

Prefazione

Una prefazione di Salvatore La Terra, project manager del Textbook:

Quando un potenziale candidato mi avvicinava per dirmi che voleva diventare arbitro di Magic, avevo sempre qualche imbarazzo a indicargli una risorsa da cui studiare per l'esame.

Le Comprehensive Rules sono molto poco maneggevoli e difficili da leggere per i candidati. Quando consigliavo loro di studiare da un documento lunghissimo ed estremamente tecnico, per di più scritto in inglese, sapevo che non li avrei rivisti presto - o che no li avrei mai più visti.

D'altronde, quando suggerivo loro di studiare sull'agile Regolamento Base fornito (anche in italiano) dalla Wizards per chi inizia a giocare, li vedevo fallire miseramente il test scritto.

Ho pensato che il programma avesse bisogno di un documento che si posizionasse a metà fra questi due estremi. Un documento scritto in tono amichevole, invitante e facile da capire, che allo stesso tempo coprisse tutte le regole che servono agli aspiranti arbitri per superare l'esame e poi arbitrare in negozio.

Dato che non riuscivo a trovare un documento del genere, ho deciso di fare quello che una persona saggia avrebbe *accuratamente evitato*: ho deciso di scriverlo io. Ovviamente, non avrei mai potuto riuscirci da solo, quindi ho chiesto aiuto ai miei compagni arbitri: decine di judge di sicuro talento hanno deciso di dedicare un po' del loro tempo libero a questo progetto. Ancora adesso, se hai voglia di darci una mano a mantenere, espandere e tradurre il Textbook, puoi farlo attraverso [la sua pagina su Judge Apps](#).

Grazie a tutti loro per il tempo che hanno dedicato al **Judge Candidate Textbook**; e grazie a te, caro lettore, per il tempo che dedicherai a diventare un buon arbitro di Magic.

Introduzione

Il fine di questo documento è di insegnarti con parole semplici e parecchi esempi le regole che hai bisogno di conoscere per arbitrare i tornei di Magic. Abbiamo organizzato le regole del gioco nell'ordine migliore per impararle, eliminato quelle che esistono solo per coprire corner case che non interessano a nessuno e scritto degli esempi per tutte le regole che trattiamo.

Non cercare di imparare le regole di Magic semplicemente mandando a memoria tutti gli esami che trovi in questo documento. Questo è sicuramente il modo peggiore di studiare! Magic ha più di diecimila carte e un numero enorme di possibili interazioni. Devi cercare di apprendere i concetti e la logica che stanno dietro gli esempi presentati, senza concentrarti sulle carte specifiche che abbiamo scelto di usare. Un judge deve essere in grado di gestire situazioni di gioco che non ha mai incontrato prima, e l'unico modo per farlo è capire *perché* un certo esempio ha una certa soluzione.

Questo libro è diviso in cinque **sezioni**:

- **Le basi del gioco** contiene i concetti fondamentali del gioco: cosa significano i numeri e i simboli scritti sulle carte, in particolare il colore, il costo di mana e il tipo, e le "regole d'oro" del gioco.
- **La struttura del gioco** spiega le meccaniche che stanno alla base di Magic: l'organizzazione del turno, lanciare le magie e attaccare con le creature.
- **Abilità ed effetti** prende le mosse dalla sezione precedente per introdurre i diversi tipi di abilità che le carte possono avere e il modo in cui gli effetti delle magie e delle abilità interagiscono fra di loro.
- **Il gioco al rallentatore** tratterà in dettaglio il sistema di timing del gioco, che è tanto importante seppur così poco visibile.
- **Arbitrare i tornei** descriverà il funzionamento del gioco organizzato e ti insegnerà come intervenire in una partita dopo che i giocatori hanno commesso un errore.

Ogni sezione è divisa in **capitoli**, e ogni capitolo consiste di una o più **pagine**. Puoi usare i link in fondo alla pagina per muoverti avanti e indietro nel libro, o per risalire di un livello gerarchico. In alternativa, puoi usare i link in cima alla pagina per tornare al sommario o accedere a una delle sezioni.

A volte, abbiamo ritenuto necessario aggiungere alle regole di base dei casi che, per quanto di difficile comprensione, sono molto comuni nei tornei di Magic. Se stai studiando per fare il test, salta pure il testo contenuto nei riquadri etichettati come **Per esperti**. Quando incontri il banner **Hic sunt dracones**, puoi smettere di leggere e proseguire alla prossima pagina.

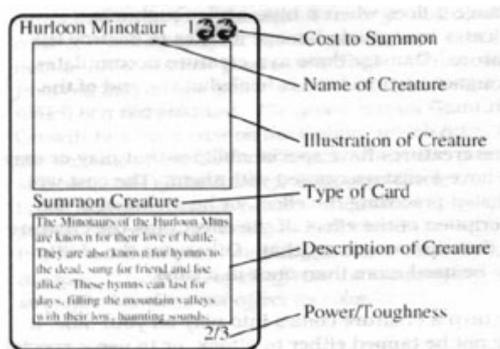
Ma ora bando alle ciance, è il momento di passare al sommario del libro per poi entrare nel vivo dell'azione!

Sommario

- I. Basi del gioco: inizia da qui!
 1. Carte e token: parti di una carta
 2. Colori, mana e costi
 3. Tipi di carta: permanenti, magie...
 1. Terre
 2. Creature
 3. Istantanei e stregonerie
 4. Incantesimi
 5. Artefatti
 6. Planeswalker
 4. Le regole d'oro
2. Struttura del gioco: lanciare magie e attaccare con le creature
 1. Zone: dove posizioni le tue carte
 2. Fasi e sottofasi: di cosa si compone un turno
 3. In pila: lanciare e risolvere magie e abilità
3. Oltre alle magie: abilità ed effetti
 1. Abilità: come funzionano le carte
 2. Effetti: cosa fanno le abilità
 3. Effetti con regole speciali
 4. Layer: interazione di effetti continui
4. Dietro al sipario: il gioco al rallentatore
 1. Timing e priorità: da dove il gioco prende la sua interattività
 2. Gestire le abilità innescate: abilità in completa autonomia
 3. Azioni generate dallo stato: gli spazzini del gioco
 4. Azioni speciali
5. Arbitrare i tornei: regole e buone abitudini
 1. Le infrazioni a REL Regular: judge, abbiamo fatto casino!
 2. Le regole da torneo: la struttura della materia
 3. I formati: due persone non vedono mai lo stesso **Magic**
6. Two-Headed Giant
7. Credits: chi potete ringraziare per il Judge Candidate Textbook

Le basi del gioco

Questa sezione dettaglia le fondamenta del gioco. Le Comprehensive Rules sono un documento estremamente robusto. Con migliaia di carte e centinaia di meccaniche, le situazioni che possono verificarsi sono praticamente infinite; nonostante questo, ogni scenario porta a un risultato e a uno solo.



Indice

1. Carte
2. Colori, mana e costi
3. Tipi di carta
4. Regole d'oro

Questo importante risultato viene ottenuto principalmente grazie alla meticolosa definizione di tutti i termini tecnici. La prima cosa che faremo, quindi, è guardare l'anatomia di una [carta di Magic](#) e imparare il nome di ciascuna delle sue parti.

Parleremo in dettaglio dei [costi di mana e del colore delle carte](#), entità intrinsecamente legate. Poi ci focalizzeremo sulla [linea del tipo](#), che si porta dietro un po' di regole non immediatamente evidenti e discuteremo nel dettaglio di ciascuno dei tipi di carta.

Alla fine presenteremo le quattro [regole d'oro](#) che valgono per tutto il testo — e per tutto il gioco.

Carte

Le carte sono il nucleo di **Magic: The Gathering**. Ogni giocatore ha bisogno delle carte per giocare e senza di esse... niente Magic. Diamo uno sguardo più da vicino ad un esempio di carta; successivamente discuteremo di ciò che è maggiormente rilevante.



Contents

- 1 Nome
- 2 Il costo di mana
- 3 La linea del tipo
 - 3.1 Tipi
 - 3.2 I Sottotipi
 - 3.3 Supertipi
- 4 Forza e Costituzione
- 5 Casella del testo

Nome

Il nome di una carta si trova nell'angolo in alto a sinistra. Due carte hanno lo stesso nome se il loro nome in inglese è identico.

Esempio. *Djinn mahâmot* e *Genio Mabamoti* sono entrambe la stessa carta, perchè hanno lo stesso nome in inglese (*Mabamoti Djinn*).



Esempio. Lo stesso vale per le carte di set differenti. Qui potete vedere la stessa carta (*Shivan Reef*) di *M15* e di decima edizione. Sono la stessa carta stampata in due espansioni differenti.



Se nel testo della carta è presente il suo nome, questo è il modo in cui la carta si riferisce a se stessa e a nessun'altra carta in gioco.

Esempio. Se scarti una carta creatura, *Vampire Hounds* prende +2 in forza e +2 in costituzione. Ciò si applica al *Vampire Hounds* per il quale state scartando una carta e a nessun altro.

C'è molta differenza rispetto a *Shadowborn Apostle*, il quale vi richiede di sacrificare "sei creature chiamate *Shadowborn Apostle*" invece di "sei *Shadowborn Apostles*" (che è un template senza senso).



Se un effetto richiede a un giocatore di nominare una carta, allora quel giocatore dovrà nominare una carta esistente e legale nel formato. Non è possibile nominare una pedina, a meno che non abbia lo stesso nome di una carta.

Esempio. Durante una partita in un evento Modern, se un giocatore gioca **Pithing Needle** deve nominare una carta legale all'interno del formato Modern. Per esempio, potrebbe nominare **Polluted Delta**, ma non potrebbe nominare **Karakas**, dato che Karakas non è legale in Modern.



È anche lecito nominare il lato alternativo di una carta flip (per esempio, **Erayo's Essence**), la metà di una carta split (per esempio, **Burn**), ed il retro di una carta double-faced (per esempio, **Insectile Aberration**).

Il costo di mana

I simboli in alto a destra mostrano di quanta energia magica avrete bisogno per lanciare la magia. Questi simboli indicano inoltre di che colore è la carta. Potrete trovare ulteriori informazioni consultando [la prossima pagina](#).

La linea del tipo

La linea del tipo si trova proprio sotto l'illustrazione della carta. Contiene il tipo o i tipi (sì, una carta può avere anche più di un tipo) di carta. Lungo la linea del tipo, una carta potrà avere anche una lista di supertipi e sottotipi.

Qualche volta, un effetto si riferirà a un oggetto solo nominando il tipo o il sottotipo. In questo caso si riferirà solamente a **permanenti** di quel tipo, cioè carte che sono **sul campo di battaglia**. Le carte **in pila** sono chiamate **magie** e le carte in qualunque altra zona sono chiamate **carte**.

Esempio. **Unsummon** fa tornare una creatura in mano al suo proprietario: visto che non aggiunge nient'altro in merito al tipo di carta, si riferisce ad una carta creatura sul campo di battaglia — dire "una creatura" è esattamente la stessa cosa di dire "un permanente creatura". **Disturbing Plot**, invece, fa tornare una carta creatura dal cimitero alla mano del suo proprietario.



Tipi

La lista qui di seguito riporta i principali tipi di carta:^[1]

- Artefatto
- Creatura
- Incantesimo
- Istantaneo
- Terra
- Planeswalker
- Stregoneria

Differenti tipi di carte si comportano in maniera *completamente diversa* all'interno del gioco. Qualora vogliate saperne di più, vi consigliamo di dare una lettura al capitolo successivo inerente i **tipi di carta**, all'interno di questa stessa sezione.

I Sottotipi

Dopo il tipo di carta, talvolta potrete trovare una linea lunga e poi una lista di sottotipi (per esempio: “Terra — Isola”). Una carta può avere più di un sottotipo.

Esempio. *Hallowed Fountain* ha il tipo “Terra” ed i sottotipi “Pianura” ed “Isola”. Allo stesso modo, *Delver of Secrets* ha il tipo “Creatura” ed i sottotipi “Umano” e “Mago”.



I sottotipi sono specifici per ogni tipo di carta, eccetto per istantanei e stregonerie che condividono i loro sottotipi. Se un effetto cerca di assegnare ad un permanente un sottotipo non appropriato per i tipi del permanente, allora l'effetto fallirà nel suo tentativo.

Esempio. *Gideon Jura* è una creatura, e *Olivia Voldaren* lo morde, trasformandolo in un vampiro. Quando il turno finisce, Gideon smette di essere una creatura. Dato che un planeswalker non può avere il tipo creatura, non è più un vampiro.



Alcuni sottotipi si portano dietro un bagaglio extra di regole: **le aure** e gli **equipaggiamenti** sono gli unici permanenti che possono essere assegnati a un altro permanente, mentre **i 5 tipi di terra base** forniscono le abilità di mana alle terre su cui sono stampate. Puoi approfondire l'argomento leggendo la pagina dedicata ai principali tipi di carta. Tutte gli altri sottotipi non hanno regole particolari ad essi associate, ma sono "maniglie" a cui altre carte possono agganciarsi.

Esempio. ***Goblin Roughrider** ha il sottotipo Goblin, ma questo di per sé non significa nulla. Tuttavia, se controllo **Goblin King**, guarderà i sottotipi delle creature che controllo e darà il suo bonus a quelli che hanno il sottotipo Goblin.*



Supertipi

Le carte possono anche avere uno o più supertipi. La lista di supertipi utili comprende:

- Base
- Leggendaro
- Neve

I supertipi portano anch'essi con sé un bagaglio di regole e altre carte possono esplicitamente riferirsi ai supertipi:

- Se una carta è **base** puoi averne un qualsiasi numero nel mazzo, tenendo conto delle regole di costruzione del formato che stai giocando.
- Se un permanente è **neve**, puoi utilizzare qualunque mana da esso generato per pagare i costi .
- Se un permanente è **leggendaro**, puoi averne una singola copia sul campo di battaglia. Se controlli due permanenti leggendaro con lo stesso nome, **un'azione generata dallo stato** ti obbligherà a tenerne uno e mettere l'altro nel cimitero.

Forza e Costituzione

I numeri nell'angolo in basso a destra delle carte creatura sono chiamati rispettivamente **forza** e **costituzione**. La forza è il totale di danno che una creatura infligge in combattimento, la costituzione è l'ammontare totale di danni necessari per distruggerla. Ne parleremo dettagliatamente nella pagina dedicata alla **fase di combattimento**.

Casella del testo

La casella del testo elenca le abilità speciali del permanente e gli effetti delle magie. Puoi approfondire i differenti tipi di abilità dando uno sguardo alla pagina dedicata alle **abilità**.

1. ↑ Ci sono più tipi di carta nel gioco, ma sono obsoleti o confinati a formati casual.

Colori, mana e costi

Il nucleo di Magic è il lancio delle magie; è una cosa che normalmente fai attingendo **mana** dalle tue terre ed usandolo per pagare i costi richiesti dalle carte.

Contents

- 1 Mana
- 2 Costo di Mana
- 3 Colore di un oggetto
- 4 Costo di mana convertito

Mana

Esistono cinque colori di mana, probabilmente ne hai già sentito parlare: bianco, blu, nero, rosso, verde. Ogni colore di mana è associato ad un simbolo piuttosto riconoscibile (e registrato™): ☀, ♁, ☠, ♁, ♁. Quello di cui forse non hai mai sentito parlare è che esistono *sei tipi* di mana: bianco, blu, nero, rosso, verde e **incolore**. Sì, “incolore” è un tipo di mana che viene talora menzionato su alcune carte.

Esempio. *Star Compass* può dare un mana di qualsiasi colore che una terra che controlli può produrre, *Reflecting Pool* dà soltanto un mana di qualsiasi tipo che una terra che controlli può produrre. Se controlli solo *Star Compass* e un *Mutavault*, *Star Compass* non produce alcun mana, poiché “incolore” non è un colore. Invece, se controlli solo *Reflecting Pool* e *Mutavault*, *Reflecting Pool* può produrre un mana incolore: “incolore” è un tipo di mana.



Nota: se un'abilità dovrebbe produrre un mana **indefinito** – questo accade se, nell'esempio precedente, controlli soltanto *Reflecting Pool* – non viene prodotto nessun mana.

Il mana è generato da alcuni tipi peculiari di abilità, chiamate **abilità di mana**, che dopo esser state generate sono poste in un “deposito”: la **riserva di mana**. Questa riserva si svuota ad ogni fine sottofase e fase, quindi non è il caso di accumulare troppo mana in riserva se non si ha intenzione di usarlo subito.

Esempio. Quando TAPpi **Elvish Mystic**, l'effetto della sua abilità mette un mana verde nella tua riserva di mana, pronto per essere speso oppure svanire spontaneamente alla fine della sottofase o fase.



Costo di Mana

Il costo di mana è la chiave del colore della carta. Essendo un costo, trasporta anche un'utile informazione: che tipo di mana devi spendere se volessi lanciare la carta.

Il costo di mana di una carta è indicato dai simboli di mana, solitamente stampati nella parte alta dell'angolo destro; alcune carte nell'espansione Visione Futura hanno una cornice alternativa nella quale i simboli di mana appaiono sul lato sinistro.

Esempio. Il costo di mana di **Serra Angel** è 3♣♣♣. Il costo di mana di **Tarmogoyf** è stampato sulla sinistra, in Visione Futura, ma si vede subito che è 1♣♣. Leggermente sottocosto, a detta di qualcuno...



Per pagare il costo di mana di una carta, devi pagare con un mana del colore corretto ogni simbolo di mana colorato, e la porzione del mana generico con l'appropriato ammontare di mana di qualsiasi tipo. Nota che alcune carte non hanno costo di mana; ad esempio le pedine (a meno che l'effetto che le ha create non specifichi diversamente), le terre ed alcune magie specifiche.

Se una magia non ha un costo di mana, generalmente non puoi lanciarla come una normale magia poiché non puoi pagare il suo costo. Magie come queste normalmente vengono lanciate in altri modi: se fossero ingiocabili, non sarebbero divertenti.

Per giocare una terra non devi pagarne il costo, quindi l'assenza del costo di mana non è un problema.

Esempio. Per lanciare **Chandra's Outrage** devi pagare due mana rossi e due mana di qualsiasi colore (oppure incolore). Per lanciare **Ancestral Vision**... dovresti ricorrere a qualche truccetto, poiché non puoi lanciarla dalla mano (Sospendere può aiutare). Per giocare **Mutavault** devi semplicemente metterla sul campo di battaglia durante una delle tue fasi principali, quando hai priorità e la pila è vuota. Non avere un costo di mana non è un grande problema, se sei una terra.



Se hai bisogno di pagare un costo di mana che include uno o più **simboli di mana ibrido**, devi scegliere una delle metà e pagare il mana del colore appropriato. Se scegli una metà con un numero, devi pagare altrettanto mana di qualsiasi tipo.

Esempio. Puoi lanciare **Tattermunge Maniac** pagando sia  che . Puoi lanciare **Spectral Procession** pagando una delle seguenti: , ,  o .



I **simboli di mana Phyrexiano** nel costo possono essere pagati sia con il colore appropriato di mana che con 2 punti vita. Fai attenzione quando hai a che fare con i Phyrexiani, fanno male!

Alcuni oggetti hanno una o più  nel costo di mana. Puoi determinare il valore di X quando lanci la carta, pagando il corrispondente ammontare di mana.

Esempio. Puoi lanciare **Chimeric Mass** pagando uno, due, cinque od anche zero mana. Al valore scelto farà successivamente riferimento il testo della carta — in questo particolare caso, l'artefatto entrerà in gioco con un ammontare di segnalini carica pari all'ammontare di mana pagato.



Colore di un oggetto

Come abbiamo detto, il costo di mana di una carta è intrinsecamente collegato al suo *colore*; il colore di una carta è il colore dei simboli di mana nel suo costo.

Gli oggetti che non hanno simboli di mana colorato nel loro costo sono incolore; oggetti con due o più differenti simboli di mana colorato hanno il colore di ciascuno di essi. Simboli di mana ibrido hanno entrambi i colori, mentre i simboli phyrexiani hanno il colore appropriato anche se hanno un aspetto bizzarro —  è ancora un simbolo di mana verde, anche se non ha rami e foglie.

Ricorda: ignora la *cornice* che circonda la carta. Per trovare il colore, guarda esclusivamente i simboli di mana.

Esempio. *Bident of Thassa* è una carta blu — anche se è un artefatto ed è stampato nella cornice corrispondente, nel costo di mana vediamo il colore blu e possiamo dichiarare che la carta è a buon diritto blu. Molto diverso da *Staff of the Mind Magus*, che è incolore.



Esempio. Sia *Burning-Tree Emissary* che *Scarwood Goblins* sono sia rossi che verdi, anche se le cornici sono leggermente differenti.



Alcune carte hanno un **indicatore di colore** stampato sulla sinistra della riga del tipo. La carta è di ogni colore denotato da quell'indicatore; piuttosto comodo quando una carta non ha un costo di mana ma lo sviluppatore vuole lo stesso assegnarle un colore senza riempire il riquadro del testo di definizioni.

Esempio. *Dryad Arbor* è verde.



Ricorda che gli effetti di cambio di colore su una carta sovrascrivono il colore determinato dal costo di mana. Il comportamento è simile agli effetti di cambio di forza di una creatura o del cambio di tipo di un permanente.

Per esperti! Poiché le abilità non hanno un costo di mana, esse non hanno un colore; questo non è un problema poiché tutte le carte che interagiscono con le abilità guardano il colore della fonte.

Costo di mana convertito

Il **costo di mana convertito** di una carta è uguale al numero dell'ammontare totale di mana nel costo, indipendentemente dal colore.

Esempio. Il costo di mana convertito di *Essence Scatter* è due; il costo di mana convertito di *Scourge of Valkas* è cinque.



Se una carta non ha costo di mana, il suo costo di mana convertito è zero.

Esempio. Ricordate **Ancestral Vision** e **Mutavault**? Il loro costo di mana convertito è zero. Estendendo, il costo di mana convertito di tutte le terre è zero, così come quello delle pedine se l'effetto che le ha generate non specifica diversamente — normalmente non lo fa, ma leggi attentamente la carta per sicurezza.



Come abbiamo detto, certe volte una carta può avere uno o più ☒ nel costo di mana; per determinare il costo di mana, ogni ☒ è trattata come il numero scelto se la carta in pila, oppure zero se non lo è.

Esempio. Quando **Mistcutter Hydra** è ancora una magia in pila, se scelgo di pagarla con un mana verde e cinque incolori il suo costo di mana convertito sarà sei. Una volta che l'Idra è sul campo di battaglia, il suo costo di mana convertito sarà invece uno.



Che dire dei nostri vecchi amici, i simboli di mana phyrexiano e i simboli di mana ibrido? Facile: il costo di mana convertito dei simboli ibridi di mana ibrido è quello maggiore, mentre ogni simbolo di mana phyrexiano vale uno.

Esempio. Il costo di mana convertito di **Flame Javelin** è sei (ricorda: la componente maggiore — due — di ogni simbolo), il costo di mana convertito di **Burning-Tree Emissary** è due, il costo di mana convertito di **Dismember** è tre.



A volte il testo di una carta potrà includere la frase “come costo addizionale per lanciare questa carta...”. Ricorda che questi costi non sono parte del costo di mana. Essi sono, abbastanza intuitivamente, **costi addizionali**.

Tipi di carta

Le Carte, le pedine, i permanenti e le magie possono avere tipi, supertipi e sottotipi. Abbiamo già visto l'elenco dei tipi di carta; questo capitolo dedicherà una pagina a ciascuno di loro.

Quando il tipo di carta di un oggetto cambia, il nuovo tipo di carta sostituisce qualsiasi tipo di carta esistente. Segnalini, effetti, ed il danno assegnato sull'oggetto rimangono su di esso anche se non hanno significato per il nuovo tipo.

Indice

1. Terre
2. Creature
3. Istantanei e stregonerie
4. Incantesimi
5. Artefatti
6. Planeswalker

Esempio. Un **Opal Acrolith** entra in combattimento e gli vengono inflitti 2 danni. Se gioco un effetto che gli fornisce +3/+3 fino alla fine del turno, diventerà un 5/7. Se lo trasformo in un incantesimo con la sua ultima abilità, diventerà un incantesimo senza forza o costituzione.

Se tornerà ad essere una creatura in un momento successivo nello stesso turno, sarà una creatura 5/7 con 2 danni assegnati su di essa, visto che il danno ed i potenziamenti di forza e costituzione rimangono segnati sull'oggetto anche se smette di essere una creatura.

Il danno verrà rimosso e gli effetti continui cesseranno di influenzarlo durante la sottofase di cancellazione, anche se l'Opal Acrolith non sarà una creatura in quel momento.



Allo stesso modo, quando uno o più dei sottotipi di un oggetto cambia, il nuovo sottotipo sostituisce qualunque sottotipo esistente della tipologia appropriata, mentre i sottotipi di un'altra tipologia non vengono influenzati. (Le possibili tipologie sono: tipo di creatura, tipo di terra, tipo di artefatto, tipo di incantesimo, tipo di planeswalker o tipo di magia.)

Esempio. **Blood Moon** trasforma tutte le terre non base in Montagne, quindi rimuoverà il sottotipo Foresta da **Dryad Arbor**. Comunque, non influenzerà il suo tipo (quindi sarà ancora una terra creatura), e non influenzerà i sottotipi delle altre tipologie (quindi sarà ancora una Driade).



Se un tipo di carta è rimosso da un oggetto, i sottotipi correlati con quel tipo di carta verranno rimossi. Rimuovere il sottotipo di un oggetto non influenza assolutamente i suoi tipi.

Esempio. Se una **Dryad Arbor** è incantata da **Song of the Dryads**, tutti i suoi tipi attuali (terra e creatura) verranno sostituiti da nuovo tipo (terra). Tutti i sottotipi non pertinenti al nuovo tipo (Driade) andranno perduti fintanto che la Dryad Arbor rimane una terra non creatura. Il risultato di ciò sarà l'essere una Terra — Foresta senza forza e costituzione.



Nota: Solamente le creature sono affette dalla “debolezza di evocazione”, la regola che vieta alle creature di attaccare ed utilizzare le abilità con il simbolo  nel loro costo di attivazione se il controllore non le stava controllando ininterrottamente dall'inizio del suo ultimo turno. Ciò significa che se gioco una **Dryad Arbor** e la incanto immediatamente con **Song of the Dryads**, sarò in grado di tapparla subito dato che non è più una creatura; viceversa, se gioco una Mutavault e la animo, non sarò in grado di tapparla per attingere del mana dato che adesso è una creatura.

Nota: Nota. Gli effetti che cambiano il tipo di un permanente hanno regole speciali. Potete leggere di più su questi effetti sulla pagina degli [effetti di cambio di tipo](#).

Se si richiede a un giocatore di scegliere un sottotipo, è obbligatorio scegliere uno e un solo sottotipo tra quelli esistenti.

Esempio. **Engineered Plague** richiede di scegliere un tipo di creatura quando entra sul campo di battaglia. Sarà possibile scegliere un sottotipo esistente del tipo di creatura, come Goblin. Arcano non è una scelta legale perché è il sottotipo di una magia, utilizzato per istantanei e stregonerie. Non è possibile nemmeno scegliere arbitrariamente una parola non listata come tipo di creatura esistente.

Se **Nature's Revolt** è sul campo di battaglia tutte le Foreste saranno Creatura Terra — Foresta. Nonostante ciò non è ancora possibile scegliere Foresta per Engineered Plague, poiché Foresta è un sottotipo di terra, anche se in questo caso appare su permanenti creatura.



Una carta che è sia terra che un altro tipo di carta (per esempio, una terra artefatto) può solamente essere giocata come terra. Non può essere lanciata come se fosse una magia.

Terre

Le terre vi garantiranno una delle più elementari risorse all'interno del gioco - il mana. Senza mana non potete pagare i costi delle vostre magie, quindi avere delle terre all'interno dei vostri mazzi è praticamente sempre necessario per poter giocare. Una volta giocata, una terra diventa un permanente e rimane sul campo di battaglia per essere utilizzata una volta per turno.

Per attingere il mana, dovrete **TAPpare** le vostre terre, cioè ruotarle di lato. Tipicamente, TAPpare una terra aggiungerà un mana alla vostra riserva di mana (mana pool), a meno che la carta terra non specifichi diversamente. Una volta tappata la terra, non potrà essere utilizzata nuovamente finché non l'avrete **STAPpata**, di solito all'inizio del vostro turno successivo.

Alcune carte hanno il supertipo base. Queste sono conosciute come **terre base**. Tutte le altre sono **terre non-base**.

Terre base

Le terre base avranno sempre la parola "Base" stampata sulla carta, esattamente sulla linea del Tipo (a sinistra prima del -). Esse avranno, inoltre, uno e uno solo fra i **tipi di terra base**: Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta.

I tipi di terra base hanno regole speciali: forniscono automaticamente alla carta un'abilità di mana del tipo appropriato, sebbene tipicamente quel tipo di abilità non sia stampato direttamente sulla carta.

- Le Pianure hanno "☉: Add ⚡ to your mana pool."
- Le Isole hanno "☉: Add ⚡ to your mana pool."
- Le Paludi hanno "☉: Add 🌿 to your mana pool."
- Le Montagne hanno "☉: Add ⚡ to your mana pool."
- Le Foreste hanno "☉: Add 🌿 to your mana pool."

Quando costruite il vostro mazzo ricordatevi che non esiste nessun limite sul numero di terre base che potrà contenere.

Cambiare il tipo di una terra in terra base rimuoverà tutte le abilità da quella terra e le fornirà un'abilità di mana associata al tipo di terra base. Consultate la sezione [sugli effetti che cambiano il tipo](#) per saperne di più.

Terre non base

Qualunque terra che non abbia il supertipo base stampato su di essa è un terra non base. Queste terre possono ancora avere un tipo di terra base, ma questo *non* le renderà delle terre base.

Esempio. *Hallowed Fountain* non ha il supertipo base, quindi è una terra non base: potete averne solo quattro copie all'interno di un mazzo constructed, è soggetta agli effetti di *Blood Moon* e tanto altro ancora. Comunque, ha due tipi di terra base: è sia una Pianura che un'Isola. A causa di ciò potete TAPparla per attingere  o , potete cercarla con un *Polluted Delta* o una *Windswept Heath* e viene contata da *Armored Ascension* e *Flow of Ideas*.



Le terre non base non possono essere TAPPate per attingere mana a meno che non sia specificato nel testo che ciò può essere fatto, oppure a meno che non abbiano un tipo di terra base. Possono anche avere altre abilità all'infuori delle **abilità di mana**.

Giocare le terre

Giocare una terra è un'azione speciale e non è possibile rispondere ad essa. Ci sono ulteriori restrinzioni sul giocare le terre:

- Normalmente potete giocare solo una terra per turno. Tuttavia, determinati effetti continui possono incrementare il numero. Se un'abilità vi consente di giocare più di una terra per turno, comparate il numero totale di terre che vi è consentito giocare con il totale di quelle che già avete giocato per determinare se avrete soddisfatto tutti i vostri **land drop** per quel turno.
- Potete giocare una terra solo durante una fase principale del vostro turno, mentre la pila è vuota. Se qualcosa vi permette di giocare le terre in una fase differente, ^[1] sarete in grado di giocarle durante altre fasi (o sottofasi) del vostro turno o mentre la pila non è vuota, ma non vi sarà **MAI e POI MAI** consentito di giocare terre durante il turno di un altro giocatore.

Se un oggetto è sia una terra che un altro tipo di carta potrà essere giocata solamente come una terra. Non potrete lanciarla come se fosse una magia. Le terre non possono MAI essere lanciate. Se una magia o un'abilità vi consente di *lanciare* una carta, non potete *giocare* una carta terra usufruendo di quell'abilità.

Esempio. *Nightveil Specter* ci consente di giocare la carta esiliata (ciò significa che possiamo giocarla se è una carta terra o lanciarla se è una carta non terra), invece le istruzioni su *Daxos of Meletis* ci dicono di lanciare la carta esiliata: ciò significa che potremo solo utilizzare le magie rubate con lui e non giocare le carte terra.



Magie ed abilità che forniscono istruzioni come “metti una terra sul campo di battaglia” non vengono calcolate all’interno del numero di terre giocabili in un turno e non sono soggette alle restrizioni sul "giocare" una terra.

1. ↑ per esempio, con una combinazione di **Teferi, Mage of Zhalfir** e l'ubiqua **Dryad Arbor**, o grazie a **Djinn of Wishes**

Creature

Se stai andando in battaglia ti servirà evocare un'armata, giusto? Le creature sono i permanenti che combatteranno per te e difenderanno i tuoi punti vita.

Contents

- 1 Evocare creature
- 2 Forza e costituzione
- 3 Tipi di creatura
- 4 Danneggiare le creature

Evocare creature

Puoi lanciare una carta creatura solo durante una delle tue fasi principali, quando la pila è vuota, a meno che la creatura non abbia **flash**. Puoi lanciare le carte creatura con flash ogni volta che hai priorità.



Lo scrivevano direttamente sulle creature.

Quando una creatura entra nel campo di battaglia, avrà quella che comunemente e informalmente è conosciuta come **debolezza da evocazione**. Una creatura affetta da debolezza da evocazione non può attaccare e le sue abilità con il simbolo  nel costo non possono essere attivate. Se l'hai controllata dall'inizio del tuo ultimo turno, una creatura recupera dalla debolezza di evocazione.

Alcune creature hanno **rapidità**, che significa che non sono affette da debolezza di evocazione. Le creature con rapidità possono attaccare e usare le abilità attivate indipendentemente dal tempo che hanno trascorso sotto il tuo controllo.

Forza e costituzione

Le creature sono l'unico tipo di permanente ad avere una forza ed una costituzione. La **forza** rappresenta l'ammontare del danno che la creatura infliggerà in combattimento; la **resistenza** rappresenta l'ammontare di danno necessario per distruggerla. Effetti che influenzano la forza e costituzione di una creatura sono molto comuni in Magic e ad essi si applicano [regole speciali](#).

Tipi di creatura

Le creature hanno anche sottotipi. La maggior parte ha due sottotipi — il primo è una razza, il secondo una classe. Vedrai sempre la parola “creatura” sulla riga del tipo, seguita da un trattino lungo, e poi il sottotipo di creatura. Ad esempio: “Creatura — Goblin Soldato”. I sottotipi di creatura sono anche chiamati “tipi di creatura”. Una creatura può avere molteplici tipi di creatura.

Danneggiare le creature

Le creature sono l'unico tipo di permanente che può attaccare e difendere durante la fase di combattimento. Sono anche uno dei due tipi di permanenti a cui può essere inflitto danno, l'altro è il [Planeswalker](#).

Quando ad una creatura viene inflitto danno, sia tramite il combattimento che per effetto di una magia, si dice che quel danno viene **segnato** sulla creatura. Quel danno resta segnato sulla creatura fino alla prossima sottofase di cancellazione, oppure fino a quando lascia il campo di battaglia o [rigenera](#).

Ogni volta che il totale del danno segnato su una creatura è pari o superiore alla sua costituzione, la creatura ha subito **danno letale**. Se la creatura ha subito danno letale, viene distrutta dalle [azioni generate dallo stato](#), a meno che rigeneri oppure sia indistruttibile.

istantanei e stregonerie

Gli istantanei e le stregonerie sono magie mono-uso, le uniche carte che vengono messe nel cimitero dopo essersi risolte. Non possono mai entrare sul campo di battaglia.

Contents

- 1 Abilità di Magie
- 2 Carte Split
- 3 Istantanei
 - 3.1 Interruzioni e fonti di mana
- 4 Stregonerie

Abilità di Magie

Le abilità di magie sono il tipo più semplice di abilità presenti nel gioco: non sono altro che le istruzioni che vengono seguite quando una magia istantaneo o stregoneria si sta risolvendo. La maggior parte degli istantanei e delle stregonerie hanno solo abilità di magie, ma possono avere anche abilità statiche, innescate e attivate.

Esempio. Alcuni istantanei e stregonerie, like **Lightning Storm** or **Clear** hanno abilità attivate. Altri, come **Dash Hopes** o **Mind's Desire**, hanno abilità innescate. Altre, come **Counterflux** o **Kaervek's Torch**, hanno abilità statiche.



Istantanei e stregonerie non possono avere abilità di mana.

Esempio. Istantanei e stregonerie che aggiungono mana alla riserva di mana di un giocatore lo fanno attraverso le abilità di magie. Due esempi sono **Dark Ritual** e **Deconstruct**.



Carte Split

Alcune carte istantaneo e stregoneria sono carte split, ovvero due carte distinte stampate su una sola. Le carte split hanno due set di caratteristiche in qualsiasi zona ad eccezione della pila, dove la carta che non è stata lanciata viene ignorata. Per lanciare una carta split il giocatore deve scegliere, come prima cosa, quale delle due metà intende lanciare.

Esempio. Un giocatore deve scegliere se lanciare **Fire** o **Ice**.

Tutte le carte split stampate in *Labirinto del Drago* (come **Turn // Burn**) hanno l'abilità *Fusione*, che permette al proprietario di lanciare entrambe le metà come un'unica magia, ma solo se la sta lanciando dalla sua Mano.



Istantanei

Gli istantanei sono magie che hanno la peculiarità unica di poter essere lanciate in qualsiasi momento un giocatore abbia priorità. Le magie non-istantaneo invece possono essere lanciate solo durante una fase principale del proprietario quando la pila è vuota. Gli istantanei sono quindi, molto spesso, magie di “reazione”, come ad esempio quelle che neutralizzano o reindirigono altre magie in pila, o come i “combat tricks”, ovvero magie lanciate durante la **fase di combattimento** per mettere in difficoltà o sorprendere l'avversario.

Interruzioni e fonti di mana

Le interruzioni e le fonti di mana sono vecchi tipi di carta, ormai obsoleti. Tutte le carte che avevano questi tipi adesso sono istantanei.

Esempio. Nell'immagine sono riportati due esemplari di carte con questi vecchi tipi di carta.



Stregonerie

Le stregonerie sono magie che, normalmente, possono essere lanciate solo in una delle vostre fasi principali quando la pila è vuota. A causa di questa restrizione nella tempistica di lancio, molte stregonerie hanno spesso abilità che, se stampate su istantanei analoghi, sarebbero ritenute troppo forti. Molti effetti, come distruggere le terre, passare in rassegna il grimorio per una carta o costringere un giocatore a scartare una carta, sono utilizzati quasi esclusivamente nelle stregonerie.

Alcune abilità specificano che possono essere attivate “solo in qualsiasi momento potresti lanciare una stregoneria”. È totalmente irrilevante che abbiate effettivamente in mano una carta stregoneria da lanciare oppure che un effetto vi permetta di lanciare stregonerie al di fuori delle normali tempistiche. Questa frase è solo un modo più snello per dire: “Attiva questa abilità solo durante una delle tue fasi principali, quando la pila è vuota”.

Esempio. L'abilità di **Whip of Erebos** può essere attivata solo in qualsiasi momento potreste giocare una stregoneria. Se lanciate **Quicken** nella sottofase finale del vostro avversario, vi è permesso di lanciare una stregoneria in quel momento, ma questo comunque non vi consente di attivare la **Whip of Erebos**.



Incantesimi

Gli incantesimi sono magie che influenzano il campo di battaglia o una parte di esso. Le magie incantesimo possono essere lanciate solo nella fase principale, quando la pila è vuota ed entrano nel campo di battaglia quando si risolvono.

Gli Incantesimi possono avere sottotipi. Uno di questi sottotipi, Aura, ha un preciso gruppo di regole e deve essere discusso in dettaglio.

Aure

Le **Aure** di solito sono incantesimi che rafforzano una delle mie creature o debilitano quella di un mio avversario. In generale, un'aura deve essere sempre collegata a un altro oggetto, che viene indicato come **il <tipo> incantato** dalle abilità dell'aura. Tutte le auro hanno un tipo specificato dall'abilità **incantare** che descrive il tipo di oggetto a cui l'aura può essere assegnata.

Esempio. Mentre lancio **Dragon Mantle** bersaglio una creatura, e l'aura entrerà in gioco assegnata ad essa. Poi, ogni volta che la sua abilità si risolverà, controllerà a che creatura e assegnata e gli fornirà un +1 in forza.



Le auro hanno la peculiarità di essere le uniche magie permanenti che richiedono un bersaglio. Il bersaglio è definito dalla loro parola chiave incantare. Ciò significa che gli incantesimi aura sono le uniche magie permanente che possono essere **neutralizzate in risoluzione**.

Esempio. Mentre lancio **Divine Favor** ho bisogno di specificare un bersaglio. Se il bersaglio è stato rimosso in risposta al mio Incantesimo, Divine Favor sarà neutralizzato in risoluzione. Non entrerà nel campo di battaglia solo per poi essere messo nel cimitero e non potrò guadagnare punti vita.



Se in un qualsiasi momento un'aura è assegnata a qualcosa che non corrisponde alla sua abilità incantare, o non è assegnata a nulla, viene messa nel cimitero del suo proprietario dalle **azioni di stato**.

Esempio. Se **Mutavault** è una creatura, può essere bersaglio di una magia aura con la parola chiave incanta creatura, come **Flight**. Quando Mutavault smette di essere una creatura alla fine del turno, la restrizione dell'aura su "incanta creatura" non sarà più soddisfatta, perciò l'aura verrà messa nel cimitero.



Un'aura può essere controllata da un giocatore diverso dal controllore del permanente incantato.

Esempio. Se una creatura incantata con **Ordeal of Purphoros** ha due +1/+1 su di essa, viene rubata con **Portent of Betrayal** e attacca, Ordeal aggiungerà un terzo segnalino su di essa e farà sì che venga sacrificata. Tuttavia, l'abilità innescata sarà controllata dal controllore di Ordeal, non dal controllore della creatura incantata.



Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Se un'aura sta entrando nel campo di battaglia senza essere lanciata (e non è stata messa sul campo di battaglia da un effetto che specifica ciò a cui sarà assegnata), allora il suo controllore sceglie un permanente che soddisfa le restrizioni dell'abilità incantare e l'aura entra sul campo di battaglia assegnata ad esso. Si noti che questo può permettere a certe auro di essere assegnate a permanenti che non potevano essere bersagliati, ma non a permanenti che non potevano essere incantati da esse.

Esempio. Il mio **Control Magic** sta entrando nel campo di battaglia senza essere lanciato, per gentile concessione di **Academy Rector**. Posso scegliere che entri in gioco assegnato a **Geist of Saint Traft**, poiché non lo sto bersagliando. Tuttavia, non posso assegnarlo al **Progenitus** del mio avversario, poiché protezione non significa solo che non può essere bersagliato, ma specifica anche che non può essere incantato.



Se un'Aura sta cercando di entrare nel campo di battaglia in questo modo, ma il suo controllore non è in grado di scegliere un oggetto da incantare, o si suppone debba entrare in gioco assegnata a qualcosa che non può incantare, rimane nella zona in cui è attualmente e non si muove affatto.

Esempio. Ho una creatura sul campo di battaglia e molte auro nel mio cimitero, tra cui **Daybreak Coronet**. Se lancio **Retether**, tutte le auro cercheranno di passare dal cimitero al campo di battaglia, contemporaneamente, e ho bisogno di scegliere un oggetto legale da incantare per ciascuna di esse. Dal momento che in questo momento la mia creatura non è incantata non può essere legalmente incantata da **Daybreak Coronet**, perciò quest'ultima rimane nel mio cimitero e non si muove.



Esempio. Posso lanciare **Aura Finesse** bersagliando **Nylea's Presence** e **Nylea's Disciple**. Tuttavia, siccome **Nylea's Presence** non può essere assegnato a una creatura, **Aura Finesse** non riuscirà a spostarla.



Artefatti

Gli artefatti sono un tipo di permanente. Non hanno alcuna caratteristica specifica al loro tipo di carta. Molti non hanno mana colorato nel loro costo di mana, dunque sono permanenti incolori. Tuttavia, non c'è alcuna stretta correlazione tra l'essere artefatti ed essere incolori: gli artefatti possono essere colorati, e gli altri tipi di permanenti possono essere incolori.

Esempio. *Executioner's Capsule*, sebbene sia nero, ha "Artefatto" nella sua linea dei tipi. È un artefatto.

Ulamog's Crusher, sebbene sia incolore, non ha "Artefatto" nella sua linea dei tipi. Non è un artefatto.



Un giocatore può lanciare un artefatto durante la sua fase principale quando la pila è vuota e ha priorità. Quando la magia artefatto si risolve, il suo controllore mette la carta artefatto, adesso un permanente, sul campo di battaglia sotto il suo controllo.

Gli artefatti possono avere uno o più sottotipi. Sono listati come singole parole dopo un trattino lungo (ad esempio, "Artefatto – Equipaggiamento")

Equipaggiamenti

Gli equipaggiamenti sono un tipo di artefatto che necessita di un'analisi più approfondita. Sono identificati dal sottotipo "Equipaggiamento". Possono essere assegnati ad una creatura; un Equipaggiamento che sia assegnato in questo modo è detto "equipaggiare" la creatura, e la creatura è la "creatura equipaggiata".

Gli Equipaggiamenti non possono essere legalmente assegnati a un oggetto che non sia una creatura. . Quando un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, non deve equipaggiare immediatamente alcuna creatura a meno che un effetto specifichi altrimenti.

Il normale metodo per equipaggiare una creatura è attraverso l'abilità definita da parola chiave equipaggiare. . Attivare un'abilità equipaggiare assegna l'Equipaggiamento a una creatura bersaglio che controlli. Il controllore della creatura e dell'equipaggiamento devono coincidere per poter attivare l'abilità; analogamente, il controllore deve essere lo stesso quando l'abilità di equipaggiare si risolve (altrimenti l'Equipaggiamento non si sposta). Anche altre abilità potrebbero assegnare un Equipaggiamento a una creatura.

Esempio. Attivo l'abilità equipaggiare della mia **Bonesplitter** bersagliando il mio **Bear Cub**. In risposta, il mio avversario lancia **Act of Aggression**, bersagliando **Bear Cub**. Il mio avversario guadagna il controllo di **Bear Cub**. Quando l'abilità equipaggiare si risolve, **Bear Cub** non è più un bersaglio legale, dunque l'abilità viene neutralizzata. **Bonesplitter** rimane dove si trovava.



Una volta che un Equipaggiamento è assegnato ad una creatura, il controllore di entrambi non deve necessariamente essere lo stesso. Guadagnare il controllo di un Equipaggiamento non dà il controllo della creatura equipaggiata, né guadagnare il controllo della creatura equipaggiata dà il controllo dell'Equipaggiamento assegnato.

Esempio. Controllo un **Bear Cub** equipaggiato da **Cranial Plating**. Il mio avversario lancia **Zealous Conscripts**, e si risolve. Se bersaglia **Bear Cub** con l'abilità innescata dei **Conscripts**, guadagnerà il controllo di **Bear Cub**, ma non di **Cranial Plating**. Sebbene il mio avversario controlli **Bear Cub**, posso attivare entrambe le abilità attivate di **Cranial Plating** per assegnarla ad una delle mie creature (sebbene le restrizioni temporali si applichino comunque — non posso attivare l'abilità di equipaggiare nel turno del mio avversario).

Di contro, se il mio avversario bersaglia la **Cranial Plating** con l'abilità innescata di **Conscripts**, guadagna il controllo dell'Equipaggiamento, ma controllo ancora **Bear Cub**. Lui adesso può attivare entrambe le abilità attivate di **Cranial Plating** per assegnarla a una creatura bersaglio che controlla.



Se un Equipaggiamento sta equipaggiando un permanente illegale o che non esiste, diventa non assegnato come azione basata sullo stato. Rimane sul campo di battaglia. La causa più comune di ciò è che la creatura equipaggiata lasci il campo di battaglia, ma protezione oppure effetti di cambio tipo possono far sì che un permanente non sia in grado di essere equipaggiato.

Esempio. Animo **Inkmoth Nexus** e la equipaggio con **Cranial Plating**. Attacco con il Nexus e passo il turno. Durante la sottofase di cancellazione l'effetto di cambio tipo di **Inkmoth Nexus** finisce, e **Cranial Plating** si stacca.



Esempio. Il mio **Bear Cub** è equipaggiato con **Bonesplitter**. Lo bersaglio con **Apostle's Blessing** e scelgo di dargli protezione dagli artefatti fino alla fine del turno. **Bonesplitter** si stacca come azione basata sullo stato.



Se un Equipaggiamento diventa una creatura (per esempio, per via di **March of the Machines** oppure **Tezzeret, Agent of Bolas**), non può equipaggiare nulla — incluso sé stesso — e si stacca immediatamente.

Planeswalker

Il tipo di carta planeswalker è stato introdotto nel gioco con l'espansione *Lorwyn*, insieme ad alcuni cambiamenti delle regole correlati al danno inflitto con magie e durante la fase di combattimento. Questo tipo di carta ha portato con sé due effetti di sostituzioni impliciti. È importante ricordare che questi sono normali effetti di sostituzione, e interagiscono normalmente con altri effetti di questo tipo.

Le magie planeswalker possono essere lanciate in qualsiasi momento un giocatore possa lanciare una stregoneria. Se si risolvono, entrano nel campo di battaglia con il numero di segnalini fedeltà indicato nell'angolo in basso a destra (e questo è il primo effetto di sostituzione implicito).

La *fedeltà* è una caratteristica che hanno solamente i planeswalker. Un planeswalker sul campo di battaglia ha fedeltà uguale al numero di segnalini fedeltà sopra di esso; una carta planeswalker in qualsiasi altra zona ha una fedeltà uguale al valore stampato nell'angolo. La fedeltà di un planeswalker può cambiare in molti modi: attivando le abilità dei planeswalker, infliggendo loro danno oppure manipolando direttamente i segnalini.

Contents

- [1 Abilità di fedeltà](#)
- [2 Combattere i planeswalker](#)
- [3 Guerra di segnalini](#)
- [4 Emblemi](#)

Abilità di fedeltà

Il modo “naturale” per modificare i segnalini fedeltà su un planeswalker è attivando le sue *abilità di fedeltà*. Ogni planeswalker ha un certo numero di queste, che sono abilità attivate con simboli di fedeltà nel loro costo.

Le abilità di fedeltà seguono regole speciali: un giocatore può attivare un'abilità di fedeltà di un permanente che controlla solo quando potrebbe lanciare una stregoneria e solo se nessuna abilità di fedeltà del permanente è già stata attivata in quel turno.

Il costo per attivare un'abilità di fedeltà di un permanente è mettere oppure rimuovere da quel permanente il numero di segnalini fedeltà appropriato.

Esempio. Se lancio **Jace, the Mind Sculptor**, esso entrerà nel campo di battaglia con 3 segnalini fedeltà. Poiché ricevo priorità dopo che la magia si è risolta, posso attivare immediatamente una delle sue prime tre abilità, pagando il costo di aggiungere oppure rimuovere l'ammontare di segnalini fedeltà indicato accanto all'abilità.

Ciò significa che se attivo la prima abilità la fedeltà di Jace diventerà 5; se decido di utilizzare la terza abilità, la fedeltà di Jace diventerà 2.



Combattere i planeswalker

Un altro modo per modificare i segnalini fedeltà su un planeswalker è infliggendogli danno. Il danno inflitto ad un planeswalker risulta in altrettanti segnalini fedeltà rimossi da esso. Proprio come i giocatori, i planeswalker possono essere picchiati dalle creature e bruciati dai fulmini.

I planeswalker possono essere attaccati. Quando un giocatore deve dichiarare le creature attaccanti e il giocatore in difesa controlla almeno un planeswalker, il giocatore attaccante deve dichiarare se ogni creatura sta attaccando l'avversario oppure uno dei planeswalker che questi controlla.

Se una creatura che sta attaccando un planeswalker non viene bloccata, essa infliggerà danno da combattimento al planeswalker durante la sottofase di danno da combattimento, il che come abbiamo detto risulterà in altrettanti segnalini fedeltà rimossi dal planeswalker.

Esempio. Se attacco **Chandra, Pyromaster**, che ha 4 segnalini fedeltà, con **Ash Zealot** e il mio avversario non blocca, Chandra avrà 2 segnalini fedeltà dopo che il danno sarà stato inflitto.



I planeswalker possono ricevere anche danno non da combattimento, e questa è una regola molto importante da capire. I giocatori non possono bersagliare i planeswalker direttamente con magie che infliggono danno a un giocatore,^[1] ma se del danno non da combattimento starebbe per essere inflitto ad un giocatore da una fonte controllata da un avversario, quell'avversario può far invece infliggere il danno di quella fonte ad un planeswalker controllato da quel giocatore (e questo è il secondo effetto di sostituzione implicito).

La scelta di ridirigere il danno a un planeswalker è fatta dal controllore della fonte che sta per infliggere danno, e non è importante se la fonte bersaglia un giocatore, oppure infligge danno a tutti gli avversari, o è un'abilità

di una creatura: qualunque danno a un giocatore che non sia danno da combattimento può essere rediretto ad un planeswalker.

Esempio. Lancio **Lightning Bolt** bersagliando il mio avversario, che controlla **Liliana Vess** con 5 segnalini fedeltà. Quando **Lightning Bolt** si risolve, posso ridirigere il danno che esso infligge a **Liliana Vess**, rimuovendo da essa 3 segnalini fedeltà.



È molto importante notare che un giocatore può ridirigere il danno che starebbe per essere inflitto a un avversario a un planeswalker controllato dallo stesso avversario; non è possibile per un giocatore ridirigere il danno che una fonte che controlla gli sta per infliggere ad uno dei suoi planeswalker.

Esempio. Controllo **Garruk Wildspeaker** con 4 segnalini fedeltà e lancio **Earthquake** con X uguale a 3. Non posso ridirigere il danno che **Earthquake** sta per infliggermi a **Garruk**, poiché sono sia il controllore della fonte che del planeswalker. Posso ridirigere il danno che **Earthquake** infliggerà al mio avversario a uno dei planeswalker che questi controlla. In breve, non possono nascondermi dal mio stesso **Earthquake** dietro al mio amico **Garruk**!



Guerra di segnalini

L'ultimo modo per interagire con la fedeltà di un planeswalker è utilizzare un effetto che manipola i segnalini. Per esempio, proliferare funzionerà sui segnalini fedeltà e l'abilità di **Vampire Hexmage** ridurrà a 0 la fedeltà di un planeswalker.

Se la fedeltà di un planeswalker è 0, viene messo nel cimitero del suo proprietario come azione basata sullo stato.

Esempio. Se controllo **Vampire Hexmage** e il mio avversario controlla **Nicol Bolas, Planeswalker**, posso attivare l'abilità di Vampire Hexmage per rimuovere tutti i segnalini fedeltà da Nicol Bolas, di fatto uccidendolo.



L'ultima cosa da sapere sui planeswalker è che questi hanno dei sottotipi e seguono la *regola delle leggende*. Se un giocatore controlla due o più planeswalker con lo stesso nome, quel giocatore sceglie uno di questi e i rimanenti sono messi nei cimiteri dei loro proprietari.

Esempio. Controllo **Jace, Architect of Thought** e attivo la sua seconda abilità, senza ridurre la fedeltà di Jace a 0. Dopo che l'abilità si è risolta lancio **Jace, Memory Adept**. Anche se entrambi i permanenti rappresentano lo stesso personaggio della storia, hanno nomi differenti e quindi la regola delle leggende non si applica.

D'altro canto, se lancio un altro Jace, Architect of Thought controllerò due planeswalker con lo stesso nome, e dovrò sceglierne uno da mettere nel mio cimitero. Se scelgo di mantenere quello nuovo potrò attivare una delle sue abilità di fedeltà in questo turno, dal momento che è un permanente diverso dal Jace, Architect of Thought che ho usato in precedenza.



Jace's Sentinel ottiene un bonus se controllo un "planeswalker Jace". Ciò vuol dire che devo controllare un planeswalker con il sottotipo Jace.

Emblemi

Alcuni planeswalker possiedono abilità che hanno un effetto duraturo sul gioco. Il modo in cui fanno ciò è creando un *emblema* nella *zona di comando*. Anche se possiamo pensare agli emblemi come "magie incantesimo lanciate dal mio planeswalker", gli emblemi non sono carte e soprattutto *non* sono permanenti. Non possono essere distrutti né si può interagire con essi, e non hanno alcuna caratteristica, eccetto che le abilità definite dall'effetto che li ha creati.

1. ↑ C'è uno "sparo" che può bersagliare i planeswalker: **Fate Conflagration**.

Regole d'oro

Come ogni gioco, Magic ha le sue regole. Alcune regole, però, sono più importanti delle altre. Queste regole esistono sin dagli albori ed è molto importante padroneggiarle.

