

מג'יק – חוקים ודגשים

משחק ה"מג'יק" הוא משחק אסטרטגיה המבוסס על אלמנטים של משחקי תפקידים קלאסיים. המשחק מיועד לשני משתתפים (בפועל אפשר גם יותר, הקלאסי הוא זוג) אשר משחקים זה מול זה. מטרת המשחק היא לנצח את המתמודד השני ולהביא אותו ל-0 נק"פ.

בתחילת המשחק לכל משתתף, אשר מייצג קוסם, ישנן 20 נקודות פגיעה. עליכם לערבב היטב את חבילת הקלפים ולחלק לכל אחד שבעה קלפים. שבעת הקלפים הללו הם היד ההתחלתית של כל משתתף, והיא איננה גלויה לעין יריבו. את הקלפים הנותרים יש לשים לצידו של כל מתמודד וממנה הוא ישלף את

קלפיו הבאים. חשוב מאד שחבילה אחת לא תערבב עם חבילה אחרת.

תנאי הפתיחה של המשחק הם כפולים: א. שלקוסם יש לפחות קלף "אדמה" אחד בידו. באם אין לו עליו להראות זאת ליריבו, לערבב מחדש את הקלפים ולחלק לעצמו שבעה חדשים. וחוזר חלילה. גם במקרה הפוך, קרי ברגע שלקוסם יש יד שיש בה רק "אדמות", יש לערבב ולחלק מחדש.

ב. שכל קוסם "מרוצה" מהקלפים שיש לו ביד. באם הוא איננו מרוצה הוא יכול לערבב ולחלק לעצמו שוב, כאשר בחלוקה החדשה – יחלק לעצמו קלף אחד פחות ממה שהיה בידו בחלוקה הקודמת (כלומר – בחלוקה השנייה יחלק לעצמו 6 קלפים. אם אלו לא מוצאים הן בעיניו הוא יערבב ויחלק לעצמו שוב, הפעם 4 קלפים וכך הלאה). את המשחק יתחיל הקוסם שיש לו יותר קלפים ביד. אם יש לשני הקוסמים את אותו מספר קלפים, אז או שיחליטו ביניהם או שיערכו הגרלה.

תחילת המשחק וחלוקת התור – הקוסם שמתחיל את המשחק יחשוף קלף ראשון ויטיל אותו לשדה המשחק. מכאן ואילך כל תור יתחיל במשיכת קלף מהקופה לידיו של הקוסם שזו תחילת תורו (כבר מתורו הראשון של הקוסם השני).

כל תור נחלק לחמישה חלקים. בחלק הראשון יש לסובב את הקלפים החשופים של הקוסם בשדה המשחק כך שיהיו במאונך לקוסם שלהם. ברגע שקלף נמצא במצב מאונך במשחק משמעות הדבר היא שניתן לעשות בו שימוש בתור. ברגע שנעשה שימוש בקלף יש לסובב אותו למצב מאונך (אלא אם כן ההוראה בקלף עצמו גורסת אחרת). כאשר קלף נמצא במצב זה השחקנים יודעים שנעשה בו שימוש והוא איננו אפקטיבי עד לתחילת תורו הבא של הקוסם. לאחר שסובב הקוסם את קלפיו הוא לעולם ימשוך קלף נוסף מחפיסת הקלפים המוסתרים שלו ויוסיף אותו לידו.

השלב הבא הוא זריקת קלף אדמה למערכת המשחק. קלפי האדמה במג'יק מהווים את כוח הקסם של הקוסמים והם אלו שבעזרת ניתן לזמן יצורים, ליצור חפצים, להקסים יצורים ולהטיל לחשים. ישנם חמישה סוגים של אדמות: ביצות, יערות, מישורים, איים והרים. את קלפי האדמה ניתן לזהות בקלות על ידי שם סוג האדמה החקוק בצידו השמאלי העליון של הקלף, הציור הזה לכל אדמה במרכזו ובסימן סוג האדמה שנמצא מתחת לציור. בכל סיבוב ניתן ורצוי להוריד אדמה נוספת לשדה המשחק. בכל פעם שנעשה שימוש באדמה יש לסובב אותה למצב מאונך לקוסם. האדמה תחזור למצב מאונך בתחילת התור הבא של הקוסם.

