

Note di release di *Jumpstart 2022*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: venerdì 14 ottobre 2022

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.wizards.com/Rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e risorse aggiuntive.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le nuove carte di *Jumpstart 2022*, con codice dell'espansione J22, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Non sono permesse nei formati Standard, Pioneer o Modern. Le carte con il codice dell'espansione J22 stampate precedentemente in altri prodotti sono permesse in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. In altre parole, la presenza di una carta in questa espansione non ne modifica la legalità in alcun formato.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.wizards.com/Formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.wizards.com/Commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://www.wizards.com/Locator) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *JUMPSTART 2022*:

Agrus Kos, Soldato Eterno

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Spirito

3/4

Cautela

Ogniquale volta Agrus Kos, Soldato Eterno diventa bersaglio di un'abilità che non ha altri bersagli, puoi pagare {1}{R/W}. Se lo fai, copia quell'abilità per ogni altra creatura che controlli che potrebbe essere bersaglio di quell'abilità. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste. (*{R/W}* può essere pagato con *{R}* o *{W}*.)

- L'ultima abilità si innesca ogniqualvolta Agrus Kos, Soldato Eterno diventa bersaglio di un'abilità che non bersaglia nessun altro oggetto o giocatore. Non ha importanza chi controlla l'abilità.
- Se un'abilità ha più bersagli, ma sta bersagliando Agrus Kos, Soldato Eterno con ciascuno di essi, si innesca l'ultima abilità. In quel caso, ogni copia avrà come bersaglio solo una di quelle creature.
- Qualsiasi creatura che controlli e che non può essere bersagliata dalle copie dell'abilità (a causa di abilità di protezione, restrizioni nel bersagliare o per qualsiasi altro motivo) viene semplicemente ignorata. Non vengono create copie per quella creatura.
- Il controllore di Agrus Kos controlla tutte le copie, indipendentemente dal giocatore che controllava l'abilità originale. Quel giocatore sceglie in che ordine vengono messa in pila le copie. L'abilità originale viene messa in pila sotto alle copie e si risolve per ultima.
- Se l'abilità copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie hanno lo stesso modo. Il controllore non può scegliere un altro modo.
- Se l'abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva messa in pila, le copie hanno lo stesso valore di X.

Alandra, Sognatrice del Cielo
 {2} {U} {U}
 Creatura Leggendaria — Mago Tritone
 2/4

Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Draghetto 2/2 blu con volare. Ogniqualvolta peschi la tua quinta carta in ogni turno, Alandra, Sognatrice del Cielo e i Draghetti che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nella tua mano.

- La prima abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Alandra, Sognatrice del Cielo fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescerà quando viene pescata la terza o quarta carta.
- Lo stesso vale per l'ultima abilità e la quinta carta pescata.
- Il valore di X viene vincolato mentre l'ultima abilità si risolve. Da quel momento, il bonus che fornisce non cambierà più, neanche se il numero di carte nella tua mano cambia.

Bibliotecaria Mite
 {G}
 Creatura — Umano
 1/1
 {3} {G}: La Bibliotecaria Mite diventa un Mannaro.
 Metti due segnalini +1/+1 su di essa e pesca una carta.
 Attiva solo una volta.

- Mentre si risolve l'ultima abilità della Bibliotecaria Mite, perde gli altri tipi di creatura e diventa un Mannaro. Non è più un Umano.

Cannonata di Bronzo

{3} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura attaccante che controlli muore, la Cannonata di Bronzo infligge 2 danni a ogni avversario.

Incurzione — All'inizio della tua fase principale post-combattimento, se hai attaccato con una creatura in questo turno, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del combattimento nel tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- La carta esiliata dall'abilità incurzione viene esiliata a faccia in su. Quando giochi una carta esiliata con questa abilità, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se esili una carta terra con l'abilità incurzione, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre. Di norma, questo significa che puoi giocare la terra solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
- Se non giochi la carta esiliata, rimane in esilio.

Catene di Custodia

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando le Catene di Custodia entrano nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché le Catene di Custodia non lasciano il campo di battaglia.

La creatura incantata ha egida {2}. (*Ogniqualevolta diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.*)

- L'abilità delle Catene di Custodia è una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia il permanente quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che le Catene di Custodia l'hanno lasciato.
- Se le Catene di Custodia lasciano il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, il permanente bersaglio non viene esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario delle Catene di Custodia lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Copia Pirata

{4} {U}

Creatura — Pirata Polimorfo

0/0

Puoi far entrare la Copia Pirata nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è un Pirata in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “Ogniqualevolta questa creatura o un’altra creatura con lo stesso nome infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta”.