Contents

- 1 Le carte hanno la precedenza sulle regole
- 2 “Non può/puoi” prevale su “Può/puoi”
- 3 L'impossibile viene ignorato
- 4 Prima il giocatore attivo, poi il giocatore non-attivo

Le carte hanno la precedenza sulle regole

Ogni volta che il testo di una carta contraddice le regole, la carta ha la precedenza. La carta sovrascrive solo la regola che si applicherebbe in quella situazione specifica. L'unica eccezione è che un giocatore può concedere la partita in ogni momento.

Esempio. ***Sphinx of Iwar Isle** ha un'abilità che ti consente di guardare la carta in cima al grimorio, anche se le regole di gioco stabiliscono che il grimorio è una zona nascosta dove tutte le carte devono essere tenute a faccia in giù e nessuno può vederle.*



Esempio. *Dopo aver subito un **Thoughtseize**, ti rendi conto che lasciandolo risolvere dovrai rivelare delle informazioni importanti che il tuo avversario potrebbe utilizzare nelle partite successive. Se stai già perdendo la partita in corso, puoi concedere immediatamente ed impedire la risoluzione della magia.*



“Non può/puoi” prevale su “Può/puoi”

Quando una regola o un effetto dicono che qualcosa può accadere e un altro effetto dice che non può, sarà l'effetto che dice "non può" ad essere applicato.

Esempio. Se **Exploration** è sul campo di battaglia sotto il tuo controllo e il tuo avversario lancia **Turf Wound** su di te, non potrai giocare terre.



Aggiungere e rimuovere abilità agli oggetti non ricade sotto questa regola. Per questa categoria di effetti, l'ultimo effetto che si risolve avrà la precedenza sugli altri.

Esempio. Se una creatura è bersagliata da **Jump**, che si risolve, e dopo viene bersagliata dall'abilità dell'**Adarkar Windform**, e anch'essa si risolve, la creatura non avrà volare. Al contrario, se l'abilità dell'**Adarkar Windform** si risolve e dopo si risolve **Jump**, la creatura avrà volare.



L'impossibile viene ignorato

Se un'istruzione richiede che un giocatore compia un'azione impossibile, l'istruzione viene ignorata. Alle volte la carta specifica le conseguenze se si ignora l'istruzione; se non lo fa, non succederà nulla di particolare.

Esempio. *Smallpox* ordina ad entrambi i giocatori di sacrificare una terra, una creatura e scartare una carta. Se un giocatore non controlla creature, quell'istruzione è impossibile per lui, pertanto la ignorerà: il giocatore semplicemente sacrificherà una terra e scarterà una carta. Poiché sulla carta non è prevista una conseguenza specifica per non aver sacrificato la creatura, non accadrà nulla se un giocatore non ne controlla.

Al contrario, se il **Lord of the Pit** mi ordina di sacrificare un'altra creatura ma io non ne controllo un'altra, quella parte dell'effetto viene ignorata ma è specificata una conseguenza: il possente Demone mi infliggerà 7 danni.



Prima il giocatore attivo, poi il giocatore non-attivo

Alle volte è richiesto a più giocatori di fare scelte o compiere azioni nello stesso momento. In questo caso il giocatore attivo (il giocatore che agisce nel proprio turno) fa per primo le sue scelte o compie per primo le azioni richieste; successivamente, l'altro giocatore farà lo stesso. [1] Poi, queste azioni accadranno simultaneamente. Spesso si fa riferimento a questa regola come la regola “giocatore attivo, giocatore non-attivo”, in breve ordine APNAP (dall'inglese “**active player, non-active player**”).

Se un effetto richiede che ciascun giocatore scelga una carta in una zona nascosta, come la sua mano o il suo grimorio, queste carte restano a faccia in giù mentre sono scelte. Tuttavia, ogni giocatore deve chiaramente indicare quale carta a faccia in giù sta scegliendo.

Esempio. La prima abilità di **Liliana of the Veil** costringe entrambi i giocatori a scartare una carta. Siccome scartare una carta implica scegliere una carta dalla mano (una zona nascosta), il giocatore attivo sceglierà per primo la carta e la metterà da parte a faccia in giù — così sarà chiaramente identificabile. Poi farà la stessa cosa il giocatore non-attivo. Quindi entrambi i giocatori metteranno simultaneamente le carte scelte nei rispettivi cimiteri (a faccia in su).



Al contrario, se la scelta riguarda oggetti in una zona pubblica, il giocatore non-attivo farà le sue scelte dopo aver visto cosa sceglie il giocatore attivo.

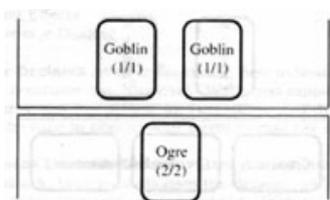
Esempio. *Barter in Blood* costringe entrambi i giocatori a sacrificare due creature. Se entrambi i giocatori controllano creature sarà prima il giocatore attivo a fare le sue scelte, poi il giocatore non-attivo (che conosce le scelte fatte dall'altro giocatore) sceglierà le sue creature. Quando tutti i giocatori avranno fatto le proprie scelte, tutte le creature verranno sacrificate simultaneamente.



1. ↑ Se ci sono più di due giocatori nella partita, il primo a scegliere è il giocatore attivo; poi, gli altri giocatori compieranno le proprie scelte in ordine di turno.

STRUTTURA DEL GIOCO

Questa sezione si basa sulle fondamenta spiegate nella [sezione precedente](#) e dettaglia la struttura essenziale di **Magic**: lanciare magie e attaccare con le creature. Dopo aver letto questa sezione, probabilmente sarai in grado di giocare rapidamente una partita a *Portal* - una versione ridotta che è stata pensata per introdurre nuovi giocatori a Dominaria usando poco più che stregonerie e creature “vanilla”, il che è ovviamente la ricetta per una partita noiosa.^[1]



A quei tempi la vita era più facile

Inizieremo con una descrizione delle [zone di gioco](#), le aree con nomi pittoreschi dove sistemiamo le nostre carte. Quindi discuteremo di come un turno sia articolato in [fasi e sottofasi](#), e cosa può o non può essere fatto in ognuna di esse; questo potrà includere un’analisi della [fase di combattimento](#), probabilmente la più importante nella strategia del **Magic** moderno.^[2]

Ci focalizzeremo poi su un altro pilastro del gioco: [lanciare](#), [counterare](#), [risolvere](#) e in definitiva pasticciare con magie e abilità.

Indice

1. [Zone](#)
2. [Fasi e sottofasi](#)
3. [In pila](#)

1. ↑ Che sorpresa che non sia più stata stampata. [A cosa stavano pensando?](#)
2. ↑ Potresti aver sentito giocatori lamentarsi del [power creep](#) introdotto da Wizards of The Coast per ottenere questo risultato. Non ascoltare! Vedrai che questo genere di lamentele proviene spesso da giocatori vecchio stile da un tempo in cui era considerato socialmente accettabile, se non addirittura “figo”, [impedire al tuo avversario di giocare](#), e sprecare un sacco di parole lamentando [la morte del blu](#). Ma sto divagando.

Zone

Le zone sono aree “virtuali” dove tutti gli oggetti di una partita di **Magic** trovano la loro collocazione. Gli oggetti possono cambiare zona seguendo le regole del gioco, seguendo le proprie regole specifiche o tramite magie, costi o abilità. Le zone sono (senza un ordine particolare): grimorio, mano, pila, campo di battaglia, cimitero, esilio e zona di comando (i vecchi giocatori ricorderanno anche la zona della posta, ma ormai è obsoleta). Ciascuna zona può essere accessibile ad un numero limitato di giocatori, a nessun giocatore (ad esempio il grimorio e la mano — per questo chiamate “zone nascoste”) o può essere accessibile a tutti i giocatori (e lo sono tutte le zone diverse dal grimorio e dalla mano). Le zone accessibili a tutti sono “zone pubbliche”.

Grimori, cimiteri e mani sono separati per ciascun giocatore, mentre le altre zone sono in comune. L'ordine degli oggetti nel grimorio, nel cimitero e sulla pila non può cambiare, a meno che qualcosa non chieda di farlo. Le carte fuori dal gioco non hanno una zona — non sono nella zona del sideboard: le carte nel sideboard sono considerate fuori dal gioco.

Contents

- [1 Grimorio](#)
 - [1.1 Pescare](#)
 - [1.2 Mescolare](#)
- [2 Mano](#)
 - [2.1 Scartare](#)
- [3 Campo di battaglia](#)
 - [3.1 Distruggere](#)
 - [3.2 Sacrificio](#)
 - [3.3 Morire](#)
- [4 Cimitero](#)
- [5 Pila](#)
 - [5.1 La pila e i pancake](#)
- [6 Esilio](#)
 - [6.1 Esilio a faccia in giù](#)
- [7 Comando](#)

Grimorio

All'inizio di ogni partita di **Magic**, il tuo mazzo è mescolato (solitamente da te, ma qualche volta dal tuo avversario), e quello diventa il tuo grimorio. Subito dopo si sceglie chi inizia e si decidono eventuali mulligan. Il grimorio è una zona nascosta a tutti i giocatori e l'ordine delle carte in essa contenute è immutabile, a meno che un effetto non dica altrimenti. Il numero di carte nel mazzo, invece, è un'informazione accessibile a tutti i giocatori.

Pescare

“Pescare” significa aggiungere la prima carta del tuo grimorio alla tua mano. Generalmente questo avviene all’inizio della tua **fase di acquisizione**, ma magie o abilità possono istruirti a farlo (**Divination** e **Howling Mine** sono entrambi esempi di questo tipo di abilità). Pescare è una “azione a parola chiave” e muovere una carta dalla cima del tuo grimorio alla tua mano *non è* pescare.

Esempio. Entrambe le abilità di **Jace, Architect of Thought** (la seconda) e di **Jace, Memory Adept** (la prima) portano a spostare carte dal grimorio alla mano. Tuttavia solo *Memory Adept* usa la parola chiave “pescare” e quindi solo questa attiverà l’abilità di **Horizon Chimera**.



Mescolare

Mescolare porta a cambiare casualmente l’ordine delle carte in una zona (solitamente il grimorio) così che nessuno dei giocatori possa conoscerlo. Magie o abilità possono chiedere di mescolare (per esempio un **Diabolic Tutor**). Questo avviene anche all’inizio della partita.

Mano

La mano è la zona in cui finiscono le carte quando vengono pescate (o *aggiunte alla mano*) a seguito di un effetto. Un giocatore può determinare il numero di carte in mano ad un altro giocatore ma può vedere solo le sue, a meno che una magia o un’abilità non dica altrimenti — come nel caso di **Duress**. Un giocatore può, inoltre, sempre cambiare l’ordine delle carte nella propria mano.

Scartare

Scartare è un’azione dettata da parola chiave. Scartare significa spostare una carta dalla mano di un giocatore al suo cimitero. Questo è quello che viene fatto in mancanza di istruzioni più specifiche; spesso le carte non si limitano a questo, però — **Hymn to Tourach** e **Duress** aggiungono entrambe un po’ di cattiveria al processo.

Campo di battaglia

Chiamiamo “Campo di Battaglia” lo spazio fisico tra i due giocatori. Le carte su di esso sono i “permanenti”: i permanenti esistono solo sul campo di battaglia, non in mano né in altre zone (nelle altre zone sono “carte permanente”). Ogni giocatore dispone, in genere, i permanenti che controlla nella parte del campo di battaglia più vicina a sé.

Nota: quando ci si riferiva al campo di battaglia si diceva semplicemente “in gioco”, fino a **Magic 2010**. Non ci si riferiva esplicitamente a una zona “in gioco” ma sui permanenti si trovava scritto “quando entra in gioco” e “quando esce dal gioco”:

questo causava un po' di confusione con le magie che venivano "giocate" anziché "lanciate". Per evitare ulteriori ambiguità relative alla parola "giocare" la zona è stata rinominata e il testo di molte carte aggiornato di conseguenza.

Distruggere

Distruggere è una azione basata su parola chiave. La distruzione avviene quando una magia o un'abilità usano esplicitamente la parola "distruggere" o quando un'azione generata dallo stato uccide una creatura con danno letale, e questo comporta che il permanente distrutto venga spostato nel cimitero. Gli altri casi in cui un permanente viene spostato nel cimitero non rientrano necessariamente nella definizione di "distruzione". La Rigenerazione può impedire che una creatura venga distrutta, ma questo non necessariamente la salverà dall'essere messa nel cimitero per qualche altro motivo.

Esempio. ***Doom Blade** e **Planar Cleansing** usano la parola chiave "distruggere", quindi **Mending Touch** può essere usato per salvare una creatura da una di queste magie. Tuttavia, se una creatura muore a causa di **Bile Blight** poiché la sua costituzione è minore o uguale a 0 o a causa della "regola delle leggende", Tocco Riparatore non potrà salvarla.*



Sacrificio

Il Sacrificio è un'azione basata su parola chiave. Per sacrificare un permanente, il controllore lo sposta dal campo di battaglia al cimitero. Solo il controllore di un permanente ha la possibilità di sacrificarlo. **Blood Bairn** e la parte "Away" di **Far // Away** sono esempi di carte che causano il sacrificio.

Esempio. *Il mio avversario copia il proprio **Sundering Titan** con **Kiki-jiki, Mirror Breaker** e mi attacca con la pedina, ma ne prendo il controllo con **Catene Vedalken**. Alla fine del turno, l'abilità innescata ritardata generata da **Kiki-jiki** che chiede al mio avversario di sacrificare la pedina non potrà andare a buon fine poiché quest'ultima non sarà più sotto il suo controllo. La pedina resterà sul campo di battaglia.*



Morire

Un permanente *muore* quando viene spostato dal campo di battaglia al cimitero. Questo verbo è usato solo per le creature ed è usato quando una creatura finisce nel cimitero a seguito di un qualche evento.

Esempio. *Kokusho, the Evening Star* ha un'abilità che si innesca quando muore. Questa abilità si innescherà per danni letali in combattimento, se il drago viene distrutto da un **Terminate**, bersagliato da un **Dismember**, sacrificato per via della seconda abilità di **Liliana of the Veil** o mandato nel cimitero dalla "regola leggendaria".



Cimitero

Il cimitero è dove vengono messe tutte le carte scartate, distrutte, neutralizzate, sacrificate (e anche molte magie dopo essersi risolte). Le carte possono finire nel cimitero per effetto di una magia, di un'abilità o di una regola. L'ordine del cimitero non può cambiare poiché alcune carte si basano su di esso; è possibile ignorare questa regola in formati che includono solo set da *Saga di Urza* in poi. Tutti i cimiteri sono vuoti all'inizio della partita.

Pila

La pila è la zona dove "vivono" **abilità innescate**, **abilità attivate** e **magie lanciate**. Rimangono in pila finché non vengono **neutralizzate**, finché non **si risolvono** o vengono spostate in altre zone da magie, abilità o regole del gioco. Ecco una lista di cose che *non* vanno in pila:

- Le **abilità statiche** non vanno in pila. Ad esempio l'abilità di **Archetype of Imagination**: non si innesca e non viene attivata, è semplicemente *vera*.
- Le **abilità di mana** non vanno in pila. Ad esempio, **Nykthos, Shrine to Nyx** ha due abilità di mana: se attiviamo la seconda abilità l'avversario non può uccidere una creatura "in risposta" per abbassare la devozione e così generare meno mana.
- Le **azioni speciali** non usano la pila. L'esempio migliore è l'azione di giocare una terra: quando l'avversario vede che stiamo giocando **Starlit Sanctum**, non può ucciderci un chierico in risposta.
- Le **azioni basate sul turno** non usano la pila. L'esempio migliore è l'azione di pescare una carta durante la fase di pescata.
- Le **azioni basate sullo stato** non usano la pila
- Concedere non usa la pila.

La pila e i pancake

Devi pensare alla pila come ad una pila di pancake:



La pila	Pancake
L'ultima in pila, si risolve per prima.	I pancake possono solo essere impilati e mangerai i pancakes iniziando da quello più in alto.
Il controllore di una magia è chi l'ha lanciata, il controllore di una abilità è il controllore della fonte.	I tuoi pancake sono quelli che ti hanno dato, che hai preparato con le tue mani o che hai comprato.
Tutte le caratteristiche di un oggetto in pila sono definite da come è stata lanciata la magia che l'ha creato o direttamente da un oggetto che, a sua volta, lo ha creato.	Il sapore dei pancake è scelto da chi li ha preparati.
Se la pila è vuota, il turno o la fase finisce	Quando i pancake sono finiti, la colazione ha termine.

Se due o più abilità innescate aspettano di essere messe in pila, il giocatore attivo (quello che “controlla il turno”) mette in pila le abilità nell’ordine che preferisce, poi il giocatore non attivo sceglierà come mettere in pila le proprie.

Esempio. Controllo **Murderous Redcap**, mentre il mio avversario controlla **Kitchen Finks**. Entrambe le creature non hanno segnalini. Lancio **Volcanic Fallout** ed entrambe le creature moriranno e torneranno in campo grazie a persistere. Posso uccidere i Crumiri con il danno dell'Omicida?

Dipende tutto da chi è il giocatore attivo! Se è il mio turno, l'abilità di Murderous Redcap andrà in pila per prima, seguita da quella di Kitchen Finks. I Crumiri torneranno indietro e il mio avversario guadagnerà 2 vite; poi, quando l'Omicida tornerà, sarà capace di ucciderli con la sua abilità. Se è il turno del mio avversario, invece, succederà il contrario. Prima andrà in pila l'abilità dei Crumiri e poi quella dell'Omicida. Prima, quindi, ritornerà sul campo di battaglia Murderous Redcap — e dovrà infliggere danno a qualche altro bersaglio. Solo successivamente, torneranno i Kitchen Finks.



Se ogni giocatore cede priorità in successione (e nessuno effettua azioni nel frattempo) l’oggetto in cima alla pila si risolve. Questo sarà approfondito quando parleremo della **priorità**.

Esempio. Lanci **Divination** e l'avversario, in risposta, **Dissolve**. Nessuno dei due vuole aggiungere altri oggetti alla pila, quindi l'oggetto più in alto si risolve: **Dissolve** neutralizza **Divination**. Passi priorità senza lanciare altro e così l'avversario: la fase corrente finisce.



Esilio

La zona d'esilio è una zona in comune dove possono andare alcuni oggetti. Ci sono due usi diversi per questa zona:

- Alcune magie che servono a sbarazzarsi da animaletti fastidiosi (come **Path to Exile** e **Swords to Plowshares**) la usano per uccidere una creatura e assicurarsi che *rimanga morta*, in barba a carte come **Disentomb**.
- Alcuni effetti (come ad esempio quelli di **Restoration Angel**, **Banishing Light** e **Astral Slide**) usano l'esilio come "parcheggio temporaneo" per alcuni oggetti che potranno successivamente tornare sul campo di battaglia.

L'ordine delle carte in questa zona non è determinato e i giocatori sono incoraggiati a tenere separate le carte che probabilmente torneranno dall'esilio da quelle che rimarranno lì fino alla fine della partita.

Note: i vecchi giocatori ricordano la frase "rimuovere la carta dal gioco". Questa frase è stata epurata da tutti i testi Oracle delle carte e sostituita con "esilio". La zona che era chiamata "rimosso dal gioco" è ora chiamata "zona d'esilio", da Mio in poi. Prima del cambiamento **Cunning Wish** e i suoi amici erano capaci di recuperare le carte rimosse dal gioco, ma tutto ciò è cambiato con l'introduzione della zona d'esilio: ora possono essere recuperate solo le carte del sideboard.

Esilio a faccia in giù

Di base, gli oggetti vengono esiliati a faccia in su, così che tutti i giocatori possano vedere le carte. Quando una carta, invece, è esiliata a faccia in giù solo il giocatore che l'ha esiliata può guardarla. Di solito, in questi casi l'effetto che l'ha esiliata specifica anche che giocatore può guardarla; quello stesso giocatore potrà continuare a farlo anche se perderà il controllo del permanente che l'ha esiliata.

Esempio. ***Bane Alley Broker** ha un'abilità che permette di pescare e poi esiliare una carta a faccia in giù. Ha poi un'altra abilità che consente di guardare la carta esiliata; anche se Bane Alley Broker lascia il campo di battaglia puoi continuare a guardare la carta esiliata, poiché c'è stato un momento nel passato in cui ti è stato permesso di guardarla.*



Comando

La zona di comando è una zona dove vengono posti oggetti speciali che hanno effetto sul gioco. È anche usata per ospitare carte speciali derivate da varianti di gioco. Gli oggetti che possono esistere nella zona di comando sono:

- **Emblemi**, come quello creato da **Elsbeth, Sun's Champion** con la sua ultima abilità. L'emblema creato nella zona di comando vi rimane fino alla fine della partita. Nota bene che *gli emblemi non sono permanenti* e quindi nessun giocatore può distruggerli o avere interazioni ulteriori con essi.
- **Comandanti**. Nella variante casual **Commander**, una singola creatura leggendaria può essere posta nella zona di comando all'inizio della partita. Questa creatura, detta appunto comandante, può avere abilità che si innescano o si attivano dalla zona di comando.
- **Piani**, usati nella variante casual **Planechase**.
- **Schemi**, usati nella variante casual **Archenemy**.

Fasi e sottofasi

In questa sezione analizzeremo come si divide un turno, come il gioco avanza attraverso di esso e le caratteristiche di ciascuna fase e sottofase.

Ogni turno è composto da cinque **fasi**:

Fase iniziale

Fase principale pre-combattimento

Fase di combattimento

Fase principale post-combattimento

Fase finale

Ad eccezione delle due fasi principali, ogni altra fase è composta da più sottofasi:

	Sottofase di unTAP
Fase iniziale	Sottofase di mantenimento
	Sottofase di acquisizione

Fase principale pre-combattimento

	Sottofase di inizio del combattimento
	Sottofase di dichiarazione degli attaccanti
Fase di combattimento	Sottofase di dichiarazione dei bloccanti
	Sottofase di danno da combattimento
	Sottofase di fine del combattimento

Fase principale post-combattimento

	Sottofase di fine turno
Fase finale	Sottofase di cancellazione

Oltre al nome non ci sono altre differenze tra fasi e sottofasi. Entrambe funzionano allo stesso modo ^[1]

Ad eccezione dello Stap e della cancellazione tutti i giocatori ricevono priorità durante ogni sottofase. Una fase (o sottofase) termina quando tutti i giocatori cedono priorità mentre la pila è vuota. La presenza di una pila vuota non causa la fine della fase. Questo punto verrà discusso nel dettaglio nel capitolo riguardante il [Timing e la priorità](#).

Quando una fase o una sottofase terminano, tutto il mana rimasto nella riserva di ciascun giocatore viene eliminato.

Esempio. Attacco con **Radha, Heir to Keld**. La sua abilità innescata aggiunge  alla mia riserva di mana. Posso spendere questo mana soltanto durante la sottofase di dichiarazione degli attaccanti, per lanciare ad esempio un **Searing Blood** per distruggere un eventuale bloccante. Nel caso il mio avversario bloccasse Radha con **Death Charmer** io non sarei in grado di utilizzare il mana prodotto dalla mia elfa per pagare  e prevenire la perdita di punti vita poiché durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti la mia riserva di mana è già stata svuotata.



Azioni generate dal turno

Procedendo attraverso il turno, alcune sottofasi richiedono ai giocatori di svolgere determinate azioni. Queste sono chiamate **Azioni generate dal turno**. Questo particolare tipo di azioni non usa la pila e, di conseguenza, non vi si può rispondere. I giocatori non ricevono priorità fino a quando le azioni generate dal turno non vengono eseguite.

In tabella sono mostrate le azioni generate dal turno ed il momento in cui accadono:

Fase iniziale

Sottofase di untap

Il giocatore attivo sTAPpa i suoi permanenti.

Sottofase di mantenimento

Sottofase di acquisizione

Il giocatore attivo pesca una carta.

Fase principale pre-combattimento

Fase di combattimento

Sottofase di inizio del combattimento

Sottofase di dichiarazione degli attaccanti

Il giocatore attivo sceglie quali creature attaccheranno.

Sottofase di dichiarazione dei bloccanti

Il giocatore non attivo sceglie quali creature bloccheranno, poi il giocatore attivo dichiara l'ordine di assegnazione del danno.

Sottofase di danno da combattimento

Entrambi i giocatori assegnano il danno da combattimento, poi quest'ultimo viene

infitto.

Sottofase di fine del
combattimento

Fase principale post-combattimento

Sottofase di fine turno

Fase finale

Sottofase di cancellazione

Il giocatore attivo scarta fino ad avere sette
carte. Il danno viene rimosso da tutte le
creature.

Esempio. *Controllo una **Mutavault** e intendo attaccare con essa. L'ultima occasione che ho per animarla è la sottofase di inizio combattimento. Se dovessi decidere di passare alla sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti senza aver attivato Mutavault, la struttura del turno mi richiederebbe di dichiarare gli attaccanti come prima cosa, ovvero mentre Mutavault è una terra. Attenzione, siccome le azioni generate dal turno non passano per la pila la mia terra non potrà essere animata in risposta alla dichiarazione degli attaccanti.*



1. ↑ Prima di **Magic 2010**, il mana inutilizzato si svuotava dalle riserve di mana solo alla fine delle fasi, non alla fine delle sottofasi. Ora non è più così.

Fase iniziale

La fase iniziale è suddivisa in tre sottofasi:

- Sottofase di STAP
- Sottofase di mantenimento
- Sottofase di acquisizione

Ciascuna di queste sottofasi ha delle particolarità, esaminiamole nel dettaglio.

Sottofase di STAP

Durante questa sottofase STAPpi tutti i tuoi permanenti che sono TAPpati. Questa azione non usa la pila e non puoi scegliere di lasciare TAPpato un permanente, a meno che qualche effetto dica che ti è permesso — ad esempio, l'effetto di **Vedalken Shackles**. In questo caso, prima determini quali permanenti STAPpano e quali rimangono TAPpati, dopodiché STAPpi gli opportuni permanenti contemporaneamente.

Nessun giocatore riceve priorità durante questa sottofase, il che significa che una volta che tutti i permanenti sono stati STAPpati il gioco procederà direttamente alla sottofase di mantenimento. Se qualche abilità si innesca durante la sottofase di STAP, aspetterà fino alla sottofase di mantenimento per andare in pila.

Esempio. *Undiscovered Paradise* ritorna nella tua mano durante la sottofase di STAP, dato che non si tratta di un'abilità innescata. Essa crea per il gioco una nuova regola, la quale afferma che devi riprendere questa carta in mano durante la sottofase di STAP. Ah, le strane vecchie carte di Magic.

La scelta di STAPpare **Vedalken Shackles** viene presa durante la sottofase di STAP; puoi anche stare a pensarci su ma il gioco non se ne accorgerà, la lascerà semplicemente TAPpata o STAPpata a seconda della tua volontà.



Sottofase di mantenimento

Questa sottofase è tradizionalmente usata per i permanenti che richiedono il pagamento di un costo, turno dopo turno. Non sono rimaste molte carte che lo fanno ancora, ma si tratta in ogni caso di un momento del turno strategicamente rilevante: è il primo momento in cui i giocatori possono agire.

Nessuna azione basata sul turno avviene in questa sottofase, per cui tutte le abilità che “partono” durante la sottofase di mantenimento sono delle classiche abilità innescate che vanno in pila ed alle quali si può rispondere.

Esempio. Durante il tuo turno fermo la tua combo usando **Pact of Negation**, però controllo solo quattro terre! Tuttavia, all'inizio del mio mantenimento, l'abilità innescata ritardata generata da Pact of Negation andrà in pila ed io avrò una possibilità di rispondere ad essa e trovare un modo per restare in vita: magari grazie a **Dark Ritual**, **Angel's Grace** o **Stifle**.



Sottofase di acquisizione

La sottofase preferita di ogni giocatore, direi! L'azione basata sul turno che viene svolta in questa sottofase è, come potete facilmente indovinare, pescare una carta. Poi, e solo poi, le abilità innescate di carte strambe come **Howling Mine** vengono messe in pila. Quindi i giocatori ricevono priorità come di norma.

Esempio. Annotatevi l'importanza di riconoscere la differenza tra le azioni basate sul turno e le abilità innescate! Dopo la sottofase di mantenimento, la prima cosa che accadrà all'ingresso della sottofase di acquisizione sarà l'azione basata sul turno che farà pescare una carta al giocatore attivo. Solamente dopo di questo procederemo a mettere qualsiasi abilità innescata in pila!



Fase principale

Benvenuti alla fase del turno in cui avviene il grosso delle giocate!

Questa fase comincia con un'azione basata sul turno: il giocatore attivo mette un segnalino sapere su ciascuna **Saga** che controllano, cosa che verosimilmente farà innescare le loro abilità, poi i giocatori ricevono normalmente priorità. La maggior parte delle carte possono essere giocate solo adesso: questa è la fase in cui si lanciano creature, stregonerie, incantesimi, artefatti e si giocano le terre.

In un turno ci sono, in effetti, due fasi principali: prima e dopo la fase di combattimento. Per questo motivo le chiamiamo “Fase principale pre-combattimento” e “Fase principale post-combattimento”, solo per distinguerle. Ovviamente, anche se ci sono due fasi principali, si può giocare una sola terra per turno.

Esempio. *Se facciamo una counter war per una magia che ho giocato nella mia fase principale pre-combattimento, e la vinco usando **Mana Drain**, riceverò ☞ mana nella fase principale post-combattimento. Se risolvo Mana Drain nella mia fase principale post-combattimento, riceverò il mana nella fase principale pre-combattimento del mio prossimo turno.*



Fase di combattimento

In questa fase, le creature che hai sul campo di battaglia ringhierananno ai tuoi avversari e proveranno a danneggiare i tuoi nemici. Analogamente ad altre fasi, la fase di combattimento è suddivisa in cinque sottofasi, e non appena la fase di combattimento inizia, inizia anche la sua prima sottofase.

La fase di combattimento si svolge immancabilmente ogni turno, anche se non ci sono creature sul campo di battaglia. Questo può essere rilevante quando qualcosa si innesca *all'inizio del combattimento* o cose del genere, ed entrare in una “finta” fase di combattimento è un trick popolare per far svuotare forzatamente le riserve di mana.

Contents

- [1 Sottofase di inizio combattimento](#)
- [2 Sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti](#)
 - [2.1 Trick](#)
- [3 Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti](#)
 - [3.1 Le innescate nel combattimento](#)
- [4 Sottofase di danno da combattimento](#)
 - [4.1 Regole speciali](#)
 - [4.2 Effetti del danno](#)
- [5 Sottofase di fine combattimento](#)
- [6 Restrizioni e requisiti](#)

Sottofase di inizio combattimento

Questa sottofase sembra banale ma è effettivamente molto ricca. Qualsiasi abilità che si inneschi *all'inizio del combattimento* va in pila in questo momento, poi i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità attivate.

Questo è l'ultimo momento durante il quale i giocatori possono giocare qualcosa prima della dichiarazione degli attaccanti, il che significa che se pianifichi di attaccare con quella **Mutavault** oppure con quel **Glint Hawk Idol** devi animarlo *ora*. Tuttavia, non c'è quasi mai una forte necessità di attendere così tardivamente per fare ciò – discuteremo dei sotterfugi nella sezione [trick](#).

Questa sottofase è anche il momento maggiormente strategico per utilizzare effetti che TAPano oppure rimbalzano creature così da impedir loro di attaccare, poiché il giocatore attivo non può né lanciare magie non istantaneo né spostare equipaggiamenti prima che il combattimento finisca.

Esempio. Controlli *Lord of Atlantis* equipaggiato con *Umezawa's Jitte* e *Mutavault*. Inizi la tua sottofase di inizio combattimento e attivi *Mutavault*, cosa che il tuo avversario ti lascia fare. Tuttavia, dopo che l'abilità di *Mutavault* si è risolta, il tuo avversario lancia *Twiddle* sul tuo *Lord of Atlantis* per TAPparlo e impedirgli di attaccare.

Poiché sei già nella tua fase di combattimento, non puoi attivare *Umezawa's Jitte* per equipaggiarlo a *Mutavault* – non fino a quando il combattimento non sarà finito, il che sarebbe abbastanza inutile!



Sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti

Non appena questa sottofase inizia, il giocatore attivo dichiara gli attaccanti. Non c'è più tempo per animare o TAPpare qualcosa: questo è l'esatto motivo per cui esiste la sottofase di inizio combattimento!

Dichiarare gli attaccanti è un'azione di gioco che non utilizza la pila, pertanto ad essa non si può rispondere. Se il giocatore in difesa controlla uno o più planeswalker, oppure stai giocando una partita multigiocatore che consente di attaccare più giocatori in una sola volta, il giocatore attivo deve dichiarare, per ogni creatura attaccante, quale giocatore o planeswalker quella creatura sta attaccando. Se ometti di fare ciò in un duello, si suppone che tu stia scagliando tutte le tue creature contro il tuo avversario.

Alcuni effetti che coinvolgono una creatura attaccante potrebbero riferirsi al "giocatore in difesa": questo è il giocatore che la creatura sta attaccando (se sta attaccando un giocatore) o il controllore del planeswalker che la creatura sta attaccando (se sta attaccando un planeswalker).

Ricorda che le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente. L'intero processo, anche se richiede del tempo per essere completato, è considerato una singola azione. Durante tutto questo tempo il tuo avversario non può intervenire in alcun modo, e fino a quando il giocatore non avrà ultimato la dichiarazione in modo che sia legale e completa può cambiare idea riguardo la stessa.

Nota: In una vera partita, I giocatori non dichiareranno "Questo è il mio insieme definitivo di attaccanti." ogni turno, poiché di solito non è necessario. Tuttavia, a questo punto potrebbe sorgere un disaccordo, e talvolta il giocatore attivo potrebbe cambiare idea, ma il giocatore in difesa potrebbe non volerglielo concedere. In questi casi, poiché non è definito un limite chiaro, sta all'arbitro decidere se la dichiarazione sia finita oppure no. Alcuni giocatori attenti, quando realizzano che hanno bisogno di tempo per dichiarare gli attaccanti, diranno cose come: "Sto facendo qualche tentativo, ti dirò quando ho fatto." o cose del genere. Questa buona pratica chiarirà ogni dubbio.

Di solito, dichiarare gli attaccanti è una cosa rapida. Quando le cose diventano complicate, abbiamo una procedura passo passo per gestirla. Se, in un qualsiasi momento durante questo processo, il giocatore attivo non è in grado di completare uno dei passi sotto indicati, l'intera dichiarazione viene considerata illegale e riavvolta. Il gioco tornerà indietro all'inizio di questa sottofase, tutte le azioni svolte fino a quel punto verranno cancellate, e il giocatore attivo dovrà proporre un nuovo insieme di attaccanti.

1. Il giocatore attivo sceglie quali creature, fra quelle sotto il suo controllo — ammesso che ne controlli, attaccheranno. Le creature scelte devono essere STAPPATE, e ciascuna di esse dovrà avere rapidità oppure essere stata controllata dal giocatore attivo in modo continuo dall'inizio del turno^[1]. Per ciascuna delle creature scelte, il giocatore attivo sceglie un avversario oppure un planeswalker sotto il controllo di un avversario da far attaccare da quella creatura. Poi determina se questo insieme di attaccanti è legale.
2. Il giocatore attivo TAPPA ciascuna creatura con la quale ha scelto di attaccare, eccetto quelle che hanno **cautela**. TAPPARE una creatura quando viene dichiarata attaccante non è un costo; attaccare fa semplicemente diventare le creature TAPPATE.
3. Se una o più delle creature scelte richiedono un costo per attaccare, il giocatore attivo determina il costo totale per attaccare. I costi potrebbero includere un pagamento in mana, TAPPARE permanenti, sacrificare permanenti, scartare carte, e così via. Una volta che il costo totale viene determinato, diventa “bloccato”: anche se cambiasse dopo questo momento, ignora questi cambiamenti.
4. Se uno qualsiasi dei costi richiede del mana, il giocatore attivo ha ora una possibilità di attivare abilità di mana.
5. Una volta che il giocatore ha mana sufficiente nella sua riserva, può pagare i costi in qualsiasi ordine. Non sono consentiti pagamenti parziali.
6. Finalmente, ogni creatura scelta diventa una **creatura attaccante** se tutti i costi sono stati pagati, se le **restrizioni e i requisiti** sono stati rispettati e se è ancora controllata dal giocatore attivo. Ciascuna di queste rimane una creatura attaccante fino a quando viene rimossa dal combattimento o la fase di combattimento termina, qualunque delle due condizioni si verifichi prima.

Dopo la dichiarazione degli attaccanti, le abilità che si sono innescate vengono messe in pila e il giocatore attivo riceve priorità.

Esempio. Carte come **Propaganda** o **Ghostly Prison** aggiungono un costo aggiuntivo che si applica a tutte le creature: in questo caso, aggiungono 2 per ogni creatura attaccante. **Leviathan**, d'altro canto, ha un costo intrinseco che applica solo a sé stesso.

I costi sono cumulativi: se un Leviathan viene dichiarato attaccante e il giocatore in difesa controlla sia una Propaganda che una Ghostly Prison, il costo totale per attaccare sarà un grandioso “4”, Sacrifica due Isole”. Poiché il costo totale include un pagamento in mana, il giocatore attivo può attivare abilità di mana durante il passo 4. Durante il passo 5, spenderà questo mana e sacrificherà due Isole — possibilmente le stesse dalle quali ha attinto mana durante il passo 4.



Trick

La fase di combattimento è ovviamente critica per il risultato di ogni partita. I giocatori proveranno a raggruppare i loro avversari affinché eseguano giocate subottimali, facendo leva sulle numerose volte durante le quali la priorità va avanti e indietro. Sebbene non ci piaccia incoraggiare il rules lawyering e le comunicazioni ambigue, non dobbiamo ricompensare i giocatori per la loro disattenzione.

È molto importante che i giocatori siano corretti ed utilizzino un linguaggio chiaro e tecnicamente appropriato. In caso di disaccordo, è dovere di un arbitro “tradurre” le parole dette dai due giocatori in linguaggio tecnico. Per evitare di forzare i giocatori a dichiarare chiaramente ogni passaggio di priorità (cosa che farebbe venire un gran sonno), sono state definite alcune **shortcut** ampiamente utilizzate. Sebbene una completa discussione di questo argomento sia al di là dei nostri scopi, soffermiamoci su un paio di aspetti interessanti della comunicazione durante il combattimento:

- Se il giocatore attivo cede priorità o fa alcune dichiarazioni o domande che implicano che stia passando priorità mentre la pila è vuota, il suo avversario può cedere priorità a sua volta per far terminare la sottofase corrente: a questo punto il giocatore attivo non avrà possibilità di giocare durante la sottofase corrente.
- D'altro canto, se il giocatore in difesa chiede “Fai qualcosa?”, sta chiedendo all'avversario di cedere priorità. Se il giocatore attivo cede priorità e il giocatore in difesa dice che, alla fine, non vuole giocare nulla, il giocatore attivo può richiedere che il gioco torni indietro al momento in cui ha ceduto priorità. In sintesi, non puoi chiedere priorità e non fare nulla. Se eccedi nel mettere fretta al tuo avversario, rischi anche di commettere l'infrazione “Condotta Antisportiva”.

Esempio. Il giocatore attivo controlla una **Mutavault** e un **Chameleon Colossus**, ma sospetta che il suo avversario potrebbe avere un **Cryptic Command** e sta solamente aspettando che animi la sua Mutavault per TAPpare la sua squadra. Pertanto chiede al suo avversario se vuole giocare qualcosa, provando ad ottenere delle informazioni addizionali. Chiedere all'avversario domande come questa equivale a cedere priorità. Se la risposta dell'avversario è “No, non ho nulla da giocare”, la sottofase di inizio combattimento termina e il giocatore attivo adesso deve dichiarare gli attaccanti: è troppo tardi per animare la sua Mutavault così che possa attaccarci.

Tuttavia, se il giocatore non attivo effettivamente lancia il suo **Cryptic Command**, il gioco rimane nella sottofase di inizio combattimento e c'è tempo in abbondanza per attivare Mutavault.



Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti

Non appena questa sottofase inizia, il giocatore in difesa dichiara i bloccanti. Non c'è tempo per animare o STAPpare altre cose: tutte queste cose devono essere svolte durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

In breve, questa dichiarazione è quasi del tutto identica alla dichiarazione degli attaccanti, con le seguenti differenze:

- le creature devono essere STAPpate per essere in grado di bloccare, ma bloccare non le fa *mai* diventare TAPpate;
- per ogni creatura dichiarata bloccante, il giocatore in difesa deve scegliere una creatura attaccante da bloccare;
- le abilità evasive delle creature bloccanti (come volare o ombra) sono considerate come **restrizioni** quando si verifica se l'insieme dei bloccanti è legale.

Talvolta, il giocatore in difesa assegnerà più di un singolo bloccante allo stesso attaccante. Questa tecnica, colloquialmente nota come *bloccare in massa*, è perfettamente legale ma introduce un nuovo passo nel processo: il giocatore attaccante deve decidere in che ordine la creatura attaccante infliggerà danno ai suoi molteplici avversari.



Perché attaccare insieme?

Come parte della dichiarazione dei bloccanti, per ogni creatura attaccante che viene bloccata da più di una creatura, il giocatore attivo dichiara l'*ordine* dei bloccanti. Il modo più semplice di pensare a ciò è nei termini di film di azione di Hong Kong:^[2] il tuo Bruce Lee attaccante si confronterà con molti avversari, che lo ingaggeranno *uno alla volta*. Dopo che Lee si sarà disfatto del primo, interverrà il secondo, e così via.

In termini di gioco, questo ordine influenzerà il modo in cui il danno verrà inflitto durante la [prossima sottofase](#). In quel momento, dobbiamo semplicemente ricordare di ordinare le creature dove applicabile (*nessuno* si ricorda mai di ciò, ovviamente). Inoltre, nelle rare occasioni in cui una creatura può bloccare più attaccanti, questi attaccanti saranno ordinati allo stesso modo (dal giocatore in difesa).

Proprio come abbiamo fatto per la dichiarazione degli attaccanti, presentiamo qui una procedura completa passo per passo che dovrebbe essere seguita quando la situazione sul tavolo diventa complicata.

1. Il giocatore in difesa sceglie quali tra le creature che controlla, se ne controlla, bloccheranno. Le creature scelte devono essere STAPpate. Per ogni creatura scelta, il giocatore in difesa deve scegliere una creatura da bloccare che sta attaccando lui oppure un planeswalker che controlla. Poi determina se l'insieme dei blocchi è legale o meno.
2. Se una o più creature richiedono un costo per bloccare, il giocatore in difesa determina il costo totale per bloccare. I costi potrebbero includere un pagamento in mana, TAPpare permanenti, sacrificare permanenti, scartare carte, e così via. Una volta che il costo totale è stato determinato, diventa "bloccato": anche se cambiasse dopo questo momento, ignora questo cambiamento.
3. Se uno qualsiasi dei costi richiede mana, il giocatore in difesa ha ora la possibilità di attivare abilità di mana.

4. Una volta che il giocatore ha mana sufficiente nella sua riserva di mana, paga tutti i costi in qualsiasi ordine. Non sono permessi pagamenti parziali.
5. Finalmente, ogni creatura scelta diventa una **creatura bloccante**, ma solamente se è ancora controllata dal giocatore in difesa. Ognuna di queste sta **bloccando** la creatura attaccante che era stata scelta. Rimane una creatura bloccante fino a quando viene rimossa dal combattimento oppure la fase di combattimento termina, qualunque delle due condizioni si verifichi prima. Se requisiti e restrizioni, seguendo le stesse regole valide per la precedente sottofase, non sono rispettati, la dichiarazione è illegale e dobbiamo ricominciare dall'inizio. Allo stesso tempo, ogni creatura attaccante con una o più creature dichiarate come bloccanti diventa una **creatura bloccata**, e ogni creatura senza bloccanti diventa una **creatura non bloccata**. Questo rimane invariato fino a quando la creatura viene rimossa dal combattimento oppure la fase di combattimento termina, a seconda di quale fra le due condizioni si verifichi prima. (Alcuni effetti possono modificare se una creatura è bloccata oppure non bloccata.)

Immediatamente dopo la dichiarazione dei bloccanti, le creature che stanno bloccando in massa devono essere ordinate. Poi le abilità che si sono innescate vengono messe in pila e il giocatore attivo riceve priorità.

Esempio. Alcune abilità come **ninjutsu** richiedono che facciamo qualcosa con una creatura non bloccata (nel caso di ninjutsu, rimbalzarla). Nessuna creatura può mai avere lo stato di “non bloccata” prima della dichiarazione dei bloccanti, dunque non possiamo attivare questa abilità prima che il giocatore in difesa abbia avuto una possibilità di bloccare.



Le innescate nel combattimento

Nei passi di cui abbiamo parlato prima, abbiamo specificato in che momento le creature ottengono lo status^[3] di “attaccante”, “bloccante”, “bloccata” o “non bloccata”. Questo permette l’esistenza di alcune carte pensate interamente per interagire con le creature attaccanti o bloccanti. Per saper maneggiare carte come **Condemn** e simili, dobbiamo quindi sapere quando questi status vengono ottenuti o persi.

Abbiamo anche detto che delle abilità possono innescarsi quando le creature attaccano. Queste abilità sono scritte come “quando [una o più creature] attacca(no)” o *blocca(no)* e si possono innescare solo nell’ultimo dei passaggi della procedura sopraelencata. Sono molto simili alle abilità che si innescano quando un permanente diventa TAPPato: controllano che in un permanente con determinate caratteristiche ci sia una *transizione* da “non attaccante” ad “attaccante”.

Non si innescheranno se una creatura prima attacca e poi le sue caratteristiche vengono modificate per farle combaciare con le condizioni d’innescamento, in quanto nel momento in cui c’è stata la transizione queste non corrispondevano; non si innescheranno neanche se una creatura viene messa nel campo di battaglia attaccante, in quanto non avviene mai una transizione.

Esempio. *Righteous Cause* si innescherà una volta per ogni creatura che ottiene lo status di “attaccante”; non importa se queste finiranno oppure no il combattimento. Non si innescherà per creature che vengono messe nel campo di battaglia da *Militia's Pride*, in quanto queste non sono mai “diventate” attaccanti, ma sono state create come tali.



La differenza è ancora più sottile quando andiamo a parlare di abilità che si innescano quando una creatura viene bloccata. Le seguenti due abilità sono molto diverse tra di loro:

- “Quando questa creatura viene bloccata, <fai qualcosa>.”
- “Quando questa creatura viene bloccata da una creatura, <fai qualcosa>.”

La prima abilità si innesca solamente quando la creatura viene bloccata per la prima volta in un combattimento. Si innescherà se viene bloccata da una creatura dichiarata come bloccante, da una creatura che è stata messa nel campo di battaglia bloccante, o anche da un effetto, ma solo se la creatura attaccante non era ancora stata bloccata in quel combattimento. Non si innescherà invece se una creatura prima viene bloccata e solo dopo le caratteristiche della creatura bloccante vengono cambiate per farle combaciare con le condizioni d’innescò dell’abilità. In ognuno di questi casi si innescherà comunque soltanto una volta, indipendentemente da quante creature vengono dichiarate bloccanti per ciascun attaccante.

La seconda abilità, invece, si innesca ogni volta che una creatura diventa bloccante per un attaccante specifico. Il caso più comune è quando più creature bloccano in gruppo un attaccante solo: un’abilità del genere si innescherà una volta per ciascuna di esse.

Esempio. Quando *Ichorclaw Myr* diventa bloccato, otterrà sempre solo +2+2, anche se viene bloccato da più di una creatura. *Cave Tiger*, invece, otterrà un +1+1 addizionale per ogni creatura che la blocca.

Se *Ichorclaw Myr* è già bloccato da una creatura e poi un giocatore lancia e risolve *Flash Foliage* bersagliandolo, l’abilità del Myr non si innescherà: lo stato del Myr non sta cambiando a “creatura bloccata”. D’altro canto, se la stessa cosa dovesse succedere a una *Cave Tiger*, la sua abilità si innescherebbe di nuovo.



Se una creatura viene messa sul campo di battaglia attaccante, il suo controllore sceglie quale giocatore in difesa o quale planeswalker un giocatore in difesa controllerà, a meno che l’effetto che ha messo la creatura sul campo di battaglia non specifichi già cosa debba attaccare. Queste creature sono “attaccanti” o “bloccanti”, però non sono mai state dichiarate tali, quindi non faranno innescare abilità.

Esempio. Quando **Brimaz, King of Oreskos** attacca e crea il suo piccolo amico, dice che questo sta attaccando, ma non chi, quindi quando entra nel campo di battaglia scegli un giocatore o un planeswalker da attaccare. D'altro canto, quando Brimaz blocca, mette sul campo di battaglia una pedina Gatto Soldato bloccante, che però sta bloccando la stessa creatura che sta bloccando anche lui. Non puoi scegliere di bloccarne un'altra.



Sottofase di danno da combattimento



Abbiamo un capitolo intero dedicato a queste frivolezze.

Ora che tutte le creature vogliose di menare le mani hanno scelto il loro avversario, è tempo di far volare le pizze in faccia! Questa sottofase inizia con le creature che infliggono e ricevono danno dai loro nemici. Quando le azioni generate dallo stato hanno finito di mietere vittime, le abilità innescate vengono messe in pila e infine il giocatore attivo ottiene priorità.

Nota che i giocatori non possono fare nulla tra quando il danno viene assegnato, viene inflitto e le creature con danno letale vengono distrutte^[4]. Se volevi gonfiare la tua creatura con **Giant Growth**, rigenerarla, oppure lanciare **Humble** sul **Reveillark** del tuo avversario, sono fatti tuoi! Questo è il genere di cose che dovresti fare PRIMA, durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.

Ogni creatura assegna danno pari alla propria forza. In particolare, ciascuna creatura non bloccata assegnerà il proprio danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando; ogni creatura bloccata assegnerà il suo danno a ciascuna creatura che la sta bloccando; ogni creatura bloccante assegnerà il proprio danno alle creature che sta

bloccando. Subito dopo che il danno è stato assegnato, viene inflitto e tutti gli **effetti** vengono applicati immediatamente.

Le creature non si possono “tirare indietro” nel combattimento: devono sempre assegnare e infliggere danno, se possibile. Tuttavia, le creature che hanno forza 0 o meno e le creature che non hanno più una creatura a cui infliggere danno, non assegneranno o riceveranno danno. Questo succede, per esempio, quando una creatura che sta bloccando viene fatta tornare in mano, oppure quando un Planeswalker che stava per venire tritato dalle creature attaccanti viene sacrificato dal suo spietato proprietario.

Alcune creature hanno abilità che si innescano quando infliggono danno. Queste abilità non si innescano in nessuno dei casi qua sopra.

A volte, una creatura attaccante viene bloccata da altre più piccole (o, più raramente, un difensore può bloccare più attaccanti). Questi sono i casi in cui *l'ordine dell'assegnazione del danno* che scegli quando vengono dichiarate le creature bloccanti diventa rilevante. Parliamo di quando molte creature ne bloccano una sola, perché il caso contrario è simile ma molto più raro.

I bloccanti assegneranno il loro danno alla creatura attaccante. Questa dovrà prima combattere la prima creatura, assegnandole almeno **danno letale** prima di poter passare al secondo bloccante, e così via. Nota che si può sempre assegnare più danno di quello che è richiesto a una creatura per ucciderla — ad esempio, potrebbe essere utile se ha uno **scudo di prevenzione**. Dopo che il danno è stato assegnato, viene inflitto simultaneamente.

Il danno letale è il danno che deve venire inflitto a una creatura per distruggerla: è uguale alla costituzione della creatura meno il danno già segnato su di essa. Ovviamente, a questo punto della partita non possiamo essere sicuri che il danno sarà davvero “letale” per il bloccante: quest'ultimo potrebbe essere indistruttibile o avere qualche altra protezione. La cosa è comunque irrilevante ai fini della nostra definizione.

Esempio. Il giocatore attivo controlla un **Enormous Baloth**, il giocatore non attivo controlla un **Grizzly Bear**, un **Giant Spider** e un **Blastoderm**. Nella prima Fase Principale, il giocatore attivo lancia **Pyroclasm** (che uccide il Grizzly Bear e fa danno alle altre creature), quindi attacca. Il giocatore in difesa blocca con entrambe le creature, quindi il giocatore attivo sceglie che infliggerà prima danno al Giant Spider, poi al Blastoderm.

Dopo aver visto come le creature bloccanti vengono ordinate, il giocatore in difesa lancia **Giant Growth** bersagliando Giant Spider. Quindi la sottofase di danno da combattimento inizia: Blastoderm assegna 5 danni a Enormous Baloth, Giant Spider gli assegna altri 5 danni, il Baloth deve assegnare il danno letale al primo bloccante, Giant Spider. Il Ragno adesso è un 5/7 con due danni segnati, il che significa che il Baloth deve assegnargli almeno $7-2=5$ danni, e i restanti a una creatura delle due che vuole. Sceglie di assegnare 2 danni al Blastoderm.

Al Baloth vengono inflitti la bellezza di 10 danni, il Ragno riceve 5 danni e il Blastoderm 2. Le azioni di stato vedono che il Baloth e il Ragno hanno danno assegnato pari o superiore alla loro costituzione, quindi vengono distrutti. Il Blastoderm ha subito 4 danni, quindi sopravvive.



Regole speciali

Alcune abilità modificano il modo in cui il danno viene assegnato. Vediamo i casi più comuni.

- Le creature con **travolgere** non verranno fermate dai bloccanti più piccoli. Dopo che a tutti i bloccanti è stato assegnato almeno danno letale, tutto il danno in eccesso può essere assegnato al giocatore o al Planeswalker che quella creatura sta attaccando. Questo implica che, nel caso in cui tutti i bloccanti lasciassero il combattimento, tutto il danno passerebbe. Nota che una creatura con travolgere che sta attaccando un Planeswalker non può assegnare parte del danno al giocatore che lo controlla, nemmeno se il danno è sufficiente a rimuovere tutti i segnalini fedeltà.
- Le creature con **Attacco Improvviso** o **Doppio Attacco** hanno la possibilità di uccidere i loro nemici prima che questi possano rispondere. All'inizio della sottofase di danno da combattimento, se almeno una creatura attaccante o bloccante ha doppio attacco o attacco improvviso, le creature senza attacco improvviso o doppio attacco non infliggono danno da combattimento. Anziché procedere alla fine del combattimento, la fase ottiene una seconda sottofase di danno da combattimento per far combattere le altre creature. Nella seconda sottofase di danno da combattimento, tutte le creature che non hanno assegnato danno nella prima sottofase, più quelle con doppio attacco, assegnano il loro danno.
- Altre creature hanno abilità statiche che modificano l'assegnazione del danno (ad esempio, **Rhox**). Il loro controllore deve decidere se vuole usare queste abilità o se la creatura infliggerà danno normalmente in questo momento, non può cambiare idea più tardi. Non sono possibili decisioni "parziali": o assegni tutto il danno normalmente, oppure secondo l'abilità.

Effetti del danno

È importante capire il modo in cui funziona il danno, in modo da capire come gestire le carte che lo influenzano. Il danno viene sempre **inflitto** da una fonte; genera quindi un effetto dannoso per il destinatario:

- Se il destinatario è un giocatore, lui o lei perde vite pari al danno inflitto.
- Se il destinatario è un Planeswalker, vengono rimossi altrettanti segnalini fedeltà.
- Se il destinatario è una creatura, viene segnato su di essa altrettanto danno^[5].

Alcune abilità influenzano il danno che viene inflitto, altre influenzano il risultato. Le due cose non dovrebbero mai venire confuse. Le seguenti parole chiave sono molto comuni:

- Se una fonte ha **infettare**, l'effetto del danno che viene inflitto sono altrettanti segnalini -1/-1 se il destinatario è una creatura e altrettanti segnalini veleno se il destinatario è un giocatore. Nota che questi segnalini vengono dati *invece* del danno normale.
- Se una fonte ha **avvizzare**, l'effetto del danno che viene inflitto sono altrettanti segnalini -1/-1 se il destinatario è una creatura (i giocatori danneggiati perdono punti vita come al solito).
- Se una fonte ha **legame vitale**, il suo danno ha un effetto aggiuntivo: il controllore della fonte guadagna altrettanti punti vita.

Esempio. La carta che crea più spesso situazioni insolite con gli effetti del danno è **Worship**. Non genera un effetto di prevenzione: tutto il danno viene inflitto normalmente. *Worship* modifica, invece, l'effetto del danno: se dovrebbe abbassare i punti vita del controllore di *Worship*, mentre questi è a 0 o meno punti vita, invece li abbassa a 1.



