

# Magic: The Gathering — Lurkmore

**Magic: The Gathering** (также *MTG*, *МТГ*, *мотыга* или просто «карточки Магии») — фэнтезийная коллекционная карточная игра, условно моделирующая поединок двух сферических магов в вакууме. Необходимым условием получения фана от мотыги является безусловный рефлекс выделения денег на покупку всё новых и новых комплектов карт. Нищоброды отпечатывают нужные карточки на принтере, благо все они есть в интернетах, и зовутся эти недокарты проксями. Однако для игры на турнирах оригинальные карточки таки необходимы: с самопальными не пуцают. Популярное развлечение нердов и гиков из среды ролевиков, а также Пейсателя (пруф).

## Описание игры

Есть два игрока, у каждого 60++ карт в колоде. Колода собирается по собственному желанию игрока, то есть там вполне может быть ситуация типа «пять козырных тузов», невозможная в подкидном дураке или покере. Каждый игрок набирает себе 7 карт на руку, но до этого броском кубика решается, кто из них ходит первым.

В колоде есть примерно 24-26 карт, называемых землями (маной). Игрок их просто выкладывает на стол в свой ход по 1 шт (если они у него есть). Первые несколько ходов игра сводится к тупому выкладыванию земель игроками по очереди. Каждый ход игроки берут по 1й карте из своей колоды. У каждого игрока есть хипы (обычно 20), выигрывает тот, кто снес все хипы оппоненту и остался в живых сам.

Когда у игроков появляется хотя бы 2-3 земли, можно выкладывать остальные карты, на которых написана стоимость в мане. Ограничения на количество используемых карт нет, можно заюзать хоть все имеющиеся на руке, хватило бы маны. Основные разновидности карт:

- Существа, количество типов 100500, саммоняются на поле боя за ману. Орки, ёльфы, гнумы, драконы, крысы, супермен, дед-педофил — на усмотрения нарисовавшего карту фэнтэзера. В реальности значение имеет, в основном, стоимость (1...6 маны), дамаг и хипы (обычно также порядка 1...6, хотя может встретиться и более толстый ублюдок). Также у существ может быть спецспособность, начиная от безобидных (может атаковать летающих) до умения локально выебать все, что движется. Атакующий игрок выбирает, кем бить, и поворачивает карты. Его оппонент может закрыться своими чуваками, или пропустить удар в лицо. Существо, которому снесли все хипы в ходе атаки, отправляется на кладбище. Но даже обоссанный таракан 1/1 прерывает ценой своей жизни атаку дракона 10/10 (если у дракона нет пробивного удара). Вставать на защиту хозяина существо может сразу, атаковать — на следующий ход. Твари, которые уже атаковали и были повернуты, в ход оппонента блокировать не могут.
- Мгновенные заклинания. Юзаются в любой момент игры, и являются нежданчиком для игрока, просчитавшего все. Без них игра была бы, по сути, в открытую, так как все существа лежат на столе, и сразу видно, кто тут бох, а кто лох. Что-то типа «нанести урон существу, забавать существо, убить существо», и даже «нанести урон оппоненту напрямую». Юзать рекомендуется после того, как объявлены атакующие, для гарантированного баттхерта.
- Чары. Можно юзать только в начале хода, тот же мгновенный спелл, но без нежданчика.
- PlanesWalker. Имбанутая тварь, выкладывается отдельно, имеет свои хипы, не атакует, но имбует, см. чары и мгновенные заклинания.
- Прочий stuff (артефакты, машины и т. п. — см. чары, механика примерно та же)

## Игра и что в ней может быть

«Был в Англии, зашел в казино.

Играем по малой, и тут один мужик говорит: "У меня очко".

Я ему: "Покажи! ", а он: "У нас здесь все джентльмены и верят друг другу на слово"...

Тут у меня карта и поперла!. »



Да-да, бакланы есть и тут: [пруфлинк](#).

— Поручик Ржевский

- Невезение. У вас может просто раз за разом вылезать карты, которыми вообще ничего нельзя

сделать. Например, куча существ и ни одной земли, чтобы их выложить, или наоборот, куча земель и ни одного существа. Может быть так, что нет земли нужного цвета (например, существо стоит 1 черную ману и 2 любых, а в наличии только зеленая мана, черная просто не попалась).

