wenn die bleibende Karte, gewendet wird. Ebenso werden Änderungen von externen Effekten immer noch angewendet.

710.2 In jeder Zone außer der Im-Spiel-Zone und auch in der Im-Spiel-Zone, bevor die bleibende Karte gewendet wird, besitzt eine Wendekarte nur die normalen Eigenschaften der Karte. Sobald eine bleibende Karte in der Im-Spiel-Zone gewendet wird, treffen ihr normaler Name, ihre normale Textbox, ihre normale Typenzeile, ihre normale Stärke und ihre normale Widerstandskraft

nicht mehr zu und die alternativen Versionen dieser Eigenschaften treffen stattdessen zu.

Beispiel: *Akki-Lavaläufer* ist eine nichtlegendäre Kreatur, die zu einer legendären Kreatur namens *Tok-Tok, der Vulkangeborene* gewendet wird. Ein Effekt, der lautet „durchsuche deine Bibliothek nach einer legendären Karte“, kann diese Wendekarte nicht finden. Ein Effekt, der lautet „legendäre Kreaturen erhalten +2/+2“ beeinflusst nicht *Akki-Lavaläufer*, aber er beeinflusst *Tok-Tok*.

710.3 Du musst sicherstellen, dass jederzeit klar ist, ob eine bleibende Karte, die du kontrollierst, gewendet ist oder nicht, sowohl wenn sie ungetappt ist, als auch wenn sie getappt ist. Übliche Methoden, um zwischen gewendeten und nicht gewendeten bleibenden Karten zu unterscheiden, beinhalten die Nutzung von Münzen oder Würfeln, um gewendete Objekte zu kennzeichnen.

710.4 Das Wenden einer bleibenden Karte ist ein Vorgang, der nur in eine Richtung geht. Sobald eine bleibende Karte gewendet ist, ist es für sie unmöglich, wieder ungewendet zu werden. Wenn eine gewendete bleibende Karte jedoch das Spiel verlässt, behält sie keine Erinnerung an ihren Status. Siehe Regel 110.5.

710.5 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, den Namen einer Karte zu bestimmen, und der Spieler möchte den alternativen Namen einer Wendekarte bestimmen, kann er dies tun.

711. Stufenkarten

711.1 Jede Stufenkarte hat eine in Streifen unterteilte Textbox und drei Stärke/Widerstandskraft-Kästchen. Die Textbox einer Stufenkarte enthält zwei Stufensymbole.

711.2 Ein Stufensymbol ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die für eine statische Fähigkeit steht. Das Stufensymbol enthält entweder einen Zahlenbereich, der hier als „N1–N2“ angegeben wird, oder eine einzelne Zahl, auf die ein Pluszeichen folgt, hier als „N3+“ angegeben. Alle Fähigkeiten, die im gleichen Textbox-Streifen als Stufensymbol gedruckt sind, sind Teil der statischen Fähigkeit der Karte. Entsprechend verhält es sich mit der Stärke und Widerstandskraft, die in diesem Streifen gedruckt sind, hier als „[S/W]“ angegeben.

711.2a „{Stufe N1–N2} [Fähigkeiten] [S/W]“ bedeutet „Solange auf dieser Kreatur mindestens N1 Stufenmarken liegen, aber nicht mehr als N2 Stufenmarken, hat sie Basis-Stärke und Widerstandskraft [S/W] und hat [Fähigkeiten].“

711.2b „{Stufe N3+} [Fähigkeiten] [S/W]“ bedeutet „Solange auf dieser Kreatur N3 oder mehr Stufenmarken liegen, hat sie Basis-Stärke und Widerstandskraft [S/W] und hat [Fähigkeiten].“

711.3 Die Streifen in der Textbox haben keine weitere Bedeutung für das Spiel als klar abzugrenzen, welche Fähigkeiten und welches Stärke/Widerstandskraft-Kästchen zu welchem Stufensymbol gehören. Jede Stufenkarte hat nur eine Textbox.

711.4 Jede Fähigkeit, die eine Stufenkarte hat und die nicht auf ein Stufensymbol folgt, wird normal behandelt. Insbesondere hat jede Stufenkarte ihre Stufe-aufsteigen-Fähigkeit (siehe Regel 702.86) zu jeder Zeit; sie kann unabhängig davon aktiviert werden, wie viele Stufenmarken auf dieser bleibenden Karte liegen.

711.5 Falls die Anzahl der Stufenmarken einer Stufenkreatur kleiner als N1 ist (die erste Zahl, die in ihrem {Stufe N1–N2}-Symbol gedruckt ist), hat sie die im obersten Stärke/Widerstandskraft-Kästchen angegebene Stärke und Widerstandskraft.

711.6 In jeder anderen Zone als im Spiel hat eine Stufenkarte die im obersten Stärke/Widerstandskraft-Kästchen angegebene Stärke und Widerstandskraft.

711.7 Einige Verzauberungen haben den Untertyp Klasse und zugehörige Fähigkeiten, die ihnen eine Klassenstufe geben. Das ist nicht das Gleiche wie Stufe-aufsteigen-Fähigkeiten, und Klassenstufen werden nicht durch Stufenmarken beeinflusst. Siehe Regel 716, „Klassenkarten“.

712. Doppelseitige Karten

712.1 Eine doppelseitige Karte hat auf einer Seite eine *Magic*-Kartenvorderseite und auf der anderen entweder eine *Magic*-Kartenvorderseite oder eine halbe übergroße Kartenvorderseite. (Sie hat keine *Magic*-Kartenvorderseite.) Es gibt drei Arten von doppelseitigen Karten: transformierende doppelseitige Karten, modale doppelseitige Karten und Verschmelzen-Karten.

712.2 *Transformierende doppelseitige Karten* haben auf jeder Seite eine *Magic*-Kartenvorderseite und enthalten Fähigkeiten auf einer oder beiden ihrer Seiten, die es der Karte erlauben, zu „transformieren“ oder zu „konvertieren“ (auf ihre andere Seite umzudrehen) und/oder „transformiert“ oder „konvertiert“ (mit der Rückseite nach oben) gewirkt zu werden oder ins Spiel zu kommen.

712.2a Die Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte ist mit einem Vorderseiten-Symbol in seiner oberen linken Ecke gekennzeichnet. Auf Karten, die seit dem Erscheinen von *Krieg der Brüder*TM gedruckt wurden, ist dieses Symbol ein einzelnes weißes Dreieck, das innerhalb eines schwarzen Kreises nach oben zeigt. Transformierende doppelseitige Karten aus älteren Sets haben andere Symbole auf der Vorderseite. Auf doppelseitigen Karten aus *Magic Ursprünge*TM und *Hauptset 2019* ist das Vorderseiten-Symbol ein modifiziertes Planeswalker-Zeichen. Auf Karten aus dem *Innistrad*[®]-Block, der Edition *Schatten über Innistrad* und der Edition *Innistrad: Mitternachtsjagd* sowie auf *Ulrich von der Krallenhorde* aus der Edition *Düstermond*TM ist das Vorderseiten-Symbol eine Sonne. Auf anderen doppelseitigen Karten aus *Düstermond* ist das Vorderseiten-Symbol ein Vollmond. Auf Karten aus *Ixalan*[®] und *Rivalen von Ixalan*TM ist das Vorderseiten-Symbol eine Windrose. Auf doppelseitigen

Karten aus *Kamigawa®: Neon-Dynastie* ist das Vorderseiten-Symbol ein geschlossener Fächer.

712.2b Die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte ist mit einem Rückseiten-Symbol in seiner oberen linken oder oberen rechten Ecke gekennzeichnet. Auf Karten, die seit dem Erscheinen von *Krieg der Brüder* gedruckt wurden, ist dieses Symbol ein einzelnes weißes Dreieck, das innerhalb eines schwarzen Kreises nach unten zeigt. Transformierende doppelseitige Karten aus älteren Sets haben andere Symbole auf der Rückseite. Auf doppelseitigen Karten aus *Magic Ursprünge* und *Hauptset 2019* ist das Rückseiten-Symbol ein vollständiges Planeswalker-Zeichen. Auf Karten aus dem *Innistrad*-Block, der Edition *Schatten über Innistrad* und der Edition *Innistrad: Mitternachtsjagd* sowie auf *Ulrich, unangefochtenes Alphetier* aus der Edition *Düstermond* ist das Rückseiten-Symbol eine Mondsichel. Auf anderen doppelseitigen Karten aus *Düstermond* ist das Rückseiten-Symbol ein stilisiertes Bild von Emrakul. Auf Karten aus *Ixalan* und *Rivalen von Ixalan* ist das Rückseiten-Symbol ein Land-Zeichen. Auf doppelseitigen Karten aus *Kamigawa: Neon-Dynastie* ist das Rückseiten-Symbol ein geöffneter Fächer.

712.2c Auf der Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte, deren Rückseite eine Kreatur ist, steht die Stärke und Widerstandskraft der Rückseite in grau oberhalb der Stärke/Widerstandskraft-Box. Das ist Erinnerungstext und hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

712.3 *Modale doppelseitige Karten* haben auf jeder Seite eine *Magic*-Kartenvorderseite. Diese Seiten sind unabhängig voneinander.

712.3a Die Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte ist mit einem Vorderseiten-Symbol in seiner oberen linken Ecke gekennzeichnet. Das Vorderseiten-Symbol ist ein einzelnes schwarzes Dreieck innerhalb einer seitwärts angeordneten Träne.

712.3b Die Rückseite einer modalen doppelseitigen Karte ist mit einem Rückseiten-Symbol in seiner oberen linken Ecke gekennzeichnet. Das Rückseiten-Symbol besteht aus zwei weißen Dreiecken innerhalb einer seitwärts angeordneten Träne.

712.3c Jede Seite einer modalen doppelseitigen Karte enthält einen Hinweisbalken in der unteren linken Ecke mit Informationen zu der anderen Seite. Das ist Erinnerungstext und hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

712.4 *Verschmelzen-Karten* haben eine *Magic*-Karten-Vorderseite auf der einen Seite und eine halbe übergroße Kartenvorderseite auf der anderen Seite.

712.4a Eine Karte in jedem Verschmelzen-Paar hat eine Fähigkeit, die sowohl dieses Objekt als auch ihr Gegenstück ins Exil schickt und sie verschmilzt. Um zwei Karten eines Verschmelzen-Paars zu verschmelzen, bringe beide mit ihren Rückseiten nach oben und kombiniere ins Spiel (siehe *Regel 701.37*, „Verschmelzen“). Die daraus resultierende bleibende Karte ist ein einzelnes Objekt, das durch zwei Karten repräsentiert wird.

712.4b Die Rückseiten eines Verschmelzen-Paars werden nur verwendet, um die Eigenschaften der verschmolzenen bleibenden Karte zu bestimmen, zu der dieses Paar im Spiel wird. Falls sich eine Regel oder ein Effekt auf die Rückseite einer Verschmelzen-Karte bezieht, während diese nicht Teil einer verschmolzenen bleibenden Karte im Spiel ist, können deren Eigenschaften nicht ermittelt werden, unabhängig davon, welcher Teil der verschmolzenen bleibenden Karte auf der Rückseite dieser Karte dargestellt ist.

712.5 Es gibt sechs bestimmte Verschmelzen-Paare.

712.5a *Mitternächtliche Grabplünderer* und *Grabratten* verschmelzen zu *Fauchender Wust*.

712.5b *Hennweier-Garnison* und *Hennweier-Wehrgang* verschmelzen zu *Hennweier, die schlingende Stadt*.

712.5c *Bruna, das schwindende Licht* und *Sela, das gebrochene Schwert* verschmelzen zu *Brisela, Stimme der Alpträume*.

712.5d *Phyrexianische Drachenmaschine* und *Mishra, Vasall des Gix* verschmelzen zu *Mishra, verloren an Phyrexia*.

712.5e *Machtstein und Schwächestein* und *Urza, Fürstprotektor* verschmelzen zu *Urza der Planeswalker*.

712.5f *Argoth, Heiligtum der Natur* und *Titania, Stimme von Gaea* verschmelzen zu *Titania, Gaeas Inkarnation*.

712.6 Spieler, denen es erlaubt ist, eine doppelseitige Karte anzuschauen, dürfen sich beide Seiten anschauen.

712.7 Die Spieler müssen sicherstellen, dass doppelseitige Karten in nichtöffentlichen Zonen nicht von anderen Karten in der gleichen Zone unterschieden werden können. Dazu kann der Besitzer einer doppelseitigen Karte Kartenhüllen mit völlig undurchsichtigen Rückseiten verwenden oder die Karte durch eine Platzhalter-Karte ersetzen (siehe *Regel 713*). Sanktionierte Turniere haben zusätzliche Regeln für das Spielen mit doppelseitigen Karten. Siehe *Regel 100.6*.

712.8 Jede Seite einer transformierenden oder modalen doppelseitigen Karte hat ihren eigenen Satz an Eigenschaften. Die Vorderseite jeder Verschmelzen-Karte und die kombinierte Rückseite, die aus einem Verschmelzen-Paar geformt wird, haben jeweils ihre eigenen Eigenschaften.

712.8a Während eine doppelseitige Karte sich außerhalb des Spiels befindet oder in einer Zone außer der Im-Spiel-Zone oder dem Stapel, hat sie nur die Eigenschaften der Vorderseite.

712.8b Eine Verschmelzen-Karte auf dem Stapel hat nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite.

712.8c Normalerweise hat ein transformierender doppelseitiger Zauberspruch seine Vorderseite oben, während er sich auf dem Stapel befindet, und hat nur die Eigenschaften seiner Vorderseite. Falls jedoch ein Effekt einem Spieler erlaubt, eine transformierende doppelseitige Karte „transformiert“ oder „konvertiert“ zu wirken, wird der resultierende Zauberspruch seine Rückseite oben haben und nur die Eigenschaften seiner Rückseite haben. Zur Berechnung seines Manabetrags werden die Manakosten der Vorderseite genutzt.

712.8d Während eine doppelseitige bleibende Karte ihre Vorderseite oben hat, hat sie nur die Eigenschaften ihrer Vorderseite.

712.8e Während die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen bleibenden Karte oben liegt, hat sie nur die Eigenschaften der Rückseite. Allerdings werden zur Berechnung ihres Manabetrags die Manakosten der Vorderseite genutzt. Falls die bleibende Karte eine Kopie von der Rückseite einer doppelseitigen Karte ist (auch wenn die Karte, die diese Kopie darstellt, selbst eine doppelseitige Karte ist), ist der Manabetrag dieser bleibenden Karte 0. Siehe [Regel 202.3b](#).

712.8f Während ein modaler doppelseitiger Zauberspruch sich auf dem Stapel befindet oder eine modale doppelseitige bleibende Karte im Spiel ist, hat er bzw. sie nur die Eigenschaften der Seite, die oben liegt.

712.8g Während zwei Karten eines Verschmelzen-Paars als eine verschmolzene bleibende Karte im Spiel sind, hat das Objekt, das durch diese beiden Karten repräsentiert wird, nur die Eigenschaften der kombinierten Rückseite, außer dass sein Manabetrag der Summe der Manabeträge beider Vorderseiten entsprechen. Falls eine bleibende Karte eine verschmolzene bleibende Karte kopiert, hat die Kopie den Manabetrag 0. Siehe [Regel 202.3c](#).

712.9 Nur bleibende Karten, die durch transformierende doppelseitige Karten repräsentiert werden, können transformieren oder konvertieren. (Siehe [Regel 701.28](#), „Transformieren“ und [Regel 701.50](#), „Konvertieren“.) Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu transformieren oder zu konvertieren, die nicht durch eine transformierende doppelseitige Karte repräsentiert wird, passiert nichts.

Beispiel: Ein *Klon* kommt als Kopie eines *Wildblutrudels* (die Rückseite einer transformierenden doppelseitigen Karte) ins Spiel. Der *Klon* ist eine Kopie des *Wildblutrudels*. Da der *Klon* selbst keine transformierende doppelseitige Karte ist, kann er nicht transformieren.

Beispiel: Ein Spieler wirkt *Zytoform*, die dazu führt, dass ein *Geächteter aus Kruin* (die Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte) bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie von einer *Elite-Vorhut* (eine 2/1 Mensch-Soldat-Kreatur) wird. Der Spieler wirkt dann einen *Mondnebel*, der zum Teil lautet „Transformiere alle Menschen.“ Da die Kopie der Elite-Vorhut eine transformierende doppelseitige Karte ist, wird sie transformiert. Die resultierende bleibende Karte wird die Rückseite oben haben, aber in diesem Zug weiterhin eine Kopie der Elite-Vorhut sein.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert die *Schwarzblütenräuberin*, eine Mensch-Räuber-Kreatur, die die Vorderseite einer modalen doppelseitigen Karte ist. Der Spieler wirkt einen *Mondnebel*. Die *Schwarzblütenräuberin* transformiert nicht.

712.10 Wenn ein Spruch oder eine Fähigkeit einen Spieler anweist, eine bleibende Karte zu transformieren oder zu konvertieren, und die Seite, auf die diese bleibende Karte transformieren oder konvertieren würde, durch eine Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite dargestellt wird, oder ist ein transformierender Spielstein, der mit einer Spontanzauber- oder Hexerei-Kartenseite erzeugt wurde, passiert nichts.

712.11 Ein doppelseitiger Zauberspruch wird standardmäßig mit seiner Vorderseite nach oben gewirkt. Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.

712.11a Falls eine transformierende doppelseitige Karte „transformiert“ oder „konvertiert“ gewirkt wird, wird sie mit der Rückseite nach oben auf den Stapel gelegt.

712.11b Ein Spieler, der eine modale doppelseitige Karte oder eine Kopie einer modalen doppelseitigen Karte als Zauberspruch wirkt, bestimmt, welche Seite er wirkt, bevor er sie auf den Stapel legt.

712.11c Nur die Seite, die nach oben auf den Stapel gelegt wird, wird überprüft, ob sie gewirkt werden kann. Nur diese Seite gilt als auf den Stapel gelegt.

712.11d Falls eine Fähigkeit auf der Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte erlaubt, sie „transformiert“ oder „konvertiert“ zu wirken, wird diese Fähigkeit auch berücksichtigt, wenn ermittelt wird, ob dieser Zauberspruch gewirkt werden kann. Das ist eine Ausnahme zu [Regel 712.11c](#).

712.12 Ein Spieler, der eine modale doppelseitige Karte oder eine Kopie einer modalen doppelseitigen Karte als Land spielt, bestimmt eine ihrer Seiten, die ein Land ist, bevor er sie ins Spiel bringt. Sie kommt mit dieser Seite nach oben ins Spiel. Siehe [Regel 305](#), „Länder“.

712.13 Standardmäßig kommt ein doppelseitiger Zauberspruch, der zu einer bleibenden Karte wird, bei seiner Verrechnung mit der gleichen Seite nach oben ins Spiel, die auf dem Stapel nach oben lag.

712.13a Manche Fähigkeiten können dazu führen, dass ein transformierender doppelseitiger Zauberspruch mit der Vorderseite oben auf dem Stapel transformiert oder konvertiert ins Spiel kommt. Falls die Rückseite der Karte, die diesen Zauberspruch repräsentiert, eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ist, oder der Zauberspruch eine Kopie einer doppelseitigen Karte mit einer Spontanzauber- oder Hexerierückseite ist, kommt sie nicht ins Spiel und wird stattdessen in den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert ein *Mycosynth-Gitter* und einen *Marsch der Maschinen*, deren Effekte alle bleibenden Karten zu Artefaktkreaturen zusätzlich zu ihren sonstigen Typen machen. Der Spieler kontrolliert außerdem einen *Klon* im Spiel, der eine Kopie einer *Vogelbewunderin* ist, einer Kreatur mit Tagaktiv. Es ist aktuell Nacht, aber die bleibende Karte kann nicht transformieren, weil sie nicht durch eine doppelseitige Karte repräsentiert wird. Ihr Beherrscher wirkt eine *Mystische Spiegelung* auf sie, und wirkt dann die *Invasion von Kylem*, eine Belagerungs-Schlacht, deren Rückseite eine Hexerei ist. Da die *Invasion von Kylem* als Kreatur ins Spiel kommt, ist der Ersatzeffekt der *Mystischen Spiegelung* auf sie anwendbar und versucht, sie als Kopie der *Vogelbewunderin* ins Spiel zu bringen. Da es Nacht ist, würde die Tagaktiv-Fähigkeit normalerweise dafür sorgen, dass sie mit ihrer Rückseite nach oben ins Spiel kommt. Da die Rückseite jedoch eine Hexerei ist, wird sie stattdessen auf den Friedhof ihres Besitzers gelegt.

712.14 Eine doppelseitige Karte, die aus einer anderen Zone als vom Stapel ins Spiel kommt, kommt normalerweise mit der Vorderseite nach oben ins Spiel.

712.14a Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit eine transformierende doppelseitige Karte „transformiert“ oder „konvertiert“ ins Spiel bringt, kommt sie mit der Rückseite nach oben ins Spiel. Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Karte, die keine transformierende doppelseitige Karte ist, transformiert oder konvertiert ins Spiel zu bringen, bleibt diese Karte in ihrer jetzigen Zone.

712.14b Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine modale doppelseitige Karte ins Spiel zu bringen, deren Vorderseite keine bleibende Karte ist, bleibt diese Karte in ihrer jetzigen Zone.

712.14c Wenn eine Verschmelzen-Karte mit ihrem Gegenstück verschmolzen wird, kommen diese Karten als eine einzelne bleibende Karte mit ihren Rückseiten nach oben ins Spiel.

712.15 Wenn ein Effekt einem Spieler erlaubt, eine doppelseitige Karte als verdeckten Kreaturenzauber zu wirken, oder wenn eine doppelseitige Karte verdeckt ins Spiel kommt, hat sie die Eigenschaften, die ihr durch die Regel oder den Effekt gegeben wurden, die bzw. der dazu geführt hat, dass sie verdeckt ist. Die Karte bleibt verdeckt, indem eine Platzhalter-Karte verwendet wird (siehe Regel 713) und/oder Kartenhüllen mit völlig undurchsichtigen Rückseiten. Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

712.15a Eine doppelseitige bleibende Karte kann nicht transformiert oder konvertiert werden, solange sie verdeckt ist. Wenn sie aufgedeckt wird, hat sie die Vorderseite oben.

712.16 Verschmolzene bleibende Karten und andere doppelseitige bleibende Karten können nicht verdeckt werden. Falls ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit versucht, eine doppelseitige bleibende Karte zu verdecken, passiert nichts.

712.17 Eine doppelseitige Karte, die verdeckt ins Exil geschickt wird, bleibt verdeckt, indem eine Platzhalter-Karte verwendet wird und/oder Kartenhüllen mit völlig undurchsichtigen Rückseiten. Siehe Regel 713, „Platzhalter-Karten“.

712.18 Wenn eine transformierende doppelseitige bleibende Karte transformiert oder konvertiert, wird sie nicht zu einem neuen Objekt. Alle Effekte, die für diese bleibende Karte galten, gelten weiterhin für sie.

Beispiel: Ein Effekt gibt einem *Dorfschmied* (die Vorderseite einer transformierenden doppelseitigen Karte) +2/+2 bis zum Ende des Zuges, dann transformiert der *Dorfschmied* zu *Eisenfang*. *Eisenfang* hat weiterhin +2/+2 bis zum Ende des Zuges.

712.19 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, den Namen einer Karte zu bestimmen, kann der Spieler entweder die Vorderseite oder die Rückseite einer doppelseitigen Karte benennen, aber nicht beide. Entsprechend kann er entweder die Vorderseite einer Verschmelzen-Karte oder die kombinierte Rückseite eines Verschmelzen-Paars benennen.

712.20 Wenn eine transformierende doppelseitige Karte eine Fähigkeit mit „Sowie [diese bleibende Karte] transformiert“ haben würde, nachdem sie transformiert oder konvertiert, wird diese Fähigkeit angewendet, während diese bleibende Karte transformiert oder konvertiert, nicht danach.

712.21 Falls eine verschmolzene bleibende Karte das Spiel verlässt, verlässt eine bleibende Karte das Spiel, und zwei Karten werden in die entsprechende Zone gelegt.

Beispiel: Der *Fauchende Wust*, eine verschmolzene bleibende Karte, stirbt. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird „immer wenn eine Kreatur stirbt“, wird einmal ausgelöst. Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird „immer wenn eine Karte von irgendwoher auf einen Friedhof gelegt wird“, wird zweimal ausgelöst.

712.21a Falls eine verschmolzene bleibende Karte auf den Friedhof oder in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, kann dieser Spieler die Reihenfolge der beiden Karten, die sie repräsentiert haben, bestimmen. Falls sie in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, gibt dieser Spieler die Reihenfolge nicht preis.

712.21b Falls ein Spieler eine verschmolzene bleibende Karte ins Exil schickt, bestimmt dieser Spieler die relative Zeitstempel-Reihenfolge der beiden Karten zu dieser Zeit. Dies ist eine Ausnahme zu Regel 613.8m.

Beispiel: *Duplikant* ist eine Karte mit den Fähigkeiten „Wenn der Duplikant ins Spiel kommt, kannst du eine Nichtspielsteinkreatur deiner Wahl ins Exil schicken“ und „Solange eine Karte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde, eine Kreaturenkarte ist, hat der Duplikant die Stärke, Widerstandskraft und Kreaturentypen der letzten Kreaturenkarte, die mit dem Duplikanten ins Exil geschickt wurde. Er ist immer noch ein Gestaltwandler.“ Sowie die erste Fähigkeit des *Duplikanten* den *Fauchenden Wust* ins

Exil schickt, bestimmt der Beherrscher des *Duplikanten*, ob die zuletzt ins Exil geschickte Karte *Mitternächliche Grabplünderer* oder *Grabratten* ist.

712.21c Falls ein Effekt das neue Objekt finden kann, zu dem eine verschmolzene bleibende Karte wird, sowie sie das Spiel verlässt, kann der Effekt beide Karten finden. (Siehe *Regel 400.8*.) Falls dieser Effekt dazu führt, dass Aktionen mit diesen Karten ausgeführt werden, dann werden diese Aktionen mit beide Karten ausgeführt.

Beispiel: Die *Reise in andere Welten* ist ein Spontanzauber mit „Schicke eine Kreatur deiner Wahl ins Exil. Bringe sie zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers mit einer +1/+1-Marke ins Spiel zurück.“ Ein Spieler wirkt die *Reise in andere Welten* mit dem *Fauchenden Wust*, einer verschmolzenen bleibenden Karte, als Ziel. Der *Fauchende Wust* wird ins Exil geschickt. Zu Beginn des nächsten Endsegments werden sowohl die *Mitternächlichen Grabplünderer* als auch die *Grabratten* mit jeweils einer +1/+1-Marke zurück ins Spiel gebracht.

Beispiel: Der *Vorgetäuschte Tod* ist eine Aura mit der Fähigkeit „Wenn die verzauberte Kreatur auf den Friedhof gelegt wird, bringe sie unter deiner Kontrolle ins Spiel zurück.“ Ein mit dem *Vorgetäuschten Tod* verzauberter *Fauchender Wust* stirbt. Die ausgelöste Fähigkeit bringt sowohl die *Mitternächlichen Grabplünderer* als auch die *Grabratten* ins Spiel zurück.

Beispiel: Der *Bottich der Nachäffung* ist ein Artefakt, das unter anderem besagt „Immer wenn eine Kreatur, die kein Spielstein ist, stirbt, kannst du diese Karte ins Exil schicken.“ Ein *Fauchender Wust* stirbt. Wenn die ausgelöste Fähigkeit vom *Bottich der Nachäffung* verrechnet wird, trifft ihr Beherrscher eine einzige Entscheidung, und beide Karten, die den *Fauchenden Wust* repräsentiert haben, werden entweder ins Exil geschickt oder nicht.

712.21d Falls mehrere Ersatzeffekte darauf angewendet werden können, dass eine verschmolzene bleibende Karte das Spiel verlässt oder in die neue Zone bewegt wird, betrifft ein auf eine der Karten angewandter Effekt beide Karten. Falls die verschmolzene bleibende Karte ein Kommandeur ist, kann sie von dieser Regel ausgenommen werden, siehe *Regeln 903.10b–c*.

Beispiel: *Ley-Linie der Leere* ist eine Verzauberung mit „Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof eines Gegners gelegt würde, schicke sie stattdessen ins Exil.“ *Sonne-und-Mond-Rad* ist eine Aura, die einen Spieler verzaubert, mit der Fähigkeit „Falls eine Karte von irgendwoher auf den Friedhof des verzauberten Spielers gelegt würde, wird die Karte stattdessen offen vorgezeigt und unter die Bibliothek dieses Spielers gelegt.“ Falls der Beherrscher des *Fauchenden Wusts* von den Effekten beider Karten betroffen ist, bestimmt dieser Spieler einen Effekt und sowohl die *Mitternächlichen Grabplünderer* als auch die *Grabratten* werden in die entsprechende Zone bewegt.

712.21e Falls ein Effekt die Anzahl an Objekten wissen muss, die die Zone gewechselt haben, zählt eine verschmolzene bleibende Karte als ein Objekt, das sich bewegt hat. Falls ein Effekt die Anzahl an Karten wissen muss, die die Zone gewechselt haben, zählt diese verschmolzene bleibende Karte als zwei Karten, die sich bewegt haben.

713. Platzhalter-Karten

713.1 Eine Platzhalter-Karte ist ein Zubehörteil, das benutzt werden kann, um eine doppelseitige Karte oder eine Verschmelzen-Karte darzustellen. Eine Platzhalter-Karte hat eine normale *Magic*-Kartenrückseite.

713.2 Jede Platzhalter-Karte muss deutlich den Namen mindestens der Vorderseite der Karte angeben, die durch sie repräsentiert wird. Andere Informationen von der gedruckten Karte (z. B. Kartentyp, Manakosten und Stärke und Widerstandskraft) können ebenfalls auf der Platzhalter-Karte angegeben sein.

713.2a Manche Platzhalter-Karten listen den Namen und die Manakosten der Karten auf, die sie repräsentieren können. Genau einer der Kreise muss angekreuzt werden, um die Karte zu kennzeichnen, die durch diese Platzhalter-Karte repräsentiert wird. Dieses Platzhalter-Karten-Design wurde in *Magic*-Produkten verwendet, die von 2011 bis 2018 veröffentlicht wurden.

713.2b Manche Platzhalter-Karten repräsentieren eine bestimmte aufgelistete Karte. Dieses Platzhalter-Karten-Design wurde im *Hauptset 2019* verwendet, und es repräsentiert die Karte *Nicol Bolas, der Zerstörer*.

713.2c Manche Platzhalter-Karten können eine beliebige modale doppelseitige Karte repräsentieren. Diese Platzhalter-Karten enthalten das Vorderseiten- und das Rückseiten-Symbol auf ihrer Vorderseite. Um eine solche Karte zu benutzen, trage die Namen der beiden Seiten der Karte ein, die durch sie repräsentiert wird. Dieses Platzhalter-Karten-Design wurde in der Edition *Zendikars Erneuerung* eingesetzt.

713.3 Falls eine Platzhalter-Karte verwendet wird, muss die Karte, die sie repräsentiert, vor dem Spiel beiseite gelegt werden (siehe *Regel 103.2a*) und im gesamten Verlauf des Spiels verfügbar sein. Eine Platzhalter-Karte kann nur in einem Deck verwendet werden, wenn sie eine doppelseitige Karte oder Verschmelzen-Karte repräsentiert.

713.4 Für alle Spielzwecke wird die Platzhalter-Karte als die Karte angesehen, die sie repräsentiert.

713.5 Wenn die Platzhalter-Karte aufgedeckt in einer öffentlichen Zone ist, sollte sie beiseite gelegt und stattdessen die doppelseitige Karte oder Verschmelzen-Karte verwendet werden, die sie repräsentiert.

714. Sagenkarten

714.1 Jede Sagenkarte hat eine in Streifen unterteilte Textbox, die mehrere Kapitelsymbole enthält. Ihr Kartenbild ist vertikal auf

der rechten Seite der Karte angeordnet, und ihre Typenzeile befindet sich am unteren Rand der Karte.

714.2 Ein Kapitelsymbol ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine ausgelöste Fähigkeit repräsentiert und die *Kapitelfähigkeit* genannt wird.

714.2a Ein Kapitelsymbol enthält eine römische Zahl, die hier als {rN} dargestellt wird. Die Zahl I steht für die 1, II steht für die 2, III steht für die 3 und so weiter.

714.2b „{rN} – [Effekt]“ bedeutet „Wenn eine oder mehrere Sagenmarken auf diese Sage gelegt werden, falls die Anzahl an Sagenmarken auf ihr kleiner als N war und mindestens N wurde, [Effekt].“

714.2c „{rN1}, {rN2} – [Effekt]“ bedeutet das Gleiche wie „{rN1} – [Effekt]“ und „{rN2} – [Effekt]“.

714.2d Die *letzte Kapitelnummer* einer Sage ist der größte Wert ihrer Kapitelfähigkeiten. Falls eine Sage aus irgendeinem Grund keine Kapitelfähigkeiten hat, ist ihre letzte Kapitelnummer 0.

714.2e Die *letzte Kapitelfähigkeit* einer Sage ist die Kapitelfähigkeit, die die letzte Kapitelnummer in ihrem Kapitelsymbol hat.

714.3 Sagenkarten verwenden Sagenmarken, um ihren Fortgang zu dokumentieren.

714.3a Sowie eine Sage ohne die Überblättern-Fähigkeit ins Spiel kommt, legt ihr Beherrscher eine Sagenmarke auf sie. Sowie eine Sage mit der Überblättern-Fähigkeit ins Spiel kommt, bestimmt ihr Beherrscher eine Zahl von eins bis zur Nummer des letzten Kapitels dieser Sage. Diese Sage kommt mit der bestimmten Anzahl an Sagenmarken ins Spiel. Siehe *Regel 702.155*, „Überblättern“.

714.3b Sowie die Vor-dem-Kampf-Hauptphase eines Spielers beginnt, legt dieser Spieler eine Sagenmarken auf jede Sage, die er kontrolliert. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

714.4 Falls die Anzahl an Sagenmarken auf einer bleibenden Sagen-Karte größer oder gleich ihrer letzten Kapitelnummer ist und diese nicht die Quelle einer Kapitelfähigkeit ist, die ausgelöst wurde, aber noch nicht den Stapel verlassen hat, opfert ihr Beherrscher diese Sage. Diese zustandsbasierte Aktion benutzt nicht den Stapel.

715. Abenteurer-Karten

715.1 Abenteurer-Karten besitzen einen zweiteiligen Kartenrahmen, mit einem kleineren Kartenrahmen innerhalb ihrer Textbox.

715.2 Der Text, der innerhalb des kleineren Rahmens auf der linken Seite steht, definiert alternative Eigenschaften, die das Objekt haben kann, während es ein Zauberspruch ist. Die normalen Eigenschaften der Karte sind in der gewohnten Weise angegeben, lediglich mit einer kleineren Textbox rechts.

715.2a Falls sich ein Effekt auf eine Karte, einen Zauberspruch oder eine bleibende Karte bezieht, die bzw. der „ein Abenteurer hat“, bezieht er sich auf ein Objekt, bei dem diese alternativen Eigenschaften existieren, auch wenn das Objekt sie im Moment nicht benutzt.

715.2b Die Existenz und die Werte dieser alternativen Eigenschaften zählen zu den kopierbaren Eigenschaften des Objekts.

715.2c Obwohl Abenteurer-Karten mehrere Sätze von Eigenschaften haben, ist jede Abenteurer-Karte nur eine Karte. Zum Beispiel hat ein Spieler, der eine Abenteurer-Karte gezogen oder abgeworfen hat, nur eine Karte gezogen bzw. abgeworfen, nicht zwei.

715.3 Wenn ein Spieler eine Abenteurer-Karte wirkt, bestimmt dieser Spieler, ob er die Karte auf gewöhnliche Weise wirkt oder als ein Abenteurer.

715.3a Wenn eine Abenteurer-Karte als ein Abenteurer gewirkt wird, werden nur die alternativen Eigenschaften überprüft, um zu ermitteln, ob sie gewirkt werden kann.

715.3b Solange der Zauberspruch sich als ein Abenteurer auf dem Stapel befindet, hat er nur seine alternativen Eigenschaften.

715.3c Wenn ein Abenteurer-Zauberspruch kopiert wird, ist die Kopie ebenfalls ein Abenteurer. Sie hat die alternativen Eigenschaften des Zauberspruchs und nicht die normalen Eigenschaften der Karte, die den Abenteurer-Zauberspruch darstellt. Alle Regeln und Effekte, die sich auf einen Zauberspruch beziehen, der als ein Abenteurer gewirkt wurde, beziehen sich auch auf die Kopie.

715.3d Sowie ein Zauberspruch, der als ein Abenteurer gewirkt wurde, verrechnet wird, wird er von seinem Beherrscher ins Exil geschickt, anstatt ihn in den Friedhof seines Besitzers zu legen. Solange diese Karte im Exil bleibt, kann dieser Spieler sie wirken. Sie kann auf diese Weise nicht als ein Abenteurer gewirkt werden, jedoch können andere Effekte, die einem Spieler erlauben, sie zu wirken, einem Spieler erlauben, sie als ein Abenteurer zu wirken.

715.4 In jeder Zone außer dem Stapel sowie auf dem Stapel, falls sie nicht als ein Abenteurer gewirkt wurde, hat eine Abenteurer-Karte nur ihre normalen Eigenschaften.

715.5 Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, einen Kartennamen zu bestimmen, und der Spieler den Namen einer Abenteuer-Karte bestimmen möchte, kann der Spieler den alternativen Namen einer Abenteuer-Karte bestimmen, wenn er das möchte.

716. Klassenkarten

716.1 Jede Klassenkarte hat eine in Streifen unterteilte Textbox mit zwei Klassenstufenstreifen. Ihr Kartenbild ist vertikal auf der rechten Seite der Karte angeordnet, und ihre Typenzeile befindet sich am unteren Rand der Karte.

716.2 Ein Klassenstufenstreifen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die sowohl für eine aktivierte Fähigkeit als auch für eine statische Fähigkeit steht. Ein Klassenstufenstreifen enthält die Aktivierungskosten seiner aktivierten Fähigkeit und eine Stufennummer. Alle Fähigkeiten, die im gleichen Textbox-Abschnitt wie der Klassenstufenstreifen gedruckt sind, sind Teil seiner statischen Fähigkeit.

716.2a „[Kosten]: Stufe N – [Fähigkeiten]“ bedeutet „[Kosten]: Die Stufe dieser Klasse wird zu N. Aktiviere diese Fähigkeit nur falls diese Klasse auf Stufe N–1 ist und nur wie eine Hexerei“ und „Solange diese Klasse auf Stufe N oder höher ist, hat sie [Fähigkeiten].“

716.2b Eine Stufe ist eine Bezeichnung, die jede bleibende Karte haben kann. Eine Klasse behält ihre Stufe, auch wenn sie aufhört, eine Klasse zu sein. Stufen zählen nicht zu den kopierbaren Werten.

716.2c Der Ausdruck „Erhöhe die Stufe“ bedeutet „Aktiviere eine Fähigkeit, die durch einen Klassenstufenstreifen dargestellt wird.“

716.2d Falls sich eine Regel oder ein Effekt auf die Stufe einer bleibenden Karte bezieht und diese bleibende Karte keine Stufe hat, wird dies behandelt, als hätte sie Stufe 1.

716.3 Jede Fähigkeit, die auf einer Klassenkarte gedruckt ist und die nicht auf einen Klassenstufenstreifen folgt, wird normal behandelt. Insbesondere hat die Klasse jederzeit die Fähigkeit in ihrem obersten Textbox-Abschnitt. Diese Fähigkeit kann das Spiel beeinflussen, falls es eine statische Fähigkeit ist, sie kann ausgelöst werden, falls es eine ausgelöste Fähigkeit ist, und sie kann aktiviert werden, falls es eine aktivierte Fähigkeit ist.

716.4 Einige ältere Kreaturenkarten, Stufenkarten genannt, haben Stufe-aufsteigen-Fähigkeiten, mit denen sie Stufenmarken erhalten. Diese sind nicht das Gleiche wie Klassenstufen-Fähigkeiten. Stufenmarken beeinflussen Klassenkarten nicht, und Klassenstufen beeinflussen Stufenkarten nicht. Siehe [Regel 702.87](#), „Stufe aufsteigen“ und [Regel 711](#), „Stufenkarten“.

717. Attraktionenkarten

717.1 Attraktion ist ein Artefakt-Untertyp, der nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten vorkommt. Jede Attraktion hat eine „Astrotorium“ Kartenrückseite statt einer herkömmlichen *Magic*-Kartenrückseite und hat an der rechten Seite ihrer Textbox eine Spalte mit eingekreisten Nummern. Nummern mit weißem Text auf einem strahlend-bunten Hintergrund gelten als „beleuchtet“ auf diesen Karten. Beachte, dass mehrere Attraktionenkarten mit dem gleichen englischen Namen unterschiedliche Nummern beleuchtet haben können. Du kannst alle möglichen Kombinationen von beleuchteten Nummern für jede Attraktionenkarte auf [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com) sehen.

717.2 Attraktionenkarten sind zu Spielbeginn nicht im Deck eines Spielers und werden in Bezug auf maximale oder minimale Deckgrößen nicht mitgezählt. Vielmehr beginnt ein Spieler, der mit Attraktionenkarten spielen will, das Spiel mit einem ergänzenden *Attraktionen-Deck*, das in der Kommandozone existiert. Jedes Attraktionen-Deck wird vor Spielbeginn gemischt (siehe [Regel 103.3a](#)).

717.2a In einer *Constructed*-Partie muss ein Attraktionen-Deck aus mindestens zehn Attraktionenkarten bestehen, und jede Karte in einem Attraktionen-Deck muss einen unterschiedlichen englischen Namen haben.

717.2b In einer *Limited*-Partie muss ein Attraktionen-Deck aus mindestens drei Attraktionenkarten aus dem Kartenpool dieses Spielers bestehen und kann mehrere Attraktionenkarten mit dem gleichen englischen Namen enthalten.

717.3 Effekte können dazu führen, dass Attraktionenkarten von der Kommandozone ins Spiel kommen. Siehe [Regel 701.48](#), „Eine Attraktion eröffnen“.

717.4 Sowie die Vor-dem-Kampf-Hauptphase eines Spielers beginnt, würfelt ein Spieler, der eine oder mehrere Attraktionen kontrolliert, um seine Attraktionen zu besuchen. Siehe [Regel 703.4g](#) und [Regel 701.49](#), „Würfele um deine Attraktionen zu besuchen“. Diese automatische Spielzug-Aktion benutzt nicht den Stapel.

717.5 Jede Attraktionenkarte hat eine Fähigkeit, die in ihrem Regeltext mit dem Wort „Besuche“ und einem langen Strich beginnt. Das ist eine Besuchen-Fähigkeit. Eine Besuchen-Fähigkeit wird immer dann ausgelöst, wenn du würfelst, um deine Attraktionen zu besuchen, und das Ergebnis mit einer der beleuchteten Nummern übereinstimmt. Siehe [Regel 702.159](#), „Besuchen“.

717.6 Falls eine Karte mit einer Astrotorium-Kartenrückseite in eine andere Zone als das Spiel, Exil oder die Kommandozone bewegt würde, legt ihr Beherrscher sie stattdessen in die Kommandozone. Dieser Ersatzeffekt kann mehr als einmal auf das gleiche Ereignis anwendbar sein. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 614.5](#).

717.6a Alle Karten, die demselben Spieler gehören und die auf diese Weise in die Kommandozone bewegt wurden, werden in

einem einzigen, offen liegenden Haufen getrennt von dem Attraktionen-Deck dieses Spielers aufbewahrt. Dieser Haufen wird inoffiziell „Schrottplatz“ dieses Spielers genannt. Der Haufen ist keine eigene Zone.

718. Prototypkarten

718.1 Prototypkarten haben einen zweiteiligen Rahmen, mit einem kleineren Einschub unterhalb der Typenzeile der Karte. Der Einschub enthält die Prototyp-Schlüsselwortfähigkeit sowie einen zweiten Satz mit Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten.

718.2 Die Manakosten, Stärke und Widerstandskraft in dem Einschub stellen alternative Eigenschaften dar, die das Objekt haben kann, während es ein Zauberspruch auf dem Stapel oder eine bleibende Karte im Spiel ist. Die normalen Eigenschaften der Karte erscheinen wie gewöhnlich.

718.2a Die Existenz und die Werte dieser alternativen Eigenschaften sind Teil der kopierbaren Werte des Objekts.

718.3 Sowie ein Spieler eine Prototypkarte wirkt, bestimmt dieser Spieler, ob er die Karte auf normale Weise oder unter Verwendung der Prototyp-Schlüsselwortfähigkeit als Prototyp-Zauberspruch wirkt (siehe Regel 702.160, „Prototyp“).

718.3a Während ein Prototyp-Zauberspruch gewirkt wird, werden nur die alternativen Werte für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten verwendet, um zu ermitteln, ob er gewirkt werden kann.

718.3b Sowohl der Prototyp-Zauberspruch als auch die bleibende Karte, zu der er wird, haben nur den alternativen Satz mit Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten. Falls diese Manakosten ein oder mehrere farbige Manasymbole enthalten, haben der Zauberspruch und die bleibende Karte, zu der er wird, diese Farbe oder Farben (siehe Regel 105.2).

718.3c Wenn ein Prototyp-Zauberspruch kopiert wird, ist die Kopie ebenfalls ein Prototyp-Zauberspruch. Sie hat die alternativen Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten des Zauberspruchs und nicht die normalen Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten der Karte, die den Prototyp-Zauberspruch darstellt. Jede Regel und jeder Effekt, die bzw. der sich auf einen Prototyp-Zauberspruch bezieht, bezieht sich gleichermaßen auf die Kopie.