Un **Excruciator** equipaggiato con un **Loxodon Warhammer** sta attaccando un giocatore che è a 5 punti vita e controlla sia *Worship* che una creatura. A quel giocatore vengono inflitti tutti e 10 i danni. Questo danno dovrebbe risultare in una perdita di 10 punti vita, che lo porterebbe a -5. Tuttavia, *Worship* rimpiazza tutto ciò, e il giocatore perderà solo 4 punti vita, andando a 1. L'altro effetto del danno, generato da *Legame Vitale*, rimane inalterato, quindi il controllore dell'*Excruciator* guadagnerà la bellezza di 10 punti vita. L'abilità dell'*Excruciator* non ha effetto, siccome *Worship* non sta cercando di prevenire il danno.

Nota che tutti gli effetti del danno sono simultanei: se perdi punti vita per una creatura attaccante ma ne guadagni per una creatura bloccante con *Legame Vitale*, stai perdendo e guadagnando punti vita contemporaneamente, le abilità si innescheranno per entrambi gli eventi, ma modificherai il totale dei tuoi punti vita una volta sola.

Esempio. Sono a 1 punto vita e controllo un **Pillarfield Ox** incantato con **Unflinching Courage**. Il mio avversario mi sta attaccando con due **Canyon Minotaur**, ne blocco uno con il mio Bue. Siccome il danno viene inflitto tutto nello stesso momento, simultaneamente guadagnerò 4 punti vita e ne perderò 3, quindi dopo che il danno da combattimento sarà stato inflitto sarò a 2 punti vita.

Adesso cambiamo *Unflinching Courage* con la sua antenata **Armadillo Cloak**, che proviene da un'era dove *Legame Vitale* ancora non esisteva^[6] e le creature che ti facevano guadagnare punti vita lo facevano attraverso un'abilità innescata. In questo caso, perderò 3 punti vita e l'abilità di *Armadillo Cloak* si innescherà... ma non verrà mai messa in pila, in quanto sarò già morto perché sarò a -2 punti vita!



Sottofase di fine combattimento

All'inizio della sottofase di fine combattimento, tutte le abilità “alla fine del combattimento” si innescano e vengono messe in pila. Quindi il giocatore attivo riceve priorità e può lanciare magie e attivare abilità. Durante questa fase, le creature sono ancora considerate in combattimento, quindi è possibile lanciare magie che influenzino creature attaccanti o bloccanti.

Esempio. Siamo nella race più selvaggia, e per vincere questa partita devo sia farti danno con la mie creature non bloccate, che lanciare **Condemn** su una di esse. Questa cosa è perfettamente fattibile: ti attaccherò normalmente, e quindi lancerò Condemn nella sottofase di fine combattimento.



Appena la sottofase di fine combattimento termina, tutte le creature e i planeswalker vengono rimossi dal combattimento e non sono più attaccanti, attaccati, bloccanti o bloccati. Una volta che la sottofase di fine combattimento finisce, la fase di combattimento finisce e inizia la seconda fase principale.

Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Restrizioni e requisiti



Sapevate che un tempo era bannata?

Ci sono alcuni effetti che incasinano il modo in cui gli attaccanti o i bloccanti vengono dichiarati, limitando le scelte dei giocatori. Questi vengono divisi in due categorie, **restrizioni** e **requisiti**.

- Le restrizioni sono effetti che proibiscono una particolare combinazione di attaccanti. Possono limitare la dichiarazione di tutti gli attaccanti (**Dueling Grounds**), oppure possono riguardare una creatura sola

(**Hulking Cyclops**).

- I requisiti sono effetti che costringono un giocatore a fare una scelta. Possono influenzare tutte le creature (**War's Toll**), oppure vincolare una sola creatura (la prima abilità di **Juggernaut**).

A volte, molti di questi effetti interagiranno tra di loro creando situazioni piuttosto complicate. In questi casi, si applicano le **Tre Leggi del Combattimento di Magic**^[7]:

1. Un giocatore non è mai obbligato a pagare costi per attaccare o bloccare. Se una creatura non può attaccare o bloccare a meno che non paghi un costo, sei sempre libero di ignorarla per stabilire un gruppo legale di attaccanti. Tuttavia, se sceglierai di pagare questi costi, sarai costretto a rispettare anche tutti gli altri effetti applicabili.
2. Un giocatore deve rispettare tutte le restrizioni, eccezione fatta per quelle che andrebbero in conflitto con la Prima Legge. Se alla fine stai violando una restrizione, **stai sbagliando qualcosa**.
3. Un giocatore deve rispettare il maggior numero possibile di requisiti, fintanto che questi requisiti non vadano in conflitto con la Prima o con la Seconda Legge. Conta il numero totale di requisiti, e quanti di loro stai rispettando. Se potresti soddisfarne di più, senza infrangere nessuna restrizione, **il tuo attacco è illegale**..

Nota che le creature tappate vengono sempre ignorate quando bisogna stabilire gli attaccanti legali, e che le abilità evasive creano restrizioni.

Esempio. Controlliamo **Juggernaut**, **Otarian Juggernaut**, un **Lodestone Golem** (o una creatura senza abilità qualsiasi) e un **Dueling Grounds**. Stiamo cercando di dichiarare gli attaccanti. Le restrizioni di **Dueling Ground** vanno rispettate a prescindere, quindi potremo attaccare con al massimo una creatura. Guardiamo i requisiti dei diversi **Juggernaut**:

1. Attacca solo **Juggernaut**. Un requisito su due viene rispettato.
2. Attacca solo **Otarian Juggernaut**. Un requisito su due viene rispettato.
3. Attacca solo **Lodestone Golem**. Zero requisiti su due vengono rispettati.
4. Non attacca nessuna creatura. Zero requisiti su due vengono rispettati.

Siccome le opzioni 3 e 4 non rispettano nessun requisito ed esistono altre dichiarazioni che soddisfano più requisiti di loro, sono attacchi illegali. Possiamo solo decidere quale **Juggernaut** attaccherà.



Esempio. Il giocatore attivo controlla **Juggernaut**, **Darksteel Juggernaut** e **Leveler**; il giocatore in difesa controlla **Wall of Junk** e **Crawlspace**. Il giocatore attivo non può attaccare con **Leveler**, in quanto lasciare uno dei **Juggernaut** indietro violerebbe il suo requisito; quindi l'unico attacco legale è con **Juggernaut** e **Darksteel Juggernaut**. Il giocatore in difesa lancia **Blaze of Glory**^[8] bersagliando il suo **Wall of Junk**; tuttavia, non è possibile per lui soddisfare il suo requisito (deve bloccare ogni creatura attaccante), in quanto la restrizione del **Juggernaut** lo annulla. **Wall of Junk** deve bloccare **Darksteel Juggernaut**.



Esempio. Il giocatore attivo controlla un **Taunting Elf** equipaggiato con **Infiltration Lens**, un **Taunting Elf** incantato da **Lure** e un **Juggernaut**; il giocatore in difesa controlla un **Wall of Glare** e un **Wall of Junk**. Il giocatore attivo attacca con tutte e tre le sue creature. **Wall of Glare** può bloccare un qualsiasi numero di creature, quindi bloccare entrambi i **Taunting Elf** massimizza il numero di requisiti. **Wall of Junk**, però, può bloccare solo il **Taunting Elf** incantato con **Lure**: questo soddisferà due requisiti (**Taunting Elf** e **Lure**), mentre bloccare l'altro **Elfo** ne soddisferebbe solamente uno.



1. ↑ La regola che impedisce di attaccare con una creatura appena giocata si chiama di solito “debolezza da evocazione”, poiché la spiegazione originale era che la creatura fosse troppo confusa dal viaggio attraverso le Ciecche Eternità per balzare subito all’attacco.
2. ↑ In effetti, *tutto* dovrebbe essere definito in termini di film d’azione di Hong Kong. Ma sto divagando.
3. ↑ Attenzione: stiamo usando la parola “status” con la sua accezione colloquiale. Non ci riferiamo al significato tecnico che questa parola ha in **Magic**.
4. ↑ Qualche giocatore potrebbe borbottare di “danno in pila” e cose simili. Non ascoltarlo, sono solo deliri di un pazzo! Il gioco adesso si gioca così, ed è così che era previsto si giocasse — ho una pila intera di libretti delle regole da *Alpha* fino a *Urza's Saga* che lo dimostra.
5. ↑ Qui c’è un po’ di ambiguità perché stiamo usando il termine *danno* sia per indicare il danno inflitto dalle fonti sia il suo effetto sulle creature.
6. ↑ Ed erano consentiti nomi molto più buffi di quelli di adesso.
7. ↑ Sì, queste me le sono inventate di sana pianta.
8. ↑ Assicurati di cliccare sul link e leggere l’oracle text: la carta vera e propria non è fra le più leggibili.

Fase finale

La fase finale si divide in due sottofasi:

- Sottofase di fine turno
- Sottofase di cancellazione

Sottofase di fine turno

La sottofase di fine turno è relativamente semplice: non è prevista nessuna azione basata sul turno e i giocatori ricevono normalmente la priorità. Proprio come la sottofase di mantenimento, ha rilevanza strategica perché è l'ultimo momento utile del turno in cui un giocatore può agire — i mazzi di controllo generalmente lanciano magie per pescare durante la sottofase di fine turno dell'avversario, ad esempio. In generale, quando un giocatore dice di voler lanciare qualcosa “alla fine del turno” o “prima dell’inizio del mio turno”, sta agendo nella sottofase di fine turno.

La sottofase di fine turno è anche il momento in cui si innescano particolari abilità innescate. Le abilità di questo tipo erano generalmente scritte usando il *template* “Alla fine del turno, [fai qualcosa]”, ma per chiarire che si innescano proprio in questa sottofase adesso usano la dicitura “All’inizio della sottofase finale, [fai qualcosa]”. Molto spesso, si tratta di **abilità innescate ritardate** il cui compito è di “ripulire” le conseguenze di un qualche effetto. Nel caso in cui la sottofase di fine turno sia già iniziata quando viene creata una di queste abilità innescate ritardate, si aspetterà la prossima sottofase di fine turno per farla innescare.

Esempio. ***Kiki-Jiki, Mirror Breaker** crea un clone temporaneo di una creatura, e lo fa mettendo una pedina sul campo di battaglia e poi sbarazzandosene con un'abilità innescata ritardata che va in pila alla fine del turno. Tuttavia, se attivo Kiki-Jiki nella sottofase di fine turno del mio avversario, l'abilità innescata non si innescerà questo turno (perché la sottofase di fine turno è già iniziata). Quindi potrò STAPpare, attivare Kiki-Jiki nuovamente e attaccare con entrambe le pedine, che moriranno poi alla fine del mio turno.*



Sottofase di cancellazione

Solitamente, durante la sottofase di cancellazione i giocatori non ricevono priorità e non possono quindi giocare nulla. Gli unici eventi che accadono nella sottofase di cancellazione sono un certo numero di azioni basate sul turno:

- i. Come prima cosa, il giocatore attivo scarta fino a raggiungere la sua massima dimensione della mano (che normalmente è sette).

2. Come seconda cosa, tutto il danno segnato sulle creature viene rimosso, e allo stesso tempo tutti gli effetti che durano “fino alla fine del turno” e “questo turno” finiscono.
3. Come ultima cosa, controlliamo se è necessario compiere delle **azioni basate sullo stato** o se è necessario mettere in pila delle **abilità innescate**.

Se non ci sono né azioni basate sullo stato né abilità innescate da gestire, il turno finisce e nessun giocatore riceve priorità nella sottofase di cancellazione. Tuttavia, se dobbiamo invece gestire azioni basate sullo stato o abilità innescate, *i giocatori ottengono la priorità* e possono giocare in questa sottofase. Se questo succede, dopo quella corrente ha luogo una nuova sottofase di cancellazione. Proseguiamo così finché non si verifica una sottofase di cancellazione senza azioni di stato o abilità innescate, dopodiché il turno può finalmente finire.

Esempio. Controllo **Planar Void** e ho otto carte in mano quando finisce il mio turno, quindi scarto una carta. Lo faccio all'inizio della sottofase di cancellazione, come abbiamo visto. Poiché lo scartare una carta fa innescare Planar Void, mettiamo la sua abilità in pila e ricevo la priorità. Sia io che il mio avversario possiamo giocare qualcosa in risposta all'abilità di Planar Void o dopo che si è risolta. Una volta che l'abilità si è risolta e che tutti i giocatori hanno ceduto la priorità a pila vuota, inizia una nuova sottofase di cancellazione: scarto nuovamente fino ad avere in mano sette carte, si rimuove il danno dalle creature e finiscono gli effetti del tipo “questo turno”. A questo punto non succede più nulla e inizia a tutti gli effetti il nuovo turno.



In pila

Nel Magic cartaceo, lanciare e risolvere le magie è un processo molto lineare. Giro una Montagna di 90 gradi e poso il mio **Lightning Bolt** sulla tua **Liliana of the Veil**. Tu fai cenno di sì con la testa e metti il planeswalker nel cimitero. Tuttavia, per la mente allenata di un judge, questa semplice giocata si espande in una miriade di sfumati tecnicismi, che esploreremo nelle prossime sezioni. Non possiamo certo pretendere che i giocatori seguano al 100% le procedure più tecniche, ma dobbiamo essere in grado di trasformare le loro azioni in una serie di eventi tecnicamente accurati per riuscire a dipanare gli scenari più complicati.



Questa sì che è una pila!

In questo capitolo seguiremo da vicino il ciclo vitale di una magia: come esse **vengono lanciate**, come **si risolvono**, cosa succede se **vengono neutralizzate** e infine come funzionano **i cambi di bersaglio**. Per il momento, ci concentreremo sul processo che viene seguito per ciascuna di queste azioni. Nei capitoli successivi vedremo come i giocatori **interagiscono fra loro**.

Indice

1. Lanciare le magie
2. Risolvere le magie
3. Neutralizzare le magie
4. Cambiare i bersagli

Lanciare una magia

Per lanciare una magia devo solo appoggiarla sul tavolo e girare qualche terra, vero? Beh, *non proprio*. Lanciare magie, una delle cose più banali che facciamo in ogni partita di **Magic**, è descritto con grande dettaglio nelle Comprehensive Rules. Iniziamo dando un'occhiata alla definizione di cosa sia realmente una *magia* poi vedremo in dettaglio il procedimento di lanciare una magia.

Contents

- 1 Cos'è una magia?
- 2 “Lanciare” vs. “giocare”
- 3 Parti del processo
 - 3.1 Passo 1: Annuncia la magia
 - 3.2 Passo 2: Dicci cosa vuoi fare
 - 3.3 Passo 3: Scegli i bersagli
 - 3.4 Passo 4: Dividi e distribuisci
 - 3.5 Passo 5: Calcola i costi
 - 3.6 Passo 6: Attiva le abilità di mana
 - 3.7 Passo 7: Paga i costi

Cos'è una magia?

Una magia è una *carta in pila* (o una copia di una carta in pila). Per questo motivo le magie sono considerate tali solo quando sono *in pila*. Quando entrano nel campo di battaglia sono *permanenti* e in qualunque altra zona sono *carte*. Anche se questa è una differenza molto sottile, scoprirai che ci sono casi in cui ha un impatto importante su come funzionano le cose.

Esempio. *Meddling Mage* dice “la carta nominata non può essere lanciata”. Poiché l'abilità di *Isochron Scepter* permette di giocare una copia della carta impressa, non la carta vera e propria, non è impedita dall'abilità del Mago Intrigante.



“Lanciare” vs. “giocare”

Magic esiste da *molto* tempo. All'inizio eravamo abituati a “giocare” magie.^[1] Adesso si dice “lanciare” magie: un po' perché è una parola più adeguata all'azione, ma anche perché l'R&D l'ha deciso. Ovviamente non c'è un

pulsante magico che cambia il testo di tutte le vostre vecchie carte solo perché qualcuno ha deciso che c'è un termine più adeguato per qualcosa (a meno che non stiate giocando a **Magic Online**^[2]). Quindi, indipendentemente da cosa ci sia scritto sulla vostra carta, state *lanciando* la magia. Qualsiasi cosa si inneschi con l'evento quando “giochi” una magia si innescherà quando “lanci” una magia. Afferrato? Bene.

Alcune carte però utilizzano tuttora la parola “giocare”. Le uniche cose che si giocano oggi sono le terre. Se una carta ti deve dire di “lanciare qualcosa se è una magia o giocarla se è una terra”, questa lunga frase verrà abbreviata in “giocarla”.

Esempio. *Daxos of Meletis* esilia una carta e ti dice che puoi *lanciarla*. Questo significa che se trovi una terra, non puoi *giocarla*, poiché le terre non possono essere lanciate. Ma confrontiamo il testo di *Daxos* con quello di *Nightveil Specter*: siccome lo spettro dice che puoi *giocare* la carta esiliata, ti sarà possibile *giocarla* se è una terra o *lanciarla* se è una magia.



Parti del processo

Ok, hai deciso di lanciare una magia. Buon per te. Aspetta, non hai abbastanza mana per lanciarla? Nessun bersaglio legale da scegliere? Qualcuno ha sul tavolo una carta che ti impedisce di lanciare quella magia? Torna indietro e siamo a posto. Certo, a parte il fatto che adesso tutti sanno che hai quella carta in mano, ma il gioco non ti obbligherà a finire un'azione che non puoi completare. Continua a giocare.

Ad un torneo questo errore sarà accompagnato da una penalità. In ogni caso, non sarai mai obbligato a lanciare **Terror** su una tua creatura perché ti sei dimenticato che il **White Knight** del tuo avversario è protetto dal nero.

Ovviamente, se hai già pagato per quella magia, e *dopo* ti accorgi che la tua giocata non era strategicamente corretta, o che avresti voluti utilizzare del mana differente, è troppo tardi. Non si torna indietro.

Passo 1: Annuncia la magia

Il primo passo per lanciare una magia è quello di dire al tuo avversario che lo vuoi fare. Prendi la magia da dove è in quel momento (di solito nella tua mano) e la aggiungi in cima alla pila. Non è più nella tua mano, o nel cimitero o dovunque fosse prima che tu decidessi di lanciarla. *Tu* l'hai lanciata, quindi *tu* la controlli. Magari il tuo avversario la neutralizzerà, o magari si risolverà, ma fino a quel punto resterà sulla pila.

Esempio. *la prima cosa che fai dopo aver annunciato che vuoi giocare **Force of Will** è metterla sulla pila, quindi non sarà più nella tua mano quando sarà il momento di esiliare una carta blu per pagarne il costo alternativo.*



Passo 2: Dicci cosa vuoi fare

Una volta che hai deciso quale magia vuoi lanciare, devi decidere *come* vuoi lanciarla. Se ti permette di scegliere tra diverse opzioni, è il momento di scegliere. Se ci sono diversi modi per pagarne il costo, devi sceglierne uno (e *solo* uno — vedi l'esempio sotto). Ricordati che non stai pagando i costi in questo momento, stai solo decidendo quale metodo utilizzare. Siccome potrebbe implicare scelte differenti successivamente, dobbiamo saperlo adesso. Ad esempio, se decidi che vuoi potenziare **Rushing River**, dovrai scegliere due bersaglio invece che uno solo.

Ecco una lista completa delle scelte che devi fare in questo momento:

- se unisci altre carte (ad esempio con l'abilità unire nell'arcano);
- se hai intenzione di pagare dei costi addizionali (come riscatto o potenziamento) o se vuoi utilizzare dei costi alternativi (come flashback oppure l'opzione di esiliare una carta di **Force of Will**) - ricordati che puoi scegliere *uno ed un solo* costo alternativo;
- il valore di X, se lo puoi scegliere tu invece che essere calcolato dal gioco;
- come hai intenzione di pagare costi dei simboli di mana ibridi o di Phyrexia.

Esempio. *Se utilizzi l'abilità di **Snapcaster Mage** per dare flashback a **Force of Will** nel tuo cimitero, puoi lanciarla, ma non puoi farlo esiliando una carta blu dalla tua mano, perché flashback ti dà il permesso di lanciarla dal tuo cimitero solo se paghi il suo costo di flashback (che è un costo alternativo) e non puoi utilizzare due costi alternativi allo stesso momento.*



Passo 3: Scegli i bersagli

Se la tua magia contiene istanze della parola “bersaglio”, questo è il momento di sceglierli. Se a questo punto ti accorgi che il bersaglio che volevi scegliere non è legale, oppure non hai bersagli validi, il processo viene

annullato dalle regole del gioco (e il tuo avversario ti ringrazia per avergli fatto vedere una delle carte che hai in mano).

Ricordati che alcune magie ti permettono di bersagliare lo stesso oggetto più di una volta, mentre altre no. Ecco come capire la differenza:

- Se la magia contiene la parola bersaglio più volte, puoi scegliere lo stesso oggetto più volte.
- Se la magia richiede un certo numero di cose “bersaglio”, devi scegliere un ugual numero di oggetti differenti.
- Se la magia ti permette di definire quanti bersagli scegliere, puoi scegliere uno specifico oggetto una sola volta.
- Se la magia contiene le parole “fino a” prima del numero di bersagli, puoi scegliere uno specifico oggetto una sola volta, ma puoi anche scegliere zero bersagli (a meno che la magia non specifichi diversamente) o qualsiasi numero inferiore al massimo consentito.

A questo punto ciascun giocatore, creatura o oggetto “diventa bersaglio” della tua magia. Ogni cosa che si innesca quando qualcosa “diventa bersaglio” si innescherà in questo momento, ma l’abilità innescata aspetterà per essere messa in pila fino a che non avrai finito di lanciare la magia (e, poiché la magia a questo punto è già in pila, ogni abilità che si è innescata perché è stato scelto un bersaglio si risolverà prima di essa).

Esempio. Se lanci **Hex** dovrai bersagliare esattamente sei creature. Non puoi scegliere la stessa creatura due volte, e potrai essere obbligato a bersagliare qualcuna delle tue creature, se il tuo avversario ne ha meno di sei.

Se lanci **Downpour** puoi bersagliare zero, una, due o tre creature. Non puoi scegliere la stessa creatura più volte, visto che la parola “bersaglio” compare una sola volta.

Se lanci **Common Bond**, puoi scegliere la stessa creatura come bersaglio di entrambi i segnalini, visto che la parola “bersaglio” compare due volte.



Passo 4: Dividi e distribuisci

Adesso che abbiamo scelto i bersagli, è ora di decidere quanto ogni bersaglio riceverà di quello che deve essere distribuito. Di solito si tratta di segnalini o di danno. Se la magia permette a noi di scegliere come dividere, lo facciamo adesso. Ogni bersaglio dovrà ricevere *almeno uno* di qualsiasi cosa venga divisa.

In alcuni casi la magia dirà “divisi equamente”. In questi casi non c’è nessuna divisione da determinare. La magia dividerà ciò che deve in parti uguali tra i bersagli legali rimasti quando la magia risolverà.

Esempio. Devi decidere quanto danno vuoi infliggere a ciascuna creatura quando lanci **Flames of the Firebrand**. Al contrario, poiché **Fireball** dice che il danno viene diviso equamente, non dovrai prendere alcuna decisione in questo momento. Il danno verrà diviso e assegnato durante la risoluzione della magia.



Passo 5: Calcola i costi

Quando vai al supermercato, scegli gli articoli, li porti alla cassa e ci pensa la cassiera a calcolare il totale. Poi gli dai i buoni sconto, lei li sottrae dal totale e ti dice quanto devi pagare. Lanciare una magia funziona più o meno allo stesso modo.

1. Si inizia con il costo di mana stampato sulla carta, o il costo alternativo che hai scelto al passo 2. Ricordati che puoi pagare solo un costo alternativo - non puoi utilizzare contemporaneamente il costo di flashback e l'abilità "lancia questa magia senza pagarne il suo costo di mana". Ricordati anche che non tutti i costi sono costi di mana. A volte il costo include scartare una carta o sacrificare una creatura.
2. Poi aggiungi tutti i costi addizionali (come potenziamento o **Thalia, Guardian of Thraben**) o gli aumenti di costo (come sforzo).
3. A questo punto sottrai tutte le riduzioni di costo. Se il costo verrebbe ridotto a meno di zero, è ridotto a zero. (Come un buono sconto, insomma, non come una gift card su cui avanza del credito.)
4. Infine, se a qualcosa interessa qual è il costo totale della magia, questo è il momento di considerarlo. Attualmente l'unica carta a cui si applica quest'ultimo caso è **Trinisphere**, che controlla se il costo totale della magia comprende meno di tre mana, nel qual caso aggiunge mana generici al costo finché non arriva a tre.

Adesso che abbiamo calcolato il costo totale della magia, questo diventa "definitivo" e non cambierà più. Per esempio, se abbiamo una creatura con un'abilità che riduce il costo della magia, e la sacrificiamo per pagarne il costo quando è il momento, questo non cambierà il fatto che il costo totale è già stato ridotto.

Esempio. **Thalia, Guardian of Thraben** è un esempio di costo addizionale. **Heartless Summoning** è un esempio di riduzione del costo.



Esempio: L'abilità di **Trinisphere** è sempre verificata per ultima. Se si vuole lanciare **Path to Exile** sulla fastidiosa **Thalia, Guardian of Thraben** dell'avversario, non incrementerai il costo a 2* a causa della Trinisfera per poi aggiungere il mana addizionale dell'abilità di Thalia. Prima si applica l'abilità di Thalia, portando il costo a 1*, poi la Trinisfera vedrà che il costo totale è ancora inferiore a tre e lo cambierà in 2*.

Nota: Il costo di mana convertito di una carta è diverso dal costo totale che determiniamo in questa fase del lanciare una magia e non è correlato ad esso. Il costo di mana convertito è **sempre** la rappresentazione numerica del costo stampato sulla carta. **Niente** può modificare il costo di mana convertito di una magia. Se il costo stampato include X, X vale zero in qualsiasi zona ad eccezione della pila. Quando una magia è in pila, X è il valore che è stato scelto quando hai lanciato la magia. Potrai trovare altri dettagli su questo tema nella pagina "**Colori, mana e costi**".

Passo 6: Attiva le abilità di mana

Riprendendo l'analogia con il supermercato, questo è il momento in cui tiri fuori i soldi dal portafogli. A questo punto del lanciare una magia, puoi TAPpare terre o attivare altre abilità di mana. Solo il giocatore che sta lanciando la magia può attivare abilità di mana - non provate a farlo mentre i vostri avversario stanno lanciando magie. Ricorda che puoi attivare solo **abilità di mana**, che sono definite in maniera molto specifica nelle regole. Per esempio non puoi lanciare **Dark Ritual** o attivare l'abilità di **Arbor Elf** in questo momento.

Esempio. Io controllo 4 terre e **Deathrite Shaman**, il mio avversario controlla **Thalia, Guardian of Thraben**. Lancio **Bloodbraid Elf**, TAPpando tutte le mie terre per pagarla, e risolvo l'abilità inescata cascata. La prima carta che rivelo è **Lightning Bolt**, quindi non posso uccidere Thalia... oppure posso?

Non ricevo priorità tra il momento in cui rivelo il Fulmine e il momento in cui l'abilità cascata mi permette di lanciarlo. Tuttavia, dovrò comunque seguire tutti i passi descritti sopra per lanciare una magia, a parte il fatto che nel passo 5 cascata modificherà il costo di mana della magia con "non pagare nulla", che Thalia incrementerà ad 1. Nel passo 6 ho la possibilità di attivare abilità di mana, ma l'abilità dello Sciamano Letalmago non è un'abilità di mana, poiché ha un bersaglio, quindi non potrò utilizzarla per generare mana in questo momento!

La giocata giusta sarebbe stata, ovviamente, quella di pagare per l'Elfa dalle Trece Rosse utilizzando tre terre e lo Sciamano Letalmago, così che in caso l'abilità cascata mi avesse dato una magia non creatura avrei potuto generare mana dall'abilità di mana della terra per pagare il costo di Thalia.



Passo 7: Paga i costi

Per concludere l'analogia con il supermercato, a questo punto daremo i soldi alla cassiera per completare la transazione. Nel linguaggio di Magic, spenderemo il nostro mana, sacrificheremo creature, scarteremo carte o faremo qualsiasi altra cosa necessaria per pagare il costo della nostra magia. Pagamenti parziali non sono consentiti e non si possono pagare costi che non possono essere pagati.

Se la tua magia ha l'abilità convocazione o esumare, in questo momento puoi TAPpare creature o esiliare carte dal tuo cimitero rispettivamente, invece che pagare mana. Da notare che questo è diverso da come funzionano

i costi di mana ibridi o di Phyrexia: ho già deciso come pagare questi simboli di mana nel passo 2.

Esempio. Mettiamo che io controlli solo tre terre e **Wild Cantor** e vorrei lanciare **Chord of Calling** con $X=2$. Posso TAPPare la Cantastorie Selvaggia per ridurre il costo della Corda della Convocazione di  con l'abilità convocazione e successivamente sacrificarla per attingere un quarto mana? La risposta è no: devo attivare le abilità di mana nel passo 6 e pagare i costi nel passo 7, quindi se sacrifico la Cantastorie Selvaggia per attingere mana non sarà più in gioco per essere tappata quando pagherò i costi.



Nota: Nelle Regole da Torneo di Magic c'è una shortcut definita per le carte con X nel costo di mana. Se un giocatore si dimentica di annunciare il valore di X , sarà automaticamente pari a tutto il mana rimanente nel suo mana pool. Per esempio, se tappo sei montagne e lancio una Palla di Fuoco con solo un bersaglio, il valore di X sarà automaticamente 5 (visto che il costo è   e un mana rosso sarà utilizzato in aggiunta alla X).

Congratulazioni, adesso hai lanciato la tua magia! Se ci sono delle abilità che si innescano quando lanci una magia, si innescheranno adesso e andranno in pila, poi i giocatori riceveranno priorità. Adesso puoi lanciare un'altra magia... o semplicemente lasciare che questa si risolva.

1. ↑ Veramente, molto molto indietro nel tempo, eravamo già abituati a “lanciare” le magie, poi abbiamo iniziato a “giocarle”.
2. ↑ e quindi avrete problemi maggiori rispetto alla terminologia.

RISOLVERE MAGIE

Ogni volta che tutti i giocatori passano in successione, la magia o l'abilità in cima alla pila si risolve. Cosa effettivamente “risolve” significhi dipende dal tipo di oggetto che si sta risolvendo.

Contents

- 1 Risolvere istantanei, stregonerie e abilità
 - 1.1 Controllo dei bersagli
 - 1.2 Eseguire le istruzioni
 - 1.3 Lasciare la pila
- 2 Risolvere magie permanentie

Risolvere istantanei, stregonerie e abilità

Magie istantaneo, magie stregoneria e abilità si risolvono in un processo a 3 fasi:

Controllo dei bersagli

Per prima cosa, se la magia o l'abilità richiede uno o più bersagli, si controlla che questi siano ancora legali. Una magia o un'abilità viene neutralizzata se in questo momento tutti i suoi bersagli sono illegali. Quando una magia viene neutralizzata in risoluzione poichè i suoi bersagli sono diventati illegali si dice che *fizzla*.

Esempio. *Dark Betrayal* richiede un bersaglio, che deve essere una creatura nera. Quando *Dark Betrayal* inizia a risolversi, controlliamo che i bersagli siano tuttora legali. Se non è così — ad esempio perché la creatura non è più nera, ha guadagnato protezione dal nero o ha lasciato il campo di battaglia — *Dark Betrayal* viene neutralizzata esattamente come se un **Cancel** fosse stato lanciato su di essa.



Se una magia ha ancora almeno un bersaglio valido, si risolverà. Non sarà in grado di influenzare *in alcun modo* un bersaglio divenuto illegale, ma farà quanto più possibile a tutti i bersagli validi.

Esempio. Se lancio **Electrolyze** su un singolo bersaglio, ad esempio su **Precinct Captain**, e quest'ultimo diviene illegale, **Electrolyze** verrà neutralizzata e non pescherò una carta.

D'altro canto, se lancio **Electrolyze** su due bersagli differenti, ad esempio due **Dark Confidant**, e uno di essi diventa un bersaglio illegale, **Electrolyze** non sarà neutralizzata e farà tutto quanto possibile: infliggerà un danno al **Dark Confidant** "valido" e mi farà pescare una carta.



Eseguire le istruzioni

Dopo questo controllo, il controllore della magia o abilità segue le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.

Esempio. **Akroma's Vengeance** distrugge ogni artefatto, creatura e incantesimo come una singola azione, per cui tutti i permanenti influenzati vengono distrutti allo stesso tempo. Se un **Boon Satyr** è sul campo di battaglia, viene distrutto una sola volta, per cui lo puoi salvare con uno scudo di rigenerazione.

D'altro canto, **Austere Command** esegue le due azioni scelte una dopo l'altra. Se scelgo la seconda e la terza il **Boon Satyr** verrà distrutto due volte e saranno necessari due scudi di rigenerazione per salvarlo.



A volte un'istruzione di una magia o abilità richiede ad entrambi i giocatori di prendere decisioni o di agire allo stesso tempo. In questi casi il giocatore attivo fa per primo la sua scelta, poi il giocatore non attivo la fa — questo è noto come **ordine APNAP**. Dopodiché le azioni sono eseguite contemporaneamente. Poi la magia passa alla prossima istruzione.

Esempio. Ogni giocatore perde un punto vita, poi la prima scelta per **Smallpox** è scartare una carta. Il giocatore attivo sceglie una carta, poi il giocatore non attivo sceglie una carta, dopodiché tutte le carte vengono scartate simultaneamente. Dato che la mano è una zona nascosta, i giocatori non possono vedere la scelta dell'altro fino a che la carta non viene effettivamente scartata. Proseguiamo: il giocatore attivo sceglie una creatura, poi il giocatore non attivo sceglie una creatura, dopodiché tutti i sacrifici avvengono simultaneamente. Il giocatore non attivo vede cosa il giocatore attivo ha scelto prima di prendere la sua decisione dato che il campo di battaglia è una zona pubblica. La stessa cosa accade per le terre.



Pescare carte è un'eccezione a questa regola. Se una magia dice a tutti i giocatori di pescare una o più carte simultaneamente, prima il giocatore attivo pesca quelle carte, una alla volta, dopodichè gli altri giocatori fanno lo stesso seguendo l'ordine del turno.

Esempio. Controlliamo entrambi un **Laboratory Maniac** e non abbiamo più carte nei nostri grimori. Attivo la prima abilità di **Jace Beleren**. Quando l'abilità si risolve, prima io provo a pescare una carta. Si applica l'effetto di sostituzione di **Laboratory Maniac**, per cui io vinco la partita immediatamente.



Lasciare la pila

L'ultimo passaggio nel risolvere una stregoneria, istantaneo o abilità è di rimuovere quell'oggetto dalla pila. Se è una magia, la carta associata è messa nel cimitero del proprietario; se è un'abilità, l'oggetto in pila semplicemente cessa di esistere. Un'implicazione importante di ciò è che una carta stregoneria o istantaneo rimane in pila durante la risoluzione: ciò impica che non è nel cimitero per essere contata, esiliata o spostata da qualche altra parte, ed è un bersaglio legale per le contromagie.

Esempio. Vorresti vedere una carta brutta? Smetti di cercare, ecco **Ire of Kaminari**! Puoi lanciarla mentre il tuo cimitero è vuoto (per esempio per far innescare il buon vecchio **Horobi, Death's Wail**), ma siccome in risoluzione **Ire of Kaminari** è ancora in pila farà un totale di ben o danni al suo bersaglio.

D'altro canto, se un mio avversario lancia **Counterspell** sulla mia preziosa **Ire of Kaminari**, potrei rispondere con **Ricochet Trap**. Mentre **Ricochet Trap** si sta risolvendo è ancora una magia in pila, per cui è un bersaglio legale per **Counterspell**. Quindi posso cambiare il bersaglio di **Counterspell** con **Ricochet Trap**, dopodichè trappola finisce di risolvere e viene messa nel cimitero. Quando **Counterspell** risolve, vedrà che il suo bersaglio (**Ricochet Trap**) non è più legale poiché ha cambiato zona, e fizzlerà.



Risolvere magie permanentie

Se l'oggetto che sta per risolversi è una magia permanente, la sua risoluzione consiste di un singolo passo: la carta magia diventa un permanente e viene messo sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della

magia. Una magia permanente è una magia che ha almeno uno di questi tipi: creatura, artefatto, incantesimo, planeswalker. Anche le terre sono permanenti, ma non sono mai lanciate come magie.

C'è un'eccezione a questa regola: le **magie Aura** sono magie permanenti ma hanno un bersaglio, anche se la parola "bersaglio" non compare nel loro testo delle regole — è nascosto nella definizione della parola chiave incantare. Le magie Aura si risolvono in due passaggi, esattamente come gli istantanei e le stregonerie. Per prima cosa la magia Aura controlla che il suo bersaglio sia ancora legale; se lo è, entra nel campo di battaglia assegnato all'oggetto che aveva come bersaglio, altrimenti viene neutralizzata.

A volte un Aura entra nel campo di battaglia senza essere lanciata. In questo caso, il suo controllore deve scegliere un oggetto che corrisponda ai requisiti della parola chiave incanta, e l'Aura entrerà sul campo di battaglia assegnata ad esso. Attenzione al fatto che non lo sta bersagliando, infatti si potrebbe scegliere un permanente con velo o anti-malocchio; tuttavia, un permanente con una **protezione** adeguata non può essere scelto in questo modo, dato che l'Aura non può essere assegnata ad esso.

Esempio. Mentre lancio **Dead Weight** devo scegliere un bersaglio. Appena **Dead Weight** risolve, entrerà sul campo di battaglia assegnato a quella creatura. Se un mio avversario risponde dando anti-malocchio a quella creatura con **Ranger's Guile**, **Dead Weight** sarà neutralizzato e andrà direttamente dalla pila nel cimitero.

Ora lancio **Sun Titan** e scelgo **Dead Weight** nel mio cimitero come bersaglio della sua abilità innescata. Siccome non sto lanciando **Dead Weight** come una magia, non devo scegliere un bersaglio. Appena l'abilità avrà terminato di risolversi, sceglierò una creatura e rimetterò **Dead Weight** sul campo di battaglia assegnato a quella creatura. Non sto bersagliando la creatura, per cui posso sceglierne una con anti-malocchio (questo che abbiamo descritto è stato un modo molto popolare per gestire un **Geist of Saint Traft** avversario). Non posso sceglierne, però, una con protezione dal nero (ad esempio un **White Knight**) perché **Dead Weight** non può venire assegnato ad essa.



Neutralizzare magie

Neutralizza è un'abilità definita da una parola chiave. Neutralizzare una magia o un'abilità significa annullarla, rimuovendola dalla pila. La magia o l'abilità non si risolve e *nessuno* dei suoi effetti accade. Una magia neutralizzata viene messa nel cimitero del suo proprietario. Il giocatore che ha lanciato una magia o un'abilità non riceve nessun "rimborso" per i costi che ha pagato.

Esempio. *Io gioco **Slice in Twain** bersagliando un incantesimo. Quando il mio avversario riceve priorità gioca **Cancel** bersagliando **Slice in Twain**. Quando **Cancel** si risolve, **Slice in Twain** è rimosso dalla pila e messo nel mio cimitero. Nessuno dei suoi effetti ha luogo: il bersaglio non è distrutto e non pesco una carta. I quattro mana pagati per lanciare **Slice in Twain** non vengono rimborsati.*



Alcune magie o abilità non possono essere neutralizzate da altre magie o abilità; rimangono comunque bersagli legali per le contromagie. Se un effetto cerca di fare qualcosa di impossibile, fa solo tutto il possibile.

Esempio. **Abrupt Decay** non può essere neutralizzato. Un **Dissolve** che lo bersaglia non lo rimuove dalla pila, ma fa il più possibile: il controllore di **Dissolve** profetizza comunque durante la sua risoluzione. Analogamente, se lanciate un **Mana Drain** bersagliando un **Supreme Verdict** non lo neutralizzerete, ma all'inizio della vostra prossima fase principale l'abilità innescata ritardata aggiungerà comunque 4 alla vostra riserva di mana.



Notiamo che gli istantanei e le stregonerie non neutralizzabili portano la dicitura che non possono essere neutralizzati *da magie o abilità*, ma se tutti i loro bersagli diventano illegali, verranno neutralizzati *dalle regole del gioco* quando **cercano di risolversi**.

Esempio. *Smash* è reso non neutralizzabile dall'abilità di *Vexing Shusher*. Se il suo bersaglio diventerà illegale, *Smash* verrà neutralizzato dalle regole del gioco: non distruggerà il suo bersaglio e il suo controllore non pescherà una carta.



Alcune contromagie hanno degli effetti di autosostituzione come parte del loro effetto. Esempi comuni sono **Faerie Trickery**, **Remand**, **Dissipate** o **Lapse of Certainty**. Gli effetti di autosostituzione sono sempre applicati prima degli altri effetti di sostituzione.

Esempio. *Faerie Trickery* ha un effetto one-shot (neutralizzare una magia) e un effetto di sostituzione che modifica ciò che fa questo effetto one-shot (invece di mettere la magia nel cimitero, la mette nella zona di esilio). Questo è un classico esempio di effetto di autosostituzione.

Usiamo, ad esempio, un *Faerie Trickery* per neutralizzare un **Darksteel Colossus**. L'abilità di sostituzione del Colosso cercherà di sostituire l'evento "Mettere nel cimitero" con "Mescolare nel grimorio del suo proprietario". Normalmente, il controllore del Colosso avrebbe la scelta, e potrebbe applicare l'effetto del Colosso per primo, per evitare che venga esiliato. Tuttavia, dato che *Faerie Trickery* ha un effetto di autosostituzione, lo applichiamo sempre per primo: dato che il Colosso di *Darksteel* ora sta per finire nella zona di esilio, il suo effetto di sostituzione non è più applicabile.



Esempio. *Remand* ha un effetto di autosostituzione che modifica la zona in cui finisce la magia neutralizzata. Se un giocatore lancia *Remand* bersagliando un **Lingering Souls** giocato dal cimitero per il suo costo di flashback, prima applichiamo l'effetto di autosostituzione di *Remand* che ci dice di mettere la carta nella mano del suo proprietario; poi applichiamo l'effetto di sostituzione di flashback, che ci dice di esiliare la carta invece di metterla in qualsiasi altra zona. *Lingering Souls* verrà quindi esiliata.



Cambiare bersagli

Alcune magie o abilità cambiano i bersagli di altre magie o abilità. Gli esempi più comuni? **Misdirection**, **Redirect**, **Deflection**.

L'unico bersaglio di queste magie è la magia che andrà rediretta. Questo significa che si sceglie la magia da bersagliare quando si annuncia Redirect, ma si scelgono i nuovi bersagli soltanto in risoluzione. Il nuovo bersaglio deve essere un bersaglio valido per la magia che viene rediretta, e viene cambiato quando la magia che ridirige si sta risolvendo. Se il bersaglio non può essere cambiato (ad esempio perchè il bersaglio originale è l'unico bersaglio legale disponibile in quel momento), il bersaglio originale resta invariato.

Esempio. Il mio avversario lancia **Abrupt Decay** sulle mie **Vedalken Shackles**, ed io rispondo lanciando **Redirect**. A questo punto non devo ancora dire dove sto per redirigere l'**Abrupt Decay**: solo quando **Redirect** si risolve, sceglierò i nuovi bersagli. Se il mio avversario in qualche maniera riesce a disfarsi di ogni possibile bersaglio dopo che ho lanciato **Redirect** ma prima che si risolva, non potrò salvare le mie catene.



La parola “tu” nel testo di un oggetto non sta ad indicare un bersaglio, pertanto non può essere cambiata in “il tuo avversario”, “lui” o altro.

Esempio. Lancio **Lightning Helix** bersagliando un **Pain Seer** controllato dal mio avversario. In risposta, lui lancia **Misdirection** bersagliando **Lightning Helix**. Quando **Misdirection** si risolve, il mio avversario sceglie il **Ghazbán Ogre** che controllo come nuovo bersaglio per il **Lightning Helix**. Questo è l'unico cambiamento che può fare: non può cambiare chi guadagnerà le vite, perché quella parte dell'effetto del **Lightning Helix** non ha bersagli. Quando il **Lightning Helix** si risolve, io guadagno 3 punti vita e 3 danni saranno inflitti all'ogre.



Una magia non può mai bersagliare se stessa.

Esempio. Il mio avversario lancia **Cryptic Command** per neutralizzare la mia **Earwig Squad** e pescare una carta, ed io rispondo con **Ricochet Trap**. Quando la Ricochet Trap si risolve, non posso cambiare il bersaglio del Cryptic Command in modo tale che bersagli sé stesso. Comunque, dal momento che la Ricochet Trap è ancora una magia in pila in questo momento (le magie lasciano la pila come ultimissimo passo della loro risoluzione), è essa stessa un bersaglio legale per il Cryptic Command. In questo modo, posso cambiare il bersaglio del Cryptic Command sulla Ricochet Trap, quindi la Trappola finisce di risolversi e viene messa nel cimitero. Quando il Cryptic Command si risolve, vedrà che il suo bersaglio (Ricochet Trap) non è più legale — ha cambiato zona — e verrà neutralizzato dalle regole del gioco. Poiché la magia è neutralizzata, il mio avversario non potrà neppure pescare la carta.



Nota: Molti giocatori sanno che le magie che cambiano i bersagli possono essere usate per vincere le “counter war”, ma non hanno una chiara comprensione del modo in cui questo accade. Il ruolo del judge in questa situazione è quello di spiegare le regole ed assicurarsi che le carte vengano giocate e risolte correttamente, ma **non** è quello di spiegare ai giocatori come dovrebbero giocare le loro carte.

Si possono solamente cambiare i bersagli della magia, ma non il controllore, così come altre decisione prese: modi, numero di bersagli, costi addizionali eccetera.

Esempio. Controllo **Geist of Saint Traft**, una creatura con antimalocchio. Lancio **Lightning Bolt** bersagliando il mio avversario, e lui risponde con **Deflection** sul Lightning Bolt. Mentre Deflection si risolve il mio avversario sceglie solamente il nuovo bersaglio per Lightning Bolt, ma non prende il suo controllo. Siccome la magia è ancora controllata da me, e Deflection bersaglia solamente il Lightning Bolt, può scegliere il Geist of Saint Traft come nuovo bersaglio.



Esempio. Controllo **Chandra, the Firebrand** e lancio un **Lightning Bolt** bersagliando il mio avversario. In risposta lui lancia **Redirect** e sceglie me come nuovo bersaglio del **Lightning Bolt**. Mentre **Lightning Bolt** si risolve, il mio avversario non potrà ridirigere il danno su **Chandra**, in quanto non è lui il controllore della fonte di danno. Incidentalmente nemmeno io potrò, poiché non posso ridirigere su un **Planeswalker** che controllo il danno proveniente da una fonte che controllo.



Una carta molto comune con l'abilità di cambiare i bersagli è **Spellskite**. **Spellskite** ha un'abilità che cambia il bersaglio di una magia o abilità con **Spellskite** stesso. L'abilità di **Spellskite** non menziona alcuna restrizione su come debba essere la magia o abilità bersaglio, perciò potrà sempre bersagliare ogni oggetto sulla pila, anche se questo non ha un bersaglio o non potrebbe bersagliare **Spellskite**. Quando l'abilità si risolve, il bersaglio sarà cambiato solamente se **Spellskite** può essere un bersaglio legale di quella magia o abilità. Una buona regola da tenere a mente è: se il giocatore che ha lanciato la magia in origine avrebbe potuto lanciare la magia o attivare l'abilità bersagliando **Spellskite**, allora puoi ridirigere.

Esempio. Controllo **Spellskite**. Il mio avversario lancia **Ordeal of Thassa** bersagliando una delle sue creature. Fintanto che un'aura è una magia in pila, ha un bersaglio, quindi posso cambiare il bersaglio verso **Spellskite**. Al contrario, se un'aura entra sul campo di battaglia senza che sia stata lanciata — ad esempio a causa delle abilità dei **Sovereigns of Lost Alara** o del **Sun Titan** — il suo controllore sceglierà una creatura a cui assegnarla: poiché l'aura non è una magia e non sta bersagliando, tuttavia, lo **Spellskite** non potrà interagire.



Esempio. Controllo una **Sword of Feast and Famine** e una **Oona's Blackguard**. Attivo l'abilità dell'equipaggiamento per assegnarlo allo spiritello. In risposta, il mio avversario bersaglia l'abilità equipaggiare con l'abilità di **Spellskite**. Questa è una giocata legale, in quanto **Spellskite** può bersagliare qualsiasi oggetto sulla pila; comunque, dal momento che l'abilità equipaggiare di una fonte da me controllata può solo bersagliare le creature che controllo, l'abilità di **Spellskite** non farà nulla e l'equipaggiamento andrà sulla bellissima fatina, incurante del brutto artefatto.



Abilità ed effetti

Non tutto ciò che interagisce con il gioco ha una rappresentazione fisica. Le [abilità](#) possono essere potenti quanto le magie, ma vivono solo in pila per un breve momento prima di sparire; anche se hanno molto in comune con le magie, hanno anche alcune peculiarità e una rigida (e importante) tassonomia.

Ci sono, tuttavia, cose più impalpabili delle abilità. Gli [effetti](#) sono i [fantasmi delle abilità passate](#), aleggianti risultati di oggetti che si sono risolti.

Impareremo a differenziare fra un'[abilità](#) e il suo [effetto](#), e poi esploreremo i differenti tipi di effetto e le minuzie e le trappole che ognuno di essi nasconde — poiché tutto nel gioco è o ha un effetto, fatta eccezione forse per le creature *vanilla*, questo capitolo è più grande di quello che sembra.^[1]

C'è un'intera classe di effetti che ha la tendenza a far fuggire gli arbitri urlando: gli effetti continui. Le [interazioni](#) fra loro sono storicamente state un punto focale degli esami da arbitro ma, come vedremo, non è un argomento così difficile se viene affrontato sistematicamente e con un po' di — *occholino occholino occholino* — Umiltà.

Indice

1. [Abilità](#)
2. [Effetti](#)
3. [Effetti con regole speciali](#)
4. [Layer](#)

1. ↑ Come [disse una volta](#) il Commodoro Guff mentre infrangeva tragicomicamente la quarta parete, *Dovrei saperlo — l'ho scritto io*.

Abilità

Magic è un gioco basato sulle abilità. Le abilità definiscono gran parte di ciò che una carta può (e talvolta non può) fare: ogni “porzione” del testo delle regole su una carta è un’abilità di quella carta. Ogni “porzione” può essere o

- un singolo paragrafo di testo, separato dagli altri da una riga vuota; oppure
- una *parola chiave* (più propriamente, un’*abilità definita da parola chiave*), separata dalle altre parole chiave da righe vuote oppure virgole.

Quando vedi una singola parola nel testo delle regole, come “volare”, quella è sicuramente un’abilità definita da parola chiave. Lo scopo delle parole chiave è risparmiare spazio nel riquadro di testo e nella tua mente. Ogni abilità definita da parola chiave ha la sua definizione.

Esempio. Possiamo trovare tre abilità su **Falkenrath Aristocrat**: “volare” e “rapidità” sono abilità definite da parola chiave, e sono separate semplicemente da una virgola; poi, abbiamo una riga vuota e un singolo paragrafo di testo, che costituisce una singola abilità.

Nota che il punto tra “questo turno” e “Se” non definisce una nuova abilità, perché è nel mezzo dello stesso paragrafo.



Le abilità funzionano solamente mentre la carta si trova sul campo di battaglia, eccezion fatta per i casi in cui sia specificato diversamente o in cui non potrebbe funzionare altrimenti.

Esempio. **Lumberknot** ha *antimalocchio*, che è rilevante solamente sul campo di battaglia. *Antimalocchio* non impedisce che **Lumberknot** sia neutralizzato mentre si trova in pila, né che sia rimosso dal cimitero con **Cremate**. Inoltre, non può ricevere segnalini mentre non si trova sul campo di battaglia. Sarebbe veramente bizzarro!



Esempio. La prima abilità di **Loxodon Smiter** dice che non può essere neutralizzato. Poiché solamente le magie in pila possono essere neutralizzate, questa abilità ha senso solamente se funziona mentre Loxodon Smiter è in pila, pertanto funziona così.

La seconda abilità di **Champion of Stray Souls** ci dà l'istruzione di farlo ricrescere "dal tuo cimitero", pertanto può essere attivata solamente mentre si trova nel cimitero — nota che questo non vale per la sua prima abilità, che funziona solamente sul campo di battaglia, come di consueto.



Tuttavia, le abilità non sempre sono "semplicemente lì", come volare o quelle di Lumberknot sopra. Spesso hai bisogno di fare uno sforzo aggiuntivo per utilizzarle. Per esempio, saprai sicuramente che, per utilizzare la terza abilità di **Falkenrath Aristocrat**, hai bisogno di sacrificare una creatura e il tuo avversario potrà rispondere, poiché stai utilizzando la pila. Ciò conduce a un secondo significato di "abilità", che è "un oggetto in pila generato dall'abilità di una carta".

Nota: Fa' attenzione! Anche se possono essere oggetti in pila, **le abilità non sono magie**. Una magia è associata ad un'intera carta, mentre un'abilità è sempre un oggetto virtuale, generato da una porzione del testo delle regole su una carta. Le cose che influenzano specificamente le magie non influenzano le abilità, e viceversa.

Le abilità possono essere suddivise in quanto categorie principali:

1. **Le abilità attivate** sono quelle che ti consentono di pagare un costo per farle funzionare. Sono scritte nella forma **[Costo]: [Effetto]**. La presenza dei due punti è la tua garanzia che stai avendo a che fare con un'abilità attivata.

Esempio. L'abilità di **Fauna Shaman** ha bisogno che il suo costo venga pagato così che se ne possa beneficiare. Nota la presenza dei due punti. Anche la terza abilità di **Falkenrath Aristocrat** di cui stavamo discutendo sopra è un'abilità attivata.



È importante menzionare che le abilità di fedeltà dei **planeswalker** sono abilità attivate, anche se sulla carta non sono visibili i due punti.

2. Le **abilità innescate** sono quelle che hanno un evento innescante e un effetto. Sono scritte nella forma **[Evento innescante], [Effetto]**, e l'evento innescante inizia sempre con le parole "**quando**", "**ogniqualevolta**", "**all'inizio di** (qualche fase o sottofase)", oppure "**alla fine di** (qualche fase o

sottofase)”. Anche queste utilizzano la pila, ma lo fanno automaticamente quando l’evento innescante si verifica. Puoi avere un parziale controllo su di esse, fintanto che potrai far accadere il loro evento innescante.

Esempio. ***Bloodgift Demon** non ti chiede il permesso per utilizzare la sua abilità: andrà inevitabilmente in pila appena dopo che avrai STAPPato. Almeno puoi scegliere chi influenzerà...*

***Blood Artist** ha bisogno che una creatura muoia affinché la sua abilità funzioni. Dovrai aspettare il combattimento oppure una rimozione per farla innescare, a meno che tu abbia una **Falkenrath Aristocrat** in giro!*



Il modo in cui le abilità innescate funzionano è strettamente legato al concetto di **priorità**, pertanto verranno discusse nella sezione **Il gioco al rallentatore**.

- Le **abilità statiche** sono quelle scritte come affermazioni. Sono semplicemente vere. Queste abilità influenzano il gioco fintanto che il permanente su cui sono stampate rimane sul campo di battaglia e ha l’abilità.

Esempio. *L’abilità di **Tempered Steel** dà +2/+2 alle creature artefatto del suo controllore. L’effetto dura fintanto che l’incantesimo rimane sul campo di battaglia.*



- Abilità di magia** è semplicemente un nome per tutte le istruzioni sulle carte istantaneo e stregoneria che non rientrano in nessuna delle categorie sopra, pertanto non sono magie oggetti indipendenti in pila. Semplicemente rappresentano il risolversi dell’effetto della magia.

Esempio. Quando inizi a risolvere **Ponder** devi seguire le istruzioni date dall'abilità della magia.

Resounding Thunder ha un'abilità attivata (ciclo) e un'abilità innescata che si innesca quando la carta viene ciclata. Il resto del testo ("Resounding Thunder infligge 3 danni a una creatura oppure a un giocatore bersaglio.") è un'abilità della magia.



Parleremo anche delle **abilità di mana**, che possiamo informalmente definire come tutte le abilità che aggiungono mana alla riserva di mana del giocatore come parte del loro effetto, e del fatto che seguano regole speciali: non utilizzano la pila e in qualche caso possono essere attivate anche quando non sarebbe possibile farlo per le abilità "regolari".

Esempio. Tutte le terre base hanno l'abilità di mana intrinseca "☾: Aggiungi [mana colorato] alla tua riserva di mana." Anche l'abilità attivata di **Avacyn's Pilgrim** è un'abilità di mana.



Come ultima osservazione, notiamo che le abilità possono provenire dal testo di un oggetto o essere concesse ad un oggetto da un effetto. Il gioco non distingue tra questi due casi.

Esempio. **Serra Angel** ha volare perché questa abilità è stampata su di esso, mentre **Zephyr Charge** e **Trained Condor** possono concedere quest'abilità alle creature. Independentemente dal modo in cui la creatura ha imparato a volare, **Grounded** la priverà dell'abilità.