- La Copia Pirata copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto), tranne per il fatto che sarà anche un Pirata e avrà l’abilità fornita. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Essere un Pirata e avere l’abilità fornita sono parte dei valori copiabili della Copia Pirata. Se un’altra creatura entra nel campo di battaglia come copia o diventa una copia della Copia Pirata, copierà qualsiasi cosa copiata dalla Copia Pirata, con un Pirata in aggiunta ai suoi altri tipi e avrà “Ogniqualevolta questa creatura o un’altra creatura con lo stesso nome infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta”.
 - Se la Copia Pirata non entra nel campo di battaglia come creatura (ma, ad esempio, copiando un artefatto o una terra che diventano una creatura), non diventa un Pirata, ma mantiene l’abilità innescata fornita. Non diventa un Pirata neppure se viene trasformata in creatura da un altro effetto.
 - L’abilità della Copia Pirata non bersaglia la creatura.
 - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se la creatura scelta sta copiando qualcos’altro, allora la Copia Pirata entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando. Inoltre sarà un Pirata e avrà l’abilità fornita.
 - Se la creatura scelta è una pedina, la Copia Pirata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia. La Copia Pirata non è una pedina, neppure quando ne sta copiando una.
 - Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innesca quando la Copia Pirata entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
 - Se in qualche modo la Copia Pirata entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, la Copia Pirata non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
 - Puoi anche scegliere di non copiare niente. In tal caso, la Copia Pirata entra nel campo di battaglia come una creatura Pirata Polimorfo 0/0 e probabilmente morirà quasi subito, non appena verranno verificate le azioni di stato.
-

Evocatrice Rinomata
{1}{W}
Creatura — Mago Umano
1/2

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.
{4}{W}, {T}: Esilia un'altra creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Quando la carta esiliata dalla seconda abilità torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- La prima abilità dell'Evocatrice Rinomata si innesca ogniqualvolta una creatura, che non sia l'Evocatrice Rinomata stessa, entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, comprese le creature rimesse sul campo di battaglia dalla sua ultima abilità.

Goblin Ricercatore
{3}{R}
Creatura — Mago Goblin
3/3

Quando il Goblin Ricercatore entra nel campo di battaglia, esilia la prima carta del tuo grimorio. Durante qualsiasi turno in cui hai attaccato con il Goblin Ricercatore, puoi giocare quella carta.

- La carta esiliata dal Goblin Ricercatore viene esiliata a faccia in su.
 - Puoi giocare la carta esiliata se il Goblin Ricercatore ha attaccato ed è ancora in combattimento, ha lasciato il combattimento, ha lasciato il campo di battaglia o anche se il combattimento è terminato.
 - Se controlli più di una carta chiamata Goblin Ricercatore, l'effetto di ognuna è indipendente da quello delle altre. Nello specifico, se attacchi con una, non potrai giocare la carta esiliata dall'altra.
 - L'effetto del Goblin Ricercatore non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
 - Se esili una carta terra con l'abilità entra-in-campo del Goblin Ricercatore, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre. Di norma, questo significa che puoi giocare la terra solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
 - Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
-

Idra Benevola
{X}{G}{G}
Creatura — Idra
1/1

L'Idra Benevola entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su un'altra creatura che controlli, metterne invece uno in più. {T}, Rimuovi un segnalino +1/+1 dall'Idra Benevola: Metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.

- “Metti su un'altra creatura che controlli” include qualsiasi creatura che non sia l'Idra Benevola e che entri nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1. Se un'altra creatura sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1 mentre controlli l'Idra Benevola, entrerà con altrettanti segnalini più uno.
- Ogni altra Idra Benevola che controlli aumenterà di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su un'altra creatura.

Isu l'Abominevole
{3}{U}{U}
Creatura Neve Leggendaria — Yeti
5/5

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi giocare terre neve e lanciare magie neve dalla cima del tuo grimorio.

Ogniqualevolta un altro permanente neve entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {G}, {W} o {U}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su Isu l'Abominevole.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte che giochi dalla cima del tuo grimorio in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra neve in questo modo solo mentre la pila è vuota durante una delle tue fasi principali e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- La prima carta del tuo grimorio è ancora nel tuo grimorio e non nella tua mano. Non puoi scartare carte dalla cima del tuo grimorio o attivare abilità di carte in cima al tuo grimorio che di norma funzionerebbero nella tua mano.

Kenessos, Sacerdote di Thassa
{1}{U}
Creatura Leggendaria — Chierico Tritone
1/3

Se stai per profetizzare un numero di carte, profetizza invece altrettante carte più una.

{3}{G/U}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura Kraken, Leviatano, Piovra o Serpe, puoi metterla sul campo di battaglia. Se non la metti sul campo di battaglia, puoi metterla in fondo al tuo grimorio.