718.3d Wenn eine bleibende Karte, die ein Prototyp-Zauberspruch war, kopiert wird, hat die Kopie die alternativen Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten der bleibenden Karte und nicht die normalen Eigenschaften für Stärke, Widerstandskraft und Manakosten der Karte, die die bleibende Karte darstellt. Jede Regel und jeder Effekt, die bzw. der sich auf eine bleibende Karte bezieht, die ein Prototyp-Zauberspruch war, bezieht sich gleichermaßen auf die Kopie.

718.4 In jeder Zone außer dem Stapel oder im Spiel sowie auf dem Stapel oder im Spiel, falls sie nicht als ein Prototyp-Zauberspruch gewirkt wurde, hat eine Prototypkarte nur ihre normalen Eigenschaften.

718.5 Mit Ausnahme der Stärke, Widerstandskraft und Manakosten (und Farbe) bleiben die Eigenschaften einer Prototypkarte die gleichen, egal ob sie als Prototyp-Zauberspruch oder auf normale Weise gewirkt wurde.

719. Fallkarten

719.1 Das Kartenbild jeder Fallkarte ist vertikal auf der linken Seite der Karte angeordnet, und ihre Typenzeile befindet sich am unteren Rand der Karte.

719.2 Der Rahmen der Fallkarte hat keine weitere regeltechnische Bedeutung.

719.3 Fallkarten haben zwei besondere Schlüsselwortfähigkeiten, die einen Strich enthalten und eine ausgelöste Fähigkeit sowie eine Fähigkeit, die statisch, ausgelöst oder aktiviert sein kann, darstellen.

719.3a „Lösen – [Bedingung]“ bedeutet „Zu Beginn deines Endsegments, falls [Bedingung] und dieser Fall nicht gelöst ist, wird dieser Fall gelöst.“

719.3b Gelöst ist eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Sie hat keine Regelbedeutung außer dass sie als Markierung dient, die durch Zaubersprüche und Fähigkeiten erkannt werden kann. Sobald eine bleibende Karte gelöst ist, bleibt sie gelöst, bis sie das Spiel verlässt. Gelöst ist weder eine Fähigkeit noch ein Teil der kopierbaren Werte der bleibenden Karte.

719.3c Sobald ein Fall gelöst ist, ist „Gelöst – [Fähigkeitstext]“ eine Fähigkeit, die das Spiel beeinflussen kann, falls es eine statische Fähigkeit ist, die ausgelöst werden kann, falls es eine ausgelöste Fähigkeit ist, und die aktiviert werden kann, falls es eine aktivierte Fähigkeit ist. Siehe Regel 702.169, „Gelöst“.

720. Einen anderen Spieler kontrollieren

720.1 Manche Karten erlauben einem Spieler, einen anderen Spieler während dessen nächsten Zuges zu kontrollieren. Dieser Effekt wird auf den nächsten Zug angewandt, den der beeinflusste Spieler tatsächlich macht. Der beeinflusste Spieler wird während des gesamten Zuges kontrolliert; der Effekt endet nicht vor dem Beginn des nächsten Zuges.

720.1a Mehrere spielerkontrollierende Effekte, die denselben Spieler beeinflussen, überschreiben sich gegenseitig. Der letzte, der erschaffen wird, ist derjenige, der wirkt.

720.1b Wenn ein Zug übersprungen wird, warten alle ausstehenden spielerkontrollierenden Effekte, bis der Spieler, der beeinflusst werden würde, tatsächlich einen Zug macht.

720.2 Zwei Karten (*Word of Command* und *Agentin der Gegenseite*) erlauben einem Spieler, einen anderen Spieler für eine begrenzte Dauer zu kontrollieren.

720.3 Nur die Kontrolle über den Spieler ändert sich. Alle Objekte werden von ihren normalen Beherrschern kontrolliert. Ein Spieler, der während seines Zuges kontrolliert wird, ist nach wie vor der aktive Spieler.

720.4 Wenn Informationen über ein Objekt in dieser Partie für den Spieler, der kontrolliert wird, sichtbar wären, sind sie sowohl für diesen Spieler als auch für den Beherrscher des Spielers sichtbar. Wenn Informationen über ein Objekt außerhalb dieser Partie für den Spieler, der kontrolliert wird, sichtbar wären, sind sie nur für diesen Spieler sichtbar, nicht für den Beherrscher des Spielers.

Beispiel: Der Beherrscher eines anderen Spielers kann die Hand und die Vorderseite jeder verdeckten Karte dieses Spielers sehen.

720.5 Während ein Spieler einen anderen Spieler kontrolliert, trifft er alle Wahlen und Entscheidungen, die der kontrollierte Spieler laut Regeln oder Objekten machen darf oder soll. Dies schließt Wahlen und Entscheidungen darüber ein, was gespielt werden soll, und Wahlen und Entscheidungen, die von Zaubersprüchen und Fähigkeiten verlangt werden.

Beispiel: Der Beherrscher eines anderen Spielers entscheidet, welche Zaubersprüche dieser Spieler wirkt und auf was diese Zauber zielen und trifft alle nötigen Entscheidungen, wenn diese Zaubersprüche verrechnet werden.

Beispiel: Der Beherrscher eines anderen Spielers entscheidet, welche von dessen Kreaturen angreifen, welchen Spieler oder Planeswalker jede davon angreift, wie die Schadenszuweisungsreihenfolge der Kreaturen ist, von denen sie geblockt werden (falls irgendwelche angreifenden Kreaturen von mehreren Kreaturen geblockt werden), und wie die angreifenden Kreaturen ihren Kampfschaden zuweisen.

720.5a Der Beherrscher eines anderen Spielers kann nur die Ressourcen (Karten, Mana und so weiter) dieses Spielers benutzen, um Kosten für diesen Spieler zu bezahlen.

Beispiel: Wenn der Beherrscher eines anderen Spielers entscheidet, dass der kontrollierte Spieler einen Zauberspruch mit Kartenabwerfen als zusätzlichen Kosten wirkt, werden die Karten von der Hand des kontrollierten Spielers abgeworfen.

720.5b Der Beherrscher eines anderen Spielers kann nicht Wahlen oder Entscheidungen für diesen Spieler treffen, die nicht von Regeln oder Objekten verlangt werden. Der Beherrscher kann auch keine Wahlen oder Entscheidungen für den Spieler treffen, die von den Turnierregeln verlangt werden.

Beispiel: Der Spieler, der kontrolliert wird, entscheidet immer noch, ob er kurz verschwindet, um auf die Toilette zu gehen, mit jemand anderem eine Karte tauscht, ein beabsichtigtes Unentschieden vereinbart oder einen Schiedsrichter wegen eines Fehlers oder einer Regelwidrigkeit ruft.

720.6 Der Beherrscher eines anderen Spielers kann diesen Spieler nicht aufgeben lassen. Ein Spieler kann das Spiel zu jedem Zeitpunkt aufgeben, selbst wenn er von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Siehe [Regel 104.3a](#).

720.7 Der Effekt, der einem Spieler die Kontrolle über einen anderen Spieler gibt, kann die Aktionen einschränken, die der kontrollierte Spieler durchführen darf, oder kann Aktionen benennen, die der kontrollierte Spieler durchführen muss.

720.8 Ein Spieler, der einen anderen Spieler kontrolliert, trifft auch weiter seine eigenen Wahlen und Entscheidungen.

720.9 Ein Spieler kann die Kontrolle über sich selbst erlangen. Dieser Spieler trifft seine eigenen Wahlen und Entscheidungen wie gewöhnlich.

721. Züge und Phasen beenden

721.1 Einige Karten beenden den Zug. Wenn ein Effekt den Zug beendet, befolge diese Schritte in dieser Reihenfolge, da sie sich vom normalen Vorgang für die Verrechnung von Zaubersprüchen und Fähigkeiten unterscheiden (siehe [Regel 608](#), „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“).

721.1a Falls es Fähigkeiten gibt, die ausgelöst wurden, bevor dieser Prozess begonnen hat, aber noch nicht auf den Stapel gelegt wurden, hören diese Fähigkeiten auf zu existieren. Sie werden nicht auf den Stapel gelegt. Diese Regel gilt nicht für Fähigkeiten, die erst während dieses Prozesses ausgelöst werden (siehe [Regel 721.1f](#)).

721.1b Schicke jedes Objekt auf dem Stapel ins Exil, einschließlich dem Zauberspruch, der gerade verrechnet wird. Alle Objekte, die nicht im Spiel oder in der Kommandozone sind und nicht durch Karten dargestellt werden, hören das nächste Mal, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, auf zu existieren (siehe [Regel 704](#), „Zustandsbasierte Aktionen“).

721.1c Überprüfe zustandsbasierte Aktionen. Kein Spieler erhält Priorität, und es werden keine ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gelegt.

721.1d Die/Das momentane Phase/Segment endet. Falls dies während der Kampfphase geschieht, entferne alle Kreaturen und

Planeswalker aus dem Kampf. Das Spiel springt direkt zum Aufräumsegment. Übergehe alle Phasen oder Segment zwischen dieser Phase bzw. diesem Segment und dem Aufräumsegment. Falls ein Effekt den Zug während des Aufräumsegments beendet, beginnt ein neues Aufräumsegment.

721.1e Obwohl der Zug endet, werden „zu Beginn des Endsegments“-ausgelöste Fähigkeiten nicht ausgelöst, weil das Endsegment übergangen wird.

721.1f Kein Spieler erhält während dieses Vorgangs Priorität, somit werden ausgelöste Fähigkeiten nicht auf den Stapel gelegt. Wenn irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst wurden, seit dieser Prozess begonnen hat, werden diese Fähigkeiten im Aufräumsegment auf den Stapel gelegt, dann erhält der aktive Spieler Priorität, und Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren. Danach gibt es ein weiteres Aufräumsegment, bevor der Zug letztlich endet. Falls während dieses Vorgangs keine ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst wurden, erhält im Aufräumsegment kein Spieler Priorität. Siehe [Regel 514](#), „Aufräumsegment“).

721.2 Eine Karte (*Mandat des Friedens*) beendet die Kampfphase. Wenn ein Effekt die Kampfphase beendet, befolge diese Schritte in dieser Reihenfolge, da sie sich vom normalen Vorgang für die Verrechnung von Zaubersprüchen und Fähigkeiten unterscheiden (siehe [Regel 608](#), „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“).

721.2a Falls es Fähigkeiten gibt, die ausgelöst wurden, bevor dieser Prozess begonnen hat, aber noch nicht auf den Stapel gelegt wurden, hören diese Fähigkeiten auf zu existieren. Sie werden nicht auf den Stapel gelegt. Diese Regel gilt nicht für Fähigkeiten, die erst während dieses Prozesses ausgelöst werden (siehe [Regel 721.2f](#)).

721.2b Schicke jedes Objekt auf dem Stapel ins Exil, einschließlich dem Zauberspruch, der gerade verrechnet wird. Alle Objekte, die nicht im Spiel oder in der Kommandozone sind und nicht durch Karten dargestellt werden, hören das nächste Mal, wenn zustandsbasierte Aktionen überprüft werden, auf zu existieren (siehe [Regel 704](#), „Zustandsbasierte Aktionen“).

721.2c Überprüfe zustandsbasierte Aktionen. Kein Spieler erhält Priorität, und es werden keine ausgelösten Fähigkeiten auf den Stapel gelegt.

721.2d Die momentane Kampfphase endet. Entferne alle Kreaturen und Planeswalker aus dem Kampf. Effekte, die „bis zum Ende des Kampfes“ gelten, enden. Das Spiel springt direkt zur nächsten Phase, normalerweise die Nach-dem-Kampf-Hauptphase; übergehe alle Segmente zwischen dem aktuellen Segment und jener Phase.

721.2e Obwohl die Kampfphase endet, werden „am Ende des Kampfes“-ausgelöste Fähigkeiten nicht ausgelöst, weil das Ende-des-Kampfes-Segment übergangen wird.

721.2f Kein Spieler erhält während dieses Vorgangs Priorität, somit werden ausgelöste Fähigkeiten nicht auf den Stapel gelegt. Wenn irgendwelche ausgelösten Fähigkeiten ausgelöst wurden, seit dieser Prozess begonnen hat, werden diese Fähigkeiten in der folgenden Phase auf den Stapel gelegt, dann erhält der aktive Spieler Priorität, und Spieler können Zaubersprüche wirken und Fähigkeiten aktivieren.

721.2g Falls ein Effekt versucht, die Kampfphase zu beenden, während das Spiel nicht in der Kampfphase ist, passiert nichts.

722. Der Monarch

722.1 Der Monarch ist eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Es gibt in einem Spiel keinen Monarch, bis ein Effekt einen Spieler anweist, der Monarch zu werden.

722.2 Es gibt zwei ausgelöste Fähigkeiten, die dem Monarchen zugeordnet sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt der Monarch war, als die Fähigkeiten ausgelöst wurden. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 113.8](#). Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten sind „Zu Beginn des Endsegments des Monarchen zieht dieser Spieler eine Karte“ und „Immer wenn eine Kreatur dem Monarchen Kampfschaden zufügt, wird ihr Beherrscher der Monarch“.

722.3 Zu jeder Zeit kann nur ein Spieler der Monarch sein. Sowie ein Spieler der Monarch wird, hört der bisherige Monarch auf, der Monarch zu sein.

722.4 Wenn der Monarch das Spiel verlässt, wird der aktive Spieler zum gleichen Zeitpunkt der Monarch. Falls der aktive Spieler das Spiel verlässt oder es keinen aktiven Spieler gibt, wird der nächste Spieler in Zugreihenfolge der Monarch. Falls keiner der noch im Spiel befindlichen Spieler der Monarch werden kann, wird das Spiel ohne Monarch fortgesetzt.

722.5 Falls das Ergebnis eines dauerhaften Effekts, der von einer statischen Fähigkeit generiert wird, davon abhängt, wer gerade der Monarch ist, es aber keinen Monarchen gibt, sowie der Effekt anfängt, angewendet zu werden, bewirkt dieser Effekt nichts, bis ein Spieler der Monarch wird. Siehe [Regel 611](#), „Dauerhafte Effekte“.

723. Die Initiative

723.1 Die Initiative ist eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Es gibt in einem Spiel keine Initiative, bis ein Effekt einen Spieler anweist, die Initiative zu übernehmen. Ein Spieler hat die Initiative, wenn er aktuell die Initiative-Bezeichnung hat.

723.2 Es gibt drei ausgelöste Fähigkeiten, die der Initiative zugeordnet sind. Diese ausgelösten Fähigkeiten haben keine Quelle und werden von dem Spieler kontrolliert, der zu dem Zeitpunkt die Initiative hatte, als die Fähigkeiten ausgelöst wurden. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 113.8](#). Die vollständigen Texte dieser Fähigkeiten sind „Zu Beginn des Versorgungssegments des Spielers, der die Initiative hat, wagt sich dieser Spieler in die Unterstadt“, „Immer wenn eine oder mehrere Kreaturen dem Spieler, der die Initiative hat, Kampfschaden zufügen, übernimmt der Beherrscher dieser Kreaturen die Initiative“ und „Immer wenn ein Spieler die Initiative übernimmt, wagt sich dieser Spieler in die Unterstadt“. Siehe [Regel 701.46](#), „Wage dich ins Gewölbe“.

723.3 Zu jeder Zeit kann nur ein Spieler die Initiative haben. Sowie ein Spieler die Initiative übernimmt, hört der Spieler, der bisher die Initiative hatte, auf, sie zu haben.

723.4 Wenn der Spieler, der die Initiative hat, das Spiel verlässt, übernimmt der aktive Spieler zum gleichen Zeitpunkt die Initiative. Falls der aktive Spieler das Spiel verlässt oder es keinen aktiven Spieler gibt, übernimmt der nächste Spieler in Zugreihenfolge die Initiative.

723.5 Wenn der Spieler, der die Initiative hat, angewiesen wird, die Initiative zu übernehmen, wird dadurch die letzte Fähigkeit in [Regel 723.2](#) ausgelöst, aber keine zweite Initiative-Bezeichnung erzeugt.

724. Die Partie neu starten

724.1 Eine Karte (*Karn der Befreite*) startet die Partie neu. Eine Partie, die neu gestartet wird, endet augenblicklich. Kein Spieler in dieser Partie gewinnt oder verliert, und die Partie endet nicht unentschieden. Alle Spieler, die noch im Spiel sind, wenn die Partie neu gestartet wird, beginnen eine neue Partie, indem sie die Anweisungen in [Regel 103](#), „Eine Partie beginnen“ befolgen, mit der folgenden Ausnahme:

724.1a Der Startspieler der neuen Partie ist der Spieler, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrolliert hat, der bzw. die das Spiel neu gestartet hat.

724.2 Alle *Magic*-Karten, die in der Partie involviert waren, die neu gestartet wurde, als sie endete, sind auch in der neuen Partie involviert, inklusive destabilisierter bleibender Karten und nicht herkömmlicher *Magic*-Karten. Die Karten wechseln in der neuen Partie nicht den Besitzer, egal wo sie sich befinden, wenn die neue Partie beginnt.

Beispiel: Ein Spieler wirkt *Lebender Wunsch* und holt eine Kreaturenkarte von außerhalb der Partie in die Partie. Dann wird die Partie neu gestartet. Die Kreaturenkarte wird Teil der Bibliothek dieses Spielers sein, wenn die neue Partie beginnt.

724.3 Weil jeder Spieler sieben Karten zieht, wenn die neue Partie beginnt, verliert jeder Spieler mit weniger als sieben Karten in seiner Bibliothek das Spiel, wenn die zustandsbasierten Aktionen im Versorgungssegment des ersten Zuges überprüft werden, unabhängig von jeglichen Mulligans, die dieser Spieler genommen hat. (Siehe [Regel 704](#), „Zustandsbasierte Aktionen“.)

724.4 Die Verrechnung des Effekts, der die Partie neu startet, endet unmittelbar vor dem Enttappsegment des ersten Zuges. Falls der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die den Effekt generiert hat, zusätzliche Anweisungen enthält, werden diese zu diesem Zeitpunkt befolgt. Kein Spieler erhält Priorität, und jedwede ausgelösten Fähigkeiten, die als Folge ausgelöst werden, werden auf den Stapel gelegt, sobald ein Spieler Priorität erhält, normalerweise während des Versorgungssegments des ersten Zuges.

724.5 Effekte können Karten von der Prozedur ausschließen, mit der die Partie neu gestartet wird. Diese Karten sind nicht im Deck ihres Besitzers, wenn die neue Partie beginnt.

724.5a In einer Partie „Kommandeur“ beginnt ein Kommandeur, der von der Prozedur ausgeschlossen wurde, mit der die Partie neu gestartet wird, das neue Spiel nicht in der Kommandozone. Trotzdem bleibt er der Kommandeur dieses Decks für das neue Spiel. Siehe [Regel 903](#), „Kommandeur“.

724.6 Falls eine Unterpartie *Magic* (siehe [Regel 726](#)) neu gestartet wird, ist die Hauptpartie nicht davon betroffen. Effekte der Hauptpartie, die sich auf den Gewinner oder Verlierer der Unterpartie beziehen, beziehen sich nun auf den Gewinner oder Verlierer der neu gestarteten Unterpartie.

724.7 Wenn eine Mehrspielerpartie, in der die Option Begrenzte Einflussweite (siehe [Regel 801](#)) verwendet wird, neu gestartet wird, sind davon alle Spieler der Partie betroffen, unabhängig von der Einflussweite des Spielers, der den Zauberspruch oder die Fähigkeit kontrollierte, der bzw. die das Spiel neu gestartet hat.

725. Verstrahlungsmarken

725.1 Verstrahlungsmarken sind eine Art von Marken, die ein Spieler haben kann (siehe [Regel 122](#), „Zählmarken“). Es gibt eine ausgelöste Fähigkeit, die Verstrahlungsmarken zugeordnet ist. Diese Fähigkeit hat keine Quelle und wird von dem aktiven Spieler kontrolliert. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 113.8](#). Der vollständige Text dieser Fähigkeit lautet „Zu Beginn der Vor-dem-Kampf-Hauptphase jedes Spielers und falls dieser Spieler eine oder mehrere Verstrahlungsmarken hat, millt dieser Spieler so viele Karten, wie er Verstrahlungsmarken hat. Für jede auf diese Weise gemillte Karte, die kein Land ist, verliert dieser Spieler 1 Lebenspunkt und entfernt eine Verstrahlungsmarke von sich.“

725.1a Eine Karte, die sich auf den Verlust von Lebenspunkten „durch Verstrahlung“ bezieht, bezieht sich auf die Lebenspunkte, die als Ergebnis der Verstrahlungsmarken zugeordneten ausgelösten Fähigkeit verloren werden.

726. Unterpартien

726.1 Eine Karte (*Shahrazad*) erlaubt es Spielern, eine Unterpартie *Magic* zu spielen.

726.1a Eine Unterpартie ist eine völlig getrennte Partіe *Magic*, die durch einen Effekt erschaffen wird. Im Grunde handelt es sich um eine Partіe innerhalb einer Partіe. Die „Hauptpartіe“ ist die Partіe, in der der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Unterpартie erschaffen hat, gewirkt bzw. aktiviert wurde. Die Hauptpartіe wird temporär ausgesetzt, während die Unterpартie am Laufen ist. Sie wird fortgesetzt, wenn die Unterpартie endet.

726.1b Effekte und Definitionen, die in der Haupt- bzw. der Unterpартie erschaffen wurden, haben keinerlei Bedeutung in der jeweils anderen, außer sie werden durch den Effekt definiert, der die Unterpартie erschaffen hat. Zum Beispiel kann der Effekt besagen, dass für den Gewinner oder den Verlierer der Unterpартie in der Hauptpartіe etwas geschieht.

726.2 Sowie eine Unterpартie beginnt, wird ein völlig neuer Satz an Spielzonen erschaffen. Jeder Spieler nimmt alle Karten in seiner Hauptpartіe-Bibliothek, bewegt sie zu seiner Unterpартie-Bibliothek und mischt sie. Keine anderen Karten in einer Hauptpartіe-Zone werden zu ihren korrespondierenden Unterpартie-Zonen bewegt; Ausnahmen sind in den [Regeln 726.2a–c](#) beschrieben. Bestimmt zufällig, welcher Spieler anfängt. Die Unterpартie verläuft wie eine normale Partіe und folgt allen anderen Regeln in [Regel 103](#), „Eine Partіe beginnen“.

726.2a Sowie eine Unterpартie beginnt und falls ein oder mehrere ergänzende Decks mit nicht herkömmlichen Karten benutzt werden, bewegt jeder Spieler jedes seiner ergänzenden Decks von der Kommandozone der Hauptpartіe in die Kommandozone der Unterpартie und mischt es. (Aufgedeckte nicht herkömmliche Karten bleiben in der Kommandozone der Hauptpartіe.)

726.2b Sowie eine Unterpартie „Vanguard“ beginnt, bewegt jeder Spieler seine Vanguard-Karte von der Kommandozone der Hauptpartіe in die Kommandozone der Unterpартie.

726.2c Sowie eine Unterpартie „Kommandeur“ beginnt, bewegt jeder Spieler seinen Kommandeur von der Kommandozone der Hauptpartіe (falls er sich dort befindet) in die Kommandozone der Unterpартie.

726.3 Alle Regeln bezüglich der Deckgröße eines Spielers werden für die Unterpартie ignoriert. Weil jedoch jeder Spieler sieben Karten zieht, wenn eine Partіe beginnt, verliert jeder Spieler mit weniger als sieben Karten in seinem Deck die Unterpартie, wenn zustandsbasierte Aktionen während des Versorgungssegments des ersten Zuges überprüft werden, unabhängig von jeglichen Mulligans, die dieser Spieler genommen hat. (Siehe [Regel 704](#), „Zustandsbasierte Aktionen“.)

726.4 Alle Objekte in der Hauptpartіe, alle Karten außerhalb der Hauptpartіe und alle Karten außerhalb der Hauptpartіe werden als außerhalb der Unterpартie angesehen (außer jene, die speziell in die Unterpартie gebracht wurden). Alle Spieler, die momentan nicht in der Unterpартie sind, werden als außerhalb der Unterpартie angesehen.

726.4a Einige Effekte können Karten von außerhalb der Partіe in diese bringen. Wenn eine Karte aus der Hauptpartіe in die Unterpартie gebracht wurde, werden Fähigkeiten in der Hauptpartіe, die durch das Verlassen von Objekten der Hauptpartіe-Zone ausgelöst werden, ausgelöst, aber sie werden nicht auf den Stapel gelegt, bevor die Hauptpartіe fortgesetzt wird.

726.4b Alle Zählmarken, die ein Spieler in der Hauptpartіe hat, werden nicht als Teil der Unterpартie angesehen, auch wenn der Spieler sie nach wie vor hat, wenn die Hauptpartіe fortgesetzt wird. Entsprechend hören alle Zählmarken, die ein Spieler in der Unterpартie erhält, auf zu existieren, wenn die Unterpартie endet.

726.5 Am Ende einer Unterpартie legt jeder Spieler alle herkömmlichen Karten, die er besitzt und die in der Unterpартie sind, außer solche in der Kommandozone, in seine Bibliothek in der Hauptpartіe und mischt sie dann. Dies beinhaltet Karten im Exil der Unterpартie und Karten, die zum Ende der Unterpартie destabilisierte bleibende Karten darstellen. Ausnahmen sind in den [Regeln 726.5a–c](#) beschrieben. Alle anderen Objekte in der Unterpартie hören auf zu existieren, sowie dies Zonen tun, die in der Unterpартie erschaffen wurden. Das Spiel setzt von dem Punkt fort, an dem es ausgesetzt wurde: Erst beendet der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die die Unterpартie erschaffen hat, seine bzw. ihre Verrechnung, selbst wenn sie von einer Zauberspruchkarte erschaffen wurde, die nicht länger auf dem Stapel ist. Wenn dann irgendwelche Hauptpartіe-Fähigkeiten, während die Unterpартie im Gang war, durch Karten, die aus der Hauptpartіe entfernt wurden, ausgelöst wurden, werden diese Fähigkeiten auf den Stapel gelegt.

Beispiel: Wenn eine Karte entweder aus der Hauptpartіe oder von außerhalb der Hauptpartіe in die Unterpартie gebracht wurde, wird diese Karte in die Hauptpartіe-Bibliothek ihres Besitzers gelegt, wenn die Unterpартie endet.

726.5a Am Ende einer Unterpартie wird jede nicht herkömmliche Karte, die zu Beginn der Unterpартie in einem ergänzenden Deck war und jetzt nicht in einem ergänzenden Deck ist, verdeckt und unter dieses Deck gelegt. Dann bewegt jeder Spieler jedes seiner ergänzenden Decks von der Kommandozone der Unterpартie in die Kommandozone der Hauptpartіe und mischt es.

726.5b Am Ende einer Unterpартie „Vanguard“ bewegt jeder Spieler seine Vanguard-Karte von der Kommandozone der Unterpартie in die Kommandozone der Hauptpartіe. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 313.2](#).

726.5c Am Ende einer Unterpартie „Kommandeur“ bewegt jeder Spieler seinen Kommandeur von der Kommandozone der Unterpартie (falls er sich dort befindet) in die Kommandozone der Hauptpartіe.

726.6 Während einer Unterpартie kann eine Unterpартie erschaffen werden. Die existierende Unterpартie wird zur Hauptpartіe in

Relation zur neuen Unterpartie.

727. Zusammenfügen mit bleibenden Karten

727.1 Ein Schlüsselwort kann Objekte mit bleibenden Karten zusammenfügen. Siehe [Regel 702.139](#), „Mutation“.

727.2 Um ein Objekt mit einer bleibenden Karte zusammenzufügen, lege dieses Objekt auf oder unter diese bleibende Karte. Diese bleibende Karte wird zu einer *zusammengefügte bleibende Karte*, die durch die Karte oder Kopie dargestellt wird, die das Objekt darstellte, zusätzlich zu allen anderen Komponenten, durch die sie bis dahin dargestellt wurde.

727.2a Eine zusammengefügte bleibende Karte hat nur die Eigenschaften ihrer oben liegenden Komponente, soweit nichts anderes durch den Effekt angegeben wurde, der sie zusammengefügt hat. Dies ist ein kopierbarer Effekt, dessen Zeitstempel der Zeitpunkt ist, zu dem die Objekte zusammengefügt wurden. (Siehe [Regel 613.2](#).)

727.2b Sowie ein Objekt mit einer bleibenden Karte zusammengefügt wird, verlässt das Objekt seine vorige Zone und wird Teil eines Objekts im Spiel, aber die resultierende bleibende Karte wird nicht erachtet, als wäre sie gerade ins Spiel gekommen.

727.2c Da eine zusammengefügte bleibende Karte das gleiche Objekt ist, das es vorher war, ist sie nicht soeben unter die Kontrolle eines Spielers gekommen, jegliche dauerhafte Effekte, die sie betreffen, gelten weiterhin, und so weiter.

727.2d Falls eine zusammengefügte bleibende Karte einen Spielstein enthält, ist die resultierende bleibende Karte nur dann ein Spielstein, wenn die oberste Komponente ein Spielstein ist.

727.2e Falls eine zusammengefügte bleibende Karte offen liegende und verdeckte Komponenten enthält, wird der Status auf Basis der obersten Komponente ermittelt. Falls eine verdeckte bleibende Karte aufgrund eines Objekts, mit dem es zusammengefügt wird, zu einer offen liegenden bleibenden Karte wird, zählen andere Effekte sie nicht so, als ob sie aufgedeckt wurde.

727.2f Falls eine zusammengefügte bleibende Karte verdeckt wird, werden alle offen liegenden Komponenten, durch die sie dargestellt wird, verdeckt. Falls eine verdeckte zusammengefügte bleibende Karte aufgedeckt wird, werden alle verdeckten Komponenten, durch die sie dargestellt wird, aufgedeckt.

727.2g Eine verdeckte zusammengefügte bleibende Karte, die einen Spontanzauber oder eine Hexerei enthält, kann nicht aufgedeckt werden. Falls eine solche bleibende Karte aufgedeckt würde, zeigt ihr Beherrscher sie offen vor und lässt sie verdeckt. Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine bleibende Karte aufgedeckt wird, werden nicht ausgelöst.

727.2h Falls eine zusammengefügte bleibende Karte eine Wendekarte enthält (siehe [Regel 710](#)), werden die alternativen Eigenschaften dieser Komponente statt ihrer normalen Eigenschaften verwendet, wenn die zusammengefügte bleibende Karte gewendet ist.

727.2i Eine zusammengefügte bleibende Karte ist keine doppelseitige bleibende Karte, auch wenn sie eine oder mehrere doppelseitige Komponenten enthält. Falls eine zusammengefügte bleibende Karte eine oder mehrere transformierende doppelseitige Komponenten enthält (siehe [Regel 712](#)), wird jede dieser doppelseitigen Komponenten auf ihre andere Seite umgedreht, wenn die bleibende Karte transformiert wird.

727.2j Eine offen liegende zusammengefügte bleibende Karte, die eine doppelseitige Komponente enthält, kann nicht verdeckt werden.

727.3 Wenn eine zusammengefügte bleibende Karte das Spiel verlässt, verlässt eine bleibende Karte das Spiel, und jede einzelne Komponente wird in die entsprechende Zone gelegt.

727.3a Wenn eine zusammengefügte bleibende Karte auf den Friedhof oder in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, kann dieser Spieler die neuen Objekte in beliebiger Reihenfolge anordnen. Falls sie in die Bibliothek ihres Besitzers gelegt wird, gibt dieser Spieler die Reihenfolge nicht bekannt.

727.3b Wenn ein Spieler eine zusammengefügte bleibende Karte ins Exil schickt, bestimmt dieser Spieler die relative Zeitstempel-Reihenfolge der Karten zu diesem Zeitpunkt. Dies ist eine Ausnahme zu der in [Regel 613.7m](#) beschriebenen Vorgehensweise.

727.3c Wenn ein Effekt das neue Objekt finden kann, zu dem eine zusammengefügte bleibende Karte wird, sowie sie das Spiel verlässt, findet er alle diese Objekte. (Siehe [Regel 400.7](#).) Falls der Effekt irgendwelche Aktionen mit diesen Objekten durchführt, werden die gleichen Aktionen mit jedem einzelnen davon durchgeführt.

727.3d Wenn eine zusammengefügte bleibende Karte das Spiel verlässt oder in eine neue Zone gelegt wird und es mehrere Ersatzeffekte gibt, die auf dieses Ereignis angewendet werden können, sorgt die Anwendung eines dieser Ersatzeffekte auf das Objekt dafür, dass dieser Ersatzeffekt auf alle Komponenten des Objekts angewendet wird. Falls die zusammengefügte bleibende Karte ein Kommandeur ist, kann sie von dieser Regel ausgenommen sein; siehe [Regeln 903.9b–c](#).

727.3e Falls es einen Ersatzeffekte gibt, der darauf angewendet werden kann, dass eine „Karte“ in eine Zone bewegt wird, ohne auch Spielsteine einzubeziehen, ist dieser Effekt anwendbar auf alle Komponenten der zusammengefügte bleibenden Karte, sofern diese kein Spielstein ist, inklusive aller Komponenten, die Spielsteine sind. Falls die zusammengefügte bleibende Karte ein Spielstein ist, aber manche ihrer Komponenten Karten sind, werden die zusammengefügte bleibende Karte und ihre Spielstein-

Komponenten in die angegebene Zone bewegt, und die Komponenten, die Karten sind, werden durch den Ersatzeffekt bewegt.

728. Tag und Nacht

728.1 Tag und Nacht sind Auszeichnungen, die das Spiel selbst haben kann. Die Partie startet ohne diese Auszeichnungen. „Es wird Tag“ und „es wird Nacht“ beziehen sich darauf, dass das Spiel die Tag- bzw. Nachtauszeichnung erhält. Durch die Tagaktiv- und Nachtaktiv-Schlüsselwortfähigkeiten kann es Tag oder Nacht werden (siehe [Regel 702.145](#)). Andere Effekte können es ebenfalls Tag oder Nacht werden lassen. Sobald es einmal Tag oder Nacht geworden ist, hat das Spiel von diesem Zeitpunkt an genau eine dieser Auszeichnungen.

728.1a Die Formulierungen „der Tag wird zur Nacht“ und „die Nacht wird zum Tag“ beziehen sich darauf, dass das Spiel die erste Auszeichnung verliert und die zweite erhält.

728.2 Im zweiten Schritt des Enttappsegments überprüft das Spiel den vorigen Zug, um zu ermitteln, ob die Tag/Nacht-Auszeichnung des Spiels sich ändern sollte. Siehe [Regel 502](#), „[Enttappsegment](#)“.

728.2a Falls es Tag ist und der aktive Spieler des letzten Zuges keine Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Nacht. Mehrspielerpartien, die die Option Gemeinsame Team-Züge nutzen (siehe [Regel 805](#)), verwenden eine abgewandelte Regel: Falls es Tag ist und kein Spieler des aktiven Teams des letzten Zuges einen Zauberspruch während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Nacht.

728.2b Falls es Nacht ist und der aktive Spieler des letzten Zuges zwei oder mehr Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Tag. Mehrspielerpartien, die die Option Gemeinsame Team-Züge nutzen (siehe [Regel 805](#)), verwenden eine abgewandelte Regel: Falls es Nacht ist und ein beliebiger Spieler des aktiven Teams des letzten Zuges zwei oder mehr Zaubersprüche während jenes Zuges gewirkt hat, wird es Tag.

728.2c Falls es weder Tag noch Nacht ist, findet diese Überprüfung nicht statt, und es bleibt weder Tag noch Nacht.

729. Abkürzungen nehmen

729.1 Während des Spiels benutzen Spieler typischerweise allgemein gebräuchliche Abkürzungen statt ausdrücklich jede Entscheidung im Spiel (entweder eine Aktion durchzuführen oder zu passen), die ein Spieler trifft, einzeln durchzuführen.

729.1a Die Regeln für Abkürzungen sind weitgehend unförmlich. Solange jeder Spieler in der Partie die Absicht jedes anderen Spielers versteht, ist jedes Abkürzungssystem zulässig.

729.1b Gelegentlich gerät das Spiel in einen Zustand, wo ein Satz von Aktionen unendlich oft wiederholt werden könnte (wodurch eine „Schleife“ entsteht). In diesem Fall können die Regeln für Abkürzungen verwendet werden, um zu ermitteln, wie oft diese Aktionen wiederholt werden, ohne sie tatsächlich durchführen zu müssen, und wie die Schleife aufgebrochen werden kann.

729.1c Turniere verwenden eine abgewandelte Version der Regeln für Abkürzungen und Schleifen. Diese Regeln werden durch die *Magic: The Gathering* Turnierregeln abgedeckt (zu finden auf WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents). Immer wenn die Turnierregeln in einem Turnier diesen Regeln widersprechen, haben die Turnierregeln Vorrang.

729.2 Das Nehmen einer Abkürzung folgt dem folgenden Verfahren.

729.2a Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Partie kann der Spieler, der Priorität hat, eine Abkürzung vorschlagen, indem er für alle Spieler eine Abfolge von Spielentscheidungen beschreibt, die auf Basis des aktuellen Spielzustands und den zu erwartenden Ergebnissen der Abfolge von Entscheidungen legal getroffen werden können. Diese Abfolge kann eine nicht-wiederholende Reihe von Entscheidungen sein, eine Schleife, die sich eine angegebene Anzahl an Malen wiederholt, mehrere Schleifen oder geschachtelte Schleifen, und kann sogar mehrere Züge überspannen. Sie kann keine bedingten Aktionen umfassen, wo das Ergebnis eines Spielereignisses die nächste Aktion eines Spielers bestimmt. Am Endpunkt dieser Abfolge muss ein Spieler Priorität haben, auch wenn es nicht der Spieler sein muss, der die Abkürzung vorschlägt.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert eine Kreatur, die mit *Gonds Ausstrahlung* verzaubert ist und der verzauberten Kreatur die Fähigkeit verleiht „☛: Erzeuge einen 1/1 grünen Elf-Krieger-Kreaturenspielstein“, und ein anderer Spieler kontrolliert eine *Alarmwache*, die u. a. lautet „Immer wenn eine Kreatur ins Spiel kommt, enttappe alle Kreaturen.“ Wenn der Spieler Priorität hat, kann er vorschlagen „Ich erzeuge eine Million Spielsteine,“ indem er die Abfolge erklärt, wie er die Kreaturenfähigkeit aktiviert, alle Spieler passen, die Kreaturenfähigkeit verrechnet wird und einen Spielstein erzeugt (wodurch die Fähigkeit von der *Alarmwache* ausgelöst wird), der Beherrscher der *Alarmwache* die ausgelöste Fähigkeit auf den Stapel legt, alle Spieler passen, die ausgelöste Fähigkeit der *Alarmwache* verrechnet wird, alle Spieler passen, bis der Spieler, der die Abkürzung vorschlägt, wieder Priorität hat, und diese Abfolge 999.999 weitere Male wiederholt, bis sie in dem Moment endet, wo die letzte Spielstein-erzeugende Fähigkeit verrechnet wird.

729.2b Jeder andere Spieler kann, in Zugreihenfolge nach dem Spieler, der die Abkürzung vorgeschlagen hat, entweder der vorgeschlagenen Abkürzung zustimmen, oder sie verkürzen, indem er die Stelle angibt, an der er eine andere Spielentscheidung treffen wird als vorgeschlagen. (Der Spieler muss zu diesem Zeitpunkt nicht erklären, welche andere Entscheidung das sein wird.) Diese Stelle wird der neue Endpunkt der vorgeschlagenen Abfolge.

Beispiel: Der aktive Spieler zieht eine Karte während seines Ziehsegments und sagt dann „Fertig!“ Der inaktive Spieler hat *Ab in*

den Kampf (einen Spontanzauber, der sagt „Eine Kreatur deiner Wahl greift in diesem Zug an, falls möglich.“) auf der Hand und sagt „In deinem Beginn-des-Kampfes-Segment möchte ich einen Zauberspruch wirken.“ Die momentan vorgeschlagene Abkürzung sieht vor, dass in diesem Zug alle Spieler bei jeder Gelegenheit passen, bis der inaktive Spieler im Beginn-des-Kampfes-Segment Priorität hat.

729.2c Sobald der letzte Spieler entweder der Abkürzung zugestimmt oder sie verkürzt hat, wird die Abkürzung genommen. Das Spiel rückt bis zum zuletzt vorgeschlagenen Endpunkt vor, wobei alle Spielentscheidungen so getroffen werden, wie sie vorgeschlagen wurden. Falls die ursprünglich vorgeschlagene Abkürzung verkürzt wurde, muss der Spieler, der jetzt Priorität hat, eine andere Spielentscheidung treffen, als ursprünglich für ihn vorgeschlagen wurde.

729.3 Manchmal kann eine Schleife zersplittert sein, d. h. dass jeder an der Schleife beteiligte Spieler eine unabhängige Aktion durchführt, die dazu führt, dass der gleiche Spielzustand wiederholt erreicht wird. Falls dies passiert, muss der aktive Spieler (oder der in Zugreihenfolge nächste an der Schleife beteiligte Spieler, falls der aktive Spieler nicht an der Schleife beteiligt ist) eine andere Spielentscheidung treffen, sodass die Schleife nicht fortgeführt wird.

Beispiel: In einer Einzelpartie kontrolliert der aktive Spieler eine Kreatur mit der Fähigkeit „0: [Diese Kreatur] erhält Flugfähigkeit“, und der inaktive Spieler kontrolliert eine bleibende Karte mit der Fähigkeit „0: Eine Kreatur deiner Wahl verliert Flugfähigkeit“, und nichts im Spiel kümmert sich darum, wie oft eine Fähigkeit aktiviert wird. Angenommen der aktive Spieler aktiviert die Fähigkeit seiner Kreatur, diese wird verrechnet, dann aktiviert der inaktive Spieler die Fähigkeit seiner bleibenden Karte mit der Kreatur als Ziel, und diese wird verrechnet. Das bringt das Spiel in einen Zustand, in dem es vorher schon einmal war. Der aktive Spieler muss eine andere Spielentscheidung treffen (in anderen Worten, er muss etwas anderes tun als die Fähigkeit seiner Kreatur wieder zu aktivieren). Die Kreatur hat keine Flugfähigkeit. Beachte, dass der inaktive Spieler die zersplitterte Schleife einfach hätte vermeiden können, indem er die Fähigkeit seiner bleibenden Karte nicht aktiviert; in diesem Fall hätte die Kreatur Flugfähigkeit gehabt. Der inaktive Spieler hat immer die letzte Entscheidung und kann damit entscheiden, ob die Kreatur Flugfähigkeit hat.

729.4 Wenn eine Schleife nur zwingende Aktionen enthält, endet das Spiel unentschieden (siehe [Regeln 104.4b](#) und [104.4f](#).)

729.5 Kein Spieler kann dazu gezwungen werden, eine Aktion durchzuführen, die eine Schleife beenden würde, wenn diese Aktion nicht von der an der Schleife beteiligten Objekten benötigt wird.

Beispiel: Ein Spieler kontrolliert das *Siegel der Reinheit*, eine Verzauberung, die lautet „Opfere das Siegel der Reinheit: Zerstöre ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl.“ Eine zwingende Schleife, die ein Artefakt umfasst, beginnt. Der Spieler ist nicht gezwungen, sein *Siegel der Reinheit* zu opfern, um das Artefakt zu zerstören und die Schleife zu beenden.

729.6 Wenn eine Schleife einen Effekt enthält, der besagt „[A], es sei denn [B]“, wobei A und B jeweils Aktionen sind, kann kein Spieler dazu gezwungen werden, [B] durchzuführen, um die Schleife zu durchbrechen. Wenn kein Spieler wählt, [B] zu tun, setzt die Schleife fort, als wäre [A] obligatorisch.

730. Handhabung illegaler Aktionen

730.1 Wenn ein Spieler eine illegale Aktion durchführt oder damit beginnt, eine Aktion durchzuführen, diese aber nicht legal beenden kann, wird die gesamte Aktion umgekehrt und jegliche Zahlungen, die bereits gemacht wurden, sind aufgehoben. Es werden keine Fähigkeiten ausgelöst und keine Effekte werden als Resultat einer zurückgenommenen Aktion angewendet. Wenn die Aktion das Wirken eines Zauberspruchs war, geht der Zauberspruch in die Zone zurück, aus der er kam. Jeder Spieler kann außerdem jegliche Manafähigkeiten, die er beim Durchführen des illegalen Spielzugs aktiviert hat, umkehren, es sei denn Mana von diesen Fähigkeiten oder von ausgelösten Fähigkeiten, die durch sie ausgelöst wurden, wurde für eine andere Manafähigkeit benutzt, die nicht umgekehrt wurde. Spieler können keine Aktionen umkehren, die Karten auf eine Bibliothek bewegt haben, die Karten von einer Bibliothek in eine andere Zone als den Stapel bewegt haben, oder die dazu geführt haben, dass eine Bibliothek gemischt wurde oder Karten von einer Bibliothek aufgedeckt wurden.

730.2 Wenn illegale Zaubersprüche oder Fähigkeiten umgekehrt werden, erhält der Spieler, der Priorität hatte, diese wieder und kann eine andere Aktion machen oder passen. Der Spieler kann die umgekehrte Aktion noch mal auf legale Weise durchführen oder irgendeine andere von den Regeln erlaubte Aktion durchführen.

8. Mehrspielerregeln

800. Allgemeines

800.1 Eine Mehrspielerpartie ist eine Partie, die mit mehr als zwei Spielern beginnt. Dieser Abschnitt enthält zusätzliche, optionale Regeln, die bei Mehrspielerpartien benutzt werden können.

800.2 Diese Regeln bestehen aus einer Reihe von Optionen, die einer Mehrspielerpartie hinzugefügt werden können, und einer Anzahl an Varianten von Mehrspielerpartien. Eine einzelne Partie kann mehrere Optionen benutzen, aber nur eine Variante.

