MAGIA Placków

karty do nauki "Madżika"

POPRAWNIE PRZYGOTOWANY ZESTAW KART DLA GRACZA ZAWIERA:

1. 15 żółtych kart placków
2. Kartę pomocy opisującą turę gracza
3. 54 karty wybrane metoda Draft z dostępnych kart Cech, Aury, Plackożerców, Magicznych oraz Zwykłych zaklęć
4. Jednego lub dwa Szalone Placki
5. Karty punktów życia (5,5,3,3,1,1,1,1) przydatne przy braku kostki K20

KARTA POMOCY

1. Przygotuj obrócone karty.
2. Dobierz kartę.
3. Pierwsza faza przywołania kart, zagrywania zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
4. Wyznaczenie atakujących
5. Zagrywanie zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
6. Wyznaczenie broniących

WALKA PLACKOŻERCÓW

7. Zagrywanie zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
8. Druga faza przywołania kart, zagrywania zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
9. Wyleczenie plackożerców
10. Odrzucanie kart z ręki (jeśli jest powyżej siedem).

W trakcie tury można przywołać na pole bitwy jeden zółty placek.

MAGIA PLACKÓW

Gra ma cel edukacyjny i ma za zadanie zachęcić do gry w prawdziwego „Madżika :-)".

1. Rozdaj graczom po połowie żółtych kart placków (po 15) i po 20 punktów życia.
2. Pozostałe karty potasuj i podziel na 4 „bustery" po 27 kart.
3. (Draft) Pierwszy gracz zabiera pierwszy „buster" i wybiera z niego jedną kartę. Pozostałe karty przekazuje przeciwnikowi. Przeciwnik wybiera jedną kartę i oddaje pozostałe karty pierwszemu graczowi… i tak dalej. Z kolejnego „bustera" pierwszą kartę do gry wybiera najpierw przeciwnik.
4. Gdy wszystkie karty zostały rozdane dodajemy do nich żółte placki (15 szt.) i tasujemy swoje talie. Dobieramy na rękę 7 kart i zaczynamy grę.

Przy kolejnej grze możesz pominąć pkt 3 i 4 jeśli nie pomieszasz kart.

Stosuj mechanikę gry w „Madżika :-)".

4

Szalony Placek!

nie wygląda, ale potrafi latać

4

Szalony Placek!

nie wygląda, ale potrafi latać

MTG ZAGRAJ NA POWAŻNIE

PLACKOŻERCA *CREATURE*

ZAKLĘCIE *SORCERY*

MAGICZNE ZAKLĘCIE *INSTANT*

CECHA *ENCHANTMENT*

PLACEK *BASIC LAND*

AURA *AURA*

SZALONY PLACEK *TOKEN*

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

CECHA

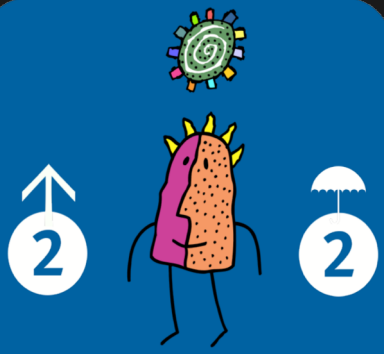
Jeśli zagrasz placek możesz obrócić plackożerce przeciwnika

AURA

Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca ma +2 do obrony. Aura ginie z plackożercą.

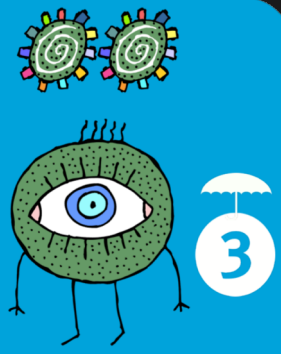
PLACKOŻERCA

Obróć aby dodać wirtualny placek do puli



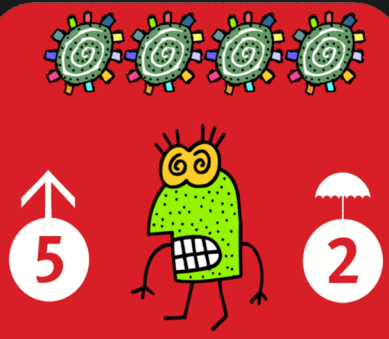
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy obróć plackożercę przeciwnika



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca musi być blokowany przez minimum dwóch plackożerców

CECHA

Każdy nowy placek przeciwnika pojawia się obrócony

AURA

Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca ma +2 do ataku. Aura ginie z plackożercą.