השלב השלישי הוא השימוש באדמות. כאמור, כל אקט במג'יק יש לו מחיר באדמות. את המחיר של הקלף באדמות ניתן לראות בחלקו הימני העליון של הקלף, כאשר בדרך כלל מחולק לסימן אחד או יותר ומספר

המוקף בעיגול. הסימן מסמל את סוג האדמה הספציפית שצריך לעשות בו שימוש בכדי להטיל את הקלף למערכת המשחק. המספר המוקף בעיגול מסמל את מספר האדמות הנוספות שיש לעשות בהן שימוש על מנת לזמן את הקלף למערכה, רק שהללו יכולות להיות מכל סוג שהוא ולא מ סוג ספציפי שמסמנת הצורה משמאל למספר. הנוסחא לזימון היא, אם כך: מספר האדמות הספציפי שסמליהן מצוירים + מספר אדמות שונות כמצוין בתוך העיגול.

ניתן לזמן מס' קלפים כמספר האדמות שבהן ניתן להשתמש (שנמצאות במצב מאונך) וברגע שעשיתי בהן שימוש יש לסובב אותן למצב מאוזן עד לתחילת תורי הבא.

השלב השלישי הוא שלב הפעולה של הקוסם התוקף. בשלב הזה מחליט הקוסם באיזה אופן יפעל כנגד הקוסם היריב. פעולת הקוסם תלויה בשני דברים: אופי הקלף שהטיל לשדה המערה ורצונו האסטרטגי. יצור שזומן למערכה (בין אם קוסם, או בין אם לאו) לעולם לא יוכל לת קוף בתור שזומן משום שהוא סובל מ"סחרחורת זימון" (מלבד יוצאים מן הכלל שיש להם כוח מיוחד להימנע מסחרחורת זו יכולים לתקוף כבר בתור בו זמנו, כאלו עם יכולת "האצה" לדוגמא). **מצד שני הוא איננו נכנס לשדה הקרב במצב מאוזן, כפי שאולי משתמע, מכיוון שאולי הוא איננו יכול לתקוף בסיבוב זה, אבל הוא עדיין יכול להגן!** לחש שהוטל לשדה המשחק יעשה בו שימוש מידי ואז הוא יושלך ל "בית הקברות" של הקלפים המשומשים של הקוסם המטיל. הקסמה וחפצי קסם נותרים בשדה המשחק עד אשר יושמדו, ינוטרלו או שיפוג זמנם כפי שכתוב על הקלף עצמו (תיתכן לדוגמא הקסמה שמשפיעה רק עד סוף הסיבוב ואז תושלך לבית הקברות).

לאחר שבחר את מהליכיו הקוסם המתקיף, תורו של הקוסם המותקף להגיב. ייתכן שאין הקוסם יכול כלל להגיב (במקרה שאין לצו יצורים שיכולים להגן או לחשים מידיים שהוא יכול להטיל או כל הגנה אחרת) ובמקרה כזה הוא יספוג הנזק וההשפעה ויתחיל את תורו.

במקרה ויש לו יכולות הגנה יוכל לבחור האם לעשות בהן שימוש או לא. **חשוב: כאשר קוסם תוקף קוסם הוא לא יכול להחליט את מי הוא תוקף, אלא לתקוף באופן כללי (פרט למקרים יוצאים מן הכלל שמתארים קלפים ספציפיים).** מצד שני קוסם מותקף יכול לבחור מפני איזה יצור להגן (שוב, בהנחה שאין כוח ספציפי של היצור או הלחש המונע מהקוסם להגן על עצמו). הגנה מפני יצורים תיעשה לעולם אל מול יצור ספציפי ולא באופן כללי (ההפך מההתקפה) וכמו כן ניתן לכוון כמה יצורים להגנה על יצור אחד מסוים.

סוגי הקלפים והאופן בו קוראים ומשחקים בהם: 1. קלפי יצורים – נחלקים לארבעה סוגים: יצורים רגילים, יצורים קסומים, יצורים בעלי יכולות מיוחדות טבועות ויצורים בעלי יכולות מיוחדות קסומות. קלף יצור מחולק באופן הבא: מצד שמאל למעלה – שמו של היצור. מצד ימין למעלה – מחיר זימונו (בדיוק כמו אדמה). מרכז הקלף נחלק לשניים: בחלק העליון תמונת היצור, ובחלקו התחתון ריבוע שמפרט את כוחותיו המיוחדים של היצור (באם ישנו) וציטוט הנוגע אליו. בין התמונה לפירוט מצוין גם סוג היצור. מצידו הימני התחתון של הקלף מצוין כוחו ההתקפי וההגנתי של היצור (התקפי משמאל, הגנתי מימין).

