

# ***Magic 2010* Regeländerungen**

Das *Magic 2010* Hauptset bringt eine Reihe von Regeländerungen mit sich, die bestimmte verwirrende oder missverständliche Teile der Regeln überarbeiten. Diese neuen Regeln gelten ab dem 11. Juli und werden auf Magic Online voraussichtlich ab dem 29. Juli gelten. Dieses Dokument enthält die grundlegenden Informationen über diese neuen Regeln, lässt dabei aber bewusst einige Details und Randfälle weg.

## **1) Gleichzeitige Mulligans**

Mulligans werden jetzt gleichzeitig genommen und nicht mehr nacheinander.

## **2) Terminologieänderungen**

### **2a) Schlachtfeld (Battlefield)**

Im Englischen wird die Im-Spiel-Zone zum „Battlefield“. Bleibende Karten (Permanents) „enter the battlefield“ bzw. „are put onto the battlefield“. Im Deutschen bleibt allerdings alles beim Alten; bleibende Karten werden auch weiterhin „ins Spiel kommen“.

### **2b) Wirken, Spielen und Aktivieren (Cast, Play, and Activate)**

Wir kehren zurück zu „wirken“ („cast“) als das Verb, das den Vorgang des Spielens von Sprüchen beschreibt. „Spielen“ („play“) bleibt das Verb, das das Spielen von Ländern (und von Karten mit un spezifiziertem Typ) beschreibt. Aktivierte Fähigkeiten werden nicht mehr „gespielt“, sondern in Zukunft „aktiviert“ („activated“).

### **2c) Exil (Exile)**

Der Ausdruck „aus dem Spiel entfernen“ („remove from the game“) wird in „ins Exil schicken“ („exile“) geändert. Die entsprechende Zone heißt jetzt die „Exil-Zone“ oder kurz „Exil“; Karten in ihr werden als „Karten im Exil“ („exiled cards“) bezeichnet.

### **2d) Beginn des Endsegments (Beginning of the End Step)**

Fähigkeiten wie die von Ball Lightning werden, anstatt wie bisher „am Ende des Zuges“ („at end of turn“), in Zukunft „zu Beginn des Ende-Segments“ („at the beginning of the end step“) ausgelöst. „Bis zum Ende des Zuges“ („until end of turn“) wird weiter für Effekte mit einer Dauer, wie den von Giant Growth, verwendet.

## **3) Manavorrat und Manabrand (Mana Pools and Mana Burn)**

### **3a) Leeren von Manavorräten**

Manavorräte werden jetzt am Ende jedes Segments und jeder Phase geleert; d.h. man kann Mana nicht mehr vom Versorgungs- ins Zieh-Segment oder von einem Kampf-Segment in ein anderes übernehmen.

### **3b) Manabrand**

Manabrand als Spielkonzept wird abgeschafft. Mana, das Du am Ende eines Segments oder einer Phase nicht ausgegeben hast, wird einfach aus Deinem Manavorrat verschwinden, ohne dass Du noch zusätzlich Leben verlierst. Wenn Du nach dem Wirken eines Spruchs oder dem Aktivieren

einer Fähigkeit noch Mana in Deinem Manavorrat behältst, musst Du jetzt die Typen und Mengen ansagen.

#### 4) Besitzer von Spielsteinen (Token Ownership)

Der Besitzer eines Spielsteins ist ab jetzt derjenige Spieler, unter dessen Kontrolle der Spielstein ins Spiel gekommen ist (bzw. das Schlachtfeld betreten hat).

#### 5) Kampfschaden geht nicht mehr auf den Stapel

Sobald Kampfschaden im Kampfschadensegment zugewiesen wurde, wird er sofort zugefügt. Das Timing im Kampf ist bis zum Blocker-Deklarieren-Segment dasselbe wie vorher auch. Ab da sieht es jetzt wie folgt aus:

- **Blocker-Deklarieren-Segment**
  - Am Anfang des Segments deklariert der verteidigende Spieler Blocker.
  - Für jede angreifende Kreatur, die von mehr als einem Blocker geblockt wird, gibt der angreifende Spieler bekannt, in welcher Reihenfolge der Angreifer seinen Blockern Schaden zufügen wird.
  - Danach haben die Spieler die letzte Möglichkeit, vor dem Kampfschaden Sprüche zu wirken oder Fähigkeiten zu aktivieren.
- **Kampfschadensegment**
  - Falls irgendwelche der am Kampf beteiligten Kreaturen Ersts Schlag oder Doppelschlag haben, gibt es, wie bisher auch, zwei Kampfschadensegmente. Zwischen dem Zufügen von Ersts Schlag- bzw. Doppelschlagschaden und dem normalen Schaden können Spieler auch weiterhin Zaubersprüche und Fähigkeiten wirken bzw. aktivieren.
  - Am Anfang des jeweils passenden Kampfschadensegments wird jede Kreatur, die sich noch im Spiel und noch im Kampf befindet, Kampfschaden in Höhe ihrer Stärke zuweisen und zufügen.
  - Ein Angreifer mit mehreren Blockern muss dem ersten Blocker tödlichen Schaden zuweisen, bevor er dem zweiten Blocker Schaden zuweisen kann, usw. In jedem Kampfschadensegment wird sämtlicher Kampfschaden gleichzeitig zugefügt.

Diese Änderungen bedeuten, dass es nicht länger möglich ist, eine Kreatur sowohl Kampfschaden zufügen zu lassen als auch sie zu opfern, auf die Hand zurückzunehmen oder auf irgendeine andere Weise das Spiel verlassen zu lassen.

#### 6) Todesberührung (Deathtouch)

Todesberührung wird von einer ausgelösten zu einer statischen Fähigkeit; es zerstört Kreaturen jetzt zeitgleich mit tödlichem Schaden. Dadurch sind mehrere Instanzen von Todesberührung nicht mehr kumulativ. Außerdem erlaubt Todesberührung einem von mehreren Blockern geblocktem Angreifer, seinen Schaden beliebig unter den Blockern zu verteilen.

#### 7) Lebensverknüpfung (Lifelink)

Lebensverknüpfung wird ebenfalls zu einer statischen Fähigkeit. Falls eine Quelle mit Lebensverknüpfung Schaden zufügt, erhält ihr Beherrscher (Controller) ebenso viele Lebenspunkte dazu, und zwar zeitgleich mit dem Zufügen des Schadens. Falls Du also mit einer Kreatur mit Lebensverknüpfung blockst, erhältst Du im selben Moment Leben dazu, in dem Dir von ungeblockten Angreifern Schaden zugefügt wird (solange kein Erst- und Doppelschlag beteiligt ist; dann kann es anders aussehen). Wie bei Todesberührung auch sind durch diese Änderung mehrere Instanzen von Lebensverknüpfung nicht mehr kumulativ.

Mehr Informationen zu diesen Änderungen findest Du auf <http://www.magicthegathering.com>. Die englische Version dieses Dokuments gibt es unter <http://www.wizards.com/dci/downloads/M10Summary.pdf>