800.3 Viele Mehrspielerturniere bei *Magic* haben zusätzliche Regeln, die hier nicht enthalten sind, einschließlich Regeln für die Deckkonstruktion. Siehe die aktuellsten *Magic: The Gathering* Turnierregeln für mehr Informationen. Sie können unter WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents gefunden werden.

800.4 Anders als Zweispielerpartien können Mehrspielerpartien fortfahren, nachdem ein oder mehrere Spieler das Spiel verlassen haben.

800.4a Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, verlassen alle Objekte (siehe [Regel 109](#)), die dieser Spieler besitzt, das Spiel, und alle Effekte, die diesem Spieler die Kontrolle über irgendwelche Objekte oder Spieler gegeben haben, enden. Falls dieser Spieler dann irgendwelche Objekte auf dem Stapel kontrolliert, die nicht durch Karten repräsentiert werden, hören diese Objekte auf zu existieren. Wenn es danach immer noch Objekte gibt, die von diesem Spieler kontrolliert werden, werden diese Objekte ins Exil geschickt. Dies ist keine zustandsbasierte Aktion. Es geschieht, sobald der Spieler das Spiel verlässt. Wenn der Spieler, der das Spiel verlassen hat, Priorität besaß, als er es verlassen hat, wird die Priorität an den nächsten Spieler in Zugfolge, der noch im Spiel ist, weitergegeben.

Beispiel: Alex wirkt *Verstandeskontrolle*, eine Aura, die lautet „Du kontrollierst die verzauberte Kreatur.“, auf Biancas *Angriffs-Greif*. Wenn Alex das Spiel verlässt, tut die *Verstandeskontrolle* dies auch und der *Angriffs-Greif* kehrt wieder unter Biancas Kontrolle zurück. Wenn stattdessen Bianca das Spiel verlässt, tut der *Angriffs-Greif* das auch und die *Verstandeskontrolle* wird in Alex' Friedhof gelegt.

Beispiel: Alex wirkt eine *Verräterische Tat*, die zum Teil lautet „Erhalte bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über eine Kreatur deiner Wahl“, und zielt auf Biancas *Runenklauenbär*. Wenn Alex das Spiel verlässt, endet der kontrolländernde Effekt der *Verräterischen Tat*, und der *Runenklauenbär* kehrt wieder unter Biancas Kontrolle zurück.

Beispiel: Alex wirkt *Bestechung*, die lautet „Durchsuche die Bibliothek eines Gegners deiner Wahl nach einer Kreaturenkarte und bringe diese Karte unter deiner Kontrolle ins Spiel. Dann mischt dieser Spieler seine Bibliothek.“, und zielt damit auf Bianca. Alex bringt von Biancas Bibliothek einen *Serra-Engel* ins Spiel. Wenn Bianca das Spiel verlässt, verlässt auch der *Serra-Engel* das Spiel. Wenn stattdessen Alex das Spiel verlässt, wird der *Serra-Engel* ins Exil geschickt.

Beispiel: Alex kontrolliert eine *Genesis-Kammer*, die lautet: „Immer wenn eine Nichtspielstein-Kreatur ins Spiel kommt, erzeugt ihr Beherrscher einen 1/1 farblosen Myr-Artefaktkreaturenspielstein, falls die Genesis-Kammer ungetappt ist.“ Wenn Alex das Spiel verlässt, verlassen alle solche Myr-Spielsteine, die unter Alex' Kontrolle ins Spiel gekommen sind, das Spiel, und alle solche Myr-Spielsteine, die unter der Kontrolle eines anderen Spielers ins Spiel gekommen sind, verbleiben im Spiel.

800.4b Falls ein Objekt unter die Kontrolle eines Spielers wechseln würde, der das Spiel verlassen hat, tut es dies nicht. Falls ein Spielstein unter der Kontrolle eines Spielers, der das Spiel verlassen hat, erzeugt werden würde, wird kein Spielstein erzeugt. Falls ein Objekt unter der Kontrolle eines Spielers, der das Spiel verlassen hat, ins Spiel gebracht oder auf den Stapel gelegt würde, bleibt das Objekt in seiner derzeitigen Zone. Falls ein Spieler von einem Spieler kontrolliert würde, der das Spiel verlassen hat, wird er nicht von diesem Spieler kontrolliert.

800.4c Wenn ein Effekt, der einem Spieler, der noch im Spiel ist, die Kontrolle über ein Objekt gibt, endet und es keinen anderen Effekt gibt, der einem anderen Spieler, der noch im Spiel ist, die Kontrolle über dieses Objekt gibt, und der standardmäßige Beherrscher des Objekts das Spiel verlassen hat, wird das Objekt ins Exil geschickt. Dies ist keine zustandsbasierte Aktion. Es geschieht, sobald der kontrolländernde Effekt endet.

800.4d Wenn ein Objekt, dessen Besitzer ein Spieler wäre, der das Spiel verlassen hat, in irgendeiner Zone erschaffen werden würde, wird es nicht erschaffen. Wenn eine ausgelöste Fähigkeit, deren Beherrscher ein Spieler wäre, der das Spiel verlassen hat, auf den Stapel gelegt werden würde, wird sie nicht auf den Stapel gelegt.

Beispiel: Die *Astralrutsche* ist eine Verzauberung, die lautet: „Immer wenn ein Spieler eine Karte umwandelt, kannst du eine Kreatur deiner Wahl ins Exil schicken. Falls du dies tust, bringe diese Kreatur zu Beginn des nächsten Endsegments unter der Kontrolle ihres Besitzers ins Spiel zurück.“ Während Alex' Zug nutzt Bianca die Fähigkeit der *Astralrutsche*, um Alex' *Hypnotisierendes Gespenst* ins Exil zu schicken. Vor dem Ende dieses Zuges verlässt Bianca das Spiel. Zu Beginn des Endsegments wird die verzögert-ausgelöste Fähigkeit, die von der *Astralrutsche* erschaffen wurde und das *Hypnotisierende Gespenst* zurückbringen würde, ausgelöst, aber sie wird nicht auf den Stapel gelegt. Das *Hypnotisierende Gespenst* kehrt niemals ins Spiel zurück.

800.4e Wenn einem Spieler, der das Spiel verlassen hat, Kampfschaden zugewiesen werden würde, wird dieser Schaden nicht zugewiesen.

800.4f Wenn ein Objekt von einem Spieler, der das Spiel verlassen hat, verlangt, Kosten zu bezahlen oder zu entscheiden, ob Kosten bezahlt werden, werden diese Kosten nicht bezahlt.

800.4g Wenn ein Objekt von einem Spieler, der das Spiel verlassen hat, verlangt, eine Wahl zu treffen, außer zu entscheiden, ob Kosten bezahlt werden, bestimmt der Beherrscher des Objekts einen anderen Spieler, der diese Wahl trifft. Wenn die ursprüngliche Wahl von einem Gegner des Beherrschers des Objekts getroffen werden sollte, wählt dieser Spieler, wenn möglich, einen anderen Gegner.

800.4h Falls eine Regel erfordert, dass ein Spieler, der das Spiel verlassen hat, eine Entscheidung trifft, trifft der nächste Spieler in Zugreihenfolge diese Entscheidung.

800.4i Wenn ein Effekt Informationen über einen bestimmten Spieler verlangt, nutzt der Effekt die aktuellen Informationen über den Spieler, falls er noch im Spiel ist; andernfalls nutzt der Effekt die zuletzt bekannten Informationen über den Spieler, bevor er das Spiel verlassen hat. Wenn ein Effekt Informationen über Aktionen verlangt, die ein Spieler durchgeführt hat, kann dieser Effekt Aktionen finden, die von einem Spieler durchgeführt wurden, der das Spiel verlassen hat.

800.4j Wenn ein Spieler das Spiel während seines Zuges verlässt, wird dieser Zug bis zu seiner Vollendung ohne aktiven Spieler fortgesetzt. Wenn der aktive Spieler Priorität erhalten würde, erhält stattdessen der nächste Spieler in Zugfolge Priorität oder das oberste Objekt auf dem Stapel wird verrechnet oder die Phase oder das Segment endet, was auch immer zutreffend ist.

800.4k Falls ein Spieler, der das Spiel verlassen hat, einen Zug beginnen würde, beginnt dieser Zug nicht.

800.4m Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, dauern jegliche dauerhaften Effekte, die bis zum nächsten Zug dieses Spielers oder bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in diesem Zug andauern würden, weiter an, bis dieser Zug beginnen würde. Sie enden weder sofort noch dauern sie unbegrenzt an.

800.4n Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, verlassen die Objekte in der Einsatzzone, die dieser Spieler besitzt, nicht das Spiel. Das ist eine Ausnahme von Regel 800.4a. Siehe Regel 407, „Einsatzzone“.

800.4p Wenn in einer Partie „Weltenjagd“ der aktuelle Weltenbeherrscher das Spiel verlassen würde, wird stattdessen der nächste Spieler in Zugreihenfolge, der das Spiel nicht verlassen würde, der neue Weltenbeherrscher, dann verlässt der alte Weltenbeherrscher das Spiel. Siehe Regel 311.5.

800.5 Sofern die gewählte Variante oder Option es nicht vorgibt, wird die Sitzreihenfolge auf eine Weise bestimmt, auf die sich die Spieler einvernehmlich einigen. Zum Beispiel können die Spieler sich darauf einigen, dort sitzen zu bleiben, wo sie vor dem Spiel saßen, oder sie können würfeln, um die Sitzreihenfolge zu bestimmen, und so weiter.

800.6 In einer Mehrspielerpartie zählt der erste Mulligan eines Spielers nicht zu der Anzahl an Karten dazu, die er unter seine Bibliothek legen muss, oder zu der Anzahl an Mulligans, die dieser Spieler nehmen kann. Weitere Mulligans zählen wie gewöhnlich zu diesen Zahlen dazu.

800.7 In einer Mehrspielerpartie überspringt der Startspieler nicht das Ziehsegment seines ersten Zuges, außer in der Variante Zweiköpfiger Riese. In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie überspringt das Team, das zuerst spielt, das Ziehsegment seines ersten Zuges. Siehe Regel 103.8.

801. Option: Begrenzte Einflussweite

801.1 Begrenzte Einflussweite ist eine Option, die auf die meisten Mehrspielerpartien angewendet werden kann. Sie wird immer in der Variante Kaiser verwendet (siehe Regel 809) und wird oft für Partien mit fünf oder mehr Spielern verwendet.

801.2 Die Einflussweite eines Spielers ist die maximale Entfernung vom Spieler, gemessen in Spielerplätzen, die der Spieler beeinflussen kann. Spieler innerhalb dieser Anzahl an Sitzen vom Spieler aus sind innerhalb der Einflussweite des Spielers. Objekte, die von Spielern innerhalb der Einflussweite des Spielers kontrolliert werden, sind ebenfalls innerhalb der Einflussweite dieses Spielers. Einflussweite deckt Zaubersprüche, Fähigkeiten, Effekte, Schadenszufügung, Angreifen, das Treffen von Entscheidungen ab und das Gewinnen des Spiels.

801.2a Die am häufigsten gewählten begrenzten Einflussweiten sind 1 Platz und 2 Plätze. Verschiedene Spieler können unterschiedliche Einflussweiten besitzen.

Beispiel: Eine Einflussweite von 1 bedeutet, dass nur du und die Spieler, die genau neben dir sitzen, in deiner Einflussweite sind.

Beispiel: Eine Einflussweite von 2 bedeutet, dass du, die zwei Spieler zu deiner Linken und die zwei Spieler zu deiner Rechten in deiner Einflussweite liegen.

801.2b Ein Spieler ist immer innerhalb seiner eigenen Einflussweite.

801.2c Die jeweiligen Spieler, die innerhalb der Einflussweite jedes Spielers liegen, werden bestimmt, sowie jeder Zug beginnt.

Beispiel: In einem Spiel mit einer Einflussweite von 1 sitzt Alex links von Rob und Carissa rechts von Rob. Carissa ist nicht in Alex' Einflussweite. Wenn Rob das Spiel verlässt, wird Carissa Alex' Einflussbereich am Beginn des nächsten Zuges betreten.

801.2d Ein Objekt ist in der Einflussweite eines Spielers, wenn es von diesem Spieler oder von einem anderen Spieler in dessen Einflussbereich kontrolliert wird. Zusätzlich ist eine Schlacht in der Einflussweite eines Spielers, wenn es von diesem Spieler oder von einem anderen Spieler innerhalb dieser Anzahl an Sitzen von diesem Spieler aus geschützt wird.

801.3 Kreaturen können nur Gegner in der Einflussweite ihres Beherrschers, Planeswalker, die von diesen Gegnern kontrolliert werden, oder Schlachten, die von diesen Gegnern geschützt werden, angreifen. Wenn innerhalb der Einflussweite keine Gegner sind, können Kreaturen, die dieser Spieler kontrolliert, nicht angreifen.

801.4 Objekte und Spieler außerhalb der Einflussweite eines Spielers, können nicht Ziel von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten sein, die dieser Spieler kontrolliert.

801.5 Einige Karten verlangen, dass Spieler Wahlen treffen. Diese Karten wirken anders, wenn die Option Begrenzte Einflussweite verwendet wird.

801.5a Wenn ein Spieler gebeten wird, ein Objekt oder einen Spieler zu wählen, muss er eines bzw. einen in seiner Einflussweite wählen.

Beispiel: In einer Partie mit einer Einflussweite von 1 sitzt Alex links von Rob. Alex aktiviert die Fähigkeit der *Cuombajj-Hexen*, die lautet: „☛: Die Cuombajj-Hexen fügen einem Ziel deiner Wahl und einem Ziel der Wahl eines Gegners jeweils 1 Schadenspunkt zu.“ Er wählt Rob als Ziel und bestimmt Rob als den Gegner, der das andere Ziel wählen soll, aus. Rob muss ein Ziel wählen, das sowohl in seiner Einflussweite als auch in der Einflussweite des Beherrschers der *Cuombajj-Hexen* liegt. Er muss also sich selbst, Alex oder eine Kreatur, die von ihm selbst oder Alex kontrolliert wird, bestimmen.

801.5b Wenn ein Spieler aufgefordert wird, zwischen einer oder mehreren Optionen zu wählen (und nicht zwischen einem oder mehreren Objekten oder Spielern), kann er zwischen diesen Optionen wählen, selbst wenn sich diese Optionen auf ein Objekt oder einen Spieler außerhalb der Einflussweite des Spielers beziehen.

Beispiel: Alex, der eine Einflussweite von 2 hat, sitzt links von Rob, und Carissa, die eine Einflussweite von 1 hat, sitzt rechts von Rob. Alex wirkt einen Zauberspruch, der lautet „Ein Gegner bestimmt eines – Du ziehst zwei Karten; oder jede Kreatur, die du kontrollierst, erhält +2/+2“ und bestimmt Carissa, die Wahl zu treffen. Carissa kann den Modus wählen, obwohl Alex außerhalb ihrer Weite ist.

801.5c Wenn ein Effekt eine Wahl verlangt und es keinen Spieler in der Einflussweite seines Beherrschers gibt, der diese Wahl treffen kann, trifft der nächste zutreffende Spieler zur Linken des Beherrschers diese Wahl.

Beispiel: In einer Partie Kaiser, in der alle Spieler eine Einflussweite von 1 haben, wirkt ein Kaiser *Fakt oder Fiktion*, die lautet: „Decke die obersten fünf Karten deiner Bibliothek auf. Ein Gegner teilt diese in zwei offene Stapel auf. Nimm den einen Stapel auf deine Hand und lege den anderen in deinen Friedhof.“ Da kein Gegner innerhalb der Einflussweite des Kaisers ist, teilt der nächste Gegner zur Linken des Kaisers die Karten in Stapel auf.

801.6 Ein Spieler kann keine aktivierten Fähigkeiten eines Objekts aktivieren, das sich außerhalb seiner Einflussweite befindet.

801.7 Eine ausgelöste Fähigkeit wird nicht ausgelöst, es sei denn ihr Auslöseereignis geschieht vollständig in der Einflussweite ihres Beherrschers.

Beispiel: In einer Partie, in der alle Spieler eine Einflussweite von 1 haben, sitzt Alex links von Rob. Rob kontrolliert zwei Auren, die an Alex' *Runenklauenbär* angelegt sind: Eine mit der Auslösebedingung „Immer wenn die verzauberte Kreatur geblockt wird“ und eine mit der Auslösebedingung „Immer wenn die verzauberte Kreatur von einer Kreatur geblockt wird“. Alex' *Runenklauenbär* greift den Spieler links von Alex an und wird geblockt. Die Fähigkeit von Robs erster Aura wird ausgelöst, weil das gesamte Ereignis (der Runenklauenbär wird geblockt) innerhalb von Robs Einflussweite stattfindet. Die Fähigkeit von Robs zweiter Aura wird jedoch nicht ausgelöst, weil dieses Ereignis die blockende Kreatur umfasst, die sich außerhalb von Robs Einflussweite befindet.

801.7a Wenn ein Auslöseereignis beinhaltet, dass sich ein Objekt aus der oder in die Einflussweite eines Spielers bewegt, nutze den Spielstatus vor oder nach dem Ereignis, wie er geeignet ist, um zu bestimmen, ob die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst wird. Siehe Regeln 603.6 und 603.10.

Beispiel: Carissa und Alex sind außerhalb der Einflussweite des jeweils anderen. Carissa kontrolliert einen *Runenklauenbär*, deren Besitzer Alex ist, und sie kontrollieren beide je einen *Auspressenden Dämon*, eine Kreatur, die unter anderem lautet: „Immer wenn eine andere Kreatur das Spiel verlässt, kannst du einen Spieler deiner Wahl zwei Karten millen lassen.“ Der *Runenklauenbär* wird zerstört und in Alex' Friedhof gelegt. Die Fähigkeit von Alex' *Auspressenden Dämon* wird nicht ausgelöst, weil sich das Verlässt-das-Spiel-Ereignis außerhalb von Alex' Einflussweite befand. Die Fähigkeit von Carissas *Auspressenden Dämon* wird ausgelöst, obwohl die Kreatur in einen Friedhof außerhalb ihrer Einflussweite geht, weil sich das Verlässt-das-Spiel-Ereignis in ihrer Einflussweite befand.

801.8 Eine Aura kann ein Objekt oder einen Spieler außerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers nicht verzaubern. Wenn eine Aura an ein illegales Objekt oder einen illegalen Spieler angelegt ist, wird die Aura als zustandsbasierte Aktion in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Siehe Regel 704.

801.9 Eine Ausrüstung kann ein Objekt außerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers nicht ausrüsten und eine Befestigung kann ein Objekt außerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers nicht befestigen. Wenn eine Ausrüstung oder Befestigung an eine illegale bleibende Karte angelegt ist, wird sie von dieser bleibenden Karte gelöst, verbleibt aber im Spiel. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.

801.10 Zaubersprüche und Fähigkeiten können Objekte außerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers nicht beeinflussen. Die Teile des Effekts, die versuchen, ein Objekt oder einen Spieler außerhalb der Einflussweite zu beeinflussen, tun gar nichts. Der Rest des Effekts wirkt normal.

Beispiel: In einer 6-Spieler-Partie, in der jeder Spieler eine Einflussweite von 1 besitzt, wirkt Alex eine *Feuermasse*, die lautet: „Die Feuermasse fügt jeder Kreatur 2 Schadenspunkte zu.“ Die *Feuermasse* fügt jeder Kreatur, die von Alex, dem Spieler zu Alex' Linken und dem Spieler zu Alex' Rechten kontrolliert wird, 2 Schadenspunkte zu. Es wird keinen anderen Kreaturen Schaden

zugefügt.

801.11 Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit Informationen vom Spiel benötigt, erhält er bzw. sie nur Informationen von innerhalb der Einflussweite seines bzw. ihres Beherrschers. Er bzw. sie sieht keine Objekte oder Ereignisse außerhalb der Einflussweite seines bzw. ihres Beherrschers.

Beispiel: In einer 6-Spieler-Partie, in der jeder Spieler eine Einflussweite von 1 hat, kontrolliert Alex den *Waffenrock*, der lautet: „Jede Kreatur erhält für jede andere Kreatur, die mit ihr einen Kreaturentyp gemeinsam hat, +1/+1.“ Der *Waffenrock* wird Alex' Kreaturen nur auf Basis der Kreaturen verstärken, die von Alex, dem Spieler zu Alex' Linken und dem Spieler zu Alex' Rechten kontrolliert werden.

Beispiel: In derselben Partie sitzt Rob rechts von Alex. Der *Waffenrock* wird Robs Kreaturen auf Basis der Kreaturen verstärken, die von Spielern kontrolliert werden, die innerhalb der Einflussweite von Alex sitzen, inklusive dem Spieler links von Alex, der außerhalb von Robs Einflussweite sitzt.

801.12 Die „Weltenregel“ (siehe [Regel 704.5k](#)) wird auf eine bleibende Karte nur angewendet, wenn sich andere bleibende Weltkarten innerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers befinden.

801.13 Ersatz- und Verhinderungseffekte warten darauf, dass ein bestimmtes Ereignis eintritt, und ersetzen dieses Ereignis dann teilweise oder vollständig. Die Option Begrenzte Einflussweite kann dazu führen, dass das modifizierte Ereignis Anweisungen enthält, die nicht ausgeführt werden können. In diesem Fall ignoriert der Spieler einfach die unmöglichen Anweisungen. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“ und [Regel 615](#), „Verhinderungseffekte“.

801.13a Wenn ein Ersatzeffekt versucht, einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit dazu zu bringen, ein Objekt oder einen Spieler außerhalb der Einflussweite seines bzw. ihres Beherrschers zu beeinflussen, macht dieser Teil des Ereignisses nichts.

Beispiel: Alex wirkt *Lavaaxt* („Die Lavaaxt fügt einem Spieler oder einem Planeswalker deiner Wahl 5 Schadenspunkte zu.“) und zielt damit auf Rob. Als Antwort wirkt Rob *Manöver des Kapitäns* („Die nächsten X Schadenspunkte, die in diesem Zug einer Kreatur, einem Planeswalker oder einem Spieler deiner Wahl zugefügt würden, werden stattdessen einer anderen Kreatur, einem anderen Planeswalker oder einem anderen Spieler deiner Wahl zugefügt.“) mit X=3 und zielt damit auf Carissa. Carissa ist nicht in Alex' Einflussweite. Wenn die *Lavaaxt* verrechnet wird, fügt sie Rob 2 und Carissa keine Schadenspunkte zu.

801.13b Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Effekt erschafft, der Schaden verhindert, der von einer Quelle zugefügt werden würde, kann er nur Quellen innerhalb der Einflussweite des Beherrschers des Zauberspruchs oder der Fähigkeit beeinflussen. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Effekt erschafft, der Schaden verhindert, der einer bleibenden Karte oder einem Spieler zugefügt werden würde, kann er nur bleibende Karten und Spieler innerhalb der Einflussweite ihres Beherrschers des Zauberspruchs oder der Fähigkeit beeinflussen. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit einen Effekt generiert, der Schaden verhindert, aber weder die Quelle noch der mögliche Empfänger angegeben wird, verhindert er Schaden nur, wenn sowohl die Quelle als auch der Empfänger des Schadens innerhalb der Einflussweite des Beherrschers des Zauberspruchs oder der Fähigkeit sind.

Beispiel: Rob ist in Alex' Einflussweite, aber Carissa nicht. Alex kontrolliert eine Verzauberung, die lautet: „Verhindere allen Schaden, der von Kreaturen zugefügt werden würde.“ Carissa greift Rob mit einer Kreatur an. Die Kreatur fügt Rob Schaden zu.

Beispiel: Rob ist in Alex' Einflussweite, aber Carissa nicht. Carissa wirkt *Blitzstrahl* („Blitzstrahl fügt einem Ziel deiner Wahl 4 Schadenspunkte zu.“) und zielt damit auf Rob. Als Antwort wirkt Alex *Flickende Finger* („Verhindere die nächsten 4 Schadenspunkte, die einem Ziel deiner Wahl in diesem Zug zugefügt werden würden.“) und zielt damit auf Rob. Der Schaden auf Rob wird verhindert.

Beispiel: Rob ist in Alex' Einflussweite, aber Carissa nicht. Carissa greift Rob mit einer Kreatur an und Rob blockt mit einer Kreatur. Alex wirkt *Nebel* („Verhindere allen Kampfschaden, der in diesem Zug zugefügt werden würde.“). Carissas und Robs Kreaturen fügen einander Kampfschaden zu.

801.14 Wenn ein Effekt angibt, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, verlieren stattdessen alle Gegner dieses Spielers innerhalb seiner Einflussweite das Spiel.

801.15 Wenn der Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit angibt, dass das Spiel unentschieden endet, dann endet das Spiel für den Beherrscher dieses Zauberspruchs bzw. dieser Fähigkeit und alle Spieler in seiner Einflussweite unentschieden. Diese Spieler verlassen das Spiel. Alle anderen Spieler setzen das Spiel fort.

801.16 Wenn das Spiel irgendwie in eine „Schleife“ von unabdingbaren Aktionen eintritt, in der es, ohne einen Weg dies zu stoppen, eine Reihe von Ereignissen wiederholt, endet es unentschieden sowohl für jeden Spieler, der ein Objekt kontrolliert, das an dieser Schleife beteiligt ist, als auch für jeden Spieler, der in der Einflussweite von einem dieser Spieler sitzt. Sie verlassen das Spiel. Alle verbliebenen Spieler setzen das Spiel fort.

801.17 Effekte, die die Partie neu starten (siehe [Regel 724](#)) sind eine Ausnahme von der Option Begrenzte Einflussweite. Alle an der Partie teilnehmenden Spieler nehmen an der neuen Partie teil.

801.18 In allen „Weltenjagd“-Mehrspielerpartien außer „Riesenumult“ sind die Weltkarten und Phänomenkarten nicht von der Option Begrenzte Einflussweite betroffen. Ihre Fähigkeiten und die Effekte dieser Fähigkeiten beeinflussen alle zutreffenden Objekte und Spieler im Spiel. Siehe [Regel 901](#), „Weltenjagd“.

802. Option Mehrere Spieler angreifen

802.1 Einige Mehrspielerpartien erlauben es dem aktiven Spieler, mehrere andere Spieler anzugreifen. Wenn diese Option genutzt wird, kann ein Spieler auch wählen, nur einen bestimmten Gegner anzugreifen.

802.2 Sowie die Kampfphase beginnt, wählt der Spieler keinen Gegner, der zum verteidigenden Spieler wird. Stattdessen werden alle Gegner des aktiven Spielers während der Kampfphase verteidigende Spieler.

802.2a Alle Regeln, Objekt oder Effekte, die sich auf einen „verteidigenden Spieler“ beziehen, beziehen sich auf einen bestimmten verteidigenden Spieler, nicht auf alle der verteidigenden Spieler. Falls sich eine Fähigkeit einer angreifenden Kreatur auf einen verteidigenden Spieler bezieht, oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sich sowohl auf eine angreifende Kreatur als auch auf einen verteidigenden Spieler bezieht, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angreift, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angreift, oder der Beschützer der Schlacht, die dieser Spieler angreift. Falls die Kreatur nicht mehr angreift, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, oder der Beschützer der Schlacht, die diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf mehrere angreifende Kreaturen zutrifft, wird der entsprechende Spieler für jede dieser angreifenden Kreaturen einzeln ermittelt. Wenn es mehrere verteidigende Spieler gibt, die gewählt werden könnten, wählt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit einen.

Beispiel: Rob greift Alex mit *Runenklauenbär* und Carissa mit einer Kreatur mit Gebirgstarnung an. Ob die Kreatur mit Gebirgstarnung geblockt werden kann, hängt nur davon ab, ob Carissa ein Gebirge kontrolliert.

802.3 Sowie der angreifende Spieler jede angreifende Kreatur deklariert, bestimmt er einen verteidigenden Spieler, einen Planeswalker, der von einem verteidigenden Spieler kontrolliert wird, oder eine Schlacht, die von einem verteidigenden Spieler geschützt wird, den bzw. die sie angreift. Siehe Regel 508, „Angreifer-deklarieren-Segment“.

802.3a Einschränkungen und Forderungen, die nicht auf das Angreifen eines bestimmten Spielers angewendet werden, werden auf Basis der gesamten Gruppe von angreifenden Kreaturen gewertet. Einschränkungen und Forderungen, die auf das Angreifen eines bestimmten Spielers angewendet werden, werden nur auf Kreaturen angewendet, die diesen Spieler angreifen. Die gesamte Gruppe von angreifenden Kreaturen muss immer noch legal sein. Siehe Regel 508.1.

802.3b Kreaturen in einem Bündnis können nicht unterschiedliche Spieler angreifen. Siehe Regel 702.22, „Bündnisfähigkeit“.

802.4 Falls mehr als ein Spieler angegriffen wird, einen Planeswalker kontrolliert, der angegriffen wird, oder eine Schlacht schützt, die angegriffen wird, deklariert jeder verteidigende Spieler Blocker in ASIAS-Reihenfolge, sowie das Blocker-deklarieren-Segment beginnt. (Siehe Regel 101.4 und Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.) Der erste verteidigende Spieler deklariert all seine Blocks, dann deklariert der zweite verteidigende Spieler all seine Blocks und so weiter.

802.4a Ein verteidigender Spieler kann nur mit Kreaturen blocken, die er kontrolliert. Diese Kreaturen können nur Kreaturen blocken, die diesen Spieler, einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die dieser Spieler schützt, angreifen.

802.4b Wenn bestimmt wird, ob die Blocks eines verteidigenden Spielers legal sind, ignoriere alle Kreaturen, die einen anderen Spieler angreifen und alle blockenden Kreaturen, die von anderen Spielern kontrolliert werden.

802.5 Nachdem Blocker deklariert wurden, erklärt jeder Spieler in ASIAS-Reihenfolge für jede blockende Kreatur, die er kontrolliert, ihre Schadenszuweisungsreihenfolge unter den angreifenden Kreaturen, falls Kreaturen mehrere Kreaturen blocken. Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.

802.6 Kampfschaden wird in ASIAS-Reihenfolge zugewiesen. Mit dieser Ausnahme fährt das Kampfschadensegment wie in einer Zweispielerpartie fort. Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.

803. Optionen Links angreifen und Rechts angreifen

803.1 Einige Mehrspielerpartien nutzen die optionalen Regeln für *Links angreifen* oder *Rechts angreifen*.

803.1a Wenn die Option Links angreifen benutzt wird, kann ein Spieler nur einen Gegner angreifen, der direkt links von ihm sitzt, einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die dieser Spieler schützt. Wenn der nächste Gegner zur Linken eines Spielers mehr als einen Platz entfernt ist, kann der Spieler nicht angreifen.

803.1b Wenn die Option Rechts angreifen benutzt wird, kann ein Spieler nur einen Gegner angreifen, der direkt rechts von ihm sitzt, einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die dieser Spieler schützt. Wenn der nächste Gegner zur Rechten eines Spielers mehr als einen Platz entfernt ist, kann der Spieler nicht angreifen.

804. Option Kreaturen stellen

804.1 Die Variante Kaiser benutzt immer die Option *Kreaturen stellen* und sie kann in anderen Varianten benutzt werden, die Spielern erlauben, im Team zu spielen. Mehrspielerformate, in der Spieler individuell spielen, nutzen diese Option üblicherweise nicht.

804.2 Jede Kreatur hat die Fähigkeit: „☞: Ein Teammitglied deiner Wahl erhält die Kontrolle über diese Kreatur. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“

805. Option Gemeinsame Team-Züge

805.1 Einige Mehrspielerpartien zwischen Teams nutzen die Option *Gemeinsame Team-Züge*. Sie wird immer in der Variante Zweiköpfiger Riese (siehe Regel 810) und in der Freizeitspiel-Variante Erzfeind (siehe Regel 904) benutzt. Sie kann nur benutzt werden, wenn die Mitglieder jedes Teams unmittelbar nebeneinander sitzen.

805.2 In jedem Team ist der aus Sicht dieses Teams rechts sitzende Spieler der Primärspieler. Falls die Spieler eines Teams sich bei einer zu treffenden Entscheidung nicht einigen können, so wie bei der Frage, welche Kreaturen angreifen sollen oder in welcher Reihenfolge ausgelöste Fähigkeiten auf den Stapel gelegt werden, trifft der Primärspieler diese Entscheidung.

805.3 Die in Regel 103.1 beschriebenen Methoden werden angewendet, um zu ermitteln, welches Team den ersten Zug macht. Das auf diese Weise ermittelte Team ist das Startteam.

805.3a Der Prozess, nach dem Mulligans genommen werden, wird entsprechend angepasst. Zuerst sagt jeder Spieler des Startteams in beliebiger Reihenfolge an, ob er einen Mulligan nehmen will. Dann tun die Spieler jedes anderen Teams in Zugreihenfolge dasselbe. Die Teammitglieder können sich untereinander absprechen, während sie diese Entscheidungen treffen. Dann werden alle Mulligans gleichzeitig genommen. Die Teammitglieder können sich untereinander absprechen, während sie entscheiden, welche Karten, falls überhaupt, sie unter ihre Bibliothek legen. Ein Spieler kann einen Mulligan auch nehmen, nachdem sein Mitspieler sich entschieden hat, seine Starthand zu behalten. Siehe Regel 103.5.

805.3b Der Prozess, nach dem Karten gehandhabt werden, die einem Spieler erlauben, das Spiel mit ihnen im Spiel zu beginnen, wird entsprechend angepasst. Zuerst kann in beliebiger Reihenfolge jeder Spieler des Startteams manche oder alle solche Karten von seiner Starthand ins Spiel bringen. Die Teammitglieder können sich untereinander absprechen, während sie diese Entscheidungen treffen. Dann tut jeder Spieler jedes anderen Teams in Zugreihenfolge dasselbe.

805.4 Anstatt jedes Spielers macht jedes Team einen Zug.

805.4a Das Team, dessen Zug es ist, ist das aktive Team. Das andere Team ist das inaktive Team.

805.4b Jeder Spieler in einem Team zieht während des Ziehsegments dieses Teams eine Karte.

805.4c Jeder Spieler in einem Team kann während jedes Zuges dieses Teams ein Land spielen.

805.4d Eine Fähigkeit, die zu Beginn eines Segments oder einer Phase ausgelöst wird, kann mehrmals ausgelöst werden, falls sie zu Beginn des Segments oder der Phase „jedes Spielers“ oder „jedes Gegners“ ausgelöst wird. Diese Fähigkeiten werden einmal für jeden entsprechenden Spieler ausgelöst, sofern die Auslösebedingung, der Effekt oder die einschreitende „falls“-Klausel der Fähigkeit sich auf „diesen Spieler“, „diesen Gegner“ o. Ä. bezieht.

805.5 Teams erhalten Priorität, nicht einzelne Spieler.

805.5a Ein Spieler kann einen Zauberspruch wirken, eine Fähigkeit aktivieren oder eine Sonderaktion ausführen, wenn sein Team Priorität hat.

805.5b Wenn ein Team Priorität hat und keiner der Spieler dieses Teams etwas zu tun wünscht, passt das Team. Wenn alle Teams nacheinander passen (das heißt, wenn alle Teams passen, ohne dass irgendein Spieler zwischen dem Passen irgendeine Aktion durchführt), wird das oberste Objekt des Stapels verrechnet. Danach erhält das aktive Team Priorität. Wenn der Stapel leer ist, wenn alle Teams nacheinander passen, endet die Phase oder das Segment und die bzw. das nächste beginnt.

805.6 Die Aktiver-Spieler-Inaktiver-Spieler-Reihenfolge-Regel (siehe Regel 101.4) wird modifiziert, wenn die Option *Gemeinsame Team-Züge* verwendet wird. Wenn mehrere Teams zur selben Zeit Entscheidungen treffen und/oder Aktionen durchführen würden, trifft zuerst das aktive Team alle benötigten Entscheidungen, dann trifft jedes inaktive Team in Zugreihenfolge alle Entscheidungen, die benötigt werden. Falls mehrere Spieler zur selben Zeit Entscheidungen treffen und/oder Aktionen durchführen würden, trifft zuerst jeder Spieler des aktiven Teams in beliebiger Reihenfolge alle benötigten Entscheidungen, dann tun die Spieler jedes inaktiven Teams in Zugreihenfolge dasselbe. Sobald alle Entscheidungen getroffen wurden, finden die Aktionen gleichzeitig statt.

805.6a Wenn in einer Partie, in der die Option *Gemeinsame Team-Züge* verwendet wird, mehr als ein Spieler angewiesen wird, Karten zu ziehen, vollführen erst die Spieler im aktiven Team in beliebiger Reihenfolge all ihr Ziehen, dann macht jeder Spieler in jedem inaktiven Team in Zugreihenfolge dasselbe.

805.7 Wenn mehrere ausgelöste Fähigkeiten seit dem letzten Mal, an dem ein Team Priorität erhalten hat, ausgelöst wurden, legen die Mitglieder des aktiven Teams alle ausgelösten Fähigkeiten, die jedweder von beiden kontrolliert, in beliebiger Reihenfolge auf den Stapel. Danach machen die Spieler in jedem inaktiven Team in Zugreihenfolge dasselbe.

805.8 Wenn ein Effekt einem Spieler einen Extrazug gibt oder eine Phase oder ein Segment zum Zug dieses Spielers hinzufügt, nimmt das Team dieses Spielers den Extrazug, die Extraphase bzw. das Extrasegment. Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringt, ein Segment, eine Phase oder einen Zug zu übergehen, macht das Team dieses Spielers dies. Wenn ein einzelner Effekt beide

Spieler in demselben Team dazu bringt, ein Segment, eine Phase oder einen Zug hinzuzufügen oder zu übergehen, übergeht oder fügt das Team nur dieses Segment, diese Phase oder diesen Zug hinzu. Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringt, einen anderen Spieler zu kontrollieren, kontrolliert der erste Spieler das Team des beeinflussten Spielers.

805.9 Jede Fähigkeit, die sich auf den „aktiven Spieler“ bezieht, bezieht sich auf einen bestimmten aktiven Spieler, nicht auf alle aktive Spieler. Der Beherrscher der Fähigkeit bestimmt, auf welchen sie sich bezieht, sobald ihr Effekt angewendet wird.

805.10 Die Kampfregeln der Option Gemeinsame Team-Züge unterscheiden sich von denen anderer Mehrspielervarianten.

805.10a Die Kreaturen jedes Teams greifen das andere Team als Gruppe an. Während der Kampfphase ist das aktive Team das angreifende Team, und jeder Spieler des aktiven Teams ist ein angreifender Spieler. Entsprechend ist das inaktive Team das verteidigende Team, und jeder Spieler des inaktiven Teams ist ein verteidigender Spieler.

805.10b Sowie das Angreifer-deklarierten-Segment beginnt, deklariert das aktive Team seine Angreifer. Das angreifende Team sagt für jede angreifende Kreatur an, welchen verteidigenden Spieler, welchen Planeswalker oder welche Schlacht diese Kreatur angreift. Das aktive Team hat einen kombinierten Angriff, und der Satz an angreifenden Kreaturen muss als Ganzes legal sein. Siehe Regel 508.1.

805.10c Alle Regeln, Objekt oder Effekte, die sich auf einen „angreifenden Spieler“ beziehen, beziehen sich auf einen bestimmten angreifenden Spieler, nicht auf alle angreifenden Spieler. Falls sich eine Fähigkeit einer blockenden Kreatur auf einen angreifenden Spieler bezieht, oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sich sowohl auf eine blockende Kreatur als auch auf einen angreifenden Spieler bezieht, dann ist der angreifende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, der die angreifende Kreatur kontrolliert, die von dieser blockenden Kreatur geblockt wird, falls nichts anderes angegeben ist. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf mehrere blockende Kreaturen zutrifft, wird der entsprechende angreifende Spieler für jede dieser blockenden Kreaturen einzeln ermittelt. Wenn es mehrere angreifende Spieler gibt, die gewählt werden könnten, wählt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit einen.

805.10d Sowie das Blocker-deklarierten-Segment beginnt, deklariert das inaktive Team seine Blocker. Kreaturen, die vom verteidigenden Team kontrolliert werden, können jede Kreatur blocken, die einen Spieler dieses Teams, einen Planeswalker, den einer dieser Spieler kontrolliert, oder eine Schlacht, die einer dieser Spieler beschützt, angreift. Das verteidigende Team hat einen kombinierten Block, und dieser Satz an blockenden Kreaturen muss als Ganzes legal sein. Siehe Regel 509.1.

805.10e Alle Regeln, Objekt oder Effekte, die sich auf einen „verteidigenden Spieler“ beziehen, beziehen sich auf einen bestimmten verteidigenden Spieler, nicht auf alle der verteidigenden Spieler. Falls sich eine Fähigkeit einer angreifenden Kreatur auf einen verteidigenden Spieler bezieht, oder ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sich sowohl auf eine angreifende Kreatur als auch auf einen verteidigenden Spieler bezieht, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angreift, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angreift, oder der Beschützer der Schlacht, die diese Kreatur angreift. Falls die Kreatur nicht mehr angreift, dann ist der verteidigende Spieler, auf den sie bzw. er sich bezieht, der Spieler, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, der Beherrscher des Planeswalkers, den diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde, oder der Beschützer der Schlacht, die diese Kreatur angegriffen hat, bevor sie aus dem Kampf entfernt wurde. Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit auf mehrere angreifende Kreaturen zutrifft, wird der entsprechende Spieler für jede dieser angreifenden Kreaturen einzeln ermittelt. Wenn es mehrere verteidigende Spieler gibt, die gewählt werden könnten, wählt der Beherrscher des Zauberspruchs oder der Fähigkeit einen.

805.10f Nachdem Blocker deklariert wurden, erklärt das aktive Team für jede angreifende Kreatur, die von mehreren Kreaturen geblockt wurde, die Schadenszuweisungsreihenfolge unter den blockenden Kreaturen. Dann erklärt das verteidigende Team für jede Kreatur, die mehrere Kreaturen blockt, die Schadenszuweisungsreihenfolge unter den angreifenden Kreaturen.

805.10g Sowie das Kampfschadensegment beginnt, sagt das aktive Team an, wie jede angreifende Kreatur ihren Kampfschaden zuweist. Dann sagt das verteidigende Team an, wie jede blockende Kreatur ihren Kampfschaden zuweist. Siehe Regel 510.1.

806. Variante Jeder gegen jeden (Free-for-All)

806.1 In Jeder-gegen-jeden-Mehrspielerpartien tritt eine Gruppe von Spielern als Individuen gegeneinander an.

806.2 Alle Mehrspieleroptionen, die benutzt werden, werden festgelegt, bevor das Spiel beginnt. Die Variante Jeder gegen jeden nutzt die folgenden Standardoptionen.

806.2a Die Option Begrenzte Einflussweite wird üblicherweise nicht in Jeder-gegen-jeden-Partien genutzt. Wenn sie es wird, hat jeder Spieler dieselbe Einflussweite, die festgelegt wird, bevor das Spiel beginnt. Siehe Regel 801, „Begrenzte Einflussweite“.

806.2b Genau eine der Optionen Links angreifen, Rechts angreifen oder Mehrere Spieler angreifen muss genutzt werden. Siehe Regel 803, „Optionen Links angreifen und Rechts angreifen“ und Regel 802, „Option Mehrere Spieler angreifen“.

806.2c Die Option Kreaturen stellen wird in der Variante Jeder gegen jeden nicht genutzt.

806.3 Die Spieler werden zufällig um den Tisch platziert.

807. Variante Riesentumult (Grand Melee)

807.1 Die Variante Riesentumult ist eine Modifikation der Variante Jeder gegen jeden, in welcher eine Gruppe von Spielern als Individuen gegeneinander antritt. Riesentumult wird normalerweise nur in Partien mit zehn oder mehr Spielern benutzt.

807.2 Alle Mehrspieleroptionen, die benutzt werden, werden bestimmt, bevor das Spiel beginnt. Die Variante Riesentumult nutzt die folgenden Standardoptionen.

807.2a Jeder Spieler hat eine Einflussweite von 1 (siehe Regel 801).

807.2b Die Option Links angreifen wird benutzt (siehe Regel 803).

807.2c Die Optionen mehrere Spieler angreifen und Kreaturen stellen werden der Variante Riesentumult nicht benutzt.

807.3 Die Spieler werden zufällig platziert.

807.4 Die Variante Riesentumult erlaubt mehreren Spielern zur selben Zeit Züge zu machen. Das Weitergeben von *Zugmarken* zeigt an, welche Spieler gerade Züge machen. Jede Zugmarke repräsentiert den Zug eines aktiven Spielers.

807.4a Es gibt eine Zugmarke für alle vollen vier Spieler in der Partie.

Beispiel: Eine Partie Riesentumult mit sechzehn Spielern hat vier Zugmarken. Eine Partie mit fünfzehn Spielern hat drei Zugmarken.

807.4b Der Startspieler im Spiel erhält die erste Zugmarke. Der Spieler 4 Plätze zu seiner Linken (der fünfte Spieler) nimmt die zweite Zugmarke und so weiter, bis alle Zugmarken verteilt wurden. Jeder Zugmarke wird auf diese Weise eine Nummer zugeordnet. Dann beginnen alle Spieler mit Zugmarken gleichzeitig ihre Züge.

807.4c Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, gibt dieser Spieler seine Zugmarke nach links weiter. Wenn ein Spieler mit einer Zugmarke in seinem Zug das Spiel verlässt, nimmt der Spieler zu seiner Linken die Zugmarke, nachdem dieser Zug beendet wurde. Wenn ein Spieler mit einer Zugmarke das Spiel verlässt, bevor sein Zug beginnt, nimmt der Spieler zu seiner Linken die Zugmarke sofort.

807.4d Ein Spieler, der eine Zugmarke erhält, kann seinen Zug nicht beginnen, solange einer der Spieler auf den drei Plätzen zu seiner Linken eine Zugmarke hat. In diesem Fall wartet er, bis der Spieler vier Plätze zu seiner Linken die andere Zugmarke nimmt.