Abilità attivate

Le abilità attivate hanno un costo e un effetto. Sono sempre scritte in questa forma “**[Costo]:[Effetto]** **[Restrizioni di attivazione (se ci sono)]**”

Ogni volta che un giocatore ha priorità, può attivare una di queste abilità.

Esempio. L'abilità attivata di **Tectonic Edge** è scritta così: “**1**, **☹**, Sacrifica la faglia tettonica: distruggi un terra non base bersaglio. Attiva questa abilità solo se un avversario controlla 4 o più terre”. Seguendo lo schema sopra, abbiamo:

- Un costo: pagare **1**, TAPpare faglia tettonica e sacrificarla.
- Un effetto: distruggi una terra non base bersaglio.
- Una restrizione di attivazione: l'avversario deve controllare 4 o più terre quando l'abilità viene attivata.



Contents

- 1 Attivare un'abilità
- 2 Abilità attivate con parola chiave
- 3 Abilità di fedeltà
- 4 Abilità con un costo di mana ma non attivate

Attivare un'abilità

Attivare un'abilità significa metterla in pila e pagare i suoi costi. Per attivare una abilità si seguono le stesse procedure di quelle per lanciare una magia, che riassumiamo:

1. Dichiarare che stai attivando l'abilità
2. Se l'abilità è modale, dichiarare il modo che intendi usare; se l'abilità ha un costo variabile (ad esempio una **X** nel costo di mana o un qualsiasi numero di creature da sacrificare), dichiarare il valore di quella variabile.
3. Dichiarare i bersagli richiesti dall'abilità. Lo stesso bersaglio non può essere scelto più di una volta per ogni istanza della parola "bersaglio" dell'abilità.
4. Se l'abilità necessita che tu divida o distribuisca un effetto (per esempio danni o segnalini) tra uno o più bersagli, dichiarare la suddivisione. Ogni bersaglio deve ricevere almeno una unità di ciò che deve essere diviso.
5. Determina il costo totale dell'abilità, applicando gli effetti che aumentano e diminuiscono il costo, come ad esempio per **Brutal Suppression** o **Training Grounds**.
6. Se il costo totale include pagamenti di mana, hai adesso la possibilità di attivare abilità di mana.
7. Paga il costo totale in qualsiasi ordine.

Un permanente può avere più abilità attivare, indipendenti l'una dalle altre. Un'abilità può essere attivata più volte, l'unico limite è quello delle risorse disponibili.

Esempio. La prima abilità attivata di **Shipwrecked Singer** necessita di un bersaglio, ciò significa che devi avere un bersaglio legale per attivarla e quando l'abilità si risolverà quel bersaglio deve essere legato. Se non lo è l'abilità verrà neutralizzata. Se hai mana disponibile puoi attivarla più di una volta.

La seconda abilità non necessita di un bersaglio, ma richiede di TAPPARE per essere attivata, e ovviamente non puoi TAPPARE un permanente già tappato.



Esempio. **Shiv's Embrace** è una magia aura con un'abilità attivata che richiede  per essere attivata. Puoi attivare l'abilità più volte pagando il suo costo per ogni volta; in questo modo puoi dare alla creatura incantata istanze multiple dello stesso effetto. Ognuna di esse crea un singolo effetto che è indipendente dagli altri.



Abilità attivate con parola chiave

Molte abilità descrivono esattamente cosa fanno, nel testo. Alcune però sono molto comuni o richiederebbero troppo spazio per essere spiegate sulla carta. In questi casi, troviamo sulla carta solo il nome dell'abilità con una "parola chiave". Qualche volta un testo di riferimento riassume la regola di gioco, e lì troviamo i due punti che fanno capire di avere a che fare con un'abilità attivata.

Qualche esempio di abilità attivate con parola chiave: equipaggiare, ciclo, disotterrare, mostruosità. Puoi trovare l'intera lista nelle Comprehensive Rules.

Esempio. Equipaggiare è un'abilità attivata delle carte equipaggiamento. "Equipaggiare [costo]" significa "[costo]: Assegna questo equipaggiamento a una creatura bersaglio che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria."



Esempio. Mostruosità è un'abilità attivata con parola chiave. Siccome richiede solo un pagamento di mana, puoi attivarla più di una volta; quando si risolve, però, verificherà se la creatura è già mostruosa. Se non lo è, l'abilità metterà quel numero di segnalini +1/+1 su di essa e la segnerà come mostruosa. Questo significa che ulteriori attivazioni non avranno effetto. Se un'abilità mostruosità è neutralizzata in qualsiasi modo, la creatura non riceverà segnalini né diventerà mostruosa e mostruosità potrà essere usata nuovamente. Molte creature con l'abilità mostruosità hanno anche un'abilità innescata che si innesca quando la creatura diventa mostruosa (in altre parole, quando l'abilità mostruosità si risolve per la prima volta). Se la creatura è uccisa in risposta all'attivazione di mostruosità, non diventerà mai mostruosa, di conseguenza l'abilità innescata non si innescherà mai.



Le abilità attivate possono essere attivate solo sul campo di battaglia, a meno che non sia specificato diversamente

Esempio. Mangiacarogne è un'abilità attivata che funziona solo quando la carta con mangiacarogne è nel cimitero. "Mangiacarogne [costo]" significa "[Costo], esilia questa carta dal cimitero: metti un numero di segnalini +1/+1 uguale alla forza della creatura esiliata su una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria". Siccome parte del costo richiede di esiliare la carta dal cimitero, la carta deve essere in quella zona per poter attivare l'abilità.



Abilità di fedeltà

Le abilità di fedeltà sono abilità attivate peculiari che si trovano sulle carte planeswalker. Il loro costo è rappresentato da un numero che indica quanti segnalini fedeltà aggiungere o rimuovere per attivare l'abilità. Siccome l'aggiungere o rimuovere è considerato un costo, non si può fare nulla in risposta.

Le abilità di fedeltà seguono regole speciali: un giocatore può attivare un'abilità di fedeltà di un permanente che controlla solo durante una delle sue fasi principali quando la pila è vuota, e una volta sola per ogni planeswalker.

Esempio. *Jace, the Mind Sculptor* ha quattro abilità di fedeltà. La prima richiede di aggiungere due segnalini fedeltà. La terza e la quarta di rimuoverne uno. La seconda abilità non cambia il numero di segnalini e necessita solo che tu dica di averla attivata.

Una volta che *Jace* è entrato nel campo di battaglia puoi attivare immediatamente una delle sue abilità di fedeltà, perché ricevi priorità dopo che una magia si è risolta nel tuo turno. Cambiare il numero dei segnalini è il costo di attivazione. Un giocatore non può rispondere prima che il numero dei segnalini sia cambiato ma può farlo dopo, prima che l'abilità si risolva.



Abilità con un costo di mana ma non attivate

Non tutte le abilità che richiedono il pagamento di un costo sono abilità attivate. Per essere sicuro che l'abilità che ti interessa sia un'abilità attivata, deve esserci un due punti (“:”) da qualche parte. Le abilità tipiche che vengono confuse con le abilità attivate sono le abilità innescate che richiedono il pagamento di un costo in risoluzione. Tutto si complica se una qualsiasi di queste abilità è definita da una parola chiave. Quando si è in dubbio, è meglio fare riferimento alle definizioni nelle Comprehensive Rules.

Esempio. *Teleportal* ha l'abilità “sovraccarico”, che è un costo alternativo definito da una parola chiave. I costi alternativi di solito sono scritti come “Puoi [pagare il costo] invece di pagare il costo di mana di [quest'oggetto]”, oppure “Puoi lanciare [questo oggetto] senza pagare il suo costo di mana”. Le abilità attivate sono invece scritte come “[costo]: [effetto] [istruzioni di attivazione (se ci sono)]”. Un costo alternativo è un'abilità statica, mai un'abilità attivata.



Esempio. *Estorcere* è un'abilità innescata che può essere confusa con un'abilità attivata, perché richiede un pagamento per ottenere il suo effetto. È scritta come: "Ogniqua volta lanci una magia, puoi pagare ☛. Se lo fai, ogni avversario perde un punto vita e tu guadagni altrettanti punti vita."

Ciò significa che questa abilità si risolverà ogni volta che lanci una magia mentre **Blind Obedience** è sul campo di battaglia e, quando l'abilità si risolverà, potrai scegliere se pagare o meno ☛ per ottenere il suo effetto, o semplicemente non fare nulla. Visto che ogni istanza dell'abilità richiede un singolo pagamento, non puoi pagare ☛ più di una volta per ogni singolo innesco.

Un'abilità attivata che chiede di pagare un costo per ottenere (parte di) un effetto non è un'abilità attivata. Continua ad essere un'abilità innescata e la scelta di pagare è fatta in risoluzione.



Esempio. **Frenzied Goblin** ha un'abilità innescata che bersaglia una creatura. Non pagherai ☛ finché l'abilità non si risolva. Se la creatura diventerà un bersaglio illegale prima di questo, sarà neutralizzata e non dovrai pagare niente — in effetti non avrai nemmeno la possibilità di pagare.



Abilità statiche

Le abilità statiche, a differenza di quelle attivate o innescate, generano un effetto continuo durante la partita. Sono solitamente scritte come affermazioni e spesso sono rappresentate da parole chiave. Non ti capiterà mai di *utilizzare* un'abilità statica: non usano la pila in quanto i loro effetti sono continuamente applicati e controllati durante la partita. Molte di queste abilità funzionano mentre le carte su cui sono scritte sono in gioco, ma ci sono alcune eccezioni.

È possibile riconoscere un'abilità statica dal fatto che non è né attivata (non vi è alcun costo) né innescata (la sua descrizione non è introdotta dalle parole “Quando”, “Ogniqualevolta”, “All’inizio di”, “Alla fine di”), né tantomeno è parte delle istruzioni che devono essere seguite mentre una magia istantaneo o stregoneria viene risolta. Le abilità statiche possono influenzare le modalità di lancio di una magia, le caratteristiche di uno o più oggetti, o le regole del gioco stesse.

Esempio. *Convocazione* è un esempio comune di abilità statica che influenza la magia mentre è in pila, quindi rientra nella prima categoria sopra descritta. “Metti sul campo di battaglia tre pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare” è un effetto che la stregoneria ha mentre si risolve, quindi non è un'abilità statica, bensì un'abilità della magia.



Esempio. L'abilità di **Glorious Anthem** fa parte della seconda categoria, in quanto modifica le caratteristiche dei permanenti che controlli. Non ha alcun effetto mentre è in pila, in mano o nel cimitero, e interviene sulle creature che controlli fintanto è sul campo di battaglia.



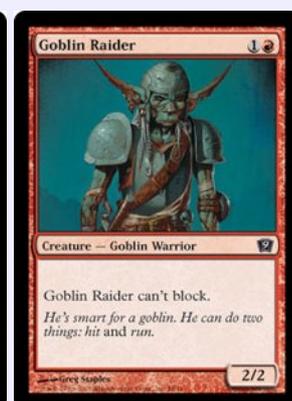
Esempio. L'abilità di **Exploration** appartiene alla terza categoria di abilità statiche in quanto modifica le regole del gioco fintanto che è sul campo di battaglia, permettendo ad un giocatore di fare qualcosa che non sarebbe normalmente in grado di fare.



Alcune abilità statiche stabiliscono delle **restrizioni o dei requisiti**. Ad esempio alcuni effetti stabiliscono che una determinata creatura non possa attaccare o bloccare, o che invece essa debba attaccare o bloccare: rispettivamente una restrizione ed un requisito.^[1]

Esempio. L'effetto di **Goblin Raider** è attivo quando questa carta è sul campo di battaglia, ponendo una restrizione rilevante durante la fase di combattimento: non può essere dichiarato come bloccante.

Goblin Brigand cade invece nella seconda categoria, in quanto per la sua abilità è richiesto che venga dichiarato come attaccante durante ogni fase di combattimento.



Le abilità statiche possono anche dare altre abilità ai permanenti che controlla.

Esempio. Queste abilità sono facilmente riconoscibili perché influenzano tutti i permanenti di un certo tipo (le creature che controlla, in questo caso) e il loro effetto funziona fintanto che questi sono sul campo di battaglia.



Alcuni permanenti potrebbero avere un'abilità statica che imposta, aumenta o riduce il costo di mana di altre magie.

Esempio. *Queste abilità sono comuni e facili da riconoscere una volta che prendete confidenza con esse in quanto tutte modificano il costo delle magie fintanto che sono in pila, ma non in altre zone.*



Nonostante siano intricati da riconoscere, potresti aver visto o sentito parlare di incantesimi, nello specifico di aure le cui abilità statiche danno delle abilità ai permanenti che essi incantano.

Esempio. ***Underworld Connections** da un'abilità alla terra che incanta. **Splinter Twin** dà un'abilità alla creatura che incanta. Nessuna delle due aure ha un'abilità attivata, quindi nominare una di queste con **Pitbing Needle** è una giocata legale ma del tutto inefficace.*



Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Abilità statiche che non funzionano sul campo di battaglia

Fino ad adesso abbiamo solo visto abilità statiche che influenzano i permanenti sul campo di battaglia. Tuttavia le abilità statiche possono fare molto di più: possono cambiare il costo di una magia che lanci, fare in modo che non siano neutralizzabili o funzionare mentre la loro fonte non è sul campo di battaglia.

Esempio. *Riftstone Portal* ha un'abilità statica che è attiva fintanto questo è nel cimitero, ma smetterà di funzionare in qualsiasi altra zona.



Esempio. *Slaughter Games* e *Supreme Verdict* hanno entrambi un'abilità statica che funziona mentre le due magie sono in pila, che impedisce che siano neutralizzate. L'unica differenza tra queste due carte è la possibilità per la prima (e qualsiasi altra magia non neutralizzabile con un bersaglio) di essere neutralizzata dalle regole di gioco, in caso il bersaglio sia illegale in risoluzione.



Esempio. Nel primo caso, l'abilità influenza la magia fintanto che è in pila e solo se *Fist of Suns* è sul campo di battaglia. Nel secondo caso, l'abilità di *Fling* richiede che venga pagato un costo aggiuntivo quando la magia viene lanciata.



Le abilità definisci-caratteristiche

Alcune abilità statiche ci forniscono delle informazioni riguardo le caratteristiche dell'oggetto su cui sono stampate come il suo colore, il suo tipo o la forza e costituzione: queste sono chiamate abilità definisci-caratteristiche e funzionano in ogni zona, anche fuori dal gioco.

Tuttavia, non tutte le abilità che definiscono alcune caratteristiche ricadono in questo gruppo. Un'abilità statica è un'abilità definisci-caratteristica se soddisfa i seguenti criteri:

- definisce il colore, il sottotipo, la forza o la costituzione di un oggetto
- è stampata sulla carta su cui agisce
- non è un'abilità che un oggetto fa guadagnare a se stesso
- non è condizionale, cioè non imposta i valori di quelle caratteristiche solo se certe condizioni sono soddisfatte

Esempio. *Mistform Ultimus* ha un'abilità statica che ne definisce il tipo di creatura, mentre quella di **Maro** ne definisce la forza e la costituzione. Entrambe le abilità funzionano in ogni zona.



Alcune abilità statiche possono creare degli **effetti di sostituzione** o **effetti di prevenzione**. Parleremo di queste abilità in seguito. Altre abilità statiche possono generare un effetto che permette ad un giocatore di compiere **azioni speciali** per ignorare l'effetto di tali abilità.

Esempio. *Leonin Arbiter* ha un'abilità che potrebbe risultare complessa! Andiamo a vedere come funziona:

- Se è stato vittima di **Path to Exile** o è stato sacrificato per l'abilità di **Birthing Pod** sarà ben lontano dal campo di battaglia quando dovremo cercare nel grimorio, quindi il suo effetto sarà già terminato.
- Se ci sono due *Leonin Arbiter* sul campo di battaglia, ogni Arbitro richiederà al giocatore il pagamento del suo "dazio" in quanto ci saranno due abilità statiche, una per ogni Arbitro
- Se *Leonin Arbiter* viene bersagliato da **Restoration Angel** o da **Cloudshift** dopo aver pagato il costo per ignorare la sua abilità, dovrai pagare nuovamente quel costo, in quanto il "nuovo" *Leonin Arbiter* non avrà memoria della sua passata esistenza.



1. ↑ Nota che le abilità evasive, come volare o ombra, creano delle restrizioni.

Abilità di mana

Per lanciare una magia, un giocatore deve seguire una serie predefinita di azioni in sequenza che inizia con il mettere la magia in pila e si conclude con il pagamento dei costi di mana. Mentre vengono eseguiti questi “passaggi” non è possibile fare nient’altro; non vi è un passaggio di priorità e non vi è nessuna possibilità di lanciare magie o attivare abilità, con una sola eccezione: le **abilità di mana**.

La ragione per la quale un giocatore, mentre lancia una magia, può attivare le abilità di mana risiede nel fatto che le abilità di mana non usano la pila. Con il mana generato dalle abilità di mana il giocatore potrà poi pagare i costi di mana della magia. Le abilità di mana possono essere sia abilità attivate che abilità innescate; entrambe le tipologie si risolvono immediatamente dopo essere state attivate o dopo che si sono innescate, senza utilizzare la pila.

Abilità di mana attivate

Un’abilità di mana attivata è un’abilità di mana se segue i seguenti criteri:

- Aggiunge mana alla riserva del giocatore.
- Non ha un bersaglio.
- Non è un’abilità di fedeltà.

È bene ricordare che le abilità come “stappa una terra bersaglio” *non* sono abilità di mana. Se volete utilizzarle per lanciare una magia dovrete attivarle in anticipo e lasciarlo *fluttuare il mana* (il gergo utilizzato per dire “aggiungere il mana alla riserva e conservarlo per utilizzarlo in futuro”).

Esempio. Le abilità di **Blood Pet** e **Llanowar Elves** sono entrambe esempi di abilità di mana. Le terre base hanno l’abilità intrinseca “☾: Aggiungi un [mana colorato] alla tua riserva”, e questa ovviamente è un’abilità di mana. La maggior parte delle terre non base hanno anche un’abilità di mana che consente loro di tapparle per ottenere mana.



Esempio. L'abilità di **Arbor Elf** ha un bersaglio e non aggiunge direttamente alcun mana alla riserva. **Koth of the Hammer** è un planeswalker, quindi la sua abilità di fedeltà può solamente essere attivata alla velocità di una stregoneria — quindi non durante il lancio di una magia — ed usa normalmente la pila.

Questi sono entrambi esempi di abilità che aiutano a generare il mana, ma non sono abilità di mana.



Esempio. **Lion's Eye Diamond** ha un'abilità di mana. Tuttavia, impone esplicitamente di poter essere attivata solo "ogniqualevolta potresti lanciare un istantaneo". A causa di ciò, non sarete in grado di attivare questa abilità mentre state lanciando una magia. Dovrete attivarla e scartare la vostra mano prima di poter utilizzare il mana — il motivo per cui è stata scritta in questo modo è per impedire che il mana prodotto venga usato per lanciare magie dalla mano.

La prima abilità di **Deathrite Shaman**, invece, è un'abilità attivata che non è un'abilità di mana: per aggiungere un mana alla vostra riserva di mana dovrete bersagliare una terra che si trovi in qualunque cimitero.



Esempio. Anche quella di **Valleymaker** è un'abilità attivata di mana. Valleymaker non bersaglia nessun giocatore: anche se il bersagliare richiede una scelta, "scegliere" non è la stessa cosa di "bersagliare". Questo soddisfa il primo requisito di base. E gli altri requisiti? Aggiunge mana alla riserva e non è l'abilità di un planeswalker. Quindi è un'abilità di mana.



Alcune abilità di mana hanno anche altri effetti, come l'infliggere danno al loro controllore o fargli pescare una carta. Questo sono pure abilità di mana, ed il loro effetto completo si realizza senza utilizzare la pila.

Esempio. Poniamo di essere entrambi ad 1 punto vita. Io ho un **Lightning Bolt** nella mia mano ma la sola terra stappata che controllo è **Shivan Reef**. Se lancio il Fulmine e TAPpo Shivan Reef per ottenere ☹️, questa mi infliggerà immediatamente 1 danno facendomi perdere la partita prima che il Lightning Bolt possa risolversi.

Dall'altra parte, se avessi una City of Brass, potrei tapparla per attingere il mana e mettere in pila la sua abilità innescata (che è completamente indipendente dalla sua abilità di mana). Quando l'abilità di mana si risolverà completamente potrò rispondere all'innescata lanciando Lightning Bolt, uccidendoti prima che la City of Brass possa uccidermi.



Abilità innescate di mana

Un'abilità innescata di mana è un'abilità che segue i seguenti 2 criteri:

- Aggiunge mana alla riserva del giocatore.
- La sua condizione d'innescata è la risoluzione di un'abilità attivata di mana o l'aggiunta di mana alla riserva di un giocatore.
- Non ha un bersaglio.

Le abilità innescate di mana non usano la pila, e se si innescano durante la dichiarazione del lancio di una magia riceverete il mana immediatamente e sarete in grado di utilizzare quel mana per pagare i costi della vostra magia.

Esempio. **Dictate of Karametra** e **Fertile Ground** sono entrambi esempi di abilità innescate di mana. Attivare un'abilità di mana porta al loro innescata. Poiché sono abilità di mana, l'innescata non utilizzerà la pila ed il mana sarà aggiunto immediatamente alla riserva di mana del giocatore.



Esempio. L'abilità di **Mana Flare** aggiunge il mana alla riserva del giocatore e si innesca attivando un'abilità di mana. Questo è ugualmente vero per **Overabundance** ma, insieme al mana extra prodotto dall'abilità innescata, il giocatore subirà anche 1 danno. Poiché sono entrambe parte di una singola abilità di mana, nessuna di queste azioni potrà essere bersagliata o neutralizzata.



Esempio. Non è tutt'oro quello che luccica! Per esempio, l'abilità innescata di **Lotus Cobra** sembra essere un'abilità innescata di mana... ma non lo è. Per essere un'abilità innescata di mana, l'innescata del Lotus Cobra avrebbe dovuto avere origine dall'attivazione di un'abilità di mana; sfortunatamente giocare una terra non è un'abilità di mana, pertanto sentitevi liberi di utilizzare **Stifle**.



Una magia non può mai essere un'abilità di mana. Fin dagli albori di Magic: the Gathering, abbiamo avuto magie che fornissero del mana aggiuntivo come **Dark Ritual** o come, di recente, **Manamorphose**. Sebbene queste magie aggiungano mana alla riserva di mana del giocatore (primo requisito delle abilità di mana), non richiedano un bersaglio (secondo requisito delle abilità di mana) e non siano abilità dei planeswalker (terzo requisito delle abilità di mana), non possono essere classificate come abilità di mana.

Queste sono *abilità di magie* che aggiungono il mana alla riserva. In altre parole, sono solo magie lanciate e si risolvono come qualunque altra magia; possono essere neutralizzate (a meno che non sia specificato diversamente) ed è possibile rispondere prima che venga generato il mana extra.^[1]

Esempio. Sia *Cabal Ritual* che *Desperate Ritual* aggiungono mana alla riserva di mana del giocatore, non bersagliano e non sono abilità di fedeltà dei planeswalker; tuttavia non sono abilità di mana e chiunque potrà fermarle con un *Counterspell*.



1. ↑ In un passato molto remoto, alcune di queste magie sono state stampate con il tipo "Mana Source". Queste magie hanno ottenuto un oracle text aggiornato che le identifica come istantanei.

Effetti

Quando le magie e le abilità si risolvono, seguiamo le loro istruzioni nell'ordine in cui sono scritte; sin tanto che un'abilità statica si applica, viene stabilito qualcosa che influenza il gioco. Tutto ciò che accade in conseguenza di una magia o di un'abilità è un **effetto**; la magia o l'abilità che genera un dato effetto è la **fonte** di quell'effetto.

Gli effetti non vanno confusi con le abilità.^[1] Si tratta di due concetti molto diversi. Il termine *abilità* può riferirsi a una di queste due cose:

- Ogni porzione di testo scritto su una carta o conferitole da un effetto
- L'oggetto simile a una magia che mettiamo sulla pila quando un'abilità viene attivata o si innesca

Gli *effetti*, invece, sono le cose che avvengono o cambiano a causa di magie e abilità, ad esempio infliggere danno, distruggere permanenti, aumentare o diminuire la forza e la costituzione di una creatura, imporre delle restrizioni a quali creature possono bloccare, e così via.

Esempio. *Prodigal Sorcerer* ha un'abilità attivata: è il testo stampato su di esso che dice "☞: Prodigal Sorcerer deals 1 damage to target creature or player."

Quando attiviamo l'abilità dello Stregone, mettiamo sulla pila un oggetto che non è esattamente una magia, ma ci somiglia parecchio. Le vecchie versioni del regolamento lo chiamavano "pseudo-magia", ma oggi lo chiamiamo semplicemente "abilità", per quanto in un'accezione diversa da quella in cui chiamiamo "abilità" il testo stampato su una carta.

Quando questo oggetto sulla pila si risolve, genera un effetto. In questo caso, l'effetto sarà fare infliggere un danno al suo bersaglio da un permanente sul campo di battaglia (il *Prodigal Sorcerer* stesso).



Una regola importante che vale per tutti i tipi di effetto è che se un effetto cerca di compiere un'azione impossibile o non può portare a termine l'azione che sta cercando di compiere, compierà tutte le azioni che può e cercherà di compiere al massimo le azioni incomplete, ignorando le parti impossibili.

Esempio. Lancio *Sleep* bersagliando il mio avversario, che controlla sia creature TAPpate che STAPpate. Il suo effetto cerca di TAPparle tutte, ma dal momento che alcune di esse sono già TAPpate, quest'azione è parzialmente impossibile. L'effetto non si fa troppi problemi, e fa tutto ciò che può: TAPpa le creature che sono STAPpate, e poi "blocca" tutte le creature - dal momento che non c'è nessuna correlazione col modo in cui quelle creature sono state TAPpate e che impedire loro di STAPpare è possibile, l'effetto lo fa anche se non è stato lui a TAPparle.



Esempio. Attivo **Goblin Charbelcher**, ma non ho più terre nel mio grimorio. L'effetto inizierà a fare le sue cose, rivelando tutte le carte del grimorio, e a un certo punto si accorgerà di non essere in grado di proseguire. Non potendo continuare a rivelare carte fino a trovare una terra, l'effetto proseguirà con le sue azioni, infliggendo danno e ordinandomi di riordinare le carte rivelate.



Nota che questa regola non ha nulla a che fare col caso in cui una magia **sfuma** perché i suoi bersagli sono tutti illegali. Se una magia non ha bersagli, o ne ha almeno uno ancora legale, *si risolverà*, ma non le sarà permesso di toccare i bersagli illegali neanche con un dito.

Esempio. Lancio **Electrolyze**, scegliendo di infliggere un danno al mio avversario e uno alla sua **Mother of Runes**, e in risposta lui attiva la Mother of Runes per farle prendere protezione dal rosso. Quando Electrolyze si risolve, non potrà fare nulla alla Mamma, che è un bersaglio illegale, ma poiché ha ancora un bersaglio legale (il mio avversario), gli infliggerà un danno e mi farà pescare una carta.

Invece, se avessi cercato di fare 2 danni a **Mangara of Corondor** e il mio avversario se lo fosse ripreso in mano attivando **Karakas**, Electrolyze sarebbe stato neutralizzato in risoluzione, perché tutti i suoi bersagli (in questo caso uno solo, Mangara) sarebbero stati illegali. In questo scenario, non pescherei la carta.



Gli effetti possono essere divisi in tre categorie, ed è molto importante sapere assegnare ogni effetto alla categoria corretta, dato che ognuna segue regole proprie.

Un dato effetto appartiene sempre a uno (e *uno solamente*) di questi gruppi:

- Effetti one-shot
- Effetti continui
- Effetti di sostituzione

Nelle prossime pagine discuteremo ciascuna di queste categorie separatamente.

1. ↑ Questo succede in parte perché le carte più vecchie usano l'espressione *effetti veloci* per indicare abilità, istantanei e interruzioni.

Effetti one-shot

Gli effetti one-shot compiono una o più azioni e poi smettono di avere un impatto sulla partita; per esempio, potrebbero infliggere del danno, distruggere dei permanenti, spostare una carta da una zona all'altra o creare dei token. Gli effetti one-shot possono essere generati solo da magie e abilità che si risolvono; le abilità statiche producono sempre e solo **effetti continui** o **effetti di sostituzione**.

Esempio. ***Lightning Bolt** genera un effetto one-shot quando si risolve; in particolare, fa sì che una carta sulla pila infligga danno. Altri esempi di effetti one-shot si trovano su queste carte: **Llanowar Elves**, **Terror**, **Unsummon**, **Nekraatal**, **Dragon Blood**, **Young Pyromancer**.*



Ad ogni modo, gli effetti one-shot sono in grado di avere ripercussioni sul gioco anche più in là nel tempo. Possono farlo creando delle **abilità innescate ritardate** che faranno qualcosa al momento giusto.

Effetti continui

Gli effetti continui possono essere generati o dalle **abilità statiche** dei permanenti sul campo di battaglia o da **magie e abilità** che si risolvono. Una volta che iniziano ad applicarsi, quale sia la loro fonte è irrilevante: entrambi funzionano allo stesso modo. Come vedremo, c'è però una sottile differenza fra questi due tipi di effetti continui: le regole che identificano l'insieme degli oggetti ai quali si applicano sono diverse.

Effetti generati da abilità statiche

Gli effetti continui che provengono da abilità statiche *ricalcolano istante per istante* il loro impatto sulla partita. In altre parole, l'insieme degli oggetti a cui si applicano e cosa effettivamente fanno a questi oggetti non viene mai fissato, e può essere modificato nel corso della partita.

Esempio. Controllo un **Glorious Anthem** e animo il mio **Treetop Village**.

*L'incantesimo noterà che una nuova creatura è apparsa dal mio lato del campo, e inizierà ad applicarsi ad essa: il Treetop Village passerà direttamente dall'essere una terra all'essere una creatura 4/4. Non è mai una 3/3, neanche per un istante. Se ne perdo il controllo perché il mio avversario lo ruba con un **Dominate**, Glorious Anthem smetterà immediatamente di pomparlo: il mio avversario riceverà una creatura 3/3, e non controllerà mai una 4/4, neanche per un istante.*

*Allo stesso modo, se lancio una creatura mentre controllo un Glorious Anthem, essa entrerà sul campo di battaglia già pompata. Per esempio, se lancio un **Giant Spider** con un **Garruk's Packleader** e un Glorious Anthem in campo, pescherò una carta.*



Questi effetti incominciano ad applicarsi non appena la loro fonte entra sul campo di battaglia. Non esiste un momento, non importa quanto breve, in cui la loro fonte è sul campo di battaglia ma questi effetti non hanno ancora iniziato ad applicarsi. Allo stesso modo, questi effetti si interrompono immediatamente se il permanente da cui provengono lascia il campo di battaglia.

Esempio. Se scelgo rosso per la mia **Voice of All**, non esiste un momento in cui il mio avversario può **Shockarla**.



Effetti generati da magie e abilità che si risolvono

Molto spesso, questi effetti specificheranno la loro durata. In questo caso, diranno che qualcosa è verificato **fintanto che** una certa condizione è vera. Se questa durata non inizia mai o finisce prima che l'evento possa iniziare, l'effetto non inizierà nemmeno. In particolare, non inizierà per poi terminare immediatamente, e non durerà in eterno. Se non c'è nessuna durata specificata, l'effetto dura per il resto della partita. ,

Esempio. Se lancio una **Sower of Temptation**, bersaglio la creatura del mio avversario, e rispondo all'abilità lanciando un **Unsummon** sulla Fata, l'abilità si risolverà ma non avrà alcun effetto. La creatura non cambierà controllore neanche per un momento, quindi non prenderà debolezza da evocazione.

Dominate non specifica una durata, il che significa che mi terrò la creatura finché non muore o finché il mio avversario non se la riprende con un'altra magia o abilità.



Il comportamento di questi effetti dipende da cosa cercano di fare. Se modificano le regole del gioco, funzionano allo stesso modo degli effetti che provengono da abilità statiche: stanno “in agguato” e si applicano a tutti gli oggetti a cui possono applicarsi, anche se questi appaiono dopo che l'effetto è stato creato. Se invece modificano le caratteristiche o il controllore degli oggetti a cui si applicano, faranno una lista di oggetti a cui si applicano e calcoleranno cosa faranno ad ognuno di essi *solo nell'istante in cui vengono creati*, e questa determinazione resterà valida per tutta la loro durata.

Esempio. Se risolvo una **Glorious Charge** (che ha - guarda un po' - esattamente lo stesso testo di **Glorious Anthem**, solo che è un istantaneo anziché un incantesimo) e poi animo un **Treetop Village**, la terra creatura non verrà potenziata, perché non era parte dell'insieme di oggetti che **Glorious Charge** ha determinato al momento della sua risoluzione. Se invece lo animo, lancio **Glorious Charge** per pomparlo, e il mio avversario me lo ruba con **Dominate**, manterrà il bonus, perché l'effetto è “bloccato” su di esso.

Ora supponiamo che io lanci **Inner Calm, Outer Strength** sulla mia **Gnarled Mass**. Mentre si risolve, conterò le carte che ho in mano: ce ne sono tre, così il mio Spirito prenderà +3/+3. Anche se nel prosieguo del turno giocherò o pescherò delle carte, il bonus conferito alla mia creatura non cambierà.



Esempio. Consideriamo ora la carta **Teleportal**. Anche se il suo testo consiste di una sola frase, essa genererà due effetti separati: dà +1/+0 al suo bersaglio, e stabilisce la regola che non può essere bloccato. Se la lancio pagando il suo costo di sovraccarico, e poi animo una **Izzet Keyrune**, essa non prenderà il +1/+0, dal momento che non era una creatura quando l'effetto ha calcolato l'insieme di oggetti a cui si sarebbe applicato. Tuttavia, non potrà essere bloccato, perché il secondo effetto non sta modificando le caratteristiche di niente (non dice "Creatures you control gain 'This creature can't blocked.'"), sta cambiando le regole del gioco.



Ecco una tabella che riassume quanto abbiamo detto finora:

Effetti	dall'abilità statica di un permanente	da una magia o abilità che si risolve
che modificano le caratteristiche o il controllore	ricalcolano istante per istante cosa fanno a cosa	calcolano il loro effetto solo nell'istante in cui si risolvono
che modificano le regole del gioco	ricalcolano istante per istante cosa fanno a cosa	ricalcolano istante per istante cosa fanno a cosa

Interazione fra effetti continui

Gli effetti continui abbondano in **Magic**, e dal momento che durano per un certo periodo di tempo, spesso si trovano a interagire fra loro. Dal momento che il risultato finale può essere difficile o ambiguo da determinare, esiste un sistema molto strutturato per gestire queste interazioni. Data l'importanza che ha, gli abbiamo dedicato [una pagina a parte](#).

Effetti di sostituzione

Gli **effetti di sostituzione** sono effetti continui, ma hanno caratteristiche così particolari che è meglio considerarli come una categoria a parte. Si comportano come delle “sentinelle”, in vigile attesa che un certo evento si verifichi. Quando ciò accade, lo “intercettano” e fanno sì che accada qualcosa di diverso al posto dell'evento originario. Riconoscere gli effetti di sostituzione è molto facile: usano sempre una fra le parole **invece** e **salta** - in inglese, **instead** e **skip**. (Beh, *quasi* sempre, come spiegheremo [più avanti](#).)

Nota: *Non fare confusione fra effetti di sostituzione e abilità innescate! Le abilità innescate lasciano che il loro evento innescante avvenga, poi fanno qualcosa; gli effetti di sostituzione fermano l'evento e lo sostituiscono con un altro evento — o a volte lo impediscono senza sostituirlo con nient'altro.*

Esempio. **Darksteel Colossus** ha un effetto di sostituzione molto famoso. Diciamo che il suo controllore è costretto a sacrificarlo: l'evento risultante sarebbe di spostarlo nel cimitero. Tuttavia, il suo effetto di sostituzione cambierà questo evento e lo farà rimescolare nel grimorio. Il Colosso non tocca mai il cimitero: ad esempio, se c'è una **Fecundity** sul campo di battaglia, questa non si innescherà.



Gli effetti di sostituzione possono essere generati o da un'abilità statica o da una magia, un'abilità innescata o un'abilità attivata che si risolve. In quest'ultimo caso, sostituiscono l'evento solo *la prima volta* che si verifica, e poi scompaiono. Se sono generati da un'abilità statica, invece, rimangono attivi fintanto che esiste l'abilità che li genera.

Esempio. Se controllo un **Words of Wind** e attivo la sua abilità, questa genera un effetto di sostituzione che si applicherà solo la prima volta che l'evento “io pesco una carta” accadrà in questo turno. Posso attivare l'abilità più volte per sostituire più pescate. Se invece controllo una **Thought Reflection**, il suo effetto di sostituzione si applicherà a tutte le pescate, perché proviene da un'abilità statica.



Interazione fra effetti di sostituzione

A volte, due o più effetti di sostituzione cercheranno di modificare lo stesso evento. In questo caso, sarà il giocatore coinvolto o il controllore dell'oggetto coinvolto a scegliere l'ordine nel quale questi effetti si applicheranno. Dal momento che dopo aver applicato il primo effetto di sostituzione l'evento sarà diverso da prima, gli altri effetti di sostituzione potrebbero non applicarsi più ad esso, o effetti che inizialmente non si interessavano di questo evento potrebbero essere coinvolti. [1]

In ogni caso, ogni effetto di sostituzione può applicarsi solo una volta a ogni dato evento.

Esempio. ***Fire Servant** genera un effetto di sostituzione che modifica come le magie rosse che controllo infliggono danno. Non appena si accorge che una magia rossa sta per fare danno, interviene e raddoppia questo danno. Qualora controllassi due **Fire Servant** nel momento in cui sto risolvendo un **Lightning Bolt**, entrambi cercheranno di sostituire l'evento.*

Il giocatore che sta per subire danno o il controllore della creatura che sta per subire danno è quello che deve decidere quale effetto applicare per primo, anche se in questo caso è irrilevante, dato che sono indistinguibili. Il primo effetto sostituirà l'evento "Lightning Bolt infligge 3 danni" con "Lightning Bolt infligge 6 danni". A questo punto, dobbiamo vedere se l'altro effetto è ancora applicabile: dal momento che l'evento vede ancora una magia rossa in procinto di infliggere danno, lo è, per cui l'evento diventa "Lightning Bolt infligge 12 danni". Dal momento che il primo effetto è già stato preso in considerazione per questo evento, non cercherà di applicarsi nuovamente.



Esempio. *Adesso supponiamo che io controlli un **Fire Servant** e lanci un **Lightning Bolt** che bersaglia il mio avversario, il quale controlla un **Benevolent Unicorn**. Il mio avversario può scegliere l'ordine in cui applicare gli effetti di sostituzione; se sceglie di applicare prima il **Benevolent Unicorn**, l'evento diventa "Lightning Bolt infligge 2 danni", che il **Fire Servant** trasformerà in "Lightning Bolt infligge 4 danni"; se sceglie l'ordine inverso, **Fire Servant** farà infliggere 6 danni al **Lightning Bolt**, che poi il **Benevolent Unicorn** ridurrà a 5.*



Esempio. Controllo **Furnace of Rath**, **Words of War** e **Thought Reflection**, e attivo **Words of War** una volta durante il mio mantenimento, il che crea un effetto di sostituzione “usa e getta”. Sto per pescare la carta di turno, quindi devo scegliere uno degli effetti di sostituzione disponibili da applicare per primo.

Se scelgo di trasformare la mia pescata in danno, **Thought Reflection** smette di essere applicabile, quindi è molto probabile che vorrò applicare prima **Thought Reflection**, che trasformerà l'evento “Pescare una carta” in “pescare due carte”. A questo punto, l'effetto di **Words of War** lo trasformerà in “Pescare una carta e infliggi 2 danni”. **Furnace of Rath** si accorgerà che l'evento adesso comporta dal danno da infliggere, e interverrà per modificarlo in “Pescare una carta e infliggi 4 danni”.



C'è una speciale categoria di effetti di sostituzione che non segue questa regola: gli **effetti di auto-sostituzione**. Gli effetti di auto-sostituzione non sono effetti continui, ma effetti di una magia o abilità che modificano quello che fa il resto della magia/abilità. Gli effetti di auto-sostituzione sono applicati *sempre* prima di tutti gli altri effetti di sostituzione. ,

Esempio. **Dissipate** ha un effetto one-shot (neutralizza una magia) e un effetto di sostituzione che modifica cosa fa questo effetto one-shot (anziché mettere la magia nel cimitero, la mette nell'esilio). Questo è un esempio classico di effetto di auto-sostituzione.

Supponiamo di usare un **Dissipate** per neutralizzare un **Darksteel Colossus**. L'effetto dell'abilità del Colosso cercherà di sostituire l'evento “Mettilo nel cimitero” con “Rimischiato nel grimorio”. Normalmente, il controllore del Colosso potrebbe scegliere di applicare questo effetto per primo, in modo da non farselo esiliare. Tuttavia, dato che **Dissipate** ha un effetto di auto-sostituzione, dobbiamo sempre applicarlo per primo: dal momento che adesso il **Darksteel Colossus** sta per finire in esilio, non nel cimitero, il suo effetto di sostituzione non può applicarsi.



I **planeswalker** hanno un effetto di sostituzione intrinseco, che ci permette di lanciare i nostri spari sull'avversario e redirigere il danno su un planeswalker che controllano. Leggi la pagina dedicata ai planeswalker per approfondire questo argomento.

Altre regole

Gli effetti di sostituzione devono già esistere nel momento in cui l'evento sta per avere luogo: una volta che qualcosa è accaduta, è troppo tardi per cercare di modificarla. Questo significa che a volte devi creare gli effetti di sostituzione perché *ti aspetti* che qualcosa che vuoi sostituire potrebbe avvenire. Se l'evento in questione non avviene, l'effetto che hai creato non avrà impatto sulla partita.

Esempio. Il mio avversario lancia un **Lightning Bolt** sulla mia **Gnarled Mass**. Dal momento che mi aspetto che il **Lightning Bolt** infligga danno alla mia creatura, la proteggerò con un **Healing Salve**. Il mio avversario però lancia **Misdirection** sul suo **Lightning Bolt**, scegliendo me come nuovo bersaglio. Quando il Bolt si risolve, io prenderò 3 danni, e l'effetto di **Healing Salve** non servirà a nulla e verrà rimosso alla fine del turno.



Un evento sostituito o saltato non avviene mai, il che significa che le abilità innescate da quell'evento non si innescano. Solo l'evento modificato viene preso in considerazione per vedere se qualcosa si innesca. Allo stesso modo, se un danno viene ridotto a 0 mentre sto applicando gli effetti di sostituzione, non viene inflitto affatto: eventuali altri effetti di sostituzione che modificano il danno non potranno più applicarsi.

Esempio. Attivo **Words of Wind** nel mio mantenimento per sostituire l'evento "Pesca una carta" che avverrà nella mia acquisizione. La mia **Jace's Erasure** non si innescherà, dal momento che non ho effettivamente pescato.



Esempio. Controllo **Sulfuric Vapors** e lanciao un **Lightning Bolt** sul mio avversario. Lui risponde proteggendosi con un **Healing Salve**. Quando il **Lightning Bolt** si risolve, lui sceglierà di applicare per primo **Healing Salve**. Dal momento che questo ridurrà il danno inflitto a 0, non c'è più danno da infliggere, quindi **Sulfuric Vapors** non può applicarsi. Il mio avversario non prende neanche un danno.



Alcuni effetti ti offrono (o offrono a un altro giocatore) la scelta di fare qualcosa, e poi compiono un'azione in base alla scelta che fai. Anche se l'azione che scegli viene sostituita, l'effetto originario non se ne cura, perché conta solo quello che scegli di fare, non quello che effettivamente accade. Tuttavia, nota che non è mai possibile scegliere di compiere un'azione impossibile, anche se so che verrà sostituita con qualcos'altro.

Esempio. L'abilità innescata di **Riddlesmith** mi chiede se voglio pescare una carta e, se voglio farlo, mi fa poi scartare una carta. Se scelgo di pescare e poi sostituisco la pescata con qualcos'altro (ad esempio il solito **Words of War**), il Riddlesmith mi farà comunque scartare.

Tuttavia, se uno **Spirit of the Labyrinth** mio proibisce di pescare carte quando l'abilità si risolve, non posso scegliere di pescare per il Riddlesmith, anche se so che la pescata verrebbe sostituita da **Words of War**, perché non posso nemmeno provare a scegliere un'azione impossibile.

Allo stesso modo, se lancio **Browbeat** ed il mio avversario previene il danno che infliggerebbe (ad esempio, attivando un **Circle of Protection: Red** in risposta), può ancora decidere di farsi infliggere danno, e io non pescherò: anche se il danno non viene effettivamente inflitto, la scelta è comunque valida.



C'è un'eccezione a questa regola: se un effetto sostituisce una pescata, si applicherà anche se il grimorio del giocatore che deve pescare è vuoto. Se questo succede, il giocatore in questione non perde la partita.

Esempio. Se controllo **Words of Wind** e il mio avversario macina tutto il mio mazzo con un **Brain Freeze** gigantesco, posso sempre attivare **Word of Wind** nel mio mantenimento per sostituire la pescata che mi sarebbe fatale con un rimbalzo.



Effetti di sostituzione con regole particolari

Alcuni effetti di sostituzione non usano le parole “invece” o “salta”. Sono ancora considerati effetti di sostituzione, quindi seguono le regole generali esposte fin qui, ma hanno anche qualche altra regola specifica.

1. Gli **effetti di prevenzione** usano sempre la parola **previeni**.
2. Gli **effetti di redirezione** usano sempre le parole **viene invece inflitto a qualcos'altro**.
3. Gli **effetti di rigenerazione** usano sempre la parola **rigenera**.
4. Anche gli effetti che modificano come i permanenti **entrano sul campo di battaglia** sono effetti di sostituzione.

Nelle prossime pagine, esamineremo in dettaglio ognuna di queste categorie di effetti.

- i. ↑ Vedendola dal punto di vista operativo, il giocatore interessato guarderà la lista di tutti gli effetti di sostituzione che potrebbero applicarsi e ne sceglierà uno. Dopo aver applicato l'effetto scelto, la lista degli effetti applicabili verrà ricalcolata e quel giocatore ne sceglierà un altro, finché la lista non risulterà vuota.

Gli effetti di prevenzione

Gli effetti di prevenzione sono una tipologia speciale di **effetti di sostituzione** e quindi seguono le regole che vengono applicate a questi ultimi. Gli effetti di prevenzione (e solo questi) utilizzano sempre la parola **previeni**.

Gli effetti di prevenzione interagiscono durante la partita come degli scudi, destinati alle creature o ai giocatori, che assorbono parte del danno che essi dovrebbero ricevere. Se sono generati da magie, abilità attivate o innescate hanno una durata e, solitamente, un ammontare di danni che andranno a prevenire: ogni volta che un punto danno viene prevenuto viene utilizzato uno scudo. Quando tutti gli scudi vengono utilizzati, l'effetto di prevenzione scompare. Se gli effetti di prevenzione derivano da un'abilità statica, essi saranno attivi fintanto che l'abilità che li genera esiste, e l'effetto preverrà il danno in maniera continuativa.

Se tutti i danni che verrebbero inflitti da una fonte vengono prevenuti, la fonte non infliggerà alcun danno e non si innescheranno tutte quelle abilità generate nel momento in cui viene inflitto il danno.

Esempio. Fog comporta che tutto il danno da combattimento sia prevenuto: l'effetto ha una limitazione sulla durata (il turno corrente) e il tipo di danno (il danno da combattimento), ma non sull'ammontare.

Dolmen Gate ha una abilità statica che previene i danni. In questo caso non sussiste alcuna limitazione temporale: se una creatura sta attaccando, il danno da combattimento inflitto ad essa sarà fermato.

Healing Salve genera un numero limitato di scudi: se una fonte infligge più di 3 danni, solo parte di essi verrà prevenuta. In ogni modo, se il giocatore protetto sta per subire danno da più fonti nello stesso momento, potrà decidere quali danni saranno prevenuti. Ad esempio, se **Scroll Thief** e una creatura 3/3 stanno attaccando, il giocatore può decidere di prevenire 2 danni dalla creatura 3/3 e uno dal Ladro di Pergamene, così da impedire al giocatore di pescare la carta.



La prevenzione non è opzionale: nel momento in cui uno scudo può essere usato, bisogna farlo. Nel caso in cui più effetti di prevenzione siano attivi, il giocatore o il controllore della creatura che subisce il danno può scegliere quale usare prima.

Esempio. *Phage the Untouchable* mi sta attaccando, e **voglio** prevenire il danno per non perdere dalla sua temibile abilità. Gioco **Orim's Cure** bersagliando me stesso. Dopo che la magia risolve, il mio avversario lancia **Lightning Bolt** bersagliando me. Anche se sarei disposto a subire i danni causati dal Fulmine e tenere gli scudi per il danno inflitto da Phage, non posso: il danno del Fulmine verrà prevenuto, e dovrò trovare un'altra soluzione per salvarmi da Phage.

Invece, supponiamo di controllare una **Burrenton Forge-Tender**. Sacrificandola decido di prevenire il danno inflitto da **Lightning Bolt**: ora, quando **Lightning Bolt** risolverà, avrò due effetti di prevenzione attivi che possono essere utilizzati. In quanto sono il giocatore che subirà il danno deciderò di applicare prima l'effetto della mia Forgiatrice di Burrenton, cosicché la Cura di Orim non avrà modo di essere utilizzata e potrà contrastare il danno inflitto da Phage (e la sua abilità innescata!).



Alcuni effetti specificano che i danni non possono essere prevenuti. Questo impedisce agli scudi di essere utilizzati, ma gli altri effetti verranno applicati normalmente – in ogni caso, se questi effetti controllano l'ammontare di danni che viene prevenuto, il valore sarà zero. Solo gli effetti che in maniera esplicita dicono “previeni” sono effetti di prevenzione, e saranno inefficaci contro i danni che non possono essere prevenuti; gli effetti che riducono o ridirigono il danno ma che non usano la parola “previeni” funzioneranno normalmente.

Esempio. Io lancio **Pyroclasm** e il mio avversario lancia **Refraction Trap**. Io rispondo lanciando **Flaring Pain**. Quanto Piroclasma risolverà, la Trappola di Rifrazione non potrà prevenire alcun danno, e quindi non infliggerà danni. Allo stesso modo, siccome l'immunità al danno garantita dalla protezione è un effetto di prevenzione, il **Silver Knight** controllato dal mio avversario perirà nelle fiamme.

Se il mio avversario giocasse invece **Harm's Way**, questo funzionerebbe normalmente, in quanto non contiene la parola “previeni” (e quindi non è un effetto di prevenzione).



Fonti del danno

Gli effetti di prevenzione spesso fanno riferimento ad una **fonte del danno**. La fonte del danno è l'oggetto che infligge il danno, e le sue caratteristiche sono quelle che andranno controllate nel momento in cui andrà prevenuto il danno.

Alcuni effetti richiedono ai giocatori di scegliere la fonte da cui prevenire i danni, e spesso questa scelta è soggetta a restrizioni (ad esempio, la fonte deve essere rossa). Solitamente la terminologia utilizzata è **una fonte [restrizione] a tua scelta**; questo comporta che, come parte della risoluzione degli effetti, il controllore sceglierà una fonte compatibile con le restrizioni indicate.

Esempio. Molti permanenti possono infliggerti danno: creature (che in alcuni casi hanno abilità che vogliamo impedire, come nel caso di **Scroll Thief**), incantesimi (come **Pyromancy** o **Pestilence**), artefatti (**Aladdin's Ring**, **Moonglove Extract**), terre (**Shivan Gorge**, **Valakut, the Molten Pinnacle**), e Planeswalker (**Chandra Naalar**, **Sorin Markov**).

Le magie sono inoltre fonti di danno comuni nel gioco: **Lightning Bolt**, **Pyroclasm** e carte simili hanno arrostito innumerevoli quantità di creature e giocatori. Un dettaglio interessante: **Hallow**, se lanciato bersagliando **Crater Hellion** quando esso è ancora in pila, genererà un effetto di prevenzione che verrà poi applicato al danno che la creatura infliggerà quando essa entrerà in gioco.



Alcune volte la fonte non andrà ad infliggere alcun danno o infliggerà danno dopo aver cambiato le sue caratteristiche. Se le caratteristiche non rispettano le restrizioni imposte dagli effetti di prevenzione, gli scudi non interverranno.

Esempio. Io gioco **Lightning Bolt** bersagliando il mio avversario, che controlla **Circle of Protection: Red**. L'avversario dovrà attivare il suo incantesimo prima che **Fulmine** risolva, e così fa. L'abilità del Circolo di Protezione: Rosso non ha alcun bersaglio, quindi tutte le scelte sono fatte durante la risoluzione: quando l'abilità risolverà, l'avversario sceglierà il **Fulmine** in pila in quanto è una fonte rossa, compatibilmente alla restrizione imposta dal Circolo di Protezione.

Se **Fulmine** risolverà, il danno sarà prevenuto. Però, se gioco **Deathlace** sul mio **Fulmine**, questo diventerà nero. **Fulmine** risolverà e, siccome non rispetta più la restrizione imposta dall'effetto di prevenzione del Circolo di Protezione, infliggerà con successo i danni.



Così come l'oggetto che infligge il danno anche il giocatore, la creatura o il planeswalker che subisce il danno ha un suo nome specifico: parliamo quindi di **destinatario del danno**.

Effetti di redirezione

Gli **effetti di redirezione** sono uno speciale tipo di **effetti di sostituzione**, pertanto tutte le regole che si applicano agli effetti di sostituzione si applicano anche a quelli di redirezione. Gli effetti di redirezione (e solamente loro) utilizzano sempre le parole **viene invece inflitto a qualcos'altro**.

I planeswalker hanno un effetto di redirezione intrinseco: se una fonte che controlli sta per infliggere danno *non da combattimento* a un avversario, puoi invece ridirigere quel danno a un planeswalker sotto il controllo di quel giocatore. Nota che non puoi ridirigere il danno da combattimento, e non puoi ridirigere il danno diretto a te stesso — non puoi nasconderti dal tuo stesso **Earthquake** dietro il tuo alleato!

Questa scelta viene effettuata in risoluzione, e una volta che il tuo avversario sa se vuoi bruciare lui o il suo planeswalker, è troppo tardi per rispondere. Anche se questo è un effetto “invisibile” (è scritto nelle regole, non su una carta), interagisce normalmente con altri effetti di sostituzione.

Nota: È molto comune lanciare magie da danno diretto “bersagliando” un planeswalker. Questa è una shortcut codificata, il che significa che intendo lanciare il mio *Lightning Bolt* bersagliando te e che, se non risponderai ad esso, ridirigerò il danno a quel planeswalker.

Se l'altro giocatore fa qualcosa (per esempio sacrifica il planeswalker, mette più segnalini fedeltà sopra di esso o lo protegge con un effetto di prevenzione), sta interrompendo la shortcut, e sono libero di cambiare le mie intenzioni e infliggere regolarmente danno a lui.

Esempio. Controllo **Furnace of Rath**, e lancio **Lightning Bolt** bersagliando il mio avversario, che controlla un succoso **Jace, the Mind Sculptor**. Il mio avversario è il giocatore influenzato, per cui decide l'ordine in cui applicare gli effetti di sostituzione. Tuttavia, sono io a decidere se il danno va a Jace o al mio avversario.

- Se applica prima *Furnace of Rath*, l'evento diventa “*Lightning Bolt* infligge 6 danni al mio avversario”. Poi posso decidere se infliggere quel danno al mio avversario oppure a Jace.
- Se applica prima l'effetto intrinseco del planeswalker, posso scegliere se voglio infliggere il danno del Bolt a lui o a Jace. Se scelgo di infliggere danno al mio avversario, *Furnace of Rath* interverrà e raddoppierà quel danno; se scelgo di colpire Jace, *Furnace of Rath* non farà nulla, poiché funziona solamente sul danno inflitto a creature e giocatori.



Talvolta, dopo che è stato creato un effetto di redirezione, il nuovo destinatario del danno scompare (per esempio viene sacrificato se è una creatura, oppure lascia la partita se è un giocatore) oppure smette di essere in grado di ricevere danno (per esempio diventa un incantesimo^[1]). In questo caso l'effetto di redirezione non farà nulla, e sarà il destinatario originale del danno a subirlo.

