

ETÀ 13+

The logo for Magic: The Gathering is centered on the page. It features a stylized, metallic-looking emblem with two large, pointed, horn-like shapes at the top and a central oval. The word "MAGIC" is written in a large, bold, serif font across the middle of the emblem, with "The Gathering" in a smaller, sans-serif font below it. The background of the emblem is dark and textured, with a grid-like pattern of lines radiating from the center.

MAGIC
The Gathering

REGOLAMENTO

AFFRONTA LA SFIDA PIÙ GRANDE

Nel gioco di **Magic**, sei considerato uno tra i migliori incantatori del Multiverso: i Planeswalker. Alcuni sono amici e altri nemici. Tutti manipolano magie terrificanti e comandano eserciti di creature strappate dagli infiniti piani della realtà. Il tuo mazzo di carte rappresenta tutte le armi di cui disponi. Contiene le magie che conosci e le creature che puoi evocare per farle combattere al tuo fianco.



Sei qui perché vuoi imparare a giocare a **Magic: The Gathering**, il gioco di carte collezionabili di maggior successo al mondo. È stato il primo del suo genere ed è ancora il migliore e il più giocato.

I giochi di carte collezionabili come **Magic: The Gathering** coniugano carte collezionabili e azione strategica. Comincia la tua collezione con un intro pack e sfida i tuoi amici con un mazzo pronto per essere usato.

Quando hai familiarizzato con le regole del gioco, potrai personalizzare il tuo mazzo aggiungendo nuove carte trovate nelle buste, a partire da quelle incluse nel tuo intro pack. Non puoi sapere in anticipo cosa troverai in una busta di **Magic**. Devi solo cominciare a collezionare le carte e scambiarle con gli altri giocatori per ottenere quelle che ti interessano di più. Scopri i rivenditori di carte **Magic** su www.wizards.com/locator.



Il bello di un gioco di carte collezionabili è che cambia in continuazione. Progetta e costruisci i tuoi mazzi esclusivi e ogni partita di **Magic** sarà differente da tutte le altre. Le nuove espansioni di **Magic** vengono pubblicate a più riprese durante l'anno e ogni nuova espansione presenta nuovi modi per stupire e sconfiggere gli avversari. Visita il sito **MagicTheGathering.com** per articoli giornalieri, informazioni dagli esperti e notizie sulle espansioni in uscita!



SEZIONE 1: LE BASI

Cinque Colori di Mana	4
Parti di una Carta	5
Tipi di Carta	5
Zone di Gioco	8

SEZIONE 2: LA STRUTTURA DEL GIOCO

Produrre Mana	9
Magie	10
Abilità	12
Attaccare e Bloccare	13
Costruisci il Tuo Mazzo	15
La Regola d'Oro	15

SEZIONE 3: GIOCARE UNA PARTITA

Costruire un Mazzo	16
Trovare un Amico	16
Iniziare la Partita	16
Parti del Turno	17
Il Turno Successivo	18
Il Gioco dalle Mille Forme	18

SEZIONE 4: ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

Formati Limited	19
Varianti Multiplayer	20

SEZIONE 5: GLOSSARIO

DOMANDE?

Magic: The Gathering è un gioco di strategia tra due o più giocatori, ciascuno dei quali ha il suo mazzo personalizzato di carte di **Magic**. Nel corso della partita, ogni giocatore utilizzerà i propri turni per giocare carte come terre (che ti permettono di giocare le altre carte), creature, stregonerie e altri tipi di magie. Ogni giocatore inizia con 20 punti vita. Se attaccando con le tue creature e giocando le tue magie riduci a 0 i punti vita del tuo avversario, hai vinto!

CINQUE COLORI DI MANA

Solo una cosa accomuna gli infiniti piani del Multiverso: il *mana*, l'energia necessaria per compiere qualsiasi incantesimo. I cinque colori di mana sono imbevuti nella terra stessa e un Planeswalker con una connessione con un certo luogo può richiamarne il mana dal mare di Etere che separa i mondi.

Ciascun colore di mana alimenta una differente tipologia di magia in grado di aumentare esponenzialmente il tuo potere. Per esempio, le magie rosse hanno  nel loro costo e *TAPpare* (ruotare) una Montagna fornisce  che può essere speso per lanciare queste magie. Sei tu a decidere se specializzarti in un colore o in tutti e cinque.

BIANCO

Il **bianco** è il colore della legge, dell'ordine e della gerarchia. Le estese **Pianure**, popolate da soldati, chierici e angeli, forniscono mana bianco. Spedisci in battaglia eserciti ordinati di creaturine per dare una lezione al nemico.

VERDE

La magia **verde** riguarda principalmente la crescita, la vita e la forza bruta. Le **Foreste** rigogliose brulicano di mana verde, il battito vitale della natura. Conferisci alle tue creature la potenza predatoria della natura e comandi grazie alla semplice taglia.

Rosso

La magia **rossa** erutta con fuoco, frenesia e tempeste di lava e rocce. Il mana rosso proviene dalle **Montagne** e dai vulcani. Agisci in modo rapido e spericolato, incanalando le tue emozioni più selvagge per evocare draghi possenti o frantumare il terreno su cui camminano i tuoi nemici.



BLU

La magia **blu** si affida all'inganno e alla manipolazione. Dalle **Isole** giunge il mana blu, il colore degli abissi marini e dei cieli sconfinati. Lavori dietro le quinte, acquisendo il controllo assoluto dell'ambiente prima di fare la tua mossa.

NERO

La magia **nera** si concentra su morte, malattie e potere a ogni costo. Il mana nero proviene dalle **Paludi** più umide, dove tutto marcisce in attesa di putrefarsi. Sei egoista e contorto come le creature non morte e gli orrori indicibili che sono al tuo comando.