Профилактика — лучше перемешивайте карты, разложите земли и не-земли примерно равномерно.

- Победа рандомом. Вы бьете оппонента, оппонент бьет вас, наступает момент, когда у обоих хипов осталось чуть-чуть, существ примерно одинаково, выигрывает тот, кому в последний момент пришли карты получше.
- Победа **скиллом**. Реально в этой игре больше важен донат, а не скилл, но иногда прокатывает и элементарная логика на уровне детского сада «если у меня 2 существа 4/4, а у оппонента одно существо 1/2, то я смогу убить его существо и нанести ему урон 4 хп».
- Победа **донатом**. Да-да, MtG вам не шахматы — типичная игра pay to win. Без доната эта игра во многом рандомна и проиграть может любой, вне зависимости от «скилла». Естественно, что это вызывает тонну **баттхерта** и желание **накупить КРУТЫХ карт, чтобы НАГИБАТЬ**. Первую колоду вам выдают бесплатно, но одна отстойна и с ней можно играть только против других таких же новичков. Продвинутой донатер не оставляет шансов на победу вообще, он способен насуммонить тысячу сферических коней в вакууме, накрутить ебанутые баффы/дебаффы, перебить/изгнать всех ваших существ и т. п. Если вы решили сходить на турнир, помните — без доната вас там разуют по полной программе. «Сейчас я ставлю фишку на существо, а потом я юзаю имба-спелл и достаю нужную мне карту из колоды, а затем я ее выкладываю, и это существо дает бафф всем существам, а потом я атакую существом, и нанесенный им урон хилит меня, а потом автоматически призывается дополнительный неубиваемый супермен, которого можно убить только хитровыебанным спеллом, которого у тебя нет». Верхом же цинизма являются имба-спеллы, отправляющие только что вызванные вами существа на кладбище, **не давая играть вообще**.
- Вся эта донатерская фигня порождает кучу проблем с пониманием того, что творится в игре. Человек выкладывает карту существа 1/1, но потом у него появляется куча баффов, и оно становится неубиваемым Чаком Норрисом, при этом, не играв с именно этим чуваком ранее, ни за что не догадаешься, какую именно хрень он выкинет в следующий раз.
- С другой стороны, уберсложная механика — это затупы и возможность **наебать заданаченного буратину**, приписав себе лишних пару хп или скостив дамаг. Итоговое впечатление от игры с большим количеством донатерских карт — см. эпиграф.
- Самый смех заключается в том, что у карт есть «срок годности» (примерно 2 года), после которого вам придется закупать новую колоду, иначе на турнир с ними не пустят (вернее, пустят не на все). Поэтому создатели игры всегда имеют возможность срубить с игроков бабло, — нельзя один раз собрать крутую колоду и быть победителем всю жизнь.

По сути, игра является гениальной **коммерческой идеей**.

- в обычном казино можно прийти с кучей денег и проиграться вдребезги. Создатели мотыги решили лучше: давайте дадим игроку выиграть, если он нам заплатит за крутые карты!
- в обычных азартных играх типа покера деньги кочуют от игрока к игроку, и даже при игре в рулетку казино что-то может заплатить играющему. Создатели мотыги решили лучше: давайте сделаем так, чтобы игрок платил ТОЛЬКО НАМ, за покупку карт. Проблем с законом нет, профит есть — что еще надо?

## Пересечения с действительностью

На **имиджбордах** иногда постят пародии на карты мотыги, для **лулзов**.

В компьютерной ролевой игре **Fallout 2** название MTG ради лулзов переименовали в «**Tragic: The Garnering**» («Колода трагических карт» в переводе «**Фаргуса**»). А в скролл-шутере **Jets'n'Guns** в одном из зашифрованных ящиков можно найти карточку для игры.

Магический талант перепродавать друг другу одни и те же карточки, вознаграждаемый гордым титулом «барыга» и деньгами на вечерний поход в макдональдс, уступает только таковому настоящим **банкиров и финансистов**.