Esempio. Il mio avversario lancia **Lightning Bolt** su di me, e io rispondo attivando l'abilità di **Oracle's Attendants**, che si risolve creando un effetto di sostituzione. Poi il mio avversario lancia **Doom Blade** bersaglio il mio **Oracle's Attendants**, e lo distrugge. Quando **Lightning Bolt** si risolve l'effetto di redirectione non fa nulla, e io subisco il danno.



1. ↑ Sto guardando proprio te, **Soul Sculptor!**

Effetti di rigenerazione

Gli **effetti di rigenerazione** sono un tipo speciale di **effetti di sostituzione**, quindi tutte le regole che si applicano agli effetti di sostituzione si applicano anche agli effetti di rigenerazione. Gli effetti di rigenerazione (e solo loro) usano sempre la parola **rigenera**.

Rigenera è una **azione definita da parola chiave**, è un verbo specifico che viene utilizzato con un significato aggiuntivo (relativo alle regole) rispetto al suo semplice significato nella lingua italiana. "Rigenera" è più complicato di quanto sembri, dal momento che il suo significato cambia in base al soggetto della frase^[1].

- Se diciamo che un giocatore **rigenera** un permanente, stiamo dicendo che sta creando l'effetto di sostituzione che sostituirà la distruzione del permanente.
- Se diciamo che un permanente **rigenera**, stiamo dicendo che il summenzionato effetto di sostituzione è stato applicato ad un evento di distruzione.

Questo significa, comunque, che gli effetti che dicono che un permanente non può rigenerare non impediscono ai giocatori di *provare* a rigenerarlo. Comunque, l'effetto di rigenerazione starà lì senza fare nulla.

Esempio. *Debt of Loyalty* usa il verbo con entrambi i significati. La prima frase è un effetto one-shot che crea lo scudo di rigenerazione; la seconda frase è un'abilità con un'innescata ritardata che attende che l'effetto di rigenerazione sostituisca l'evento di distruzione.

Anche se una creatura è stata in precedenza danneggiata da un **Incinerate** in questo turno, posso comunque lanciare *Debt of Loyalty* per bersagliarla. Chiaramente l'abilità innescata non si innescherà mai, perciò non è una giocata molto saggia.



Quando rigeneriamo un permanente, gli diamo una specie di "scudo di rigenerazione". Questo scudo è usato (e non possiamo scegliere di non volerlo usare) la prossima volta che quel permanente sta per essere distrutto in questo turno. Invece di essere distrutto, quel permanente:

- resta sul campo di battaglia^[2];
- diventa TAPpato^[3];
- viene *curato* dai danni subiti^[4];
- se è attaccante o bloccante, viene rimosso dal combattimento.

Esempio. Il mio avversario mi attacca con **Youthful Knight**, e io blocco con **Drudge Skeletons**. Prima dell'assegnazione dei danni attivo l'abilità degli Skeleton, creando un effetto di rigenerazione. **Youthful Knight** infligge danni da attacco improvviso — abbastanza per distruggere i **Drudge Skeletons**, i quali invece diventano tappati, rimossi dal combattimento ed i danni subiti vengono rimossi. Durante la normale sottofase di assegnazione dei danni i **Drudge Skeletons** non saranno più in combattimento, perciò non infliggeranno alcun danno allo **Youthful Knight**.



Le uniche cose che causano una distruzione sono gli effetti che utilizzano la parola **distruggi** e il danno letale. Ci sono molte **azioni generate dallo stato** che spostano le creature dal campo di battaglia al cimitero ma non sono propriamente delle distruzioni, pertanto la rigenerazione non può sostituirle.

Esempio. Dare uno scudo di rigenerazione ad un **River Boa** significa che:

- sopravviverà ad una **Doom Blade** (è un effetto di distruzione)
- sopravviverà dopo aver bloccato una creatura più grossa, tipo un **Kalonian Behemoth** (è danno letale)
- un umile **Stabbing Pain** aggirerà il suo scudo di rigenerazione e manderà senza misericordia il Boa al cimitero (una creatura con zero di costituzione non è distrutta, viene messa nel cimitero)



Se una creatura con uno scudo di rigenerazione riceve danno letale, la rigenerazione sostituisce l'evento distruzione — non sostituisce il danno inflitto. Le abilità e gli effetti che interagiscono con il danno verranno applicate.

Esempio. Se un **River Boa** blocca un **Knight of Meadowgrain** e il Boa viene rigenerato, non sarà distrutto ma il controllore del Knight guadagnerà 2 punti vita grazie a legame vitale. In più, se il Knight è equipaggiato con **Umezawa's Jitte**, l'equipaggiamento guadagnerà due segnalini.



i. ↑ Sembra meno strano se consideriamo le regole pre-Classiche. Al tempo, quando un permanente veniva distrutto, si apriva una “finestra di rigenerazione” durante la quale erano legali *solo* gli effetti di

rigenerazione (che non erano legali *in nessun altro momento*). Come potete facilmente immaginare, erano tempi pazzi.

2. ↑ Una creatura che viene rigenerata non passa mai per il cimitero.
3. ↑ Se una creatura è già tappata nel momento in cui viene rigenerata, non importa. Ai fini della rigenerazione,appare è un *effetto* e non un costo.
4. ↑ Dicendolo in modo tecnico, tutto il danno segnato su di esso viene rimosso. È esattamente ciò che accade nella sottofase di cancellazione.

Effetti di entrata nel campo di battaglia

Alcuni effetti di sostituzione modificano il modo in cui i permanenti **entrano nel campo di battaglia**, di solito modificando il loro stato,^[1] mettendo qualche tipo di segnalini sopra di essi, oppure modificando le loro caratteristiche. Questi effetti utilizzano sempre una delle seguenti forme:

- **[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con [alcuni segnalini o un'abilità]**
- **Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia [fai qualcosa]**
- **[Questo permanente] entra nel campo di battaglia come [qualcosa]**
- **[Questo permanente] entra nel campo di battaglia [in qualche stato]**
- **[Gli oggetti] entrano nel campo di battaglia [con uno dei precedenti modificatori]**

Notiamo che l'ultima influenza un'intera tipologia di oggetti, mentre le altre forme influenzano solamente l'oggetto sul quale sono presenti: è rilevante notare che oggetti con abilità che influenzano tipologie di oggetti che includono anche loro stessi **non** applicheranno il proprio effetto di entrata nel campo di battaglia su sé stessi.

Esempio. Triskelion ha un'abilità che lo fa entrare nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1. Non è mai sul campo di battaglia come un 1/1.

Voice of All chiede al suo controllore di scegliere un colore come parte del processo di spostarla dalla zona nella quale si trova al campo di battaglia. Non si trova mai sul campo di battaglia senza che un colore sia stato scelto. Se viene creata una pedina che è una copia di Voice of All, viene scelto un colore come parte del processo di creazione.

Clone modifica le sue caratteristiche mentre sta entrando nel campo di battaglia. È una magia creatura blu o/o, poi diventa qualsiasi creatura stia copiando sul campo di battaglia.

Scarwood Treefolk ha un effetto che fa entrare nel campo di battaglia sé stesso (e solamente sé stesso) TAPpato. Non entra nel campo di battaglia e poi diventa TAPpato; non si trova mai sul campo di battaglia STAPpato in primo luogo.

Orb of Dreams fa entrare una tipologia di oggetti (in questo caso tutti i permanenti) nel campo di battaglia TAPpati. Sebbene esso stesso sia incluso nell'insieme di oggetti che influenza, non funziona per sé stesso – entrerà nel campo di battaglia STAPpato.



Se un effetto di sostituzione di entrata nel campo di battaglia fa guadagnare un'abilità innescata ad una creatura che sta entrando nel campo di battaglia, tale abilità innescata si innescherà regolarmente dopo che il

processo sarà completato.

Esempio. Se un **Clone** sta entrando nel campo di battaglia come copia di un **Æther Adept**, lo fa nel processo di cambiare zona, pertanto entra nel campo di battaglia con una nuova abilità innescata pronta ad innescarsi.



Interazione con altri effetti

Talvolta, non è immediatamente chiaro quali effetti si applicheranno ad un permanente che sta entrando nel campo di battaglia, e come questi effetti si applicheranno. In questo caso, controlliamo le caratteristiche del permanente così come esisterebbe sul campo di battaglia considerando:

1. effetti di sostituzione che sono già stati applicati
2. effetti continui che hanno cambiato le caratteristiche dell'oggetto in pila
3. effetti continui dovuti alle abilità statiche proprie del permanente e
4. effetti continui che già esistono e che si applicheranno al permanente.

Se un permanente sta per entrare sul campo di battaglia, e la zona in cui si trovava in precedenza non è la pila, ignoriamo gli effetti continui che lo interessavano nella vecchia zona di provenienza.

Esempio. **Clone** si sta risolvendo. Il suo effetto di sostituzione chiede al suo controllore di scegliere una creatura sul campo di battaglia: viene scelta una **Voice of All**. Adesso l'Angelo Clonato ha un nuovo effetto di entrata nel campo di battaglia, pertanto il suo controllore sceglie un colore.



Esempio. Il mio avversario controlla una **Blood Moon** e io gioco una **Watery Grave**. La mia terra entrerà sul campo come una **Mountain** STAPpata senza che io debba pagare 2 vite (e no, non potrò pagare 2 vite neppure volendo, poichè quell'abilità viene cancellata dall'effetto di Blood Moon).



Esempio. Controllo **Sage of Fables** e **Conspiracy** per la quale ho scelto "Mago", e lancio un **Lord of Atlantis**. Lord of Atlantis entrerà nel campo di battaglia come un Mago (e farà innescare **Diviner's Wand** nel processo), e Sage of Fables si applicherà ad esso, poichè l'effetto di Conspiracy rientra in una delle tipologia sopra elencate.

D'altro canto, Sage of Fables non si applicherà ad un Lord of Atlantis che rientra dal mio cimitero grazie ad un **Reanimate** se ho un **Ashes of the Fallen** per cui ho scelto "Mago", poichè il Lord of Atlantis non sarà un Mago sul campo di battaglia ed effetti continui che si applicano nel cimitero sono ignorati.



i. ↑ Ad esempio, facendoli entrare nel campo di battaglia a faccia in giù.

Effetti con regole speciali

In questo capitolo introduciamo, uno per volta, alcuni effetti piuttosto sfaccettati che necessitano una spiegazione dettagliata e possono condurre a interazioni piuttosto complesse.

Gli **effetti di copia** sono esistiti sin dagli albori del gioco. Possono essere divisi in due categorie: effetti che copiano oggetti in pila, come **Fork**, ed effetti che copiano permanenti, come **Clone**. Dover gestire più istanze di questi ultimi può provocare notevoli mal di testa!

Gli **effetti di cambio di tipo** sono molto comuni e, nella maggior parte dei casi, intuitivi. Almeno finché non decidi di giocare **Blood Moon**.

I **modificatori di forza e costituzione** possono essere un'importante parte strategica del gioco, ma cosa succede quando combini **Giant Growth** e **Turn to Frog**?

Finiremo dando un'occhiata a **protezione**, un'abilità molto potente che, però, spesso confonde: è composta da *quattro* abilità differenti!

Indice

1. Effetti di copia
2. Effetti di cambio di tipo
3. Modificatori di forza e costituzione
4. Protezione

Effetti di copia

Alcuni oggetti diventano o trasformano altri oggetti in una copia di una magia, di un permanente, o di una carta. Alcuni effetti mettono in gioco pedine che sono copie di un altro oggetto. Questi effetti, e solo questi effetti, useranno la parola **copia**, come verbo o come nome.

Contents

- 1 Copiare permanenti
 - 1.1 Valori copiabili
 - 1.2 Entrare nel campo di battaglia come copia
- 2 Copiare magie
- 3 Interazione degli effetti di copia
 - 3.1 Copiare carte a faccia in giù o trasformate

Copiare permanenti

Questo è il modo più comune con il quale un giocatore copierà qualcosa. Ci sono tre modi in cui un oggetto in campo può essere copiato:

- una magia si risolve come un permanente che entra in campo come copia di un altro oggetto già in campo (**Clone**);
- una magia o abilità crea una pedina che è una copia di un oggetto già in campo (**Spitting Image**);
- un oggetto in campo ha un'abilità che può farlo diventare una copia di un oggetto già in campo (**Shapesharer**).

Indipendentemente dal modo in cui un permanente diventa copia di qualcos'altro, si applicheranno sempre le seguenti regole.

Valori copiabili

Quando si copiano permanenti, la copia acquisisce solo i valori copiabili delle caratteristiche dell'oggetto originale. Per un normale permanente, i valori copiabili sono i valori che derivano dal testo stampato su di esso. [\[1\]](#)

Notate che, poiché la copia acquista il costo di mana e l'indicatore di colore, acquisirà anche il colore dell'oggetto. In particolare, gli effetti di copia non copiano eventuali segnalini presenti sull'oggetto, qualsiasi effetto statico applicato al momento su di esso, lo status dell'oggetto (tappato o stappato, trasformato o meno), l'illustratore, ed il numero di set.

Esempio. Un **Polis Crusher** è tappato, mostruoso e ha tre segnalini +1/+1. Se **Clone** entra sul campo di battaglia come copia di Polis Crusher, diventerà una carta di nome “Polis Crusher”, costo di mana 2 e tipo Creatura — Ciclope. Avrà le seguenti abilità: Travolgere, Protezione dagli incantesimi, “4: Mostruosità 3”, “Quando Polis Crusher infligge danno da combattimento a un giocatore, se Polis Crusher è mostruoso, distruggi un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore”. Sarà un 4/4 ed entrerà sul campo di battaglia STAPPato.

Notate che né l'essere TAPPato, né l'essere Mostruoso né i tre segnalini +1/+1 sono stati oggetto della copia.



Esempio. Viene usata l'abilità di **Phyrexian Totem** per renderlo una creatura artefatto 5/5 nera con Travolgere. Successivamente un **Clone** entra sul campo di battaglia come copia di Phyrexian Totem. Il clone **non** sarà una creatura artefatto 5/5 nera con Travolgere. Sarà una copia di un **Phyrexian Totem non animato**. Ovviamente, diverrà una creatura se la sua abilità verrà attivata.



Entrare nel campo di battaglia come copia

Alcuni permanenti specificano che diventano una copia di qualcosa “mentre [questo permanente] entra in campo” o che “puoi far entrare [questo permanente] come” una copia di qualcosa. È molto importante comprendere che queste non sono *abilità innescate*; piuttosto, queste abilità sono un sottoinsieme degli *effetti di sostituzione*. La decisione di quale oggetto copiare viene fatta mentre la magia si risolve o il permanente sta entrando in campo, e non bersaglia mai nulla. Perciò, l'oggetto che copia entra in campo già come una copia; non entra in campo e poi diventa una copia e non c'è alcun momento in cui il permanente è in campo senza essere una copia. In particolare, questo significa che i permanenti che entrano in campo come copia di un altro oggetto innescheranno le abilità “quando entra in campo” stampate sul permanente copiato.

Esempio. Se un *Clone* entra sul campo di battaglia come copia di un *Kor Skyfisher*, l'abilità che fa riprendere in mano al proprietario un permanente che controlli si innescherà.



Le scelte fatte per un permanente non vengono solitamente copiate quando si copia quel permanente. Invece, quando un oggetto entra in campo come copia di un permanente che richieda una scelta “mentre [questo permanente] entra in campo”, il controllore della copia sarà in grado di effettuare nuove scelte per esso.

Esempio. Controllo un *True-Name Nemesis* e ho, ovviamente, scelto il mio avversario. Quest'ultimo gioca un *Clone* e sceglie di copiare la *Nemesi*. La scelta che io ho fatto per la mia *Nemesi* non viene copiata; il mio avversario è libero di scegliere un altro giocatore, per la sua copia.



Se un permanente diventa una copia di un altro permanente con una tale abilità, il suo controllore non sarà in grado di effettuare alcuna scelta, dal momento che la copia non è entrata nuovamente in campo.

Esempio. Un *Vesuvan Shapeshifter* a faccia in giù ed una *Voice of All* per la quale è stato scelto rosso sono in campo. *Vesuvan Shapeshifter* viene girato a faccia in su e diventa una copia di *Voice of All*. La scelta del colore non viene copiata, e dato che il *Vesuvan Shapeshifter* non è entrato in campo, l'effetto di sostituzione di *Voice of All* non funziona. Nessun colore verrà scelto, perciò l'abilità che gli garantirebbe protezione non avrà alcun effetto.



Copiare magie

Alcune magie o abilità creano una copia di una magia o di un'abilità mentre è in pila. Una copia di una magia è essa stessa una magia, anche se non ha una carta a sé associata.

Tutte le scelte fatte quando la magia originale è stata lanciata vengono copiate. Questo include modi, bersagli, il valore di X, come avrà effetto su molteplici bersagli, e così via. Questo include anche eventuali costi addizionali o alternativi (come potenziamento, sovraccarico o intrecciare) che erano stati pagati. Scelte che normalmente vengono fatte in risoluzione non vengono copiate. Se un effetto della copia fa riferimento ad oggetti usati per pagare i suoi costi, userà gli oggetti usati per pagare i costi della magia o abilità originale.

Alcuni effetti di copia^[2] permettono al controllore di scegliere nuovi bersagli per la copia. Il controllore può lasciare un qualsiasi numero di bersagli inalterati, anche se sarebbero illegali. Però, se decide di cambiarne, i nuovi bersagli dovranno essere legali.

Esempio. *Twincast* viene giocata copiando *Fling*. L'ammontare di danno inflitto al bersaglio è uguale alla forza della creatura sacrificata per pagare la magia originale. Può essere scelto un nuovo bersaglio solo perché *Twincast* lo permette.



Una copia di una magia non è mai stata *lanciata*, perciò abilità che si innescano quando una magia verrebbe lanciata non si innescano.

Esempio. *Stai per uccidermi con un Brain Freeze con un alto "storm count"; posso di certo copiare il tuo Brain Freeze con un Twincast, ma dato che la copia appare direttamente in pila senza essere lanciata, la sua abilità di tempesta non si innescherà.*



D'altro canto, alcuni effetti (come **Elite Arcanist** ed **Isochron Scepter**) copiano una *carta* e poi ti permettono di lanciare la copia. In questo caso, la copia viene creata nella stessa zona in cui si trova l'oggetto originale, e poi la copia viene lanciata quando l'abilità si sta ancora risolvendo.

Esempio. *Fire // Ice* è impresso su *Isochron Scepter*.

Dopo che l'abilità di *Isochron Scepter* viene attivata, una copia della carta *Fire // Ice* viene creata in esilio mentre l'abilità di *Isochron Scepter* si sta risolvendo. Poi, il controllore dell'abilità di *Isochron Scepter* può scegliere se lanciare *Fire* oppure *Ice* ed aggiungerlo alla pila.



Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Interazione degli effetti di copia

Abbiamo detto sopra che i valori copiabili di un permanente derivano dal suo testo, e solo da quello. Però ci sono eccezioni. Più in particolare, se provo a copiare un permanente che sta già copiando qualcos'altro, la "copia della copia" ha la forma di ciò che è stato copiato in prima battuta.

Esempio. Una *Goblin Guide* ed un *Clone* che la copia sono in campo. La *Goblin Guide* originale viene uccisa da *Terminate*, poi lancio un secondo *Clone* scegliendo il *Clone* già in campo per l'effetto di copia. Il secondo *Clone* non entra come un *Polimorfo* o/o; è effettivamente una copia della *Goblin Guide* anche lui.



Alcuni effetti di copia modificano il processo di copia, facendo sì che la copia guadagni un'abilità o non copi alcuni aspetti. Tali eccezioni vengono considerate parte dell'effetto di copia. Ognuna di queste eccezioni o modifiche ad un effetto di copia diventa parte dei valori copiabili per la copia, perciò una copia di una copia le mantiene tutte.

Esempio. Mentre **Sakashima the Impostor** entra in campo, **Snapping Drake** viene scelto come la creatura che copierà. Diverrà una **Creatura Leggendaria – Drago** il cui nome è “**Sakashima the Impostor**”, con un costo di mana di 3 e forza e costituzione di base 3/2. Avrà volare e “2: Fai tornare **Sakashima the Impostor** in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.”

Ora, una **Phantasmal Image** entra in campo, copiando **Sakashima the Impostor**, che sta al momento impersonando uno **Snapping Drake**. Diverrà una **Creatura Leggendaria – Drago Illusione** chiamata “**Sakashima the Impostor**”, con un costo di mana di 3 e forza e costituzione di base 3/2. Avrà volare, “2: Fai tornare **Sakashima the Impostor** in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.” e “Quando questa creatura diventa il bersaglio di una magia o abilità, sacrificala.”

Se un **Clone** entra in campo copiando la **Phantasmal Sakashima Snapping Drake**... beh, hai capito la solfa.



Copiare carte a faccia in giù o trasformate

Un altro effetto che può influenzare i valori copiabili di un permanente è girare quel permanente a faccia in giù. Se una carta a faccia in giù viene copiata, la copia sarà una creatura incolore 2/2 senza nome, tipo, abilità o costo di mana. Notate che la copia non sarà una creatura a faccia in giù: sarà una semplice 2/2 a faccia in su. D'altro canto, se una creatura a faccia in giù diventa una copia di qualcos'altro, questo effetto verrà “mascherato” dall'effetto di metamorfosi, perciò la creatura resterà un 2/2 senza faccia, ma se lo giro a faccia in su, rivelerà ciò che copiava. Sì, è complicato.

Quando copiate una carta a doppia faccia, solo la faccia che è attualmente in su viene copiata. Se la creatura che sta copiando la carta a doppia faccia non è una carta a doppia faccia essa stessa, non potrà mai trasformarsi, non importa quanto duramente ci provi. Essere una carta a doppia faccia è una proprietà fisica di una carta (come essere una pedina), e come tale non è parte dei valori copiabili.

Esempio. Lanciamo uno *spaesato Clone*. Poi comincia la follia:

- Se *Clone* copia un **Blistering Firecat** a faccia in giù, entra nel campo di battaglia come una creatura 2/2 senza colori, senza nome, tipo, abilità o costo di mana, poiché questi sono i valori copiabili fissati dallo status “a faccia in giù”. Il *Clone* è però pur sempre a faccia in su, e non potrà essere “girato a faccia in su”.
- Se *Clone* copia un *Blistering Firecat* a faccia in su, invece, e poi viene lanciato un **Ixidron**, il *Blistering Firecat* clonato verrà girato a faccia in giù, ma può essere girato a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi di ☹☹. L'effetto di copia ha fatto sì che il *Clone* acquisisse i valori della carta a faccia in su e li mantenesse, sebbene quando sia a faccia in giù sia solo un 2/2 senza volto.
- Se un *Clone* copia un **Ravager of the Fells**, diventa esattamente ciò che vediamo: un sanguinario lupo mannaro. Inoltre, non può trasformarsi nuovamente in **Huntmaster of the Fells**, anche se le condizioni lo vorrebbero, dal momento che *Clone* non è una carta a doppia faccia!



Il caso di un **Delver of Secrets** che diventa una copia di **Ravager of the Fells** grazie a **Cytoshape** viene lasciato come esercizio per il lettore.

1. ↑ Il testo di un permanente consiste in: nome, costo di mana, indicatore di colore, tipo di carta, sottotipo, riquadro delle regole, forza, costituzione e/o punti fedeltà.
2. ↑ La maggior parte, in realtà.

Effetti di cambio tipo

Gli effetti di cambio tipo sono quegli effetti che cambiano il tipo, sottotipo o supertipo di un oggetto. Questo può accadere in due maniere: o l'effetto specifica che l'oggetto mantiene il precedente tipo, sottotipo o supertipo di carta; oppure l'effetto sostituisce completamente il vecchio tipo, sottotipo o supertipo con uno nuovo.

Le caratteristiche che non sono richiamate nella descrizione dell'effetto restano invariate.

Contents

- 1 Effetti che mantengono il tipo
 - 1.1 Diventare una creatura artefatto
- 2 Sostituire tipo, sottotipo, o supertipo
- 3 Diventare un tipo di terra base
- 4 Effetti di copia e di cambio tipo

Effetti che mantengono il tipo

Quando un effetto di cambio tipo permette all'oggetto interessato di mantenere il suo tipo, sottotipo o supertipo originale, usa uno dei seguenti modelli:

- “diventa <un tipo> in aggiunta ai suoi altri tipi.”
- “diventa <un tipo>. È ancora un < vecchio tipo>.”
- “diventa una creatura artefatto.”

Nota che, a prescindere dal <vecchio tipo> specificato nel secondo modello e alla specifica dizione del terzo, il permanente manterrà tutti i suoi precedenti tipi, sottotipi e supertipi.

Esempio. Ho un **Attended Knight** nel mio cimitero e lo rianimo con **Rise from the Grave**. I suoi sottotipi diventano “Umano Zombie Cavaliere” e i suoi colori diventano bianco e nero poiché **Rise from the Graves** specifica “in aggiunta a”.



Esempio. Bersaglio una montagna con l'abilità di **Skarrg Guildmage**, che la fa diventare una creatura Elementale, ma specifica che “è ancora una terra”, pertanto la Montagna sarà una “Terra Creatura – Montagna Elementale”. Attenzione: “Elementale” è il sottotipo associato al tipo “creatura”, e “Montagna” è il sottotipo associato al tipo “Terra”.

Se attivo la medesima abilità bersagliando **Darksteel Citadel**, diventerà un “Artefatto Terra Creatura – Elementale” con indistruttibile.



Esempio. Controllo **Flagstones of Trokair** e **Hinterland Harbor**. Le uso per lanciare **Prismatic Omen**. Adesso entrambe le terre sono “Terra – Pianura Isola Palude Montagna Foresta”, anche se ottengono il sottotipo di terra base, questo non fa sì che diventino delle terre con il supertipo Base. Per di più, Flagstone of Trokair è anche Leggendaria.



Diventare una creatura artefatto

Alcuni effetti stabiliscono che un oggetto diventa una “creatura artefatto”; questi effetti consentono all’oggetto di mantenere tutti i suoi precedenti tipi e supertipi. Questa è un’eccezione alla regola generale riguardante l’aggiungere i tipi: specificare che l’oggetto mantiene i suoi precedenti tipi e sottotipi non è necessario, in quanto lo fa per definizione. La ragione di tutto questo è che gli artefatti che vengono animati in creature artefatto sono comunissimi sin dai tempi di *Alpha* quindi, per loro, le regole prevedono questa dicitura sintetica.

Esempio. Attivando la seconda abilità di **Tezzeret, Agent of Bolas** e bersagliando il **Bident of Thassa**, la riga del tipo del Bidente si trasformerà in “Creatura Artefatto Incantesimo Leggendaria” anche se l’abilità del Bidente di Thassa, non specifica nulla riguardo il mantenere i tipi originali. Il Bidente non perde le sue abilità, dal momento che un effetto di cambio tipo non pasticcia con il testo di una carta (con una singola eccezione che vedremo tra poco).



Sostituire tipo, sottotipo, o supertipo

Alcuni effetti sostituiscono completamente i precedenti tipi che un oggetto aveva. In questi casi, il testo dell'effetto dice che il permanente “diventa <un tipo>” oppure “è <un tipo>”, e non specifica che l'effetto aggiunge un nuovo tipo oppure il precedente viene mantenuto.

Esempio. Lancio **Turn to Frog** su **Ajani's Pridemate**: il Felino Soldato diventa “Creatura – Rana” (e diventa anche blu, perde tutte le abilità e la sua forza e costituzione di base diventano 1/1).



Esempio. **Conspiracy** si risolve e scelgo di nominare “Bizzarria”. L'effetto di Conspiracy colpisce non solo i permanenti, ma anche le carte nelle altre zone: la mia Figure of Destiny sarà messa in pila come una magia creatura Bizzarria.

Nel turno successivo attivo la prima abilità della Figure of Destiny: l'effetto di questa abilità sovrascriverà l'effetto di Conspiracy, e la Figure of Destiny diventerà una “Creatura – Kithkin Spirito”.



Esempio. Controllo un **Glory Seeker** e un **Intrepid Hero**. Un **Leyline of Singularity** entra sul campo di battaglia. Entrambe le creature adesso sono “Creatura Leggendaria – Umano Soldato”.



Diventare un tipo di terra base

Cambiare il tipo di terra con uno dei cinque tipi di terra base^[1] senza specificare “in aggiunta ai suoi altri tipi” porta con se un bagaglio di regole aggiuntive. La terra:

- guadagnerà l'intrinseca abilità di mana legata al tipo di terra base che diventa;
- perderà tutti i suoi vecchi sottotipi di terra, il che significa che perderà anche le intrinseche abilità di mana legate ai tipi di terra base che aveva;
- perderà tutte le abilità generate dal proprio testo e dagli effetti di copia.

Ogni altro tipo di carta (come artefatto o creatura) o supertipo (come basica o leggendaria) che la terra potrebbe avere vengono mantenuti.

Esempio. Controllo **Celestial Colonnade** e il mio avversario lo incanta con **Convincing Mirage**, scegliendo “Forest”. Il Colonnato manterrà il nome, guadagnerà il sottotipo “Foresta” (ma non il supertipo “Base”) e il suo testo verrà sovrascritto con “**U**: Aggiungi **U** alla tua riserva di mana”.

Il Colonnato non potrà animare se stesso, potrà solo essere TAPPato per attingere mana verde, e continuerà ad essere ancora un bersaglio legale per **Tectonic Edge**.



Esempio. Attivo la seconda abilità di **Mizzium** **Transreliquat** bersagliando **Darksteel Citadel**: diventerà una “Terra Artefatto” chiamata **Mizzium Transreliquat** con indistruttibile, “**U**: aggiungi **U** alla tua riserva di mana” e “**U** **U**: **Mizzium Transreliquat** diventa una copia di un artefatto bersaglio e guadagna questa abilità”.

Entra sul campo di battaglia **Blood Moon**: siccome al momento **Mizzium Transreliquat** è una terra non base, **Blood Moon** la trasformerà in una **Montagna**. Questo eliminerà ogni abilità generata dal suo effetto di copia, ma non intaccherà i suoi tipi di carta. **Mizzium Transreliquat** adesso è una “Terra artefatto - Montagna” con “**U**: Aggiungi **U** alla tua riserva di mana” e nessun'altra abilità.



Notiamo che solo le abilità generate dal testo della terra e dagli effetti di copia saranno persi; se qualcos'altro darà un'abilità alla terra quell'abilità rimarrà, senza tener conto di quando l'effetto di cambio tipo è avvenuto.

Esempio. Il mio **Celestial Colonnade** è incantato con **Leafdrake Roost**, e il mio avversario lancia un **Magus of the Moon**. Il Colonnato guadagnerà il sottotipo “Montagna”, e avrà sia l’abilità di produrre ☹️ sia l’abilità di creare una creatura token.



Effetti di copia e di cambio tipo

Per finire, parliamo brevemente dell’interazione tra gli **effetti di copia** e gli effetti di cambio tipo. Come sappiamo, gli effetti di copia considereranno solamente i valori copiabili dell’oggetto originale, che saranno colpiti solamente da altri effetti di copia oppure da effetti di sostituzione del tipo “entra nel campo di battaglia”. Tutti i restanti effetti, incluso il cambio tipo non saranno copiati.

Esempio. L’unica creatura sul campo di battaglia è **Stormbreath Dragon**, e lancio **Evil Twin**. In risposta a Evil Twin il mio avversario (che non ha letto questo libro) lancia **Turn** sullo Stormbreath Dragon, facendolo diventare una Bizzarria o/I rossa. Nonostante ciò, Evil Twin diventerà la copia di uno Stormbreath Dragon nuovo di zecca, ignorando l’effetto di Turn.



La cosa è particolarmente evidente quando qualcuno cerca di copiare un artefatto o una terra che sono stati animati, come **Chimeric Staff** e **Mutavault**: la copia entrerà sul campo di battaglia come una copia non animata, poiché l’effetto che la trasforma in una creatura non sarà copiato.

Esempio. Se **Clone** entra nel campo di battaglia quando **Chimeric Staff** è una creatura, potrà diventare una copia della **Chimeric Staff**, ma non entrerà sul campo di battaglia come una creatura, anche se lo Staff al momento è una “Creatura Artefatto – Costrutto”. Il Clone diventerà semplicemente una copia dell’artefatto **Chimeric Staff** non animato con l’abilità di diventare una “Creatura Artefatto – Costrutto”. In pratica, copierà solamente le caratteristiche originali dell’oggetto.



1. ↑ Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta.

Modificatori di forza e costituzione

In **Magic**, miriadi di effetti interagiscono con la forza e la costituzione delle nostre creature, e talvolta esse cambiano durante la partita. In questo capitolo illustreremo tutti gli effetti che modificano la forza e la costituzione delle creature, cosa sono e come interagiscono l'uno con l'altro.

L'interazione tra questi effetti cade sotto il grande sistema di gestione degli effetti continui conosciuto come sistema dei **layer**, molto completo ma molto più difficile da spiegare. In questo capitolo tratteremo un piccolo insieme di possibili interazioni.

Gli effetti continui che modificano forza e costituzione sono applicati nell'ordine indicato sotto:

1. Effetti di abilità definisci caratteristiche
2. Effetti che impostano la forza e la costituzione di base ad un valore specifico
3. Effetti che aumentano o diminuiscono la forza e la costituzione
4. Effetti che scambiano la forza e la costituzione

Contents

- [1 Abilità definisci caratteristiche](#)
- [2 Impostare forza e costituzione di base](#)
- [3 Aumentare o diminuire forza e costituzione](#)
 - [3.1 Segnalini](#)
- [4 Scambiare forza e costituzione](#)
- [5 Interazione tra modificatori di forza e costituzione](#)

Abilità definisci caratteristiche

A volte, le caratteristiche di un oggetto assumono qualche valore peculiare che non rientra nel layout standard della carta: **Tarmogoyf** di fatto dovrebbe avere “il numero di tipi di carta tra le carte in tutti i cimiteri / il numero di tipi di carta tra le carte in tutti i cimiteri più 1” scritto nell'angolo in basso a destra, ma ciò sarebbe... poco pratico. Per questa ragione, questo valore viene lasciato indefinito sulla carta, e l'abilità nel testo della carta definisce il valore della caratteristica: queste abilità sono conosciute come **abilità definisci caratteristiche**, e sono sempre applicate prima di altri effetti, poiché si preoccupano del valore di base della caratteristica che definiscono.

Nota che le abilità guadagnate in modi diversi da un effetto di copia non possono essere abilità definisci caratteristiche, allo stesso modo non lo sono quelle abilità che possono essere “spente” da qualche condizione.

Le abilità definisci caratteristiche funzionano **in qualsiasi zona**, non solamente sul campo di battaglia.

Esempio. *Tarmogoyf* ha l'iconica abilità definisci caratteristiche: la sua forza e costituzione stampate sono marcate da una stellina, e il loro valore effettivo è definito dall'abilità nel suo riquadro di testo. Questa abilità funziona in qualsiasi zona di gioco: un ben noto mazzo Legacy che veniva giocato qualche anno fa rianimava *Sutured Ghoul* ed esiliava quattro *Tarmogoyf* con la sua abilità: poiché la loro abilità funziona in esilio, il *Ghoul* era un 20/24 (o ancora più grande).



Impostare forza e costituzione di base

Alcuni effetti impostano forza e costituzione ad un valore specifico. Questi effetti sono generati da:

- la risoluzione di una magia oppure di un'abilità: **Turn to Frog**, **Sorceress Queen**, **Dragonshift**
- l'abilità statica di un permanente: **Humility**, **Gigantiform**, **Ensoul Artifact**, **Treetop Village**

Esempio. *Godhead of Awe* si trova sul campo di battaglia, e un *Tarmogoyf* entra nel campo di battaglia. Anche se l'abilità di *Tarmogoyf* è più recente di quella di *Godhead*, deve essere applicata per prima, perché è un'abilità definisci caratteristiche. Il *Tarmogoyf* è un 1/1.



Alcune magie e abilità impostano forza e costituzione a valori che dipendono da qualche altra caratteristica: anche se il valore finale non è specificato, viene determinato quando la magia o l'abilità si risolve, pertanto questi effetti appartengono a questa categoria.

Esempio. L'abilità attivata di **Karn, Silver Golem** imposta la forza e la costituzione dell'artefatto bersaglio al suo costo di mana convertito.



Aumentare o diminuire forza e costituzione

Alcuni effetti aggiungono o sottraggono qualche valore dal valore attuale di forza e costituzione di una creatura. Questi effetti possono avere o meno una durata definita, e utilizzano sempre il verbo “prendere” seguito da un segno matematico “+” o “-”.

Esempio. **Zealous Persecution** dà un bonus di +1/+1 a ognuna delle nostre creature e un malus di -1/-1 a ognuna delle creature del nostro avversario fino alla fine del turno. **Glorious Anthem** dà un +1/+1 addizionale a ognuna delle nostre creature fino a quando non lascia il campo di battaglia.



Questi effetti sono sempre applicati *dopo* gli effetti che impostano la forza e la costituzione ad un valore specifico, indipendentemente da quale effetto sia stato creato prima.

Esempio. Attivo il mio **Treetop Village** per trasformarlo in una creatura 3/3 e attaccare con esso. Dopo che non hai dichiarato bloccanti, lo bersaglio con una **Titanic Growth**, che lo rende un 7/7. Tuttavia, prima di subire il danno, lancio **Turn to Frog** su di esso.

Sia l'effetto della sua abilità attivata (che lo rende un 3/3) che **Turn to Frog** (che lo rende 1/1) provano ad impostare la forza e la costituzione ad un valore specifico, pertanto prevarrà il più recente: **Turn to Frog** sovrascrive la forza e la costituzione impostate dall'abilità di **Treetop Village**. Tuttavia, poiché **Titanic Growth** aumenta le caratteristiche, invece di impostarle, si applicherà sempre dopo **Turn to Frog**. **Treetop Village** diventa una creatura Rana 5/5 blu.



Se un effetto di questo tipo rende negativa la forza di una creatura, conterà come tale per altri effetti simili, ma sarà considerata zero in ogni caso in cui un numero negativo non avrebbe senso^[1].

Esempio. Attacco con **Glory Seeker** e il mio avversario lancia **Hydrosurge**. **Glory Seeker** ora è un -3/2: se assegnasse danno in questo momento, il gioco utilizzerebbe zero come valore per la forza, dunque non ci sarebbe alcun danno da infliggere, poiché non esiste un "danno negativo".

Se voglio infliggere del danno al mio avversario, potrei lanciare **Titanic Growth**, che renderebbe **Glory Seeker** un 1/6.



Segnalini

Un segnalino è un indicatore messo su un permanente che modifica le sue caratteristiche oppure interagisce con abilità, regole o effetti. I segnalini non sono oggetti e non hanno caratteristiche. Quando un oggetto con un segnalino si sposta da una zona a un'altra, tutti i segnalini cesseranno di esistere.

I segnalini che modificano forza e costituzioni sono definiti da valori algebrici: +0/+2, -0/-1; +3/-3 e altri segnalini simili erano molto utilizzati in passato, ma ad oggi sono utilizzati solamente i segnalini +1/+1 e -1/-1. Se una creatura ha sia segnalini +1/+1 che -1/-1 sopra di essa, un'azione basata sullo stato li elide a coppia fintanto che non rimane solamente un tipo di segnalino.

Per lo scopo di calcolare forza e costituzione, i segnalini sono considerati come gli altri effetti che aumentano o diminuiscono queste caratteristiche.

Esempio. Utilizzo **Incremental Growth** su **Grizzly Bears**, **Trained Armodon** e **Rumbling Baloth**. Poi il mio avversario lancia **Incremental Blight** sulle stesse creature, nello stesso ordine. Poiché stiamo interagendo con segnalini +I/+I e -I/-I, la regole di “elisione” interviene e fa tornare le mie bestie addestrate al loro stato selvatico.



I segnalini che modificano forza e costituzione possono essere messi su una una creatura da magie o abilità, oppure un effetto di sostituzione può metterli sulla creature nel momento in cui stanno entrando sul campo di battaglia. Possono anche essere messi su permanenti non creatura, se un effetto lo permette, ma in tal caso non avranno effetti interessanti fintanto che tali permanenti non diventano creature.

Esempio. **Mistcutter Hydra** entra nel campo di battaglia con X segnalini +I/+I sopra di essa, con un effetto di sostituzione dipendente dal valore scelto per X .

L'abilità “modulare N ” di **Arcobound Ravager** è una parola chiave che definisce sia l'effetto di sostituzione “Questa creatura entra nel campo di battaglia con N segnalini +I/+I sopra di essa.” che l'abilità innescata “Quando questo permanente viene messo nel cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere i suoi segnalini +I/+I su una creatura artefatto bersaglio.”



Esempio. Animo **Mutavault** e utilizzo la seconda abilità di **Ajani Goldmane** su di essa. Il segnalino rimarrà sulla terra anche dopo che smette di essere una creatura, ma sarà significativo per il gioco solamente quando Mutavault viene nuovamente animata.



Scambiare forza e costituzione

Questi effetti, che utilizzano sempre il verbo **scambiare**, scambiano la forza e la costituzione della creatura, dunque prendono il valore di forza e lo scambiano con quello di costituzione e viceversa. Naturalmente,

scambiare forza e costituzione due volte ci ridarà i valori originali.

Esempio. Attacco con **Aquamoeba**, e il mio avversario sceglie di non bloccare, dunque scarto una carta per infliggere 3 danni. Lui lascia risolvere l'abilità e, prima del danno, lancia **Shock** su Aquamoeba. Scarto un'altra carta per far sopravvivere la mia Aquamoeba, ed essa infliggerà solamente 1 danno.



Interazione tra modificatori di forza e costituzione

Adesso possiamo assegnare ogni effetto che modifica forza e costituzione ad una delle quattro categorie sopra (che possiamo anche chiamare **layer**), e poi possiamo applicarli tutti in ordine per calcolare il risultato finale. Se più effetti sono applicabili nello stesso layer, li applichiamo nell'ordine in cui stati creati – questo è chiamato **ordine di timestamp**. Facciamolo!

Esempio. Controllo **Tarmogoyf** e **Glorious Anthem**, mentre nel cimitero ci sono solamente carte istantaneo e creatura. Iniziamo dal primo layer: l'abilità definisci caratteristiche del Tarmogoyf lo rende un 2/3. Poi si applica Glorious Anthem, rendendolo un 3/4.



Fino ad ora tutto bene.

Esempio. Dopo tutti questi calcoli complicati, finalmente attacco con il mio ragazzino, e il mio avversario lancia **Diminish**! Quanto danno verrà inflitto?

Diminish imposta forza e costituzione base di Tarmogoyf a 1/1, dunque si applica nel secondo layer, pertanto sovrascrive la sua abilità definisci caratteristiche. Tuttavia, poiché *Glorious Anthem* si applica nel terzo layer, il suo effetto non verrà sovrascritto: Tarmogoyf sarà un 2/2, dunque verranno inflitti solamente 2 danni. Nota che il fatto che *Diminish* si sia risolto dopo *Glorious Anthem* non influenza il risultato finale.



Esempio. Finalmente penso che il mio avversario abbia terminato i suoi trucchetti, dunque posso pompare la mia creatura con **Reckless Charge** e TAPparla minacciosamente... ma quanto minacciosamente?

Una stregoneria è finita nel mio cimitero, dunque nel primo layer il mio ragazzo diventa un 3/4; nel secondo layer non accade nulla, e poi nel terzo layer vengono applicati *Glorious Anthem* e *Reckless Charge*; devo applicarli in ordine di timestamp, ma grazie alla proprietà commutativa dell'addizione, in questo layer alla fine ho il gran totale di +4/+1, dunque il Tarmogoyf è un tremendo 7/5!



Esempio. Sono stato un po' avventato, infatti: il mio avversario lancia **Inside Out**. Lo scambio si verifica nell'ultimo layer, dunque deve essere applicato dopo tutti i calcoli fatti prima. Tarmogoyf sarà "rimpicciolito" a 5/7.



Se il mio avversario lanciasse *Inside Out* in risposta a *Reckless Charge*, non ci sarebbe alcuna differenza: il Tarmogoyf finirebbe per essere un 5/7 in ogni caso.

Esempio. Cancelliamo e torniamo indietro al caso precedente:

Inside Out viene lanciato in risposta a **Reckless Charge**.

Immediatamente dopo che **Inside Out** si risolve, ma in risposta a **Reckless Charge**, il mio avversario lancia **Lightning Bolt**, cosa succede?

Quando **Inside Out** si risolve, poiché **Reckless Charge** non si è ancora risolta, **Inside Out** si applica a **Tarmogoyf** mentre è $2/3 + 1/1 = 3/4$. Nella piccola finestra temporale prima che **Reckless Charge** si risolva, **Tarmogoyf** sarà $4/3$, mortalmente minacciato da **Lightning Bolt** (ci sono già istantanei, nel cimitero, ricordate?).

Io, molto intelligente perché ho letto questo articolo, lancio **Fortify** in risposta a **Lightning Bolt**, scegliendo il modo $+2/+0$ (non il $+0/+2$!). Quando **Fortify** si risolve, viene applicato nel terzo layer, prima che lo scambio avvenga: **Tarmogoyf** diventa un $5/4$ prima di scambiare, dunque alla fine diventa $4/5$ e sopravvive a **Lightning Bolt**.

Alla fine, **Reckless Charge** si risolve, aumentando le stelline stampate sulla nostra carta e andando di nuovo nel terzo layer, insieme a **Glorious Anthem** e **Fortify**, rendendo il **Tarmogoyf** un gigantesco $5/8$.



Adesso che siete esperti Matemagici, provate a risolvere questo enigma!

Esempio. Controllo **Aquamoeba**, incantata con **Unholy Strength**. Attacco, il mio avversario non dichiara bloccanti, e attivo l'abilità della mia **Aquamoeba**. Cosa succede se, in risposta alla mia attivazione, il mio avversario lancia **Puncture Bolt** e poi **Diminish** in risposta al suo stesso **Puncture Bolt**?



i. ↑ Naturalmente, un valore 0 di costituzione ucciderà immediatamente la creatura.

Protezione

Protezione è una delle abilità più “antiche”: risale ad Alpha. È molto potente e complessa, perché genera parecchi effetti diversi. Procediamo con ordine.

Protezione è un’abilità statica posseduta dai permanenti (quindi non solo dalle creature). Anche i giocatori possono guadagnare protezione, tramite alcune carte o effetti. Il *template* usato sulle carte è solitamente “**protezione da [qualità]**” e *[qualità]*, anche se solitamente è un colore, può essere una qualsiasi caratteristica come un nome di una carta, un tipo di carta, un sottotipo o un costo di mana.

Protezione può venire considerata come composta da quattro diverse abilità, che ora analizzeremo nel dettaglio. Si possono facilmente ricordare grazie all'acronimo **DEBT**. Significa che un permanente o un giocatore con protezione da una qualità non può essere **D**anneggiato, **E**quipaggiato (o incantato), **B**loccato o **T**argettato (bersagliato in termine tecnico) da fonti che hanno la qualità in questione.

Contents

- 1 Non può essere bersagliato
- 2 Non può essere equipaggiato o incantato
- 3 Non può essere danneggiato
- 4 Non può essere bloccato
- 5 Protezioni fuori dal comune
 - 5.1 Protezione dalle creature
 - 5.2 Protezione da tutto
 - 5.3 Protezione dalle magie colorate
 - 5.4 Protezione da un giocatore

Non può essere bersagliato

Il primo effetto si comporta come una sorta di velo applicato solo alle fonti con la qualità indicata. Proprio come velo, il permanente o il giocatore protetto non può essere bersagliato, indipendentemente da chi controlli la fonte dell'effetto che sta cercando di bersagliarlo (non è quindi come anti-malocchio).

Esempio. Il giocatore A attacca con un **Black Knight**. Il giocatore B ha un **Azorius Charm** in mano ma non può usarlo per mettere il cavaliere in cima al grimorio di A, in quanto lo Charm è una carta bianca.



Esempio. La situazione in cui siamo è la stessa dell'esempio qui sopra. Il giocatore A sta attaccando con il suo **Black Knight**, in mano ha un **Faith's Shield**. Questa volta il giocatore B ha un **Ultimate Price** e lo gioca bersagliando il cavaliere. A questo punto, dare protezione dal nero al cavaliere lo renderebbe un bersaglio non valido per **Ultimate Price**; A però non può bersagliarlo con il suo **Faith's Shield**, in quanto è una carta bianca. Il fatto che A controlli sia il **Black Knight** che il **Faith's Shield** è irrilevante.



Ora, supponiamo che A abbia solo 5 vite. Ora fatidica ha effetto ed il giocatore A può usare **Faith's Shield** bersagliando un altro dei suoi permanenti per dare a se stesso e tutti i suoi permanenti (incluso il cavaliere) protezione dal nero. Poiché il cavaliere non è più un bersaglio valido per **Ultimate Price**, essa verrà neutralizzata.

Come dimostrato nell'esempio qui sopra, quest'effetto simil-velo non interagisce con le magie e le abilità che non bersagliano o con quelle che non bersagliano direttamente il giocatore o i permanenti protetti. Un **Black Knight** morirà comunque con un **Supreme Verdict** ed un **White Knight** può venire sacrificato per **Devour Flesh**, dato che quest'ultima bersaglia il giocatore, non la creatura.

Un caso degno di nota, correlato al prossimo effetto di protezione, sono le carte Aura. Un'Aura è l'unico genere di permanente che richiede un bersaglio al suo lancio. Non sarà quindi possibile lanciare una magia Aura bersagliando un giocatore o un permanente protetto da essa. È però possibile per una carta Aura entrare nel campo di battaglia senza essere lanciata (usando l'abilità del **Sun Titan**, ad esempio). Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo deve essere semplicemente assegnata ad un permanente che potrebbe regolarmente incantare. Ciò ci porta a discutere del secondo effetto di protezione.

Non può essere equipaggiato o incantato

Il secondo effetto di protezione coinvolge le carte che sono assegnate a giocatori e permanenti, come le Auro e gli Equipaggiamenti. ^[1]Un permanente che abbia protezione da una qualità non può essere equipaggiato o

incantato da carte che hanno la qualità indicata.

A supporto di quest'effetto, è stata definita un'azione basata sullo stato che si occupa della situazione in cui un permanente equipaggiato/incantato guadagni protezione dopo essere stato equipaggiato/incantato. L'azione basata sullo stato disassegna la carta e nel caso delle Aure, dato che esse possono esistere sul campo di battaglia solamente se stanno incantando un giocatore o permanente, esse verranno messe nel cimitero del loro proprietario. Gli Equipaggiamenti semplicemente si disassegneranno. Questo è il modo in cui le regole gestiscono la situazione in cui un permanente equipaggiato o incantato guadagni protezione dopo essere stato equipaggiato o incantato.

Esempio. Il mio avversario mi attacca con una creatura equipaggiata con **Umezawa's Jitte**. Prima della sottofase di danno, uso la mia **Tower of the Magistrate** per dare alla creatura protezione dagli artefatti. Ciò farà in modo che il jitte si "stacchi" dalla creatura.



Se un effetto cerca di equipaggiare o incantare un giocatore o permanente protetto, la parte dell'effetto che sta cercando di farlo semplicemente non farà nulla. Se l'effetto comporterebbe un cambio di zona per l'Aura o l'Equipaggiamento, la carta rimarrà nella vecchia zona. Se un effetto semplicemente cerca di mettere un'Aura sul campo di battaglia, ciò sarà possibile solo se ci sono permanenti che l'Aura può regolarmente incantare.

Esempio. Il giocatore A lancia un **Obzedat's Aid** bersagliando un **Pacifism** nel suo cimitero. Il giocatore B controlla una **Cartel Aristocrat** ed una pedina Spirito. In risposta all'Obzedat's Aid, il giocatore B sacrifica la pedina Spirito per dare alla sua Aristocrat protezione dal bianco. Il Pacifism a questo punto non può essere messo sul campo di battaglia, in quanto non ci sono permanenti che può regolarmente incantare. Se il giocatore A controllasse una creatura, sarebbe obbligato ad incantarla con il suo stesso Pacifism.



Non può essere danneggiato

Il terzo effetto di protezione è un effetto di prevenzione. Tutto il danno che verrebbe inflitto ad un giocatore o ad un permanente protetto da una fonte con la qualità indicata viene prevenuto. Dato che si tratta di un effetto di prevenzione, l'evento di danno non è mai accaduto, per cui qualsiasi abilità che si innesca quando il danno viene inflitto non si innescherà. Se il danno non può essere prevenuto per qualsiasi ragione (ad esempio dopo che un giocatore ha lanciato **Skullcrack**), allora questa parte di protezione non funziona.

Esempio. Se viene lanciato un **Pyroclasm** e **Vulshok Refugee** si trova sul campo di battaglia, i 2 danni che gli verrebbero inflitti sono prevenuti. Tuttavia, se **Leyline of Punishment** è sul campo di battaglia, l'effetto di prevenzione non funzionerà ed il **Vulshok Refugee** morirà. Da tenere conto che **Pyroclasm** può interessare una creatura protetta dal rosso, in quanto non bersaglia.



Non può essere bloccato

L'ultimo effetto di protezione riguarda il combattimento. Qualsiasi creatura protetta da una qualità non può essere bloccata da una creatura con la qualità indicata. Questa è una **restrizione** che si applica solo quando vengono dichiarati i bloccanti. Se una creatura è stata già bloccata non è possibile “farla passare” dandole protezione dalla creatura che la sta bloccando. La restrizione di blocco funziona solo se la creatura è già protetta all'inizio della sottofase di dichiarazione dei bloccanti, quindi l'ultimo momento utile per dare protezione ad una creatura attaccante è durante la sottofase di dichiarazione degli attaccanti.

Esempio. Un **White Knight** non può bloccare un **Black Knight** attaccante e viceversa. Essere protetti l'uno dall'altro non cancella gli effetti di protezione. Una giostra medievale risalente ad **Alpha** che non sarà mai risolta — proprio roba da leggende!



Protezioni fuori dal comune

Come abbiamo detto nell'introduzione, un giocatore o un permanente può essere protetto non solo dai colori ma anche da qualsiasi caratteristica o qualsiasi combinazione di esse. Spieghiamo nel dettaglio alcune di queste protezioni “inusuali”, tenendo presente che alcune compaiono solo su una carta.

Protezione dalle creature

Protezione dalle creature rientra nella categoria di protezione da un tipo, supertipo o sottotipo, in quanto creatura è un tipo di carta. Di norma, se un'abilità si riferisce ad un tipo, supertipo o sottotipo, si riferisce solo ai permanenti di quel tipo. Ad esempio, le creature sono realmente “creature” solo mentre sono sul campo di battaglia, altrimenti sono delle “carte creatura”. Protezione è un'eccezione a questa regola. Una carta con

protezione dalle creature è protetta da tutti i permanenti creatura ed anche da tutte le carte creature presenti in tutte le zone. Per cui un permanente protetto dalle creature non può essere bersagliato dalle abilità di creature e carte creatura, non può essere danneggiato dalle creature e non può essere bloccato. Le creature non possono essere equipaggiate o incantate ad altre creature e le magie creatura non bersagliano mai, di conseguenza gli altri effetti di protezione non sono rilevanti.

Esempio. Il giocatore A controlla una pedina Uccello 1/1 incantata con **Holy Mantle**. Il suo avversario è a 5 vite. Mentre sta attaccando col volatile, il giocatore A non può usare l'abilità impeto sanguinario di **Skinbrand Goblin** per infliggere i 2 danni rimanenti: l'uccello è protetto dalle creature e non può essere bersagliato dall'abilità impeto sanguinario, in quanto la fonte di questa è una carta creatura.



Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Protezione da tutto



Stampata unicamente su **Progenitus**, protezione da tutto richiede, per essere gestita, la creazione di una regola apposita. Un permanente protetto da tutto è protetto da qualsiasi oggetto indipendentemente dalle sue caratteristiche. In altre parole, tutto il danno che verrebbe inflitto a Progenitus viene prevenuto, non può essere equipaggiato o incantato, non può essere bloccato e non può essere bersagliato.

Come di norma, può comunque essere distrutto da effetti che non lo bersagliano direttamente quali **Wrath of God** o **Toxic Deluge** da 10. Possiamo anche usare effetti di sacrificio che bersagliano il suo controlllore, come

la seconda abilità di **Liliana of the Veil**. Inoltre, visto che l'abilità protezione funziona solo mentre Progenitus è sul campo di battaglia, può essere comunque neutralizzato mentre è in pila.

Per finire, è importante ricordarsi che l'abilità protezione si applica anche al controllore di Progenitus. Quindi il giocatore che lo controlla può ingrandirlo con effetti come quello di Honor of the Pure, ma non può usare una magia che lo bersaglia come Berserk per fare diventare 20 la sua forza.

Protezione dalle magie colorate



Stampata unicamente sul più potente dei titani Eldrazi, **Emrakul, the Aeons Torn**, protezione dalle magie colorate è senza dubbio alquanto fuori dal comune. Per comprenderla è utile ripassare cos'è una magia. Una magia è una carta in pila, una copia di una magia o la copia di una carta che è lanciata. Quindi è solo da esse che Emrakul è protetto.