PARTI DI UNA CARTA

NOME DELLA CARTA

RIGA DEL TIPO

Questa parte indica il *tipo di carta*: artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria o terra. Se la carta ha un *sottotipo* o un *supertipo*, anch'esso apparirà in questo spazio. Per esempio, il Cucciolo della Fornace è una creatura e il suo sottotipo è il tipo di creatura Drago.

RIQUADRO DI TESTO

È il riquadro in cui compaiono le *abilità* di una carta. Può esservi presente anche un *testo narrativo* stampato in corsivo (come questo) che ti racconta qualcosa sul mondo di **Magic**. Il testo narrativo non ha alcun effetto sul gioco. Alcune abilità hanno anche un *testo di richiamo* in corsivo che ti spiega come agiscono.

NUMERO DI COLLEZIONE

Il numero di collezione rende più facile organizzare le carte. Per esempio, "133/249" significa che questa è la 133ª carta sulle 249 carte dell'espansione.



COSTO DI MANA

La *mana* è la risorsa principale del gioco. È prodotto dalle terre e lo spendi per lanciare le *magie*. I simboli nell'angolo in alto a destra di una carta ti indicano il costo per lanciare quella magia. Se il costo di mana indica 2 (due simboli di mana), paghi due mana di qualsiasi tipo più un mana rosso (da una Montagna) per lanciarla.

SIMBOLO DELL'ESPANSIONE

Questo simbolo ti dice a quale espansione di **Magic** appartiene la carta. Questa versione del Cucciolo della Fornace appartiene al set base **Magic 2013**. Il colore del simbolo indica la rarità della carta: nero per le carte comuni, argento per quelle non comuni, oro per quelle rare e rosso-arancione per quelle rare mitiche.

FORZA E COSTITUZIONE

Ogni carta creatura ha un riquadro speciale con i suoi valori di forza e costituzione. La forza di una creatura (il primo numero) indica i danni che infligge in combattimento. La costituzione (il secondo numero) è il danno che deve esserle inflitto in un singolo turno per distruggerla. (Una carta planeswalker ha un riquadro speciale differente che riporta la sua fedeltà.)

TIPI DI CARTE



Ogni carta di **Magic** ha uno o più tipi. Il tipo di una carta ti illustra quando puoi giocarla e cosa succede a quella carta dopo che è stata giocata.

STREGONERIA

Una stregoneria rappresenta un incantamento magico. Puoi lanciare una stregoneria solo durante una *fase principale* di uno dei tuoi turni. Non può essere lanciata se nella *pila* è già presente un'altra magia. (Scoprirai ulteriori informazioni sulle fasi e sulla pila più avanti.) Una stregoneria ha il suo *effetto*: in altre parole, segui le istruzioni riportate sulla carta e poi la metti nel tuo *cimitero*, che è il termine di gioco per indicare il mucchio dei tuoi scarti.



ISTANTANEO

Un istantaneo si comporta come una stregoneria, tranne per il fatto che puoi lanciarlo in qualsiasi momento, anche durante il turno del tuo avversario o *in risposta* a un'altra magia. Come una stregoneria, un istantaneo ha il suo effetto, dopodiché viene messo nel tuo cimitero.



INCANTESIMO

Un incantesimo rappresenta una manifestazione magica stabile. Un incantesimo è un *permanente*. Questo significa due cose: puoi lanciarne uno solo quando potresti lanciare una stregoneria e, dopo che ne hai lanciato uno, devi metterlo sul tavolo da gioco davanti a te, vicino alle tue terre. (Molti giocatori tengono le proprie terre vicino a sé e le altre carte più vicine al centro del tavolo.) Quella carta adesso è sul *campo di battaglia*. Una carta sul campo di battaglia è detta *permanente* perché resta nella zona di gioco permanentemente (o meglio, finché qualcosa non la distrugge).

Alcuni incantesimi sono *Aure*. Un'Aura entra nel campo di battaglia assegnata a un permanente e influenza quel permanente mentre è sul campo di battaglia. Se il permanente incantato lascia il campo di battaglia, l'Aura viene messa nel cimitero del suo proprietario.



ARTEFATTO

Un artefatto rappresenta una reliquia magica. Come un incantesimo, un artefatto è un permanente, quindi resta sul campo di battaglia influenzando la partita. Quasi tutti gli artefatti sono incolori, quindi puoi lanciarne uno indipendentemente dal tipo di terre che possiedi.

Alcuni artefatti sono *Equipaggiamenti*. Puoi pagare per assegnare un Equipaggiamento a una creatura che controlli allo scopo di potenziarla. Se una creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, l'Equipaggiamento no: la creatura lo perde e questo rimane sul campo di battaglia.



CREATURA

Le creature combattono per te. Sono permanenti, ma diversamente dagli altri permanenti, possono *attaccare* e *bloccare*. Ogni creatura ha *forza* e *costituzione*. La forza (il primo numero) indica quanti danni infligge in combattimento. La costituzione (il secondo numero) è il danno che deve esserle inflitto in un singolo turno per distruggerla. Le creature attaccano e bloccano durante la *fase di combattimento*.

A differenza degli altri tipi di permanenti, le creature entrano nel campo di battaglia con "debolezza da evocazione": una creatura non può attaccare, né usare un'abilità che abbia ☹ nel suo costo, finché non inizia un tuo turno sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Puoi bloccare con una creatura o attivare le altre sue abilità indipendentemente da quando sia entrata nel campo di battaglia.

Le creature artefatto sono sia artefatti che creature. Sono generalmente incolori come gli altri artefatti e possono attaccare e bloccare esattamente come le altre creature. Una creatura artefatto subisce tutti gli effetti che influenzano gli artefatti, oltre che quelli che influenzano le creature.



PLANESWALKER

I planeswalker sono alleati potenti a cui puoi fare appello perché combattano al tuo fianco. Puoi lanciare un planeswalker solo quando potresti lanciare una stregoneria. Sono permanenti e ciascuno di essi entra nel campo di battaglia con il numero di segnalini *fedeltà* indicato nell'angolo in basso a destra della carta.