- Mentre si risolve l'ultima abilità di Kenessos, Sacerdote di Thassa, puoi scegliere di lasciare la carta in cima al tuo grimorio.

Kraken del Biblioplex

{4} {U}

Creatura — Kraken

4/5

Quando il Kraken del Biblioplex entra nel campo di battaglia, profetizza 3. (*Guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.*)

Ogniqualevolta il Kraken del Biblioplex attacca, puoi far tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario. Se lo fai, il Kraken del Biblioplex non può essere bloccato in questo turno.

- Scegli se far tornare una creatura e quale mentre si risolve l'abilità innescata. Non bersaglia alcuna creatura.

Manto Cinerino dello Sciame d'Ombra

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Ratto

3/4

Ogniqualevolta Manto Cinerino dello Sciame d'Ombra attacca o blocca, gli altri Ratti che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Ratti che controlli.

All'inizio della tua sottofase finale, puoi macinare quattro carte. Se lo fai, riprendi in mano fino a due carte creatura Ratto dal tuo cimitero. (*Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

- Il valore di X viene vincolato mentre la prima abilità si risolve. Da quel momento, il bonus che fornisce non cambierà più, neanche se il numero di Ratti che controlli cambia.
- Scegli quali carte creatura Ratto riprendere in mano mentre l'ultima abilità si risolve. Puoi scegliere carte creatura Ratto macinate con questa abilità.

Mizzix, Cavalcatrice della Replica

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Goblin

4/5

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia da una zona diversa dalla tua mano, puoi pagare {1} {U/R}. Se lo fai, copia quella magia e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Se la copia è una magia permanente, ha rapidità e "All'inizio della tua sottofase finale, sacrifica questo permanente".

(*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Qualsiasi magia che lanci verrà copiata se paghi il costo, non solo una che richieda bersagli.
- Puoi pagare il costo solo una volta, mentre l'abilità innescata si risolve. Non puoi pagare più volte per ottenere ulteriori copie.
- Se viene creata una copia, tu controlli la copia. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi la copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno –" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e lo copi, anche la copia di Scagliare infligge 3 danni al suo bersaglio.

Ogre Maga da Battaglia

{2} {R}

Creatura — Sciamano Ogre

3/3

Attacco improvviso

Ogniqualevolta l'Ogre Maga da Battaglia attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero pagando {R} {R} oltre ai suoi altri costi. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esilia. Quando lanci quella magia, l'Ogre Maga da Battaglia prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana di quella magia.

- Devi lanciare la magia mentre l'abilità innescata dell'Ogre Maga da Battaglia si risolve. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento.

Rodolf Araldo del Crepuscolo

{5} {B}

Creatura Legendaria — Angelo Vampiro

4/4

Volare, tocco letale, legame vitale

Ogniqualevolta guadagni punti vita, Rodolf Araldo del Crepuscolo ha indistruttibile fino alla fine del turno.

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {1} {W/B}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno, indipendentemente dai punti vita persi. Ad esempio, se in questo turno hai guadagnato 3 punti vita e perso 2 punti vita, X sarà 3, non 1.
-

Sottoporre a Interrogatorio

{3}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o planeswalker

Quando Sottoporre a Interrogatorio entra nel campo di battaglia, TAPpa il permanente incantato e indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità statiche e innescate non sono influenzate da Sottoporre a Interrogatorio.
 - Il permanente può essere STAPpato da altre magie e abilità.
 - Puoi incantare un permanente che è già TAPpato con Sottoporre a Interrogatorio. Se lo fai, non viene TAPpato di nuovo, ma potrai comunque indagare.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
 - Le abilità di fedeltà sono un tipo di abilità attivate, dunque Sottoporre a Interrogatorio impedisce che le abilità di fedeltà di un planeswalker incantato vengano attivate.
-

Strumenti da Guerra

{4}

Artefatto

Lampo

Mentre gli Strumenti da Guerra entrano nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

- Scegli il tipo di creatura mentre gli Strumenti da Guerra entrano nel campo di battaglia. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui la scelta viene effettuata e quello in cui le creature appropriate prendono +1/+1.
 - Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
-

Zask, Caposciame Brulicante
{3}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Insetto
5/5

Puoi giocare terre e lanciare magie Insetto dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta un altro Insetto che controlli muore, mettilo in fondo al grimorio del suo proprietario, poi macina due carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)

{1}{B/G}: Un Insetto bersaglio prende +1/+0 e ha tocco letale fino alla fine del turno. (*{B/G} può essere pagato con {B} o {G}.*)

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte che giochi dal tuo cimitero in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo mentre la pila è vuota durante una delle tue fasi principali e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.