Teoricamente i soliti quattro effetti "DEBT" vengono applicati, ma visto che una magia non è qualcosa in grado di bloccarlo in combattimento o di incantarlo (un'aura sta incantando qualcosa solo mentre è un permanente, non mentre è una magia), gli effetti rilevanti sono solo due: Emrakul non può essere danneggiato o bersagliato dalle magie colorate.

Questo significa che un **Bonfire of the Damned** da 15 non può ucciderlo, in quanto il danno viene prevenuto (è una magia quando il danno viene inflitto ed è rossa), ma è possibile bersagliarlo e danneggiarlo utilizzando **Ghostfire**, visto che è incolore.^[2]

Non è possibile lanciarsi sopra un **Pacifism**, perché Emrakul non sarebbe un bersaglio valido, tuttavia Pacifism può in realtà incantarlo regolarmente nel caso in cui entrasse nel campo di battaglia in qualche altra maniera, poichè sarebbe un permanente e non una magia. Emrakul può anche essere bersagliato dalle abilità, può dunque essere esiliato con **Oblivion Ring** o rubato con **Sower of Temptations**.

Protezione da un giocatore

Recentemente stampata su **True-Name Nemesis** dai mazzi *Commander 2013*, anche questa abilità protezione arrivò assieme ad un apposito aggiornamento delle comprehensive rules per poterla gestire. Il suo funzionamento è come quello di "protezione da tutto" ma si applica solamente agli oggetti controllati da quel giocatore specifico oppure posseduti da quel giocatore e non controllati da nessun altro.

In una classica partita a due giocatori, è una versione strettamente migliore di protezione da tutto. Una True-Name Nemesis apparirà come un Progenitus dal punto di vista del giocatore nominato, ma il giocatore che la controllerà (o gli altri giocatori in una partita multiplayer) sarà in grado di equipaggiarla o incantarla e di usare magie che la bersagliano.

Esempio. Prendiamo in considerazione una partita multiplayer. Chiameremo i giocatori A, B, C. Il giocatore A controlla una **True-Name Nemesis**, per la quale è stato nominato il giocatore B. Il giocatore B lancia **Pyroclasm**. Se il **Pyroclasm** si risolvesse ora, il danno alla True-Name Nemesis verrebbe prevenuto in quanto il **Pyroclasm** è controllato dal giocatore B. Quando il giocatore C riceve priorità, usa **Commandeer** sul **Pyroclasm**. A questo punto tutti i giocatori passano priorità e permettono alla pila di risolversi. In questo caso, quando il **Pyroclasm** risolve infliggerà 2 danni alla Nemesis poiché, anche se è posseduto dal giocatore B, il suo controllore è in questo momento il giocatore C e la Nemesis non è protetta da lui.



Nello stesso scenario, A sta attaccando B con la Nemesis. B usa **Act of Aggression** per prendere il controllo di una creatura controllata e posseduta dal giocatore C. Dopo che l'Act of Aggression risolve, la creatura rubata non potrà comunque bloccare la Nemesis, poiché questa volta, nonostante la creatura sia posseduta da un altro giocatore, è momentaneamente controllata dal giocatore B e la Nemesis è protetta anche da essa.

1. ↑ E le fortificazioni, come **Darksteel Garrison**, che però non menzioneremo mai più.
2. ↑ Questa, tra l'altro, è una grossa vittoria dal punto di vista del flavor: **Ugin, the Spirit Dragon**, menzionato nel flavour text di Ghostfire, è uno dei tre planeswalkers che intrappolarono gli eldrazi negli edri di Zendikar anni fa.

Il sistema dei layer

Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Con oltre undicimila carte, **Magic** è caratterizzato da una grande varietà di **effetti**. Quando questi effetti sono **continui**, si troveranno a coesistere e a interagire in un modo che non sempre è intuitivo o facile da comprendere. Se sei un arbitro o vorresti diventarlo, probabilmente conosci bene questa carta:



Mark Rosewater ha raccontato che, dopo aver creato **Humility**, era molto soddisfatto del risultato, che gli sembrò *semplice ed elegante*. E in effetti lo è, da sola. I problemi cominciano quando Humility deve interagire con altre carte.

Per anni, i ruling furono gestiti caso per caso da **Stephen D'Angelo**, un guru delle regole che non era neanche un dipendente della Wizards of the Coast.^[1] Quando venne rilasciato **Classic - Sesta Edizione**, le regole vennero **stravolte**, con la creazione di quel benemerito documento che sono le Comprehensive Rules; questo aggiornamento introdusse un sistema per gestire le interazioni fra effetti continui che - per quanto abbia subito diversi aggiustamenti - è ancora utilizzato, e cerca di portare a dei risultati che siano, in ordine di importanza:

- determinati in modo univoco;
- simili a quello che potrebbe pensare un giocatore affidandosi all'intuizione;
- affini ai ruling "pre-revisionisti".

Contents

- 1 Principi generali
- 2 I layer
 - 2.1 Effetti di copia
 - 2.2 Effetti di cambio del controllore
 - 2.3 Effetti di cambio del testo
 - 2.4 Effetti di cambio del tipo
 - 2.5 Effetti di cambio del colore
 - 2.6 Effetti che aggiungono o rimuovono abilità
 - 2.7 Effetti che modificano forza e/o costituzione
 - 2.7.1 Effetti delle abilità definisci-caratteristiche
 - 2.7.2 Effetti che impostano forza e/o costituzione base
 - 2.7.3 Effetti che aumentano o diminuiscono forza e/o costituzione
 - 2.7.4 Effetti dei segnalini
 - 2.7.5 Effetti che scambiano forza e costituzione
 - 2.8 Effetti che abbracciano diversi layer
- 3 Ordine all'interno di un layer
 - 3.1 Effetti generati da abilità definisci-caratteristiche
 - 3.2 Effetti
 - 3.3 Ordine di timestamp
- 4 Paralipomena

Principi generali

Questo sistema classifica tutti i possibili effetti in sette categorie, note come **layer**, e specifica l'ordine in cui queste categorie devono essere applicate. Discuteremo in dettaglio ciascuna di queste categorie e vedremo quali effetti ricadono in ciascuna di esse, dal momento che dividere correttamente gli effetti è la base da cui partire per risolvere le situazioni di gioco più complicate.

Altre regole governano l'ordine relativo fra effetti che ricadono nello stesso layer. In generale, applichiamo per primi gli effetti che forniscono un valore che dovrebbe essere stampato sulla carta, poi tutti gli altri nell'ordine in cui sono stati generati - con un'importante eccezione nel caso di effetti che interferiscono fra loro.

L'obiettivo di questo lungo apparato di regole è stabilire un ordine per tutti gli effetti continui che esistono in un dato momento. Fatto questo, il calcolo vero e proprio del risultato finale diventerà banale.

I layer

Ogni effetto continuo appartiene a uno (e uno soltanto) dei seguenti layer (e, se applicabile, sotto-layer). Se un effetto fa più di una cosa, viene diviso e le singole parti vengono applicate nel layer appropriato.

1. Effetti di copia
2. Effetti di cambio del controllore
3. Effetti di cambio del testo
4. Effetti di cambio del tipo^[2]

5. Effetti di cambio del colore
6. Effetti che aggiungono o rimuovono abilità
7. Effetti che modificano forza e/o costituzione
 - 7a. Effetti da abilità imposta-caratteristiche
 - 7b. Effetti che impostano forza e/o costituzione a un certo valore
 - 7c. Effetti che aumentano o diminuiscono forza e/o costituzione
 - 7d. Effetti dei segnalini
 - 7e. Effetti che scambiano forza e costituzione

Effetti di copia

Gli effetti di copia sono facili da riconoscere: usano *sempre* la parola **copia**, e sono gli *unici* effetti che la utilizzano. Gli effetti di copia hanno **regole molto specifiche** che ci dicono quale sarà il risultato che avremo dopo averli applicati; in questa sede, è importante notare che alcuni effetti copiano un oggetto *con qualche eccezione*, mentre altri copiano un oggetto e *poi* fanno qualcos'altro alla copia. I due casi sono diversi: le eccezioni a un effetto di copia sono parte dell'effetto di copia stesso, e vengono applicate nel layer 1; le modificazioni successive invece devono essere considerate nel loro layer di pertinenza. Gli effetti del primo tipo si riconoscono per l'uso della parola **eccetto**.

Esempio. *Quicksilver Gargantuan* copia una creatura, **eccetto** che è ancora 7/7. Questo è un effetto di copia con un'eccezione, quindi è applicato interamente nel layer 1. Se un **Clone** entra sul campo di battaglia come copia di un *Quicksilver Gargantuan* che sta copiando qualcos'altro, il Clone sarà 7/7.

Kiki-Jiki, Mirror Breaker, invece, crea una copia di una creatura e poi conferisce rapidità alla pedina. Se un Clone diventa una copia della pedina, non avrà rapidità.



Effetti di cambio del controllore

Questi effetti cambiano chi controlla un permanente. Non c'è molto da dire al riguardo, se non che gli effetti che mettono qualcosa sul campo di battaglia sotto il controllo di un giocatore *non sono* effetti di cambio del controllore.

Esempio. *Mind Control* cambia il controllore di un permanente che è già sul campo di battaglia, quindi si applica nel layer 2. *Gather Specimens*, invece, fa entrare le creature a cui si applica già sotto il controllo di qualcun altro, quindi non è gestito all'interno del sistema dei layer.



Effetti di cambio del testo

Questi effetti modificano tutto il testo di una carta, ossia le parole scritte sulla linea del tipo e nel riquadro del testo. Usano sempre le parole **cambia il testo**, e non modificano in alcun modo il nome di un oggetto o i simboli del mana, ovunque essi si trovino. Nota che le abilità conferite a un permanente da altri effetti *non* fanno parte del suo riquadro del testo, quindi non possono essere modificate dagli effetti di cambio del testo.

Esempio. Un *Circle of Protection: Black* sul campo di battaglia viene bersagliato da *Mind Bend*. In risoluzione, l'astuto mago blu sostituisce "nero" con "verde", cosa che gli consente di prevenire il danno della minacciosa *Force of Nature* che c'è dall'altra parte del tavolo. Bersagliare il potente Elementale con *Mind Bend* non avrebbe avuto effetto, perché il costo di mantenimento di  non può essere cambiato. Bel tentativo, comunque!

Se un *Pithing Needle* entra nel campo di battaglia e viene nominato *Circle of Protection: Black*, l'incantesimo modificato da *Mind Bend* non può essere attivato, dal momento che il nome non viene cambiato.

Se controllo un *Benalish Hero* incantato da *Black Ward*, e tu bersagli la creatura con *Mind Bend* per cambiare "nero" in "verde", non succede nulla di interessante, dato che conferire protezione dal nero al *Benalish Hero* non cambia il suo testo, ma solo le sue abilità. (La giocata corretta, ovviamente, sarebbe bersagliare il *Black Ward*, oppure giocare carte di questa decade.)



Effetti di cambio del tipo

Tutti gli effetti che cambiano o aggiungono tipi, sottotipi o supertipi ricadono in questa categoria. Questi effetti sono piuttosto comuni: numerose carte modificano il supertipo (*Leyline of Singularity*), il tipo (*Nature's Revolt*) o il sottotipo (*Dralnu's Crusade*). Questi effetti hanno abbastanza regole aggiuntive che abbiamo deciso di dedicare loro un articolo apposta. Ci sono un paio di punti che è il caso di richiamare in questa sede:

- Se un effetto modifica il tipo di una terra in uno dei cinque tipi di terra base, rimuove dalla terra così modificata anche tutte le abilità. Queste abilità sono rimosse anch'esse nel layer 4.

Esempio. Ho una **Yavimaya Coast** incantata con **Squirrel Nest** quando una **Blood Moon** entra sul campo di battaglia. La **Yavimaya Coast** perde tutte le abilità generate dal suo testo (quindi non potrò più usarla per attingere ♠, ♣ o ♦) e guadagna l'abilità di mana intrinseca delle Montagne (quindi potrò attingere 🏔️). Dal momento che l'abilità conferita da **Squirrel Nest** verrà guadagnata nel layer 6 (e comunque non è generata dal testo della terra) potrò ancora TAPPARE la terra per creare una pedina Scoiattolo.



- A volte, un effetto cerca di far guadagnare a un permanente un tipo di creatura in un momento in cui quel permanente non è una creatura. Se questo succede, quell'effetto non sortisce alcun risultato. Nota che dobbiamo verificare se il permanente è una creatura *nel momento in cui l'effetto cerca di applicarsi* nel contesto del sistema dei layer; non ci basta sapere che il permanente sarà diventato una creatura una volta che avremo finito di applicare tutti gli effetti.

Esempio. Attivo la terza abilità di **Gideon Jura** per trasformarlo in una creatura e attaccare. Il mio avversario attiva la prima abilità della sua **Olivia Voldaren** per mandargli un bacetto e trasformarlo in Vampiro (il punto danno è prevenuto, ma l'effetto di cambio del tipo non dipende da esso). **Gideon** è adesso un **Soldato Umano Vampiro**, e il mio avversario può prenderne il controllo se ha 3👁️ a disposizione. Alla fine del turno, **Gideon** smette di essere una creatura, quindi l'effetto di **Olivia** smette a sua volta di renderlo un Vampiro.



Effetti di cambio del colore

Indovina un po'? Questi effetti cambiano il colore del permanente a cui si applicano. Ricorda che la parte degli effetti composti che cambia il colore di un permanente si applica in questo layer, e che se devi scegliere un colore, devi scegliere fra bianco, blu, nero, rosso, verde e viola. Non puoi scegliere "incolore", "artefatto", "Elfo", "Tex" e via discettando.

Effetti che aggiungono o rimuovono abilità

Gli effetti che dicono che un permanente **guadagna** un'abilità, **ha** un'abilità, o usano la parola **con** - come nella frase "*diventa una creatura con volare*" - stanno aggiungendo un'abilità a quel permanente. Gli effetti che dicono che un permanente **perde** un'abilità o lo trasformano in un permanente **senza abilità** stanno rimuovendo un'abilità.

Nota che se un permanente ha diverse istanze della stessa keyword ability (ridondante o meno che sia) e un effetto rimuove quella keyword ability, tutte le istanze vengono rimosse.

Effetti che modificano forza e/o costituzione

Dal momento che il combattimento fra le creature è la parte fondamentale di questo gioco^[3], esistono una grande quantità di effetti che gonfiano o riducono le creature. Per questo motivo, gli effetti che ricadono in questo layer non sono ordinati come **negli altri layer**. Sono invece distribuiti fra cinque sotto-layer; all'interno di ogni sotto-layer, si applicano le regole summenzionate.

Effetti delle abilità definisci-caratteristiche

Le abilità definisci-caratteristiche sono una classe di abilità statiche definita in modo molto preciso. Sono abilità che definiscono valori che normalmente sarebbero stampati direttamente sulla carta, di solito perché questi valori cambiano nel corso della partita.

Un'abilità definisci-caratteristiche deve rispettare *tutte* le condizioni seguenti:

- **Definisce una caratteristica** fra queste: colore, sottotipi, forza, costituzione.
- È **intrinseca** al permanente. Questo vuol dire che è fisicamente stampata sulla carta, conferita a una pedina dallo stesso effetto che la crea, o guadagnata attraverso un effetto di copia o di cambio del testo. Le abilità conferite in qualsiasi altro modo non sono intrinseche, nemmeno quando un oggetto si conferisce un'abilità da solo.
- Modifica **solo** le caratteristiche dell'oggetto che la possiede.
- Non è **condizionale**. Le abilità che funzionano solo quando alcune condizioni sono verificate non sono le benvenute in questo esclusivissimo club.

Le abilità definisci-caratteristiche hanno una proprietà importante: funzionano *in tutte le zone del gioco*, non solo quando la loro fonte è sul campo di battaglia.

Esempio. *Tarmogoyf* ha l'abilità definisci-caratteristiche per eccellenza: la sua forza e la sua costituzione sono sempre uguali al numero di tipo di carta presenti nei cimiteri, anche quando è sulla pila (il che può essere rilevante per **Essence Backlash**, ad esempio) o nell'esilio (rilevante per **Sutured Ghoul**).

L'abilità di **Nylea, God of the Hunt** che ogni tanto la trasforma in un incantesimo non-creatura, invece, non è un'abilità definisci-caratteristiche, perché ha una condizione. Funziona solo se Nylea è sul campo di battaglia, quindi la dea della caccia può sempre essere neutralizzata da **Scatter Essence** e bersagliata da **Disentomb**, indipendentemente dalla mia devozione al verde



Effetti che impostano forza e/o costituzione base

Questi effetti affermano che la forza e/o la costituzione di una creatura diventano un certo numero. Da Magic 2015 in poi, questi effetti sono facili da identificare, dato che usano l'espressione **forza e costituzione base**. Possono essere generati da permanenti non-creatura che "si animano" e diventano creature (**Jade Statue**, **Mutavault**), da abilità statiche (**Humility**, **Gigantiform**), o da oggetti che si risolvono (**Sorceress Queen**, **Humble**). Non ci interessa da dove provenga l'effetto; se imposta i valori, va in questo sotto-layer.

Effetti che aumentano o diminuiscono forza e/o costituzione

Questo layer accoglie gli effetti che aggiungono o sottraggono un numero a forza e/o costituzione, come **Giant Growth**, **Nameless Inversion**, **Crusade**, **Mutilate**, **Looming Shade** e numerosissimi altri.

Esempio. Un **Erg Raiders** è incantato da una **Unstable Mutation** e attivo la mia **Sorceress Queen** bersagliandolo. L'effetto della Sorceress Queen è applicato nel layer 7b, perché imposta forza e costituzione a un certo numero; Unstable Mutation le accresce, quindi va nel layer 7c:

7a: -

7b: Erg Raiders diventa 0/2

7c: +3/+3, quindi diventa 3/5

7d: -

7e: -

Alla fine, Erg Raiders è una robusta 3/5.



Effetti dei segnalini

I segnalini aumentano o diminuiscono forza e costituzione, quindi non ci sarebbe motivo per segregarli nel loro sotto-layer, ma noi lo facciamo lo stesso.

Per esperti! In realtà, c'è un corner case in cui è rilevante che i segnalini abbiano un loro sotto-layer. Pensate a un **Phyrexian Ingester** che ha ingoiato il buon vecchio **Skullbriar, the Walking Grave** mentre questo aveva dei segnalini su di sé - I dettagli sono lasciati come esercizio per il lettore.

Effetti che scambiano forza e costituzione

Questi effetti usano sempre la parola **scambia**.

Esempio. Un **Windreaver** è sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1 sopra. Il suo controllore ci attacca, attiva la terza abilità due volte, lancia una **Giant Growth** su di esso e infine attiva la sua quarta abilità, con lo scopo di infliggere una montagna di danni. Alla fine di tutti questi magheggi, il giocatore in difesa lancia **Humble** sul ben poco umile Windreaver. Che caratteristiche avrà adesso?

La prima cosa da fare è sempre distribuire gli effetti fra i vari layer, per poi applicarli all'oggetto di partenza. In questo caso, modificano tutti forza e costituzione, quindi vanno tutti nel layer 7. Il segnalino va in 7d, le attivazioni che danno +0/+1 in 7c, **Giant Growth** va a sua volta in 7c, lo scambio va in 7e e **Humble** in 7b. Quindi:

7a: -

7b: **Windreaver** diventa 0/1

7c: +0/+1, +0/+1, +3/+3, per un totale di 3/6

7d: +1/+1 dal segnalino, quindi diventa 4/7

7e: scambio, quindi diventa 7/4

Il **Windreaver** risulta infine un massiccio 7/4 - che probabilmente non è quello che si augurava di ottenere il giocatore in difesa!



Effetti che abbracciano diversi layer

A volte, un singolo effetto può essere diviso in pezzi più semplici, ciascuno dei quali cade in un layer diverso. In questo caso, trattiamo ognuno di essi come un effetto a sé stante, con una differenza *molto importante*: una volta che un effetto ha cominciato ad applicarsi, tutte le sue parti si applicheranno nel layer di loro competenza, anche se l'abilità che genera quell'effetto nel frattempo è stata rimossa.

Esempio. *Natural Emergence* ha un'abilità statica che genera un effetto complesso, che può essere suddiviso come segue:

- 4: Le terre che controlli diventano creature
- 6: Quelle creature guadagnano attacco improvviso
- 7b: La loro forza e la costituzione sono impostate a 2

Adesso, supponiamo che ci siano sul campo di battaglia **Humility** e **Opalescence**. Questa famigerata combo renderà *Natural Emergence* una creatura, cui *Humility* rimuoverà le abilità. Cosa saranno le mie terre in questa situazione?

- 4: Le terre che controlli diventano creature, *Natural Emergence* e *Humility* diventano creature
- 6: Le terre animate guadagnano attacco improvviso, tutte le creature perdono tutte le abilità
- 7b: Le terre animate diventano 2/2, *Natural Emergence* e *Humility* diventano 4/4, tutte le creature diventano 1/1

Dal momento che l'effetto di *Natural Emergence* ha iniziato ad applicarsi nel layer 4, prima di essere rimosso da *Humility* nel layer 6, tutte le sue componenti si applicheranno, anche se nel layer 7 l'abilità sua fonte è sparita da tempo. Il risultato finale di questa infelice situazione dipende dall'ordine in cui applichiamo gli effetti che ricadono nello stesso layer, che è l'argomento del prossimo paragrafo.



Ordine all'interno di un layer

I layer sono utili per ordinare effetti di natura diversa. Tuttavia, gli effetti simili ricadono nello stesso layer, e dobbiamo stabilire un metodo per ordinarli fra loro. In sintesi, applichiamo le regole seguenti:

- Gli effetti generati da un'**abilità definisci-caratteristiche** sono applicati sempre per primi
- Poi, gli **effetti dipendenti** sono ordinati in modo che ciascun effetto dipendente venga dopo tutti gli effetti da cui dipende
- Poi, gli effetti indipendenti sono ordinati secondo il **timestamp**

Effetti generati da abilità definisci-caratteristiche

Le abilità definisci-caratteristiche sono una classe di abilità statiche definita in modo molto preciso. Sono abilità che definiscono valori che normalmente sarebbero stampati direttamente sulla carta, di solito perché questi valori cambiano nel corso della partita, e funzionano in tutte le zone del gioco, non solo sul campo di battaglia. Se questo suona familiare è perché ne abbiamo parlato [poco più in alto](#).

Effetti



'Bleach'

Supponiamo di avere una **Crusade** sul campo di battaglia; poi, il nostro malvagio avversario lancia **Celestial Dawn**. Le creature dell'avversario adesso sono bianche, ma riceveranno il +1/+1 dalla nostra Crusade?^[4] In fondo, non sono partite per la crociata insieme alle altre...

A volte, un effetto può influenzarne un altro, modificando:

- l'esistenza stessa del secondo effetto
- a cosa si applica quell'effetto
- cosa fa agli oggetti a cui si applica

Se entrambi gli oggetti si applicano **nello stesso layer**, e nessuno dei due^[5] proviene da un'abilità definiscicaratteristiche, il secondo effetto è **dipendente** dal primo.

Forniamo un esempio per ciascuna di queste eventualità:

Esempio. *Humility* rimuove l'abilità sul **Lord of Atlantis**, quindi l'effetto che dà passa-Isole ai Tritoni dipende da quello di *Humility* che rimuove le abilità, in quanto questo cambia l'esistenza dell'altro. D'altro canto, nota che l'effetto che dà +1/+1 ai Tritoni non è dipendente dall'effetto che li rende 1/1, dato che si applicano in sotto-layer diversi.



Esempio. *Conversion* trasforma tutte le Montagne in Pianure.^[6] Poi un'Isola è bersagliata dall'abilità di *Mystic Compass*, e il controllore dell'artefatto decide di trasformarla in una Montagna. l'effetto di *Conversion* comincia ad applicarsi ad essa, quindi dipende da quello di *Mystic Compass*.



Esempio. *Necrotic Ooze* e *Yixlid Jailer* sono sul campo di battaglia, e un *Triskelion* è nel cimitero. Applicare *Necrotic Ooze* prima di *Jailer* non cambierà cosa fa e a chi lo fa l'effetto del *Jailer*, quindi il *Jailer* è indipendente da *Necrotic Ooze*.

Applicare *Yixlid Jailer* prima di *Necrotic Ooze* non cambia l'esistenza del suo effetto, o a cosa esso si applica. Tuttavia, modifica quello che l'effetto di *Necrotic Ooze* fa agli oggetti a cui si applica (nella fattispecie, *Necrotic Ooze* stessa): invece di guadagnare le abilità attivate del *Triskelion*, non guadagnerà nulla, quindi *Necrotic Ooze* dipende da *Yixlid Jailer*.



A volte, possiamo avere un effetto A che dipende da un effetto B, B che dipende da C, e C che dipende da A. In questo caso, abbiamo un **loop di dipendenza**, e lo risolviamo applicando l'algoritmo dello struzzo.^[7] Ignoriamo il loop, e trattiamo queste relazioni di dipendenza come se non esistessero.

Adesso siamo in grado di distinguere gli effetti dipendenti.^[8] Possiamo usare questa capacità per ordinare gli effetti dipendenti: se un effetto dipende da uno o più altri effetti, esso verrà sempre applicato dopo tutti gli effetti da cui dipende.

Ordine di timestamp

Quando non c'è dipendenza fra effetti, li applichiamo semplicemente nell'ordine in cui sono stati creati. Questa di solito è una cosa semplice da fare, ma potremmo aver bisogno di una definizione formale del **timestamp** che ciascun effetto riceve. Eccone una versione semplificata:

- Il timestamp degli effetti continui generati da una magia o un'abilità è l'istante in cui la loro fonte si è risolta.
- Il timestamp degli effetti continui generati da un'abilità statica è l'istante in cui l'oggetto che ha quell'abilità è entrato nella zona in cui si trova.

Esempio. Una terra è incantata da **Spreading Seas** ed è stata bersagliata dall'abilità di un **Tideshaper Mystic**, per cui è stata scelta Pianura. Entrambi gli effetti si applicano nel layer 4, e nessuno dei due dipende dall'altro, quindi li applichiamo in ordine di timestamp. Il timestamp dell'effetto di **Spreading Seas** è l'istante in cui **Spreading Seas** è entrato sul campo di battaglia; il timestamp dell'effetto dell'abilità di **Tideshaper Mystic** è l'istante in cui l'abilità si è risolta.

Quindi, se la terra era già incantata quando l'abilità del Tritone si è risolta, sarà una Pianura; se l'abilità è stata attivata in risposta all'Aura, sarà un'Isola. Nota che il fatto che un effetto abbia una durata fissa mentre l'altro duri indefinitamente è irrilevante.



Ci sono un paio di interessanti regolette che riguardano gli effetti generati dalle abilità statiche:

- Se un permanente guadagna un'abilità statica, il timestamp dell'effetto generato da quell'abilità sarà l'istante in cui quel permanente ha guadagnato l'abilità o quello in cui è entrato sul campo di battaglia, a seconda di quale è avvenuto dopo.
- Le Aure e gli Equipaggiamenti^[9] ricevono un nuovo timestamp ogni volta che vengono spostati su un altro permanente o giocatore.

Esempio. Il giovane ed entusiasta Kalle ha lanciato un **Argothian Wurm** e uno **Shivan Dragon**, ma il malvagio Dave lancia un **Mind Control** sullo **Shivan Dragon**. Kalle si riprende il suo mostro con una **Insurrection**, e attacca con entrambe le creature: **Insurrection** ha un timestamp più recente di **Mind Control**, e quindi ne sovrascrive l'effetto.

Durante il combattimento, Dave lancia **Aura Finesse** sul suo **Mind Control**, e lo assegna all'**Argothian Wurm**. Questo azzera il timestamp del **Mind Control**, e lo rende più recente di quello di **Insurrection**, quindi guadagna il controllo del **Wurm**, che è rimosso dal combattimento.

Nota che Dave avrebbe potuto scegliere lo **Shivan Dragon** come bersaglio per l'**Aura Finesse**, ma dato che in questo caso il **Mind Control** non si sarebbe effettivamente spostato su un'altra creatura, il suo timestamp non sarebbe cambiato.



Paralipomena

(Avreste mai creduto che fosse una **parola vera**? No, neppure io.)

Questo insieme di regole dovrebbe essere applicato solo a effetti continui che modificano *le caratteristiche o il controllo di oggetti*. Si tratta della stragrande maggioranza degli effetti che troviamo di solito sulle carte, ma per completezza facciamo un breve riassunto degli altri tipi di effetti:

- Alcuni effetti agiscono sui giocatori piuttosto che su oggetti, ad esempio fornendo protezione da qualcosa. Questi effetti sono applicati dopo aver gestito l'intera pazzia di layer, seguendo le regole per timestamp e dipendenza. Vivono in un immaginario ottavo layer.

- Alcuni effetti modificano le regole del gioco: per esempio, modificano la dimensione massima della mano di un giocatore o impongono che le creature non possano essere bloccate. Questi effetti si applicano dopo aver calcolato le caratteristiche degli oggetti, seguendo le regole di timestamp e dipendenza.
- Alcuni effetti cambiano il costo di magie o abilità. Questi effetti hanno [le loro regole specifiche](#).
- Alcuni effetti sono effetti di sostituzione, e ne parliamo [altrove](#).

1. ↑ Almeno, non credo.
2. ↑ Per valori sufficientemente grandi di "tipo": includiamo qua gli effetti che cambiano il tipo, sottotipo o supertipo di un oggetto.
3. ↑ O quantomeno, del gioco che giochiamo da dieci anni a questa parte.
4. ↑ Nota che questo *non* è un esempio di effetti dipendenti, dal momento che non si applicano nello stesso layer.
5. ↑ O entrambi, che il cielo ce ne scansi.
6. ↑ Ah, i bei tempi andati. Ah, le matte risate.
7. ↑ che è una tecnica effettivamente usata in informatica!
8. ↑ Dai un'occhiata a [questo messaggio](#) sulla defunta MTGRules-L se vuoi vedere un algoritmo esaustivo che risolva il problema.
9. ↑ E le Fortificazioni, caro il mio completista precisino!

Il gioco al rallentatore

Magic ha un sistema di [timing](#) molto preciso: in qualunque istante, è sempre perfettamente chiaro quale fra i giocatori possa compiere azioni o annunciare scelte. Tutti gli altri giocatori devono aspettare in silenzio la propria possibilità di agire. Diciamo che il giocatore con il diritto di agire ha la *priorità*. La priorità rimbalza avanti e indietro man mano che i giocatori lanciano magie o decidono di non farlo, anche se la maggior parte di questi passaggi di priorità sono impliciti. Tuttavia, per capire appieno il flusso di gioco, è molto utile per un aspirante arbitro rallentare la velocità della partita^[1] e tenere traccia di tutti gli scambi di priorità.

Ma ci sono altre cose che accadono tra le righe. Le [abilità innescate](#) e le [azioni generate dallo stato](#) agiscono *non appena i giocatori ricevono priorità*, più o meno nello stesso momento ma con *comportamenti radicalmente differenti*. Durante ogni partita questi eventi si verificano innumerevoli volte, quindi è cruciale imparare a padroneggiare queste parti delle regole, anche se — o forse “proprio perché” — sono veloci e trasparenti durante il gioco, tranne quando, invece, non lo sono.

Parleremo infine delle [azioni speciali](#), azioni di gioco che usano un timing completamente differente rispetto a quello di magie e abilità.

Indice

1. [Timing e priorità](#)
2. [Abilità innescate](#)
3. [Azioni generate dallo stato](#)
4. [Azioni speciali](#)

1. ↑ Preferibilmente nella propria mente, a meno che non voglia subire le ire di chi sta giocando.

Timing e priorità

Magic è un gioco in cui i giocatori a turni, nei quali i giocatori giocano terre, lanciano magie, attivano abilità e rispondono alle varie situazioni. Per determinare quando ad un giocatore è consentito agire si usa un sistema che gestisce la *priorità*. Quando un giocatore ha la priorità, può fare tre cose:

1. lanciare una magia o attivare un'abilità;
2. eseguire un'azione speciale; o
3. cedere priorità.

Quando una magia è lanciata o un'abilità viene attivata, questa va **in pila** e aspetta di risolversi. Quando tutti i giocatori hanno ceduto priorità in successione senza eseguire alcuna azione di gioco, la magia/abilità in cima alla pila si risolve e i giocatori ne seguono le istruzioni. Se tutti i giocatori cedono priorità in successione mentre la pila è vuota, allora il gioco prosegue alla sottofase o fase successiva.

Esempio. *Supponiamo che sia il mio turno ed io abbia appena risolto un **Runeclaw Bear** durante la mia seconda fase principale. Ricevo nuovamente priorità e scelgo di non attivare o lanciare nulla, quindi cedo priorità al mio avversario. Adesso che ha priorità, il mio avversario lancia **Lightning Bolt** bersagliando il Runeclaw Bear. Dopo aver lanciato la sua magia, ha ancora priorità. Soddisfatto della propria eccellente giocata, il mio avversario mi cede nuovamente priorità. Sfortunatamente non ho più mana per questo turno, pertanto non posso aiutare il mio fedele compagno e cedo priorità come di consueto. Quando entrambi i giocatori hanno passato in successione, la magia in cima alla pila si risolve. **Lightning Bolt** infligge 3 danni al Runeclaw Bear e subito dopo viene messo nel cimitero del mio avversario. Le azioni generate dallo stato vengono controllate ed il Runeclaw Bear danneggiato a morte viene distrutto e messo nel mio cimitero. Poiché sono il giocatore attivo, ricevo nuovamente priorità. La cedo al mio avversario. Anche il mio avversario me la cede. Poiché abbiamo entrambi passato in successione e la pila è vuota, la mia seconda fase principale termina e la mia sottofase finale inizia.*



Osserviamo dall'esempio sopra che il giocatore mantiene priorità dopo aver lanciato una magia o attivato un'abilità. Dopo che la magia si è risolta e subito dopo l'inizio di una fase o sottofase, la priorità va al giocatore attivo.

Esempio. Controllo **Sneak Attack** e voglio utilizzarlo per mettere in campo l'imponente **Griselbrand** che ho in mano. Tuttavia, so che hai in mano un **Trickbind**: se attivo semplicemente Sneak Attack e cedo priorità, tu neutralizzerai la mia abilità attivata e disattiverai il mio incantesimo per tutto il resto del turno. Posso, però, cavarmela così: attivo Sneak Attack, poi anziché cedere priorità la mantengo e lo attivo nuovamente. Puoi neutralizzare una di queste attivazioni, ma la seconda si risolverà. Meglio tenere da parte quel Trickbind per quando cercherò di pescare con Griselbrand!



Rispondere alle magie ed alle abilità

Una delle caratteristiche principali di **Magic** è l'abilità dei giocatori di agire “in risposta” alla giocata dell'avversario. Come abbiamo detto sopra, dopo che un giocatore lancia una magia o attiva un'abilità, la magia o l'abilità attenderà in pila finché entrambi i giocatori non avranno avuto la possibilità di rispondere. Se un altro giocatore lancia una magia, questa andrà in pila sopra la precedente, e quindi si risolverà prima.

Esempio. Lancio **Lightning Strike** bersagliando te, poi passo priorità. Tu rispondi lanciando **Cancel**, con Lightning Strike come bersaglio, poi cedi priorità. Io non ho risposte, quindi cedo priorità. Poiché entrambi i giocatori hanno ceduto la priorità, la magia in cima alla pila — in questo caso Cancel — si risolverà. Cancel neutralizza Lightning Strike, pertanto Lightning Strike si sposta dalla pila al mio cimitero. Cancel viene poi messo nel tuo cimitero, dopodiché io riceverò nuovamente priorità.



Abilità innescate

Alcune abilità non possono essere attivate dai giocatori, ma si “accendono” automaticamente al verificarsi di una condizione. Il gioco controlla continuamente il verificarsi di un evento di innesco, e l'abilità innescata va in pila automaticamente al primo momento in cui un giocatore dovrebbe ricevere priorità. Avremo modo di approfondire nel dettaglio le abilità innescate [successivamente in questa sezione](#)..

Esempio. Controllo **Murderous Redcap** ed ho priorità, quindi lancio **Goblin Grenade** bersagliando il mio avversario e scelgo di sacrificare Murderous Redcap per pagare il costo addizionale di Goblin Grenade. Murderous Redcap va nel mio cimitero e la sua abilità persistere si innesca. A questo punto Goblin Grenade è stata lanciata e si trova già in pila. Prima che io possa ricevere nuovamente priorità, l'abilità persistere del Murderous Redcap viene messa in pila sopra la Goblin Grenade.

Io cedo priorità, ed anche il mio avversario la cede. Poiché entrambi i giocatori hanno ceduto priorità, l'abilità innescata del Murderous Redcap si risolve e lo riporta sul campo di battaglia. A questo punto si innesca la sua prima abilità — quella che si innesca quando rientra sul campo di battaglia. Appena prima che io riceva priorità, l'abilità del Murderous Redcap viene messa in pila. Entrambi i giocatori cedono priorità e l'abilità del Murderous Redcap si risolve. Entrambi i giocatori passano nuovamente priorità e Goblin Grenade si risolve.



Nota: Le abilità innescate possono innescarsi in qualsiasi momento, ma devono aspettare di essere messe in pila fino a poco prima che i giocatori ricevano priorità.

Nessun giocatore riceve priorità durante la risoluzione di una magia o di un'abilità, quindi non c'è nessun modo per poter agire nel mezzo di questa, a meno che una magia o l'abilità stessa diano istruzioni sul farlo.

Esempio. Mentre state risolvendo l'innescata del **Sundering Titan**, nessun giocatore ha la priorità tra il momento in cui scegliete le terre ed il momento in cui queste ultime verranno distrutte, pertanto il vostro avversario non potrà tapparle per attingere mana dopo aver saputo quali terre sceglierete.



Se un giocatore cede priorità con del mana inutilizzato nella propria riserva, deve dichiarare quanto mana sta "fluttuando".

Anatomia di un turno

Vediamo adesso alcuni esempi di turno, che "espanderemo" per mostrare tutti i passaggi di priorità. Per gli esempi a seguire supporremo che Adam sia il giocatore attivo e Nealon il giocatore non attivo.

Esempio. Adam inizia il proprio turno controllando **Wake Thrasher**, **Bitterblossom** ed **Howling Mine**.

Sottofase di stap. Adam STAPpa Wake Thrasher. L'abilità innescata di Wake Thrasher si innesca. Dato che nessun giocatore riceve priorità durante la sottofase di stap, l'abilità innescata di Wake Thrasher sta ancora aspettando di andare in pila.

Sottofase di mantenimento. Prima che Adam riceva priorità, l'abilità di Bitterblossom si innesca, le azioni generate dallo stato vengono controllate, e poi qualunque innescata in attesa di andare in pila viene messa in pila. Adam ha due innescate che attendono di essere messe in pila (quella di Wake Thrasher e quella di Bitterblossom). Adam sceglie di mettere in pila prima l'abilità di Bitterblossom, seguita da Wake Thrasher che andrà in cima. Poi Adam riceve priorità. Adam sceglie di cedere priorità a Neelson. Neelson risponde all'innescata di Wake Thrasher lanciando **Geistflame**, con Wake Thrasher come bersaglio, poi cede priorità. Adam non ha risposte e anche lui cede priorità. Quando tutti i giocatori in ordine di turno hanno passato priorità, la magia in cima alla pila (Geistflame) si risolve, infliggendo un danno al Wake Thrasher.

Prima che Adam riceva priorità, vengono controllate le azioni generate dallo stato ed il Wake Thrasher, che ha subito danno letale, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Adam riceve quindi la priorità e subito la cede. Neelson fa lo stesso. L'innescata di Wake Thrasher risolve e non fa nulla, dato che il Wake Thrasher non è più sul campo di battaglia. Adam riceve priorità e la cede. Neelson fa lo stesso. L'abilità di Bitterblossom si risolve, e fa perdere un punto vita ad Adam e mettere una pedina Farabutto Spiritello sul campo di battaglia. Adam riceve priorità e la passa. Neelson fa lo stesso, il gioco prosegue sino alla...

Sottofase di acquisizione. Adam pesca una carta come azione di turno, poi Howling Mine si innesca. Vengono controllate le azioni generate dallo stato e l'innescata di Howling Mine va in pila. Adam riceve priorità e la passa a Neelson, che fa la stessa cosa. L'abilità di Howling Mine si risolve e Adam pesca una carta. Adam riceve priorità e la cede a Neelson che fa lo stesso. Poiché entrambi i giocatori hanno ceduto in successione la priorità a pila vuota, il gioco va avanti alla prossima fase/sottofase, la fase principale pre-combattimento.



Adesso che abbiamo visto, passo dopo passo, come la priorità viene “palleggiata” durante la risoluzione di magie ed abilità, procediamo attraverso le fasi rimanenti del turno saltando qualche passaggio per non

appesantire troppo il discorso. Da ora in poi, ogniqualvolta un giocatore riceverà priorità daremo per assunto che le azioni generate dallo stato siano state controllate e le innescate siano state messe in pila. Vediamo come i giocatori cedono priorità e fanno avanzare il gioco da qui in poi.

Esempio. Fase principale pre-combattimento. Adam compie un'azione speciale, giocando una **Mountain** dalla mano. Adam, poi, lancia **Goblin Guide**. Entrambi i giocatori cedono priorità e la **Goblin Guide** risolve. Adam poi cede priorità affermando «Passiamo al combattimento», Neelson annuisce. Adesso siamo entrati nella...

Sottofase di inizio combattimento. Adam chiede «posso dichiarare gli attaccanti?», passando con ciò la priorità. Questa è per Neelson l'ultima opportunità di utilizzare una magia o un'abilità, comeappare **Blinding Mage** per evitare che la **Goblin Guide** possa attaccare. Invece, Neelson passa ancora priorità, facendo proseguire il gioco alla...

Sottofase di dichiarazione attaccanti. Adam dichiara la **Goblin Guide** attaccante. L'abilità innescata della **Goblin Guide** si innesca e viene messa in pila, poi Adam riceve priorità. Entrambi i giocatori cedono priorità e l'innescata della **Goblin Guide** si risolve. Neelson segue le istruzioni dell'abilità della **Goblin Guide**, poi Adam riceve priorità. Questa è per Adam l'ultima opportunità di lanciare magie prima che Neelson dichiari i bloccanti. Adam cede priorità e Neelson fa lo stesso, il gioco prosegue alla...

Sottofase di dichiarazione bloccanti. Neelson dichiara «nessun blocco». Poi Adam riceve priorità. Questa è l'ultima opportunità per Adam di compiere un'azione prima che il danno venga inflitto. Adam lancia **Giant Growth** bersagliando la **Goblin Guide**. Entrambi i giocatori cedono priorità passando alla sottofase di danno da combattimento.

Sottofase di danno da combattimento. La **Goblin Guide** è al momento un 5/5 ed infligge 5 danni a Neelson. I giocatori ricevono priorità. Entrambi i giocatori cedono priorità ed entriamo nella...

Sottofase di fine combattimento. Entrambi i giocatori ricevono e cedono priorità. Attenzione: durante la sottofase di fine combattimento, le creature che hanno attaccato questo turno sono ancora considerate attaccanti.



Esempio. Fase principale post-combattimento. Adam lancia **Jace, The Mind Sculptor**, poi cede priorità. Neelson cede priorità. Jace si risolve e Adam guadagna priorità. Adam attiva l'abilità +2 di Jace, poi cede priorità. A questo punto, Jace ha 5 segnalini fedeltà, e questa è la prima opportunità che Neelson ha di lanciare un **Lightning Bolt** "bersagliando" Jace. Neelson cede priorità e l'abilità di Jace si risolve. Dopo la risoluzione dell'abilità di Jace, Adam attiva l'abilità dissotterrare dei **Rotting Rats**, e quest'ultima si risolve. L'abilità di entrata dei Rotting Rats si innesca e va in pila. Adam cede priorità, Neelson risponde lanciando Lightning Bolt con Adam come bersaglio. Mentre Lightning Bolt si risolve, Neelson decide di infliggere 3 danni a Jace, la cui fedeltà è ridotta a 2. Adesso l'abilità dei Rotting Rats si risolve, ed entrambi i giocatori scelgono una carta: il giocatore attivo sceglie per primo, poi il giocatore non attivo, poi entrambi scartano la carta scelta nello stesso momento. Poi entrambi i giocatori cedono priorità ed entriamo nella...

Sottofase finale. L'abilità innescata ritardata dissotterrare dei Rotting Rats si innesca e va in pila. Poi Adam ottiene la priorità. Entrambi i giocatori la cedono e l'abilità dei Rotting Rats si risolve, esiliandoli. Entrambi i giocatori cedono priorità ed entriamo nella...

Sottofase di cancellazione. Adam scarta finché non ha sette carte in mano, poi il danno subito dalle creature viene rimosso e gli effetti "questo turno" e "fino alla fine del turno" terminano. Poi le azioni generate dallo stato vengono controllate per l'ultima volta nel turno. I giocatori normalmente non ricevono priorità durante questa sottofase; tuttavia, se un'azione generata dallo stato necessita di essere eseguita o un'innescata deve essere messa in pila, i giocatori lo fanno e ricevono priorità. Se questo accade, una nuova sottofase di cancellazione seguirà l'attuale sottofase di cancellazione. Dopo una tranquilla sottofase di cancellazione, il turno di Adam finisce e come di consueto inizia il turno di Neelson.



Abilità innescate

Le **abilità innescate** sono delle abilità che “partono” in automatico quando accade un certo evento, non sono mai “giocate” o “attivate”. Individuarle è facile, in quanto iniziano *sempre* con un una di queste parole:

- all’inizio
- quando
- ogniqualvolta

Ridotte alla loro forma base, ci appaiono in questa maniera: **[Evento di innesco], [Effetto]**.

Esempio. *Temple of Silence* possiede la seguente abilità:

“Quando il Temple of Silence entra nel campo di battaglia, profetizza 1.” Questa è un’abilità innescata, in quanto inizia con una delle “parole magiche” qui sopra. La frase che inizia con “quando” è l’evento di innesco, il resto dell’abilità descrive invece l’effetto dell’abilità innescata.

Diamo ora un’occhiata a **Fabled Hero**: l’evento di innesco è la frase che comincia con una delle tre parole: “Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia il Fabled Hero”.

Per finire il giro, prendiamo in considerazione **Mogis, God of Slaughter**. “All’inizio del mantenimento di ogni avversario” è l’evento di innesco, “Mogis infligge 2 danni a quel giocatore a meno che quel giocatore non sacrifichi una creatura” è l’effetto.



Contents

- 1 L'Innesco
- 2 Abilità innescate condizionate
- 3 Abilità innescate opzionali
- 4 Abilità innescate da combattimento
- 5 Abilità innescate da cambio di zona
 - 5.1 Entrare nel campo di battaglia
 - 5.2 Lasciare il campo di battaglia
- 6 Abilità innescate ritardate
- 7 Abilità innescate dallo stato

L'Innesco

Le abilità innescate hanno una tempistica *interessante*. Esse si innescano in qualsiasi momento venga soddisfatta la loro condizione, quando o perché quest'ultima viene soddisfatta non importa.

Esempio. Se **Kragma Butcher** è TAPpato e lo STAPpi tramite **Hidden Strings**, la sua abilità si innescherà, anche se siamo nel mezzo della risoluzione di una magia.

Nonostante le abilità possano *innescarsi* in qualsiasi momento, quel che accade poi segue delle regole ben precise. Richiamiamo alla nostra mente la cara e buona vecchia cassetta delle lettere: possiamo imbucare delle lettere in qualsiasi momento, ma il postino le raccoglie tutte solo una volta al giorno. Proviamo a pensare alle abilità innescate in questa maniera: possiamo metterle nella cassetta quando vogliamo, ma possiamo tirarle fuori solo quando passa il postino.



Di conseguenza la domanda diventa “Quando passa questo famoso postino?”, e la risposta è: ogni volta che un giocatore starebbe per ricevere priorità, qualsiasi abilità che si è innescata viene messa in pila.

Esempio. Attacco con un **Dark Confidant** equipaggiato con **Umezawa's Jitte** ed il mio avversario blocca con **Murderous Redcap**. Entrambe le creature infliggono il dovuto danno, per cui si innesca l'abilità di **Umezawa's Jitte** (ossia, nella nostra analogia di prima, la lettera viene imbucata nella cassetta); dopodiché applichiamo le azioni generate dallo stato, che distruggono entrambe le creature, si innesca quindi anche l'abilità persistere di **Murderous Redcap**. A questo punto il giocatore attivo dovrebbe ricevere priorità, ma ecco che arriva il postino! Arrivati qui mettiamo in pila entrambe le abilità innescate ed il loro ordine non dipenderà da quale si è innescata per prima. Andiamo avanti per scoprirne di più!



Se ci sono più lettere, il nostro scrupoloso postino le metterà in orine per mittente. In termini di gioco, questo significa che se ci sono nello stesso momento diverse abilità innescate in attesa di essere messe in pila, decidiamo il loro ordine in base a chi le controlla: il giocatore attivo metterà in pila tutte le sue abilità attivate e solo dopo sopra di queste il giocatore non attivo metterà in pila tutte le sue abilità attivate. Ciascun giocatore metterà in ordine le proprie abilità attivate in qualsiasi maniera preferisca. Ciò significa che le abilità attivate dal giocatore non attivo si risolveranno per prime.

Esempio. Nel mio turno attacco con **Dross Harvester** ed il mio avversario blocca col suo **Murderous Redcap**, che muore in combattimento. Ciò fa innescare l'abilità guadagna vite di Dross Harvester e l'abilità persistere di Murderous Redcap non appena io ricevo priorità. Dato che è il mio turno (ero io che stavo attaccando), la mia abilità innescata andrà in pila per prima, dopodiché quella del mio avversario. Supponendo che nessuno abbia altro da giocare in questo momento, il persistere del mio avversario si risolverà per primo e farà tornare il Murderous Redcap nel campo di battaglia, pronto a sparare 1 a qualcosa. Se in tutto questo io avessi una vita, morirei con l'abilità che fa guadagnare due vite di Dross Harvester ancora in pila!



All'interno della cassetta, ogni lettera ha un mittente. Allo stesso modo, ogni abilità innescata ha un controllore, che equivale al giocatore che controllava la fonte dell'abilità nel momento in cui si è innescata.

Esempio. Lancio **Harness by Force** sul **Pain Seer** TAPPato del mio avversario. In ordine seguo le istruzioni della magia: prima di tutto prendo il controllo di Pain Seer, poi lo STAPPO, il che fa innescare la sua abilità innescata ispirazione. Poiché ero io che lo controllavo quando si è innescata la sua abilità, sono io a controllarne l'abilità in pila, quindi rivelerò la carta in cima al mio grimorio e la aggiungerò alla mia mano.



La procedura per mettere in pila un'abilità attivata è molto simile a quella che seguiamo per lanciare una magia, eccetto che non ci sono mai costi da pagare; se un'abilità innescata fa riferimento al dover pagare del mana, il pagamento avviene durante la risoluzione dell'abilità.

Esempio. Controllo **Knowledge and Power** e gioco **Temple of Epiphany**. Mentre profetizzo 1, l'abilità di Knowledge and Power si innesca. Ricevo priorità e metto in pila l'abilità innescata, bersagliando il **Brindle Boar** del mio avversario. Non è in questo momento che devo pagare 2; passo priorità al mio avversario e lui attiva l'abilità di Brindle Boar, la quale lo fa andare al cimitero. L'abilità di Knowledge and Power si interromperà e non dovrò più scegliere se pagare o meno il mana.



Abilità innescate condizionate

Alcune abilità innescate si innescheranno ad un evento solo se una specifica condizione viene soddisfatta nel momento in cui accade l'evento. Queste abilità possiedono il seguente template: **[Evento di innesco]**, **[Condizione]** **[Effetto]**. In questo tipo di template, [Condizione] è una frase, sempre in mezzo a due virgole, che inizia con la parola **se**, ed è immediatamente dopo l'evento di innesco. In gergo tecnico, la frase che descrive la condizione è chiamata clausola del se interposto.^[1]

Se l'evento di innesco accade in un momento in cui la condizione non è rispettata, l'abilità non si innescherà per niente. Inoltre, mentre l'abilità inizia a risolversi la condizione va ancora controllata: se non è più rispettata, l'abilità non avrà effetto.

Esempio. ***Biovisionary** possiede un'abilità innescata, in quanto inizia con "All'inizio". Tra l'evento di innesco ("All'inizio della sottofase finale") e l'effetto ("vinci la partita"), c'è una clausola del se interposto ("se controlli quattro o più creature chiamate Biovisionary"). Quest'abilità non si innescherà per niente all'inizio della sottofase finale se controllo meno di quattro Biovisionary. Perlopiù, se controllo quattro Biovisionary ed il mio avversario ne uccide uno in risposta alle loro abilità innescate, la clausola del se interposto non sarà più rispettata quando le abilità cercano di risolversi, ragion per cui esse non avranno effetto.*



Abilità innescate opzionali

Alcune abilità innescate usano la parola "puoi" per dare al loro controllore la scelta di fare qualcosa o meno. Questa scelta viene presa durante la risoluzione dell'abilità. Se un'abilità del genere si innesca, essa andrà in pila, indipendentemente da se il giocatore voglia usare l'abilità, è perciò obbligatorio scegliere un eventuale bersaglio.

Esempio. ***Restoration Angel** ha un'abilità opzionale. Tuttavia, ciò che è opzionale non è il fatto che l'abilità vada in pila o meno: se c'è un bersaglio valido per essa, l'abilità "partirà" sempre e ti chiederà di sceglierne uno. Supponiamo che l'unica creatura non Angelo che controlli sia un **Phantasmal Dragon**: in questo caso sfortunato, sarai costretto a scegliere il Drago come tuo bersaglio, il che farà innescare la sua abilità "sacrificami".*



Abilità innescate da combattimento

Alcune abilità si innescano ogniqualvolta una creatura “attacca” o “blocca”. Queste abilità si innescheranno ogniqualvolta una creatura “viene dichiarata come attaccante” o “viene dichiarata come bloccante”. Non si innescheranno se una creatura entra nel campo di battaglia già attaccante o bloccante.

Esempio. Il mio avversario controlla **Ispéria, Supreme Judge** ed io lo attacco con **Brimaz, King of Oreskos**. Dato che **Brimaz** viene dichiarato come attaccante nell'apposita sottofase, l'abilità di **Ispéria** si innescherà e farà pescare una carta al mio avversario. Dopodiché si risolverà l'abilità di **Brimaz** e metterà nel campo di battaglia una pedina attaccante; dato che questa creatura non era stata dichiarata come attaccante (è comparsa già attaccante), ciò non farà innescare l'abilità di **Ispéria**.



Questo è vero per tutte le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura “viene” qualcosa, ad esempio “viene TAPPata” o “viene STAPPata”: è il *cambiamento* tra differenti stati che fa innescare l'abilità. Se un oggetto compare già in quello stato, l'abilità non si innescherà.

È importante dire che le abilità innescate che parlano di “attaccare”, “venire TAPPato” o qualcosa del genere non si innescano quando l'oggetto si trova nello *stato* di TAPPato ed eccetera, ma si innescano quando l'oggetto *viene* TAPPato, diventa attaccante o qualsiasi altra cosa l'abilità innescata richieda.

Esempio. Se gioco una **City of Brass** mentre c'è un **Root Maze** sul campo di battaglia, essa entrerà nel campo di battaglia già TAPPata, non entrerà STAPPata per poi venire TAPPata; la sua abilità non si innescherà.



Abilità innescate da cambio di zona

Le abilità che possiedono eventi di innesco che riguardano lo spostamento di zone di oggetti sono chiamate “abilità innescate per cambio di zona”. Quando una di queste abilità si innesca, se coinvolge in qualche maniera l'oggetto, allora in risoluzione cercherà l'oggetto nella zona in cui si è spostato. Se non riesce a trovare lì l'oggetto, allora quella parte dell'abilità innescata non farà nulla.

Esempio. L'abilità di **Rancor** si innesca quando esso viene messo al cimitero dal gioco, per cui essa lo cercherà nella zona in cui si è spostato, che è il cimitero. Se quando l'abilità di Rancor si risolve questi non si trova più lì, ad esempio perchè è stato esiliato da **Scavenging Ooze**, l'abilità non avrà effetto.



Entrare nel campo di battaglia

Molte abilità si innescano all'entrata di permanenti nel campo di battaglia. Ogni volta che un oggetto entra nel campo di battaglia, il gioco controlla tutti i permanenti per eventuali abilità innescate solo dopo che l'oggetto è già sul campo di battaglia. Ciò significa che gli effetti continui che modificano le caratteristiche di un permanente vengono presi in considerazione quando bisogna decidere se un'abilità si inneschi o meno, significa anche che se diversi oggetti entrano nel campo di battaglia contemporaneamente "si vedranno" a vicenda ed eventuali abilità si innescheranno di conseguenza.