Ogni planeswalker ha *abilità di fedeltà* che vengono attivate aggiungendo o rimuovendo dei segnalini fedeltà dal planeswalker. Per esempio, il simbolo  significa "Metti tre segnalini fedeltà su questo planeswalker" e il simbolo  significa "Rimuovi due segnalini fedeltà da questo planeswalker". Puoi attivare una di queste abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria e solo se non è ancora stata attivata alcuna abilità di fedeltà di quel planeswalker in quel turno.

I tuoi planeswalker possono essere attaccati dalle creature del tuo avversario (in questo caso, puoi bloccare come di consueto) e il tuo avversario può danneggiarli con le sue magie e abilità invece che danneggiare te. Qualsiasi danno inflitto a un planeswalker risulta nel rimuovere da esso altrettanti segnalini fedeltà. Se un planeswalker non ha più alcun segnalino fedeltà, viene messo nel tuo cimitero.



TERRA

Nonostante le terre siano permanenti, non sono lanciate come le magie. Quando giochi una terra, la metti subito sul campo di battaglia. Questo avviene immediatamente, quindi nessun giocatore può giocare qualcos'altro in risposta. Puoi giocare una terra solo in una delle tue fasi principali mentre la pila è vuota. Non puoi giocare più di una terra per turno.

La maggior parte delle terre ha abilità che producono mana. Di solito usi le terre per produrre il mana di cui hai bisogno per lanciare magie e attivare abilità.

Ogni terra base ha un'abilità di mana che produce un mana di un colore particolare. Le Pianure producono mana bianco (♣), le Isole mana blu (♠), le Paludi mana nero (♣), le Montagne mana rosso (♥) e le Foreste mana verde (♣). Qualsiasi altra terra diversa da queste cinque è una *terra non base*.

TIPO DI CARTA	È UN PERMANENTE	È LANCIATO COME UNA MAGIA	È GENERALMENTE INCOLORE	PUÒ ATTACCARE	PUÒ ESSERE ATTACCATO
Terra	●		●		
Artefatto	●	●	●		
Creatura	●	●		●	
Incantesimo	●	●			
Planeswalker	●	●			●
Istantaneo		●			
Stregoneria		●			

Dato che **Magic** non ha un tabellone apposito su cui giocare, le zone sono le aree di gioco che si formeranno sul tuo tavolo.

Ecco come appare una partita in corso. In questo caso, non ci sono carte esiliate, né magie in pila. (Quando metti una magia in pila, prendi la carta dalla tua mano e la metti al centro del tavolo finché non finisce di risolversi.)

MANO



AVVERSARIO

16 punti vita rimasti



GRIMORIO CIMITERO

CAMPO DI BATTAGLIA



GRIMORIO CIMITERO



MANO

TU

18 punti vita rimasti

GRIMORIO

All'inizio della partita, il tuo mazzo di carte diviene il tuo grimorio (il mazzo da cui peschi). Viene tenuto a faccia in giù e le carte restano nell'ordine che avevano all'inizio della partita. Nessuno può guardare le carte del tuo grimorio, ma hai il diritto di sapere quante carte ci sono nel grimorio di ogni giocatore. Ogni giocatore ha il proprio grimorio.

MANO

Qui è dove finiscono le carte quando le peschi, proprio come in molti altri giochi di carte. Solo tu puoi guardare le carte della tua mano. Cominci la partita con sette carte in mano e sette è anche il limite massimo di carte nella tua mano. (Puoi avere più di sette carte nella tua mano, ma dovrai scartarne fino ad averne sette alla fine di ogni tuo turno.) Ogni giocatore ha la propria mano.

CAMPO DI BATTAGLIA

Cominci la partita con niente sul campo di battaglia, ma qui è dove si svolgerà l'azione. In ciascuno dei tuoi turni, puoi giocare una terra dalla tua mano. Anche le creature, gli artefatti, gli incantesimi e i planeswalker entrano nel campo di battaglia quando si risolvono. Puoi sistemare i tuoi permanenti come preferisci (ti suggeriamo di tenere le terre vicino a te), ma il tuo avversario deve essere in grado di vederli e di capire se sono *TAPPATI*. Questa zona è condivisa da entrambi i giocatori.

CIMITERO

Il tuo cimitero è il mucchio dei tuoi scarti. Le tue magie istantanee e stregoneria vengono messe nel tuo cimitero quando *si risolvono*. Le tue carte vengono messe nel tuo cimitero quando un effetto le obbliga ad essere *scartate, distrutte, sacrificate o neutralizzate*. I tuoi planeswalker vengono messi nel tuo cimitero quando perdono tutti i loro segnalini fedeltà. Le tue creature vengono messe nel tuo cimitero se il danno che viene loro inflitto in un singolo turno è pari o superiore alla loro costituzione o se la loro costituzione viene ridotta a 0 o meno. Le carte nel tuo cimitero sono sempre a faccia in su e chiunque può guardarle in qualsiasi momento. Ogni giocatore ha il proprio cimitero.

LA PILA

Le magie e le abilità esistono in pila. Qui attendono di risolversi fino a quando entrambi i giocatori non hanno finito di lanciare nuove magie e attivare nuove abilità. Poi si risolve l'ultima magia o abilità che è stata messa in pila e i giocatori hanno la possibilità di lanciare altre magie e attivare altre abilità. (Scoprirai ulteriori informazioni per lanciare magie e attivare abilità nella sezione successiva.) Questa zona è condivisa da entrambi i giocatori.

ESILIO

Quando una magia o abilità *esilia* una carta, la metti in un'area di gioco separata dalle altre zone di gioco. La carta rimarrà dove si trova per sempre, a meno che qualunque cosa l'abbia messa lì non sia in grado di recuperarla. Le carte esiliate di norma sono a faccia in su. Questa zona è condivisa da entrambi i giocatori.

