Magic-Runde (Turn)

Enttap-Phase (Untap-phase): Enttappen aller bleibenden Karten (permanents)

Versorgungs-Phase (upkeep):
- Echo muss bezahlt werden
- Upkeep (kumulativ oder nicht) muss bezahlt werden
- Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
  1. der aktive Spieler spielt zuerst
  2. der passive Spieler als zweiter

Zieh-Phase (draw-phase): Der aktive Spieler zieht eine Karte.

1.Haupt-Phase (main-phase):
- Spielen von Beschwörungszaubern, Verzauberungen, Hexereien, Artefakten Ländern
- Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
  1. der aktive Spieler spielt zuerst
  2. der passive Spieler als zweiter

Angriff (attack): der aktive Spieler deklariert die Angreifer
danach: Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
1. der aktive Spieler spielt zuerst
2. der passive Spieler als zweiter

Block (block): der passive Spieler deklariert die Blocker
danach: Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
1. der aktive Spieler spielt zuerst
2. der passive Spieler als zweiter

Kampfschaden verursachen (damage deal): Die Kreaturen richten Kampfschaden an
danach: Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
1.der aktive Spieler spielt zuerst
2. der passive Spieler als zweiter

Kampfschaden verrechnen: Der Schaden, den Kreaturen verursacht haben, wird auf die Ziele angerechnet

2.Haupt-Phase (main-phase):
- Spielen von Beschwörungszaubern, Verzauberungen, Hexereien, Artefakten Ländern
- Spontanzauber, Fähigkeiten (instant, fast effects):
  1. der aktive Spieler spielt zuerst
  2. der passive Spieler als zweiter

Abwurf-Phase (discard-phase): Der aktive Spieler wirft alle Karten, die die erlaubte Maximalanzahl der Karten auf seiner Hand übersteigen, ab.

ENDE DER RUNDE

Kampfphase

Runde/Turn