Esempio. Controllo **Eidolon of Blossoms** e **Enchanted Evening**. Lancio una **Sylvan Caryatid**. Visto che gli eventi di innesco vengono controllati solo dopo che l'evento è accaduto e prendono anche in considerazione effetti che modificano le caratteristiche, **Eidolon of Blossoms** vedrà un incantesimo entrare nel campo di battaglia e la sua abilità si innescherà.



Esempio. Sei già probabilmente a conoscenza di questa combo da Modern: sacrifici sette terre con **Scapeshift** e metti sul campo di battaglia **Valakut, the Molten Pinnacle** e sei Montagne. Poiché si tratta di un singolo evento (entrano tutte nel campo di battaglia contemporaneamente), le abilità innescate vengono controllate dopo che è tutto accaduto: ecco perché l'abilità di **Valakut** si innesca sei volte, una per ogni Montagna.



Lasciare il campo di battaglia

Alcune abilità si innescano quando un permanente si sposta dal campo di battaglia ad un'altra zona. Questo solitamente accadrà perché è morta una creatura, ma non è *sempre* così. Ci sono due tipi di queste abilità:

- alcune abilità si innescano *solo* quando un permanente si sposta dal campo di battaglia in un altro posto
- alcune abilità si innescano *anche* quando un permanente si sposta dal campo di battaglia in un altro posto, ma possono innescarsi in qualche altro caso.

La differenza fondamentale tra questi due tipi di abilità è che le abilità del primo tipo guarderanno “indietro nel tempo” per controllare se si innescano o meno.

Esempio. L'abilità di **Reveillark** si può innescare solo se si trova sul campo di battaglia e va da qualche altra parte, per cui appartiene al primo gruppo. L'abilità di **Emrakul, the Aeons Torn** si può innescare quando Emrakul muore, ma si può innescare anche in altri modi, ad esempio se viene scartato, per cui appartiene al secondo gruppo.



Visto che l'abilità di Reveillark si può innescare solo quando essa lascia il campo di battaglia, il gioco controllerà se la sua abilità si inneschi o meno valutando lo stato del gioco *il momento prima* dell'evento. Perciò se c'è un **Yixlid Jailer** sul campo di battaglia quando Reveillark muore, l'abilità di quest'ultima si innescherà, in quanto nel momento prima di morire aveva ancora l'abilità.

D'altro canto, dato che l'abilità di Emrakul si può innescare quando Emrakul lascia il campo di battaglia ma anche in altre situazioni, il gioco controllerà le abilità innescate valutando lo stato del gioco *il momento dopo* l'evento. Per cui se Emrakul muore e c'è un Yixlid Jailer sul campo di battaglia, il gioco controllerà le abilità attivate quando Emrakul è ormai al cimitero e, dato che la sua abilità sarà a quel punto già sparita, essa non si innescherà.

Per esperti! Quello dei permanenti che lasciano il campo di battaglia non è l'unico caso in cui il gioco guarda indietro nel tempo, ma è di gran lunga il più comune. Ecco un elenco degli altri casi:

- qualcosa si sposta nella mano o nel grimorio da una zona pubblica
- qualcosa diventa disassegnato
- un giocatore perde il controllo di qualcosa
- qualcosa diventa fuori fase
- quando viaggi tra i piani da un piano

Abilità innescate ritardate

Ci sono alcune carte che hanno un effetto e che vogliono poi “ripulire” il gioco dalle conseguenze dell’effetto. Riescono a farlo utilizzando le **abilità innescate ritardate**. Sono ancora presenti le parole “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio”, ma non necessariamente all’inizio della frase. Esse saranno controllate dal giocatore che controllava l’effetto che le ha create; si innescheranno una sola volta e poi scompariranno.

Esempio. “All’inizio della tua sottofase finale” è un normale evento di innesco. L’effetto dell’abilità innescata esilierà **Obzedat, Ghost Council** e creerà un’abilità innescata ritardata che lo farà tornare sul campo di battaglia. Il giocatore che controllava l’effetto che ha esiliato Obzedat controllerà anche questa abilità innescata. Questa abilità ritardata si innescherà una sola volta, per cui se ci uso sopra **Stifle**, Obzedat rimarrà esiliato per sempre.



A volte, queste abilità faranno riferimento ad una carta usando una caratteristica, solitamente il tipo. Anche se quella caratteristica cambia in qualche modo tra il momento in cui l’abilità viene creata ed il momento in cui si innesca, l’abilità si applica comunque.

Esempio. Lancio **Time to Feed** sulla tua creatura, ma tu ne aumenti la costituzione tramite **Triton Tactics**, sopravvive così alla lotta. Siccome io voglio farla fuori assolutamente a tutti i costi, lancio **Cytoshape** per farla diventare una copia della mia **Mutavault** animata (il che la farà diventare una **Mutavault** non animata), quindi ci lancio sopra **Stone Rain**. Anche se l’oggetto che è stato distrutto è una terra, l’abilità innescata ritardata creata da **Time to Feed** “partirà” e mi farà guadagnare 3 vite.



Abilità innescate dallo stato

Alcune abilità si innescano in base allo stato del gioco, piuttosto che in base ad un evento. Un’abilità di questo genere si innescherà una volta che lo stato del gioco in questione viene raggiunto e si innescherà di nuovo solamente dopo che l’abilità stessa ha lasciato la pila.

Esempio. L'ultima abilità di **Dark Depths** utilizza lo stato della carta. Essa si innesca una volta che non ci sono più segnalini sulla terra e non si innescherà di nuovo finché è in pila, altrimenti non farebbe altro che innescarsi di continuo. Se questa abilità si risolve, **Dark Depths** verrà sacrificata e non sarà più possibile per la stessa abilità innescarsi di nuovo; tuttavia, se l'abilità viene neutralizzata da **Stifle**, essa si innescherà di nuovo immediatamente.



1. ↑ Che bisogna ammettere suona in maniera molto più figa di “condizione”.

Azioni generate dallo stato

Le azioni generate dallo stato possono essere paragonate alle tubature nelle nostre case: non le vediamo e non le vogliamo vedere, ma ne abbiamo bisogno per eliminare l'acqua sporca.

È questo ciò che fanno le azioni generate dallo stato: monitorano il gioco per scovare la roba che va ripulita, quindi se ne disfano. Il gioco controlla se vanno eseguite delle azioni generate dallo stato solamente in momenti molto specifici:

- immediatamente prima che un giocatore riceva **priorità**
- quando inizia **la sottofase di cancellazione**

Se avviene almeno un'azione generata dallo stato, il gioco controlla di nuovo se sono applicabili altre azioni generate dallo stato. Quando tutti i controlli danno esito negativo, il gioco continua. Durante la sottofase di cancellazione, i giocatori ricevono priorità solamente se avviene un'azione generata dallo stato o se un'abilità innescata va in pila, altrimenti il turno finisce.

Esempio. Io controllo **Scion of Oona**, **Pestermite** (attualmente una 3/2) incantata con **Curiosity**, e **Briarberry Cohort** (attualmente una 3/3), e il mio avversario lancia **Hurricane** con $X=1$. Dopo che **Uragano** si risolve, il gioco controlla se ci sono azioni generate dallo stato da eseguire, e vede che **Scion of Oona** ha danno letale su di essa.

Scion of Oona viene distrutta, e viene effettuato un altro controllo. Pestermite si è ora ridotta a 2/1, ed ha ancora 1 danno su di essa, quindi viene distrutta. Visto che il controllo ha avuto esito positivo, ne viene effettuato uno ulteriore. Ora Briarberry Cohort è una 1/1 dal momento che non controllo nessuna creatura blu, ed ha un danno su di essa, e Curiosity non è assegnata a niente: quindi Briarberry Cohort viene distrutta e Curiosity viene messa nel cimitero del proprietario. Queste due azioni avvengono simultaneamente, quindi posso decidere in che ordine Briarberry Cohort e Curiosity vengono messi nel cimitero.

*Alla fine, avrò Scion of Oona in fondo al cimitero, Pestermite sopra di essa, ed infine Briarberry Cohort e Curiosity nell'ordine che ho scelto. Nonostante non siano state stampate carte che dipendono dall'ordine del cimitero dai tempi di **Saga di Urza**, carte più vecchie fanno riferimento abbastanza spesso alla carta "in cima" o "in fondo" al cimitero, come per esempio **Phyrexian Furnace** e **Bösium Strip**.*



Tutte le azioni generate dallo stato sono definite all'interno delle regole; le carte non possono introdurre nuove azioni generate dallo stato.^[1] Ecco una lista di tutte le azioni generate dallo stato, raggruppate per comodità:

- Fare ciao con la manina ai giocatori morti
 - Un giocatore con 0 o meno punti vita perde la partita.
 - Un giocatore che deve pescare da un grimorio vuoto perde la partita.
 - Un giocatore con 10 o più segnalini veleno perde la partita.
- Seppellire i cadaveri

- Le creature con costituzione o o inferiore vengono messe nel cimitero del proprietario.
- Le creature con danno letale su di esse vengono messe nel cimitero del proprietario.^[2]
- Le creature che hanno ricevuto danno da fonti con tocco letale vengono distrutte.^[3]
- Spazzare via le pedine
 - Le pedine che non sono sul campo di battaglia o sono sfasate cessano di esistere.
 - Le copie di magie che non sono in pila cessano di esistere.
 - Le copie di carte che non sono né in pila né sul campo di battaglia cessano di esistere.
- Roba unica, una per giocatore
 - Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno da tenere sul campo di battaglia e mette gli altri nel cimitero del proprietario.^[4]
 - Se due o più permanenti con il sottotipo Mondo sono sul campo di battaglia, tutti tranne il più recente^[5] vengono messi nel cimitero del proprietario. Se c'è un pareggio, vengono messi tutti nel cimitero del proprietario.^[6]
- Armi e incantesimi
 - Se un'Aura è assegnata a un oggetto o giocatore illegale, o non è assegnata a nulla, viene messa nel cimitero del proprietario.
 - Se un equipaggiamento è assegnato ad un permanente illegale, viene staccato da esso e rimane sul campo di battaglia.
 - Se una creatura è assegnata a un oggetto o a un giocatore,^[7] essa diventa non assegnata e rimane sul campo, a meno che non sia anche un'Aura, e in quel caso viene messa nel cimitero del proprietario.
 - Se un permanente che non è né un'Aura né un Equipaggiamento è assegnata ad un oggetto o ad un giocatore, diventa non assegnata e rimane sul campo di battaglia
- Segnando i segnalini
 - I segnalini +1/+1 e -1/-1 sullo stesso permanente si annullano a vicenda.^[8]
 - Se un permanente ha un'abilità che dice che non può avere più di N segnalini di un certo tipo su di esso, ma ci sono più di N segnalini di quel tipo su di esso, vengono rimossi tutti i segnalini tranne N.
- Varianti
 - In una partita a Commander,^[9] un giocatore che ha subito 21 o più danni da combattimento dallo stesso generale nel corso della partita, perde.
 - In una partita Archenemy, uno schema non ricorrente la cui abilità innescata si è risolta viene girato a faccia in giù e messo in fondo al mazzo degli schemi del proprietario.^[10]
 - In una partita Planechase, se una carta fenomeno è a faccia in su nella zona di comando, e non è la fonte di un'abilità innescata che si è innescata, ma non ha ancora lasciato la pila, il controllore del piano si sposta di piano.

Nota: *Quasi tutte le azioni generate dallo stato che spostano oggetti al cimitero lo fanno senza distruggerli, quindi la rigenerazione non può sostituire questo evento e le abilità che si innescano "quando [qualcosa] viene distrutto" non si innescano. Comunque, le creature con danno letale e creature con danno da tocco letale sono distrutte, quindi la rigenerazione può salvarle.*

Alcuni permanenti hanno indistruttibile. Questo significa che quando controlliamo se si applicano le azioni generate dallo stato, il danno letale e il danno da tocco letale sono ignorati, per loro. Il gioco non prova a distruggerli e fallisce; non ci prova

neanche.^[11]

Tutte queste azioni controllano se qualcosa è vero *in quel momento*, tranne due: un giocatore perde se *era* impossibilitato a pescare e una creatura viene distrutta se *le era* stato inflitto danno letale o danno da una fonte con tocco letale. Lo abbiamo omesso per facilità di lettura, ma queste azioni controllano solamente se l'evento appropriato è avvenuto *dall'ultima volta che le azioni generate dallo stato sono state controllate*.

Esempio. Diciamo che un giocatore controlla un **Platinum Angel** e inizia il turno con un grimorio vuoto. Dovrebbe perdere durante la fase di pescata, ma l'Angelo previene tutto ciò, quindi continua a giocare e nella fase principale lancia un **Rite of Consumption**, sacrificando **Platinum Angel** per farlo. Ora non è più protetto ma, anche se ha provato a pescare da un grimorio vuoto in precedenza, questo non è successo dall'ultima volta che le azioni generate dallo stato sono state controllate (ed è successo quando ha ricevuto la priorità all'inizio della fase principale), quindi le azioni generate dallo stato non provano a ucciderlo.



Le azioni generate dallo stato non sono controllate da nessun giocatore.

Esempio. Io controllo un **Sacred Ground** e il mio avversario gioca **Lightning Bolt** sul mio **Treetop Village** animato. Il fulmine infligge 3 danni ad esso, poi le azioni generate dallo stato lo distruggono. Non è stato distrutto da una magia controllata dall'avversario (gli ha solo inflitto danno, sono state le azioni generate dallo stato che in realtà lo hanno ucciso), quindi **Sacred Ground** non si innesca.



Esistono alcune abilità innescate che si innescano quando lo stato del gioco raggiunge una certa condizione: sono chiamate **abilità innescate dallo stato**, e seguono le regole delle **abilità innescate**, con qualche aggiunta. Le azioni generate dallo stato e le abilità innescate dallo stato non dovrebbero essere confuse:

- Le azioni generate dallo stato avvengono solo nei tempi specificati sopra. Se una di quelle condizioni viene raggiunta in qualsiasi altro momento, le ignorano. Quando dovrebbero avvenire, avvengono immediatamente, senza usare la pila.
- Le abilità innescate dallo stato controllano lo stato di gioco rilevante in qualsiasi momento, e si innescheranno sempre se le condizioni sono raggiunte. Comunque, usano la pila come lo fanno tutte le abilità, ed è possibile rispondervi.

Esempio. Controllo **Ancient Ooze** e **Emperor Crocodile** e lancio **Victimize** bersagliando un paio di creature nel cimitero. Se sacrifico il Coccodrillo mentre si risolve **Victimize**, **Ancient Ooze** diventerà temporaneamente una 0/0, poi ritornerà a una costituzione positiva quando le due creature entreranno sul campo di battaglia. Dal momento che le azioni generate dallo stato non vengono controllate durante la risoluzione di una magia ma solo quando un giocatore riceve la priorità (quindi dopo che la magia si risolve), **Ancient Ooze** rimarrà viva.

D'altro canto, se sacrifico **Ancient Ooze**, l'abilità di **Emperor Crocodile** noterà che quella è l'unica creatura che controllo e si innescherà. Dopo che la magia si è risolta verrà messa sulla pila quando ricevo priorità, anche se ora controllo altre due creature, e mi forzerà a sacrificare il Coccodrillo.



Tutte le azioni generate dallo stato applicabili vengono eseguite simultaneamente, a prescindere dall'ordine delle azioni che sono avvenute precedentemente. Se questo causa che la stessa azione venga eseguita più volte, tutte quelle istanze sono raggruppate in una, così che ci sia bisogno di sostituirla solo una volta. Dal punto di vista dell'applicazione delle azioni generate dallo stato, il gioco vede una transizione dallo stato prima che le azioni generate dallo stato vengano applicate allo stato dopo che le azioni generate dallo stato vengono applicate — non esiste uno stato parziale.

Esempio. **Greater Basilisk** viene bloccato da **Gorilla Chieftain**. Dopo che il danno viene assegnato, avvengono due azioni generate dallo stato: il danno letale e il danno da tocco letale proveranno entrambi a distruggere **Gorilla Chieftain**. Le due istanze della stessa azione vengono raggruppate in una, e un solo scudo di rigenerazione sarà sufficiente per salvare lo scimmione.



Esempio. *Esempio. I miei **Dusk Urchins**, con un segnalino +1/+1 su di essi, stanno bloccando **Smoldering Butcher**. Quando il danno viene inflitto, vengono messi quattro segnalini -1/-1 sui Teppisti. Si applicano due azioni generate dallo stato: un segnalino +1/+1 svanisce con un segnalino -1/-1 e i Teppisti vengono messi nel cimitero poiché la loro costituzione è 0.*

*Entrambe le azioni generate dallo stato vengono eseguite; comunque, il gioco vede i **Dusk Urchins** con quattro segnalini -1/-1 e un segnalino +1/+1 su di essi prima dell'evento, e al cimitero subito dopo. Io pescherò quattro carte.*



1. ↑ O almeno, non ancora.
2. ↑ Una creatura ha ricevuto danno letale se la sua costituzione è maggiore di 0 e il totale dei danni su di essa è maggiore o uguale alla sua costituzione.
3. ↑ Come sopra, questo si applica se la costituzione della creature è maggiore di 0.
4. ↑ Conosciuta anche come “Regola delle leggende”; se solo uno di questi permanenti è leggendario, la regola non si applica.
5. ↑ La definizione formale di più recente è: quello che è stato un permanente sul campo di battaglia con il supertipo Mondo per il minor tempo.
6. ↑ Conosciuta come “Regola dei mondi”.
7. ↑ Solitamente per qualche cambio di tipo selvaggio.
8. ↑ Se ci sono sia segnalini +1/+1 sia -1/-1 sullo stesso permanente, vengono rimossi N segnalini +1/+1 ed N segnalini -1/-1, dove N è il numero più piccolo di segnalini dei due. Si annullano a vicenda!
9. ↑ Precedentemente (e ancora!) conosciuto come EDH.
10. ↑ Tecnicamente, questa azione guarda e controlla se “uno schema non ricorrente è a faccia in su nella zona di comando, e non è la fonte di una abilità innescata che si è innescata, ma non ha ancora lasciato la pila”, il che è quasi impossibile da comprendere.
11. ↑ Questo può sembrare irrilevante, ma senza questa regola il gioco proverebbe di nuovo a distruggerli, fallirebbe e continuerebbe a riprovare, causando un deadlock irrisolvibile.

Azioni speciali

Le azioni speciali sono particolari azioni, compiute da un giocatore, che non usano la pila — e a cui pertanto non si può rispondere. Non sono né magie né abilità, anche se possono assomigliare a delle abilità attivate; si distinguono da queste ultime, però, perché non utilizzano il modello [costo]: [effetto]. La maggior parte delle azioni speciali sono piuttosto rare: coinvolgono carte inusuali o vecchie keyword ability. Almeno un'azione speciale, però, si incontra continuamente in ogni partita — e un'altra è tornata rilevante nel mondo di Tarkir.

Giocare una terra

Giocare una terra è l'azione speciale con cui tutti abbiamo una certa familiarità. Per giocare una terra, dobbiamo prenderla dalla mano e metterla sul campo di battaglia. Potete giocare una terra durante la fase principale del vostro turno se la pila è vuota. Anche se a questa azione non è possibile rispondere, per poterla compiere dovrete avere priorità, e manterrete la priorità una volta che la terra sarà stata appoggiata sul campo di battaglia. Le carte terra, a differenza delle magie, non possono mai essere lanciate.

Di solito, non potete giocare più di una terra durante ogni vostro turno, ma alcuni effetti continui potranno consentirvi di giocare terre aggiuntive. Per capire se avete il permesso di giocare una terra contate quante terre avete già giocato durante il turno, poi contate il numero di terre che le regole o eventuali effetti continui vi consentono di giocare in ogni turno. Se il secondo numero è maggiore del primo, potete ancora giocare terre.

Il concetto può essere più facile da afferrare se utilizziamo una variabile immaginaria chiamata “land drop count”. Normalmente, il valore del land drop count viene ripristinato al valore di uno all'inizio di ogni vostro turno, ma alcuni effetti possono aumentarlo. Ogni volta che giocate una terra, il valore del land drop count è ridotto di uno. Se un effetto che aumenta il land drop count cessa di applicarsi, il valore del land drop count diminuisce di conseguenza. Non si può mai giocare una terra a meno che il land drop count sia maggiore di zero.

Esempio. È la fase principale pre-combattimento del vostro turno e controllate **Azusa, Lost but Seeking**, così il valore del vostro land drop count è tre. Giocate una foresta, poi lanciate **Explore**. Dopo che quest'ultimo si è risolto, il land drop count diventa di nuovo tre. Di seguito giocate due montagne, portando il land drop count ad uno. Successivamente, durante il combattimento, Azusa lascia il campo di battaglia e il suo effetto cessa di esistere. Adesso il valore del land drop count è negativo! Risolvere un secondo Esplorare porterà questo valore a zero, quindi avrete bisogno di un terzo Esplorare, per far sì di essere in grado di giocare un'altra terra.



Alcuni effetti possono consentirvi di giocare le terre in qualunque momento abbiate priorità. Tuttavia, non importa cosa dicano gli effetti, non si può mai giocare una terra durante il turno di un altro giocatore e non si può mai giocare una terra se il land drop count è inferiore a uno.

Esempio. Controllate **Teferi, Mage of Zhalfir** e avete **Dryad Arbor** in mano. Grazie a Teferi Dryad Arbor ha flash, quindi la potete giocare nel vostro mantenimento o in risposta alle magie del vostro avversario, ma non potrete comunque giocare Dryad Arbor se non è il vostro turno e non potrete giocare Dryad Arbor se avrete già giocato una terra in questo turno.



Altri effetti, come **Rampant Growth** o **Show and Tell**, consentono di mettere sul campo di battaglia una terra direttamente da un'altra zona senza usare la parola "giocare": in questo caso il land drop count non diminuisce, perciò le regole e le restrizioni sul giocare terre non si applicano a effetti simili.

Girare un permanente a faccia in su

Due meccaniche (morph e manifest)^[1] consentono ai giocatori di lanciare magie a faccia in giù o mettere carte sul campo di battaglia a faccia in giù, rispettivamente, dando poi la possibilità di girarle a faccia in su: quelle con metamorfosi pagando il costo di metamorfosi, quelle manifestate pagando il costo di mana.^[2]

Lanciare un magia a faccia in giù e manifestare una carta non sono azioni speciali: è possibile neutralizzare una magia a faccia in giù e rispondere ad un'abilità che cerca di manifestare una carta.

Le carte a faccia in giù e le rispettive magie sono creature con forza e costituzione base 2/2 e nessun'altra caratteristica. In particolare, questo significa che non hanno alcun nome (così un **Bile Blight** o **Maelstrom Pulse** che bersagliano una creatura a faccia in giù non avranno effetti ulteriori se non su quella iniziale) e non hanno costo di mana, anche se voi avete pagato 3 per lanciare la magia a faccia in giù — il che significa che **Spell Blast** con X = 0 neutralizzerà una magia a faccia in giù, e un **Engineered Explosives** senza segnalini carica distruggerà tutte le creature a faccia in giù.^[3]

Indipendentemente dal modo in cui sono finite sul campo di battaglia a faccia in giù, girarle a faccia in su è un'azione speciale. Non è un'abilità attivata, e non è una magia.

Esempio. Controllo **Meddling Mage** e **Pithing Needle**, e nomino **Akroma, Angel of Fury** con entrambi. Il mio avversario può comunque lanciare Akroma rossa a faccia in giù: viene girata prima di iniziare il processo di lancio, e nel momento in cui controlliamo se si tratta di una giocata legale è già una magia creatura senza nome. È anche consentito girarla a faccia in su pagando 3, poiché non è un'abilità attivata. L'avversario non può, ovviamente, lanciarla a faccia in su o attivare l'abilità "☠️": Akroma, Angel of Fury prende +1/+0 fino alla fine del turno".



Per girare a faccia in su una creatura devo semplicemente mostrare la faccia “principale” agli altri giocatori, determinare il costo che devo pagare per girare a faccia in su e pagarlo. La carta viene subito girata a faccia in su, senza utilizzare la pila. Posso farlo in qualunque momento in cui ho la **priorità**.

Esempio. Il mio avversario annuncia di voler girare a faccia in su una creatura a faccia in giù. Mi mostra uno spaventoso **Thousand Winds**, poi paga 5. La carta diventa immediatamente un 5/6 Elementale, quindi non posso rispondere con il mio **Shock**. L'abilità innescata da **Thousand Winds** utilizza la pila normalmente, quindi posso rispondere ad essa lanciando **Shock** sul mio avversario per far innescare — ad esempio — l'abilità di **Jeskai Ascendancy** e STAPpare le mie creature, in modo che non tornino in mano.



Esempio. Il mio avversario lancia **Krosan Grip** bersagliando la mia fastidiosa **Sensei's Divining Top**, quindi non posso né attivarla per metterla sul mio grimorio, né lanciare il **Counterspell** che ho in mano. Posso, tuttavia, girare **Willbender** a faccia in su, dal momento che split second mi impedisce di lanciare magie e attivare abilità non di mana ma non ha alcuna voce in capitolo sulle azioni speciali. L'abilità innescata di **Willbender** si innescherà e mi permetterà di redirigere **Krosan Grip** sulla **Sylvan Library** del mio avversario.



Hic sunt dracones!

Da qui in poi parliamo di argomenti molto complicati e certamente non richiesti a un candidato. Se stai studiando per l'esame, ti suggeriamo di passare alla prossima pagina. Se sei già certificato e vuoi ampliare la tua conoscenza, procedi a tuo rischio e pericolo.



Altre azioni speciali

Le azioni speciali non sono una categoria uniforme. Non condividono le stesse regole sul timing (a meno che non venga specificato diversamente, potrete compierle solo quando avete priorità). Non utilizzano un wording standard. Alcune hanno un costo, altre no. Tutte hanno in comune il non utilizzare la pila e il fatto che non è possibile rispondervi.

Alcune carte hanno un'abilità statica che vi permette di compiere un'azione speciale collegata all'effetto generato dall'abilità. Per esempio, **Leonin Arbiter** ha un'abilità che impedisce ai giocatori di ricercare nei propri grimori, ma un giocatore può ignorare quell'effetto per il resto del turno pagando 2. Pagare questo costo è un'azione speciale e non usa la pila, e potrete compierla in qualsiasi momento abbiate la priorità. Fate

attenzione, però: *non* durante la risoluzione di una magia o di un'abilità, pertanto siate certi di avere il mana prima di iniziare a risolvere la vostra **Rampant Growth!**

Alcune carte hanno la parola chiave Sospendere, che vi consente di pagare un costo (di solito più economico del costo di mana), prendere la carta con sospendere dalla mano ed esiliarla con un numero di segnalini tempo su di essa. Potete eseguire questa azione speciale solamente se vi è possibile lanciare la magia dalla vostra mano. Poi, dopo un numero stabilito di turni, potrete lanciarla ignorando il suo costo di mana.

Tanto per divertimento e curiosità, eccovi una lista di alcune carte^[4] che hanno a che fare con le azioni speciali:

- **Circling Vultures**
- **Channel**
- **Glass Asp**, **Nafs Asp** e **Sabertooth Cobra**
- **Guardian Angel**
- **Dominating Lcid** e altri licidi
- **Quenchable Fire**
- **Damping Engine**, **Lost in Thought** e **Volrath's Curse**

1. ↑ E una manciata di carte disperate come **Illusionary Mask** and **Ixidron**, che ignoreremo felicemente.
2. ↑ Inoltre, una carta manifeststa può essere girata a faccia in su pagando il costo di metamorfosi, se ne ha uno. Notiamo che se si manifesta una carta non creatura con metamorfosi, come ad esempio **Lumithread Field**, quest'ultima si può girare a faccia in su *solo* pagando il costo di metamorfosi, poiché solo le carte *creatura* manifestate possono essere girate a faccia in su pagando il costo di mana.
3. ↑ Il ③ che si paga per lanciare magie a faccia in giù non è un costo di mana, ma un costo alternativo.
4. ↑ Solitamente vecchie e dal testo un po' strano.

Arbitrare i tornei

Conoscere le regole è solo una parte di quello di cui avrete bisogno per superare l'esame da Livello 1 e per arbitrare i vostri primi tornei - sebbene sia, bisogna riconoscerlo, una "grossa" parte. Dovete anche conoscere le basi di come i tornei vengono gestiti, e cosa fare quando i giocatori compiono errori ed hanno bisogno del vostro aiuto per continuare la partita.

Magic è un gioco complesso, con giocatori che fanno dichiarazioni inesatte, compiono azioni in modo tecnicamente non corretto, oppure semplicemente compiono errori e dimenticano cosa hanno fatto o stanno facendo. In questi casi, sarà vostro compito aiutare i giocatori nel far tornare la partita in uno stato corretto il più velocemente possibile e con mutua soddisfazione. Mentre i tornei a REL Agonistico puniscono gli errori ed incoraggiano la competizione, i tornei a REL Amatoriale ai quali andrete ad arbitrare dovrebbero essere visti come dei tornei amichevoli. Questo significa che l'approccio alle [infrazioni](#) deve tendere ad un equilibrio molto delicato garantendo al torneo divertimento ma anche giustizia.

Le [regole da torneo](#) hanno una struttura ben precisa, ma sono anche elastiche in alcuni punti. In questo capitolo discuteremo di quello che è obbligatorio, quello che è consigliato, e quello che è lasciato a discrezione dell'organizzatore. Parleremo anche delle regole dei formati più comuni che troverete nei tornei sanzionati.

Indice

1. [Infrazioni a REL regular](#)
2. [Regole da torneo](#)

Infrazioni a REL regular

Immagina di essere un venerdì sera al tuo negozio di giochi e di sederti per giocare un incontro. Non ci si aspetta che tu conosca ogni regola o che giochi perfettamente. Se commetti un errore il tuo amico ti farà probabilmente tornare indietro. Se vai in un altro negozio non ti preoccupi che una carta rivelata accidentalmente venga sistemata in maniera diversa; non è una cosa così importante e vuoi semplicemente divertirti.

Immagina adesso di sederti per giocare le finali di un Pro Tour. Hai studiato per mesi, e sei preparato e pronto per vincere. Devi essere totalmente consapevole della situazione di gioco, visto che ciò è parte di quello che viene messo alla prova ad un livello così alto. Devi sapere che se accade un errore questo sarà gestito con correttezza, e che l'aiuto del judge non avrà effetto sul resto della partita o sul risultato finale. Un arbitro di cattivo umore non può costarti la partita!

Questi due differenti scenari sono il motivo per cui abbiamo differenti "Rules Enforcement Levels" (REL). Magic ha tre REL, che si applicano agli eventi sanzionati e anche alla maggior parte degli eventi non sanzionati, e che in ordine, dal meno competitivo al più competitivo, sono: Amatoriale, Agonistico e Professionistico. Ciascuno di essi definisce cosa dovrebbe accadere quando una regola viene infranta (Es. dimenticare di pagare un costo di mantenimento), quando avviene un errore umano (Es. pescare una carta addizionale) o quando un giocatore presenta una condotta antisportiva (Es. barare, molestare, essere maleducati).

La maggior parte degli eventi sanzionati è gestita a REL Amatoriale, e pertanto molti arbitri dovranno essere in possesso solamente della conoscenza e delle abilità richieste per lavorare a questi eventi. In particolare, Friday Night Magic (FNM), Prerelease and Game Day sono sempre gestiti a REL Amatoriale. Pertanto la conoscenza delle regole inerenti eventi gestiti a REL Competitivo o Professionale (contenute nelle IPG e trattate di seguito) non è oggetto d'esame fino al livello 2.

Contents

- [1 JAR e le IPG](#)
- [2 Errori comuni](#)
- [3 Comportamenti scorretti](#)
- [4 Problemi seri](#)

JAR e le IPG

Ci sono due documenti che definiscono le procedure che devono essere usate per gli eventi gestiti a Rel Amatoriale o per gli eventi gestiti ad altri REL:

Il JAR (Judging at Regular REL - Arbitrare a REL Amatoriale) definisce la filosofia di ciò che dovrebbe essere fatto quando sono infrante le regole in tornei gestiti a REL Amatoriale. Questo è il documento che i candidati

Indice

1. [Errori comuni](#)
2. [Comportamenti scorretti](#)
3. [Problemi seri](#)

Li devono conoscere. È scritto per essere semplice e non riporta specifiche soluzioni per ogni problema, ma definisce una filosofia che indica ciò a cui dovremmo mirare quando sistemiamo un problema.

Le IPG (Infraction Procedure Guide - Guida alle Procedure per le Infrazioni) definiscono le procedure applicate ad eventi gestiti a REL CAgonistico e Professionistico. Questo documento è più complesso, ed è concepito per essere molto più esaustivo riguardo a cosa deve essere fatto quando viene infranta una regola. Si concentra sia sulla filosofia che sui rimedi da applicare.

Errori comuni

Gli **errori comuni** sorgono quando i giocatori infrangono inconsapevolmente le regole del gioco. Giocatori che si dimenticano di pescare o che accidentalmente pescano più di una carta, giocatori che usano il mana sbagliato per lanciare una magia, o che si dimenticano di un'abilità innescata: tutti Errori comuni. Sono fornite filosofie specifiche per spiegare cosa dovresti fare, anche se la regola generale è di sistemare le cose al meglio possibile, tenendo in considerazione che le decisioni arbitrali non devono punire i giocatori—come ad esempio lasciare le terre tappate ai giocatori se non potevano lanciare una magia, o facendo loro rimettere sul grimoire più carte di quelle che avevano erroneamente pescato. In ogni caso lo scopo è quello di insegnare ai giocatori il giusto modo di fare le cose, eseguire ogni azione correttiva per ricondurre la partita ad una situazione il più corretta possibile e permettere all'incontro di procedere.

Comportamenti scorretti

I **comportamenti scorretti** sono esattamente ciò che è scritto, ossia cose che non vogliamo che le persone facciano, ma che non sono problemi seri (in caso lo fossero, leggete più sotto). Nel risolvere queste situazioni l'attenzione va posta ad educare i giocatori, e spesso il problema può essere risolto con una semplice chiacchierata riguardo al comportamento tenuto. Esempi di questa categoria: arrivare in ritardo all'inizio di una partita o chiedere/fornire un aiuto strategico durante un incontro.

Problemi seri

I **problemi seri** riguardano quei comportamenti che sono ritenuti una minaccia per altri giocatori o per l'integrità del torneo. Rientrano in questa categoria barare, corrompere o avere comportamenti violenti. Questi comportamenti sono gestiti attraverso la squalifica, che spesso viene accompagnata dall'allontanamento dal negozio o dalla sede dell'evento (anche se quest'ultima decisione è a discrezione solo dell'organizzatore, non dell'arbitro presente).

Errori comuni

Molti giocatori a REL Amatoriale sono poco avvezzi alle giocate tecnicamente corrette, o non sono affatto al corrente di alcune sottigliezze nelle regole e nelle interazioni, oppure ancora sono semplicemente goffi. Pertanto, gli errori sono comuni in questi eventi. In quanto arbitri, rimediamo a questi errori e cerchiamo di educare i giocatori secondo quanto necessario. Non puniamo gli errori onesti in maniera grave.

Contents

- 1 Innescate dimenticate
- 2 Guardare scorrettamente informazioni nascoste
- 3 Pescare carte addizionali
- 4 Mazzi illegali
- 5 Altri errori di gioco

Innescate dimenticate

Un'innescata (cerca le parole “al”, “quando”, o “ogniqualevolta”) viene considerata dimenticata quando i giocatori si trovano ben oltre il punto nel gioco in cui avrebbe avuto un impatto visibile sul gioco stesso. Cerca qualsiasi cosa che richieda un'azione fisica o verbale: mettere un segnalino, scegliere un bersaglio, cambiare i totali dei punti vita, etc.

Se un'innescata viene dimenticata, ed include la parola “puoi”, presumi che il giocatore abbia scelto di non farlo.

Esempio. Amy attacca con **Ajani's Pridemate** e **Child of Night**. Nathan non dichiara alcun blocco. Amy e Nathan modificano i punti vita totali, ed Amy passa il turno. Amy si ricorda solo dopo che Nathan stappa, pesca per il turno e passa nuovamente il turno della sua innescata. L'innescata di Ajani's Pridemate è un'abilità opzionale, perciò le diamo la cattiva notizia che se n'è dimenticata.



In caso contrario, mettila in pila ora, a meno che non sia troppo distruttivo per lo stato di gioco. Questo richiede del giudizio. Se sono state prese delle decisioni di gioco basate sull'innescata, lascia lo stato di gioco inalterato.

Esempio. *Andrew e Natalia sono entrambi a 1 punto vita. Andrew controlla una **Courser of Kruphix**, e Natalia due pedine Goblin 1/1. Andrew gioca l'unica carta nella sua mano, una Foresta, e passa il turno senza menzionare l'innescata. Natalia stappa, pesca per il turno, pensa per alcuni secondi, conferma i punti vita, ed attacca con le due pedine Goblin. Poi Andrew si ricorda dell'innescata della Courser e chiama "Judge!" Natalia spiega che se Andrew avesse ricordato l'innescata, non avrebbe attaccato. Spieghiamo ad Andrew che sono state effettuate decisioni importanti basate sul non essersi verificata dell'innescata, perciò viene considerata dimenticata.*

Ora diciamo che siamo in una situazione simile a quella di sopra, tranne che entrambi i giocatori sono a 20 punti vita. Natalia pesca per il turno, e passa nuovamente, a quel punto Andrew si ricorda dell'innescata della Courser e chiama "Judge!". Una valutazione rapida rivela che non ci sono state scelte di gioco basate sul verificarsi o meno dell'innescata, perciò gliela facciamo mettere in pila ora.



I giocatori non sono mai obbligati a ricordare le innescate dei propri avversari, anche se possono farlo, volendo. Questo è diverso dalle altre violazioni delle regole, che vanno fatte notare immediatamente.

Guardare scorrettamente informazioni nascoste

I giocatori sono umani, e le mani possono essere goffe a volte. Uno dei più comuni errori compiuti dai giocatori è guardare accidentalmente carte che non dovrebbero. Ad esempio, pescare di turno e far cadere la carta successiva, rovesciare il mazzo dell'avversario mentre si mescola/spezza, e la temibile Corsiera Morta (rivelare la carta in cima dopo che la tua **Courser of Kruphix** è morta).

Quando ciò accade, lascia che il giocatore randomizzi nuovamente la porzione di mazzo che era casuale. Se qualcosa è stato manipolato nel mazzo, assicurati di preservarlo. Ad esempio, se una carta è stata profetizzata in fondo, lasciala da parte, mescola il resto del mazzo, e rimetti il mazzo in cima a quella carta profetizzata.

Esempio. *Anita lancia **Ultimate Price** sulla **Courser of Kruphix** di Norbert, la sua unica creatura. La mette nel cimitero, ed Anita passa il turno. Norbert pesca il **Runeclaw Bear** che era rivelato in cima al mazzo per via della Courser, e rivela la nuova carta della cima, una **Forest**. Anita se ne accorge immediatamente e chiama "Judge!" Determiniamo che Norbert aveva in precedenza profetizzato una carta in fondo al mazzo con un precedente **Temple of Abandon**. Gli chiediamo di metterla da parte (sempre a faccia in giù), di rimescolare il mazzo, e di presentarlo ad Anita per mescolarlo/tagliarlo, e mettiamo la carta precedentemente profetizzata in fondo al mazzo.*



Pescare carte aggiuntive

Questo accade ogniqualvolta un giocatore ha più carte in mano di quante ne dovrebbe avere. Questo può accadere per varie ragioni, pescare una carta per una **Howling Mine** che non è più in campo, lanciare **Jace's Ingenuity** e pescare 4 carte invece di 3, far tornare una creatura morta in mano invece che nel cimitero, e così via.

Quando ciò accade, determina se alcune delle carte impropriamente pescate siano conosciute (come nel caso di una creatura morta fatta tornare in mano, o se la carta era rivelata per una **Courser of Kruphix**). In caso positivo, falle tornare nella zona adeguata. In caso contrario, determina il numero di carte in eccesso, poi scegli altrettante carte a caso e falle tornare in cima al mazzo del giocatore (senza mescolare).

Se accade all'inizio del gioco (spesso, pescando 7 dopo un mulligan), rimescola le carte extra nel mazzo. Il giocatore può poi continuare a prendere decisioni sul mulligan sulla base della nuova mano iniziale.

Esempio. *Aaliyah gioca contro Norton. Alla fine del turno di Aaliyah, Norbert lancia **Weave Fate**. Risolve, e Norbert pesca tre carte. Aaliyah se ne accorge immediatamente e chiama "Judge!" Norbert spiega di essersi momentaneamente confuso, essendo abituato a giocare **Jace's Ingenuity**. Prendiamo una carta a caso dalla sua mano e la rimettiamo in cima al mazzo, e gli chiediamo di tornare a giocare.*



Mazzi illegali

Alcune volte un giocatore si presenta al FNM con una pila di 90 carte messe insieme da una collezione passatagli da qualche familiare più grande. Alcune volte lo Standard ruota ed un giocatore non si rende conto che **Giant Growth** non è stata ristampata nel più recente Core Set. Altre volte un giocatore non sa che anche se il **Demonic Tutor** del Duel Deck Liliana è stato stampato con il layout nuovo, questo non lo rende legale in Modern.

Quando ciò accade, cerca nel mazzo e rimuovi tutte le carte che sono illegali per il formato. Se successivamente non ha abbastanza carte, aggiungi terre base a scelta del giocatore per riempire il mazzo. Randomizza nuovamente il mazzo e falli continuare a giocare. In alcuni casi, il mazzo di un giocatore sarà quasi completamente ingiocabile dopo aver rimosso tutte le carte illegali (per esempio quando un giocatore porta il sopraccitato Duel Deck Liliana così com'è ad un FNM Standard). Se questo accade, concorda una soluzione creativa con il TO (come ad esempio restituire il costo del torneo o permettergli di continuare a giocare con un mazzo in prestito).

Un altro problema comune è un giocatore che prende con sé una carta dell'avversario nel proprio mazzo (tipicamente, effetti come **Pacifism** e **Mind Control**). Se questo viene notato in partita, fai tornare la carta nel mazzo del proprietario, e randomizza nuovamente il mazzo di entrambi. Suggeriscigli di contare il proprio mazzo/sideboard prima di ogni partita.

Esempio. Dopo aver preso un mulligan, Andrew pesca una nuova mano di 6 carte. Contiene un **Silkwrap**, quattro **Plains**, ed un **Runeclaw Bear**. Chiama “Judge!” immediatamente. Spiega che sta giocando mono-bianco, ed il **Runeclaw Bear** è di Nina, il suo precedente avversario. Prendiamo il **Runeclaw Bear** e gli facciamo pescare un'altra carta e poi deciderà in base alla sua nuova mano iniziale se continuare a mulligare o meno. Nel frattempo, ad un altro tavolo, Nina ed Andre sono già al terzo turno della prima partita. Rimettiamo il **Runeclaw Bear** nel mazzo di Nina, e lo randomizziamo nuovamente (preservando eventuali carte profetizzate o note ad esempio per un **Temple of Abandon** al turno uno).



Altri errori di gioco

A volte nel mezzo di una partita accade qualcosa di diverso che non è elencato qui sopra. Spesso, l'opzione meno deleteria per lo stato di gioco è semplicemente lasciarlo così com'è, dopo aver applicato le azioni generate dallo stato (correggendo qualsiasi cosa sia attualmente illegale, come un giocatore che controlla due planeswalker dello stesso tipo, o un'Aura assegnata ad un permanente illegale).

Se un giocatore ha dimenticato di pescare o scartare carte, fai sì che lo faccia ora. Se correggere un errore è semplice e lineare, fallo.

Esempio. Alla fine del turno di Ajani, Nicole lancia **Sultai Charm** con la modalità “pesca due, scarta uno”. Risolve, e pesca due carte, ma dimentica di scartare una carta. Stappa e pesca di turno. Ajani la ferma e chiama “Judge!” e spiega cos'è successo. Facciamo scartare una carta a Nicole ora, e li facciamo continuare a giocare.



Se l'errore è stato individuato immediatamente, considera un semplice “rewind”. Questo comporta riavvolgere tutte le azioni compiute dopo che l'errore è stato compiuto, stappa ciò che è stato tappato, aggiorna i punti vita, riavvolgi le pescate rimettendo carte a caso in cima al mazzo, etc. Se il “rewind” sembra troppo complicato o distruttivo, con riavvolgimento di troppe azioni, riavvolgendo attraverso alberi decisionali troppo complicati, riavvolgendo mescolate o dopo che si siano rivelate informazioni nascoste, lascia lo stato di gioco inalterato.

Esempio. Alesha attacca Norin con una pedina Wurm 5/5. Norin blocca con una **Darksteel Citadel** incantata da **Ensouled Artifact**. Norin mette la Citadel ed Ensoul Artifact nel cimitero. Alesha gioca una **Forest**, lancia un **Runeclaw Bear**, e passa il turno. Norin stappa le sue quattro **Island**, e si rendono conto entrambi a quel punto che la **Darksteel Citadel** non avrebbe dovuto morire, e chiamano "Judge!". Determiniamo che un backup è fattibile, perciò riavvolgiamo tutte le azioni in ordine inverso fino al punto dell'errore: ri-tappiamo le quattro **Island** di Norin, Alesha riprende in mano il **Runeclaw Bear**, stappa le due **Forest** che aveva usato per pagarlo, facciamo tornare la **Darksteel Citadel** ed **Ensouled Artifact** in campo, e li riassegniamo. Si riprende dal combattimento di Alesha.

D'altro canto, diciamo che siamo nella stessa situazione di sopra, ma non se ne accorgono fino a che Norin nel suo turno lancia un **Ornithopter**. Alesha lancia un **Naturalize** su **Ornithopter**. Norin lancia **Negate** sul **Naturalize** di Alesha. **Negate** si risolve. Norin sacrifica un **Polluted Delta** per prendere una **Island**, e lancia **Treasure Cruise**, che risolve. Norin pesca tre carte, e attacca con due pedine Thopter. Alesha lancia **Windstorm** con $X=1$, che incontra un altro **Negate**. Alesha prende due danni, e Norin pesca una carta per la sua **Thopter Spy Network**. Poi Norin si chiede perché non ha attaccato con la sua Ensouled **Darksteel Citadel**, si accorge dell'errore e chiama "Judge!" Dopo aver preso un minuto per permettere ai giocatori di spiegare cosa sia successo, ci rendiamo conto che sono accadute troppe "cose" per permetterci un "rewind" (cambiamenti ai punti vita, permanenti che cambiano zone, istantanei, pescate, mescolate ed effetti di ricerca), perciò lasciamo il gioco così com'è.



Comportamenti Scorretti

Gli eventi a REL Amatoriale hanno l'obiettivo principale di far divertire i giocatori e di aiutarli a socializzare, senza stressarli inutilmente con la paura di commettere errori e prendere penalità.

Questo però non vuol dire che noi, come arbitri, dobbiamo accettare passivamente qualsiasi comportamento. Anzi, ci sono alcuni atteggiamenti o modi di fare che potrebbero rovinare l'atmosfera del torneo, e noi abbiamo il dovere di disincentivarli.

Educare il giocatore è una delle nostre priorità.

Il JAR ci propone quattro esempi su quelli che sono considerati i comportamenti da evitare. Analizziamoli uno alla volta:

Contents

- [1 Giocatori che sprecano troppo tempo](#)
- [2 Giocatori che giungono in ritardo all'inizio di una partita durante un torneo](#)
- [3 Giocatori che non mescolano abbastanza il proprio mazzo](#)
- [4 Giocatori che chiedono o forniscono aiuto strategico durante un incontro o un draft](#)
- [5 In conclusione](#)

Giocatori che sprecano troppo tempo

50 minuti possono sembrare tanti, ma alle volte non bastano per riuscire a vincere almeno due partite in un incontro. Il motivo spesso può essere legato al gioco, come una situazione particolarmente intricata da risolvere oppure un'interazione complessa da gestire. Su queste cose non abbiamo modo di intervenire (non possiamo certo dire a un giocatore di cambiare mazzo!). Quel che possiamo fare però è impedire che un giocatore impieghi troppo tempo a fare le sue mosse o a decidere quale carta sostituire nel mazzo fra una partita e l'altra.

Se notiamo una cosa simile, chiediamo gentilmente al giocatore se può provare a giocare più velocemente. Il tempo del turno appartiene ad entrambi, ed è giusto che tutti abbiamo tempo sufficiente a fare le loro mosse. Se invece veniamo chiamati al tavolo per un problema simile, non diamo per scontato che il giocatore stia agendo lentamente. Solitamente basta la nostra presenza a velocizzare le cose. Se così non fosse, basta spiegare le cose come abbiamo fatto nell'esempio precedente.

Un altro buon modo per evitare questo genere di problema può essere ricordare nel discorso iniziale di giocare a un buon ritmo.

Giocatori che giungono in ritardo all'inizio di una partita durante un torneo

I tornei di Magic hanno tempistiche ben definite, per garantire a tutti i giocatori gli stessi minuti di gioco e per poter determinare in modo efficiente la durata dell'evento. Il ritardo di un solo giocatore può far slittare in

avanti l'intero torneo, visto che dobbiamo dare a quel tavolo del tempo extra.

Il tempo è un bene condiviso da tutti, giocatori e staff e, come tale, va salvaguardato. Nei negozi è consuetudine che i giocatori possano attardarsi: magari stanno parlando con i loro amici, oppure hanno deciso di comprare qualcosa e sono in fila alla cassa. Per evitare problematiche simili, assicurati innanzi tutto che l'inizio di un round sia ben segnalato: annuncia ad alta voce che hai affisso i pairings, ricorda a tutti che il turno sta per cominciare e sii vigili in sala per aiutare subito i giocatori ancora in piedi.

Se, nonostante tutto, qualcuno arrivasse lo stesso in ritardo, allora accompagnalo al tavolo, spiega brevemente perché è necessario essere puntuali e dai loro del tempo extra per giocare, che solitamente è pari al ritardo accumulato dall'inizio del turno. Invitalo a fare attenzione che la cosa non si ripeta. Fai attenzione al tempo trascorso! Se un giocatore arriva con dieci o più minuti di ritardo al suo tavolo, ormai è troppo tardi per recuperare. Dare così tanto tempo addizionale rischierebbe di rallentare tutto il torneo. Immagina di avere 6 turni da 60 minuti invece che da 50. Per questa ragione, superata quella soglia, si considera che il ritardatario abbia deciso di non voler giocare e quindi l'incontro è vinto automaticamente dall'avversario (2-0).

Giocatori che non mescolano abbastanza il proprio mazzo

Per definizione, un mazzo risulta in ordine perfettamente casuale se non si è in grado di identificare la posizione di alcuna carta specifica. Basta conoscere la posizione anche di una singola carta che il mazzo non è considerato in ordine casuale.

Nella maggior parte dei giochi di carte, il mazzo dev'essere sempre perfettamente randomizzato poichè il caso fa parte del gioco stesso. Magic non fa eccezione: costruire un mazzo con criterio aiuta il caso a essere dalla nostra parte. Inoltre esistono tantissimi effetti che ci permettono di cercare carte specifiche nel grimorio, ma proprio per questo ogni volta l'effetto ci dice anche di rimescolare il mazzo.

Se sappiamo che carte stiamo per pescare o non pescare, il vantaggio è considerevole: non per nulla sono sempre gli effetti di altre carte a permetterci di avere questo vantaggio. Ma questa cosa non può dipendere da altro.

L'azione di mescolare quindi è estremamente importante, e va eseguita ogni volta che è richiesta in modo sufficiente. Ricorda ai giocatori che dare due mescolate al mazzo non è certo considerabile sufficiente, nè tanto meno usare solo il metodo delle pilette. E' normale che ci si dedichi poco al mescolare, poiché spesso è visto come un'azione ripetitiva che porta via tempo al gioco vero e proprio. In certi formati il mazzo viene rimescolato praticamente almeno una volta ogni turno.

"Ho mescolato poco fa, adesso posso mescolare meno, tanto il mazzo è già in ordine casuale". Se assisti a cose simili intervieni, invitando i giocatori a mescolare col metodo classico almeno sei o sette volte. Fai loro comprendere che non è uno spreco di tempo investire qualche secondo in più in questa procedura ma anzi, il gioco ne beneficerà. Anche in questo caso, inserire questo consiglio nel discorso iniziale può aiutare a ridurre il problema.

Giocatori che chiedono o forniscono aiuto strategico durante un incontro o un draft

Salvo formati particolari, Magic è un gioco pensato per essere giocato "1 VS 1". Due avversari mettono a confronto le proprie capacità per riuscire a vincere la partita. Chi dei due ha una visione d'insieme migliore e una conoscenza più approfondita delle regole ha più chance di vincere la partita. Di conseguenza, a nessuno è permesso di intervenire in una partita altrui.

Spesso si pensa che, aiutando un giocatore a calcolare il danno da combattimento, a ricordare una caratteristica di una sua creatura o a decidere quale carte scegliere durante un draft, si stia facendo un semplice favore, magari per abbattere quelli che sembrano tempi morti. Purtroppo non è così. Magic è un gioco complesso, tanto da vedere quanto da giocare. E' plausibile che un giocatore non abbia notato un dettaglio o stia ragionando sulla cosa sbagliata. Tutto questo fa parte del gioco. Anche solo puntualizzare un dettaglio, quindi, può far cambiare completamente modo di giocare o può rovinare intere strategie.

Per la stessa ragione, una persona che sta giocando o è impegnata in un draft non può chiedere consiglio a chi ha vicino per prendere le proprie decisioni. Deve vincere con le proprie forze, non con le forze combinate di chi ha attorno.

Questo tipo di atteggiamento, purtroppo, è fra i più comuni, specie se in sala ci sono molti amici o conoscenti. Fai presente la cosa immediatamente nel tuo discorso iniziale, e ricordala a ogni inizio round se necessario. In più sii attento ai gruppetti di spettatori che si affollano attorno a un tavolo. In questi casi, prevenire è meglio che curare.

Nel caso non riuscissi a impedirlo, chiedi gentilmente a tutti di far silenzio e di lasciar giocare chi è al tavolo in tranquillità. Se la cosa dovesse ripresentarsi, fai presente che sarai costretti ad allontanare il chiacchierone di turno.

L'unica eccezione a questa regola risiede nei momenti di costruzione del mazzo dei tornei Limited: in questi casi è consentito ai giocatori di parlare e aiutarsi fra loro, poichè si vuole incoraggiare il dialogo e la socializzazione dei partecipanti. Sii il primo a dare l'esempio e incoraggiate gli altri a farlo!

Nota: *Quando un giocatore vede un errore di regole durante una partita, e non un errore strategico, ci si aspetta che interrompa i giocatori e chiami un arbitro. Tuttavia, molti giocatori parleranno direttamente con i giocatori e correggeranno l'errore. Va abbastanza bene; ringrazia il giocatore e chiedigli di chiamarti la prossima volta che succede una cosa simile. Non essere troppo duro, o la prossima volta potrebbe semplicemente star zitto!*

In conclusione

Vigilare su questi aspetti del gioco fa parte del nostro lavoro: educare i giocatori ed evitare comportamenti deleteri o fastidiosi permettere a tutti di vivere una bella esperienza.

Come regola generale tieni a mente che, se un giocatore dovesse insistere nel perpetrare determinati comportamenti e i richiami verbali non risultassero sufficienti, allora avrai a disposizione uno strumento in più: potrai assegnare una penalità di Partita Persa a quel giocatore.

Ricorda però che è solo in casi come questo che le regole ci consentono di assegnare questa penalità. La Partita Persa è l'unica sanzione ammessa a REL Amatoriale, utilizzabile esclusivamente quando il dialogo non è più sufficiente. Così facendo, rimarcherai in un modo decisamente d'impatto quanto sia importante ciò che dici e quanto sia necessaria la collaborazione del giocatore.

Nel caso in cui sospetti che il giocatore stia violando volontariamente le regole, o se la situazione continua a degenerare e la persona in questione assume un comportamento aggressivo, allora la questione va affrontata come un Problema Serio.

Problemi seri

Alcuni comportamenti sono così distruttivi per il gioco e per la comunità da non poter essere tollerati in alcuna circostanza. Il nostro obiettivo è di "prevenire", quindi evitare che i giocatori commettano queste azioni, ma se lo fanno, dobbiamo rimuoverli dal torneo. Teniamo sempre a mente che, indipendentemente dall'età o dall'esperienza, i giocatori vanno trattati alla stessa maniera.