SEZIONE 2: LA STRUTTURA DEL GIOCO

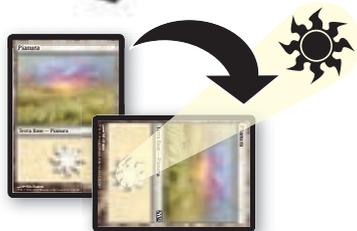
Questa sezione descrive le azioni che puoi effettuare durante una partita. Imparerai come produrre mana, la risorsa di cui hai bisogno per lanciare le magie. Verrà poi spiegato come lanciare una magia e come attivare le abilità. Scoprirai inoltre come attaccare e bloccare con le tue creature. La sezione termina con una breve descrizione di come costruire il tuo primo mazzo e una spiegazione della “Regola d’Oro” del gioco.

PRODURRE MANA

Per fare praticamente qualsiasi cosa durante la partita, avrai prima bisogno di produrre mana. Pensa al mana come al denaro di **Magic**: è quello che usi per pagare la maggior parte dei costi. Ogni mana di **Magic** è di uno dei cinque *colori* o è *incolore*. Quando un costo richiede mana colorato, troverai simboli di mana colorato (* per il bianco, ♁ per il blu, ☠ per il nero, ☹ per il rosso, ♁ per il verde). Quando può essere usato mana di qualsiasi tipo per pagare il costo, troverai un simbolo con un numero (come 2).

Da dove proviene il mana? Quasi tutte le terre del gioco hanno un'abilità che produce mana. Le terre base hanno un grande simbolo di mana nel loro riquadro di testo per illustrare quest'abilità: puoi TAPparne una per aggiungere un mana di quel colore alla tua *riserva di mana*. (La tua riserva di mana è il posto in cui viene conservato il mana finché non lo spendi.) Anche altre terre, così come alcune creature, artefatti e magie, possono produrre mana. Diranno qualcosa come “Aggiungi ♁ alla tua riserva di mana”.

Il mana prodotto non dura in eterno. Alla fine di ogni fase o sottofase del turno, ogni mana inutilizzato nella tua riserva di mana scompare. Ma questo non accade spesso poiché di solito produci mana solo quando ti serve per lanciare una magia o attivare un'abilità.



TIPO DI TERRA BASE	PUÒ ESSERE TAPPATA PER
Pianura	* (bianco)
Isola	♁ (blu)
Palude	☠ (nero)
Montagna	☹ (rosso)
Foresta	♁ (verde)

TAPPARE

Per TAPPare una carta, ruotala lateralmente. Devi farlo quando utilizzi una terra per produrre mana, quando attacchi con una creatura o quando attivi un'abilità che ha il simbolo ☹ come parte del suo costo (☹ significa “TAPpa questo permanente”).

Quando un permanente è TAPPato, di solito significa che per quel turno è già stato usato. Non puoi TAPParlo di nuovo finché non viene STAPPato (riportato nella posizione iniziale).

All'inizio di ognuno dei tuoi turni, STAPPa le tue carte TAPPate per poterle usare di nuovo.



Adesso che sai come produrre mana, vorrai usarlo per lanciare le magie. Tutte le carte, tranne le terre, sono lanciate come magie. Puoi lanciare stregonerie, creature, artefatti, incantesimi e planeswalker solo durante una delle tue fasi principali quando non c'è nient'altro in pila. Gli istantanei possono essere lanciati in qualsiasi momento.

LANCIARE UNA MAGIA

Per lanciare una magia, prendi la carta che vuoi lanciare dalla tua mano, mostrala al tuo avversario e mettila in pila. (La pila è la zona di gioco dove esistono le magie. Solitamente si trova al centro del tavolo.)

A questo punto ci sono alcune scelte da fare. Se la magia è un istantaneo o una stregoneria e dice “Scegli uno —”, scegli quale delle opzioni userai. Se la magia è un istantaneo o una stregoneria e ha un bersaglio, scegli cosa (o chi) sarà il bersaglio. Anche le magie Aura bersagliano i permanenti che incanteranno. Se la magia ha ∞ nel suo costo, scegli quale numero attribuire a X. Altre scelte verranno fatte in seguito, quando la magia si risolve.

BERSAGLIO

Quando una magia o abilità contiene la parola “bersaglio”, devi scegliere uno o più elementi che saranno influenzati dalla magia o abilità. Avrai la possibilità di scegliere solo certi tipi di cose, come “un incantesimo bersaglio” oppure “una creatura o un giocatore bersaglio”.

Scegli i bersagli di una magia quando la lanci e quelli di un'abilità attivata quando la attivi. Se non puoi soddisfare i requisiti del bersaglio, non puoi lanciare quella magia o attivare l'abilità attivata. Una volta che hai scelto i bersagli, non puoi cambiare idea in seguito.

Quando la magia o abilità si risolve, controlla che i bersagli siano ancora *legali* (sono ancora dove erano prima e soddisfano i requisiti stabiliti dalla magia o abilità). Se un bersaglio non è legale, la magia o abilità non può influenzarlo. Se nessuno dei suoi bersagli è legale, la magia o abilità viene neutralizzata e non ha alcun effetto.



Adesso controlla il costo della magia. TAPPA le tue terre per produrre il mana necessario a pagare quel costo e pagalo. Fatto questo, la magia è stata lanciata.

RISPONDERE A UNA MAGIA

La magia non *si risolve* (ha effetto) subito: deve aspettare in pila. Ogni giocatore, tu compreso, ha adesso la possibilità di lanciare un istantaneo o attivare un'abilità attivata *in risposta*. Se un giocatore lo fa, quell'istantaneo o abilità viene messo in pila sopra a quello che c'è già in attesa. Se entrambi i giocatori decidono di non fare nulla, si risolve la magia o abilità in cima alla pila.