807.4e Wenn ein Spieler das Spiel verlässt und jener Spieler, der das Spiel verlässt, die Anzahl an Zugmarken im Spiel reduzieren würde, wird die Zugmarke direkt zur Rechten des ausgeschiedenen Spielers zum Entfernen vorgemerkt. Wenn mehr als ein Spieler das Spiel gleichzeitig verlässt, jener Spieler, der das Spiel verlassen, die Anzahl an Zugmarken im Spiel reduzieren würden, und es mehrere Zugmarken gibt, die entfernt werden könnten, wird die Marke mit der kleinsten Zahl zum Entfernen vorgemerkt. Eine Zugmarke kann mehrfach zum Entfernen vorgemerkt werden.

807.4f Um zu ermitteln, ob ein oder mehrere Spieler, die das Spiel verlassen, die Anzahl an Zugmarken im Spiel reduzieren würden (siehe Regel 807.4e), bleiben Zugmarken, die bereits zum Entfernen vorgemerkt wurden, unberücksichtigt.

807.4g Wenn ein Spieler, der am Zug ist, eine Zugmarke hat, die zum Entfernen vorgemerkt wurde, wird diese Zugmarke entfernt anstatt weitergegeben, nachdem dieser Zug endet. Wenn ein Spieler, der nicht am Zug ist, eine Zugmarke hat, die zum Entfernen vorgemerkt wurde, wird diese Zugmarke sofort entfernt. Falls die entfernte Zugmarke mehrfach zum Entfernen vorgemerkt wurde, wird die Zugmarke zu ihrer Rechten entsprechend oft minus einmal zum Entfernen vorgemerkt.

807.4h Wenn ein oder mehrere, unmittelbar nebeneinander sitzende Spieler das Spiel gleichzeitig verlassen, betreten die Spieler zu beiden Seiten dieser Plätze erst zu Beginn des nächsten Zuges den Einflussbereich des jeweils anderen.

807.4i Wenn ein Effekt einen Spieler mit einer Zugmarke dazu bringt, einen Extrazug nach dem aktuellen zu nehmen, behält jener Spieler die Zugmarke und beginnt seinen nächsten Zug, nachdem der aktuelle geendet hat, es sei denn eine andere Zugmarke ist zu diesem Zeitpunkt auf irgendeiner Seite zu nah. Wenn eine Zugmarke innerhalb von drei Plätzen zur Linken des Spielers ist, wartet der Extrazug darauf zu beginnen, bis der Spieler vier Plätze zu seiner Linken die andere Zugmarke nimmt. Wenn eine Zugmarke innerhalb von drei Plätzen zur Rechten des Spielers ist, passt der Spieler die Zugmarke zu seiner Linken, wenn der Zug endet, anstatt sie zu behalten, und der Spieler nimmt den Extrazug unmittelbar vor seinem nächsten Zug.

807.4j Wenn ein Effekt einen Spieler dazu bringen würde, einen Extrazug nach dem aktuellen zu nehmen, aber jener Spieler keine Zugmarke am Anfang jenes Zuges hätte, nimmt der Spieler den Extrazug stattdessen direkt vor seinem nächsten Zug.

Beispiel: Während seines Zuges wirkt Alex *Time Walk*, das ihn dazu bringt, einen Extrazug nach diesem zu nehmen. Während desselben Zuges verlässt der Spieler zu Alex' Linken das Spiel, was die Anzahl an Zugmarken dazu bringt, reduziert zu werden. Nachdem Alex' aktueller Zug endet, wird seine Zugmarke entfernt. Er nimmt nicht den Extrazug von *Time Walk*, bis kurz vor seinem normalen Zug, das nächste Mal, wenn er eine Zugmarke erhält.

807.5 Anstelle einen einzelnen Stapel zu haben, enthalten Riesentumult-Partien mehrere Stapel. Jede Zugmarke repräsentiert ihren eigenen Stapel.

807.5a Ein Spieler erhält nur Priorität für einen Stapel einer bestimmten Zugmarke, wenn die Zugmarke innerhalb seiner

Einflussweite ist oder ein Objekt auf diesem Stapel von einem Spieler innerhalb seiner Einflussweite kontrolliert wird.

807.5b Wenn ein Spieler Priorität für mehrer Stapel besitzt und einen Zauberspruch wirkt, eine Fähigkeit aktiviert oder eine ausgelöste Fähigkeit, die er kontrolliert, ausgelöst wird, muss der Spieler festlegen, auf welchen dieser Stapel der Zauberspruch oder die Fähigkeit gelegt wird. Wenn ein Objekt auf einem dieser Stapel eine ausgelöste Fähigkeit dazu gebracht hat, ausgelöst zu werden, muss der Spieler sie auf diesen Stapel legen. Wenn eine verrechnender Zauberspruch oder eine Verrechnende Fähigkeit auf einem dieser Spieler einen Spieler dazu bringt, einen Zauberspruch zu wirken oder eine Kopie eines Zauberspruchs zu erschaffen, muss der neue Zauberspruch auf denselben Stapel gelegt werden. Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit auf ein Objekt auf einem dieser Stapel zielt, muss er bzw. sie auf denselben Stapel wie sein bzw. ihr Ziel gelegt werden; er bzw. sie kann nicht auf Ziele auf mehreren Stapeln zielen.

808. Variante Team gegen Team (Team vs. Team)

808.1 Team-gegen-Team-Partien werden mit zwei oder mehr Teams gespielt. Jedes Team kann eine beliebige Anzahl an Spielern haben.

808.2 Jedes Team sitzt beieinander auf einer Seite des Tisches. Jedes Team bestimmt die Reihenfolge, in der seine Spieler sitzen.

808.3 Alle Mehrspieleroptionen, die benutzt werden, werden festgelegt, bevor das Spiel beginnt. Die Variante Team gegen Team nutzt die folgenden Standardoptionen.

808.3a Die Option Mehrere Spieler angreifen wird genutzt (siehe Regel 802).

808.3b Die Option Kreaturen stellen und die Option Begrenzte Einflussweite werden üblicherweise nicht in der Team-gegen-Team-Variante genutzt.

808.4 Um zu ermitteln, welcher Spieler anfängt, wird zufällig ein Team bestimmt. Falls dieses Team eine ungerade Anzahl an Spielern hat, beginnt der Spieler in der Mitte das Spiel. Falls das Team eine gerade Anzahl an Spielern hat, beginnt der Spieler links von der Mitte das Spiel. Die Zugreihenfolge ist linksherum.

808.5 In der Variante Team gegen Team werden die Ressourcen eines Teams (Karten in der Hand, Mana und so weiter) nicht gemeinsam genutzt. Teammitglieder können sich jederzeit gegenseitig ihre Hände zeigen und Strategien diskutieren. Teammitglieder können nicht die Karten oder bleibenden Karten von einander manipulieren.

809. Variante Kaiser (Emperor)

809.1 Die Variante Kaiser umfasst zwei oder mehr Teams aus je drei Spielern.

809.2 Jedes Team sitzt zusammen auf einer Seite des Tisches. Jedes Team bestimmt die Reihenfolge, in der es sitzt. Jedes Team hat einen *Kaiser*, der in der Mitte des Teams sitzt. Die übrigen Spieler des Teams sind *Generäle*, deren Aufgabe es ist, den Kaiser zu beschützen.

809.3 Die Variante Kaiser nutzt die folgenden Standardoptionen.

809.3a Die Einflussweite ist für Kaiser auf 2 und für Generäle auf 1 begrenzt. Siehe Regel 801, „Option Begrenzte Einflussweite“.

809.3b Kaiser-Partien nutzen die Option Kreaturen stellen (siehe Regel 804).

809.3c Ein Spieler kann nur einen Gegner angreifen, der direkt neben ihm sitzt, einen Planeswalker, der von einem Spieler kontrolliert wird, der direkt neben ihm sitzt, oder eine Schlacht, die von einem Spieler geschützt wird, der direkt neben ihm sitzt.

Beispiel: Zu Beginn einer Kaiser-Partie kann kein Kaiser irgendeinen Gegner angreifen, obwohl beide der gegnerischen Generäle in seiner Einflussweite sind.

809.4 Bestimmt zufällig, welcher Kaiser anfängt. Die Zugreihenfolge ist linksherum.

809.5 Die Variante Kaiser umfasst die folgenden Festlegungen für das Gewinnen und Verlieren des Spiels. Alle anderen Regeln für das Beenden der Partie gelten ebenfalls (siehe Regel 104).

809.5a Ein Team gewinnt das Spiel, wenn sein Kaiser gewinnt.

809.5b Ein Team verliert das Spiel, wenn sein Kaiser verliert.

809.5c Das Spiel ist für ein Team unentschieden, wenn es für seinen Kaiser unentschieden ist.

809.6 Die Variante Kaiser kann auch mit einer beliebigen Anzahl an gleichgroßen Teams gespielt werden. Wenn die Teams mehr als drei Spieler haben, sollten die Einflussweiten jedes Spielers angepasst werden.

809.6a Als Einflussweite jedes Generals sollte die kleinste Zahl gewählt werden, die gewährleistet, dass ein General eines gegnerischen Teams von Beginn einer Partie an in diesem Einflussbereich ist. Als Einflussweite jedes Kaisers sollte die kleinste Zahl gewählt werden, die gewährleistet, dass zwei Generäle von gegnerischen Teams von Beginn einer Partie an in diesem

Einflussbereich ist. Die Spieler sollten so sitzen, dass zu Beginn einer Partie kein Kaiser in der Einflussweite eines anderen Kaisers ist.

Beispiel: In einer Kaiser-Partie mit zwei Teams zu je vier Spielern sollte die Sitzordnung (im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn um den Tisch herum) wie folgt sein: Team A General 1, Team A Kaiser, Team A General 2, Team A General 3, Team B General 1, Team B Kaiser, Team B General 2, Team B General 3. Jeder Kaiser hat eine Einflussweite von 3. Jeder General 2 hat eine Einflussweite von 2. Jeder General 1 und General 3 hat eine Einflussweite von 1.

809.7 In der Variante Kaiser werden die Ressourcen des Teams (Karten in der Hand, Mana und so weiter) nicht gemeinsam genutzt. Teammitglieder können sich jederzeit gegenseitig ihre Hände zeigen und Strategien diskutieren. Teammitglieder können nicht die Karten oder bleibenden Karten von einander manipulieren.

810. Variante Zweiköpfiger Riese (Two-Headed Giant)

810.1 Zweiköpfiger-Riese-Partien werden mit zwei Teams aus jeweils zwei Spielern gespielt.

810.2 Die Variante Zweiköpfiger Riese benutzt die Option Gemeinsame Team-Züge. Siehe [Regel 805](#).

810.3 Jedes Team sitzt zusammen auf einer Seite des Tisches. Jedes Team wählt die Reihenfolge, in der seine Spieler sitzen.

810.4 Jedes Team hat einen gemeinsamen Lebenspunktstand, der bei 30 Lebenspunkten startet.

810.5 Mit der Ausnahme des Lebenspunktstands und Giftmarken werden die Ressourcen eines Teams (Handkarten, Mana und so weiter) in der Variante Zweiköpfiger Riese nicht gemeinsam genutzt. Die Teammitglieder können sich jederzeit gegenseitig ihre Handkarten zeigen und Strategien diskutieren. Teammitglieder können nicht Karten oder bleibende Karten des anderen manipulieren.

810.6 Das Team, das anfängt, übergeht das Ziehsegment seines ersten Zuges.

810.7 Die Variante Zweiköpfiger Riese benutzt die Kampfregeln der Option Gemeinsame Team-Züge (siehe [Regel 805.10](#)). Das ist eine Änderung gegenüber früheren Regeln.

810.8 Die Variante Zweiköpfiger Riese nutzt die normalen Regeln für Gewinnen und Verlieren (siehe [Regel 104](#)) mit den folgenden Zusätzen und Festlegungen.

810.8a Spieler gewinnen oder verlieren das Spiel nur als Team, nicht als Individuen. Wenn einer der Spieler in einem Team das Spiel verlieren würde, verliert das Team das Spiel. Wenn einer der Spieler in einem Team das Spiel gewinnen würde, gewinnt das ganze Team das Spiel. Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel nicht gewinnen kann, dann kann das Team dieses Spielers das Spiel nicht gewinnen. Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel nicht verlieren kann, dann kann das Team dieses Spielers das Spiel nicht verlieren.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie kontrolliert ein Spieler *Transzendenz*, die zum Teil lautet: „Du verlierst das Spiel nicht dafür, dass du 0 oder weniger Lebenspunkte hast.“ Wenn der Lebenspunktstand des Teams dieses Spielers 0 oder weniger ist, verliert dieses Team nicht das Spiel.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie versucht ein Spieler, eine Karte zu ziehen, während in der Bibliothek dieses Spielers keine Karten sind. Dieser Spieler verliert das Spiel, sodass das gesamte Team dieses Spielers das Spiel verliert.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie kontrolliert ein Spieler *Platin-Engel*, der lautet: „Du kannst das Spiel nicht verlieren und deine Gegner können das Spiel nicht gewinnen.“ Weder dieser Spieler noch sein Teampartner kann das Spiel verlieren, solange der *Platin-Engel* im Spiel ist, und keiner der Spieler des gegnerischen Teams kann das Spiel gewinnen.

810.8b Wenn ein Spieler aufgibt, verlässt sein Team augenblicklich das Spiel. Dieses Team verliert das Spiel.

810.8c Wenn der Lebenspunktstand eines Teams 0 oder kleiner ist, verliert das Team das Spiel. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#).)

810.8d Wenn ein Team 15 oder mehr Giftmarken hat, verliert das Team das Spiel. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#).)

810.9 Schaden, der Verlust von Lebenspunkten und der Erhalt von Lebenspunkten betreffen jeden Spieler einzeln. Das Ergebnis wird auf den gemeinsamen Lebenspunktstand des Teams angewendet.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie wirkt ein Spieler *Flammende Öffnung*, die lautet: „Die Flammende Öffnung fügt allen Spielern 4 Schadenspunkte zu.“ Jedes Team erhält eine Gesamtzahl von 8 Schadenspunkten.

810.9a Wenn Kosten oder ein Effekt den Wert des Lebenspunktstandes eines Spielers wissen müssen, benutzen die Kosten bzw. der Effekt stattdessen den Lebenspunktstand des Teams.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie wird ein Spieler eines Teams, das 17 Lebenspunkte hat, Ziel eines *Leitsterns der Unsterblichkeit*, der u. a. lautet: „Verdoppele den Lebenspunktstand eines Spielers deiner Wahl.“ Dieser Spieler erhält

17 Lebenspunkte dazu, sodass das Team am Ende 34 Lebenspunkte hat.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie kontrolliert ein Spieler *Ausdauerprüfung*, eine Verzauberung, die lautet: „Falls du zu Beginn deines Versorgungssegments 50 Lebenspunkte oder mehr hast, gewinnst du das Spiel.“ Zu Beginn des Versorgungssegments dieses Spielers gewinnt sein Team das Spiel, wenn der Lebenspunktstand seines Teams 50 oder mehr beträgt.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie kontrolliert ein Spieler eines Teams, das 11 Lebenspunkte hat, ein *Lauerndes Unheil*, eine Verzauberung, die lautet: „Bezahle die Hälfte deiner Lebenspunkte, aufgerundet: Das Lauernde Unheil wird zu einer 4/4 Schreckencreatur mit Flugfähigkeit.“ Um die Fähigkeit zu aktivieren, muss dieser Spieler 6 Lebenspunkte bezahlen. Das Team hat am Ende 5 Lebenspunkte.

810.9b Falls Kosten oder ein Effekt beiden Spielern eines Teams erlauben, gleichzeitig Lebenspunkte zu bezahlen, darf die Gesamtmenge an Lebenspunkten, die sie bezahlen, nicht größer sein als der Lebenspunktstand ihres Teams. (Spieler können immer 0 Lebenspunkte bezahlen.)

810.9c Wenn ein Effekt den Lebenspunktstand eines einzelnen Spielers auf eine bestimmte Zahl setzt, verliert dieser Spieler die notwendige Menge an Lebenspunkte oder erhält diese dazu, um am Ende den neuen Lebenspunktstand zu haben. Der Lebenspunktstand des Teams wird um die Menge an Lebenspunkten angeglichen, die dieser Spieler erhalten oder verloren hat.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie wird ein Spieler eines Teams, das 25 Lebenspunkte hat, Ziel einer Fähigkeit, die lautet: „Der Lebenspunktstand eines Spielers deiner Wahl wird 10.“ Der Lebenspunktstand dieses Spielers wird als 25 angesehen, also verliert dieser Spieler 15 Lebenspunkte. Das Team hat am Ende 10 Lebenspunkte.

810.9d Wenn ein Effekt den Lebenspunktstand jedes Spielers in einem Team auf eine Zahl setzen würde, bestimmt das Team eines seiner Mitglieder. In diesem Team wird nur dieser Spieler betroffen.

Beispiel: In einer Zweiköpfiger-Riese-Partie hat ein Team 7 Lebenspunkte und das andere 13. Ein Spieler wirkt *Mit gleicher Münze heimzahlen*, welches lautet: „Der Lebenspunktstand jedes Spielers wird zu dem niedrigsten Lebenspunktstand unter allen Spielern.“ Jedes Team bestimmt eines seiner Mitglieder, das betroffen wird. Als Resultat verliert der so bestimmte Spieler des Teams, das 13 Lebenspunkte hat, 6 Lebenspunkte, sodass dieses Team am Ende 7 Lebenspunkte hat.

810.9e Ein Spieler kann nicht den Lebenspunktstand mit seinem Teampartner tauschen. Falls ein Effekt dazu führen würde, dass dies passiert, findet der Tausch nicht statt.

810.9f Wenn ein Effekt einen Spieler anweist, die Lebenspunktstände von einer beliebigen Anzahl an Spielern neu zu verteilen, kann dieser Spieler nicht mehr als ein Mitglied jedes Teams auf diese Weise beeinflussen.

810.9g Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler keine Lebenspunkte dazu erhalten kann, kann kein Spieler des Teams dieses Spielers Lebenspunkte dazu erhalten.

810.9h Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler keine Lebenspunkte verlieren kann, kann kein Spieler des Teams dieses Spielers Lebenspunkte verlieren oder eine andere Menge als 0 Lebenspunkte bezahlen.

810.10 Effekte, die dazu führen, dass Spieler Giftmarken erhalten, betreffen jeden Spieler einzeln. Die Giftmarken eines Teams werden gemeinsam benutzt.

810.10a Wenn ein Effekt wissen muss, wie viele Giftmarken ein einzelner Spieler hat, benutzt der Effekt die Anzahl an Giftmarken des Teams. Wenn ein Effekt wissen muss, wie viele Giftmarken die Gegner eines Spielers haben, benutzt der Effekt die Anzahl an Giftmarken der gegnerischen Teams.

810.10b Wenn ein Effekt dazu führt, dass ein Spieler Giftmarken verliert, verliert das Team dieses Spielers entsprechend viele Giftmarken.

810.10c Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler keine Giftmarken erhalten kann, kann kein Spieler dieses Teams Giftmarken erhalten.

810.10d Falls eine Regel oder ein Effekt wissen muss, welche Arten von Marken ein einzelner Spieler hat, werden die Arten von Marken, die dieser Spieler hat, und die Arten von Marken, die das Team dieses Spieler hat, mit einbezogen. Ein Spieler ist „vergiftet“, wenn sein Team eine oder mehrere Giftmarken hat.

810.11 Die Variante Zweiköpfiger Riese kann auch mit gleichgroßen Teams von mehr als zwei Spielern gespielt werden. Der Anfangslebenspunktstand jedes Teams ist gleich 15 mal der Anzahl an Spielern in dem Team. (Diese Varianten werden inoffiziell Dreiköpfiger Riese, Vierköpfiger Riese und so weiter genannt.)

811. Variante Abwechselnde Teams (Alternating Teams)

811.1 Abwechselnde-Teams-Partien werden mit zwei oder mehr Teams gleicher Größe gespielt.

811.2 Alle Mehrspieleroptionen werden festgelegt, bevor das Spiel beginnt. Die Variante Abwechselnde Teams nutzt die folgenden Standardoptionen.

811.2a Die empfohlene Einflussweite ist 2. Siehe Regel 801, „Option Begrenzte Einflussweite“.

811.2b Es muss genau eine der Optionen Links angreifen, Rechts angreifen oder mehrere Spieler angreifen gewählt werden. Siehe Regel 803, „Optionen Links angreifen und Rechts angreifen“ und Regel 802, „Option Mehrere Spieler angreifen“.

811.2c Die Option Kreaturen stellen wird normalerweise nicht in der Variante Abwechselnde Teams benutzt.

811.3 Zu Beginn der Partie werden die Spieler so verteilt, dass kein Spieler neben einem Teammitglied sitzt und jedes Team gleich verteilt ist.

Beispiel: In einer Abwechselnde-Teams-Partie mit drei Teams A, B und C sind die Plätze um den Tisch zu Beginn der Partie A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3 und so weiter.

811.4 Ein Spieler kann keine Gegner angreifen, die nicht direkt neben ihm sitzen, keine Planeswalker, die nicht von Gegnern kontrolliert werden, die direkt neben ihm sitzen, und keine Schlachten, die nicht von Gegnern geschützt werden, die direkt neben ihm sitzen.

811.5 In der Variante Abwechselnde Teams werden die Ressourcen eines Teams (Karten in der Hand, Mana und so weiter) nicht gemeinsam genutzt. Teammitglieder können sich nicht gegenseitig ihre Hände zeigen, es sei denn sie sitzen nebeneinander. Teammitglieder können jederzeit Strategien diskutieren. Teammitglieder können nicht die Karten oder bleibenden Karten von einander manipulieren.

9. Varianten für das Freizeitspiel

900. Allgemeines

900.1 Dieser Abschnitt enthält zusätzliche optionale Regeln, die in bestimmten Freizeitspiel-Varianten genutzt werden können. Er ist keineswegs umfassend.



900.2 Die hier erläuterten Freizeitspiel-Varianten verwenden zusätzliche Zonen, Regeln, Karten und andere Hilfsmittel, die nicht in herkömmlichen *Magic*-Partien verwendet werden.

901. Weltenjagd (Planechase)

901.1 In der Variante „Weltenjagd“ erweitern Weltenkarten und Phänomenkarten das Spiel um weitere Fähigkeiten und Zufall. Die Variante „Weltenjagd“ benutzt alle normalen Regeln für eine *Magic*-Partie mit den folgenden Ergänzungen.

901.2 Eine Partie „Weltenjagd“ kann eine Zwei-Spieler-Partie oder eine Mehrspielerpartie sein. In einer Mehrspielerpartie wird standardmäßig die Jeder-gegen-jeden-Variante mit der Option „Mehrere Spieler angreifen“ ohne die Option „Begrenzte Einflussweite“ gewählt. Siehe Regel 806, „Variante Jeder gegen jeden“.

901.3 Zusätzlich zu dem üblichen Spielmaterial benötigt jeder Spieler ein ergänzendes *Weltenkarten-Deck* mit mindestens zehn Weltenkarten und/oder Phänomenkarten, außerdem wird ein Welten-Würfel benötigt. Nicht mehr als zwei Karten im Weltenkarten-Deck dürfen Phänomenkarten sein. Jede Karte in einem Weltenkarten-Deck muss einen anderen englischen Namen haben. (Siehe Regel 311, „Weltenkarten“ und Regel 312, „Phänomene“.)

901.3a Ein Welten-Würfel ist ein sechsseitiger Würfel. Eine Seite trägt das Weltenwanderer-Symbol . Eine Seite trägt das Chaos-Symbol . Die anderen Seiten sind leer.

901.4 Alle Weltenkarten und Phänomenkarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone, sowohl wenn sie Teil eines Weltenkarten-Decks sind, als auch wenn sie aufgedeckt sind.

901.5 Sobald alle Spieler ihre Starthand behalten und die Fähigkeiten von Karten benutzt haben, die ihnen Aktionen erlauben, falls sich diese Karten auf ihrer Starthand befinden, deckt der Startspieler die oberste Karte seines Weltenkarten-Decks auf. Falls es eine Phänomenkarte ist, legt dieser Spieler sie unter sein Weltenkarten-Deck und wiederholt den Vorgang, bis eine Weltenkarte aufgedeckt wird. (Siehe Regel 103.7.) Dadurch werden keine Fähigkeiten der auf diese Weise aufgedeckten Karten ausgelöst. Die aufgedeckte Weltenkarte wird zur Startwelt.

901.6 Der Besitzer einer Weltenkarte oder Phänomenkarte ist der Spieler, der mit ihr in seinem Weltenkarten-Deck das Spiel begonnen hat. Der Beherrscher einer aufgedeckten Weltenkarte oder Phänomenkarte ist der Spieler, der der *Weltenbeherrscher* ist. Das ist normalerweise der aktive Spieler. Falls jedoch der aktuelle Weltenbeherrscher das Spiel verlassen würde, wird stattdessen der nächste Spieler in Zugreihenfolge, der das Spiel nicht verlassen würde, der neue Weltenbeherrscher, dann verlässt der alte Weltenbeherrscher das Spiel. Der neue Weltenbeherrscher behält diese Rolle, bis er das Spiel verlässt oder ein anderer Spieler aktiver Spieler wird, je nachdem, was zuerst eintritt.

901.7 Alle Fähigkeiten einer aufgedeckten Weltenkarte oder Phänomenkarte in der Kommandozone funktionieren von dieser Zone aus. Die statischen Fähigkeiten der Karte beeinflussen das Spiel, ihre ausgelösten Fähigkeiten können auslösen, und ihre aktivierten Fähigkeiten können aktiviert werden.

901.7a Eine aufgedeckte Weltenkarte oder Phänomenkarte, die verdeckt wird, wird zu einem neuen Objekt.

901.8 „Weltenjagd“-Partien haben eine eingebaute ausgelöste Fähigkeit, die „Weltenwanderer-Fähigkeit“ genannt wird. Der vollständige Text dieser Fähigkeit lautet „Immer wenn du mit dem Welten-Würfel das Planeswalker-Symbol würfelst, weltenwandere.“ (Siehe [Regel 701.24](#), „Weltenwandern“.) Diese Fähigkeit hat keine Quelle und wird von dem Spieler kontrolliert, dessen Welten-Würfel-Wurf zum Auslösen geführt hat. Das ist eine Ausnahme zu [Regel 113.8](#).

901.9 Der aktive Spieler kann jederzeit in einer Hauptphase seines Zuges den Welten-Würfel würfeln, wenn er Priorität hat und der Stapel leer ist. Das Durchführen dieser Aktion kostet den Spieler so viel Mana wie er diese Aktion in diesem Zug zuvor durchgeführt hat. Das ist eine Sonderaktion, die nicht den Stapel benutzt. Beachte, dass diese Zahl nicht gleich der Anzahl an Würfeln des Welten-Würfels ist, falls in diesem Zug ein Effekt dazu geführt hat, dass der Spieler den Welten-Würfel geworfen hat. (Siehe [Regel 116.2i](#).)

901.9a Falls der Würfelwurf eine leere Seite ist, passiert nichts. Der aktive Spieler erhält Priorität.

901.9b Falls der Würfelwurf das Chaos-Symbol ist, bricht Chaos aus (siehe [Regel 311.7](#)). Der aktive Spieler erhält Priorität.

901.9c Falls der Würfelwurf das Weltenwanderer-Symbol ist, wird die „Weltenwanderer-Fähigkeit“ ausgelöst und auf den Stapel gelegt. Der aktive Spieler erhält Priorität.

901.9d Das Würfeln des Weltenwürfels führt dazu, dass eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, immer wenn ein Spieler einen oder mehrere Würfel würfelt, ausgelöst wird. Ein Effekt, der sich auf ein numerisches Ergebnis eines Würfelwurfs bezieht, einschließlich solcher, die das Ergebnis dieses Würfelwurfs mit anderen Würfelwürfen oder einer Zahl vergleichen, ignorieren hingegen das Würfeln des Weltenwürfels. Siehe [Regel 706](#), „Würfel würfeln“.

901.10 Wenn ein Spieler das Spiel verlässt, verlassen alle Objekte, die dieser Spieler besitzt, mit der Ausnahme von Fähigkeiten von Phänomenkarten, das Spiel. (Siehe [Regel 800.4a](#).) Falls sich darunter eine aufgedeckte Weltenkarte oder Phänomenkarte befindet, deckt der Weltenbeherrscher die oberste Karte seines Weltenkarten-Decks auf. Dies ist keine zustandsbasierte Aktion. Es geschieht, sobald der Spieler das Spiel verlässt.

901.10a Fähigkeiten von Phänomenkarten, deren Besitzer das Spiel verlassen hat, bleiben auf dem Stapel und werden von dem neuen Weltenbeherrscher kontrolliert.

901.10b Falls eine Weltenkarte das Spiel verlässt, während eine „Weltenwanderer-Fähigkeit“ auf dem Stapel liegt, hört diese Fähigkeit auf zu existieren.

901.11 Wenn ein Spieler die oberste Karte seines Weltenkarten-Decks aufdeckt, nachdem das Spiel begonnen hat, ist dieser Spieler „weltengewandert“. Dauerhafte Effekte, die andauern, bis ein Spieler weltenwandert, enden. Fähigkeiten, die auslösen, wenn ein Spieler weltenwandert, werden ausgelöst. Siehe [Regel 701.24](#).

901.11a Ein Spieler kann aufgrund der „Weltenwanderer-Fähigkeit“ weltenwandern (siehe [Regel 901.8](#)), weil der Besitzer einer aufgedeckten Weltenkarte oder Phänomenkarte das Spiel verlässt (siehe [Regel 901.10](#)), oder weil die ausgelöste Fähigkeit einer Phänomenkarte den Stapel verlässt (siehe [Regel 704.6e](#)). Fähigkeiten können auch einen Spieler zum Weltenwandern anweisen.

901.11b Die Weltenkarte, die aufgedeckt wird, ist die Welt, zu der der Spieler hin weltenwandert. Die Weltenkarte oder Phänomenkarte, die verdeckt wird oder das Spiel verlässt, ist die Welt oder das Phänomen, von der bzw. dem der Spieler weg weltenwandert.

901.11c Wenn ein Spieler weltenwandert, während mehr als eine Weltenkarte aufgedeckt ist, weltenwandert der Spieler weg von allen diesen Weltenkarten.

901.12 Eine Zweiköpfiger-Riese-Partie „Weltenjagd“ benutzt alle Regeln für die Mehrspieler-Variante Zweiköpfiger Riese und alle Regeln für die Freizeitspiel-Variante Weltenjagd, mit den folgenden Ergänzungen.

901.12a Jeder Spieler hat sein eigenes Weltenkarten-Deck.

901.12b Der Weltenbeherrscher ist normalerweise der Primärspieler des aktiven Teams. Falls jedoch das Team des aktuellen Weltenbeherrschers das Spiel verlassen würde, wird stattdessen der Primärspieler des nächsten Teams in Zugreihenfolge, das das Spiel nicht verlassen würde, der neue Weltenbeherrscher, dann verlässt das Team des alten Weltenbeherrschers das Spiel. Der neue Weltenbeherrscher behält diese Rolle, bis er das Spiel verlässt oder ein anderes Team aktives Team wird, je nachdem, was zuerst eintritt.

901.12c Auch wenn nur ein Spieler die aufgedeckte Weltenkarte oder Phänomenkarte kontrolliert, bezieht sich das „du“ in jeder Fähigkeit dieser Weltenkarte oder Phänomenkarte auf beide Spieler im Team des Weltenbeherrschers.

901.12d Da jedes Mitglied des aktiven Teams ein aktiver Spieler ist, kann jeder von ihnen den Welten-Würfel würfeln. Die Kosten, die jeder Spieler dafür zu bezahlen hat, errechnen sich daraus, wie oft genau dieser Spieler den Welten-Würfel in diesem Zug

vorher schon gewürfelt hat.

901.13 In anderen Mehrspielerformaten als „Riesentumult“ sind Weltenkarten und Phänomenkarten von der Option „Begrenzte Einflussweite“ ausgenommen. Ihre Fähigkeiten und die Effekte dieser Fähigkeiten betreffen alle zutreffenden Objekte und Spieler im Spiel. (Siehe Regel 801, „Option: Begrenzte Einflussweite“.)

901.14 In einer Riesentumult-Partie „Weltenjagd“ können mehrere Weltenkarten und Phänomenkarten gleichzeitig aufgedeckt sein.

901.14a Vor dem ersten Zug der Partie legt jeder Spieler, der mit einer Zugmarke das Spiel beginnt, eine Startwelt fest (siehe Regel 901.5). Jeder von ihnen ist ein Weltenbeherrscher.

901.14b Falls ein Spieler das Spiel verlassen würde und dieser Umstand die Anzahl an Zugmarken im Spiel reduzieren würde, hört dieser Spieler erst auf, Weltenbeherrscher zu sein (ohne dass ein anderer Spieler Weltenbeherrscher wird), dann verlässt er das Spiel. Alle aufgedeckten Weltenkarten und Phänomenkarten, die dieser Spieler kontrollierte, werden unter das Weltenkarten-Deck ihres Besitzers gelegt. Es hat kein Weltenwandern stattgefunden.

901.15 Option Gemeinsames Weltenkarten-Deck

901.15a Als alternative Option kann eine Partie „Weltenjagd“ mit einem einzigen, gemeinschaftlichen Weltenkarten-Deck gespielt werden. In diesem Fall muss das Weltenkarten-Deck aus mindestens 40 Karten bestehen oder mindestens zehnmal so viele Karten enthalten, wie es Spieler im Spiel gibt, je nachdem, welche Zahl kleiner ist. Das Weltenkarten-Deck kann nicht mehr Phänomenkarten enthalten als die doppelte Anzahl an Spielern im Spiel. Jede Karte in dem Weltenkarten-Deck muss einen anderen englischen Namen haben.

901.15b In einer Partie „Weltenjagd“ mit der Option „Gemeinsames Weltenkarten-Deck“ gilt der Weltenbeherrscher als Besitzer aller Karten im Weltenkarten-Deck.

901.15c Falls sich irgendeine Regel oder Fähigkeit auf das Weltenkarten-Deck eines Spieler bezieht, wird stattdessen das gemeinschaftliche Weltenkarten-Deck genommen.

902. Vanguard

902.1 In der „Vanguard“-Variante erlauben Vanguard-Karten jedem Spieler, in die Rolle einer berühmten Persönlichkeit zu schlüpfen. Jeder Spieler hat eine aufgedeckte Vanguard-Karte, deren Fähigkeiten und sonstigen Eigenschaften das Spiel beeinflussen. Die „Vanguard“-Variante benutzt alle normalen Regeln für eine *Magic*-Partie mit den folgenden Ergänzungen.

902.2 Eine „Vanguard“-Partie kann eine Zwei-Spieler-Partie oder eine Mehrspielerpartie sein.

902.3 Zusätzlich zu dem üblichen Spielmaterial benötigt jeder Spieler eine Vanguard-Karte. Alle Vanguard-Karten werden vor dem Spiel aufgedeckt neben die Bibliotheken ihrer Besitzer gelegt. Alle Vanguard-Karten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone.

902.4 Jeder Spieler hat einen Lebenspunkte-Anfangswert von 20 plus oder minus der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Lebenspunkte.

Beispiel: Die Anpassung der Lebenspunkte auf der Vanguard-Karte eines Spielers ist -3 . Der Lebenspunkte-Anfangswert dieses Spielers ist 17.

902.5 Die Start-Handkartenzahl jedes Spielers ist sieben Karten, unter Berücksichtigung der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Handkartenzahl.

902.5a Wenn in einer „Vanguard“-Partie ein Spieler einen Mulligan nimmt, mischt der Spieler wie in einer gewöhnlichen Partie seine Hand zurück ins Deck und zieht dann eine neue Hand entsprechend seiner Start-Handkartenzahl. (Wenn in einer Mehrspielerpartie ein Spieler zum ersten Mal einen Mulligan nimmt, behält er eine neue Hand aus genauso vielen Karten, wie er vorher hatte.) Siehe Regel 103.5.

Beispiel: Die Anpassung der Handkartenzahl auf der Vanguard-Karte eines Spielers ist $+2$. Der Spieler beginnt das Spiel mit 9 Handkarten. Falls er drei Mulligans nimmt, zieht er eine neue Hand mit 9 Karten und legt 3 davon unter seine Bibliothek.

902.5b Die maximale Handkartenzahl eines Spielers ist sieben, unter Berücksichtigung der auf seiner Vanguard-Karte angegebenen Anpassung der Handkartenzahl.

Beispiel: Die Anpassung der Handkartenzahl auf der Vanguard-Karte eines Spielers ist -1 . Die maximale Handkartenzahl eines Spielers ist sechs. Falls der Spieler zu Beginn seines Aufräumsegments mehr als sechs Karten auf der Hand hat, wirft er alle bis auf sechs Karten ab.

902.6 Der Besitzer einer Vanguard-Karte ist der Spieler, der mit ihr in der Kommandozone das Spiel begonnen hat. Der Beherrscher einer Vanguard-Karte ist ihr Besitzer.

902.7 Alle Fähigkeiten einer aufgedeckten Vanguard-Karte in der Kommandozone funktionieren von dieser Zone aus. Die

statischen Fähigkeiten der Karte beeinflussen das Spiel, ihre ausgelösten Fähigkeiten können auslösen, und ihre aktivierten Fähigkeiten können aktiviert werden.

903. Kommandeur (Commander)

903.1 In der Variante „Kommandeur“ wird jedes Deck von einer legendären Kreatur angeführt, die als der Kommandeur dieses Decks bezeichnet wird. Die Variante „Kommandeur“ wurde von Fans erschaffen und bekannt gemacht; ein unabhängiges Regelgremium pflegt unter MTGCommander.net weitere Ressourcen. Die Variante „Kommandeur“ benutzt alle normalen Regeln für eine *Magic*-Partie mit den folgenden Ergänzungen.

903.2 Eine Partie „Kommandeur“ kann eine Zwei-Spieler-Partie oder eine Mehrspielerpartie sein. In einer Mehrspielerpartie wird standardmäßig die Jeder-gegen-jeden-Variante mit der Option „Mehrere Spieler angreifen“ ohne die Option „Begrenzte Einflussweite“ gewählt. Siehe Regel 806, „Variante Jeder gegen jeden“.

903.3 Jedes Deck hat eine legendäre Kreatur als Kommandeur. Diese Bezeichnung ist keine Eigenschaft des Objekts, das durch die Karte repräsentiert wird; es ist vielmehr ein Attribut der Karte selbst. Die Karte behält diese Bezeichnung, auch wenn sie Zonen wechselt.

Beispiel: Ein Kommandeur, der verdeckt wird (zum Beispiel durch den Effekt von *Ixidron*), ist immer noch ein Kommandeur. Ein Kommandeur, der eine andere Karte kopiert (zum Beispiel durch den Effekt der *Zytoform*), ist immer noch ein Kommandeur. Eine bleibende Karte, die einen Kommandeur kopiert (wie beispielsweise ein *Verkörperer*, der einen Kommandeur im Friedhof eines Spielers kopiert), ist kein Kommandeur.

903.3a Manche Karten haben eine Fähigkeit, die angibt, dass die Karte dein Kommandeur sein kann. Diese Fähigkeit verändert die Regel für den Deckbau und gilt, bevor das Spiel beginnt. Siehe auch Regel 113.6n.

903.3b Falls der Kommandeur eines Spielers eine Verschmelzen-Karte ist und diese mit dem anderen Teil des Verschmelzen-Paars verschmolzen ist, ist die resultierende bleibende Karte der Kommandeur dieses Spielers.

903.3c Falls der Kommandeur eines Spielers Teil einer zusammengefügt bleibenden Karte ist, ist die resultierende bleibende Karte der Kommandeur dieses Spielers.

903.3d Falls sich ein Effekt darauf bezieht, einen Kommandeur zu kontrollieren, bezieht er sich auf eine bleibende Karte im Spiel, die ein Kommandeur ist. Falls sich ein Effekt darauf bezieht, einen Kommandeur zu wirken, bezieht er sich auf einen Zauberspruch, der ein Kommandeur ist. Falls sich ein Effekt auf einen Kommandeur in einer bestimmten Zone bezieht, bezieht er sich auf eine Karte in dieser Zone, die ein Kommandeur ist.

903.3e Falls sich ein Effekt auf die Eigenschaften „deines Kommandeurs“ bezieht, kann er den entsprechenden Kommandeur des Spielers in allen Zonen inklusive der Bibliothek und der Hand dieses Spielers finden und dessen derzeitigen Eigenschaften sehen, so wie sie durch dauerhafte Effekte und andere Regeln modifiziert wurden.

903.4 Die Variante „Kommandeur“ verwendet *Farbidentität* um zu ermitteln, welche Karte in einem Deck mit einem bestimmten Kommandeur enthalten sein darf. Die Farbidentität einer Karte ist die Farbe oder Farben jeglicher Manasymbole in den Manakosten oder im Regeltext dieser Karte, plus alle Farben, die durch ihre eigenschafts-definierenden Fähigkeiten (siehe Regel 604.3) oder ihren Farbanzeiger (siehe Regel 204) definiert werden.

Beispiel: *Bosh der Eisengolem* ist eine legendäre Artefaktkreatur mit Manakosten 8 und der Fähigkeit „3, Opfer ein Artefakt: Bosh der Eisengolem fügt einem Ziel deiner Wahl Schadenspunkte in Höhe des Manabetrags des geopferten Artefakts zu.“ Boshs Farbidentität ist rot.

903.4a Die Farbidentität wird vor dem Spiel festgestellt.

903.4b Falls ein Kommandeur eine statische Fähigkeit hat, die einen Spieler veranlasst, seine Farbe zu bestimmen, bevor die Partie beginnt, gilt diese Wahl während des Deckbaus und während des gesamten Spiels, sogar wenn der Kommandeur Zonen wechselt. Diese Wahl beeinflusst die Farbidentität des Kommandeurs. Der Spieler legt seine Wahl offen, sowie er seinen Kommandeur in die Kommandozone legt, bevor die Partie beginnt. Siehe Regeln 103.2c und 607.2p.

903.4c Erinnerungstext wird für die Feststellung der Farbidentität ignoriert.

903.4d Die Rückseite einer doppelseitigen Karte (siehe Regel 712) wird für die Feststellung der Farbidentität berücksichtigt. Das ist eine Ausnahme zu Regel 712.8a.

Beispiel: *Zivilisierter Gelehrter* ist die Vorderseite einer doppelseitigen Karte mit Manakosten 2. *Mörderischer Rohling* ist die Rückseite dieser doppelseitigen Karte und hat einen roten Farbanzeiger. Die Farbidentität dieser Karte ist blau und rot.

903.4e Falls eine Karte irgendwelche alternativen Eigenschaften hat, so wie die von Abenteuerer-Karten (siehe Regel 712, „Abenteuerer-Karten“), werden diese Eigenschaften für die Feststellung der Farbidentität berücksichtigt.

903.4f Falls sich eine Fähigkeit auf die Farben oder die Anzahl der Farben in der Farbidentität eines Kommandeurs bezieht, ist diese Qualität undefiniert, falls der Spieler keinen Kommandeur hat. Dieser Teil der Fähigkeit bewirkt nichts. Kosten, die sich auf


diese Qualität beziehen, können nicht bezahlt werden.

903.5 Jedes Deck für „Kommandeur“ unterliegt den folgenden Deckbauregeln.

903.5a Jedes Deck muss genau 100 Karten enthalten, inklusive dem Kommandeur. In anderen Worten sind die Mindest-Deckgröße und die maximale Deckgröße beide 100.

903.5b Mit der Ausnahme von Standardländern muss jede Karte in einem „Kommandeur“-Deck einen anderen englischen Namen haben. Für den Zweck des Deckbaus haben Karten mit austauschbaren Namen den gleichen englischen Namen (siehe [Regel 201.3](#)).

903.5c Eine Karte kann nur in ein „Kommandeur“-Deck aufgenommen werden, wenn jede Farbe ihrer Farbidentität auch in der Farbidentität des Kommandeurs vorkommt.


Beispiel: *Wurz, die Mutter aller Überfälle* ist eine legendäre Kreatur mit den Manakosten . Die Farbidentität von *Wurz* ist rot und grün. Jede Karte in einem „Kommandeur“-Deck mit *Wurz* als Kommandeur muss nur rot, nur grün, sowohl rot als auch grün oder farblos sein. Jedes Manasymbol in den Manakosten oder im Regeltext einer Karte in diesem Deck muss nur rot, nur grün, sowohl rot als auch grün oder farblos sein.

903.5d Eine Karte mit einem Standardlandtyp darf nur dann in ein „Kommandeur“-Deck aufgenommen werden, wenn jede Farbe von Mana, das es produzieren könnte, in der Farbidentität des Kommandeurs enthalten ist.

Beispiel: Die Farbidentität von *Wurz, die Mutter aller Überfälle* ist rot und grün. Ein „Kommandeur“-Deck mit *Wurz* als Kommandeur darf Landkarten mit den Standardlandtypen Gebirge und/oder Wald enthalten. Es kann keine Landkarten mit den Standardlandtypen Ebene, Insel oder Sumpf enthalten.

903.6 Zu Spielbeginn legt jeder Spieler seinen Kommandeur von seinem Deck in die Kommandozone. Dann mischt jeder Spieler die restlichen Karten seines Decks, sodass die Karten in zufälliger Reihenfolge sind. Diese Karten werden zu der Bibliothek des Spielers.

903.7 Sobald der Startspieler festgelegt wurde, setzt jeder Spieler seinen Lebenspunktstand auf 40 und zieht eine Hand aus sieben Karten.

