

## Vuoron kulku ja priority for dummies

Pilkunnussintakaavio siitä, kuinka vuoro kulkee, kekä saa tehdä mitä ja koska.

### Vuoron rakenne eli mitä milloinkin tapahtuu

Vaihe	Mitä tehdään
<b>Start of turn phase</b>	
<b>Untap step</b>	Vuorossa oleva pelaaja untäppää, kukaan ei saa priorityä.
<b>Upkeep step</b>	Untap ja upkeep triggerit menee stackiin, sitten priority kiertää.
<b>Draw step</b>	Ensin nostetaan kortti, sitten draw triggerit menee stackiin, sitten priority kiertää.
<b>I Main phase</b>	Stackin ollessa tyhjä vuorossa oleva pelaaja saa pelata landin ja / tai sorcery ja / tai summon spellejä sekä aktivoida "as a sorcery" efektejä Priority kiertää, kun vuorossa oleva pelaaja yrittää pelata jotain tai, kun hän passaa priorityä päättääkseen main phasen.
<b>Combat phase</b>	
<b>Start of combat step</b>	Priority kiertää. Tässä vaiheessa pitää suorittaa mänländien (esim. Treetop Village) animointi, (un)täppäykset, hyökkäyspakotteet, jne.
<b>Declare attackers step</b>	Ensin vuorossa oleva pelaaja valitsee hyökkääjät. Hyökkääjät täppääntyvät. "When this creature attacks"-triggerit menevät stackiin, priority kiertää. Viimeinen mahdollisuus varmistaa blokaajien laillisuus/ laittomuus.
<b>Declare blockers step</b>	Ensin valitaan blokaajat, triggerit aktivoituvat, sitten priority kiertää. Viimeinen mahdollisuus regeneroida combat damagessa lethal-vahinkoa saavat creaturet (paitsi, jos on first strikereita).
<b>(Optio) Combat damage First strike step</b>	First ja double strike (jos on) creaturet tekevät vahinkoa. Vahingon ratkettua mahdolliset kuolleet haudataan.
<b>Combat damage step</b>	Damagettriggerit menee stackiin, priority kiertää. Creaturet tekevät vahinkoa (paitsi ne, joilla on first strike). Vahingon ratkettua mahdolliset kuolleet haudataan.
<b>End of combat step</b>	Damagettriggerit menee stackiin, priority kiertää. Triggerit menee stackiin, priority kiertää. Kaikkien passattua creaturet poistetaan combatista.
<b>II Main phase</b>	Stackin ollessa tyhjä vuorossa oleva pelaaja saa pelata landin ja / tai sorcery ja / tai summon spellejä sekä aktivoida "as a sorcery" efektejä Priority kiertää, kun vuorossa oleva pelaaja yrittää pelata jotain tai, kun hän passaa priorityä päättääkseen main phasen.
<b>Ending phase</b>	
<b>End step</b>	Abilityt triggeröi, sitten priority kiertää.
<b>Cleanup step</b>	Vuorossa oleva pelaaja tarkistaa onko ylimääräisiä kortteja kädessä ja tarvittaessa discarttaa. Damaget creatureilta poistetaan, "until end of turn"- ja "this turn"-efectit haihtuu. Kukaan ei saa priorityä, vuoro päättyy.

#### Perusohjenuorat:

- Vain omalla priorityllä saa pelata spellejä ja aktivoida abilityjä.
- Eri faseissa vuorossa oleva pelaaja saa aina ensimmäisenä priorityn.
- Pelaajan passatessa priority siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Seuraavaan vaiheeseen siirrytään, kun kaikki ovat passanneet priorityä peräkkäin.

## Taulukko1

- Kun pelaaja tekee priorityllään jotain, menee toiminto stackiin (yleensä) ja priority palaa hänelle itselleen, jonka jälkeen priority kiertää muut pelaajat tavanomaisesti. Kun kaikki ovat passanneet priorityä, aletaan purkaa stackia. Periaatteessa priority kiertää aina, kun jokin stackissa oleva toiminto on resolvannut
- Vuorossa oleva pelaaja päättää, missä järjestyksessä samanaikaiset triggerit menevät stackiin. Jos triggeriä ei laiteta stackiin, se jää tapahtumatta, ellei sitä ole huomioitu ennen siirtymistä triggerin aktivoitumista seuraavaan stepiin. Turnaussääntöjen mukaan vuorossa olevalle pelaajalle haitalliset triggerit voidaan aktivoida yleensä myös takautuvasti, mikäli triggerit ovat pelaajan omista korteista. Vastustajan tulee huolehtia omista triggereistään itse.
- Damage ei käytä stackia, jolloin regenerointi tulee suorittaa ennen kuin damage resolvaa (sääntö muuttunut jokunen vuosi sitten).