RISOLVERE UNA MAGIA

Quando una magia si risolve, possono verificarsi due alternative. Se la magia è un istantaneo o una stregoneria, l'effetto viene portato a termine (in altre parole, segui le istruzioni riportate sulla carta), dopodiché la carta viene messa nel tuo cimitero. Se la magia è una creatura, un artefatto, un incantesimo o un planeswalker, metti la carta sul tavolo davanti a te, vicino alle tue terre. Quella carta adesso è sul campo di battaglia. Ciascuna delle tue carte sul campo di battaglia è detta *permanente* perché resta nella zona di gioco permanentemente (o meglio, finché non le capita qualcosa). Molti permanenti hanno delle abilità, cioè il testo riportato su di essi che influenza il gioco.

Dopo che una magia o abilità si risolve, entrambi i giocatori hanno la possibilità di giocare qualcosa di nuovo. Se nessuno lo fa, l'elemento successivo in attesa in pila si risolve (o, se la pila è vuota, la parte attuale del turno finirà e la partita procederà alla parte seguente). Se un giocatore gioca qualcosa di nuovo, viene messo in cima alla pila e il procedimento si ripete.

Volta pagina per vedere degli esempi di magie in pila.

ESEMPI DI MAGIE IN PILA

- 1** Il tuo avversario lancia la Lancia Infuocata bersagliando la tua Melma Acida, una creatura 2/2. La Lancia Infuocata viene messa in pila.
- 2** Tu rispondi alla Lancia Infuocata lanciando la Crescita Titanica sulla tua Melma Acida. La Crescita Titanica viene messa in pila, *sopra alla Lancia Infuocata*.
- 3** Sia tu che il tuo avversario decidete di non giocare niente di nuovo. Prima si risolve la Crescita Titanica, rendendo la Melma Acida una creatura 6/6 fino alla fine del turno.
- 4** Poi si risolve la Lancia Infuocata, infliggendo 3 danni alla Melma Acida rinforzata. Non è abbastanza per distruggerla.



Cosa succede se invece viene lanciata prima la Crescita Titanica?

La Lancia Infuocata viene messa in pila sopra alla Crescita Titanica, quindi si risolve per prima. Infligge 3 danni alla Melma Acida, abbastanza per distruggerla! Quando la Crescita Titanica cerca di risolversi, il suo bersaglio non è più sul campo di battaglia, quindi viene neutralizzata (non ha alcun effetto).



Quando comincerai ad accumulare permanenti sul campo di battaglia, la partita cambierà. Questo perché molti permanenti hanno un testo riportato su di essi che influenza il gioco. Questo testo ti illustra le abilità di un permanente. Esistono tre diversi tipi di abilità che un permanente può avere: *abilità statiche*, *abilità innescate* e *abilità attivate*.

ABILITÀ STATICHE

Un'abilità statica è un testo sempre attivo fintanto che quella carta resta sul campo di battaglia. Per esempio, l'Arđore è un incantesimo con l'abilità "Le creature che controlli hanno rapidità". Non sei tu ad attivare un'abilità statica. Fa semplicemente ciò che dice il suo testo.

ABILITÀ INNESCATE

Un'abilità innescata è un testo che si verifica quando accade un evento specifico. Per esempio, l'Elfa Visionaria è una creatura con l'abilità "Quando l'Elfa Visionaria entra nel campo di battaglia, pesca una carta".

Ogni abilità innescata inizia sempre con le parole "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di/all'a fine di". Non sei tu ad attivare un'abilità innescata. Si innesca automaticamente ogniqualvolta si verifica la prima parte dell'abilità. L'abilità viene messa in pila e si risolve esattamente come una magia. Se l'abilità si innesca ma il permanente dal quale proviene l'abilità lascia il campo di battaglia, l'abilità si risolverà comunque.

Non puoi decidere di ignorare o rimandare l'effetto di un'abilità innescata. In ogni caso, se l'abilità bersaglia qualcosa o qualcuno ma non puoi scegliere un bersaglio legale per essa, l'abilità non avrà alcun effetto.

ABILITÀ ATTIVATE

Un'abilità attivata è un'abilità che puoi attivare in qualsiasi momento, fintanto che sei in grado di pagarne il costo. Per esempio, la Vampira del Trono Insanguinato è una creatura con l'abilità "Sacrifica una creatura: La Vampira del Trono Insanguinato prende +2/+2 fino alla fine del turno".

Ogni abilità attivata ha un costo, i due punti (":") e un effetto. Attivarne una funziona esattamente come lanciare una magia istantaneo, tranne per il fatto che non ci sono carte da mettere in pila. L'abilità viene messa in pila e si risolve esattamente come una magia. Se attivi un'abilità ma il permanente da cui deriva l'abilità lascia il campo di battaglia, l'abilità si risolverà comunque.

Alcune abilità attivate comprendono il simbolo  nel loro costo. Questo significa che devi TAPPare il permanente per attivare l'abilità. Non puoi attivare l'abilità se il permanente è già TAPPato.



PAROLE CHIAVE

Alcuni permanenti hanno abilità ridotte a una singola parola o frase. La maggior parte ha un *testo di richiamo* che ti ricorda brevemente come funziona l'effetto dell'abilità. Nel set base le abilità definite da parola chiave comprendono anti-malocchio, attacco improvviso, cautela, difensore, equipaggiare, incantare, lampo, legame vitale, passa-terre (come passa-Paludi o passa-Foreste), protezione, raggiungere, rapidità, travolgere, tocco letale e volare. La maggior parte sono abilità statiche, ma le abilità definite da parola chiave possono anche essere abilità innescate o abilità attivate. Una spiegazione dettagliata per ciascuna di queste abilità può essere trovata nel glossario in fondo a questo regolamento.