Особенную роль в, как оно само себя называет, «магическом комьюнити», играют т. н. «клубы настольных игр». Дело в том, что в иных условиях сидение на заднице и шлепанье картами негативно сказывается на физическом развитии участников. Однако благодаря специальной формуле атмосферы в таких клубах (**дыхота** + пот и немытые тела + курево) сопротивление воздуха парусящим карточкам во время игр обеспечивает необходимую физическую

нагрузку. Немалым стимулом к поддержанию формы также всегда была перспектива получить по лицу в подворотне, ведущей от клуба к метро, и через это лишиться ценных и редких картонных сокровищ (а также сумки, кошелька и некоей минорной доли здоровья).

Пожалуй, крупнейшим лулзом Магии, далеко обогнавшим все нижеприведенные шуточки игроков, стало решение хозяев, компании *Wizards of the Coast* (также известны как хозяева *DnD*), выпускать оригинальные карточки с «официальным русским переводом». Который доставляет даже не лулз, а **опасные для здоровья печёночные колики**. *Безмозглое (или Слюнявое) Ничтожество, Ужасный Конец, Гадостная Дрянь, Червячник из Пищащей Ватрушки, Путание Духа, Утонуть в Грязи, Дистрофичный Мыр (sic!), Культист в костюме для убийств, Ужасающий Шлак, Лопнуть мо*

## Ужасный Конец

Чуть менее, чем все игроки в Магию со стажем за два года переходят на **покер**:

- Рустам Бакиров, первый победитель ГП. Теперь вернулся.
- Аким Акимов.
- Денис Тагунов aka Тагуний (правда, оный в покере может не больше, чем в магии).

Алсо раздел о Мэджике расово распиздяйского форума *boardgames* одно время содержал больше топиков о покере, чем о меджике.

Остальные невозбранно переезжают в разнообразные **MMORPG**, где деньги тоже только тратятся, зато можно **апщация**.

## Мемы и сленг МТГ

Мемы в МТГ появились чуть задолго до того, как появились уютненькие днявочки и имиджборды, не говоря уже о /lm/. **Пруфлинк** описывает события 1998-99 годов.

Это было связано с тем, что в игре участвуют двое игроков, лично высказывавших друг другу все меме, которое они думают друг о друге — не то что вы, пряные аноны. Сие называлось трэшток (*trash talk*), и искусство это почиталось чудо как. В форуме «**MtG и другие карточные игры**» на *forums.ag.ru* до сих пор сохранились отче примеры употребления, которые, к сожалению, помнят теперь уже только олдфаги. И это гало.

- **Чуть** — «десу» наоборот. Например: «чуть порка, чуть всосал, чуть жук, чуть ходи»
- **Отче** — **хорошо**. Например: «Моксами буду играть, ибо отче!»
- **Чудо как** — усиливающее наречие. Например: «ибо моя дека в швейцарке была чудо как неспособна»
- **Гало, Галище** — **плохо**. Например: «Призы гало»
- **Порка, пороть** — **выиграть**. Например: «Прийти на турнир и выпороть всех **неожиданно**».
- **Всосать** — **проиграть**. Например: «Всосать на первом дне не так обидно, как быть отче на первом (5-0-1), а потом всосать второй день»
- **Анальное рабство** — в пояснениях не нуждается.
- **Базовый** — применяется по отношению к чему-либо прямолинейному и тупому, но мощному. «Интересно крутанул! А у меня будет базовый ультиматум.» (Спелл, практически говорящий «выиграть»).
- **Блах** — **Тян**
- **Ме** — заимствование из англ. **Meh**
- **Меме** — обычное «десу». Например: «И не надо тут меме». Мем появился после выхода картонки с названием *Meddling Mage*.
- **Крутиться** — совершать множественные операции, построенные на взаимодействии карт, или просто прочить. Для целой категории «комбинационных» колод закрутиться практически = выиграть. Например: «Закрутиться в хите» или «Крути!»
- **Перейти, отъехать** — проиграть грустно и печально. «А потом десять хитов в репу — и отъехал!» В схожем смысле используется «переезжать» — когда речь о победе через базовую атаку существами.



Пародия на **онеме**.



Мы живём все за бархан, Любим дрын, но вот Сархан...