Contents

- [1 Comportamento Aggressivo](#)
 - [1.1 Far sentire a disagio gli altri](#)
 - [1.2 Insultare direttamente un altro giocatore](#)
 - [1.3 Aggressione](#)
- [2 Barare](#)
 - [2.1 Imbroglia Pianificato](#)
 - [2.2 Imbroglia d'opportunità](#)
 - [2.3 Mentire](#)
 - [2.4 Come scovare i bari](#)
- [3 Corruzione e Scommesse](#)
- [4 Lanciare un dado](#)
- [5 Furto](#)
- [6 Ricapitoliamo!](#)

Comportamento Aggressivo

Vogliamo che il torneo sia un'esperienza di gioco positiva per tutti. Alcuni giocatori potrebbero essere stressati, o arrabbiati per l'esito di una partita. Questa non può essere una scusa accettabile per rovinare l'esperienza di gioco agli altri.

Far sentire a disagio gli altri

Se un giocatore si arrabbia, o insulta l'avversario, una breve chiacchierata dovrebbe essere sufficiente. Di solito capirà le motivazioni per le quali il suo comportamento non è accettabile.

Esempio. *Un giocatore, dopo aver perso una partita per una topdeckata dice all'avversario: "Che c**o sfondato che hai, bas***do!"*



In alcune comunità può capitare che questo genere di comportamento sia diffuso e accettato da tutti i membri, che pur insultandosi a vicenda frequentemente, si divertono e hanno un'esperienza di gioco piacevole. Anche se non sarà facile, è bene che educi questi giocatori, perché un nuovo giocatore che si avvicina alla loro comunità potrebbe sentirsi a disagio, e allo stesso modo, quella comunità potrebbe avere problemi quando si confronterà con altri ambienti di gioco. Ricorda quindi che lo stesso tipo di condotta va trattata alla stessa maniera in qualunque comunità.

Insultare direttamente un altro giocatore

Se un giocatore persevera con lo stesso tipo di comportamento, o insulta l'avversario per colore, razza, genere o religione, dovresti essere molto *chiaro e deciso* con lui e sincerarti che non si comporti *mai più* alla stessa maniera. Accertati che capisca che non sei *tu* a imporre un comportamento più appropriato, ma che è questo atteggiamento ad avere un impatto davvero negativo sulle altre persone.

Esempio. *Un giocatore, molto arrabbiato per come è andato il torneo, dice alla sua avversaria: "Le femmine non dovrebbero manco giocare a sto gioco, sei solo una t***a con un c**o quanto una casa che non sa manco tenere le carte in mano!"*



Ricordate che se un giocatore continua a ignorare le vostre richieste riguardo al suo comportamento, potete rinforzare i vostri tentativi di educazione assegnandogli una Partita Persa. Potrebbe essere il caso che la persona in questione voglia chiedere scusa, ma considerate sempre la possibilità che qualcuno possa non voler vedere o ascoltare chi l'ha offeso per un po' di tempo. La cosa più importante è che rassicurate chi ha subito il torto che questo non accadrà più e che può sempre contare su di voi per fermare questo tipo di comportamenti.

Aggressione

Se un giocatore diventa aggressivo, fa sentire le persone intorno a lui minacciate o in pericolo, o molesta un altro giocatore, dovresti rimuoverlo dal torneo e riportare l'accaduto seguendo il [Disqualification Process](#). Dovresti anche parlare con l'organizzatore che può allontanarlo dal luogo del torneo. "Non *provare a cacciarlo tu stesso se non ha intenzione di andare via*."

Esempio. Ecco alcune situazioni nelle quali è consigliabile rimuovere il giocatore dall'evento:

- Un ragazzino di tredici anni dice all'avversario che gli darà un pugno in faccia se gioca un'altra Counterspell.
- Un giocatore scaglia il proprio mazzo contro l'avversario.
- Uno spettatore prova con un'insistenza molesta, nonostante sia stato rifiutato, a convincere una giocatrice a concedergli un appuntamento, anche se la parte offesa è stata veramente chiara a riguardo, chiedendogli seriamente di smetterla.
- Un giocatore tira una sculacciata a un altro/a.
- Una ragazzina di 15 anni dà un calcio a un altro giocatore.
- Un giocatore trentenne e d'esperienza prende a calci lo zaino di un altro giocatore.



Come puoi vedere da questi esempi, chi si comporta in modo inaccettabile non è rilevante. Che sia maschio o femmina, che abbia appena scoperto il gioco o che sia un giocatore esperto, giovane o anziano, non fa alcuna differenza. Nota anche che insistere con lo stesso tipo di comportamento dopo essere stati avvertiti non è accettabile e che i comportamenti molesti sono un problema serio, allo stesso modo dei comportamenti aggressivi. Il miglior modo per prevenire questo tipo di situazioni è parlare con i giocatori problematici *prima* che oltrepassino la linea, possibilmente quando non sono nemmeno arrabbiati. Se non riusciamo a prevenire il problema, la cosa più importante e prioritaria è calmare i giocatori e rasserenare la situazione, non dar loro una penalità.

Barare

Un giocatore sta barando se infrange intenzionalmente una regola, o mente ad un ufficiale di gare al fine di ottenerne un vantaggio. A volte i giocatori arrivano al torneo con l'intento di barare, ma più frequentemente, colgono l'occasione al volo.

Imbroglia Pianificato

Generalmente un giocatore che ha pianificato di barare lo fa tramite la manipolazione del suo mazzo o di quello dell'avversario durante la mescolata.

Esempio. *Alex, mentre mescola il mazzo del suo avversario, guarda sempre l'ultima carta e la mette agilmente in cima al mazzo per far andare l'avversario in mana flood.*



Questa è una trassata esemplare! Un giocatore che manipola il mazzo dell'avversario sta chiaramente barando. Ma ci sono altri metodi, molto più diffusi, per migliorare le nostre pescate.

Esempio. *Johnny divide tutte le terre dalle magie, poi le rimette assieme alternando due magie con una terra, poi da due mescolate scarse al mazzo e lo presenta all'avversario. Quando gli chiedete il perché di questa procedura, Johnny dice che non vuole pescare solo terre e fa il mana check per evitarlo.*



In questo esempio abbiamo un giocatore che prova a migliorare le sue pescate con la manipolazione del mazzo. Questo è barare. Sistemarsi il mazzo in questo modo è legale solo se dopo mescolate abbastanza da renderlo totalmente casuale, ma se mescolate a sufficienza, non c'è motivo di ordinarlo in quella maniera, perché non vi darà nessun vantaggio. Quindi non c'è mai un motivo valido per fare il mana check.

Imbroglione d'opportunità

Questo modo di barare è molto più diffuso di quello pianificato. Molti giocatori notano un errore commesso da loro o dall'avversario ma non lo fanno notare perché li avvantaggia.

Esempio. Joker attacca con un **Wall of Fire**. Batman si accorge che ha difensore, ma non dice nulla perché vuole davvero distruggerlo con la sua **Swift Reckoning**.



Attenzione che qui è Batman a barare, anche se Joker è quello cattivo quello che sta violando le regole! Batman ha notato un errore e ha taciuto a riguardo perché ne avrebbe tratto vantaggio. Questo è barare. Joker potrebbe stare anche barando, ma solo se si fosse accorto dell'abilità difensore e l'avesse ignorata di proposito. Non sta barando se si è semplicemente dimenticato che il muro ha difensore.

Mentire

A volte un giocatore ci mente, di solito per provare ad evitare una penalità.

Esempio. John ha dimenticato di rimuovere il **Black Knight** che aveva inserito di side per l'incontro precedente, ma è molto stanco e non se ne accorge. Noi siamo al tavolo e siamo sicuri che non giochi Black Knight nel main deck. Quando glielo chiediamo, si accorge dell'errore, ma siccome vuole davvero continuare a giocare la sua partita, senza che nessuno lo disturbi, ci dice che lo gioca nel main deck..



Esempio. Abbiamo il sospetto che Alex abbia ignorato l'innescata del suo **Dark Confidant** di proposito, perché era a un punto vita. Gli chiediamo, fra le varie cose, se si era mai dimenticato l'innescata prima, durante questo torneo. Lui crede che dare una risposta negativa possa metterlo in una situazione spiacevole, quindi ci dice che ha dimenticato l'innescata molte altre volte oggi. Viene fuori che questa è stata la prima volta che l'ha dimenticata, e quindi che lui ci ha mentito. Anche se c'è ancora la possibilità che non l'abbia dimenticato di proposito, ha mentito, e le sue intenzioni a riguardo sono chiare.



Esempio. Antonidas ha alcune carte in più nella sua sidebar. Gli chiediamo perché, e ci dice che la sua amica Sylvanas gli ha venduto queste carte oggi e che non aveva dove metterle. Queste carte sono molto forti nella sua sidebar quindi non siamo pienamente convinti della sua versione, e andiamo a chiedere a Sylvanas. Lei ci dice che oggi non ha venduto carte perché ha lasciato il raccoglitore a casa. Antonidas stava chiaramente mentendo, quindi dobbiamo squalificarlo.



Come puoi vedere negli esempi, alcune bugie sono più innocenti di altre, ma quando investighiamo, abbiamo bisogno che i giocatori ci dicano la verità, quindi la squalifica è sempre la penalità corretta.

Come scovare i bari

Molte volte i bari passano inosservati, e le loro azioni sembrano normali errori di gioco. Chiedere alcuni dettagli ai giocatori che sembrano guadagnare molto dai propri errori è un buon modo per controllare se sta accadendo qualcosa di losco. Approfondisci un po' se la loro versione non sembra realistica e ti capiterà anche di avere più versioni diverse dell'accaduto da parte dello stesso giocatore!

Per esperti! Scoprire i bari è difficile. Cerca di non diventare ossessivo o vedrai bari dappertutto! Se sei interessato ad approfondire le tue tecniche investigative puoi leggere questi ottimi articoli di Eric Shukan: [The Search for Collateral Truths - Part 2](#) - [Part 3](#) o la versione tradotta in lingua italiana dai nostri Judges! [La Ricerca delle Verità Parallele Parte 2](#) [Parte 3](#)

Corruzione e Scommesse

Offrire qualcosa in cambio di una concessione o di un drop, e scommettere su una qualunque parte del torneo è strettamente proibito.

Esempio. Ecco alcuni esempi a riguardo:

- Un giocatore offre al suo avversario una propria carta in cambio di una concessione.
- Uno spettatore scommette 1€ su un giocatore che salta il suo terzo land drop.
- Due giocatori sono ai turni addizionali dell'ultimo round di Svizzera e il loro incontro sta finendo in pareggio, risultato che li lascerebbe entrambi fuori dalla top 8. Uno dei due chiede all'altro di concedere in cambio della metà dei premi che eventualmente vincerà durante la top 8.



Vogliamo che i giocatori giochino a **Magic** durante i nostri tornei. Scommettere su qualcosa che succede durante un torneo dà agli spettatori un'immagine veramente pessima del gioco e della comunità. Inoltre Magic

è un gioco per bambini (13+) e adulti. Il gioco d'azzardo invece è solo per adulti responsabili. Non vogliamo che la gente veda Magic come vede il gioco d'azzardo; in molti paesi ci sono norme molto severe riguardo al gioco d'azzardo e Magic potrebbe essere vietato se venisse considerato un gioco d'azzardo. Inoltre preferiamo che il vincitore di un nostro evento venga determinato da partite di **Magic**. Non possiamo, per motivi pratici, proibire a un giocatore di concedere, ma dobbiamo verificare che niente venga offerto in cambio. Se due giocatori si accordano su una concessione in cambio di un qualunque tipo di ricompensa, tutti gli altri giocatori del torneo vengono penalizzati, soprattutto quello che arriverà nono! Nota che è comunque legale chiedere una divisione dei premi, e dopo che è stata accettata, concedere o chiedere di concedere. Il problema sorge quando le due cose sono connesse fra di loro.

Esempio. *Jack: "Questo torneo è stato lungo è stancante. Sarebbe un peccato se uno di noi due non vincesse niente. Che ne dici se dividiamo a metà tutti i premi che vinceremo? Norman:"Certo, perché no!" Jack: "Oh fantastico! Concedo!"*



In questo esempio, ciò che stanno facendo i giocatori è perfettamente legale.

Per esperti! *Se vuoi più esempi e una spiegazione più completa di cosa è o non è legale, puoi leggere questo fantastico articolo scritto in italiano dal nostro Salvatore La Terra! [Patte, Concessioni e Split](#)*

Se invece preferisci la lingua inglese, ecco a te questo datato ma ottimo articolo di Sheldon Menery! [FINAL JUDGEMENT: Concessions and Prize Splits](#)

Lanciare un dado

Utilizzare un qualunque metodo diverso dal giocare a **Magic** per determinare il vincitore di un incontro è proibito. Questo di solito avviene tramite un lancio di dado, ma "qualsiasi *metodo casuale* è proibito.

Esempio. Ecco alcuni esempi:

- Due giocatori sono all'ultimo turno di Svizzera e il loro incontro sta finendo in pareggio, risultato che li lascerebbe fuori dalla top 8. Uno dei due chiede all'altro di lanciare un dado per decidere il vincitore.
- Due giocatori sono stanchi e vogliono andare a casa dopo un lungo torneo. Uno chiede all'altro di lanciare una moneta per scegliere il vincitore, così possono andare a cena subito.



A volte il risultato di un incontro non aiuta nessuno dei giocatori nel loro percorso verso la vittoria. Scegliere un metodo casuale gli darà una possibilità non meritata, togliendola a qualcun altro che l'ha guadagnata giocando a **Magic**. Non vogliamo mai che questo accada. Che sia la finale o una partita fra due giocatori che non hanno niente da vincere, questo non cambia le regole, ma ci interessa sorvegliare meglio chi ha effettivamente possibilità di vincere qualcosa. È una buona abitudine stare vicino ai tavoli alti alla fine dell'ultimo round, dato che è il momento in cui i giocatori saranno più tentati di lanciare un dado o di corrompere l'avversario. Ricorda che sei lì per evitare che i giocatori infrangano le regole, quindi sentiti libero di intervenire prima che accada qualcosa: la maggior parte dei giocatori non sa nemmeno o non è sicura di cosa possa o non possa fare, ed è meglio schiarirgli le idee *prima* che dicano qualcosa.

Furto

Questa penalità include rubare dagli altri giocatori, dal luogo del torneo, e sostituire carte in un pool di limited.

Esempio. Un giocatore apre una foil di valore durante un evento Sealed Deck, e vuole tenersela senza droppare dall'evento. Fa finta che gli cada a terra e la sostituisce con una carta di minor valore.^[1]



Ad alcuni giocatori piacciono alcuni numeri o vogliono un ricordo della partita che hanno giocato, allora prendono i numeri dei tavoli. Questo è furto di materiale da torneo ed è proibito.

Ricapitoliamo!

Un buon arbitro di negozio prova a *prevenire* i problemi seri:

- i. ↑ Questo scenario è diventato obsoleto con le [nuove procedure](#) di Sealed Deck ma resta possibile nei Drafts.

Regole da torneo

Nei primissimi anni del gioco, quando i dinosauri camminavano sulla Terra e ci si potevano facilmente procurare **Black Lotus** in cambio di **Shivan Dragon**, la struttura di ogni torneo era a discrezione dell'organizzatore.

Quando venne organizzato il **primo Pro Tour**, la Wizards of the Coast inventò una formula standard che venne codificata nelle **Regole da torneo di Magic**.

Nel primo capitolo di questa sezione discuteremo **di come siano strutturati i match**: come iniziano e come terminano, come si usa la sideboard e come i giocatori possano “droppare” dal torneo. Il secondo capitolo esaminerà **la visione d'insieme di un torneo**: di quanti round dovrebbe essere composto e come funziona la parte a eliminazione diretta. Poi, descriveremo brevemente i vari **formati**.

Indice

1. **Struttura del match**
2. **Struttura del torneo**
3. **Formati**

Struttura del match

Contents

- [1 Iniziare un incontro](#)
- [2 Giocare una partita](#)
- [3 Portare a termine una partita](#)
- [4 Ritirarsi da un torneo](#)
- [5 Usare il sidebar](#)
- [6 Informazione](#)

Iniziare un incontro

Un incontro di **Magic** ha inizio quando due giocatori si siedono l'uno di fronte all'altro allo scopo di dimostrare la loro abilità con le carte. Questo è il momento dopo cui non possono più arrivare consigli dall'esterno.

Ogni giocatore mischia il suo mazzo in modo tale da non poter sapere la posizione di nessuna delle carte. Separare rapidamente carte simili per evitare dei raggruppamenti nell'ordine iniziale delle carte oppure fare *mana weave* è legale.^[1] Tuttavia, dopo che il mazzo è stato manipolato in questa maniera, il giocatore in questione deve mischiarlo ripetutamente, allo scopo di rendere irrilevante la configurazione iniziale del mazzo.

A questo punto i giocatori lanciano un dado o una moneta per determinare chi dei due deve scegliere se giocare per primo o pescare per primo. Questa scelta deve essere fatta prima di avere visto la mano di partenza; se quel giocatore guarda la sua mano prima di annunciare la scelta, ci comportiamo come se avesse deciso di giocare per primo.

La mano di partenza conterrà sette carte, quindi, in ordine di turno, ogni giocatore può fare dei **mulligans**, ossia può rimescolare la sua mano nel suo grimorio e pescare una nuova mano con una carta in meno.^[2] Una volta che un giocatore è soddisfatto della propria mano, se ha meno di sette carte in mano può guardare la prima carta del suo grimorio e facoltativamente metterla in fondo al mazzo. Ciò è del tutto opzionale: se un giocatore se ne dimentica, ci comportiamo come se avesse scelto di lasciare la carta in cima.

Giocare una partita

Una partita di **Magic** mette alla prova le abilità individuali di ogni giocatore, per questa ragione è vietato agli spettatori interferire con consigli o regole *improvvisate*. Se uno spettatore crede che i giocatori abbiano commesso un'infrazione, non deve intervenire direttamente, bensì coinvolgere un arbitro. L'unica cosa che può dire ai giocatori è di fermare il gioco mentre va a chiamare un arbitro, ma non *perché* ne sta chiamando uno, in quanto ciò potrebbe diventare un consiglio per uno dei giocatori. Detto questo però gli spettatori non sono mai *tenuti* a far presente le infrazioni - sono i giocatori ad *essere tenuti* a far presente le infrazioni, anche quando l'infrazione in questione porterebbe loro dei benefici - non farlo potrebbe comportare un **problemi seri**.

I giocatori devono cercare di comunicare con chiarezza e di coinvolgere un arbitro non appena un'infrazione ha luogo, oppure se non è chiaro cosa stia succedendo nella partita. Gli arbitri sono presenti al torneo allo scopo di aiutare i giocatori ad avere un'esperienza di gioco piacevole, non a schiaffeggiarli sulle mani quando commettono errori! Soprattutto ai tornei Amatoriali, il fulcro della nostra interazione con i giocatori deve essere *l'educazione*, insegnando le regole del gioco e incoraggiando una chiara comunicazione e una buona sportività.

Se è presente un solo arbitro al torneo, le sue risposte sulle regole sono irrevocabili. Tornei più grandi avranno più di una persona in staff, in questo caso una di queste verrà nominata **head judge**. Se un giocatore non è soddisfatto della risposta ricevuta da un floor judge, può sentirsi sempre libero di chiedere un **appeal** all'head judge. Ciò non va preso come un'offesa dall'arbitro che ha dato la prima risposta - è semplicemente un mezzo per potersi assicurare che tutte le risposte date siano consistenti. D'altro canto, se vediamo che un giocatore non è molto contento con la nostra risposta, possiamo ricordargli che ha il diritto di sentire una seconda opinione ed incoraggiarlo a farlo.

I giocatori sono tenuti a mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dei loro avversari e degli arbitri. Tuttavia va tenuto a mente che c'è differenza tra un *comportamento antisportivo* e un *comportamento non sportivo*. Per maggiori informazioni va presa a riferimento la discussione su [comportamenti aggressivi](#).

I giocatori possono scrivere degli appunti durante un incontro,^[3] ed usarli per aiutarli nelle loro scelte. Ad esempio, possono scrivere il nome della bomba giocata dal loro avversario così da poterla nominare con **Infinite Obliteration** durante la seconda partita. I giocatori possono anche portarsi da casa dei brevi appunti, ad esempio con dei consigli su come sidare in ciascun match-up, possono però avere accesso a questa informazione unicamente *tra una partita e l'altra*.

Ai giocatori è solitamente permesso di usare degli smartphone per tenere traccia dei punti vita e guardare il testo Oracle delle carte, ma mentre lo fanno sono tenuti a farlo vedere anche all'avversario, così che possa assicurarsi che non stiano avendo accesso a informazioni strategiche o che stiano leggendo il messaggio di qualcuno che sta osservando la partita. A REL Agonistico, l'head judge ha l'opzione di proibire del tutto l'uso di apparecchi elettronici.

Portare a termine una partita

Un incontro in un torneo di **Magic** consiste in una serie di partite, la quale ha fine dopo che un giocatore ha vinto due di queste di partite. Le partite che finiscono in pareggio, ad esempio perché un giocatore ha lanciato un **Earthquake** grande abbastanza da uccidere sia se stesso che il suo avversario, non vengono conteggiate in questo calcolo.

Ciò nonostante, gli incontri svolti durante la porzione di Svizzera di un torneo hanno di norma un **tempo limite**. Quando il tempo finisce, la *procedura di fine round* viene attuata: dopo che il turno in corso finisce, vengono giocati cinque turni addizionali.^[4] Se un giocatore riesce a vincere la partita entro i cinque turni, l'incontro finisce immediatamente; in caso contrario, alla fine del quinto turno la partita in corso finisce in pareggio, a prescindere dai punti vita dei giocatori in quel momento.

Per esperti! *Le partite svolte nella porzione a eliminazione diretta di un torneo non possono finire in pareggio. Queste partite sono di norma senza tempo, ma potrebbero averne uno se la location ospite del torneo deve obbligatoriamente chiudere ad un certo orario. In questi casi, possiamo applicare un limite di tempo. Se il tempo finisce, attuiamo la normale procedura di fine round, con le seguenti differenze:*

- *Se alla fine del quinto turno i giocatori sono alla pari nelle partite vinte (quindi stanno 1-1 o 0-0), la partita non può finire in pareggio. Piuttosto, il giocatore con più punti vita vince. Se entrambi hanno gli stessi punti vita, non appena i punti vita di un giocatore cambiano la partita finisce e il giocatore con più punti vita è il vincitore.*
- *Se un giocatore riesce a vincere la partita durante i turni addizionali e questo rende il punteggio 1-1, i giocatori cominceranno una nuova partita, con la seguente regola aggiuntiva: se in qualsiasi momento un giocatore ha più punti vita dell'avversario, quel giocatore vince immediatamente la partita e l'incontro. Tempo di sidare fuori quei **Polluted Deltas!***

Visto che gli incontri hanno un limite di tempo, è importante che sia i giocatori che gli arbitri usino questo tempo saggiamente. Se riteniamo che un giocatore stia **impiegando troppo tempo** per fare le sue giocate, dobbiamo intervenire per correggere il problema. D'altra parte, se una nostra risposta ha richiesto più di un minuto, daremo ai giocatori del *tempo aggiuntivo*. Ciò ci permette di prenderci tutto il tempo necessario per fare un buon lavoro senza "consumare" il tempo di gioco; dire subito ai giocatori che assegneremo loro del tempo aggiuntivo, non appena arriviamo ad un tavolo e vediamo che si tratta di una situazione complicata, è un'opzione da tenere in conto. E non dimentichiamoci di guardare il nostro orologio, così da sapere quanto tempo aggiuntivo assegnare!

Quando il tempo finisce, o in qualsiasi momento prima della fine del round, i giocatori possono mettersi d'accordo affinché la partita o l'incontro finisca in pareggio oppure affinché un giocatore conceda la partita al suo avversario. Questa scelta deve venire assolutamente presa *senza* un qualsiasi tipo di ricompensa o incentivo, altrimenti vuol dire che siamo di fronte a un **problema serio**.

Ritirarsi da un torneo

Qualche volta la fortuna non è dalla nostra parte e decidiamo che abbiamo cose migliori da fare piuttosto che continuare a giocare con quest'orribile pool da Sealed. Un giocatore può scegliere di **ritirarsi** da un torneo in qualsiasi momento, semplicemente informando di ciò un arbitro prima che il prossimo round venga creato. Se il giocatore in questione, dopo essersi ritirato, decide in seguito di volere riprendere parte all'evento, lo può fare, anche se ha saltato qualche round.

Proprio come per le concessioni ed i pareggi, indurre un giocatore a ritirarsi tramite un incentivo o una ricompensa non è permesso.

Usare il sideboard

Negli eventi Constructed, i giocatori possono avere fino a quindici carte nel loro sideboard. Negli eventi Limited, il sideboard di un giocatore consiste in tutte le carte del suo pool che non sta giocando nel suo mazzo. In entrambi i casi, un giocatore può dare un'occhiata alle carte del suo sideboard in qualsiasi momento, a patto che le carte restino separate dalle altre durante la partita.

Negli eventi Constructed, dopo che un giocatore ha cambiato delle carte con il suo sideboard, il mazzo e il sideboard devono essere ancora legali - ossia almeno 60 carte nel mazzo e non più di 15 carte nel sideboard. Di norma, dato che i giocatori possiedono un mazzo da 60 carte e un sideboard da 15 carte, ciò significa che i cambi vanno fatti sulla base di una carta per una carta. Tuttavia, se hanno più di 60 carte nel loro mazzo e meno di 15 carte nel loro sideboard, hanno a disposizione un piccolo spazio di manovra. In qualsiasi caso, i giocatori sono comunque *tenuti* a far tornare il mazzo principale nella sua configurazione originale quando si siedono per giocare la prima partita di un incontro.

Negli eventi Limited, i giocatori possono modificare i propri mazzi a loro piacimento, a patto che il risultato finale sia un mazzo da almeno 40 carte. E' loro permesso anche di richiedere in qualsiasi momento un qualsiasi numero di terre base da aggiungere al proprio sideboard. Negli eventi Amatoriali, i giocatori possono iniziare un incontro con un mazzo principale modificato - ciò è conosciuto come *costruzione continua*. L'organizzatore del torneo può decidere di non utilizzare la costruzione continua, allo scopo di far provare ai giocatori un'esperienza di gioco più simile a quella di un evento Agonistico, ma questo va esplicitamente annunciato prima che l'evento abbia inizio.

Informazione

Negli eventi Amatoriali, tutta l'informazione che non è *privata* (ossia il contenuto del grimorio, della mano e del sideboard di un giocatore e l'identità di carte a faccia in giù) è considerata *libera*. Ciò significa che, se un giocatore pone una domanda, l'avversario è tenuto a rispondere in maniera onesta e completa. Se un giocatore non è in grado di rispondere ad una domanda, magari perché lui stesso non è sicuro della risposta, l'intervento di un arbitro dovrebbe venire richiesto il prima possibile.

Da tenere presente infine che gli eventi Agonistici sono regolamentati con una diversa serie di regole, che possono essere trovate nel [capitolo 4.1 delle regole da torneo di Magic](#).

1. ↑ Il mana weave consiste in questo: si separano le terre dalle non-terre, dopodiché si mette in ordine il proprio mazzo così da avere una terra-due magie-una terra-due magie e via dicendo.
2. ↑ I giocatori devono annunciare la loro intenzione a mulligare in ordine di turno, se entrambi decidono di usufruirne, i mulligan vengono effettuati contemporaneamente.
3. ↑ ma *non* durante il draft di un torneo Limited.
4. ↑ Ciò significa che uno dei due giocatori avrà altri tre turni, mentre l'altro due. Gli effetti di carte come **Time Walk** influenzano il conteggio, il che significa che possono essere utilizzati per "rubare" un turno al tuo avversario.

Struttura del torneo

Possiamo dividere gli eventi in due categorie: casual e sanzionati.

Gli eventi casual godono di un elevatissimo grado di libertà: si possono usare formati ufficiali, non ufficiali o addirittura inventati sul momento. Ogni evento casual dà diritto a un solo punto Planeswalker, quindi non c'è bisogno di registrare nulla più che la lista dei partecipanti sul Wizards Event Reporter. Sentiti libero, ovviamente, di farti aiutare dal programma per gli abbinamenti e la classifica.

Gli eventi sanzionati danno diritto ad alcuni punti Planeswalker a ciascuno dei partecipanti, e punti extra per le vittorie e le patte. Questo numero viene aumentato per gli eventi competitivi. Puoi trovare spiegazioni più dettagliate [qui](#).

Le regole seguenti si applicano solo agli eventi sanzionati. Alcune di queste regole sono semplici *raccomandazioni*: ti si consiglia di applicarle a REL Amatoriale, ma sei obbligato a seguirle solo a REL Agonistico.

Requisiti base

Un torneo individuale (non a team, dunque) deve avere almeno otto giocatori e almeno tre round, per poter essere sanzionato dalla DCI. Un evento a squadre, invece, deve avere almeno quattro squadre e almeno due round. Si possono organizzare eventi con meno giocatori di quanto richiesto, ma non devono essere sanzionati e non danno punti Planeswalker ai partecipanti (oppure puoi semplicemente annullare l'evento Competitive e registrarlo come evento Casual).

Gli ufficiali di torneo (cioè gli organizzatori e gli arbitri) possono giocare a qualsiasi evento a REL Amatoriale che stiano arbitrando, come Friday Night Magic e Prerelease. Non possono giocare in eventi a REL Agonistico, come i Preliminary PTQ.

Annuncia il numero di round che verranno giocati prima dell'inizio del primo round. Una volta annunciato, il numero di round dell'evento è fissato, anche se vengono aggiunti giocatori dopo l'annuncio o se si ritirano.

Le MTR raccomandano il numero seguenti di turni, basato sul numero di giocatori o team. Puoi deviare da questi suggerimenti per gli eventi a REL Amatoriale, ma devi seguirli alla lettera per gli eventi a REL Agonistico:

Numero di giocatori	Numero di round	Playoff
8	(a eliminazione diretta)	No
9-16	4 (se Limited con Booster Draft nei playoff)	Top 8 (se Limited con Booster Draft)
9-16	5 (tutti gli altri formati)	Top 4 (tutti gli altri formati)
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8

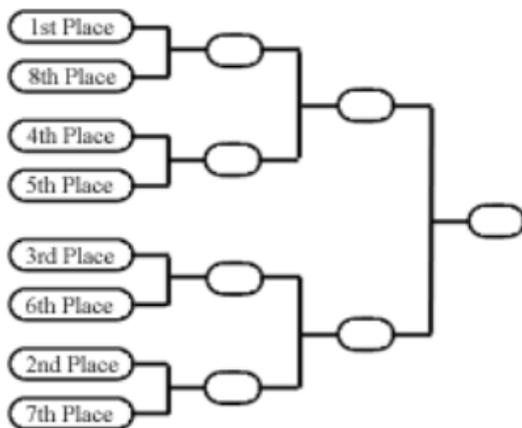
I tornei a otto giocatori dovrebbero essere sempre a eliminazione diretta, senza playoff. A parte questo, i playoff sono sempre opzionali agli eventi a REL Amatoriale: sei sempre libero di concludere l'evento e distribuire i premi alla fine della svizzera.

I tornei che hanno da nove a sedici giocatori hanno un numero differente di round raccomandati, a seconda del formato: quattro round e top 8 per gli eventi limited con booster draft finale, e cinque round e top 4 per tutti gli altri formati (incluso il limited con i mazzi della svizzera nei playoff). Questo dà la possibilità di organizzare il booster draft nei limited, se si preferisce farlo anziché usare i mazzi della svizzera.

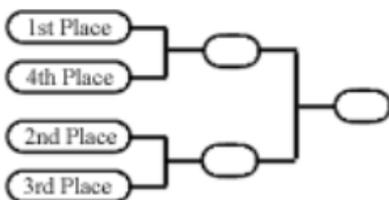
Abbinamenti

In genere, i tornei usano [l'algoritmo di abbinamento alla svizzera](#) con alcune modifiche per determinare gli abbinamenti dei giocatori. I giocatori con lo stesso numero di punti vengono abbinati tra loro a caso, fatta eccezione per l'ultimo round nel quale vengono usati i tiebreaker.

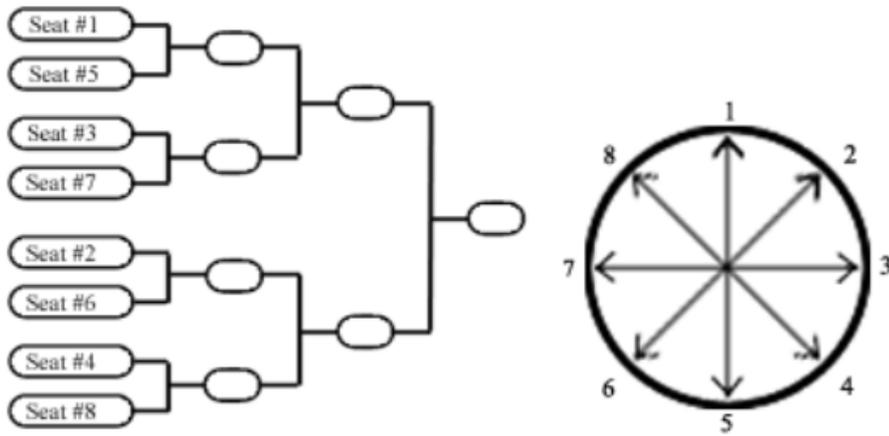
Successivamente al completamento della porzione di svizzera, alcuni tornei procedono con dei playoff a eliminazione diretta. Nei playoff dei tornei costruiti e sealed deck senza booster draft finale, i giocatori dovrebbero essere abbinati in ordine di classifica dopo il round finale di svizzera. Un playoff da otto giocatori dovrebbe svolgersi così:



Allo stesso modo, un playoff da quattro giocatori così:



Per i tornei con playoff booster draft a eliminazione diretta, i top eight dovrebbero essere fatti sedere *a caso* intorno al tavolo per draftare. Poi ogni giocatore affronterà il dirimpettaio (o il giocatore a quattro posti di distanza se il tavolo non è rotondo). Anche i draft pod da otto giocatori prevedono che i giocatori si siedano e vengano abbinati così.



Limiti di tempo

Il minimo tempo limite richiesto per tutti gli incontri è di 40 minuti. Non scendere sotto i 40 minuti per nessun motivo. I tempi raccomandati sono:

- Turni di svizzera: 50 minuti
- Quarti di finale o semifinali a eliminazione diretta: 90 minuti
- Finali a eliminazione diretta: nessun tempo limite

Gli eventi limited hanno dei limiti di tempo aggiuntivi per la registrazione e costruzione del mazzo:

- Sealed Deck:
 - 20 minuti per la registrazione
 - 30 minuti per la costruzione
- Booster Draft:
 - 25 minuti per la registrazione e costruzione

I giocatori devono aspettare che venga dato il via prima di iniziare a giocare. Tuttavia, possono mescolare, presentare il mazzo e decidere i mulligan prima del via.

Formati

I **Formati** determinano quali carte puoi utilizzare nel tuo mazzo ad un dato evento. Ci sono due grandi famiglie di formati: Constructed e Limited. Nei tornei Constructed ti porti il mazzo da casa, costruito con carte che possiedi; nei tornei Limited puoi utilizzare soltanto carte presenti in un pool di prodotto sigillato che ti viene consegnato all'inizio dell'evento.

Contents

- **1 Constructed**
 - **1.1 Standard**
 - **1.2 Modern**
 - **1.3 Legacy and Vintage**
 - **1.4 Pauper**
 - **1.5 Commander**
 - **1.5.1 Duel Commander**
- **2 Limited**
 - **2.1 Sealed deck**
 - **2.2 Booster draft**

Constructed

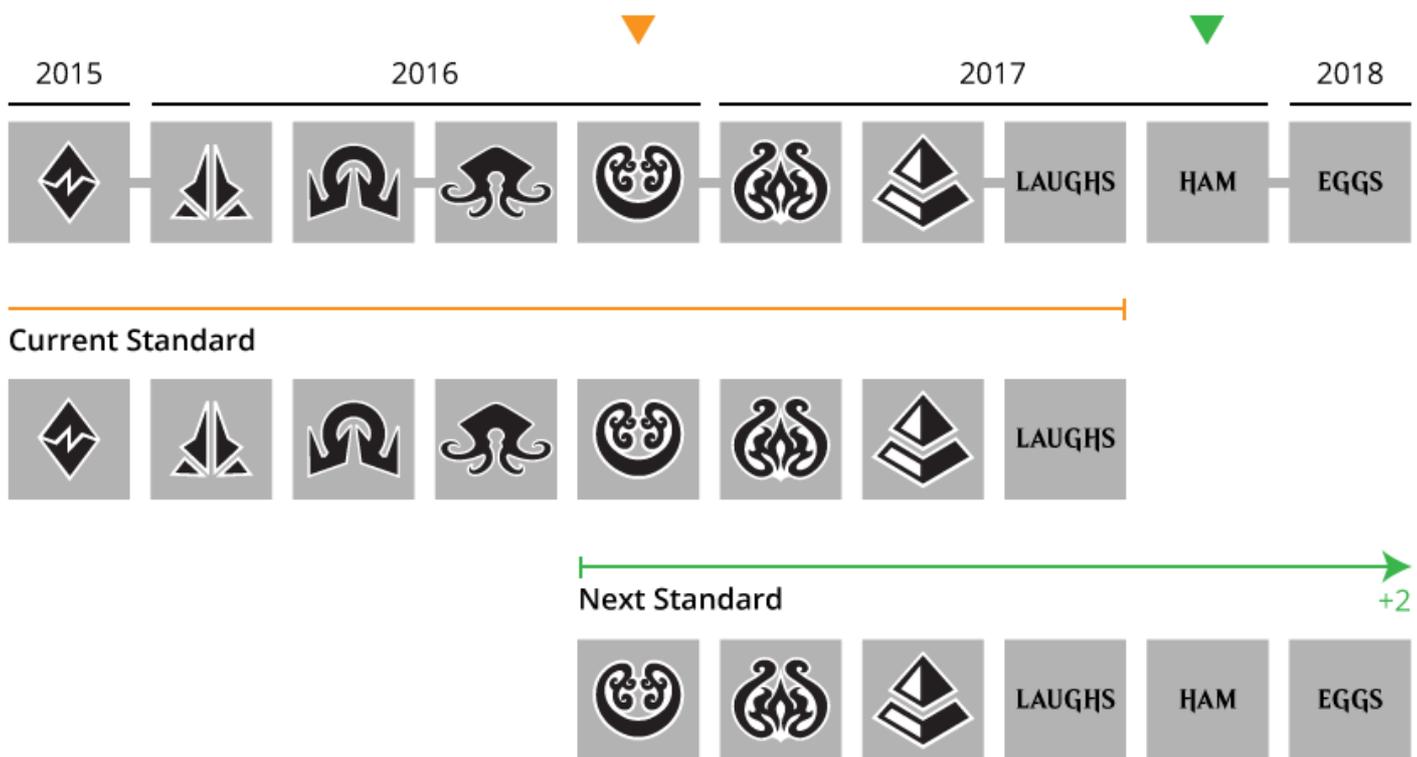
Nei formati constructed, i giocatori utilizzano mazzi costruiti con carte che possiedono da prima dell'inizio del torneo. Alcune regole sono comuni a tutti i formati Constructed:

- Ogni mazzo deve contenere almeno 60 carte. Non c'è alcun limite massimo di dimensioni, l'unico requisito è che il giocatore sia in grado di mescolare il proprio mazzo senza aiuto.
- Un mazzo non può contenere più di 4 copie di ciascuna singola carta, eccetto per le terre base.
- I giocatori possono utilizzare un sideboard contenente fino a 15 carte. Dopo la prima partita di ogni incontro, possono sostituire carte nel loro mazzo con quelle contenute nel sideboard, purché il mazzo contenga almeno 60 carte e il sideboard non più di 15.

Ciò che differenzia i vari formati Constructed è l'insieme di set dai quali i giocatori possono attingere carte. Alcuni formati hanno una lista di carte che sono **bandite** dal gioco. Puoi trovare una lista aggiornata della carte bandite in ogni formato Constructed sul [sito web Wizards of the Coast](#).

Standard

Lo Standard è il formato Constructed più popolare, e permette di usare carte dalle ultime 5-8 espansioni. Ruota una volta all'anno, con l'uscita del secondo set "grande" dell'anno (quello autunnale nell'emisfero settentrionale). Ecco come si presenta la rotazione:



Al momento, i set legali in Standard sono:

- Battaglia per Zendikar
- Giuramento dei Guardiani
- Ombre su Innistrad
- Luna Spettrale
- Kaladesh
- Rivolta dell'Etere

Kaladesh sarà legale per due anni e ruoterà via dallo Standard nella seconda metà del 2018. Quando verrà rilasciato *Amonkhet*, lo Standard consisterà dei seguenti blocchi: *Battaglia per Zendikar*, *Ombre su Innistrad*, *Kaladesh* e *Amonkhet*. Quando avverrà la seguente rotazione, i blocchi *Battaglia per Zendikar* e *Ombre su Innistrad* usciranno dallo Standard insieme.

Modern

Il Modern è un formato che non ruota e permette di utilizzare carte dall'*Ottava Edizione* in avanti. Potresti notare che l'*Ottava Edizione* è il set che ha segnato il passaggio dal layout classico a quello moderno, ma non supporre semplicemente che tutte le carte con un layout moderno siano giocabili in Modern. Le carte stampate in set speciali come Commander, From the Vault, Planechase, Archenemy, Duel Deck e Conspiracy sono stampate con il layout moderno, ma *non sono* legali in Modern, eccezion fatta per il caso in cui siano ristampe di una carta legale.

Esempio. *Viscera Seer* e *True-Name Nemesis* sono state entrambe stampate in Commander 2013. Tuttavia, puoi giocare *Viscera Seer* in Modern, poiché è stato stampato anche in Magic 2011, ma non puoi utilizzare *True-Name Nemesis*, che è stata stampata solamente in Commander 2013.



Nota anche che se una carta è stata stampata in un set legale, tutte le sue ristampe sono legali, incluse le più vecchie che sfoggiano il layout classico. Le carte promozionali sono legali solo se la stessa carta è stata stampata in un set legale.

Esempio. Giocare un *Lightning Bolt* da Limited Edition Beta in Modern è perfettamente legale (e abbastanza elegante da fare), perché *Lightning Bolt* è stato ristampato in Magic 2010.



Nota che il Modern ha una lista abbastanza estesa di carte bandite. La lista delle carte bandite viene aggiornata quattro volte l'anno, il giorno dopo il pre-release di ogni nuovo set.

Legacy and Vintage

Il Legacy e il Vintage sono chiamati insieme *formati Eternal*, poiché permettono carte da tutti i set a bordo nero e a bordo bianco, inclusi i set per principianti come *Portal*. Poiché l'insieme di carte è lo stesso, la differenza tra questi due formati è insita nelle differenti liste di carte bandite. Il Legacy ha una grande lista di carte bandite per ragioni di power-level, mentre le sole carte che sono direttamente bandite in Vintage sono le carte che coinvolgono:

- la posta
- la destrezza
- sottopartite
- Cospirazioni

In aggiunta a ciò, il Vintage ha una lista di **carte limitate**. I giocatori possono avere una singola copia di ciascuna carta limitata tra il loro mazzo e il sideboard.

Pauper

Il Pauper è un formato Constructed specifico di Magic Online, nel quale i giocatori devono costruire i mazzi utilizzando solamente carte che sono state stampate almeno una volta come comuni. La sua popolarità sta crescendo anche nei tornei della vita reale; tuttavia, nota che gli eventi Pauper possono essere sanzionati, ma solamente come eventi di tipo Casual - quando ne arbitri uno, controlla che l'organizzatore li sanzioni in modo appropriato.

Commander

Originariamente conosciuto come Elder Dragon Highlander, il Commander è un formato casual multigiocatore. Nacque all'interno della comunità arbitrale, ma ora si è diffuso all'esterno della stessa, al punto che la Wizards of the Coast rilascia mazzi precostruiti^[1].

Il Commander è un formato Highlander, il che significa che i mazzi possono contenere una singola copia di ogni carta, eccetto per le terre base^[2]. I giocatori iniziano con 40 punti vita invece dei soliti 20, poiché questo formato si basa totalmente su partite lunghe e giocate incredibilmente spettacolari.

I mazzi devono anche contenere esattamente 100 carte, una delle quali deve essere una creatura leggendaria, che è scelta per essere il comandante di quel giocatore. Tutte le altre carte nel mazzo non possono avere un'identità di colore che includa colori non presenti nell'identità di colore del comandante. L'identità di colore di una carta include i colori di tutti i simboli di mana che compaiono nel suo costo di mana e nel suo riquadro di testo, più il colore di ogni indicatore di colore che la carta potrebbe avere.

Esempio. L'identità di colore di **Zur the Enchanter** è bianco, blu e nero, poiché questi colori compaiono nel suo costo di mana. Quella di **Alesha, Who Smiles at Death** è bianca, nera e rossa, poiché il suo costo di mana include un simbolo di mana rosso e il suo riquadro di testo utilizza un simbolo bianco/nero. L'identità di colore di **Archangel Avacyn** è bianca e rossa, poiché ci sono simboli di mana bianchi nel suo costo di mana e un indicatore di colore rosso sulla sua faccia posteriore.

Damnation è una carta nera: può essere utilizzata nel tuo mazzo se il tuo comandante è Zur o Alesha, ma non con Avacyn. L'identità di colore di **Unmake** è nera e bianca, pertanto è nuovamente inaccessibile ad Avacyn. L'identità di colore di **Sunforger** è bianca e rossa, pertanto può essere giocata in un mazzo Alesha oppure Avacyn, ma non in uno Zur.



I comandanti hanno anche regole aggiuntive a loro assegnate:

- Iniziano la partita nella **zona di comando**, e possono essere lanciati da lì. Fare ciò costa 2 in più per ogni volta che sono stati lanciati dalla zona di comando in precedenza durante la partita.

- Se stanno per essere messi in esilio, in un cimitero, in un grimorio o in mano, il loro proprietario può invece scegliere di metterli nella zona di comando.
- Se un giocatore subisce 21 danni da combattimento da un singolo comandante, perde la partita.

L'insieme completo delle regole e delle carte bandite per il formato Commander può essere trovato [sul sito web ufficiale](#).

Duel Commander

Esiste una variante di questo formato, volta a renderlo adatto a partite competitive uno contro uno. Questo formato è anche conosciuto come **French Commander**, poiché fu ideato e reso popolare in Francia. Utilizza una lista di carte bandite totalmente diversa da quella del Commander multigiocatore e i giocatori iniziano la partita con 20 punti vita invece che con 40. L'insieme completo delle regole e la lista delle carte bandite per il formato Duel Commander può essere trovato [sul sito web ufficiale](#).

Limited

Agli eventi Limited, i giocatori ricevono un certo insieme di prodotto sigillato, e devono utilizzare esclusivamente le carte in questo pool limited per costruire il loro mazzo per l'evento. Hanno accesso ad una riserva illimitata di terre base, eccetto che per le **Wastes**.

Ci sono due modi principali di giocare Limited, ossia sealed deck e booster draft, ma entrambi condividono le seguenti regole di costruzione del mazzo:

- Ogni mazzo deve contenere almeno 40 carte. Non c'è un limite massimo.
- Un mazzo può contenere un qualsiasi numero di copie di ogni singola carta.
- Tutte le carte nel pool limited che non sono incluse nel mazzo formano il sideboard. I giocatori possono aggiungere al loro sideboard tutte le terre base che vogliono, anche durante l'evento.

Agli eventi svolti a REL Agonistico, i giocatori devono registrare il loro mazzo e ripristinarlo all'inizio di ogni incontro, esattamente nel modo in cui farebbero ad un torneo Constructed. A REL Amatoriale, invece, i giocatori possono cambiare il loro mazzo durante l'evento.

Sealed deck

In un torneo sealed deck, ogni giocatore riceve sei buste di espansione, le apre e utilizza il contenuto per montare il suo mazzo. Tutto qui!

Agli eventi Amatoriali, l'organizzatore è libero di fornire ogni assortimento di bustine, fintanto che ciascun giocatore riceva la stessa combinazione. Gli eventi Premier hanno specifici requisiti: i prerelease sono svolti utilizzando speciali pack forniti dalla Wizards of The Coast, mentre i Preliminary PTQ utilizzano sei buste dell'espansione grande o quattro dell'espansione piccola più due di quella grande.

Booster draft

Ad un torneo booster draft, ogni giocatore riceve tre buste di espansione, poi si siede intorno ad un tavolo. Questi tavoli sono chiamati **pod**, e se possibile dovrebbero essere formati da otto giocatori. Se il numero di partecipanti non è un multiplo di otto puoi avere numeri differenti, ma mai meno di sei o più di undici.

Ogni giocatore apre una busta, sceglie una carta da essa, passa il resto al giocatore seduto alla sua sinistra e prende le carte dal giocatore alla sua destra. Questo processo viene ripetuto finché le carte della prima busta non terminano. I giocatori aprono la seconda busta di espansione e draftano allo stesso modo, però le carte vengono passate a destra. Poi ripetono il processo con la terza busta, passando nuovamente a sinistra. Le carte che ogni giocatore ha scelto costituiranno il suo pool limited per questo evento.

Normalmente, i giocatori dovrebbero solamente essere abbinati con giocatori dello stesso pod. Tuttavia, se vuoi svolgere un torneo booster draft più lungo di tre round, è consigliabile realizzare abbinamenti di pod incrociati dal quarto round in poi. ^[3]

1. ↑ Questi mazzi contengono nuove carte. Come hai letto sopra, queste carte sono legali in Vintage, Legacy e Pauper, ma non in Modern oppure Standard.
2. ↑ Questo termine ovviamente deriva dal film Highlander, poiché *può essercene soltanto una* di ogni carta. La Wizards non utilizza questo termine, per evitare eventuali problemi di copyright.
3. ↑ Per fare ciò, quando utilizzi il Wizards Event Reporter, devi eseguire un nuovo assegnamento dei pod alla fine del terzo round, che raggrupperà automaticamente i giocatori in ordine di posizionamento, e poi accoppierà per il quarto round. Non c'è alcun modo per modificare l'algoritmo di accoppiamento in Svizzera una volta che il torneo è iniziato.

Two-Headed Giant

Two-Headed Giant (o 2HG) è una variante multigiocatore che è spesso utilizzata durante eventi Amatoriali, quali i Prerelease.

In questo tipo di variante le partite sono giocate da due squadre composte da due giocatori ciascuna. Ci sono alcune differenze rispetto ad una normale partita di Magic:

- ogni squadra ha i punti vita condivisi, che partono da 30;
- i giocatori di ciascuna squadra condividono il turno (ciò vuol dire che condividono ogni fase e sottofase);
- il primo mulligan è gratis (ciò vuol dire che la prima volta che un giocatore prende un mulligan pescherà una nuova mano di tante carte quante ne aveva prima);
- se una squadra ha quindici o più segnalini veleno, quella squadra perde la partita;
- i compagni di squadra possono consultarsi per prendere decisioni, e guardare l'uno la mano dell'altro;
- all'interno di ogni squadra, il giocatore seduto nel posto più a destra dal punto di vista di quella squadra è il giocatore primario. Se i giocatori di una squadra non sono d'accordo su una scelta, come con quali creature attaccare o in quale ordine mettere in pila le abilità che si sono innescate, la scelta spetta al giocatore primario.

Un'altra differenza, piuttosto ovvia, è che abbiamo squadre, non singoli giocatori, perciò avremo la squadra attiva (non giocatore attivo), un'intera squadra avrà priorità, e così via.

Adesso che abbiamo presenti le principali informazioni è ora di iniziare a giocare.

Iniziare una partita

Ciascuna squadra siede da un unico lato del tavolo. Usando il tiro di un dado, o un altro metodo casuale, si decide chi inizierà la partita, poi i giocatori pescano la loro mano iniziale. La procedura di mulligan è modificata come riportato in precedenza. Una volta che tutti i giocatori hanno deciso di tenere la loro mano la partita ha inizio. La squadra che inizia salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno.

Come detto in precedenza, i giocatori di una squadra condividono il turno. Ciò vuol dire che ci sarà una sola sottofase di acquisizione per ciascuna squadra, una sola fase principale precombattimento, una singola fase di combattimento e così via. I giocatori condividono anche i punti vita e i segnalini veleno. Altre risorse (come terre, carte in mano, creature, etc) non sono condivise.

Esempio. *Stai giocando una partita 2HG e hai un **Cartouche of Ambition** in mano. Quando lo lanci puoi scegliere di incantare solo una creatura che controlli, poiché l'Aura lo dice in modo specifico. Le creature controllate dal tuo compagno di squadra non saranno bersagli legali per questa Aura (come detto in precedenza, le risorse, incluse terre, creature, etc, non sono condivise tra giocatori della stessa squadra).*



Esempio. *In una partita 2HG controlli uno **Zulaport Cutthroat**. Uno dei tuoi avversari lo distrugge con un **Fatal Push**. Quando l'abilità innescata si risolve guadagnerai una vita e ciascuno dei tuoi avversari perderà una vita. Poiché stai giocando una partita 2HG ciò significa che la tua squadra guadagnerà una vita e la squadra avversaria perderà due vite, una per ciascun componente di quella squadra.*

Questo avviene perché l'abilità dice "ogni avversario". Alcune volte è possibile trovarsi di fronte ad una abilità che recita "quando lanci questa carta un avversario bersaglio perde 3 vite e tu guadagni 3 vite". In questo caso solo un giocatore perderà vite (il bersaglio deve essere scelto quando l'abilità viene messa in pile) quindi la tua squadra guadagnerà 3 vite e la squadra avversaria perderà 3 vite.



Combattimento

La fase di combattimento è piuttosto simile a quella che avviene tra due giocatori. Ci sono, ovviamente, alcune differenze.

In primo luogo, abbiamo una squadra attaccante e una squadra in difesa. Se qualcosa fa riferimento al "giocatore in difesa" fa riferimento ad uno specifico giocatore in difesa, non ad entrambi.

Quando la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti inizia, la squadra attiva dichiara le creature attaccanti. Se l'effetto di un oggetto controllato da un giocatore in difesa proibisce ad una creatura di attaccarlo, quella creatura non può attaccare la squadra in difesa. In questo momento, per ciascuna creatura, la squadra attaccante dichiara se la creatura sta attaccando la squadra in difesa o un planeswalker.

Quando la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti inizia, la squadra in difesa dichiara le creature bloccanti. Le creature controllate da un giocatore in difesa possono bloccare qualsiasi creatura attaccante.

La squadra attiva deciderà quale giocatore in difesa subirà danno solo durante la sottofase di danno da combattimento. Questa è una differenza rispetto alle normali regole per il combattimento.

Esempio. Quando **Ulamog, the Ceaseless Hunger** è dichiarato come creatura attaccante la sua abilità innescata si innesca e va in pila al momento opportuno. Quando si risolve, il controllore dell'abilità deciderà quale giocatore in difesa dovrà esiliare 20 carte dal proprio grimorio.

Se per esempio è stato scelto un giocatore ciò non vuol dire che lo stesso giocatore dovrà subire danno da combattimento da Ulamog. Infatti, durante la sottofase di danno da combattimento, il controllore di Ulamog deciderà a quale giocatore in difesa la creatura infliggerà danno.



Torneo

Esistono sia tornei Two-Headed Giant in formato costruito che in formato sealed.

Gli incontri Two-Headed Giant sono costituiti da una sola partita. Partite finite in pareggio (ossia senza un vincitore) non vengono considerate al fine del conteggio delle partite. Fintanto che il tempo lo permette, gli incontri continuano fintanto che una squadra non vince una partita.

Nei tornei 2HG costruiti, ad eccezione che per le carte con il supertipo Base o carte il cui testo specifica altrimenti, i mazzi dei due membri di squadra non possono contenere la stessa carta, tenendo in considerazione il nome della stessa in inglese.

Nei tornei 2HG limited solitamente si raccomanda di dare 8 buste a ciascuna squadra. Ad ogni modo, durante i prerelease ciascun giocatore riceverà un prerelease pack con 6 buste al proprio interno. Ciò vuol dire che ciascuna squadra disporrà di un totale di 12 buste con cui costruire i propri mazzi. In un evento di tipo amatoriale (come il prerelease), se non vengono utilizzate le liste, i giocatori possono liberamente modificare la composizione dei propri mazzi, sostituendo carte dal proprio mazzo con carte di sideboard, senza che debbano ripristinare il mazzo alla sua configurazione originale prima di iniziare l'incontro successivo. Il tempo limite raccomandato per la costruzione dei mazzi è di 60 minuti.

Almeno 4 squadre devono partecipare ad un evento 2HG per far sì che esso possa essere sanzionato.