Il modo più semplice per vincere la partita è attaccare con le tue creature. Se una creatura che sta attaccando il tuo avversario non viene bloccata, gli infligge un ammontare di danni pari alla propria forza. Non ci vogliono poi così tanti colpi per portare il tuo avversario da 20 punti vita a 0!

La parte centrale di ogni turno è la *fase di combattimento*. (Scoprirai ulteriori informazioni sulle parti di un turno più avanti.) Nella tua fase di combattimento, scegli quali delle tue creature attaccheranno e decidi chi o cosa colpiranno. Ciascuna di esse può attaccare il tuo avversario oppure uno dei suoi planeswalker, ma non le sue creature. Le creature attaccanti vengono TAPPate. Attaccano tutte contemporaneamente, anche se stanno attaccando bersagli differenti. Puoi attaccare con una creatura solo se è STAPPata e solo se era già sul campo di battaglia sotto il tuo controllo all'inizio del turno.

Il tuo avversario decide quali delle sue creature bloccheranno. Le creature TAPPate non possono essere dichiarate come creature bloccanti. Per bloccare non conta da quanto tempo la creatura è sul campo di battaglia. Ciascuna creatura può bloccare solo una creatura attaccante, ma più creature bloccanti possono bloccare una singola creatura attaccante. Se più di una creatura blocca la stessa creatura attaccante, devi ordinare le creature bloccanti per mostrare chi subirà il danno per prima, chi per seconda e così via. Le creature non devono necessariamente bloccare.

Dopo che sono state scelte tutte le creature bloccanti, viene assegnato il danno da combattimento. Ogni creatura, sia attaccante che bloccante, infligge danno pari alla propria forza.

- Una creatura attaccante che non viene bloccata infligge danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.
- Una creatura attaccante che viene bloccata infligge danno alle creature che la bloccano. Se una delle tue creature attaccanti è bloccata da più di una creatura, sei tu a decidere come suddividere il suo danno da combattimento tra le creature bloccanti. Se alla prima creatura viene assegnato danno sufficiente a distruggerla puoi assegnare il danno rimanente alla creatura successiva, e così via.
- Una creatura bloccante infligge danno alla creatura attaccante che sta bloccando.

Se il danno viene inflitto al tuo avversario, questi perde altrettanti punti vita!

Se il danno viene inflitto a un planeswalker del tuo avversario, questi perde altrettanti segnalini fedeltà.

Se a una creatura viene inflitto danno pari o superiore alla sua costituzione in un singolo turno, quella creatura viene distrutta e messa nel cimitero del suo proprietario. Se a una creatura vengono inflitti danni non letali, quella creatura resta sul campo di battaglia, ma il danno non scompare se non alla fine del turno.

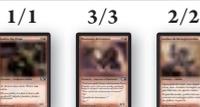
Volta pagina per osservare un esempio di combattimento.



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

1

GIOCATORE ATTACCANTE



GIOCATORE IN DIFESA

2

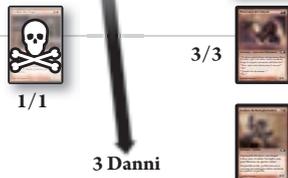
GIOCATORE ATTACCANTE



GIOCATORE IN DIFESA

3

GIOCATORE ATTACCANTE



GIOCATORE IN DIFESA

DICHIARAZIONE DELLE CREATURE ATTACCANTI

Il giocatore attaccante attacca con le sue tre creature più grosse e le TAPpa. Non attacca con la più piccola perché è troppo facile da distruggere e potrebbe servirgli per bloccare nel prossimo turno dell'avversario.

DICHIARAZIONE DELLE CREATURE BLOCCANTI

Il giocatore in difesa assegna le creature bloccanti a due delle creature attaccanti e lascia passare la terza creatura attaccante. Le scelte di blocco spettano al giocatore in difesa.

DANNO DA COMBATTIMENTO

La creatura attaccante non bloccata infligge 3 danni al giocatore in difesa. Le creature attaccanti bloccate e le creature bloccanti si infliggono danno a vicenda. Le creature più piccole muoiono e le creature più grandi sopravvivono.

Costruisci il tuo mazzo

Giocherai una partita di **Magic** con il tuo mazzo personalizzato. Costruiscilo personalmente utilizzando qualsiasi carta di **Magic** tu desideri. Ci sono due regole da seguire: il tuo mazzo deve contenere almeno 60 carte e non ci possono essere più di quattro copie di ogni carta (tranne per le terre base). Il resto dipende da te, ma ecco alcuni consigli importanti per cominciare:

Terre. Una buona regola generale è fare in modo che 2/5 del tuo mazzo siano terre. Un mazzo da 60 carte, di solito, include circa 24 terre.

Creature. Le creature rappresentano dalle 15 alle 25 carte in un tipico mazzo da 60 carte. Scegli le creature che hanno una certa varietà di costi di mana. Le creature con costi bassi sono potenti all'inizio, ma le creature con costi alti possono vincere rapidamente una partita dopo che sono entrate nel campo di battaglia.

Altre carte. Artefatti, incantesimi, planeswalker, istantanei e stregonerie completano il tuo mazzo.

Dopo aver giocato per un po' con il tuo nuovo mazzo, puoi cominciare a personalizzarlo. Togli le carte che ti sembra non funzionino bene e aggiungi quelle che desideri provare. La parte più divertente dei giochi di carte collezionabili è che puoi usare le carte che preferisci, quindi comincia a fare qualche esperimento!

Una volta che hanno costruito le loro collezioni, i giocatori di **Magic** spesso scelgono di creare mazzi diversi per *formati* diversi. I formati sono definiti da quali carte possono essere giocate nelle partite in quel formato. Il formato più popolare di **Magic** si chiama *Standard*. Utilizza solo le espansioni più recenti che il gioco ha da offrire. Il blocco attuale, quello pubblicato l'ottobre precedente e il set base più recente sono tutti legali per essere giocati in un mazzo Standard. Gli eventi Standard si svolgono tutto l'anno, in tutto il mondo. Quando ti senti pronto a esplorare altri formati di **Magic**, visita www.wizards.com/MagicFormats per maggiori informazioni.