903.8 Ein Spieler kann einen Kommandeur, den er besitzt, von der Kommandozone aus wirken. Ein Kommandeur, der von der Kommandozone aus gewirkt wird, kostet zusätzliche  für jedes Mal, in dem der Spieler, der ihn wirkt, ihn in diesem Spiel zuvor von der Kommandozone aus gewirkt hat. Diese zusätzlichen Kosten werden informell „Kommandeursteuer“ genannt.

903.9 Ein Kommandeur kann im Laufe einer Partie „Kommandeur“ in die Kommandozone zurückkehren.

903.9a Falls in einer Partie „Kommandeur“ ein Kommandeur in einem Friedhof oder im Exil ist und dieses Objekt in diese Zone bewegt wurde, seit die zustandsbasierten Aktionen das letzte Mal überprüft wurden, kann sein Besitzer ihn in die Kommandozone legen. Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#).

903.9b Falls ein Kommandeur von egal woher auf die Hand oder in die Bibliothek seines Besitzers gelegt würde, kann dieser Spieler ihn stattdessen in die Kommandozone legen. Dieser Ersatzeffekt kann mehr als einmal auf das gleiche Ereignis angewendet werden. Das ist eine Ausnahme zu [Regel 614.5](#).

903.9c Wenn ein Kommandeur eine verschmolzene bleibende Karte oder eine zusammengefügte bleibende Karte ist und sein Besitzer entscheidet, ihn unter Anwendung des Ersatzeffekts aus [Regel 903.9b](#) in die Kommandozone zu legen, werden diese bleibende Karte und jede Komponente, durch die sie dargestellt wird und die kein Kommandeur ist, in die entsprechende Zone gelegt, und die Karte, die sie darstellt und ein Kommandeur ist, wird in die Kommandozone gelegt.

903.10 Die Variante „Kommandeur“ umfasst die folgende Festlegung für das Gewinnen und Verlieren. Alle anderen Regeln für das Beenden der Partie gelten ebenfalls. (Siehe [Regel 104](#).)

903.10a Ein Spieler verliert das Spiel, wenn er im Verlauf des Spiels 21 oder mehr Kampfschaden von demselben Kommandeur erhalten hat. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe [Regel 704](#).)

903.11 Wenn es einem Spieler erlaubt ist, eine Karte von außerhalb des Spiels in eine Partie „Kommandeur“ zu bringen, kann dieser Spieler auf diese Weise keine Karte in die Partie bringen, falls sie den gleichen Namen wie eine Karte in dem Startdeck dieses Spielers hat, falls sie den gleichen Namen wie eine Karte hat, die dieser Spieler in der aktuellen Partie besitzt, oder falls eine Farbe in ihrer Farbidentität nicht in der Farbidentität des Kommandeurs dieses Spielers vorkommt.

903.12 Schlägerei Option (Brawl)

903.12a Schlägerei ist eine Option für eine andere Art von Kommandeur. Schlägerei-Partien nutzen die normalen Regeln für die Kommandeur-Variante mit den folgenden Änderungen

903.12b Schlägerei-Decks werden normalerweise mit Karten aus dem *Standard*-Format erstellt.

903.12c Ein Spieler wählt entweder einen legendären Planeswalker oder eine legendäre Kreatur als seinen Kommandeur.

903.12d Das Deck eines Spielers muss genau 60 Karten enthalten, inklusive dem Kommandeur. In anderen Worten sind die Mindest-Deckgröße und die maximale Deckgröße beide 60.

903.12e Falls der Kommandeur eines Spielers keine Farben in seiner Farbidentität hat, kann das Deck dieses Spielers eine beliebige Anzahl an Standardländern eines Standardlandtyps seiner Wahl enthalten. Dies ist eine Ausnahme zu [Regel 903.5d](#).

903.12f In einer Einzel-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 25. In einer Mehrspieler-Partie „Schlägerei“ ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 30.

903.12g In einer Schlägerei-Partie zählt der erste Mulligan eines Spielers nicht zu der Anzahl an Karten dazu, die er unter seine Bibliothek legen muss, oder zu der Anzahl an Mulligans, die dieser Spieler nehmen kann. Weitere Mulligans zählen wie gewöhnlich zu diesen Zahlen dazu.

903.12h Schlägerei-Partien verwenden nicht die in [Regel 704.6c](#) beschriebene zustandsbasierte Aktion, gemäß der ein Spieler das Spiel verliert, falls er 21 oder mehr Kampfschaden von einem Kommandeur erhalten hat.

903.13 Kommandeur-Draft

903.13a Kommandeur-Draft ist eine Option für eine andere Art von Kommandeur-Spiel. Er besteht aus einem Draft (ein *Limited*-Spiel, bei dem Spieler Karten aus verschlossenen Booster-Packungen auswählen, um ihre Decks zu bauen), gefolgt von einer Mehrspieler-Partie. Die Option Kommandeur-Draft verwendet standardmäßig Booster-Packungen aus *Commander-Legenden*.

903.13b Ein Draft besteht typischerweise aus drei Draft-Runden. In jeder Draft-Runde öffnet jeder Spieler eine Booster-Packung, draftet zwei Karten, indem er sie auf einen verdeckten Haufen vor sich legt, und gibt dann die übrigen Karten an den nächsten Spieler weiter. Dann draftet jeder Spieler zwei Karten von der Booster-Packung, die an ihn weitergegeben wurden, und gibt dann die übrigen Karten weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten in dieser Draft-Runde gedraftet wurden.

903.13c In der ersten und dritten Draft-Runde werden die Booster-Packungen nach links weitergegeben. In der zweiten Draft-Runde werden die Booster-Packungen nach rechts weitergegeben.

903.13d Während des Drafts darf ein Spieler sich nur die Karten aus der Booster-Packung anschauen, aus der er gerade draftet, und Karten, die er bereits gedraftet hat. Ein Spieler darf gedraftete Karten nicht anderen Spielern zeigen außer eine Fähigkeit weist ihn dazu an.

903.13e Nachdem der Draft abgeschlossen ist, werden alle Karten, die ein Spieler gedraftet hat, zu seinem Kartenpool. Falls der Draft Draft-Booster aus *Commander-Legenden* oder *Commander Masters* enthielt, kann jeder Spieler bis zu zwei Karten namens *Der Prismatische Flöter* zu seinem Kartenpool hinzufügen, aber nur, wenn er diese Karten als Kommandeur(e) verwendet. Falls der Draft Draft-Booster aus *Commander-Legenden: Schlacht um Baldur's Gate* enthielt, kann jeder Spieler bis zu zwei Karten namens *Der Gesichtlose* zu seinem Kartenpool hinzufügen, aber nur, wenn er diese Karten als Kommandeur(e) verwendet.

903.13f Der Deckbau bei Kommandeur-Draft folgt den gleichen Regeln wie der Deckbau bei Kommandeur (siehe [Regel 903.5](#)), mit drei Ausnahmen: (1) Das Deck eines Spielers muss mindestens 60 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße. (2) Das Deck eines Spielers darf beliebig viele Karten mit dem gleichen Namen aus dem Kartenpool dieses Spielers enthalten. (3) Falls der Draft Draft-Booster aus *Commander Masters* enthielt, wird jede Karte, die von sich aus der Kommandeur eines Spielers sein kann und deren Farbidentität eine oder weniger Farben enthält, so behandelt, als habe sie zum Zwecke des Deckbaus die Partner-Fähigkeit. (Siehe [Regel 702.124](#), „Partner“.)

903.13g Eine Partie Kommandeur-Draft folgt den gleichen Regeln wie Kommandeur-Partien. Siehe [Regeln 903.6–903.11](#).

904. Erzfeind (Archenemy)

904.1 In der Variante Erzfeind wird ein Team von Spielern mit einem einzelnen Gegner konfrontiert, der von mächtigen Komplottkarten unterstützt wird. Die Variante Erzfeind benutzt alle normalen Regeln für eine *Magic*-Partie mit den folgenden Ergänzungen.

904.2 In einer Partie Erzfeind wird standardmäßig die Team-gegen-Team-Variante (siehe [Regel 808](#)) mit genau zwei Teams gewählt. Die Option Mehrere Spieler angreifen (siehe [Regel 802](#)) und die Option Gemeinsame Team-Züge (siehe [Regel 805](#)) werden benutzt; keine weiteren Mehrspieler-Optionen werden benutzt.

904.2a Eins der Teams besteht aus genau einem Spieler, der als Erzfeind bezeichnet wird.

904.2b Das andere Team besteht aus beliebig vielen Spielern.

904.3 Zusätzlich zu dem üblichen Spielmaterial benötigt der Erzfeind ein ergänzendes *Komplott-Deck* mit mindestens zwanzig Komplottkarten. Eine Karte mit einem bestimmten englischen Namen darf nicht mehr als zweimal in einem Komplott-Deck enthalten sein. (Siehe [Regel 314](#), „Komplottkarten“.)

904.4 Alle Komplottkarten verbleiben das ganze Spiel über in der Kommandozone, sowohl wenn sie Teil eines Komplott-Decks sind, als auch während sie aufgedeckt sind.

904.5 Der Erzfeind hat einen Lebenspunkte-Anfangswert von 40. Der Lebenspunkte-Anfangswert jedes anderen Spielers ist 20.

904.6 Statt eines zufällig bestimmten Spielers beginnt der Erzfeind das Spiel.

904.7 Der Besitzer einer Komplottkarte ist der Spieler, der mit dieser Karte in der Kommandozone das Spiel begonnen hat. Der Beherrscher einer aufgedeckten Komplottkarte ist ihr Besitzer.

904.8 Alle Fähigkeiten einer aufgedeckten Komplottkarte in der Kommandozone funktionieren von dieser Zone aus. Die statischen Fähigkeiten der Karte beeinflussen das Spiel, ihre ausgelösten Fähigkeiten können auslösen, und ihre aktivierten Fähigkeiten können aktiviert werden.

904.9 Unmittelbar nachdem die Vor-dem-Kampf-Hauptphase in jedem Zug des Erzfeinds beginnt, bewegt dieser Spieler die oberste Karte von seinem Komplott-Deck und deckt sie auf. Dies wird „ein Komplott schmieden“ genannt. (Siehe Regel 701.25.) Diese automatische Spielzug-Aktion nutzt nicht den Stapel. Fähigkeiten dieser Komplottkarte, die auslösen „wenn du dieses Komplott schmiedest“ werden ausgelöst.

904.10 Wenn eine nicht-andauernde Komplottkarte in der Kommandozone aufgedeckt ist und keine ausgelösten Fähigkeiten von irgendeiner Komplottkarte auf dem Stapel sind oder darauf warten, auf den Stapel gelegt zu werden, wird diese Komplottkarte das nächste Mal, wenn ein Spieler Priorität erhalten würde, verdeckt und unter das Komplott-Deck ihres Besitzers gelegt. (Dies ist eine zustandsbasierte Aktion. Siehe Regel 704.)

904.11 Nachdem ein andauernder Komplott geschmiedet wurde, verbleibt die Komplottkarte aufgedeckt in der Kommandozone, bis eine Fähigkeit dazu führt, dass sie fallengelassen wird (siehe Regel 701.26).

904.12 Erzschorken-Draufhau-Option

904.12a Als alternative Option können eine Partie Jeder gegen jeden spielen, in der jeder Spieler sein eigenes Komplott-Deck hat. Die Option Mehrere Spieler angreifen (siehe Regel 802) wird benutzt; keine weiteren Mehrspieler-Optionen werden benutzt.

904.12b In diesem Spiel ist jeder Spieler ein Erzfeind

904.12c Wie in einer herkömmlichen Jeder-gegen-jeden-Partie wird der Startspieler zufällig bestimmt. Alle anderen Regeln, die in einer Erzfeind-Partie für den Erzfeind gelten, gelten für jeden Spieler in einer Erzschorken-Draufhau-Partie.

905. Verschwörungs-Draft (Conspiracy Draft)

905.1 Die Variante Verschwörungs-Draft besteht aus einem *Draft* (ein *Limited*-Spiel, bei dem Spieler Karten aus verschlossenen Booster-Packungen auswählen, um ihre Decks zu bauen), gefolgt von einer Mehrspieler-Partie. Die Variante Verschwörungs-Draft verwendet standardmäßig Booster-Packungen aus „Magic: The Gathering – Conspiracy®“ oder „Conspiracy: Take the Crown“.

905.1a Ein Draft besteht typischerweise aus drei *Draft-Runden*. In jeder Draft-Runde öffnet jeder Spieler eine Booster-Packung, *draftet* eine Karte, indem er diese Karte auf einen verdeckten Haufen vor sich legt, und gibt dann die übrigen Karten an den nächsten Spieler weiter. Dann *draftet* jeder Spieler eine Karte von der Booster-Packung, die an ihn weitergegeben wurden, und gibt dann die übrigen Karten weiter. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Karten in dieser Draft-Runde *gedraftet* wurden.

905.1b In der ersten und dritten Draft-Runde werden die Booster-Packungen nach links weitergegeben. In der zweiten Draft-Runde werden die Booster-Packungen nach rechts weitergegeben.

905.1c Während des Drafts darf ein Spieler sich nur die Karten aus der Booster-Packung anschauen, aus der er gerade *draftet*, Karten, die er bereits *gedraftet* hat, Karten, die gerade aufgedeckt sind wie in Regel 905.2b beschrieben, und Karten, die aufgedeckt *gedraftet* wurden wie in Regel 905.2c beschrieben. Ein Spieler darf *gedraftete* Karten nicht anderen Spielern zeigen außer eine Fähigkeit weist ihn dazu an.

905.1d Nach dem Draft und nachdem alle Aktionen, die während oder nach dem Draft durchgeführt werden können, durchgeführt wurden, werden alle Karten, die ein Spieler *gedraftet* hat, zu seinem *Kartenpool*. Der Spieler baut sein Deck nur mit diesen Karten und einer beliebigen Anzahl an Standardlandkarten. Siehe Regeln 100.2b und 100.4b.

905.2 Einige Karten haben Fähigkeiten, die während des Drafts funktionieren.

905.2a Während eines Drafts gibt es keinen aktiven Spieler und keine Priorität. Falls mehrere Spieler gleichzeitig eine Aktion während des Drafts durchführen wollen und sich nicht auf eine Reihenfolge einigen können, werden die Aktionen in zufälliger Reihenfolge durchgeführt.

905.2b Einige Karten weisen Spieler an, sie aufzudecken, sowie sie *gedraftet* werden, und dann eine Information zu notieren wie eine Zahl oder eine Farbe. Auf diese Information kann während des Spiels durch andere Fähigkeiten Bezug genommen werden. Jeder Spieler kann sich während des Drafts oder während des Spiels jederzeit diese Information anschauen. Nachdem die Information notiert wurde, wird die *gedraftete* Karte verdeckt und dem Haufen an *gedrafteten* Karten dieses Spielers hinzugefügt.

905.2c Einige Karten weisen Spieler an, sie aufgedeckt zu *draften*. Diese Karten bleiben aufgedeckt, bis der Draft beendet ist, bis ein Effekt den Spieler, der sie *gedraftet* hat, anweist, sie zu verdecken, oder bis diese Karte den Haufen an *gedrafteten* Karten dieses Spielers verlässt. Solange die Karte aufgedeckt ist, darf jeder Spieler sie anschauen.

905.3 Eine Partie Verschwörungs-Draft ist eine Mehrspieler-Partie. Standardmäßig wird die Jeder-gegen-jeden-Variante mit der

Option „Mehrere Spieler angreifen“ ohne die Option „Begrenzte Einflussweite“ gewählt. Siehe [Regel 806](#), „Variante Jeder gegen jeden“.

905.4 Zu Beginn des Spiels, bevor die Decks gemischt werden, kann jeder Spieler eine beliebige Anzahl an Verschwörungskarten von seinem Sideboard in die Kommandozone legen.

905.4a Verschwörungskarten mit Hintergedanke werden verdeckt in die Kommandozone gelegt. Jederzeit wenn ein Spieler Priorität hat, kann er eine verdeckte Verschwörungskarte in der Kommandozone, die er kontrolliert, aufdecken. Siehe [Regel 702.106](#), „Hintergedanke“.

905.5 Der Besitzer einer Verschwörungskarte ist der Spieler, der diese Karte zu Spielbeginn in die Kommandozone gelegt hat. Der Beherrscher einer Verschwörungskarte ist ihr Besitzer.

905.6 Sobald der Startspieler festgelegt wurde, setzt jeder Spieler seinen Lebenspunktstand auf 20 und zieht eine Hand aus sieben Karten.

Glossar

Abandon → [Fallenlassen](#)

Abenteurergruppe

Manche Karten beziehen sich auf die Anzahl an Kreaturen in deiner Abenteurergruppe. Eine Abenteurergruppe eines Spielers besteht aus jeweils bis zu einem Kleriker, Krieger, Räuber und Zauberer. Siehe [Regel 700.8](#).

Abenteurer-Karten

Karten mit einem zweiteiligen Kartenrahmen (von denen sich ein Teil links innerhalb des anderen befindet) auf einer einzigen Karte. Siehe [Regel 715](#), „Abenteurer-Karten“.

Abhängigkeit

Ein System, das festlegt, in welcher Reihenfolge dauerhafte Effekte in der gleichen Schicht oder Unterschicht angewendet werden. Siehe [Regel 613.8](#). Siehe auch [Zeitstempel-Reihenfolge](#).

Abkommandieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur, die hätte angreifen können, erlaubt, eine andere Kreatur zu unterstützen. Siehe [Regel 702.154](#), „Abkommandieren“.

Abkürzen

Eine allgemein gebräuchliche Möglichkeit, das Spiel eine Anzahl an Spielentscheidungen (entweder eine Aktion durchzuführen oder zu passen) vorrücken zu lassen, ohne dass Spieler jede einzelne dieser Entscheidungen ausdrücklich treffen müssen. Siehe [Regel 729](#), „Abkürzungen nehmen“.

Abnötigen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Lebenspunkte dazu erhalten und deine Gegner Lebenspunkte verlieren lässt, wenn du einen Zauberspruch wirkst. Siehe [Regel 702.101](#), „Abnötigen“.

Abprall

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die ermöglicht, dass ein Spontanzauber oder eine Hexerei ein zweites Mal gewirkt wird. Siehe [Regel 702.88](#), „Abprall“.

Absolvieren, ein Gewölbe

Siehe Gewölbe absolvieren.

Absorbieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Schaden verhindert. Siehe Regel 702.64, „Absorbieren“.

Abspalten

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es dir erlaubt, alternative Kosten zu bezahlen, um einen Teil des Texts eines Zauberspruchs zu entfernen. Siehe Regel 702.148, „Abspalten“.

Abstimmen

Manche Karten weisen Spieler an, für eine von verschiedenen Optionen abzustimmen. Siehe Regel 701.32, „Abstimmen“.

Abwechselnde Teams

Eine Mehrspielervariante mit zwei oder mehr Teams gleicher Größe. Siehe Regel 811, „Variante Abwechselnde Teams“.

Abwehr

Eine ausgelöste Fähigkeit, die Zaubersprüche oder Fähigkeiten, die auf die bleibende Karte mit Abwehr zielen, neutralisieren kann. Siehe Regel 702.21, „Abwehr“.

Abwerfen

Eine Karte von der Hand ihres Besitzers in den Friedhof dieses Spielers legen. Siehe Regel 701.8, „Abwerfen“.

Adaptieren

Eine Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf eine Kreatur legt, falls sie noch keine hat. Siehe Regel 701.43, „Adaptieren“.

Adventurer Cards → Abenteurer-Karten

Affinität

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die reduziert, wie viel Mana du bezahlen musst, um einen Zauberspruch zu wirken. Siehe Regel 702.41, „Affinität“.

Afflict → Pestilenz

Aftermath → Nachhall

Afterlive → Seelenwandlung

Aktiver Spieler

Der Spieler, dessen Zug es ist. Siehe Regel 102.1.

Aktiver-Spieler-inaktiver-Spieler-Reihenfolge

Ein System, das festlegt, in welcher Reihenfolge Spieler Entscheidungen treffen, falls mehrere Spieler angewiesen sind, zur gleichen Zeit Entscheidungen zu treffen. Siehe Regel 101.4. Diese Regel ist bei Partien modifiziert, in denen die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird; siehe Regel 805.6.

Aktives Team

Das Team, dessen Zug es in einer Partie ist, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird. Siehe Regel 805.4a.

Aktivieren

Eine aktivierte Fähigkeit auf den Stapel legen und ihre Kosten bezahlen, sodass sie möglicherweise verrechnet wird und

ihren Effekt haben wird. Siehe [Regel 602](#), „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

Aktivierte Fähigkeit

Eine Art von Fähigkeit. Aktivierte Fähigkeiten sind als „[Kosten]: [Effekt.] [Aktivierungsanweisungen (falls vorhanden).]“ geschrieben. Siehe [Regel 113](#), „Fähigkeiten“, und [Regel 602](#), „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

Aktivierungskosten

Alles vor dem Doppelpunkt im Text einer aktivierten Fähigkeit. Sie müssen bezahlt werden, um die Fähigkeit zu aktivieren. Siehe [Regel 118](#), „Kosten“, und [Regel 602](#), „Aktivierte Fähigkeiten aktivieren“.

Alleine angreifen

Eine Kreatur greift alleine an, wenn sie während des Angreifer-deklarieren-Segments die einzige Kreatur ist, die als Angreifer deklariert wird. Eine Kreatur zählt als alleine angreifend, wenn sie angreift, aber keine anderen Kreaturen angreifen. Siehe [Regel 506.5](#).

Alleine blocken

Eine Kreatur blockt alleine, wenn sie die einzige Kreatur ist, die während des Blocker-deklarieren-Segments als Blocker deklariert wird. Eine Kreatur zählt als alleine blockend, wenn sie blockt, aber keine anderen Kreaturen blocken. Siehe [Regel 506.5](#).

Alliance → [Allianz](#)

Als Antwort auf

Ein Spontanzauberspruch, der gewirkt wurde, oder eine aktivierte Fähigkeit, die aktiviert wurde, während ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit auf dem Stapel ist, wurde „als Antwort auf“ diesen Zauberspruch oder diese Fähigkeit gewirkt bzw. aktiviert. Siehe [Regel 117.7](#).

Als ob

Text, der besagt, dass das Spiel für einen bestimmten Zweck eine Bedingung als wahr ansieht, auch wenn die Bedingung nicht zutrifft. Siehe [Regel 609.4](#).

Alternating Teams → [Abwechselnde Teams](#)


Alternative Kosten

Kosten, die ein Zauberspruch haben kann, die sein Beherrscher anstelle seiner Manakosten bezahlen kann. Siehe [Regel 118](#), „Kosten“, und [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.

Alternativer Name

Ein anderer Name, der auf Promoausgaben oder Versionen mit alternativem Design mancher Karten verwendet wird. Dieser Name hat keine Regelbedeutung. Siehe [Regel 201.6](#).

Altmittel-Spielstein

Ein Altmittel-Spielstein ist ein farbloser Altmittel-Artefakt-Spielstein mit , Opfere dieses Artefakt: Schicke die oberste Karte deiner Bibliothek ins Exil. Du kannst diese Karte in diesem Zug spielen. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe [Regel 111.10](#).

Am Ende des Zuges (veraltet)

Eine Auslösebedingung, die auf Fähigkeiten gedruckt war, die zu Beginn des Endsegments auslösen (was nicht das Letzte ist, was in einem Zug passiert). Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „zu Beginn des Endsegments“ oder „zu Beginn des nächsten Endsegments“. Siehe [Regel 513](#), „Endsegment“.

Amass → [Aufmarsch](#)

Amplify → Verstärken

Andauernd

Ein Obertyp, der nur auf Komplottkarten auftaucht. Siehe [Regel 205.4](#), „Obertypen“.

Anekdotenelement

Ein kursiv gedrucktes Wort ohne Regelbedeutung, das eine Fähigkeit stilvoll umschreibt. Siehe [Regel 207.2d](#).

Anekdotentext

Kursiver Text (aber nicht in Klammern) in der Textbox einer Karte, der keinen Einfluss auf das Spiel hat. Siehe [Regel 207.2](#).

Anfangshand

Siehe Starthand.

Anfertigung

Eine aktivierte Fähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, Karten von seinem Friedhof und/oder bleibende Karten, die er kontrolliert, ins Exil zu schicken, um die bleibende Karte mit der Anfertigung-Fähigkeit ins Exil zu schicken und transformiert ins Spiel zurück zu bringen. Siehe [Regel 702.167](#), „Anfertigung“.

Angestachelt

Eine Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Angestachelte Kreaturen sind gezwungen, anzugreifen und einen anderen Spieler anzugreifen, als den Spieler, der dafür gesorgt hat, dass sie angestachelt sind. Siehe [Regel 701.38](#), „Anstacheln“.

Angreifen

Eine Kreatur offensiv in den Kampf schicken. Eine Kreatur kann einen Spieler oder einen Planeswalker angreifen. Siehe [Regel 508](#), „Angreifer-deklarieren-Segment“.

Angreifende Kreatur

Eine Kreatur, die entweder als Teil eines legalen Angriffs während der Kampfphase deklariert wurde (nachdem alle Kosten zum Angreifen, falls es welche gibt, bezahlt wurden) oder angreifend ins Spiel gebracht wurde. Sie bleibt eine angreifende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe [Regel 508](#), „Angreifer-deklarieren-Segment“.

Angreifendes Team

Das Team, das während der Kampfphase einer Mehrspielerpartie mit der Option „Gemeinsame Team-Züge“ angreifen kann. Siehe [Regel 805](#), „Option Gemeinsame Team-Züge“.

Angreifer deklarieren

Einen Satz an Kreaturen wählen, der angreifen soll, für jede dieser Kreaturen deklarieren, ob sie den verteidigenden Spieler oder einen Planeswalker, den dieser Spieler kontrolliert, angreift, und jegliche Kosten bezahlen, die gefordert werden, damit diese Kreaturen angreifen können. Siehe [Regel 508.1](#).

Angreifer-deklarieren-Segment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das zweite Segment der Kampfphase. Siehe [Regel 508](#), „Angreifer-deklarieren-Segment“.

Angreift und nicht geblockt wird

Eine Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn eine Kreatur „angreift und nicht geblockt wird“, wird ausgelöst, wenn die Kreatur

eine ungeblockte Kreatur wird. Siehe [Regel 509.1h](#).

Ankerwort

Ein Wort, das am Anfang einer von zwei Fähigkeiten erscheint, mit denen eine bleibende Karte ins Spiel kommen kann. Siehe [Regel 614.12b](#).

Anlegen

Eine Aura, Ausrüstung oder Befestigung von dort zu nehmen, wo sie sich aktuell befindet, und sie auf ein angegebenes Objekt oder einen Spieler legen. Siehe [Regel 701.3](#), „Anlegen“.

Annihilator → Vernichter

Anpassung der Handkartenzahl

Eine Eigenschaft, die nur Vanguard-Karten haben. Siehe [Regel 211](#), „Anpassung der Handkartenzahl“.

Anpassung der Lebenspunkte

Eine Eigenschaft, die nur Vanguard-Karten haben. Siehe [Regel 212](#), „Anpassung der Lebenspunkte“.

Anstacheln

Eine Schlüsselwortaktion, die dazu führt, dass eine Kreatur bis zum nächsten Zug eines Spielers angestachelt ist. Siehe [Regel 701.38](#), „Anstacheln“.

Anstatt

Siehe [Stattdessen](#).

Antworten

Einen Spontanzauberspruch wirken oder eine Fähigkeit aktivieren, während ein anderer Zauberspruch oder eine andere Fähigkeit bereits auf dem Stapel ist. Siehe [Regel 117.7](#).

Any Target → Ein Ziel deiner Wahl

Archenemy → Erzfeind

Artefakt

Ein Kartentyp. Ein Artefakt ist eine bleibende Karte. Siehe [Regel 301](#), „Artefakte“.

Artefaktkreatur

Eine Kombination aus Artefakt und Kreatur, das Gegenstand der Regeln für beides ist. Siehe [Regel 301](#), „Artefakte“, und [Regel 302](#), „Kreaturen“.

Artefaktland

Eine Kombination aus Artefakt und Land, das Gegenstand der Regeln für beides ist. Artefaktländer können nur als Länder gespielt und nicht als Zaubersprüche gewirkt werden. Siehe [Regel 301](#), „Artefakte“, und [Regel 305](#), „Länder“.

Artefakttyp

Ein Untertyp, der mit dem Kartentyp Artefakt verbunden ist. Siehe [Regel 301](#), „Artefakte“. Siehe [Regel 205.3g](#) für die Liste der Artefakttypen.

ASIAS-Reihenfolge

Siehe [Aktiver-Spieler-inaktiver-Spieler-Reihenfolge](#).

Ascend → Aufstieg
Assemble → Zusammenbauen
Assist → Mitwirken
Attraction → Attraktion

Attraktion

Ein Artefaktetyp, der nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten der *Unfinity*-Erweiterung vorkommt. Siehe Regel 717, „Attraktionenkarten“, Regel 701.48 „Eine Attraktion eröffnen“ und Regel 701.49, „Würfele um deine Attraktionen zu besuchen“.

Attraktionen-Deck

Ein optionales Deck aus mindestens drei (in *Limited*-Partien) oder zehn (in *Constructed*-Partien) Attraktionenkarten, die genutzt werden können, um das Spiel mit einigen Karten aus der *Unfinity*-Erweiterung zu unterstützen. Siehe Regel 717.2.

Aufblitzen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte zu jedem Zeitpunkt spielen lässt, zu dem er einen Spontanzauber spielen könnte. Siehe Regel 702.8, „Aufblitzen“.

Aufdecken

Siehe Offen vorzeigen.

Auf etwas treffen

Siehe Treffen auf.

Aufgeben

Die Partie verlassen. Aufgeben führt dazu, dass ein Spieler augenblicklich die Partie verlässt und das Spiel verliert. Siehe Regel 104, „Das Spiel beenden“.

Aufkleber

Eine Markierung, die an einem Objekt angebracht wird und seine Eigenschaften verändert oder mit einer Regel oder einem Effekt interagiert. Siehe Regel 123, „Aufkleber“.

Aufkleberbogen

Eine Sammlung von Aufklebern, die man auf einer Beilage in *Unfinity* Booster-Packungen findet. Siehe Regel 123, „Aufkleber“.

Aufkleberbonus

Eine Variante der Bonus-Fähigkeit, die einen Aufkleber an dem Zauberspruch mit der Fähigkeit anbringen kann und einem Spieler eine Ticket-Marke gibt. Siehe Regel 702.33h.

Aufmarsch

Eine Schlüsselwortaktion, die dir einen Zombie-Armee-Kreaturenspielstein gibt oder eine Armee verstärkt, die du bereits hast. Siehe Regel 701.44, „Aufmarsch“.

Aufräumsegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das zweite und letzte Segment der Endphase. Siehe Regel 514, „Aufräumsegment“.

Aufruhr

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einem Spieler die Wahl lässt, ob bestimmte Kreaturen mit Eile oder mit einer +1/+1-Marke

ins Spiel kommen. Siehe Regel 702.136, „Aufruhr“.

Aufsatteln

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Kreaturen tappen lässt, damit eine andere Kreatur bis zum Ende des Zuges „gesattelt“ ist. Siehe Regel 702.171, „Aufsatteln“.

Aufstieg

Ein Schlüsselwort, das einem Spieler die Auszeichnung des Segens der Stadt gibt, sobald er zehn oder mehr bleibende Karten kontrolliert. Siehe Regel 702.131, „Aufstieg“.

Aufstören

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, eine doppelseitige Karte transformiert aus dem Friedhof zu wirken. Siehe Regel 702.146, „Aufstören“.

Auftauchen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler einen Zauberspruch für geringere Kosten wirken lässt, indem er eine Kreatur opfert. Siehe Regel 702.119, „Auftauchen“.

Aura

Ein Verzauberungs-Untertyp. Aurenzaubersprüche zielen auf Objekte oder Spieler, und bleibende Aurenkarten sind an Objekt oder Spieler angelegt. Siehe Regel 303, „Verzauberungen“, und Regel 702.5, „Verzaubert“.

Aurentausch

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich eine Aura im Spiel mit einer Aurenkarte in deiner Hand austauschen lässt. Siehe Regel 702.65, „Aurentausch“.

Aus dem Kampf entfernt

Manche Ereignisse können dazu führen, dass eine angreifende oder blockende Kreatur oder ein Planeswalker, der angegriffen wird, „aus dem Kampf entfernt“ wird. Eine bleibende Karte, die aus dem Kampf entfernt wurde, ist nicht länger an dieser Kampfphase beteiligt. Siehe Regel 506.4.

Aus dem Spiel entfernt, ganz

Siehe Ganz aus dem Spiel entfernt.

Ausgeheckt

Eine Karte, die mithilfe der Aushecken-Sonderaktion ins Exil geschickt wurde. Auch andere Effekte können eine Karte im Exil ausgeheckt werden lassen. Siehe Regel 702.170, „Aushecken“.

Ausgelöste Fähigkeit

Eine Art von Fähigkeit. Ausgelöste Fähigkeiten beginnen mit den Worten „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu“ oder „Am“. Sie sind geschrieben als „[Auslösebedingung], [Effekt].“ Siehe Regel 113, „Fähigkeiten“, und Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

Ausgraben

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte von seinem Friedhof auf seine Hand nehmen lässt. Siehe Regel 702.52, „Ausgraben“.

Aushecken

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, Karten von seiner Hand ins Exil zu schicken und sie in einem späteren Zug zu wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Siehe Regel 702.170, „Aushecken“.

Auslösebedingung

Der erste Teil einer ausgelösten Fähigkeit, bestehend aus „Wenn“, „Immer wenn“, „Zu“ oder „Am“, gefolgt von einem Auslöseereignis. Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

Auslöseereignis

Das Ereignis, auf das eine ausgelöste Fähigkeit wartet. Immer wenn das Auslöseereignis stattfindet, wird die ausgelöste Fähigkeit ausgelöst. Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

Auslösen

Immer wenn ein Spielereignis oder ein Spielzustand dem Auslöseereignis einer ausgelösten Fähigkeit entspricht, wird diese Fähigkeit automatisch „ausgelöst“. Das bedeutet, dass ihr Beherrscher sie auf den Stapel legt, sobald das nächste Mal ein Spieler Priorität erhalten würde. Siehe Regel 603, „Handhabung ausgelöster Fähigkeiten“.

Ausplündern

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dir ermöglicht, eine Kreaturenkarte aus deinem Friedhof ins Exil zu schicken, um +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen. Siehe Regel 702.97, „Ausplündern“.

Ausrüsten

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Ausrüstung an eine Kreatur anlegen lässt, die er kontrolliert. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.6, „Ausrüsten“.

Ausrüstung

Ein Artefakte-Untertyp. Ausrüstungen können an Kreaturen angelegt werden. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.6, „Ausrüsten“.

Ausschlachten

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dir erlaubt, eine Kreatur nutzbringend zu opfern. Siehe Regel 702.110, „Ausschlachten“.

Außerhalb des Spiels

Ein Objekt ist „außerhalb des Spiels“, wenn es sich nicht in einer der Zonen des Spiels befindet. Siehe Regel 400.11.

Aussetzen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es ermöglicht, eine Karte auf eine alternative Weise zu spielen. Siehe Regel 702.62, „Aussetzen“. Eine Karte ist „ausgesetzt“, wenn sie im Exil ist, Aussetzen hat und eine Zeitmarke auf ihr liegt.

Austauschen

Zwei Dinge vertauschen, so wie Objekte, Sätze von Objekten oder Lebenspunkteständen. Siehe Regel 701.10, „Austauschen“.

Ausweichfähigkeit

Eine Fähigkeit, die einschränkt, was für Kreaturen eine angreifende Kreatur blocken können. Siehe Regel 509.1b–c.

Automatische Spielstatus-Aktionen → Zustandsbasierte Aktionen

Automatische Spielzug-Aktionen

Spielaktionen, die automatisch stattfinden, wenn bestimmte Segmente oder Phasen anfangen, oder wenn ein Segment oder eine Phase endet. Siehe Regel 703, „Automatische Spielzug-Aktionen“.

Awaken → Erwecken

Background → Hintergrund

Backup → Hilfestellung

Banding → Bündnisfähigkeit

Bargain → Feilschen

Basic → Standard

Basic Land Type → Standardlandtyp

Basis-Stärke, Basis-Widerstandskraft

Effekte, die die Basis-Stärke und/oder Basis-Widerstandskraft einer Kreatur verändern, setzen diese auf bestimmte Werte. Siehe Regel 613, „Interaktion dauerhafter Effekte“.

Battalion → Bataillon

Battle → Schlacht

Battle Cry → Schlachtruf

Battlefield → Im Spiel

Bausteine

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass eine bleibende Karte mit +1/+1-Marken auf sich ins Spiel kommt, und ihr ermöglicht, diese Marken auf andere Artefaktkreaturen zu verschieben. Siehe Regel 702.43, „Bausteine“.

Bedrohlich

Eine Ausweichfähigkeit, die eine Kreatur für eine einzelne Kreatur unblockbar macht. Siehe Regel 702.111, „Bedrohlich“.

Beenden der Kampfphase

Siehe Kampfphase beenden.

Beenden des Zuges

Siehe Zug beenden.

Befehden

Siehe Fehden.

Befestigen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Befestigung an ein Land anlegen lässt, das er kontrolliert. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.67, „Befestigen“.

Befestigung

Ein Artefakte-Untertyp. Befestigungen können an Länder angelegt werden. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.67, „Befestigen“.

Befreiung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte aus seinem Friedhof wirken lässt. Siehe Regel 702.138, „Befreiung“.

Beginn-des-Kampfes-Segment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das erste Segment der Kampfphase. Siehe Regel 507, „Beginn-des-Kampfes-Segment“.

Begleiter des Doctors

Eine Partner-Fähigkeit, die einem Spieler erlaubt, zwei legendäre Kreaturen als Kommandeur zu haben, falls eine davon Begleiter des Doctors hat und die andere ein legendärer Time-Lord-Doctor ist, der keine anderen Kreaturentypen hat.

Begraben (veraltet)

Ein Ausdruck, der „lege [eine bleibende Karte] in den Friedhof ihres Besitzers“ meinte. Im Allgemeinen haben Karten, die mit dem Begriff „begraben“ gedruckt wurden, in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung „Zerstöre [eine bleibende Karte]. Sie kann nicht regeneriert werden.“ oder „Opfere [eine bleibende Karte].“

Begrenzte Einflussweite

Eine optionale Regel, die in einigen Mehrspielerpartien benutzt wird und einschränkt, was ein Spieler beeinflussen kann. Siehe Regel 801, „Begrenzte Einflussweite“.

Beharrlichkeit

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur vom Friedhof ins Spiel zurückholen kann. Siehe Regel 702.79, „Beharrlichkeit“.

Beherrscher

Siehe Kontrolle.

Beiseitelegen (veraltet)

„Etwas beiseite legen“ ist ein veralteter Begriff für „[etwas] ins Exil schicken“. Karten mit diesem Text haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten. Siehe Exil.

Beistand

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich +1/+1-Marken auf Kreaturen legen lässt. Siehe Regel 701.35, „Beistand“.

Belagerung

Ein Schlachten-Untertyp. Nur ein Gegner des Beherrschers einer Schlacht kann ihr Beschützer sein. Wenn die letzte Verteidigungsmarke entfernt wird, schickt der Beherrscher die Belagerung ins Exil und kann sie dann transformiert wirken, ohne ihre Manakosten zu bezahlen. Siehe Regel 310.11.

Bemannen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Kreaturen tappen lässt, um ein Fahrzeug in eine Artefaktkreatur zu verwandeln. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.122, „Bemannen“.

Bergung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte von seinem Friedhof auf seine Hand nehmen lässt. Siehe Regel 702.59, „Bergung“.

Beschützen, Beschützer

Jede Schlacht hat einen Spieler, der als ihr Beschützer bestimmt ist und diese Schlacht beschützt. Siehe Regel 310.8.

Beschützen, beschützt

Beschützen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass eine Kreatur eine andere vorübergehend ersetzt. Eine bleibende Karte wird von einer anderen bleibenden Karte „beschützt“, wenn Letztere die Erstere als direktes Resultat einer Beschützen-Fähigkeit ins Exil schickt. Siehe Regel 702.72, „Beschützen“.

Beschwörung von (veraltet)

Ältere Kreaturenkarten wurden mit „Beschwörung von [Kreaturentyp]“ in ihrer Typenzeile gedruckt. Alle diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und lauten nun „Kreatur – [Kreaturentyp]“ in ihrer Typenzeile. (Viele der Kreaturentypen dieser Karten wurden auch überholt.) Siehe [Kreatur](#).

Besitzer

Der Spieler, dem (für den Spielzweck) eine Karte, eine bleibende Karte, ein Spielstein oder ein Zauberspruch gehört. Siehe Regeln 108.3, 110.2, 110.5a und 112.2.

Bestow → [Göttergabe](#)

Besuchen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf Attraktionenkarten zu finden ist. Sie bietet einen Effekt, wenn du würfelst, um deine Attraktionen zu besuchen, und bestimmte Ergebnisse erhältst. Siehe [Regel 702.159](#), „Besuchen“.

Betäubungsmarke

Eine Zählmarke, die eine bleibende Karte vom Enttappen abhält. Siehe [Regel 122.1d](#).

Beutezug

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die ermöglichen kann, einen Zauberspruch für alternative Kosten zu wirken. Siehe [Regel 702.76](#), „Beutezug“.

Bevölkern

Eine Schlüsselwortaktion, die eine Kopie eines Kreaturenspielsteins erzeugt, den du kontrollierst. Siehe [Regel 701.30](#), „Bevölkern“.

Bewegen

Eine Zählmarke von einem Objekt nehmen und auf ein anderes Objekt legen. Siehe [Regel 122.5](#).

Einige ältere Karten benutzen „bewegen“ in Bezug auf Auren; diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun das Wort „anlegen“.

Beweissicherung

Eine Schlüsselwortaktion. „Beweissicherung N“ bedeutet, beliebig viele Karten mit einem Gesamt-Manabetrag von N oder mehr von deinem Friedhof ins Exil zu schicken. Siehe [Regel 701.57](#), „Beweissicherung“.

Bezahlen

Die Aktionen durchführen, die von Kosten verlangt werden. Das bedeutet häufig, Ressourcen wie Mana oder Lebenspunkte auszugeben, ist aber nicht darauf beschränkt. Siehe [Regel 118](#), „Kosten“.

Bibliothek

1. Eine Zone. Von seiner Bibliothek zieht ein Spieler Karten.

2. Alle Karten in der Bibliothek eines Spielers.

Siehe [Regel 401](#), „Bibliothek“.

Bleibende Karte

Eine Karte oder ein Spielstein in der Im-Spiel-Zone. Siehe [Regel 110](#), „Bleibende Karten“.

Bleibende-Karte-Karte

Eine Karte, die ins Spiel gebracht werden könnte. Siehe Regel 110.4a.

Bleibende-Karte-Zauberspruch

Ein Zauberspruch, der als Teil seiner Verrechnung als bleibende Karte ins Spiel kommen wird. Siehe Regel 110.4b.

Blitz

Eine Schlüsselwortfähigkeit auf Kreaturenkarten, die es erlaubt, sie für alternative Kosten zu wirken. Siehe Regel 702.152, „Blitz“.

Blocken, Block

Eine Kreatur defensiv in den Kampf schicken. Eine Kreatur kann eine angreifende Kreatur blocken. Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.

Blockende Kreatur

Eine Kreatur, die entweder als Teil eines legalen Blocks während der Kampfphase deklariert wurde (nachdem alle Kosten zum Blocken, falls es welche gibt, bezahlt wurden) oder blockend ins Spiel gebracht wurde. Sie bleibt eine blockende Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.

Blocker deklarieren

Einen Satz an Kreaturen wählen, der blocken soll, für jede dieser Kreaturen deklarieren, welche angreifende Kreatur sie blockt, und jegliche Kosten bezahlen, die gefordert werden, damit diese Kreaturen blocken können. Siehe Regel 509.1.

Blocker-deklarieren-Segment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das dritte Segment der Kampfphase. Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.

Bloodthirst → Blutdurst



Bloodrush → Blutrausch

Blood Token → Blut-Spielstein

Blutdurst

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur ermöglichen kann, mit +1/+1-Marken auf sich ins Spiel zu kommen. Siehe Regel 702.54, „Blutdurst“.

Blut-Spielstein

Ein Blut-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „“, “, Wirf eine Karte ab, Opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Boast → Prahlen

Bolster → Kräftigung

Bonus

Bonus ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die optionale zusätzliche Kosten darstellt. Bonus wird für einen Zauberspruch genutzt, indem sein Beherrscher die Absicht erklärt, manche oder alle Bonuskosten dieses Zauberspruchs zu bezahlen. Siehe Regel 702.33, „Bonus“.

Booster-Packung

Eine Gruppe von ungeöffneten *Magic*-Karten eines bestimmten Erweiterungssets. Booster-Packungen werden in *Limited*-Formaten verwendet. Siehe Regel 100.2b.

Bravour

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur +1/+1 gibt, immer wenn ihr Beherrscher einen Nichtkreatur-Zauberspruch wirkt. Siehe Regel 702.108, „Bravour“.

Brawl → Schlägerei

Bringen, ins Spiel

Siehe Ins Spiel bringen.

Bündnisfähigkeit, „Bündnis mit anderen“

Bündnisfähigkeit ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die die Regeln für das Deklarieren von Angreifern und das Zuweisen von Kampfschaden modifiziert. „Bündnis mit anderen“ ist eine besondere Version der Fähigkeit. Siehe Regel 702.22, „Bündnisfähigkeit“.

Bushido


Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur im Kampf verbessern kann. Siehe Regel 702.45, „Bushido“.

Buyback → Rückkauf

Chaos-Fähigkeit

Eine Fähigkeit einer Weltenkarte, die in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ auslöst „Immer wenn Chaos ausbricht“. Siehe Regel 311.7.