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy obróć plackożercę przeciwnika

CECHA

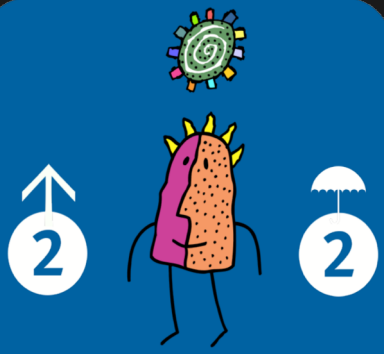
Jeśli zagrasz placek możesz obrócić plackożerce przeciwnika

AURA

Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca ma +2 do obrony. Aura ginie z plackożercą.

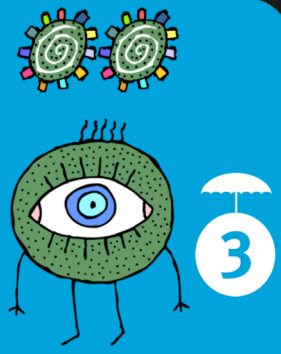
PLACKOŻERCA

Obróć aby dodać wirtualny placek do puli



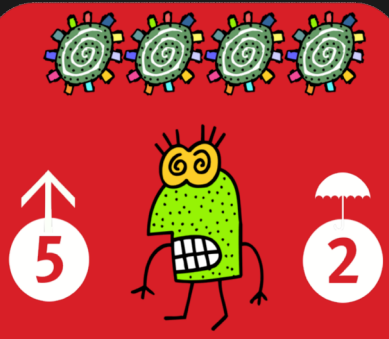
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy obróć plackożercę przeciwnika



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca musi być blokowany przez minimum dwóch plackożerców

CECHA

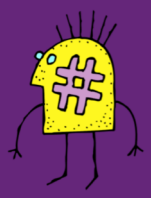
Każdy nowy placek przeciwnika pojawia się obrócony

AURA

Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca ma +2 do ataku. Aura ginie z plackożercą.

PLACKOŻERCA

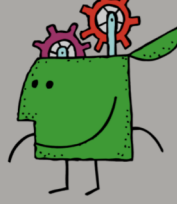
Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy obróć plackożercę przeciwnika



1

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca umie latać i zablokować może go tylko inny latający



3

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować

2

4

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy przywołaj na pole bitwy Szalonego placka

CECHA

Możesz poświęcić cechę aby dodać 2 wirtualne placki do puli

AURA

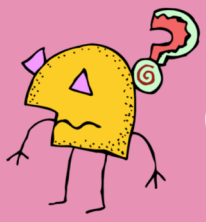
Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca nie obraca się przy ataku. Aura ginie z plackożercą.

3

1

PLACKOŻERCA

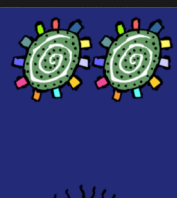
Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika



1

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca potrafi latać i zablokować może go tylko inny latający



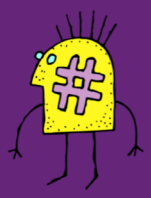
2

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować

ZAKLĘCIE

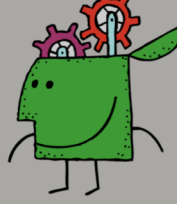
Możesz zagrać to zaklęcie aby zobaczyć karty w ręce przeciwnika



1

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca umie latać i zablokować może go tylko inny latający



3

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować

2

4

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy przywołaj na pole bitwy Szalonego placka

CECHA

Możesz poświęcić cechę aby dodać 2 wirtualne placki do puli

AURA

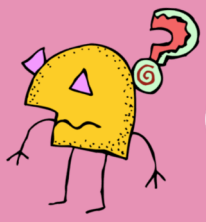
Dodaj do plackożercy. Ten plackożerca nie obraca się przy ataku. Aura ginie z plackożercą.