LA REGOLA D'ORO

Quando una carta di **Magic** contraddice il regolamento, la carta prevale. Per esempio, le regole dicono che devi pagare il costo di mana di una magia per lanciarla. Ma l'Onniscienza è un incantesimo che dice "Puoi lanciare carte non terra dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana". L'Onniscienza cambia le regole fintanto che si trova sul campo di battaglia. Una delle cose che rendono così divertente **Magic** è proprio il fatto che le singole carte possono infrangere praticamente qualsiasi regola.



SEZIONE 3: GIOCARRE UNA PARTITA

Adesso che conosci gli elementi del gioco e le azioni principali da compiere, è tempo di analizzare la struttura di un turno. Questa sezione descrive cosa avviene in ogni parte di un turno. In una tipica partita, salterai molte di queste parti (per esempio, solitamente non accade niente nella sottofase di “inizio combattimento”). Una partita reale di **Magic** è abbastanza semplice, per quanto complessa possa apparire la sua struttura.

COSTRUIRE UN MAZZO

Avrai bisogno del tuo mazzo di **Magic**. Ti servirà anche un segnapunti per tenere traccia dei punti vita di entrambi i giocatori, oltre che piccoli oggetti da usare come segnalini o pedine.

Quando inizi per la prima volta, è meglio se scegli un mazzo pronto da usare, come ad esempio un intro pack o un mazzo da evento, oppure se ti fai prestare un mazzo da un amico. Dopo che avrai creato la tua collezione, prova a costruire il tuo mazzo usando i consigli a pagina 15.

TROVARE UN AMICO

E per giocare una partita, avrai bisogno di un avversario! Il tuo avversario giocherà contro di te utilizzando il proprio mazzo.

INIZIARE LA PARTITA

Ogni giocatore inizia con 20 punti vita. Per vincere la partita, devi ridurre a 0 i punti vita del tuo avversario. Inoltre, vinci se il tuo avversario deve pescare una carta quando nel suo mazzo non ce ne sono più o se una magia o abilità dice che vinci.

Decidete chi inizia. Se hai appena giocato con lo stesso avversario, chi ha perso la partita sceglie chi comincia. Altrimenti, tira un dado o lancia una moneta per stabilire quale giocatore deve scegliere chi comincia.

Ogni giocatore rimescola il suo mazzo, poi pesca le prime sette carte. Se non ti piace la tua mano iniziale, puoi prendere un *mulligan*. Rimescola le carte della tua mano nel mazzo e pesca una nuova mano di sei carte. Puoi compiere questa operazione quante volte vuoi, ma peschi una carta in meno ogni volta, finché non decidi di tenere le carte che hai in mano.

Qui sono riportate le parti di un turno. Ogni turno procede secondo la stessa sequenza. Quando inizia una nuova sottofase, ogni abilità innescata che si verifica durante quella sottofase si innesca e viene messa in pila. Il *giocatore attivo* (il giocatore di cui è il turno) può lanciare magie e attivare abilità e così fa in seguito l'altro giocatore. Quando entrambi i giocatori decidono di non giocare nulla e non c'è nulla in attesa di risolversi, la partita avvanzerà alla sottofase successiva.

In ogni parte del turno è presente una descrizione di cosa può accadere in quel momento, se si tratta del tuo turno.

1. FASE INIZIALE

A. SOTTOFASE DI STAP

STAPpi tutti i tuoi permanenti TAPpati. Nel primo turno di gioco, non hai alcun permanente, quindi salti questa sottofase. Nessuno può lanciare magie o attivare abilità durante questa sottofase.

B. SOTTOFASE DI MANTENIMENTO

Questa parte del turno è menzionata su numerose carte. Se qualcosa deve verificarsi solo una volta per turno, precisamente all'inizio, un'abilità si innescherà "all'inizio del tuo mantenimento". I giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

C. SOTTOFASE DI ACQUISIZIONE

Peschi una carta dal tuo grimorio. (Il giocatore che gioca per primo salta la sottofase di acquisizione nel suo primo turno per compensare il vantaggio di giocare per primo.) Poi i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

2. PRIMA FASE PRINCIPALE

Puoi lanciare un qualsiasi numero di stregonerie, istantanei, creature, artefatti, incantesimi e planeswalker, e puoi attivare le abilità. Puoi giocare una terra in questa fase, ma ricorda che puoi giocare solo una per turno. Il tuo avversario può lanciare istantanei e attivare abilità.

3. FASE DI COMBATTIMENTO

A. SOTTOFASE DI INIZIO COMBATTIMENTO

I giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità. Questa è l'ultima opportunità che ha il tuo avversario di lanciare magie o attivare abilità che impediscono alle tue creature di attaccare.

B. SOTTOFASE DI DICHIARAZIONE DELLE CREATURE ATTACCANTI

Decidi quali delle tue creature STAPpate (anche nessuna) attaccheranno e quale giocatore o planeswalker colpiranno, poi attaccano. Le creature attaccanti vengono TAPPate. Poi i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

C. SOTTOFASE DI DICHIARAZIONE DELLE CREATURE BLOCCANTI
Il tuo avversario decide quali delle sue creature STAPpate (anche nessuna) bloccheranno le tue creature attaccanti, poi bloccano. Se più di una creatura blocca la stessa creatura attaccante, devi ordinare

le creature bloccanti per mostrare chi subirà il danno per prima, chi per seconda e così via. Poi i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