Chaos-Symbol

Das Chaos-Symbol  erscheint in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ auf dem Welten-Würfel und neben manchen ausgelösten Fähigkeiten auf Weltenkarten. Siehe Regel 107.12.

Cascade → Kaskade

Case → Fall

Cast → Wirken

Casualty → Todesopfer

Champion → Beschützen

Changeling → Wandelwicht

Channel → Blutzoll

Checklist card (veraltet) → Platzhalter-Karte

Checklistenkarte (veraltet)

Siehe Platzhalter-Karte.

Choose a Background → Wähle einen Hintergrund

Chroma → Farbwert

Cipher → Chiffrieren

City's Blessing → Segen der Stadt

Chiffrieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dir erlaubt, eine Karte auf eine Kreatur zu codieren und die Karte zu wirken, wenn die Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt. Siehe Regel 702.99, „Chiffrieren“.

Clash → Fehden

Class → Klasse

Cleave → Abspalten

Cloak → Tarnen

Clue Token → Hinweis-Spielstein

Codiert

Ein Begriff, der das Verhältnis zwischen einer bleibenden Karte und einer mit der Chiffrieren-Fähigkeit ins Exil geschickten

Karte beschreibt. Siehe Regel 702.99, „Chiffrieren“.

Cohort → Mitstreiter
Collect Evidence → Beweissicherung
Combat Phase → Kampfphase
Commander → Kommandeur
Commander Draft → Kommandeur-Draft
Commander Ninjutsu → Kommandeur-Ninjutsu
Commander Tax → Kommandeursteuer
Companion → Gefährte
Completed → Vollendet
Complete a Dungeon → Gewölbe absolvieren
Connive → Intrigieren
Conspiracy → Verschwörung
Conspire → Verschwören
Constellation → Konstellation

Constructed

Eine Art des Spiels, in der jeder Spieler sein Deck vorher gebaut hat. Siehe Regel 100.2a.

Continuous Artifact (veraltet)

Ein veralteter Begriff, der in der Typenzeile von Artefakten ohne aktivierte Fähigkeiten auftauchte. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und verwenden nun einfach den Begriff „Artefakt“.

Continuous Effect → Dauerhafter Effekt
Control, Controller → Kontrolle, Beherrscher
Converge → Konvergenz
Convert → Konvertieren
Converted Mana Cost (veraltet) → Umgewandelte Manakosten (veraltet)
Convoke → Einberufen
Council's Dilemma → Dilemma des Konzils
Counter → Neutralisieren oder Zählmarke
Craft → Anfertigung
Create → Erzeugen
Creature → Kreatur
Crew → Bemannen
Crime → Verbrechen
Cumulative Upkeep → Kumulative Versorgung
Cycling → Umwandlung

Damage → Schaden
Dash → Sturmangriff

Dauerhafter Effekt

Ein Effekt, der für einen festgesetzten oder undefinierten Zeitraum Eigenschaften oder die Kontrolle von Objekten modifiziert oder Spieler oder die Spielregeln beeinflusst. Siehe Regel 611, „Dauerhafte Effekte“.

Day → Tag
Daybound → Tagaktiv
Deathtouch → Todesberührung
Decayed → Verwesung

Deck

Die Sammlung von Karten, mit der dieser Spieler das Spiel beginnt; sie wird zu seiner Bibliothek. Siehe Regel 100, „Allgemeines“, und Regel 103, „Eine Partie beginnen“.

Defender → Verteidiger
Defense → Verteidigung

Dein

Siehe Du.

Deiner Wahl

Siehe Ziel.

Deklarieren der Angreifer

Siehe Angreifer deklarieren.

Deklarieren der Blocker

Siehe Blocker deklarieren.

Delirium → Delirium

Delve → Wühlen

Demonstrate → Demonstrieren

Demonstrieren

Eine ausgelöste Fähigkeit auf manchen Zaubersprüchen, die ihrem Beherrscher erlaubt, den Zauberspruch zu kopieren und einen Gegner zu bestimmen, der ihn ebenfalls kopiert. Siehe Regel 702.144, „Demonstrieren“.

Der Ring

Ein Emblem, das erzeugt werden kann, wenn der Ring dich in Versuchung führt. Siehe Regel 701.52, „Der Ring führt dich in Versuchung“.

Der Ring führt dich in Versuchung

Eine Schlüsselwortaktion, die dazu führt, dass ein Spieler eine Kreatur, die er kontrolliert, als seinen legendären Ringträger bestimmt und ein Emblem namens Der Ring erzeugt. Siehe Regel 701.52, „Der Ring führt dich in Versuchung“.

Destabilisieren

Eine bleibende Karte „destabilisiert sich“, wenn ihr Status sich von stabilisiert zu destabilisiert verändert. Siehe Regel 702.26, „Instabilität“.

Destabilisiert

Siehe Stabilisiert, destabilisiert.

Destroy → Zerstören

Detain → Inhaftieren

Dethrone → Entthronen

Devoid → Fahl

Devotion → Hingabe

Devour → Verschlingen

Die Power der Verwandlung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es manchen Karten erlaubt, konvertiert gewirkt zu werden. Siehe Regel 702.162, „Die Power der Verwandlung“, und Regel 701_50, „Konvertieren“.

Dies → Stirbt

Dilemma

Siehe Vor einem schrecklichen Dilemma stehen.

Discard → Abwerfen

Discover → Entdeckung

Disguise → Verkleidung

Disturb → Aufstören

Doctor's Companion → Begleiter des Doctors

Domain → Domäne

Doppelgedanke

Eine Variante der Hintergedanke-Fähigkeit. Siehe Regel 702.106, „Hintergedanke“.

Doppelschlag

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur Kampfschaden zweimal zufügen lässt. Siehe Regel 702.4, „Doppelschlag“.

Doppelseitige Karten

Karten mit zwei Vorderseiten, eine auf jeder Seite der Karte, und ohne *Magic*-Kartenrückseite. Siehe Regel 712, „Doppelseitige Karten“.

Double Agenda → Doppelgedanke

Double Strike → Doppelschlag

Draft

Ein *Limited*-Format, in dem Spieler nach und nach Karten aus Booster-Packungen auswählen und dann ein Deck bauen, das ausschließlich aus diesen Karten und Standardlandkarten besteht.

Draften

Während eines Drafts eine Karte auswählen und dem eigenen Kartenpool hinzufügen.

Draft-Runde

Teil eines Drafts, in dem jeder Spieler eine ungeöffnete Booster-Packung öffnet und diese Booster-Packungen gedraftet werden. Siehe Regeln 905.1a und 905.1b.

Draw → Unentschieden oder Ziehen

Dredge → Ausgraben

Du, Dein

Wörter, die sich auf den Beherrscher, den potenziellen Beherrscher (wenn ein Spieler versucht, es zu wirken oder zu aktivieren) oder den Besitzer (wenn es keinen Beherrscher hat) eines Objekts beziehen. Siehe Regel 109.5.

Dungeon → Gewölbe

Durchsuchen

Alle Karten in der angegebenen Zone anschauen und möglicherweise eine Karte finden, auf die eine gegebene Beschreibung passt. Siehe Regel 701.19, „Durchsuchen“.

Ebene

Einer der fünf Standardlandtypen. Jedes Land mit diesem Untertyp hat die Fähigkeit: „: Erzeuge *.“ Siehe Regel 305.6.

Ebenentarnung

Siehe Landtarnung.

Ebenenumwandlung

Siehe Typumwandlung.

Echo

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Kosten verlangt, damit eine bleibende Karte im Spiel bleibt. Siehe Regel 702.30, „Echo“.

Edelmut

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur im Kampf besser macht. Siehe Regel 702.83, „Edelmut“.

EDH

Siehe Stammesältester Drachen Highlander.

Effekt

Etwas, das im Spiel als Ergebnis eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit passiert. Siehe Regel 609, „Effekte“.

Eigenschaften

Informationen, die ein Objekt definieren. Siehe Regel 109.3.

Eigenschafts-definierende Fähigkeit

Eine Art von statischer Fähigkeit, die Informationen über die Eigenschaften eines Objekts vermittelt, die normalerweise woanders auf dem Objekt gefunden werden würden (so wie in seinen Manakosten, in seiner Typenzeile oder in seiner Stärke/Widerstandskraft-Box). Siehe Regel 604.3.

Eile

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur die „Einsatzverzögerung“-Regel ignorieren lässt. Siehe Regel 702.10, „Eile“, und Regel 302.6.

Einbalsamieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Kreaturenkarte von seinem Friedhof ins Exil schicken lässt, um eine mumifizierte Spielstein-Version dieser Karte zu erzeugen. Siehe Regel 702.128, „Einbalsamieren“.

Einberufen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Kreaturen tappen lässt anstatt Mana zu bezahlen, um einen Zauberspruch zu wirken. Siehe Regel 702.51, „Einberufen“.

Einen anderen Spieler kontrollieren

Alle Wahlen und Entscheidungen treffen, die dieser Spieler laut Regeln oder Objekten machen darf oder soll. Siehe Regel 720, „Einen anderen Spieler kontrollieren“.

Einfarbig

Ein Objekt mit genau einer Farbe ist einfarbig. Farblose Objekte sind nicht einfarbig. Siehe Regel 105, „Farben“, und Regel 202, „Manakosten und Farbe“.

Einfarbige Hybrid-Manasymbole

Siehe Hybrid-Manasymbole.

Einflussweite

Siehe Begrenzte Einflussweite.

Einmaliger Effekt

Ein Effekt, der etwas nur einmal tut und keine Dauer hat. Siehe Regel 610, „Einmalige Effekte“. Siehe auch Dauerhafter Effekt.

Einprägen

Einprägen war eine Schlüsselwortfähigkeit. Es ist nun ein Fähigkeitswort und hat keine Regelbedeutung. Karten, die mit dem Einprägen-Schlüsselwort gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Einsatz

Eine Zone, die nur verwendet wird, wenn „um Einsatz“ gespielt wird. Siehe [Regel 407](#), „Einsatz“.

Einsatzverzögerung

Ein informeller Begriff, der die Unfähigkeit einer Kreatur beschreibt, anzugreifen oder aktivierte Fähigkeiten zu nutzen, die das Tappsymbol oder das Enttappsymbol in ihren Kosten enthalten, wenn sie seit dem Beginn des neuesten Zuges ihres Beherrschers unter dessen Kontrolle kam. Siehe [Regel 302.6](#). Siehe auch [Eile](#).

Einschränkung

Ein Effekt, der eine oder mehrere Kreaturen vom Angreifen oder Blocken abhält. Siehe [Regeln 508.1c](#) und [509.1b](#).

Einschreitende „falls“-Klausel

Eine auf besondere Weise formulierte Bedingung, die überprüft wird, wenn eine ausgelöste Fähigkeit auslösen würde, und ein weiteres Mal, wenn sie verrechnet würde. Siehe [Regel 603.4](#).

Einschüchtern

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe [Regel 702.13](#), „Einschüchtern“.

Einsetzen

Eine Karte in die Einsatz-Zone legen. Siehe [Regel 407](#), „Einsatz“.

Ein Ziel deiner Wahl

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit kann „ein Ziel deiner Wahl“ benötigen. „Ein Ziel deiner Wahl“ ist das Gleiche wie „eine Kreatur, ein Spieler oder ein Planeswalker deiner Wahl“. Siehe [Regel 115.4](#).

Elder Dragon Highlander

Siehe Stammesältester Drachen Highlander.

Embalm → Einbalsamieren

Emblem

Ein Emblem ist ein Merkzeichen, das ein Objekt repräsentiert, das eine oder mehrere Fähigkeiten hat, aber keine weiteren Eigenschaften. Siehe [Regel 114](#), „Embleme“.

Emerge → Auftauchen

Eminence → Eminenz

Emperor → Kaiser

Enchant → Verzaubert

Enchantment → Verzauberung

Encoded → Codiert

Encore → Zugabe

Encounter → Treffen auf

Ende-des-Kampfes-Segment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das fünfte und letzte Segment der Kampfphase. Siehe [Regel 511](#), „Ende-des-Kampfes-Segment“.

Endgültigkeitsmarke

Eine Zählmarke, die die bleibende Karte, auf der sie liegt, ins Exil schickt, falls diese bleibende Karte vom Spiel auf den Friedhof gehen würde. Siehe [Regel 122.1h](#).

Endphase

Teil des Zuges. Diese Phase ist die fünfte und letzte Phase des Zuges. Siehe [Regel 512](#), „Endphase“.

Endsegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das erste Segment der Endphase. Siehe [Regel 513](#), „Endsegment“.

Energiesymbol

Das Energiesymbol  repräsentiert eine Energiemarke. Um  zu bezahlen, entfernt ein Spieler eine Energiemarke von sich.

Enlist → [Abkommandieren](#)

Entdeckung

Eine Schlüsselwortaktion, die einem Spieler ermöglichen kann, einen zufälligen Zauberspruch ohne Kosten zu wirken. Siehe [Regel 701.55](#), „Entdeckung“.

Enters the Battlefield → [Ins Spiel kommen](#)

Entfernt, aus dem Kampf

Siehe [Aus dem Kampf entfernt](#).

Entfesselt

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur ermöglicht, mit einer +1/+1-Marke ins Spiel zu kommen, und sie vom Blocken abhält, falls eine +1/+1-Marke auf ihr liegt. Siehe [Regel 702.98](#), „Entfesselt“.


Enttappen

Eine bleibende Karte von einer Seitwärts-Position wieder aufrecht drehen. Siehe [Regel 701.21](#), „Tappen und Enttappen“.

Enttappsegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das erste Segment der Startphase. Siehe [Regel 502](#), „Enttappsegment“.

Enttappsymbol

Das Enttappsymbol  in Aktivierungskosten bedeutet „Enttappe diese bleibende Karte.“ Siehe [Regel 107.6](#).

Entthronen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legt, wenn diese den Spieler mit den meisten Lebenspunkten angreift. Siehe [Regel 702.105](#), „Entthronen“.

Entwine → [Verflechtung](#)

Epic → [Episch](#)

Episch

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler zu Beginn jedes seiner Versorgungssegmente einen Zauberspruch kopieren lässt auf Kosten von irgendwelchen anderen Zaubersprüchen für den Rest der Partie zu wirken. Siehe [Regel 702.50](#), „Episch“.

Equip → [Ausrüsten](#)

Equipment → [Ausrüstung](#)

Ereignis

Alles, was in einer Partie geschieht. Siehe [Regel 700.1](#).

Erfolgreich gesprochen (veraltet)

Eine Formulierung, die auf einigen älteren Karten gedruckt wurde. Im Allgemeinen haben Karten, die sich auf einen „erfolgreich gesprochenen“ Zauberspruch bezogen haben, in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und beziehen sich nun einfach auf einen Zauberspruch, der „gewirkt“ wurde.

Erinnerungstext

Kursiv und in Klammern stehender Text in der Textbox einer Karte, der eine Spielregel zusammenfasst, die für diese Karte gilt, selbst jedoch kein Regeltext ist und keinen Einfluss auf das Spiel hat. Siehe [Regel 207.2](#).

Erkunden

Eine Schlüsselwortaktion, die einen Spieler die oberste Karte seiner Bibliothek aufdecken und verschiedene Aktionen durchführen lässt, je nachdem, ob auf diese Weise eine Land-Karte aufgedeckt wurde. Siehe [Regel 701.40](#), „Erkunden“.

Ersatzeffekt

Eine Art von dauerhaftem Effekt, die darauf wartet, dass ein bestimmtes Ereignis eintreten würde, und es dann ganz oder teilweise durch ein anderes ersetzt. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“.

Erschöpfen

Eine Schlüsselwortaktion, die eine bleibende Karte davon abhält, im nächsten Enttappsegment des Spielers, der sie erschöpft hat, zu enttappen. Siehe [Regel 701.39](#), „Erschöpfen“.

Erstschlag

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur ihren Kampfschaden vor anderen Kreaturen zufügen lässt. Siehe [Regel 702.7](#), „Erstschlag“.

Erwecken

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich ein Land, das du kontrollierst, in eine Kreatur verwandeln lässt. Siehe [Regel 702.113](#), „Erwecken“.

Erweiterungssymbol

Das Erweiterungssymbol einer Karte ist ein kleines Zeichen, das üblicherweise unter der rechten Ecke der Illustration gedruckt ist und keinen Einfluss auf das Spiel hat. Siehe [Regel 206](#), „Erweiterungssymbol“.

Erzeugen

Einen Spielstein erzeugen heißt, einen Spielstein ins Spiel bringen. Siehe [Regel 701.6](#), „Erzeugen“.

Erzfeind

1. Eine Freizeitspiel-Variante, in der ein Team von Spielern mit einem einzelnen Gegner konfrontiert wird, der von mächtigen Komplottkarten unterstützt wird. Siehe [Regel 904](#), „Erzfeind“.
2. Ein Spieler in einer Erzfeind-Partie, der mit einem Komplott-Deck spielt.

Erzschurken-Draufhauen

Eine Jeder-gegen-jeden-Partie, in der jeder Spieler ein Erzfeind ist. Siehe [Regel 806](#), „Variante Jeder gegen jeden“ und [Regel 904](#), „Erzfeind“.

Escalate → Eskalieren

Escape → Befreiung

Eskalieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit auf manchen modalen Zaubersprüchen, die Kosten für die Wahl von zusätzlichen Modi vorgibt. Siehe Regel 702.120, „Eskalieren“.

Eternalize → Verewigen

Evasion Ability → Ausweichfähigkeit

Evoke → Herbeirufen

Evolve → Weiterentwicklung

Exalted → Edelmut

Excess Damage → Überschüssiger Schaden

Exzess

Eine Schlüsselwortfähigkeit auf manchen modalen Zaubersprüchen, die dir erlaubt, einen oder mehrere Modi zu bestimmen und für diese zusätzliche Kosten vorgibt. Siehe Regel 702.172, „Exzess“.

Exert → Erschöpfen

Exhumieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Kreaturenkarte von seinem Friedhof zurück ins Spiel bringen lässt. Siehe Regel 702.84, „Exhumieren“.

Exil

Eine Zone. Das Exil ist im wesentlichen ein Lagerplatz für Karten. Es hieß früher Ganz-aus-dem-Spiel-entfernt-Zone. Siehe Regel 406, „Exil“.

Exploit → Ausschlachten

Explore → Erkunden

Extort → Abnötigen

Extrazug

Ein Zug, der durch den Effekt eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit erzeugt wurde. Siehe Regel 500.7. Für Regeln zu Extrazügen in einer Partie, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird, siehe Regel 805.8. Für Regeln zu Extrazügen in einer Partie Riesentumult siehe Regel 807.4.

Fabricate → Fabrizieren

Fabrizieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dir die Entscheidung überlässt, Servo-Spielsteine zu erzeugen oder +1/+1-Marken auf eine Kreatur zu legen. Siehe Regel 702.123, „Fabrizieren“.

Face a Villainous Choice → Vor einem schrecklichen Dilemma stehen

Face Down → Verdeckt

Face Up → Offen

Fading → Schwund

Fähigkeit

1. Text auf einem Objekt, der beschreibt, was das Objekt macht oder tun kann.

2. Eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit auf dem Stapel. Diese Art von Fähigkeit ist ein Objekt.

Siehe Regel 113, „Fähigkeiten“, und Abschnitt 6, „Zaubersprüche, Fähigkeiten und Effekte“.

Fähigkeitswort

Ein kursiv gedrucktes Wort ohne Regelbedeutung, das Fähigkeiten auf verschiedenen Karten verbindet, die eine ähnliche Funktionsweise besitzen. Siehe Regel 207.2c.

Fahl

Eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit, die ein Objekt farblos macht. Siehe Regel 702.114, „Fahl“.

Fahrzeug

Ein Artefakte-Untertyp. Fahrzeuge können zu Artefaktkreaturen werden. Siehe Regel 301, „Artefakte“, und Regel 702.122, „Bemannen“.

Fall

Ein Verzauberungs-Untertyp. Fälle haben eine „Lösen“-Fähigkeit, die eine Bedingung festlegt, die ihr Beherrscher erfüllen muss, damit die „Gelöst“-Fähigkeit ihre Wirkung entfaltet. Siehe Regel 719, „Fallkarten“.

Fallenlassen

Eine aufgedeckte andauernde Komplottkarte verdecken und unter das Komplott-Deck ihres Besitzers legen. Siehe Regel 701.26, „Fallenlassen“.

Falls

Siehe Einschreitende „falls“-Klausel.

Falls nicht

Eine Formulierung, die einen bestimmten Kostenstil darstellt. Siehe Regel 118.12a.

Farbanzeiger

Eine Eigenschaft eines Objekts. Siehe Regel 105, „Farben“, und Regel 204, „Farbanzeiger“.

Farbe

1. Eine Eigenschaft eines Objekts. Siehe Regel 105, „Farben“, und Regel 202, „Manakosten und Farbe“.
2. Ein Attribut, das Mana haben kann. Siehe Regel 106, „Mana“.

Farbidentität

Ein Satz von Farben, der bestimmt, welche Karten in ein Deck für die Freizeitspiel-Variante „Kommandeur“ aufgenommen werden dürfen. Siehe Regel 903.4.

Farblos

1. Ein Objekt ohne Farbe ist farblos. Farblos ist keine Farbe. Siehe Regel 105, „Farben“, und Regel 202, „Manakosten und Farbe“.
2. Ein Typ von Mana. Siehe Regel 106, „Mana“, und Regel 107.4c.

Fateful hour → Schicksalsstunde

Fateseal → Schicksal besiegeln

Fear → Furcht

Fehden

Einen Mini-Wettstreit durchführen, bei dem die oberste Karte der Bibliothek von Spielern aufgedeckt wird. Siehe Regel 701.23, „Fehden“.

Feilschen

Feilschen ist eine Schlüsselwortfähigkeit, die optionale zusätzliche Kosten darstellt, für die man ein Artefakt, eine

Verzauberung oder einen Spielstein opfert. Um einen Zauberspruch wurde gefeilscht, falls sein Beherrscher die Absicht erklärt hat, diese Kosten zu bezahlen. Siehe Regel 702.166, „Feilschen“.

Ferocious → Wildheit

Fight → Kämpfen

Finality Counter → Endgültigkeitsmarke

First Strike → Erstschlag

Flankenangriff

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur im Kampf besser macht. Siehe Regel 702.25, „Flankenangriff“.

Flanking → Flankenangriff

Flash → Aufblitzen

Flashback → Rückblende

Flip Cards → Wendekarten

Flipped → Gewendet

Flipping a Coin → Münzen werfen

Fluchsicher

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur oder einen Spieler davor bewahrt, von einem Gegner als Ziel gewählt zu werden. Siehe Regel 702.11, „Fluchsicher“.

Flugfähigkeit

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe Regel 702.9, „Flugfähigkeit“.

Flying → Flugfähigkeit

Food Token → Speise-Spielstein

For Mirrodin! → Für Mirrodin!

Forderung

Ein Effekt, der eine oder mehrere Kreaturen zwingt, anzugreifen oder zu blocken. Siehe Regeln 508.1d und 509.1c.

Forecast → Vorhersage

Forest → Wald

Foretell → Vorherbestimmung

Foretold → Vorherbestimmt

Formidable → Gewaltig

Fortification → Befestigung

Fortify → Befestigen

Free-for-All → Jeder gegen jeden

Frenzy → Kampfrausch

Freunde für immer

Eine Variante der Partner-Fähigkeit, die dich in der Kommandeur-Variante zwei legendäre Kreaturenkarten als Kommandeure haben lässt statt nur einen, falls beide die „Freunde für immer“-Fähigkeit haben. Siehe Regel 702.124, „Partner“ und Regel 903, „Kommandeur“.

Friedhof

1. Eine Zone. Der Friedhof eines Spielers ist sein Abwurfstapel.

2. Alle Karten im Friedhof eines Spielers.

Siehe Regel 404, „Friedhof“.

Friends forever → Freunde für immer

Für Mirrodin!

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen 2/2 roten Rebell-Kreaturenspielstein erzeugt und dann die Ausrüstung mit der Fähigkeit an diesen Spielstein anlegt. Siehe Regel 702.163, „Für Mirrodin!“.

Furcht

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe Regel 702.36, „Furcht“.

Fuse → Fusion

Fusion

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, beide Hälften einer geteilten Karte zu wirken. Siehe Regel 702.102, „Fusion“.

Fusionierter geteilter Zauberspruch

Eine geteilte Karte auf dem Stapel, die durch Gebrauch der Fusion-Fähigkeit gewirkt wurde, oder eine Kopie einer solchen Karte. Siehe Regel 702.102, „Fusion“.

Fußgänger-Spielstein

Ein Fußgänger-Spielstein ist ein 2/2 schwarzer Zombie-Kreaturespielstein namens Fußgänger. Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Ganz aus dem Spiel entfernen, ganz aus dem Spiel entfernt, Ganz-aus-dem-Spiel-entfernt-Zone (veraltet)

„[Etwas] ganz aus dem Spiel entfernen“ ist ein veralteter Begriff für „[Etwas] ins Exil schicken“. „Die ganz aus dem Spiel entfernte Karte“ ist ein veralteter Begriff für „die ins Exil geschickte Karte“. Die Ganz-aus-dem-Spiel-entfernt-Zone ist ein veralteter Begriff für die Exil-Zone. Karten mit diesem Text haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten. Siehe Exil.

Gebirge

Einer der fünf Standardlandtypen. Jedes Land mit diesem Untertyp hat die Fähigkeit „: Erzeuge .“ Siehe Regel 305.6.

Gebirgstarnung

Siehe Landtarnung.

Gebirgsumwandlung

Siehe Typumwandlung.


Geblockte Kreatur

Eine angreifende Kreatur, die von einer anderen Kreatur geblockt wird oder durch ein Effekt dazu gebracht wird, geblockt zu werden. Sie bleibt eine geblockte Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird, ein Effekt besagt, dass sie ungeblockt wird, oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe Regel 509, „Blocker-deklarieren-Segment“.

Gebunden

Ein Begriff, der eine Kreatur beschreibt, die von einer Seelengebunden-Fähigkeit betroffen ist. Siehe Regel 702.95, „Seelengebunden“.

Gefährte

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, eine Kreaturenkarte von außerhalb des Spiels als Gefährte zu bestimmen, falls sein Deck den Einschränkungen der Gefährte-Fähigkeit dieser Karte genügt. Falls ein Spieler einen Gefährten bestimmt hat, kann er einmal im Laufe der Partie  bezahlen und ihn auf seine Hand holen. Siehe Regel 702.139, „Gefährte“.

Gegner

Jemand, gegen den ein Spielers spielt. Siehe Regeln 102.2 und 102.3.

Gelegt

Wenn ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit sich auf eine Zählmarke bezieht, die auf einer bleibenden Karte „gelegt“ wird, meint er bzw. sie eine Zählmarke, die auf diese bleibende Karte gelegt wird, während sie im Spiel ist, oder dass diese bleibende Karte mit einer Zählmarke ins Spiel kommt. Siehe [Regel 122](#), „Zählmarken“.

Gelöst

1. Eine Bezeichnung, die ein Fall haben kann, sodass seine letzte Fähigkeit das Spiel beeinflussen kann. Siehe [Regel 719](#), „Fallkarten“.
2. Eine Schlüsselwortfähigkeit von Fallkarten, die das Spiel nur dann beeinflusst, wenn der Fall die Gelöst-Bezeichnung hat. Siehe [Regel 702.169](#), „Gelöst“.

Gemeinsamer Lebenspunkttestand

In der Mehrspielervariante Zweiköpfiger Riese hat jedes Team einen „gemeinsamen Lebenspunkttestand“ anstatt dass jeder Spieler einen eigenen Lebenspunkttestand hat. Siehe [Regel 810](#), „Variante Zweiköpfiger Riese“.

General

Jeder Spieler, der in der Mehrspielervariante „Kaiser“ kein Kaiser ist. Siehe [Regel 809](#), „Variante Kaiser“.

Generisches Mana

Mana in Kosten, das durch Ziffernsymbole (wie **1**) oder variable Symbole (wie **X**) dargestellt wird und mit Mana beliebigen Typs bezahlt werden kann. Siehe [Regel 107.4](#).

Gesamtkosten

Was ein Spieler, praktisch gesehen, tatsächlich zu bezahlen hat, um einen Zauberspruch zu wirken oder eine Fähigkeit zu aktivieren: die Manakosten, Aktivierungskosten oder alternative Kosten plus aller Kostenerhöhungen (einschließlich zusätzlicher Kosten) und minus aller Kostenreduktionen. Siehe [Regel 601.2f](#).

Gesattelt

Eine Bezeichnung, die einer Kreatur gegeben wird, deren Aufsatteln-Fähigkeit verrechnet wurde. Siehe [Regel 702.171](#), „Aufsatteln“.

Getappt

Ein Status, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe [Regel 110.5](#) und [Regel 701.21](#), „Tappen und Enttappen“. Siehe auch [Ungetappt](#).

Geteilte Karten

Karten mit zwei Vorderseiten auf einer Karte. Siehe [Regel 709](#), „Geteilte Karten“.

Gewendet

Ein Status, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe [Regel 110.5](#) und [Regel 710](#), „Wendekarten“. Siehe auch [Ungewendet](#).

Gewinnen, das Spiel

Siehe [Spiel gewinnen](#).

Gewölbe

Ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten gibt. Eine Gewölbekarte ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 309](#), „Gewölbe“.

Gewölbe absolvieren

Eine Gewölbekarte aus der Partie entfernen, nachdem man den untersten Raum dieser Gewölbekarte erreicht hat. Siehe Regel 309, „Gewölbe“.

Gift

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass ein Spieler Giftmarken erhält. Siehe Regel 702.70, „Gift“.

Giftmarke

Eine Zählmarke, die ein Spieler erhalten kann. Siehe Regel 122, „Zählmarken“, und Regel 704.5c.

Globale Verzauberung (veraltet)

Ein veralteter Begriff für eine Nicht-Auren-Verzauberung. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Goad → Anstacheln

Goaded → Angestachelt

Gold-Spielstein

Ein Gold-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „Opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana in einer beliebigen Farbe.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Göttergabe

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es erlaubt, eine Kreaturenkarte als Aura zu wirken. Siehe Regel 702.103, „Göttergabe“.

Gräbersturm

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Kopien von einem Zauberspruch auf dem Stapel erzeugt. Siehe Regel 702.69, „Gräbersturm“.

Grabsteinsymbol

Ein Zeichen, das in oben links auf einigen Karten aus dem *Odyssee*-Block zu finden ist, das keinen Effekt auf das Spielgeschehen hat. Siehe Regel 107.9.

Graft → Pfropfen

Grand Melee → Riesentumult

Grandeur → Erhabenheit

Gravestorm → Gräbersturm

Graveyard → Friedhof

Grenzwert

„Grenzwert“ war einmal eine Schlüsselwortfähigkeit. Es ist nun ein Fähigkeitswort ohne Regelbedeutung. Alle Karten mit dem Grenzwert-Schlüsselwort haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Hand

1. Eine Zone. Auf der Hand eines Spielers hält er Karten, die er gezogen, aber noch nicht gespielt hat.

2. Alle Karten auf der Hand eines Spielers.

Siehe Regel 402, „Hand“.

Haste → Eile

Haufen

Eine vorübergehende Gruppe von Karten. Siehe [Regel 700.3](#).

Haunt → Spuken

Hauptpartie

Die Partie, in der der Zauberspruch (oder die Fähigkeit), die (bzw. die) die Unterpartie erschaffen hat, gewirkt (oder aktiviert) wurde. Siehe [Regel 726](#), „Unterpartien“.

Hauptphase

Teil des Zuges. Der die erste oder Vor-dem-Kampf-Hauptphase ist die zweite Phase des Zuges. Die zweite oder Nach-dem-Kampf-Hauptphase ist die vierte Phase des Zuges. Siehe [Regel 505](#), „Hauptphase“.

Heimat: Inseln (veraltet)

Eine veraltete Schlüsselwortfähigkeit, die bedeutete „Diese Kreatur kann nicht angreifen, es sei denn, der verteidigende Spieler kontrolliert eine Insel.“ und „Wenn du keine Insel kontrollierst, opfere diese Kreatur.“ Karten, die mit dieser Fähigkeit gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Hellbent → Versessenheit

Hellsicht

Einige Karten oben auf deiner Bibliothek manipulieren. Siehe [Regel 701.18](#), „Hellsicht“.

Herbeirufen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dazu führt, dass eine bleibende Karte geopfert werden muss, wenn sie ins Spiel kommt. Siehe [Regel 702.74](#), „Herbeirufen“.

Herkömmliche Magic-Karte

Eine etwa 6,3 Zentimeter mal 8,8 Zentimeter große *Magic*-Karte, die in den Decks der Spieler enthalten ist. Siehe [Regel 108.2](#).

Heroic → Heroisch

Hexerei

Ein Kartentyp. Eine Hexerei ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 307](#), „Hexereien“.

Hexproof → Fluchsicher

Hidden Agenda → Hintergedanke

Hidden Zone → Nichtöffentliche Zone

Hideaway → Refugium

Hilfestellung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur sich selbst oder einer anderen Kreatur +1/+1-Marken geben lässt. Falls eine andere Kreatur gewählt wird, erhält sie außerdem vorübergehend eine oder mehrere Fähigkeiten. Siehe [Regel 702.165](#), „Hilfestellung“.

Hingabe

Ein Zahlenwert, den ein Spieler hat, gleich der Anzahl an Manasymbolen einer bestimmten Farbe in den Manakosten der von ihm kontrollierten bleibenden Karten. Siehe [Regel 700.5](#).

Hintergedanke

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einer Verschwörungskarte erlaubt, verdeckt in der Kommandozone zu sein. Siehe [Regel 702.106](#), „Hintergedanke“.

Hintergrund

Ein Verzauberungstyp, der, in Kombination mit der „Wähle einen Hintergrund“-Fähigkeit, ermöglicht, dass eine legendäre Verzauberungskarte dein Kommandeur sein kann. Siehe [Regel 702.124](#), „Partner“ und [Regel 903](#), „Kommandeur“.

Hinweis-Spielstein

Ein Hinweis-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „2“, Opfere dieses Artefakt: Ziehe eine Karte.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe [Regel 111.10](#).

Historic → [Historisch](#)

Historisch

Ein Objekt ist historisch, wenn es den Legendar-Obertyp, den Artefakt-Kartentyp oder den Sagen-Untertyp hat. Siehe [Regel 700.6](#).

Horsemanship → [Reitkunst](#)

Hybridkarte

Eine Karte mit einem oder mehreren Hybrid-Manasymbolen in ihren Manakosten. Siehe [Regel 202.2f](#).

Hybrid-Manasymbole

Ein Manasymbol, das Kosten darstellt, die auf eine von zwei Weisen bezahlt werden können. Siehe [Regel 107.4](#).

Hybride Phyrexianische Manasymbole

Ein Manasymbol, das Kosten darstellt, die auf eine von drei Weisen bezahlt werden können. Siehe [Regel 107.4](#).

Illegale Aktion

Eine Aktion, die Spielregeln verletzt und/oder Forderungen oder Einschränkungen nicht befolgt, die durch Effekte geschaffen wurden. Siehe [Regel 730](#), „Handhabung illegaler Aktionen“.

Illegales Ziel

Ein Ziel, das nicht mehr existiert oder nicht mehr der Beschreibung genügt, die der Zauberspruch oder die Fähigkeit, der bzw. die auf es zielen, angibt. Siehe [Regel 608.2b](#).

Illustration

Ein Bild, das in der oberen Hälfte einer Karte gedruckt ist und keine Bedeutung für das Spiel hat. Siehe [Regel 203](#), „Illustration“.

Im Spiel

Eine Zone. Im Spiel ist die Zone, in der bleibende Karten existieren. Siehe [Regel 403](#), „Im Spiel“.

Imprint → [Einprägen](#)

Improvise → [Improvisieren](#)

Improvisieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Artefakte tappen lässt anstatt Mana zu bezahlen, um einen Zauberspruch zu wirken. Siehe [Regel 702.126](#), „Improvisieren“.

In Reaktion auf

Siehe Als Antwort auf.

Incubate → [Inkubieren](#)

Incubator Token → [Inkubator-Spielstein](#)

Indestructible → Unzerstörbarkeit

Infect → Infizieren

Infizieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die beeinflusst, wie ein Objekt einer Kreatur oder einem Spieler Schaden zufügt. Siehe Regel 702.90, „Infizieren“.

Ingest → Zehren

Inhaftieren

Eine Schlüsselwortaktion, die eine bleibende Karte vorübergehend vom Angreifen und Blocken abhält und dafür sorgt, dass ihre aktivierten Fähigkeiten nicht aktiviert werden können. Siehe Regel 701.29, „Inhaftieren“.

Initiative

Eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Manche Effekte weisen einen Spieler an, die Initiative zu übernehmen. Der Spieler, der die Initiative hat, wagt sich in die Unterstadt, wenn er die Initiative übernimmt und zu Beginn seines Versorgungssegments. Siehe Regel 723, „Die Initiative“.

Inkubieren

Eine Schlüsselwortaktion, die einen Inkubator-Spielstein mit einer bestimmten Anzahl an +1/+1-Marken erzeugt. Siehe Regel 701.51, „Inkubieren“.

Inkubator-Spielstein

Ein Inkubator-Spielstein ist ein transformierender doppelseitiger Spielstein. Seine Vorderseite ist ein farbloses Inkubator-Artefakt mit „2: Transformiere dieses Artefakt.“ Seine Rückseite ist eine farblose 0/0 Phyrexianer-Artefaktkreatur mit dem Namen „Phyrexianer-Spielstein“. Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Ins Exil schicken

Ein Objekt aus der Zone, in der es sich befindet, in die Exil-Zone legen. Eine „ins Exil geschickte“ Karte ist eine, die in die Exil-Zone gelegt wurde. Siehe Regel 406, „Exil“.

Ins Gewölbe wagen

Eine Schlüsselwortaktion, die Gewölbekarten von außerhalb in die Partie bringen oder die Wagnis-Marke eines Spielers bewegen kann. Siehe Regel 701.46, „Wage dich ins Gewölbe“.

Ins Spiel kommen

Eine bleibende Karte, die kein Spielstein ist, „kommt ins Spiel“, wenn sie in die Im-Spiel-Zone bewegt wird. Ein Spielstein „kommt ins Spiel“, wenn er erzeugt wird. Siehe Regeln 403.3, 603.6a, 603.6d und 614.12.

Insel

Einer der fünf Standardlandtypen. Jedes Land mit diesem Untertyp hat die Fähigkeit „☞: Erzeuge 🌊.“ Siehe Regel 305.6.

Insel tarnung

Siehe Landtarnung.

Inselumwandlung

Siehe Typumwandlung.

Inspired → Inspiriert

Instabilität

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass bleibende Karten manchmal behandelt werden, als existierten sie nicht. Siehe Regel 702.26, „Instabilität“.

Instant → Spontanzauber
Intimidate → Einschüchtern

Intrigieren

Eine Schlüsselwortaktion, die einen Spieler eine Karte ziehen, eine Karte abwerfen und eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legen lässt, falls auf diese Weise eine Nichtland-Karte abgeworfen wurde. Siehe Regel 701.47, „Intrigieren“.

Investigate → Nachforschungen anstellen

Irrealität

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann und welche Kreaturen sie blocken kann. Siehe Regel 702.28, „Irrealität“.

Island → Insel

Jeder gegen jeden

Eine Mehrspielervariante, in der eine Gruppe von Spielern als Individuen gegeneinander kämpfen. Siehe Regel 806, „Variante Jeder gegen jeden“.

Join forces → Zusammenarbeiten
Jump-start → Katalyse
Junk Token → Altmittel-Spielstein

Kaiser

1. Eine Mehrspielervariante mit Teams zu je drei Spielern.
2. Der mittlere Spieler jedes Teams in einer Partie der Variante Kaiser.

Siehe Regel 809, „Variante Kaiser“.

Kämpfen

Wenn zwei Kreaturen kämpfen, fügt jede der anderen Schaden in Höhe ihrer Stärke zu. Siehe Regel 701.12, „Kämpfen“.

Kampfphase

Teil des Zuges. Diese Phase ist die dritte Phase des Zuges. Siehe Regel 506, „Kampfphase“.

Kampfphase beenden

Als Ergebnis eines Effekts „die Kampfphase beenden“ bedeutet, einen beschleunigten Vorgang auszuführen, der alles andere überspringt, das in dieser Phase stattfinden würde. Siehe Regel 721, „Züge und Phasen beenden“.

Kampfrausch

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur im Kampf besser machen kann. Siehe Regel 702.68, „Kampfrausch“.

Kampfschaden

Schaden, der während des Kampfschadensegments von angreifenden und blockenden Kreaturen als Folge des Kampfes zugefügt wird. Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.

Kampfschadensegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das vierte Segment der Kampfphase. Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.

Kampfschaden zuweisen

Festlegen, wie eine angreifende oder blockende Kreatur ihren Kampfschaden zufügen wird. Siehe Regel 510, „Kampfschadensegment“.

Karte

Der grundlegende Bestandteil des Spiels: *Magic*-Karten können herkömmlich und nicht herkömmlich sein. Spielsteine werden nicht als Karten angesehen. Im Text von Zaubersprüchen oder Fähigkeiten wird der Begriff „Karte“ nur für eine Karte verwendet, die sich nicht im Spiel oder auf dem Stapel befindet, wie z. B. eine Kreaturenkarte auf der Hand eines Spielers. Siehe Regel 108, „Karten“.

Kartenpool

In einem *Limited*-Format die Karten, die ein Spieler zusätzlich zu Standardlandkarten verwenden kann, um sein Deck zu bauen.

Kartentyp

Eine Eigenschaft. Jedes Objekt außer Fähigkeiten auf dem Stapel hat einen Kartentyp, auch wenn das Objekt keine Karte ist. Jeder Kartentyp hat seine eigenen Regeln. Siehe Regel 205, „Typenzeile“, und Abschnitt 3, „Kartentypen“.

Kaskade

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einem Spieler ermöglichen kann, einen zufälligen Extra-Zauberspruch ohne Kosten zu wirken. Siehe Regel 702.85, „Kaskade“.

Katalyse

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte von seinem Friedhof wirken lässt, indem er eine Karte abwirft. Siehe Regel 702.133, „Katalyse“.

Keyword Counter → Schlüsselwortmarke

Kicker, Kicked → Bonus

Kindred → Stammeskarte

Kinship → Verwandtschaft

Klasse

Ein Verzauberungs-Untertyp. Klassen haben mehrere Klassenstufen-Fähigkeiten, die ihre Stufe erhöhen und ihnen neue Fähigkeiten verleihen. Siehe Regel 716, „Klassenkarten“.

Kommandeur

1. Eine Freizeitspiel-Variante, in der jedes Deck von einer legendären Kreatur angeführt wird. Siehe Regel 903, „Kommandeur“.

2. Die Bezeichnung einer legendären Kreaturenkarte in der Freizeitspiel-Variante „Kommandeur“.

Kommandeur-Draft

Eine Freizeitspiel-Variante, in der Spieler an einem Booster-Draft teilnehmen und dann Mehrspieler-Partien spielen. Siehe Regel 903.13, „Kommandeur-Draft“.

Kommandeur-Ninjutsu

Eine Variante der Ninjutsu-Fähigkeit. Siehe Regel 702.49, „Ninjutsu“.

Kommandeursteuer

Informeller Begriff für die zusätzlichen Kosten, um einen Kommandeur zu wirken, basierend darauf, wie oft ihn ein Spieler in dieser Partie zuvor gewirkt hat. Siehe [Regel 903.8](#).

Kommandozone

Eine Zone für bestimmte, spezialisierte Objekte, die einen umfassenden Effekt auf das Spiel haben, selbst jedoch keine bleibenden Karten sind und nicht zerstört werden können. Siehe [Regel 408](#), „Kommandozone“.

Kommt ins Spiel

Siehe [Ins Spiel kommen](#).

Komplott

Ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten in der Freizeitspiel-Variante „Erzfeind“ gibt. Eine Komplottkarte ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 314](#), „Komplottkarten“.

Komplott-Deck

Ein Deck mit mindestens zwanzig Komplottkarten, das für Freizeitspiel-Variante „Erzfeind“ benötigt wird. Siehe [Regeln 904.3](#).

Kontrolle, Beherrscher

„Kontrolle“ ist das System, das festlegt, wer ein Objekt im Spiel benutzen darf. Der „Beherrscher“ eines Objekts ist derjenige, unter dessen Kontrolle es sich aktuell befindet. Siehe [Regel 108.4](#).

Kontrollieren, einen anderen Spieler

Siehe [Einen anderen Spieler kontrollieren](#).

Konvertieren

Eine doppelseitige Karte umdrehen, sodass ihre andere Seite oben liegt. Siehe [Regel 701.50](#), „Konvertieren“.

Kopie

Ein Objekt, dessen kopierbare Werte auf die eines anderen Objekts gesetzt wurden. Siehe [Regel 707](#), „Objekte kopieren“.

Kopierbare Werte

Werte der Eigenschaften eines Objekts, die von Kopiereffekten überprüft werden. Siehe [Regeln 613.2](#), [707.2](#) und [707.3](#).

Kopieren

Ein neues Objekt erzeugen, dessen kopierbare Werte auf die eines anderen Objekts gesetzt wurden. Siehe [Regel 707](#), „Objekte kopieren“.

Kopplung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler den Regeltext einer Karte einem Zauberspruch hinzufügen lässt. Siehe [Regel 702.47](#), „Kopplung“.



Kosten

Aktionen oder Zahlungen, die notwendig sind, um eine andere Aktion durchzuführen oder um eine andere Aktion davon abzuhalten stattzufinden. Siehe [Regel 118](#), „Kosten“.

Kräftigung

Eine Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf die schwächste Kreatur eines Spielers legt. Siehe Regel 701.33, „Kräftigung“.