3

1

PLACKOŻERCA

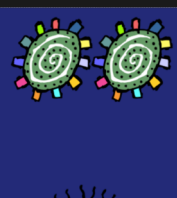
Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika



1

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca potrafi latać i zablokować może go tylko inny latający



2

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca nie może atakować

ZAKLĘCIE

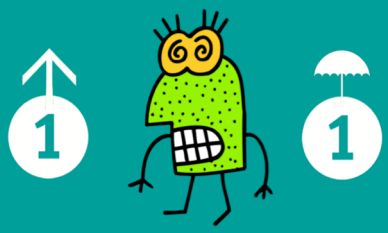
Możesz zagrać to zaklęcie aby zobaczyć karty w ręce przeciwnika

AURA

Dodaj do plackożercy.
Ten plackożerca
ma +1 do ataku i obrony.
Aura ginie z plackożercą.

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca
atakuje
dostaje +2 do ataku



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca
potrafi latać
i zablokować może go
tylko inny latający

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca
nie może atakować
i potrafi latać

ZAKLĘCIE

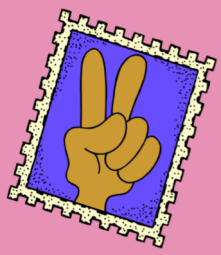
Zniszcz aurę przeciwnika
na polu bitwy

ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę przeciwnika
na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę
na polu bitwy



MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz dowolną kartę
przeciwnika na polu bitwy

ZAKLĘCIE

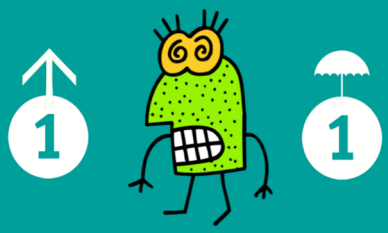
Zniszcz aurę przeciwnika
na polu bitwy

AURA

Dodaj do plackożercy.
Ten plackożerca
ma +1 do ataku i obrony.
Aura ginie z plackożercą.

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca
atakuje
dostaje +2 do ataku



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca
potrafi latać
i zablokować może go
tylko inny latający

PLACKOŻERCA

Ten plackożerca
nie może atakować
i potrafi latać

ZAKLĘCIE

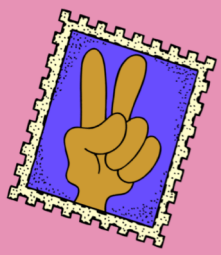
Zniszcz aurę przeciwnika
na polu bitwy

ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę przeciwnika
na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę
na polu bitwy

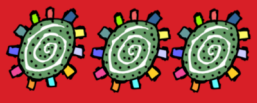


MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz dowolną kartę
przeciwnika na polu bitwy

ZAKLĘCIE

Zniszcz aurę przeciwnika
na polu bitwy



ZAKLĘCIE

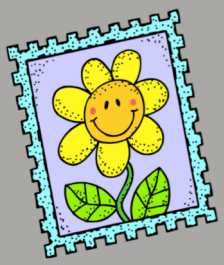
Zniszcz cechę przeciwnika na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Przeciwnik odrzuca dwie karty z ręki



ZAKLĘCIE

Wybrany plackożerca ma +2 do ataku do końca Twojej tury

ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę lub aurę przeciwnika na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

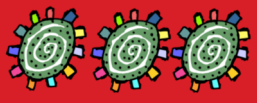
Dobierz dwie karty do ręki

ZAKLĘCIE

Wybrany plackożerca ma -2 do obrony do końca Twojej tury

ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę lub aurę przeciwnika na polu bitwy



ZAKLĘCIE

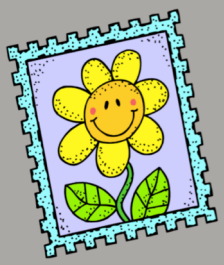
Zniszcz cechę przeciwnika na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Przeciwnik odrzuca dwie karty z ręki



ZAKLĘCIE

Wybrany plackożerca ma +2 do ataku do końca Twojej tury

ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę lub aurę przeciwnika na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy

MAGICZNE ZAKLĘCIE

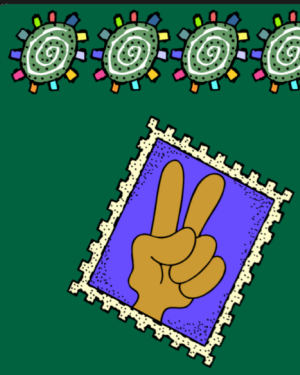
Dobierz dwie karty do ręki

ZAKLĘCIE

Wybrany plackożerca ma -2 do obrony do końca Twojej tury

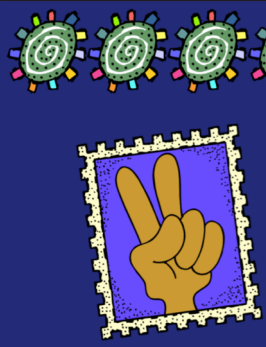
ZAKLĘCIE

Zniszcz cechę lub aurę przeciwnika na polu bitwy



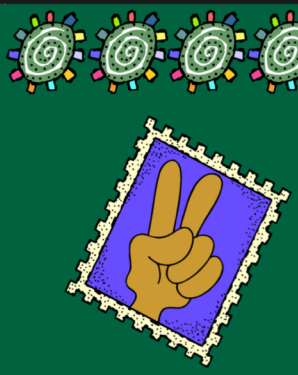
MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy



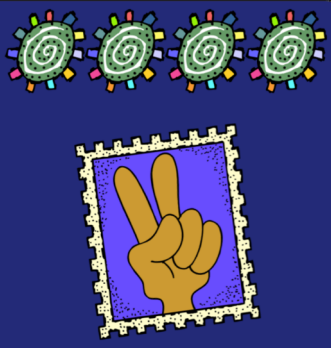
MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz placek przeciwnika na polu bitwy



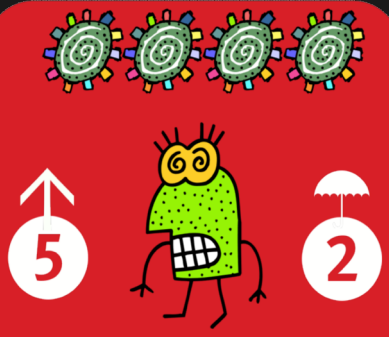
MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz plackożercę na polu bitwy



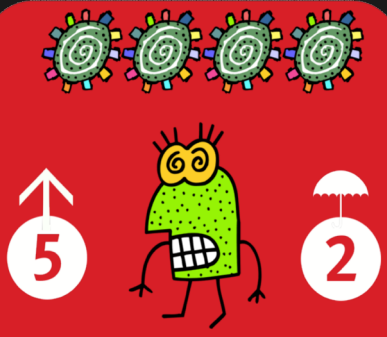
MAGICZNE ZAKLĘCIE

Zniszcz placek przeciwnika na polu bitwy



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca musi być blokowany przez minimum dwóch plackożerców



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca musi być blokowany przez minimum dwóch plackożerców

PLACKOŻERCA

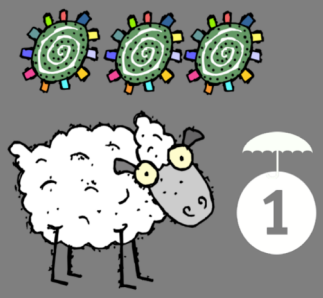
Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika

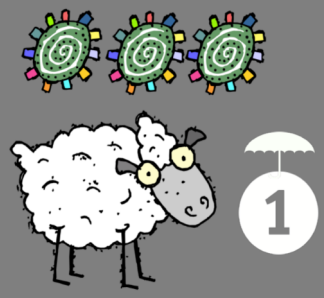
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika



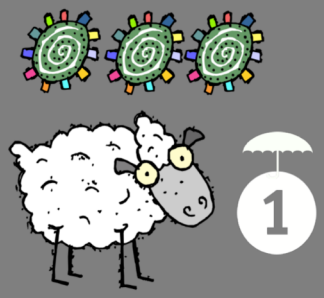
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy weź do ręki plackożercę z usuniętych kart



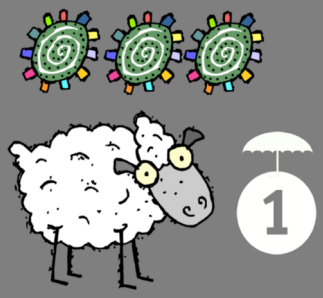
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy weź do ręki plackożercę z usuniętych kart