קלף יצור פשוט – בקלף זה כל מה שיהיה רשום בריבוע המרכזי התחתון, שמתאר את היצור עצמו, יהיה ציטוט בכתב נטוי בלבד. באם אין דבר שהינו בכתב רגיל או בסימונים כגון חץ או מחיר במנות במשבצת זו, הרי שזהו יצור פשוט שמשמש להתקפה והגנה בלבד, כנקוב מצד ימין למטה. יצורים קסומים – לרוב, כוחם הוא כשל יצורים רגילים ובעלי אותן כוחות ומגבלות, רק שבין התמונה למשבצת פירוט הכוחות יצוין שהם קסומים. גם הם, כמו יצורים רגילים סובלים מ"סחרחורת זימון". יצורים בעלי יכולות מיוחדות – כוחותיהם המיוחדים של יצורים אלו נכתב על המשבצת המתארת אותן בכתב רגיל שאיננו נטוי. יש להתחשב ביכולות זה כאשר אנו באים להפעיל את הדמות ("מכה ראשונה", "תעופה", "האצה" ועוד...)

יצורים בעלי יכולות קסומות – יצורים שבמשבצת התיאור שלהם יש מעין חץ בצורת חצי פרסה (ולפעמים גם ציור ומספר של אדמו ת) ולאחריו תיאור ההשפעה. יצורים אלו יכולים להפעיל יכולת קסומה מיוחדת שכאשר משלמים את מספר האדמות עבור פעולה זו (כנקוב בקלף), ו/או מסובכים אותם למצב מאוזן, עובדת בדומה לקסם מידי (הסבר בהמשך). אופן חישוב התקפה והגנה – כאשר יצור תוקף יש לקחת את ערך ההתקפה שלו, לבדוק את השפעת היכולת המיוחדת שלו ובהתאם לכך לחשב את הנזק לקוסם היריב. באם מחליט הקוסם היריב להגן על עצמו בעזרת יצור אחד או יותר, אזי יש לערוך דו קרב ביניהם. בדו הקרב הזה יש לחשב את הערך ההתקפי של היצור התוקף כנגד הערך ההגנתי של היצור המותקף וההפך. יצור אשר סיכום ההתקפה שלו עולה על הסיכום ההגנתי של המגן או המגנים מנצח ומשמיד את היריב. יתכן מצב ובו הערך ההתקפי של היצורים המגנים והתוקפים עולים על הערך ההגנתי של שניהם. במקרה כזה יושמדו שניהם. חשוב: ההתקפה וההגנה היא בו זמנית, אלא אם כן כוחו של יצור מתאר אחרת (מכה ראשונה, לדוגמא), כמו כן נזק עודף מעבר להגנתו של היצור לא מוטח כנגד הקוסם המותקף (שוב, אלא אם כן יש כוח מיוחד ליצור זה).

יש לזכור: יצור תוקף יסובב לאחר התקפתו לעולם באופן מאוזן לקוסם התוקף וזה לא יוכל לעשות בו שימוש הגנתי בסיבוב ההתקפה הבא של הקוסם היריב (שוב, אלא אם מצוין אחרת בכוחו המיוחד של היצור). לעומת זאת יצור מגן לא הופך מאוזן ויכול לתקוף בתורו של הקוסם המותקף.

2. קסמים מידיים – קלפים אלו הם היחידים שכללי התורות לא חלים עליהם וניתן להכניס אותם למערכת המשחק בכל זמן נתון, בתנאי שיש למשתמש בהם מספיק אדמות מאונכות באמתחתו. בדומה לקלפי היצורים גם על קלף זה מצוין בצידו השמאלי העליון את שם הקסם. בצידו הימני את מחירו. במרכז תמונה ומשבצת תיאור וביניהם המילה "מיידית" (instant). הכתב הרגיל במשבצת התיאור מתאר את השפעת הקלף ואילו הכתב הנטוי ציטוט כלשהו שאיננו רלוונטי. לארח שיוטל הקסם המידי, הוא ישפיע ויזרק לבית הקברות של המטיל.

3. לחשים – בדיוק כמו שאר הקלפים. ישפיע ויזרק לבית הקברות מיד אח"כ.

4. הקסמות – מבנה הקלף זהה לאחרים. בניגוד ללחש, ההקסמה נותרת בשדה המשחק וברוב המקרים אף תוצמד ליצור אותו הקלף מקסים. ערכיו החדשים של היצור יחושבו בהתאמה להקסמה הפועלת עליו.

הקסמות אף יכולות להיות בעלות דרישה של אדמות לשימוש חוזר (שוב, יצוין בגוף הקלף), אותן ניתן יהיה להפעיל בהתניה זו.

5. חפצי קסם – חפצים אלו, בדומה להקסמות, נותרים על פני שטח המשחק וניתן לעשות בהם שימוש תמיד. בניגוד להקסמות ש "נדבקות" ליצורים, חפצי הקסם עומדים בזכות עצמם. חלק מחפצי הקסם זקוקים לסיבוב או לתשלום אדמות עבור הפעלתם. המנצח הגדול: הראשון שמביא את יריבו ל-0 נק"פ.

תהנו ובהצלחה.