Kraftstein-Spielstein

Ein Kraftstein-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „ Erzeuge . Dieses Mana kann nicht ausgegeben werden, um einen Nichtartefakt-Zauberspruch zu wirken.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Kreatur

Ein Kartentyp. Eine Kreatur ist eine bleibende Karte. Siehe Regel 302, „Kreaturen“.

Kreaturentyp

Ein Untertyp, der mit den Kartentypen Kreatur und Stammeskarte verbunden ist. Siehe Regel 302, „Kreaturen“, und Regel 308, „Stammeskarten“. Siehe Regel 205.3m für die Liste der Kreaturentypen.

Kumulative Versorgung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die ansteigende Kosten verlangt, damit eine bleibende Karte im Spiel bleibt. Siehe Regel 702.24, „Kumulative Versorgung“.

Künstlerangabe

Information, die direkt unter der Textbox gedruckt ist und keinen Effekt auf das Spielgeschehen hat. Siehe Regel 213, „Informationen unter der Textbox“.

Lageplan

Ein Lageplan-Spielstein ist ein farbloser Lageplan-Artefakt-Spielstein mit „  Opfere dieses Artefakt: Eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst, erkundet. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei.“ Siehe Regel 701.140, „Erkunden“. Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Land

Ein Kartentyp. Ein Land ist eine bleibende Karte. Siehe Regel 305, „Länder“.

Landfall → Landung

Landtarnung

„Landtarnung“ ist ein allgemeiner Begriff; der Regeltext einer Karte wird eine spezifische Eigenschaft angeben, nach der gesucht werden soll, so wie „Inseltarnung“.

Ein allgemeiner Begriff für eine Gruppe von Schlüsselwortfähigkeiten, die einschränken, ob eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe Regel 702.14, „Landtarnung“.

Landtyp

Ein Untertyp, der mit dem Kartentyp Land verbunden ist. Siehe Regel 305, „Länder“. Siehe Regel 205.3i für die Liste der Landtypen.

Layer → Schicht

Learn → Lektion lernen

Leaves the Battlefield → Spiel verlassen

Lebende Waffe

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen 0/0 schwarzen Keim-Kreaturespielstein erzeugt und dann die Ausrüstung mit der Fähigkeit an diesen Spielstein anlegt. Siehe Regel 702.92, „Lebende Waffe“.

Lebendes Metall

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Fahrzeugen zu finden ist und diese in deinem Zug zu einer Kreatur macht. Siehe Regel 702.161, „Lebendes Metall“.

Lebenspunkte, Lebenspunkttestand, Lebenspunktezahl

Jeder Spieler hat eine Menge an „Lebenspunkten“, die durch seinen „Lebenspunkttestand“ dargestellt wird. Lebenspunkte können dazu erhalten oder verloren werden. Siehe Regel 119, „Lebenspunkte“.

Lebenspunkte-Anfangswert

Die Menge an Lebenspunkten, die ein Spieler hat, wenn das Spiel beginnt. In den meisten Spielen ist der Lebenspunkte-Anfangswert jedes Spielers 20. Siehe Regel 103.4.

Lebensverknüpfung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass ein Spieler Lebenspunkte dazu erhält. Siehe Regel 702.15, „Lebensverknüpfung“.

Legen

Siehe Gelegt.

Legendär

Ein Obertyp, der normalerweise auf bleibende Karten zutrifft. Siehe Regel 205.4, „Obertypen“. Siehe auch Legendenregel.

Legendary → Legendär

Legende (veraltet)

Ein veralteter Kreaturentyp. Karten, die mit diesem Untertyp gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie nun diesen Obertyp haben. Siehe Legendär.

Legendenregel

Eine zustandsbasierte Aktion, die einen Spieler, der zwei oder mehr legendäre bleibende Karten mit dem gleichen Namen kontrolliert, dazu bringt, alle bis auf eine in den Friedhof ihrer Besitzer zu legen. Siehe Regel 704.5j.

Lektion lernen

Eine Schlüsselwortaktion, die einem Spieler erlaubt, eine Lektionkarte von außerhalb der Partie auf die Hand zu nehmen oder eine Karte abzuwerfen und eine Karte zu ziehen. Siehe Regel 701.45, „Lektion lernen“.

Lethal Damage → Tödlicher Schaden

Level → Stufe

Level Up → Stufe aufsteigen

Library → Bibliothek

Lieutenant → Leutnant

Life, Life Total → Lebenspunkte, Lebenspunkttestand

Lifelink → Lebensverknüpfung

Limited

Eine Art des Spiels, in der jeder Spieler eine Menge an ungeöffneten *Magic*-Produkten erhält und daraus vor Ort sein eigenes Deck baut. Siehe Regel 100.2.

Linked Abilities → Verbundene Fähigkeiten

Living Metal → Lebendes Metall

Living Weapon → Lebende Waffe

Lokale Verzauberung (veraltet)

Ein veralteter Begriff für eine Aura. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

London Mulligan

Ein informeller Begriff für das aktuelle System von Mulligan-Regeln. Siehe [Regel 103.5](#).

Lose the Game → [Spiel verlieren](#)

Lösen

Eine Ausrüstung von der Kreatur wegbewegen, an die sie angelegt ist, sodass die Ausrüstung im Spiel ist, ohne etwas auszurüsten. Siehe [Regel 701.3d](#).

Loyalität

1. Teil einer Karte, den nur Planeswalkerkarten haben. Die Loyalität einer Planeswalkerkarte ist in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt. Siehe [Regel 209](#), „Loyalität“.

2. Eine Eigenschaft, die nur Planeswalker haben. Siehe [Regel 306.5](#).

Loyalitätsfähigkeit

Eine aktivierte Fähigkeit mit einem Loyalitätssymbol in den Kosten. Siehe [Regel 606](#), „Loyalitätsfähigkeiten“.

Loyalty → [Loyalität](#)

Madness → [Wahnsinn](#)

Main Phase → [Hauptphase](#)

Mana

Die Hauptressource im Spiel. Mana wird ausgegeben, um Kosten zu bezahlen, üblicherweise beim Wirken von Zaubersprüchen und Aktivieren von aktivierten Fähigkeiten. Siehe [Regel 106](#), „Mana“, [Regel 107.4](#) und [Regel 202](#), „Manakosten und Farbe“.

Mana Pool → [Manavorrat](#)

Manabetrag

Die Gesamtmenge an Mana in Manakosten, unabhängig von der Farbe. Siehe [Regel 202.3](#).

Manabrand (veraltet)

Nach älteren Ausgaben der Regeln führte ungenutztes Mana dazu, dass ein Spieler Lebenspunkte verliert; dies wurde „Manabrand“ genannt. Diese Regel gibt es nicht mehr.

Manafähigkeit

Eine aktivierte oder ausgelöste Fähigkeit, die Mana produzieren könnte und nicht den Stapel benutzt. Siehe [Regel 605](#), „Manafähigkeiten“.

Manakosten

Eine Eigenschaft und Teil einer Karte. Die Manakosten einer Karte werden von den Manasymbolen angegeben, die in ihrer oberen rechten Ecke gedruckt sind. Siehe [Regel 202](#), „Manakosten und Farbe“.

Manaquelle

1. Der Zauberspruch, der Mana produziert hat, oder die Quelle der Fähigkeit, die Mana produziert hat. Siehe [Regel 106.3](#).

2. Ein veralteter Kartentyp. Alle Karten, die mit diesem Kartentyp gedruckt wurden, sind nun Spontanzauber. Alle Fähigkeiten, die laut gedrucktem Text „wie eine Manaquelle“ gespielt werden konnten, sind nun Manafähigkeiten. Alle

betroffenen Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Manasymbol

Ein Zeichen, das Mana oder Manakosten darstellt. Siehe Regel 107.4.

Manavorrat

Wo Mana, das durch einen Effekt produziert wurde, vorübergehend gelagert wird. Siehe Regel 106.4.

Manifest → Manifestieren

Manifestieren

Eine Schlüsselwortaktion, die eine Karte als verdeckte 2/2-Kreatur ins Spiel bringt. Siehe Regel 701.34, „Manifestieren“, und Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

Map → Lageplan

Marke

Siehe Zählmarke.

Match

Eine Mehrspieler-Partie oder eine Reihe von Zwei-Spieler-Partien (üblicherweise aus den besten zwei von drei Parteien), die in einem Turnier gespielt werden. Siehe Regel 100.6.

Mauer

Ein Kreaturentyp ohne bestimmte Regelbedeutung. Ältere Karten mit dem Kreaturentyp Mauer ohne die Verteidiger-Fähigkeit hatten eine ungeschriebene Fähigkeit, die sie vom Angreifen abhielt. Diese Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie Verteidiger haben. Einige ältere Karten, die sich auf den Kreaturentyp Mauer bezogen, haben ebenfalls Errata erhalten. Siehe Verteidiger.

Maximale Handkartenzahl

Die Anzahl an Karten auf der Hand eines Spielers, bis zu der er in seinem Aufräumsegment Karten abwerfen muss. Siehe Regeln 402.2 und 514.1.

Megamorph

Eine Variante der Morph-Fähigkeit, die eine +1/+1-Marke auf die Kreatur legt, sobald sie aufgedeckt wird. Siehe Regel 702.37, „Morph“.

Mehrfarbig

Ein Objekt mit zwei oder mehr Farben ist mehrfarbig. Mehrfarbig ist keine Farbe. Siehe Regel 105, „Farben“, und Regel 202, „Manakosten und Farbe“.

Mehrspielerpartie

Eine Partie, die mit mehr als zwei Spielern beginnt. Siehe Abschnitt 8, „Mehrspielerregeln“.

Meld → Verschmelzen

Meld cards → Verschmelzen-Karten

Melee → Tumult

Menace → Bedrohlich

Mentor

Eine Schlüsselwortfähigkeit, mit der deine stärkeren Kreaturen deine schwächere Kreaturen verstärken können, wenn sie zusammen angreifen. Siehe Regel 702.134, „Mentor“.

Merged Permanent → [Zusammengefügte bleibende Karte](#)
Metalcraft → [Metallkunst](#)

Millen

Ein Spieler millt eine bestimmte Anzahl an Karten, indem er so viele Karten von oben von seiner Bibliothek auf seinen Friedhof legt. Siehe [Regel 701.13](#).

Mill → [Millen](#)

Mindest-Deckgröße

Wenn eine Regel oder ein Effekt besagt, dass das Deck eines Spielers mindestens eine bestimmte Anzahl an Karten enthalten muss, ist diese Anzahl die Mindest-Deckgröße des Spielers.

Miracle → [Mirakulum](#)

Mirakulum

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich einen Zauberspruch für geringere Kosten wirken lässt, falls es die erste Karte ist, die du in einem Zug ziehst. Siehe [Regel 702.94](#), „[Mirakulum](#)“.

Mischen

Die Karten im Deck (vor dem Spiel) oder in der Bibliothek (während des Spiels) in eine zufällige Reihenfolge bringen. Siehe [Regel 103.3](#) und [Regel 701.20](#).

Mitwirken

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem anderen Spieler erlaubt, dir beim Bezahlen eines Zauberspruchs zu helfen. Siehe [Regel 702.132](#), „[Mitwirken](#)“.

Modal, Modus

Ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit ist „modal“, wenn er bzw. sie zwei oder mehrere Optionen in einer Aufzählungsliste hat, die durch eine Anweisung an einen Spieler eingeleitet wird, eine Anzahl dieser Optionen zu bestimmen, wie „Bestimme eines –“. Siehe [Regel 700.2](#).

Modale doppelseitige Karte

Eine von zwei Arten von doppelseitigen Karten. Modale doppelseitige Karten können wahlweise mit der einen oder anderen ihrer zwei Seiten nach oben gespielt werden und können nicht transformiert werden. Siehe [Regel 712](#), „[Doppelseitige Karten](#)“.

Modified → [Modifiziert](#)

Modifiziert

Eine modifizierte Kreatur ist eine Kreatur, auf der eine Marke liegt, die ausgerüstet ist oder die von einer Aura verzaubert ist, die ebenfalls von ihrem Beherrscher kontrolliert wird. Siehe [Regel 700.9](#).

Modular → [Bausteine](#)

Monarch

Eine Bezeichnung, die ein Spieler haben kann. Manche Effekte weisen einen Spieler an, der Monarch zu werden. Der Monarch zieht zu Beginn seines Endsegments eine Karte. Indem man dem Monarch Kampfschaden zufügt, raubt man diesem Spieler den Titel. Siehe [Regel 722](#), „[Der Monarch](#)“.

Mono Artifact (veraltet)

Ein veralteter Begriff, der in der Typenzeile von Artefakten mit aktivierten Fähigkeiten auftauchte, für deren Kosten das Artefakt getappt werden musste. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und verwenden nun einfach den Begriff „Artefakt“, und ihre Fähigkeiten enthalten nun das Tappsymbol in ihren Kosten.

Monströs

Eine Bezeichnung, die einer Kreatur gegeben wird, deren Fähigkeit mit einer Monstrum-Anweisung verrechnet wurde. Siehe Regel 701.31, „Monströs“.

Monstrosity → Monstrum

Monstrous → Monströs

Monstrum

Eine Schlüsselwortaktion, die +1/+1-Marken auf eine Kreatur legt und sie monströs werden lässt. Siehe Regel 701.31, „Monströs“.

Morbid → [Morbide](#)

More Than Meets the Eye → [Die Power der Verwandlung](#)

Morph

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es erlaubt, eine Karte als verdeckte 2/2-Kreatur zu wirken. Siehe Regel 702.37, „Morph“, und Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

Mountain → [Gebirge](#)

Move → [Bewegen](#)

Mulligan

Einen Mulligan nehmen heißt, eine mögliche Starthand zugunsten einer neuen Starthand ablehnen. Siehe Regel 103.5.

Multibonus

Multibonus ist eine Variante der Bonus-Fähigkeit. Es stellt optionale zusätzliche Kosten dar, die beliebig oft bezahlt werden können. Siehe Regel 702.33, „Bonus“. Siehe auch [Bonus](#).

Multikicker → [Multibonus](#)

Multiplayer Game → [Mehrspielerpartie](#)

Münzen werfen

Eine Methode der Zufallsbestimmung mit zwei möglichen Ergebnissen mit gleicher Eintrittswahrscheinlichkeit. Siehe Regel 705, „Münzen werfen“.

Mutate → [Mutation](#)

Mutating Creature Spell → [Mutierender Kreaturenzauber](#)

Mutation

Ein Schlüsselwort, das erlaubt, eine Kreaturenkarte als mutierenden Kreaturenzauber zu wirken. Siehe Regel 702.140, „Mutation“.

Mutierender Kreaturenzauber

Ein Kreaturenzauber, der mithilfe der Mutation-Schlüsselwortfähigkeit gewirkt wurde. Sowie er verrechnet wird, wird er mit der als Ziel gewählten Kreatur zusammengefügt, falls das Ziel legal ist. Die resultierende Kreatur hat alle Eigenschaften ihrer obersten Komponente und alle Fähigkeiten jeder Komponente. Siehe Regel 702.140, „Mutation“ und Regel 727, „Zusammenfügen mit bleibenden Karten“.

Myriad → [Myriade](#)

Myriade

Eine ausgelöste Fähigkeit, die eine Kreatur gewissermaßen in alle möglichen Richtungen angreifen lässt. Siehe Regel 702.116, „Myriade“.

Nach-dem-Kampf-Hauptphase

Eine Hauptphase, die nach dem Kampf kommt. Siehe [Hauptphase](#).

Nacheinander passen

Alle Spieler „passen nacheinander“, wenn jeder Spieler im Spiel (beginnend bei irgendeinem von ihnen) sich entscheidet, keine Aktion durchzuführen, wenn er Priorität erhält. Siehe [Regel 117](#), „Timing und Priorität“.

Nachforschungen anstellen

Eine Schlüsselwortaktion, die einen Hinweis-Artefaktspielstein erzeugt. Siehe [Regel 701.36](#), „Nachforschungen anstellen“.

Nachhall

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Hälfte einer geteilten Karte nur aus seinem Friedhof wirken lässt. Siehe [Regel 702.127](#), „Nachhall“.

Nacht

Zusammen mit Nacht, eine Auszeichnung, die das Spiel haben kann. Siehe [Regel 728](#), „Tag und Nacht“ und [Regel 702.145](#), „Tagaktiv und Nachtaktiv“.

Nachtaktiv

Eine Fähigkeit auf der Rückseite mancher doppelseitiger Karten. Karten mit Tagaktiv und Nachtaktiv haben ihre Vorderseite oben, wenn es Tag ist, und ihre Rückseite oben, wenn es Nacht ist. Siehe [Regel 702.145](#), „Tagaktiv und Nachtaktiv“ und [Regel 728](#), „Tag und Nacht“.

Name

Eine Eigenschaft und Teil einer Karte. Der Name einer Karte ist in ihrer oberen linken Ecke gedruckt. Siehe [Regel 201](#), „Name“.

Neu starten

Siehe [Partie neu starten](#).

Neutralisieren

Einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit annullieren, sodass er bzw. sie nicht verrechnet wird und keiner seiner bzw. ihrer Effekte eintritt. Siehe [Regel 701.5](#), „Neutralisieren“.

Nicht herkömmliche Magic-Karte

Eine Karte, die nicht in den Decks der Spieler enthalten ist. Sie kann übergroß sein oder eine andere als die „Deckmaster“-Rückseite haben. Siehe [Regel 108.2](#).

Nichtöffentliche Zone

Eine Zone, in der nicht alle Spieler die Kartenvorderseiten sehen können. Siehe [Regel 400.2](#). Siehe auch [Öffentliche Zone](#).

Nichtstandardland

Jedes Land, das nicht den Obertyp „Standard“ hat. Siehe [Regel 205.4](#), „Obertypen“.

Night → Nacht

Nightbound → Nachtaktiv

Ninjutsu

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur plötzlich in den Kampf eintreten lässt. Siehe [Regel 702.49](#), „Ninjutsu“.

Obertyp

Eine Eigenschaft, die vor dem Kartentyp in der Typenzeile einer Karte angegeben ist. Die meisten Karten haben keinen Obertyp. Siehe Regel 205.4, „Obertypen“.

Objekt

Eine Fähigkeit auf dem Stapel, eine Karte, eine Kopie einer Karte, ein Emblem, ein Spielstein, ein Zauberspruch oder eine bleibende Karte. Siehe Regel 109, „Objekte“.

Öffentliche Zone

Eine Zone, in denen alle Spieler die Kartenvorderseiten sehen können. Siehe Regel 400.2. Siehe auch Nichtöffentliche Zone.

Offen

1. Eine Karte ist „offen“, wenn sie so gelegt wurde, dass die Kartenvorderseite sichtbar ist. Karten werden in manchen Zonen normalerweise offen gehalten. Siehe Abschnitt 4, „Zonen“.

2. Ein Standardstatus, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe Regel 110.5 und Regel 702.37, „Morph“.

Offen vorzeigen

Eine Karte allen Spielern für eine kurze Zeit zeigen. Siehe Regel 701.16, „Offen vorzeigen“.

Offering → Opfer

One-Shot Effect → Einmaliger Effekt

Ongoing → Andauernd

Opening Hand → Starthand

Opfer

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die verändert, zu welchem Zeitpunkt du einen Zauberspruch wirken kannst und wie viel Mana du ausgeben musst, um das zu tun. Siehe Regel 702.48, „Opfer“.

Opfern

Eine bleibende Karte, die du kontrollierst, in den Friedhof ihres Besitzers legen. Siehe Regel 701.17, „Opfern“.

Opponent → Gegner

Option

Eine zusätzliche Regel oder ein Satz von Regeln, die bzw. der in einer Mehrspielerpartie verwendet werden kann. Siehe Regel 800.2.

Option Gemeinsame Team-Züge

Eine Option, die in manchen Mehrspielervarianten verwendet werden kann, so wie Zweiköpfiger Riese oder Erzfeind. Siehe Regel 805, „Option Gemeinsame Team-Züge“.

Option Kreaturen stellen

Eine Option, die in manchen Mehrspielervarianten verwendet werden kann, um die Kontrolle über Kreaturen zwischen Teammitgliedern wechseln zu können. Siehe Regel 804, „Option Kreaturen stellen“.

Option Links angreifen

Eine Option, die in gewissen Mehrspielerpartien benutzt werden kann. Siehe Regel 803, „Optionen Links angreifen und

Rechts angreifen“.

Option Mehrere Spieler angreifen

Eine Option, die in gewissen Mehrspielerpartien benutzt werden kann. Siehe Regel 802, „Option Mehrere Spieler angreifen“.

Option Rechts angreifen

Eine Option, die in gewissen Mehrspielerpartien benutzt werden kann. Siehe Regel 803, „Optionen Links angreifen und Rechts angreifen“.

Oracle

Die Referenz, die aktuelle Regeltexte (in Englisch) für alle Karten enthält, die turnierlegal sind. Der *Oracle*-Text einer Karte kann gefunden werden, indem die Gatherer-Kartendatenbank unter Gatherer.Wizards.com benutzt wird. Siehe Regel 108.1.

Outlast → Standhaft

Outside the Game → Außerhalb des Spiels

Overload → Überlast

Owner → Besitzer

Paired → Gebunden

Paris Mulligan

Ein informeller Begriff für ein früheres Mulligan-System. Gemäß dem Paris Mulligan mischte ein Spieler, der einen Mulligan nahm, seine Hand in seine Bibliothek und zog dann eine Karte weniger. Für die aktuellen Mulligan-Regeln siehe Regel 103.5.

Parley → Verhandlungen

Partie neu starten

Die aktuelle Partie augenblicklich beenden und neu starten. Siehe Regel 104, „Das Spiel beenden“.

Partner, „Partner mit [Name]“

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich in der Kommandeur-Variante zwei legendäre Kreaturen oder Planeswalker als Kommandeure haben lässt statt nur einen. „Partner mit [Name]“ ist eine besondere Version der Fähigkeit, die auch außerhalb der Kommandeur-Variante funktioniert, um zwei Karten zu helfen, gemeinsam ins Spiel zu kommen. Siehe Regel 702.124, „Partner“ und Regel 903, „Kommandeur“.

Pass → Passen

Passen

Ablehnen, eine Aktion durchzuführen (so wie einen Zauberspruch wirken oder eine Fähigkeit aktivieren), wenn man Priorität hat. Siehe Regel 117, „Timing und Priorität“.

Pay → Bezahlen

Permanent → Bleibende Karte

Permanent (veraltet)

Ein veralteter Begriff, mit dem angezeigt wurde, dass ein dauerhafter Effekt keine Ablaufzeit hat und somit bis zum Ende der Partie gilt. Karten, die mit diesem Begriff gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, in denen der Begriff gestrichen wurde.

Persist → Beharrlichkeit

Pestilenz

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die den verteidigenden Spieler Lebenspunkte verlieren lässt, wenn er blockt. Siehe Regel 702.130, „Pestilenz“.

Pfropfen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass eine Kreatur mit +1/+1-Marken auf sich ins Spiel kommt, und ihr ermöglicht, diese Marken auf andere Kreaturen zu verschieben. Siehe [Regel 702.58](#), „Pfropfen“.

Phänomen

Ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ gibt. Ein Phänomen ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 312](#), „Phänomene“.

Phase

Ein Unterabschnitt eines Zuges. Siehe [Abschnitt 6](#), „Zugstruktur“.

Phased In, Phased Out → Stabilisiert, destabilisiert

Phasing → Instabilität

Phenomenon → Phänomen

Phyrexianisches Manasymbol

Ein Manasymbol, das Kosten repräsentiert, welche entweder mit farbigem Mana oder durch Bezahlen von Lebenspunkten bezahlt werden können. Siehe [Regel 107.4](#).

Phyrexianisches Symbol

Ein Symbol, das im Regeltext verwendet wird, um ein beliebiges der fünf phyrexianischen Manasymbole zu repräsentieren. Siehe [Regel 107.4g](#).

Pile → Haufen

Placed → Gelegt

Plains → Ebene

Plane → Welt

Planechase → Weltenjagd

Planeswalk → Weltenwandern

Planeswalker

Ein Kartentyp. Ein Planeswalker ist eine bleibende Karte. Siehe [Regel 306](#), „Planeswalker“.

Planeswalkertyp

Ein Untertyp, der mit dem Kartentyp Planeswalker verbunden ist. Siehe [Regel 306](#), „Planeswalker“. Siehe [Regel 205.3j](#) für die Liste der Planeswalkertypen.

Planeswalker-Einzigartigkeitsregel (veraltet)

Ältere Ausgaben der Regeln veranlassten einen Spieler, der zwei oder mehr Planeswalker mit dem gleichen Planeswalkertyp kontrolliert, alle bis auf einen in den Friedhof ihrer Besitzer zu legen. Diese Regel wurde „Planeswalker-Einzigartigkeitsregel“ genannt, sie gibt es nicht mehr.

Platzhalter-Karte

Ein Zubehörteil mit einer *Magic*-Kartenrückseite, das benutzt werden kann, um eine doppelseitige Karte oder eine Verschmelzen-Karte darzustellen. Siehe [Regel 713](#), „Platzhalter-Karten“.

Play → Spielen

Player → Spieler

Plot → Aushecken

Plotted → Ausgeheckt

Poison Counter → Giftmarke

Poisoned → Vergiftet

Poisonous → Gift

Poly Artifact (veraltet)

Ein veralteter Begriff, der in der Typenzeile von Artefakten mit aktivierten Fähigkeiten auftauchte, für deren Kosten das Artefakt nicht getappt werden musste. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und verwenden nun einfach den Begriff „Artefakt“.

Populate → **Bevölkern**

Power → **Stärke**

Powerstone Token → **Kraftstein-Spielstein**

Prahl

Eine besondere Form einer aktivierten Fähigkeit, die nur einmal pro Zug aktiviert werden kann, sofern die Kreatur mit der Prahl-Fähigkeit in diesem Zug angegriffen hat. Siehe [Regel 702.42](#), „Prahlen“.

Preis

Ein zusätzliche Belohnung für den Besuch einiger Attraktionen. Siehe [Regel 702.159](#), „Besuchen“.

Prevent → **Verhindern**

Prevention Effect → **Verhinderungseffekt**

Priorität

Welcher Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt Aktionen durchführen kann, wird durch ein System der „Priorität“ festgelegt. Siehe [Regel 117](#), „Timing und Priorität“.

Priority → **Priorität**

Prize → **Preis**

Proliferate → **Wucherung**

Protect, Protector → **Beschützen, Beschützer**

Protection → **Schutz**

Prototyp

Eine Fähigkeit, die es einer Prototypkarte erlaubt, mit einem zweiten Satz von Eigenschaften gewirkt zu werden. Siehe [Regel 718](#), „Prototypkarten“ und [Regel 702.160](#), „Prototyp“.

Prototypkarte

Karten mit zweigeteiltem Rahmen (von denen ein Teil ein Einschub unterhalb der Typenzeile ist) auf eine einzigen Karte. Siehe [Regel 718](#), „Prototypkarten“.

Prototype → **Prototyp**

Prototype card → **Prototypkarte**

Provoke → **Provozieren**

Provozieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur zum Blocken zwingen kann. Siehe [Regel 702.39](#), „Provozieren“.

Prowess → **Bravour**

Prowl → **Beutezug**

Public Zone → **Öffentliche Zone**

Quelle einer Fähigkeit

Das Objekt, das die Fähigkeit erschaffen hat. Siehe [Regel 113.7](#).

Quelle von Schaden

Siehe Schadensquelle.

Rad Counter → **Verstrahlungsmarke**

Radiance → **Ausstrahlung**

Raid → Überfall
Rally → Zusammenkunft
Rampage → Raserei

Raserei

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur im Kampf verbessern kann. Siehe Regel 702.23, „Raserei“.

Raum

Ein Unterabschnitt einer Gewölbekarte. Siehe Regel 309, „Gewölbe“.

Raumfähigkeit

Eine ausgelöste Fähigkeit, die ausgelöst wird, wenn ein Spieler seine Wagnis-Marke in einen Raum einer Gewölbekarte bewegt. Siehe Regel 309, „Gewölbe“.

Raumformer

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die das Spielfeld in Sektoren unterteilt. Siehe Regel 702.158, „Raumformer“.

Ravenous → Unersättlich
Reach → Reichweite
Read ahead → Überblättern

Reagieren

Siehe Als Antwort auf.

Rebound → Abprall

Rechtshinweis

Information, die direkt unter der Textbox gedruckt ist und keinen Effekt auf das Spielgeschehen hat. Siehe Regel 213, „Informationen unter der Textbox“.

Recover → Bergung
Reconfigure → Rekonfigurieren
Redirection Effect → Umleitungseffekt
Reflexive Triggered Ability → Rückbezüglich-ausgelöste Fähigkeit

Refugium

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine geheime Karte aufbewahren lässt. Siehe Regel 702.75, „Refugium“.

Regeltext

Eine Eigenschaft, die die Fähigkeit einer Karte beschreibt. Siehe Regel 207.1.

Regenerate → Regenerieren

Regenerieren

Die Zerstörung einer bleibenden Karte durch eine alternative Folge von Ereignissen ersetzen. Siehe Regel 701.15, „Regenerieren“.

Reichweite

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur erlaubt, eine angreifende Kreatur mit Flugfähigkeit zu blocken. Siehe Regel 702.17, „Reichweite“. Siehe auch [Flugfähigkeit](#).

Reinforce → Unterstützung

Reise durch die Zeit

Auf beliebig viele bleibende Karten, die du kontrollierst, mit einer Zeitmarke darauf oder ausgesetzte Karten im Exil, die du

besitzt, mit Zeitmarken darauf eine weitere Zeitmarke legen oder eine Zeitmarke entfernen. Siehe Regel 702.54, „Reise durch die Zeit“.

Reitkunst

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe Regel 702.31, „Reitkunst“.

Rekonfigurieren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einer Ausrüstungskreatur erlaubt, vorübergehend keine Kreatur mehr zu sein und an eine andere Kreatur angelegt zu werden. Siehe Regel 702.151, „Rekonfigurieren“.

Remasuriumwandlung

Siehe Typumwandlung.

Reminder Text → Erinnerungstext

Remove from the Game → Ganz aus dem Spiel entfernen

Removed from Combat → Aus dem Kampf entfernt

Renown → Ruhm

Renowned → Ruhmvoll

Replacement Effect → Ersatzeffekt

Replicate → Reproduktion

Reproduktion

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Kopien eines Zauberspruchs erzeugt. Siehe Regel 702.56, „Reproduktion“.

Resolve → Verrechnen

Respond → Antworten

Restart the Game → Partie neu starten

Retrace → Zurückverfolgen

Reveal → Offen vorzeigen

Revolt → Rebellion

Riesentumult

Eine Mehrspielervariante, in der eine große Gruppe von Spielern (üblicherweise zehn oder mehr) als Individuen gegeneinander kämpfen. Siehe Regel 807, „Variante Riesentumult“.

Ring, The → Der Ring

Ring-Bearer → Ringträger

Ringträger

Eine Bezeichnung, die einer Kreatur gegeben werden kann, wenn der Ring dich in Versuchung führt. Siehe Regel 701.52, „Der Ring führt dich in Versuchung“.

Riot → Aufruhr

Ripple → Wallung

Role → Rolle

Roll a d20 → W20 würfeln

Rolle

Rollen sind farblose Verzauberungsspielsteine. Jeder hat die Aura- und Rolle-Untertypen und die Verzaubert-eine-Kreatur-Fähigkeit. Falls an einer bleibenden Karte mehrere Rollen, die vom gleichen Spieler kontrolliert werden, angelegt sind, wird jede dieser Rollen mit Ausnahme der Rolle mit dem neusten Zeitstempel in den Friedhof ihres Besitzers gelegt. Siehe Regel 303.7 und Regeln 111.10j–r.

Room → Raum

Room ability → Raumfähigkeit

Rückbezüglich-ausgelöste Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die auf Basis von Aktionen ausgelöst wird, die vorher während der Verrechnung eines Zauberspruchs oder einer Fähigkeit durchgeführt wurden. Siehe Regel 603.12.

Rückblende

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte aus seinem Friedhof wirken lässt. Siehe [Regel 702.34](#), „Rückblende“.

Rückkauf

Eine Schlüsselwortfähigkeit von Spontanzaubern und Hexereien, die den Spruch bei Verrechnung auf die Hand des Besitzers zurückbringen kann. Siehe [Regel 702.27](#), „Rückkauf“.

Ruhm

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur stärker macht, nachdem sie einem Spieler Kampfschaden zufügt. Siehe [Regel 702.112](#), „Ruhm“.

Ruhmvoll

Eine Bezeichnung, die einer bleibenden Karte als Ergebnis der Ruhm-Fähigkeit gegeben wird. Siehe [Regel 702.112](#), „Ruhm“.

Rules Text → Regeltext

Sacrifice → Opfern

Saddle → Aufsatteln

Saddled → Gesattelt

Saga → Sage

Sage

Ein Artefakte-Untertyp. Sagen haben mehrere Kapitelfähigkeiten, die ihre Wirkung über mehrere Züge entfalten, um eine Geschichte zu erzählen. Siehe [Regel 714](#), „Sagenkarten“.

Sammlernummer

Eine Zahl, die auf den meisten Karten aufgedruckt ist und keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Siehe [Regel 213](#), „Informationen unter der Textbox“.

Scavenge → Ausplündern

Schaden

Objekte können Kreaturen, Planeswalkern und Spielern „Schaden“ zufügen. Dies ist üblicherweise nachteilig für das Objekt oder den Spieler, das bzw. der Schaden erhält. Siehe [Regel 120](#), „Schaden“.

Schadensquelle

Das Objekt, das den Schaden zugefügt hat. Siehe [Regel 609.7](#).

Schadenzuweisungsreihenfolge

Die Reihenfolge, die während des Blocker-deklarieren-Segments erklärt wurde, in der eine angreifende Kreatur ihren Kampfschaden den Kreaturen zufügen wird, die sie blocken, oder in der eine blockende Kreatur ihren Kampfschaden den Kreaturen zufügen wird, die sie blockt. Siehe [Regeln 509.2](#) und [509.3](#).

Schattenbeistand

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Aura ermöglicht, die von ihr verzauberte bleibende Karte zu beschützen. Siehe [Regel 702.89](#), „Schattenbeistand“.

Schatz-Spielstein

Ein Schatz-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „☞“, opfere dieses Artefakt: Erzeuge ein Mana in einer beliebigen Farbe.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe [Regel 111.10](#).

Scheme → [Komplott](#)

Schicht

Ein System, das festlegt, in welcher Reihenfolge dauerhafte Effekte angewendet werden. Siehe [Regel 613](#), „Interaktion dauerhafter Effekte“. Siehe auch [Abhängigkeit](#), [Zeitstempel-Reihenfolge](#).

Schicksal besiegeln

Einige der obersten Karten der Bibliothek eines Gegners manipulieren. Siehe [Regel 701.22](#), „Schicksal besiegeln“.

Schildmarke

Eine Zählmarke, die eine bleibende Karte vor Schaden und Zerstörung bewahrt. Siehe [Regel 122.1c](#).

Schlacht

Ein Kartentyp. Eine Schlacht ist eine bleibende Karte. Siehe [Regel 310](#), „Schlachten“.

Schlachtruf

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die andere angreifende Kreaturen im Kampf verbessert. Siehe [Regel 702.91](#), „Schlachtruf“.

Schlägerei

Eine Option für die Freizeitspiel-Variante „Kommandeur“. Siehe [Regel 903.12](#), „Schlägerei Option“.

Schleichen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie eine Kreatur geblockt werden kann. Siehe [Regel 702.118](#), „Schleichen“.

Schleife

Ein Satz von Aktionen, der unendlich oft wiederholt werden könnte. Siehe [Regel 729](#), „Abkürzungen nehmen“.

Schlüsselwortaktion

Ein Verb, wie „zerstören“ oder „wirken“, das als Spielbegriff verwendet wird anstatt in seiner normalen deutschen Bedeutung. Siehe [Regel 701](#), „Schlüsselwortaktionen“.

Schlüsselwortfähigkeit

Ein Spielbegriff, wie „Flugfähigkeit“ oder „Eile“, der als Abkürzung für eine längere Fähigkeit oder Gruppe von Fähigkeiten benutzt wird. Siehe [Regel 702](#), „Schlüsselwortfähigkeiten“.

Schlüsselwortmarke

Eine Marke, die die Eigenschaften eines Objekts, auf dem sie liegt, verändert, indem es ihm ein Schlüsselwort verleiht. Siehe [Regel 122](#), „Zählmarken“.

Schmieden

Eine Komplottkarte von deinem Komplott-Deck bewegen und aufdecken. Siehe [Regel 701.25](#), „Schmieden“.

Schneebedeckt (veraltet)

Einige ältere Karten wurden mit dem Begriff „schneebedeckt“ in ihrem Regeltext gedruckt. Außer in den Fällen, in denen

sich auf Kartennamen bezogen wird, haben solche Karten in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und beziehen sich stattdessen auf den Obertyp „verschneit“. Siehe [Verschneit](#).

Schnee-Manasymbol

Das Schnee-Manasymbol ☉ repräsentiert Kosten, die mit einem Mana bezahlt werden können, das von einer verschneiten Quelle produziert wurde. Es kann auch für Mana von einer verschneiten Quelle stehen, das zum Bezahlen von Kosten ausgegeben wurde. Siehe [Regel 107.4h](#).

Schürfen

Siehe [Wühlen](#).

Schutz

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Reihe von Vorteilen gegenüber Objekten mit einer bestimmten Eigenschaft gewährt. Siehe [Regel 702.16](#), „Schutz“.

Schwall

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Alternativkosten anbietet, um eine Karte zu wirken, falls du oder einer deiner Teamkameraden in diesem Zug bereits einen anderen Zauberspruch gewirkt hat. Siehe [Regel 702.118](#), „Schwall“.

Schwund

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie lange eine bleibende Karte im Spiel bleibt. Siehe [Regel 702.32](#), „Schwund“.

Scry → [Hellsicht](#)

Search → [Durchsuchen](#)

Seelengebunden

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die zwei Kreaturen besser macht, indem sie aneinander gebunden werden. Siehe [Regel 702.95](#), „Seelengebunden“.

Seelenwanderung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte von seinem Friedhof auf seine Hand nehmen lässt. Siehe [Regel 702.46](#), „Seelenwanderung“.

Seelenwandlung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Geist-Kreaturenspielsteine hinterlässt, wenn bestimmte Kreaturen sterben. Siehe [Regel 702.135](#), „Seelenwandlung“.

Segen der Stadt

Eine Auszeichnung, die ein Spieler haben kann. Das Aufstieg-Schlüsselwort gibt einem Spieler diese Auszeichnung, sobald er zehn oder mehr bleibende Karten kontrolliert. Siehe [Regel 702.131](#), „Aufstieg“.

Segment

Ein Unterabschnitt eines Zuges. Siehe [Abschnitt 6](#), „Zugstruktur“.

Sekundenbruchteil

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler nahezu unmöglich macht, auf einen Zauberspruch zu antworten. Siehe [Regel 702.61](#), „Sekundenbruchteil“.

Set in Motion → [Schmieden](#)

Shadow → [Irrealität](#)

Shard Token → Splitter-Spielstein
Shortcut → Abkürzen
Shroud → Verhüllt
Shuffle → Mischen

Sideboard

Extra-Karten, mit denen ein Deck zwischen den Partien eines Matches modifiziert werden kann. Siehe Regel 100.4.

Siege → Belagerung
Silver-Bordered → Silberner Rand, silberrandig

Silberner Rand, silberrandig

Karten in bestimmten Editionen und bestimmte Promokarten wurden mit einem silbernen Rand gedruckt. Karten mit silbernem Rand sind für das Freizeitspiel gedacht und können Besonderheiten und Text enthalten, die nicht durch diese Regeln abgedeckt sind.

Skip → Übergehen
Skulk → Schleichen
Snow → Verschneit
Solved → Gelöst

Sonneneruption


Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer bleibenden Karte ermöglichen kann, mit +1/+1-Marken oder Ladungsmarken auf sich ins Spiel zu kommen. Siehe Regel 702.44, „Sonneneruption“.

Sonderaktion

Eine Aktion, die ein Spieler durchführen kann, die nicht den Stapel benutzt. Siehe Regel 116, „Sonderaktionen“.

Sorcery → Hexerei
Soulbond → Seelengebunden
Soulshift → Seelenwanderung
Source of an Ability → Quelle einer Fähigkeit
Source of Damage → Schadensquelle
Space Sculptor → Raumformer
Special Action → Sonderaktion
Spectacle → Spektakel

Speise-Spielstein

Ein Speise-Spielstein ist ein farbloser Artefakt-Spielstein mit „“, opfere dieses Artefakt: Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe Regel 111.10.

Spektakel

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es erlaubt, bestimmte Zaubersprüche für alternative Kosten zu wirken, falls ein Gegner Lebenspunkte verloren hat. Siehe Regel 702.136, „Spektakel“.

Spell → Zauberspruch
Spell mastery → Zauberkunst

Spielen

1. Ein Land spielen heißt, ein Land als Sonderaktion ins Spiel zu bringen. Siehe Regel 115, „Sonderaktionen“, und Regel 305, „Länder“.
2. Eine Karte spielen heißt, diese Karte als Land zu spielen oder als Zauberspruch zu wirken, je nachdem was zutrifft. Siehe Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.
3. (veraltet) Einen Zauberspruch wirken hieß früher einen Zauberspruch spielen. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten. Siehe [Wirken](#).
4. (veraltet) Eine aktivierte Fähigkeit aktivieren hieß früher eine aktivierte Fähigkeit spielen. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten. Siehe [Aktivieren](#).

Spieler

Eine der Personen im Spiel. Siehe [Regel 102](#), „Spieler“.

Spiel gewinnen

Es gibt mehrere Wege, das Spiel zu gewinnen. Siehe [Regel 104](#), „Das Spiel beenden“, [Regel 810.8](#) (für zusätzliche Regeln für Zweiköpfiger-Riese-Partien) und [Regel 809.5](#) (für zusätzliche Regeln für Kaiser-Partien).

Spiel neu starten

Siehe [Partie neu starten](#).

Spielstein

Ein Gegenstand, der benutzt wird, um eine bleibende Karte darzustellen, die nicht von einer Karte dargestellt wird. Siehe [Regel 111](#), „Spielsteine“.

Spiel verlassen

Eine bleibende Karte „verlässt das Spiel“, wenn sie von der Im-Spiel-Zone in eine andere Zone bewegt wird, oder (falls sie stabilisiert ist) wenn sie das Spiel verlässt, weil ihr Beherrscher das Spiel verlässt. Siehe [Regeln 603.6c](#) und [603.10](#).

Spiel verlieren

Es gibt mehrere Wege, das Spiel zu verlieren. Siehe [Regel 104](#), „Das Spiel beenden“, [Regel 810.8](#) (für zusätzliche Regeln für Zweiköpfiger-Riese-Partien), [Regel 809.5](#) (für zusätzliche Regeln für Kaiser-Partien) und [Regel 903.10](#) (für eine zusätzliche Regeln für Kommandeur).

Splice → [Kopplung](#)

Split Cards → [Geteilte Karten](#)

Split Second → [Sekundenbruchteil](#)

Splitter-Spielstein

Ein Splitter-Spielstein ist ein farbloser Verzauberung-Spielstein mit „2“, opfere diese Verzauberung: Wende Hellsicht 1 an und ziehe dann eine Karte.“ Für weitere Informationen über vordefinierte Spielsteine siehe [Regel 111.10](#).

Spontanzauber

Ein Kartentyp. Ein Spontanzauber ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 304](#), „Spontanzauber“.

Spree → [Exzess](#)

Spruchkosten (veraltet)

Ein veralteter Begriff für Manakosten. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Spuken

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Karten ins Exil schickt. Eine auf diese Weise ins Exil geschickte Karte „spukt“ bei einer Kreatur, auf die die Spuken-Fähigkeit zielt. Siehe [Regel 702.55](#), „Spuken“.

Squad → [Trupp](#)

Stabilisieren

Eine bleibende Karte „stabilisiert sich“, wenn ihr Status sich von destabilisiert zu stabilisiert verändert. Siehe [Regel 702.26](#), „Instabilität“.

Stabilisiert, destabilisiert

Ein Status, den eine bleibende Karte haben kann. Stabilisiert ist der Standardstatus. Destabilisierte bleibende Karten werden

behandelt, als existierten sie nicht. Siehe [Regel 110.5](#) und [Regel 702.26](#), „Instabilität“. („Destabilisiert“ war in älteren Ausgaben der Regeln eine Zone.)

Stack → Stapel

Stammesältester Drachen Highlander (veraltet)

Ein älterer Name für die Freizeitspiel-Variante „Kommandeur“. Siehe [Regel 903](#), „Kommandeur“.

Stammeskarte

Ein Kartentyp. Ob eine Stammeskarte eine bleibende Karte ist oder nicht, hängt von ihrem anderen Kartentyp ab. Siehe [Regel 308](#), „Stammeskarten“.

Standard

Ein Obertyp, der normalerweise für Länder gilt. Jedes Land mit diesem Obertyp ist ein Standardland. Siehe [Regel 205.4](#), „Obertypen“.

Standardlandtyp

Es gibt fünf „Standardlandtypen“: Ebene, Insel, Sumpf, Gebirge und Wald. Jeder hat eine Manafähigkeit mit sich verbunden. Siehe [Regel 305](#), „Länder“.

Standardlandumwandlung

Siehe [Typumwandlung](#).

Standhaft

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einer Kreatur erlaubt, im Laufe der Zeit größer zu werden. Siehe [Regel 702.107](#), „Standhaft“.

Stapel

Eine Zone. Der Stapel ist die Zone, in der Zaubersprüche, aktivierte Fähigkeiten und ausgelöste Fähigkeiten auf Verrechnung warten. Siehe [Regel 405](#), „Stapel“.

Stärke

1. Teil einer Karte, den nur Kreaturen haben. Die Stärke einer Kreaturenkarte ist vor dem Schrägstrich in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt. Siehe [Regel 208](#), „Stärke/Widerstandskraft“.