- **Морон** — универсальное имя собственное, от англ. «идиот», близкое к неспособному адепту игры в карточки магии. «Саргона знаменита своим моронятником.»
- **Минорный** — простой, обыденный. «На продажу есть стейплы стандарта и куча минорных картонок, типа ллановарцев»
- **Пряный** — универсальное прилагательное, близкое к «минорному». Например: «Ох уж эти пряные про-плееры»
- **Опратный** — универсальное прилагательное, строго позитивней вышеизложенного. Например: «Запорот опратным тармогойфом под джитте» (то есть лучшим существом всей магии под лучшей усилилкой существа).
- **Деловитый** — универсальное прилагательное или наречие, частенько с отрицательным оттенком. «Да я деловито промудил всю партию».
- **Борщ, отведасть борща** — из написанного известными отцами на [православном ресурсе stulchik.net](http://pravoslavnom-resurce-stulchik.net) креатива «**Роковое стойло**». Например: «Чемпион России — звучит прикольно, даже если это скоростное поедание борща».
- **Способный и Неспособый** — сильный и слабый маг соответственно, а также абстрактная пруха/непруха. «Не тряпка, отче Способный просто!» И да, кое-кто из Одменестрации [палится...](#)
- **Топдек** — просто карта, которую тянешь из колоды, а также универсальная отмазка на вечную тему непера. «Брат Неспособый творил мои топдеки».
- **Отвар** — **плохо**. Например: «А то, что ты написал, мягко говоря, отвар»
- **Питерский флюордрос, флюордросить** — оказывать моральное довление на оппонента, чтобы тот сдался до начала партии.
- **Пайл, пайло** — откровенно слабая карта. Вероятно происходит от английского «pile», то есть «куча». Также имеет значение в виде «куча нахуй не нужных мне карт на обмен/продажу».
- **Полом** — ближайший аналог задротское «имба», то есть карта/комбинация/игрок/судья/стол/и т. д., нарушающее баланс игры (Настоящие олдфаги помнят, что раньше вместо обрусевшего «полом» использовалось расово верное «брокен»).
- **Стейпл** — востребованная, поломная, часто дорогая карта.
- **Хобосрач** — вызывающая у заинтересованных лиц дикие бугурты тема на околomagических форумах, в которой активно обсуждается магазин из Санкт-Петербурга «Хоббит».

Эти и другие мемы породили некое количество [отче-контента](#), из которого было получено [немерено](#) лулзов. С тех пор прошло уже более 10 лет, и сейчас МТГ, конечно, [уже не торг](#). Мемы игры употребляются всё реже и реже, а ньюфаги вообще о них представления не имеют, ибо не подвергаются анальной порке олдфагами в клубах, а играют в чуть моронический онлайн. Вот такое вот [ме](#).

## Галерея пародий



Goblin Software Agent



Кофе



Enchangetd creature THINKS it has flying



All your base are belong to us!



EPIC FAIL Гарри Вайза на первом МТГО invitation будет вечно жить в памяти причастных



This isn't the spell [Арни](#), как же без него.





Tits

Брутальное лицо австралийской магии — чемпион Австралии 2004 года (вроде)

В магии есть свой ZOG (DCI), который совершенно легально может зобанить любого игрока на срок до 99 лет.



Magic of mass destruction.

Гейм лоз и дисквалификация с лишением приза.

В MTG все магическое, даже **нюфаги**



Удар ногой с разворота найдёт тебя даже за толпой кричей.

Fail at Life

Ленин

Осака



Андропов

Брежнев

Черненко

Горбачёв



Хрущёв

Сталин

Ленин

Дюк Ньюкем всё сделает Forever

## См. также

- [Берсерк](#)
- [Покемоны](#) — да, про них есть прекрасная в своем идиотизме TCG!
- [WarCraft](#) — да, по нему тоже есть своя карточная игра

## Ссылки

- [Программа](#) для создания и редактирования карт.
- [Как тапают ману](#) — годный фанфик.
- [Уютненький бложек](#) про *Magic: the Gathering* — Online.
- [Основная общалка](#) русских «магов».
- [Чан](#), где обсуждают то, что выпиливается на остальных ресурсах.
- [Словарь](#) всяких цугундеров.
- [Скачать Бесплатно Без регистрации](#) для тех, кто хочет ознакомиться с игрой на компьютере. [Ещё](#) один вариант игры для ПК



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysia  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

[ae:Magic](#) [w:MTG](#) [en.w:MTG](#)