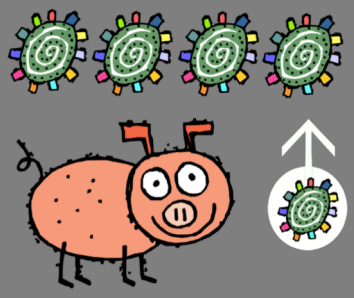
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy weź do ręki plackożercę z usuniętych kart



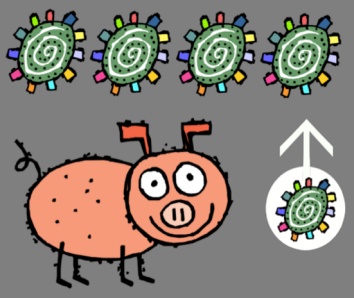
PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca wchodzi na pole bitwy weź do ręki plackożercę z usuniętych kart



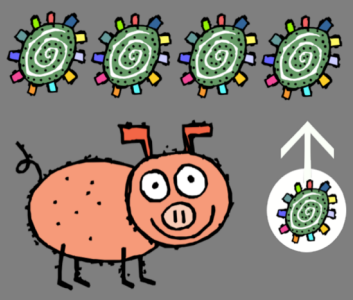
PLACKOŻERCA

Ten plackożerca jest gotowy do ataku po przywołaniu go. Ma siłę równą ilości Twoich placków na polu bitwy. Ginie na koniec Twojej tury.



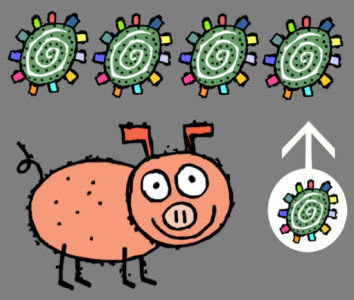
PLACKOŻERCA

Ten plackożerca jest gotowy do ataku po przywołaniu go. Ma siłę równą ilości Twoich placków na polu bitwy. Ginie na koniec Twojej tury.



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca jest gotowy do ataku po przywołaniu go. Ma siłę równą ilości Twoich placków na polu bitwy. Ginie na koniec Twojej tury.



PLACKOŻERCA

Ten plackożerca jest gotowy do ataku po przywołaniu go. Ma siłę równą ilości Twoich placków na polu bitwy. Ginie na koniec Twojej tury.

PLACKOŻERCA

Kiedy ten plackożerca zginie usuń z gry jeden placek przeciwnika

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

PLACEK

ZJEDZ MNIE

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

7
2
PLACKOŻERCA
Wyszkolona
Jednostka
SPECJALNA

PIĘĆ PUNKTÓW ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

PIĘĆ PUNKTÓW ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

TRZY PUNKTY ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

TRZY PUNKTY ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

MAGIA Placków

karty do nauki "Madżika"

POPRAWNIE PRZYGOTOWANY ZESTAW KART DLA GRACZA ZAWIERA:

1. 15 żółtych kart placków
2. Kartę pomocy opisującą turę gracza
3. 54 karty wybrane metoda Draft z dostępnych kart Cech, Aury, Plackożerców, Magicznych oraz Zwykłych zaklęć
4. Jednego lub dwa Szalone Placki
5. Karty punktów życia (5,5,3,3,1,1,1,1) przydatne przy braku kostki K20

PIĘĆ PUNKTÓW ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

PIĘĆ PUNKTÓW ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

TRZY PUNKTY ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

TRZY PUNKTY ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

JEDEN PUNKT ŻYCIA

Rozdaj każdemu graczowi 20 punktów życia na początku gry

KARTA POMOCY

1. Przygotuj obrócone karty.
2. Dobierz kartę.
3. Pierwsza faza przywołania kart, zagrywania zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
4. Wyznaczenie atakujących
5. Zagrywanie zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
6. Wyznaczenie broniących

WALKA PLACKOŻERCÓW

7. Zagrywanie zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
8. Druga faza przywołania kart, zagrywania zaklęć. *Przeciwnik może zagrać Magiczne Zaklęcie.*
9. Wyleczenie plackożerców
10. Odrzucanie kart z ręki (jeśli jest powyżej siedem).

W trakcie tury można przywołać na pole bitwy jeden żółty placek.

rewers kart

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

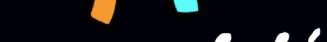
czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców



MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców

MAGIA Placków

czwarta przygoda plackożerców