2. Eine Eigenschaft, die nur Kreaturen haben. Siehe [Regel 302.4](#).

Startdeck

Nachdem ein Spieler sein Sideboard beiseite gelegt hat, wird das verbliebene Deck zu seinem Startdeck. Siehe [Regel 103.2a](#).

Start-Handkartenzahl

Die Anzahl an Karten, die ein Spieler zieht, wenn das Spiel beginnt. In den meisten Spielen ist die Start-Handkartenzahl jedes Spielers sieben. Siehe [Regel 103.5](#).

Starthand, Anfangshand

Die Hand an Karten, mit der ein Spieler die Partie beginnt, sobald er sich entschieden hat, keine weiteren Mulligans zu nehmen. Siehe [Regel 103.5](#).

Start-Lebenspunkttestand

Siehe Lebenspunkte-Anfangswert.

Startphase

Teil des Zuges. Diese Phase ist die erste Phase des Zuges. Siehe Regel 501, „Startphase“.

Startspieler

Der Spieler, der in einer Partie den ersten Zug hat. Siehe Regel 103.1.

Startteam

Das Team, das in einer Partie, in der die Option „Gemeinsame Team-Züge“ verwendet wird, den ersten Zug hat. Siehe Regel 103.1.

State-Based Actions → Zustandsbasierte Aktionen

Static Ability → Statische Fähigkeit

Statische Fähigkeit

Eine Art von Fähigkeit. Statische Fähigkeiten tun etwas ständig, anstatt aktiviert oder ausgelöst zu werden. Siehe Regel 113, „Statische Fähigkeiten“, und Regel 604, „Handhabung statischer Fähigkeiten“.

Stattdessen

Effekte, die das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“ benutzen, sind Ersatzeffekte. Das Wort „stattdessen“ oder „anstatt“, zeigt an, durch was ein Ereignis ersetzt wird. Siehe Regel 614, „Ersatzeffekte“.

Status

Der physische Status einer bleibenden Karte. Siehe Regel 110.5.

Statusauslöser

Eine ausgelöste Fähigkeit, die auslöst, wenn ein Spielstatus zutrifft, anstatt auszulösen, wenn ein Ereignis stattfindet. Siehe Regel 603.8.

Step → Segment

Sticker → Aufkleber

Sticker Kicker → Aufkleberbonus

Sticker Sheet → Aufkleberbogen

Stirbt

Eine Kreatur oder ein Planeswalker „stirbt“, wenn sie bzw. er aus dem Spiel auf einen Friedhof gelegt wird. Siehe Regel 700.4.

Strive → Streben

Storm → Sturm

Stufe

Eine numerische Bezeichnung, die eine bleibende Karte haben kann. Die Stufe einer Klassen-Verzauberung bestimmt, welche anderen Fähigkeiten sie hat. Siehe Regel 716, „Klassenkarten“.

Stufe aufsteigen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Stufenmarken auf eine Kreatur legen kann. Siehe Regel 702.87, „Stufe aufsteigen“. Für Klassenstufen-Fähigkeiten von Klassenkarten siehe Regel 716, „Klassenkarten“.

Stufenkarten

Karten mit in Streifen unterteilten Textboxen und drei Stärke/Widerstandskraft-Kästchen. Siehe Regel 711, „Stufenkarten“.

Stufensymbol

Ein Symbol, das eine Schlüsselwortfähigkeit repräsentiert und Fähigkeiten, Stärke und Widerstandskraft angibt, die eine Stufenkarte haben kann. Siehe Regel 107.8 und Regel 711, „Stufenkarten“.

Stun counter → Betäubungsmarke

Sturm

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Kopien eines Zauberspruchs erzeugt. Siehe Regel 702.40, „Sturm“.

Sturmangriff

Eine Schlüsselwortfähigkeit auf Kreaturenkarten, die es erlaubt, sie für alternative Kosten zu wirken. Siehe Regel 702.109, „Sturmangriff“.

Subtype → Untertyp

Summoning Sickness → Einsatzverzögerung

Sumpf

Einer der fünf Standardlandtypen. Jedes Land mit diesem Untertyp hat die Fähigkeit: „☞: Erzeuge ☛.“ Siehe Regel 305.6.

Sumpftarnung

Siehe Landtarnung.

Sumpfumwandlung

Siehe Typumwandlung.

Sunburst → Sonneneruption

Supertype → Obertyp

Supervillain Rumble → Erzschorlen-Draufhauen

Support → Beistand

Surge → Schwall

Surveil → Überwachen

Suspend → Aussetzen

Swamp → Sumpf

Sweep → Wegfegen

Tag

Zusammen mit Tag, eine Auszeichnung, die das Spiel haben kann. Siehe Regel 728, „Tag und Nacht“ und Regel 702.145, „Tagaktiv und Nachtaktiv“.

Tagaktiv

Eine Fähigkeit auf der Vorderseite mancher doppelseitiger Karten. Karten mit Tagaktiv und Nachtaktiv haben ihre Vorderseite oben, wenn es Tag ist, und ihre Rückseite oben, wenn es Nacht ist. Siehe Regel 702.145, „Tagaktiv und Nachtaktiv“ und Regel 728, „Tag und Nacht“.

Tap → Tappen

Tapped → Getappt

Tappen

Eine bleibende Karte von einer aufrechten Position seitwärts drehen. Siehe Regel 701.21, „Tappen und Enttappen“.

Tappsymbol

Das Tappsymbol ☞ in Aktivierungskosten bedeutet „Tappe diese bleibende Karte.“ Siehe Regel 107.5.

Target → Ziel, deiner Wahl

Tarnen

Eine Schlüsselwortaktion, die eine Karte als verdeckte 2/2-Kreatur mit Abwehr 2 ins Spiel bringt. Siehe Regel 701.56, „Tarnen“, und Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

Tauschen

Siehe Austauschen.

Team

Eine Gruppe von Spielen, die in einer Mehrspielerpartie eine gemeinsame Siegbedingung teilen. Siehe Regel 808, „Variante Team gegen Team“, Regel 809, „Variante Kaiser“, Regel 810, „Variante Zweiköpfiger Riese“ und Regel 811, „Variante Abwechselnde Teams“.

Teammitglied

In einer Mehrspielerpartie zwischen Teams sind die Teammitglieder eines Spielers die anderen Spieler in seinem Team. Siehe Regel 102.3.

Team gegen Team

Eine Mehrspielervariante, die mit zwei oder mehr Teams gespielt wird, die jeweils beieinander sitzen. Siehe Regel 808, „Variante Team gegen Team“.

Tempting offer → Verlockendes Angebot

Text-ändernder Effekt

Ein dauerhafter Effekt, der den Text ändert, der in der Textbox und/oder Typenzeile eines Objekts vorkommt. Siehe Regel 612, „Text-ändernde Effekte“.

Textbox


Teil einer Karte. Die Textbox ist in der unteren Hälfte einer Magic-Karte gedruckt und enthält den Regeltext der Karte, Erinnerungstext und Anekdotentext. Siehe Regel 207, „Textbox“.

The Ring → Der Ring

The Ring tempts you → Der Ring führt dich in Versuchung

Threshold → Grenzwert

Ticket-Symbol

Das Ticket-Symbol  ohne Zahl darin stellt eine Ticket-Marke dar. Das Ticket-Symbol mit einer Zahl darin stellt Ticket-Kosten dar. Um diese Kosten zu bezahlen, entfernt der Spieler die angegebene Anzahl von Ticket-Marken von sich.

Time Travel → Reise durch die Zeit

Timestamp Order → Zeitstempel-Reihenfolge

Todesberührung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bewirkt, dass der Schaden, den ein Objekt zufügt, besonders effektiv ist. Siehe Regel 702.2, „Todesberührung“.

Todesopfer

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es dir erlaubt, eine Kreatur zu opfern, um eine Kopie eines Zauberspruchs zu erzeugen. Siehe Regel 702.153, „Todesopfer“.

Tödlicher Schaden

Eine Menge an Schaden größer als oder gleich der Widerstandskraft einer Kreatur. Siehe Regeln 120.4a, Regeln 120.6, 510.1

und 704.5g.

Token → Spielstein

Totale Kosten

Siehe Gesamtkosten.

Totale Spruchkosten (veraltet)

Ein veralteter Begriff für Manabetrag. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Totem Armor (veraltet) → Totembeistand (veraltet)

Totembeistand (veraltet)

Eine veraltete Schlüsselwortfähigkeit, die umbenannt wurde. Siehe Regel 702.89, „Schattenbeistand“.

Toughness → Widerstandskraft

Toxic → Toxisch

Toxisch

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dazu führt, dass ein Spieler aufgrund von Kampfschaden von Kreaturen mit der Fähigkeit Giftmarken erhält. Siehe Regel 702.164, „Toxisch“.

Training

Eine Schlüsselwortfähigkeit mit der Bedeutung „Immer wenn diese Kreatur und mindestens eine andere Kreatur, deren Stärke höher ist als die Stärke dieser Kreatur, angreifen, lege eine +1/+1-Marke auf diese Kreatur.“ Siehe Regel 702.149, „Training“.

Trampelschaden

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die modifiziert, wie eine Kreatur Kampfschaden zuweist. Siehe Regel 702.19, „Trampelschaden“.

Trampelschaden bei Planeswalkern

Eine Variante von Trampelschaden, die modifiziert, wie eine Kreatur Kampfschaden zuweist, wenn sie einen Planeswalker angreift. Siehe Regel 702.19, „Trampelschaden“.

Trample → Trampelschaden

Trample over Planeswalkers → Trampelschaden bei Planeswalkern

Transfigure → Umgestalten

Transformieren

Eine doppelseitige Karte umdrehen, sodass ihre andere Seite oben liegt. Siehe Regel 701.28, „Transformieren“.

Transformierende doppelseitige Karte

Eine von zwei Arten von doppelseitigen Karten. Transformierende doppelseitige Karten haben standardmäßig ihre Vorderseite, können aber auf die eine oder andere Weise auf ihre Rückseite transformiert werden. Siehe Regel 712, „Doppelseitige Karten“.

Transmutation

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler seine Bibliothek nach einer Ersatz-Karte durchsuchen lässt. Siehe Regel 702.53, „Transmutation“.

Treasure Token → Schatz-Spielstein

Treffen auf

Man trifft auf ein Phänomen, wenn man eine Phänomenkarte vom Weltenkarten-Deck aufdeckt. Siehe Regel 312, „Phänomene“

Tribal → Stammeskarte

Tribut

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Gegner bestimmen lässt, ob eine Kreatur mit +1/+1-Marken ins Spiel kommt oder eine zusätzliche Fähigkeit hat. Siehe Regel 702.104, „Tribut“.

Trigger → Auslösen

Trigger Condition → Auslösebedingung

Trigger Event → Auslöseereignis

Triggered Ability → Ausgelöste Fähigkeit

Trupp

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die Kopien von einer Kreatur erzeugt, wenn sie ins Spiel kommt. Siehe Regel 702.157, „Trupp“.

Tumult

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine angreifende Kreatur verstärkt, basierend auf der Anzahl an Gegnern, die du angegriffen hast. Siehe Regel 702.121, „Tumult“.

Turn-Based Actions → Automatische Spielzug-Aktionen

Turnier

Eine organisierte Spielveranstaltung, bei der Spieler gegen andere Spieler antreten. Siehe Regel 100.6.

Turnierregeln

Zusätzliche Regeln, die für Partien in einem sanktionierten Turnier gelten. Siehe Regel 100.6.

Two-Headed Giant → Zweiköpfiger Riese

Typ

1. Der Kartentyp eines Objekts oder, weiter gefasst, sein Kartentyp, Untertyp und/oder Obertyp. Siehe Regel 205, „Typenzeile“, und Abschnitt 3, „Kartentypen“.

2. Ein Attribut, das Mana hat. Siehe Regel 106, „Mana“.

Typändernder Effekt

Ein Effekt, der den Kartentyp, Untertyp und/oder Obertyp eines Objekts ändert. Siehe Regeln 205.1a–b, 305.7 und 613.1d.

Type → Typ

Type Line → Typenzeile

Type-Changing Effect → Typändernder Effekt

Typensymbol

Ein Zeichen, das in oben links auf einigen Karten aus *Blick in die Zukunft* zu finden ist, das keinen Effekt auf das Spielgeschehen hat. Siehe Regel 107.10.

Typenzeile

Teil einer Karte. Die Typenzeile ist direkt unter der Illustration gedruckt und enthält die Kartentypen, Untertypen und/oder Obertypen einer Karte. Siehe Regel 205, „Typenzeile“.

Typumwandlung

Eine Variante der Umwandlungs-Fähigkeit. Siehe Regel 702.29, „Umwandlung“.

Überblättern

Eine Schlüsselwortfähigkeit auf manchen Sagen, die es ihrem Beherrscher erlaubt, das Kapitel zu bestimmen, mit dem sie anfangen sollen. Siehe [Regel 702.155](#), „Überblättern“.

Übergehen

Effekte, die das Wort „übergehen“ verwenden, sind Ersatzeffekte. Das Wort „übergehen“ zeigt an, welche Ereignisse, Segmente, Phasen oder Züge durch nichts ersetzt werden. Siehe [Regel 614](#), „Ersatzeffekte“.

Überlast

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Zauberspruch ermöglicht, entweder ein einzelnes Ziel oder viele Objekte zu beeinflussen. Siehe [Regel 702.96](#), „Überlast“.

Überschüssiger Schaden

Schaden, der einer Kreatur zugefügt wird und über tödlichen Schaden hinausgeht, oder Schaden, der einem Planeswalker zugefügt wird und über seine Loyalität hinausgeht. Siehe [Regel 120.4a](#).

Überwachen

Einige Karten oben auf deiner Bibliothek manipulieren, indem manche davon auf deinen Friedhof geschickt und die restlichen neu angeordnet werden. Siehe [Regel 701.42](#), „Überwachen“.

Umgestalten

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler seine Bibliothek nach einer Ersatz-Kreaturenkarte durchsuchen lässt. Siehe [Regel 702.71](#), „Umgestalten“.

Umgewandelte Manakosten (veraltet)

Ein veralteter Begriff für Manabetrag. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Umleiten (veraltet)

Einige ältere Karten wurden mit dem Begriff „umleiten“ gedruckt, um einen Umleitungseffekt zu beschreiben. Solche Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie nun ausdrücklich angeben, dass Schaden, der einem Objekt oder Spieler zugefügt würde, „stattdessen“ einem anderen zugefügt wird. Siehe [Umleitungseffekt](#).

Umleitungseffekt

Eine Art von Ersatzeffekt, der bewirkt, dass Schaden, der einem Objekt, Planeswalker oder Spieler zugefügt würde, stattdessen einem anderen Objekt, Planeswalker oder Spieler zugefügt wird. Siehe [Regel 614.9](#).

Umwandlung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte abwerfen und durch eine neue Karte ersetzen lässt. Siehe [Regel 702.29](#), „Umwandlung“.

Unabhängig

Siehe [Abhängigkeit](#).

Unattach → Lösen

Unblockbar (veraltet)


Ein Begriff, der „kann nicht geblockt werden“ bedeutete. Karten, die diesen Text benutzten, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Undaunted → Unverzag
Undying → Unverwüstlich
Unearth → Exhumieren

Unentschieden

Das Ergebnis einer Partie, in der kein Spieler gewinnt oder verliert. Siehe [Regel 104.4](#).

Unersättlich

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die auf manchen Kreaturenkarten mit  in den Manakosten zu finden ist. Die Kreatur kommt mit X +1/+1-Marken ins Spiel, und du ziehst eine Karte, falls X gleich 5 oder mehr ist. Siehe [Regel 702.156](#), „Unersättlich“.

Unflipped → Ungewendet

Ungeblockte Kreatur

Eine angreifende Kreatur, sobald keine Kreatur für sie als Blocker deklariert wurde, es sei denn ein Effekt hat bewirkt, dass sie geblockt wurde. Sie bleibt eine ungeblockte Kreatur, bis sie aus dem Kampf entfernt wird oder die Kampfphase endet, was auch immer zuerst kommt. Siehe [Regel 509](#), „Blocker-deklarieren-Segment“.

Ungetappt

Ein Standardstatus, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe [Regel 110.5](#) und [Regel 701.21](#), „Tappen und Enttappen“. Siehe auch [Getappt](#).

Ungewendet

Ein Standardstatus, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe [Regel 110.5](#) und [Regel 710](#), „Wendekarten“. Siehe auch [Gewendet](#).

Unleash → Entfesselt
Untap → Enttappen
Untapped → Ungetappt
Untap Step → Enttappsegment

Unterbrechungszauber (veraltet)

Ein veralteter Kartentyp. Alle Karten, die mit diesem Kartentyp gedruckt wurden, sind nun Spontanzauber. Alle Fähigkeiten, die laut gedrucktem Text „wie ein Unterbrechungszauber“ gespielt werden konnten, können jetzt wie jede andere aktivierte Fähigkeit aktiviert werden (außer es sind Manafähigkeiten, die stattdessen diesen Regeln folgen). Alle betroffenen Karten haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten.

Untertyp

Eine völlig eigenständige *Magic*-Partie, die durch einen Effekt erschaffen wird. Siehe [Regel 726](#), „Untertypen“.

Unterstützung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler +1/+1-Marken auf eine Kreatur legen lässt. Siehe [Regel 702.77](#), „Unterstützung“.

Untertyp

Eine Eigenschaft, die nach dem Kartentyp und einem langen Gedankenstrich in der Typenzeile einer Karte angegeben ist. Siehe [Regel 205.3](#), „Untertypen“.

Unverwüstlich

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur vom Friedhof ins Spiel zurückholen kann. Siehe [Regel 702.93](#), „Unverwüstlich“.

Unverzagt

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die die Kosten für einen Zauberspruch anhand der Anzahl an Gegnern, die du hast, reduziert. Siehe Regel 702.125, „Unverzagt“.

Unzerstörbarkeit

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine bleibende Karte davor bewahrt, zerstört zu werden. Siehe Regel 702.12.

Upkeep Step → Versorgungssegment

Urheber (veraltet)

Ein veralteter Begriff, der sich auf den Spieler bezog, der einen Zauberspruch gewirkt hat. Im Allgemeinen haben Karten, die mit dem Begriff „Urheber“ gedruckt wurden, in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun den Begriff „Beherrscher“.

Vancouver Mulligan

Ein informeller Begriff für ein früheres Mulligan-System. Gemäß dem Vancouver Mulligan mischte ein Spieler, der einen Mulligan nahm, seine Hand in seine Bibliothek und zog dann eine Karte weniger. Nachdem ein Spieler, der einen Mulligan genommen hatte, entschieden hatte, keinen weiteren Mulligan zu nehmen, schaute er sich die oberste Karte seiner Bibliothek an und konnte sie unter die Bibliothek legen. Für die aktuellen Mulligan-Regeln siehe Regel 103.5.

Vanguard

1. Eine Freizeitspiel-Variante, in der jeder Spieler in die Rolle einer berühmten Persönlichkeit schlüpft. Siehe Regel 902, „Vanguard“.
2. Ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten in der Freizeitspiel-Variante „Vanguard“ gibt. Eine Vanguard-Karte ist keine bleibende Karte. Siehe Regel 313, „Vanguard-Karten“.

Vanishing → Verschwinden

Variante

Ein zusätzlicher Satz an Regeln, der die Art einer Mehrspielerpartie bestimmt. Siehe Regel 800.2.

Vehicle → Fahrzeug

Venture into [Quality] → Wage dich in [Eigenschaft]

Venture into the Dungeon → Ins Gewölbe wagen

Venture Marker → Wagnis-Marke

Veranstaltungsregelwerk

Siehe Turnierregeln.

Verbrechen

Einen Gegner, etwas, das ein Gegner kontrolliert, und/oder Karten in einem gegnerischen Friedhof als Ziel zu wählen, ist ein Verbrechen. Siehe Regel 700.13.

Verbundene Fähigkeiten

Zwei Fähigkeiten, die auf demselben Objekt gedruckt sind, von denen eine dazu führt, dass Aktionen durchgeführt oder Objekte beeinflusst werden, und die andere sich direkt auf diese Aktionen oder Objekte bezieht. Siehe Regel 607, „Verbundene Fähigkeiten“.

Verdeckt

1. Eine Karte ist „verdeckt“, wenn sie so gelegt wurde, dass nur die Kartenrückseite sichtbar ist. Karten werden in manchen Zonen normalerweise verdeckt gehalten. Siehe Abschnitt 4, „Zonen“.

2. Ein Status, den eine bleibende Karte haben kann. Siehe Regel 110.5 und Regel 702.37, „Morph“.

3. Verdeckte Zaubersprüche haben zusätzliche Regeln. Siehe Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“, und Regel 702.37, „Morph“.

Verdorren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die beeinflusst, wie ein Objekt einer Kreatur Schaden zufügt. Siehe Regel 702.80, „Verdorren“.

Verewigen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Kreaturenkarte von seinem Friedhof ins Exil schicken lässt, um eine verewigte Spielstein-Version dieser Karte zu erzeugen. Siehe Regel 702.129, „Verewigen“.

Verflechtung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler alle Modi eines Zauberspruchs wählen lässt anstatt nur die angegebene Anzahl. Siehe Regel 702.42, „Verflechtung“.

Vergiftet

Einen oder mehrere Giftmarken haben. Siehe Regel 122, „Zählmarken“.

Verhindern

Ein Wort, das von Verhinderungseffekten verwendet wird, um anzuzeigen, welcher Schaden nicht zugefügt wird. Siehe Regel 615, „Verhinderungseffekte“.

Verhinderungseffekt

Ein Art von dauerhaftem Effekt, der darauf wartet, dass ein Schadensereignis eintreten würde, und dann vollständig oder teilweise den Schaden verhindert, der zugefügt würde. Siehe Regel 615, „Verhinderungseffekte“.

Verhüllt

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine bleibende Karte oder einen Spieler davor bewahrt, als Ziel gewählt zu werden. Siehe Regel 702.18, „Verhüllt“.

Verkleidung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es erlaubt, eine Karte als verdeckte 2/2-Kreatur mit Abwehr 2 zu wirken. Siehe Regel 702.168, „Verkleidung“, und Regel 708, „Verdeckte Zaubersprüche und bleibende Karten“.

Verlassen, das Spiel

Siehe Spiel verlassen.

Verlieren, das Spiel

Siehe Spiel verlieren.

Vernichter

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur besonders brutal werden lassen kann, wenn sie angreift. Siehe Regel 702.86, „Vernichter“.

Verrechnen

Wenn der Zauberspruch oder die Fähigkeit oben auf dem Stapel „verrechnet“ wird, werden seine bzw. ihre Anweisungen ausgeführt, und er bzw. sie hat seinen bzw. ihren Effekt. Siehe Regel 608, „Zaubersprüche und Fähigkeiten verrechnen“.

Verschieben

Siehe [Bewegen](#).

Verschlingen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur ermöglichen kann, mit +1/+1-Marken auf sich ins Spiel zu kommen. Siehe [Regel 702.82](#), „Verschlingen“.

Verschmelzen

Zwei Teile eines Verschmelzen-Paars umdrehen, sodass ihre Rückseiten oben liegen und zu einer übergroßen *Magic*-Karte kombiniert werden. Siehe [Regel 701.37](#), „Verschmelzen“.

Verschmelzen-Karten

Karten mit einer *Magic*-Karten-Vorderseite auf der einen Seite und einer halben *Magic*-Karten-Vorderseite auf der anderen Seite. Siehe [Regel 712](#), „Doppelseitige Karten“.

Verschneit

Ein Obertyp, der normalerweise auf bleibende Karten zutrifft. Siehe [Regel 205.4](#), „Obertypen“.

Verschwinden

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einschränkt, wie lange eine bleibende Karte im Spiel bleibt. Siehe [Regel 702.63](#), „Verschwinden“.

Verschwören

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kopie eines Zauberspruchs erzeugt. Siehe [Regel 702.78](#), „Verschwören“.

Verschwörung

Ein Kartentyp, der in *Limited*-Formaten wie Verschwörungs-Draft verwendet wird. Eine Verschwörungskarte ist keine bleibende Karte. Siehe [Regel 315](#), „Verschwörungen“.

Verschwörungs-Draft

Eine Freizeitspiel-Variante, in der die Spieler an einem Booster-Draft teilnehmen und dann eine Mehrspieler-Partie spielen. Siehe [Regel 905](#), „Verschwörungs-Draft“.

Versorgungssegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das zweite Segment der Startphase. Siehe [Regel 503](#), „Versorgungssegment“.

Verstärken

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dazu führen kann, dass eine Kreatur mit +1/+1-Marken auf sich ins Spiel kommt. Siehe [Regel 702.38](#), „Verstärken“.

Verstrahlungsmarke

Eine Zählmarke, die ein Spieler haben kann, und die diesen Spieler dazu bringt, zu Beginn seiner Vor-dem-Kampf-Hauptphase Karten zu millen und dann für jede auf diese Weise gemillte Karte, die kein Land ist, 1 Lebenspunkt zu verlieren und eine Verstrahlungsmarke zu entfernen. Siehe [Regel 122](#), „Zählmarken“, und [Regel 725](#), „Verstrahlungsmarken“.

Verteidigender Spieler

Der Spieler, der während der Kampfphase angegriffen werden kann, und dessen Planeswalker angegriffen werden können. Siehe Regel 506.2. In manchen Mehrspielerpartien kann es mehr als einen verteidigenden Spieler geben; siehe Regel 802, „Option Mehrere Spieler angreifen“, und Regel 805.10.

Verteidigendes Team

Das Team, das während der Kampfphase einer Mehrspielerpartie mit der Option „Gemeinsame Team-Züge“ angegriffen werden kann, und dessen Planeswalker angegriffen werden können. Siehe Regel 805, „Option Gemeinsame Team-Züge“.

Verteidiger

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer Kreatur verbietet anzugreifen. Siehe Regel 702.3, „Verteidiger“.

Verteidigung

1. Teil einer Karte, den nur Schlachtenkarten haben. Die Verteidigung einer Schlachtenkarte ist in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt. Siehe Regel 210, „Verteidigung“.
2. Eine Eigenschaft, die nur Schlachten haben können. Siehe Regel 310, „Schlachten“.

Verwesung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die bedeutet „Diese Kreatur kann nicht blocken“ und „Wenn diese Kreatur angreift, opfere sie am Ende des Kampfes.“. Siehe Regel 702.147, „Verwesung“.

Verzaubert

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die definiert, auf was ein Aurenzauberspruch zielen kann und an was eine Aura angelegt werden kann. Siehe Regel 303, „Verzauberungen“, und Regel 702.5, „Verzaubert“.

Verzauberung

Ein Kartentyp. Eine Verzauberung ist eine bleibende Karte. Siehe Regel 303, „Verzauberungen“. Siehe auch Aura

...verzauberung

Siehe Verzaubert.

Verzauberungstyp

Ein Untertyp, der mit dem Kartentyp Verzauberung verbunden ist. Siehe Regel 303, „Verzauberungen“. Siehe Regel 205.3h für die Liste der Verzauberungstypen.

Verzögert-ausgelöste Fähigkeit

Eine Fähigkeit, die von Effekten erschaffen wird, die bei Verrechnung mancher Zaubersprüche oder Fähigkeiten generiert werden, oder die durch manche Ersatzeffekte erschaffen wird, die angewendet werden, und die etwas zu einem späteren Zeitpunkt tut statt zu diesem Zeitpunkt. Siehe Regel 603.7.

Vigilance → Wachsamkeit

Visit → Besuchen

Vollendet

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Planeswalker mit weniger Loyalitätsmarken ins Spiel kommen lässt, falls ein Spieler entschieden hat, für Phyrexianische Manasymbole in seinen Kosten Lebenspunkte zu bezahlen. Siehe Regel 702.150, „Vollendet“.

Vollständige Abenteurergruppe

Ein Spieler hat eine vollständige Abenteurergruppe, wenn die Anzahl an Kreaturen in seiner Abenteurergruppe vier beträgt. Siehe Regel 700.8.

Vor-dem-Kampf-Hauptphase

Die erste Hauptphase eines Zuges. Siehe [Hauptphase](#).

Vor einem schrecklichen Dilemma stehen

Eine Schlüsselwortaktion, die einen Spieler eine von zwei Auswahlmöglichkeiten bestimmen lässt. Siehe [Regel 701.53](#), „Vor einem schrecklichen Dilemma stehen“.

Vorherbestimmt

Eine Karte, die mithilfe der Vorherbestimmung-Sonderaktion ins Exil geschickt wurde. Auch andere Effekte können eine Karte im Exil vorherbestimmt werden lassen. Ein Zauberspruch ist vorherbestimmt, wenn er vor dem Wirken eine vorherbestimmte Karte im Exil war.

Vorherbestimmung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, Karten von seiner Hand ins Exil zu schicken und sie in einem späteren Zug für alternative Kosten zu wirken. Siehe [Regel 702.142](#), „Vorherbestimmung“.

Vorhersage

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einer aktivierten Fähigkeit erlaubt, von der Hand eines Spielers aktiviert zu werden. Siehe [Regel 702.57](#), „Vorhersage“.

Vorrang

Siehe [Priorität](#).

Vorzeigen

Siehe [Offen vorzeigen](#).

[Vote](#) → [Abstimmen](#)

W20 würfeln

Einen zwanzigseitigen Würfel würfeln. Entsprechend ist ein W4 ein vierseitiger Würfel, ein W6 ein sechsseitiger Würfel und so weiter. Siehe [Regel 706](#), „Würfel würfeln“.

Wachsamkeit

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die eine Kreatur angreifen lässt, ohne dass sie getappt wird. Siehe [Regel 702.20](#), „Wachsamkeit“.

Wage dich in [Eigenschaft]

Eine Variante der Wage-dich-ins-Gewölbe-Fähigkeit, die es einem Spieler erlaubt, eine Gewölbekarte mit [Eigenschaft] in die Partie zu bringen oder die Wagnis-Marke eines Spielers zu bewegen. Siehe [Regel 701.46](#), „Wage dich ins Gewölbe“.

Wagen, ins Gewölbe

Siehe [Ins Gewölbe wagen](#).

Wagnis-Marke

Ein Markierungszeichen, das anzeigt, in welchem Raum einer Gewölbekarte ein Spieler sich gerade befindet. Siehe [Regel 309](#), „Gewölbe“.

Wahl, deiner

Siehe Ziel.

Wähle einen Hintergrund

Eine Variante der Partner-Fähigkeit, die dich in der Kommandeur-Variante zwei legendäre bleibende Karten als Kommandeure haben lässt statt nur eine, falls eine die „Wähle einen Hintergrund“-Fähigkeit hat und die andere eine Hintergrund-Verzauberungskarte ist. Siehe Regel 702.124, „Partner“ und Regel 903, „Kommandeur“.



Wahnsinn

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte, die er abwirft, wirken lässt. Siehe Regel 702.35, „Wahnsinn“.

Während (veraltet)

Einige ältere Karten nutzen die Formulierung „Während [Phase], [Aktion]“. Diese Fähigkeiten wurden „Phasenfähigkeiten“ genannt. Im Allgemeinen haben Karten, die mit Phasenfähigkeiten gedruckt wurden, in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten, sodass sie jetzt Fähigkeiten haben, die zu Beginn eines Segments oder einer Phase ausgelöst werden. „Während“ erscheint immer noch in aktuellem Kartentext, aber nur in seiner normalen, deutschen Bedeutung und nicht als Spielbegriff.

Wald

Einer der fünf Standardlandtypen. Jedes Land mit diesem Untertyp hat die Fähigkeit „: Erhöhe deinen Manavorrat um .“
Siehe Regel 305.6.

Waldtarnung

Siehe Landtarnung.

Waldumwandlung

Siehe Typumwandlung.

Walker Token → Fußgänger-Spielstein

Wall → Mauer

Wallung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einem Spieler ermöglichen kann, Extra-Karten von seiner Bibliothek ohne Kosten zu wirken. Siehe Regel 702.60, „Wallung“.

Wandelwicht

Eine Eigenschafts-definierende Fähigkeit, die dem Objekt, auf dem sie ist, jeden Kreaturentyp verleiht. Siehe Regel 702.73, „Wandelwicht“.

Ward → Abwehr

Weiterentwicklung

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich eine +1/+1-Marke auf eine Kreatur legen lässt, wenn eine größere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt. Siehe Regel 702.100, „Weiterentwicklung“.

Welt

1. Ein Obertyp, der normalerweise auf Verzauberungen zutrifft. Siehe Regel 205.4, „Obertypen“. Siehe auch Weltenregel.
2. Ein Kartentyp, den es nur auf nicht herkömmlichen *Magic*-Karten in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ gibt. Eine Weltenkarte ist keine bleibende Karte. Siehe Regel 311, „Weltenkarten“.

Weltenjagd

Eine Freizeitspiel-Variante, in der Weltenkarten und Phänomenkarten das Spiel um weitere Fähigkeiten und Zufall erweitern. Siehe Regel 901, „Weltenjagd“.

Weltenkarten-Deck

Ein Deck aus mindestens zehn Weltenkarten, das für die Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ benötigt wird. Siehe Regel 901.3.

Weltenregel

Eine zustandsbasierte Aktion, die bewirkt, dass alle bleibenden Karten mit dem Welt-Obertyp bis auf die eine, die die kürzeste Zeit lang den Obertyp Welt hatte, in den Friedhof ihrer Besitzer gelegt werden. Siehe Regel 704.5k.

Weltenwandern


In einer Partie „Weltenjagd“ alle aufgedeckten Weltenkarten und Phänomenkarten verdeckt unter das Weltenkarten-Deck ihres Besitzers legen, dann die oberste Karte von deinem Weltenkarten-Deck nehmen und aufdecken. Siehe Regel 701.24, „Weltenwandern“.

Weltenwanderer (veraltet)

Einige ältere, deutsche Karten benutzen den Begriff „Weltenwanderer“. Diese Karten nutzen nun stattdessen den Begriff „Planeswalker“.

Siehe Planeswalker.

Weltenwanderer-Symbol

Das Weltenwanderer-Symbol  erscheint in der Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ auf dem Welten-Würfel. Siehe Regel 107.11.

Welten-Würfel

Ein besonderer sechsstufiger Würfel, der für die Freizeitspiel-Variante „Weltenjagd“ benötigt wird. Siehe Regel 901.3.

Wendekarten

Karten mit einem zweiteiligen Kartenrahmen (von dem ein Teil auf dem Kopf stehend gedruckt ist) auf einer einzelnen Karte. Siehe Regel 710, „Wendekarten“.

Werden

Ein Wort, das in einigen Auslöseereignissen benutzt wird, um eine Änderung von Zuständen oder Eigenschaften anzuzeigen. Siehe Regel 603.2f.

Werfen, Münze

Siehe Münzen werfen.

Widerstandskraft

1. Teil einer Karte, den nur Kreaturenkarten haben. Die Widerstandskraft einer Kreaturenkarte ist nach dem Schrägstrich in ihrer unteren rechten Ecke gedruckt. Siehe Regel 208, „Stärke/Widerstandskraft“.
2. Eine Eigenschaft, die nur Kreaturen haben. Siehe Regel 302.4.

Will of the council → Wille des Rates

Win the Game → Spiel gewinnen

Wird

Siehe Werden.

Wirken

Eine Karte von dort nehmen, wo sie sich befindet (normalerweise die Hand), auf den Stapel legen und ihre Kosten bezahlen, sodass sie möglicherweise verrechnet wird und ihren Effekt haben wird. Siehe [Regel 601](#), „Zaubersprüche wirken“.

Wither → Verdorren

World → Welt

Wucherung

Einer beliebigen Anzahl an Spielern und/oder bleibenden Karten von jeder Sorte Marke, die sie bereits haben, eine weitere geben. Siehe [Regel 701.27](#), „Wucherung“.

Wühlen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die dich Karten aus deinem Friedhof ins Exil schicken lässt anstatt generisches Mana zu bezahlen, um einen Zauberspruch zu wirken. Siehe [Regel 702.66](#), „Wühlen“.

Würfeln, einen W20

Siehe [W20](#) würfeln.

X

Ein Platzhalter für eine Zahl, die bestimmt werden muss. Siehe [Regel 107.3](#).

Y

Siehe [X](#).

Zählmarke

Ein Gegenstand, der auf ein Objekt oder einen Spieler gelegt wird und entweder seine Eigenschaften modifiziert oder mit einer Regel oder einer Fähigkeit interagiert. Siehe [Regel 122](#), „Zählmarken“.

Zählt als (veraltet)

Einige ältere Karten wurden mit Text gedruckt, der angibt, dass die Karte „als [etwas] zählt“. Karten, die mit diesem Text gedruckt wurden, haben in der *Oracle*-Kartenreferenz Errata erhalten und benutzen nun die Formulierung, dass die Karte tatsächlich dieses „etwas“ ist.

Zaubererumwandlung

Siehe [Typumwandlung](#).

Zauberspruch

Eine Karte auf dem Stapel, oder eine Kopie (eines Zauberspruchs oder einer Karte) auf dem Stapel. Siehe [Regel 112](#), „Zaubersprüche“.

Zauberspruchfähigkeit

Eine Art von Fähigkeit. Zauberspruchfähigkeiten sind Fähigkeiten, die als Anweisungen befolgt werden, wenn ein Spontanzauber oder eine Hexerei verrechnet wird. Siehe [Regel 113.3a](#).

Zauberspruchtyp

Ein Untertyp, der mit den Kartentypen Spontanzauber und Hexerei verbunden ist. Siehe Regel 304, „Spontanzauber“, und Regel 307, „Hexereien“. Siehe Regel 205.3k für die Liste der Zauberspruchtypen.

Zehren

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die die oberste Karte der Bibliothek eines Spielers ins Exil schicken kann. Siehe Regel 702.115, „Zehren“.

Zeitstempel-Reihenfolge

Ein System, das festlegt, in welcher Reihenfolge dauerhafte Effekte in der gleichen Schicht oder Unterschicht angewendet werden. Siehe Regel 613.7. Siehe auch [Abhängigkeit](#).

Zerstören

Eine bleibende Karte aus der Im-Spiel-Zone in den Friedhof ihres Besitzers bewegen. Siehe Regel 701.7, „Zerstören“.

Ziehen

Die oberste Karte der Bibliothek eines Spielers als automatische Spielzug-Aktion oder als Ergebnis eines Effekts, der das Wort „ziehen“ benutzt, auf die Hand dieses Spielers nehmen. Siehe Regel 121, „Kartenziehen“.

Ziehsegment

Teil des Zuges. Dieses Segment ist das dritte Segment und letzte Segment der Startphase. Siehe Regel 504, „Ziehsegment“:

Ziel, deiner Wahl

Ein vorab ausgewähltes Objekt oder ein vorab ausgewählter Spieler, das bzw. den ein Zauberspruch oder eine Fähigkeit beeinflussen wird. Siehe Regel 115, „Ziele“.

Ziel ändern

Ein neues, legales Ziel für einen Zauberspruch oder eine Fähigkeit bestimmen. Siehe Regel 115.7.

Zone

Ein Platz, an dem Magic-Karten während einer Partie sein können. Siehe [Abschnitt 4](#), „Zonen“.

Zonenwechselnder Auslöser

Auslöseereignisse, die beinhalten, dass Objekte Zonen wechseln. Siehe Regel 603.6.

Zufügen, Schaden

Siehe [Schaden](#).

Zug beenden

Als Ergebnis eines Effekts „den Zug beenden“ bedeutet, einen beschleunigten Vorgang auszuführen, der nahezu alles andere überspringt, das in diesem Zug stattfinden würde. Siehe Regel 721, „Züge und Phasen beenden“.

Zugabe

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Kreaturenkarte von seinem Friedhof ins Exil schicken lässt, um für jeden Gegner einen Spielstein zu erzeugen, der eine Kopie dieser Karte ist, und diesen Gegner anzugreifen. Siehe Regel 702.141, „Zugabe“.

Zugendsegment

Siehe Endsegment.

Zugmarke

Marken, die anzeigen, welche Spieler in einer Partie Riesentumult gerade ihre Züge nehmen. Siehe Regel 807.4.

Zuletzt bekannte Informationen

Informationen über ein Objekt, das sich nicht mehr in der Zone befindet, in der es erwartet wird, oder Informationen über einen Spieler, der nicht mehr im Spiel ist. Diese Informationen enthalten die letzte Existenz dieses Objekts in dieser Zone oder die letzte Existenz des Spielers im Spiel. Siehe Regeln 113.7a, 608.2b, 608.2h und 800.4h.

Zurückverfolgen

Eine Schlüsselwortfähigkeit, die einen Spieler eine Karte aus seinem Friedhof wirken lässt. Siehe Regel 702.81, „Zurückverfolgen“.

Zusammenbauen

Zusammenbauen ist eine Schlüsselwortaktion in der Edition *Unstable*, die Geräte ins Spiel bringt. Karten und Mechaniken aus der Edition *Unstable* sind nicht in diesem Regelwerk enthalten.

Zusammengefügte bleibende Karte

Eine Karte oder ein Spielstein kann mit einer bleibenden Karte zusammengefügt werden, um eine zusammengefügte bleibende Karte zu bilden. Diese zusammengefügte bleibende Karte wird durch mehr als eine(n) Karte und/oder Spielstein dargestellt. Siehe Regel 727, „Zusammenfügen mit bleibenden Karten“.

Zusätzliche Kosten

Kosten, die ein Zauberspruch haben kann, die sein Beherrscher zusätzlich zu den Manakosten bezahlen kann (oder in manchen Fällen bezahlen muss), um den Zauberspruch zu wirken. Siehe Regel 118, „Kosten“, und Regel 601, „Zaubersprüche wirken“.

Zustandsbasierte Aktionen

Spielaktionen, die automatisch stattfinden, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Siehe Regel 704, „Zustandsbasierte Aktionen“.

Zuweisen, Kampfschaden

Siehe Kampfschaden zuweisen.

Zweiköpfiger Riese

Eine Mehrspielervariante, die mit Teams zu je zwei Spielern gespielt wird, die einen gemeinsamen Lebenspunktstand haben und den Zug gleichzeitig durchführen. Siehe Regel 810, „Variante Zweiköpfiger Riese“.

Zweite Titelzeile

Eine kleinere Namenszeile mit dem Namen aus der *Oracle*-Referenz einer Karte, die einen alternativen Namen in ihrer oberen linken Ecke hat. Siehe Regel 201.6.

Danksagungen

Ursprüngliches Design für *Magic: The Gathering*: Richard Garfield

Design und Entwicklung des Ausführlichen Regelwerks: Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, Eli Shiffrin und Matt Tabak, mit Beiträgen von Catinò, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie und Bryan Zembruski

Bearbeitung: Del Laugel (Chefredaktion), Matt Tabak (Chefredaktion), Nat Moes, Samantha Phelan, Michael Zhang und Hans Ziegler

Magic-Regel-Management: Jess Dunks, Eric Levine und Eliana Rabinowitz

Das Spiel *Magic: The Gathering* wurde von Richard Garfield entworfen, mit Beiträgen von Catinò, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry „Bit“ Reich, Bill Rose und Elliott Segal. Die Manasymbole wurden von Christopher Rush entworfen.

Dank an alle Mitglieder unseres Projektteams und die vielen anderen, die zu diesem Produkt beigetragen haben, aber zu zahlreich sind, um genannt zu werden.

Dieses Regelwerk gilt ab dem 7. Juni 2024.

Veröffentlicht von Wizards of the Coast LLC, PO Box 708, Renton, WA 98057-0708, USA. Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, *Magic*, die entsprechenden Logos, Mirrodin, Kamigawa, Lorwyn, Zendikar, Innistrad, Ravnica, Khane von Tarkir, *Magic* Ursprünge, *Magic: The Gathering–Conspiracy*, Ixalan, Unfinity, Dominaria, Ikorra, Kaldheim, Baldur's Gate, Krieg der Brüder und Planeswalker-Decks sind Warenzeichen von Wizards of the Coast LLC in den USA und anderen Ländern. ©2024 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957.

Astartes, C'tan, Custodes, Necron, Primarch und Tyranid ® & © Games Workshop Limited 2022. Alle Rechte vorbehalten.

© 2023 Middle-earth Enterprises. Geschichten aus Mittelerde und Der Herr der Ringe sowie die Namen der Charaktere, Ereignisse, Gegenstände und Orte darin sind Warenzeichen von Middle-earth Enterprises, LLC, verwendet unter Lizenz durch Wizards of the Coast LLC. Alle Rechte vorbehalten.

BBC, DOCTOR WHO, TARDIS, DALEK, CYBERMAN und K-9 (Wortmarken und Geräte) sind Warenzeichen der British Broadcasting Corporation und werden unter Lizenz verwendet. BBC-Logo © BBC 1996.

Ursprüngliche Übersetzung dieses Regelwerks: Sascha Klawohn mit Unterstützung durch Michael Wiese, Hannes Roth und Mario Haßler

Pflege, laufende Aktualisierung des Dokuments und neue Übersetzungen: Mario Haßler

HTML-Version: Mario Haßler

Hinweis: Die *Comprehensive Rules* werden im Original veröffentlicht von Wizards of the Coast, Inc., U.S.A. Du findest die jeweils aktuelle Version dieser Regeln unter magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules. Das Regelwerk wurde von **Sascha Klawohn** 2007 ins Deutsche übersetzt und bis Ende 2008 gepflegt. Seit Anfang 2008 ist die Übersetzung auf "Magic für Freizeitpieler" im HTML-Format zur Webansicht verfügbar; seit 2009 wird das Dokument durch **Mario Haßler** gepflegt. Die aktuelle englische Ausgabe dieses Dokuments hat im Zusammenhang mit den englischen *Oracle*-Texten der Karten immer Vorrang vor dieser Übersetzung! Die deutsche Übersetzung wurde zuletzt am 01.07.2024 überarbeitet.