D. SOTTOFASE DI DANNO DA COMBATTIMENTO

Ogni creatura attaccante o bloccante che si trova ancora sul campo di battaglia assegna il proprio danno da combattimento al giocatore in difesa (se stava attaccando quel giocatore e non è stata bloccata), a un planeswalker (se stava attaccando quel planeswalker e non è stata bloccata), alla creatura o alle creature che la stanno bloccando o alla creatura che sta bloccando. Se più di una creatura blocca la stessa creatura attaccante, devi dividere il danno da combattimento tra di esse, assegnando danno sufficiente a distruggere la prima creatura bloccante prima di poter assegnare il danno rimanente alla creatura successiva e così via. Una volta che i giocatori hanno deciso come le creature che controllano infliggeranno il loro danno da combattimento, tutto il danno viene inflitto contemporaneamente. Poi i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

E. SOTTOFASE DI FINE COMBATTIMENTO

I giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

4. SECONDA FASE PRINCIPALE

La seconda fase principale è come la prima. Puoi lanciare magie di tutti i tipi e attivare abilità, ma il tuo avversario può soltanto lanciare istantanei e attivare abilità. Puoi giocare una terra in questa fase, se non l'hai già fatto nella tua prima fase principale.

5. FASE FINALE

A. SOTTOFASE FINALE

Le abilità che si innescano "all'inizio della tua sottofase finale" vengono messe in pila. Poi i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità.

B. SOTTOFASE DI CANCELLAZIONE

Se hai più di sette carte in mano, scarti quelle che desideri fino ad arrivare a sette. In seguito, viene rimosso tutto il danno dalle creature e terminano tutti gli effetti "fino alla fine del turno" e "in questo turno". Nessuno può lanciare istantanei o attivare abilità, a meno che non si inneschi un'abilità durante questa sottofase.

IL TURNO SUCCESSIVO

Adesso è il turno del tuo avversario. Quel giocatore STAPpa i suoi permanenti e ricomincia dall'inizio. Quando quel giocatore ha concluso, sarà nuovamente il tuo turno. Continuate così finché un giocatore non sarà ridotto a 0 punti vita. Non appena un giocatore ha 0 punti vita, la partita termina immediatamente e l'altro giocatore vince!

IL GIOCO DALLE MILLE FORME

Uno degli aspetti più affascinanti di una partita di **Magic** è che varia da turno a turno e le carte stesse possono modificare profondamente le regole del gioco. Partita dopo partita, troverai carte non terra con abilità che producono mana e terre che hanno altre funzioni oltre alla produzione di mana. Troverai creature con l'abilità rapidità, che permette loro di attaccare non appena entrano sul campo di battaglia. Troverai creature con volare e travolgere, che modificano le regole del combattimento. Troverai carte con abilità che funzionano dal tuo cimitero. Troverai carte le cui abilità interagiscono per creare un effetto enormemente più potente di quanto potrebbero ottenere da sole (come la combo tra il Primadox Ruggente e l'Elfa Visionaria). Questo è un gioco di scoperte, sorprese, combattimenti e stratagemmi. Questo è un gioco di magia.



Illus. D. Alexander Gregory

SEZIONE 4: ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

Adesso sai tutto ciò che ti serve per giocare una partita di **Magic**. Ma che tipo di partita giocherai? Come ci si aspetta da un gioco così ricco di opzioni, infatti, esistono molte modalità per giocare una partita. Puoi costruirti un mazzo sul momento con delle carte appena trovate, oppure prepararlo in anticipo con le carte della tua collezione. Puoi anche giocare con un gruppo di amici, anziché contro uno soltanto.

FORMATI LIMITED

Nelle partite Limited, ogni giocatore costruisce il proprio mazzo sul momento utilizzando un certo numero di buste. In altre parole, il tuo mazzo viene costruito a partire da un numero limitato di carte. Ogni mazzo deve avere almeno 40 carte (invece delle solite 60 per un mazzo Constructed). Le uniche carte con cui puoi giocare sono quelle trovate nelle buste appena aperte, più un qualsiasi numero di carte terra base. (Un mazzo da 40 carte dovrebbe avere circa 17 terre e 15 creature.)

SEALED DECK (UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI)

In questo formato Limited, dovrai costruire un mazzo utilizzando delle buste appena aperte. Ciascun giocatore apre sei buste da 15 carte e costruisce un mazzo di 40 carte utilizzando quelle trovate nelle buste più un qualsiasi numero di terre base.

BOOSTER DRAFT (DA 4 A 8 GIOCATORI)

In questo formato Limited, sceglierai le carte con cui costruirai il tuo mazzo. Ogni giocatore al tavolo inizia con tre buste da 15 carte ancora chiuse. Invece che semplicemente scegliere tra le carte sbustate e costruire un mazzo, tu e gli altri giocatori al tavolo dovete draftare le carte per i vostri mazzi.

All'inizio di un Booster Draft, ogni giocatore apre una busta e sceglie la carta che desidera. (Non puoi vedere le carte draftate dagli altri giocatori.) Poi ogni giocatore passa il resto delle carte a sinistra. Prendi la busta che ti è stata passata, selezioni una carta e passi le altre a sinistra. Questo procedimento continua fino a che non sono state draftate tutte le carte. Poi, ogni giocatore apre una seconda busta, ma questa volta, si passa a destra. Dopo che sono state draftate tutte quelle carte, apri una terza busta e la passi ancora a sinistra. Usa le carte che hai scelto e un qualsiasi numero di terre base per costruire il tuo mazzo da 40 carte.

Per giocare questi formati e altro ancora, scopri gli eventi
nel tuo negozio di zona!

www.wizards.com/locator

Puoi anche giocare una partita di **Magic** con più di due giocatori. Esistono decine di modi per farlo. Alcuni dei più popolari sono Two-Headed Giant e Commander, che possono essere giocati usando solo carte di **Magic** tradizionali dalla tua collezione. Altre varianti multiplayer usano carte oversize o un dado speciale per garantire un'esperienza unica al tuo gruppo di gioco.

TWO-HEADED GIANT

In una partita Two-Headed Giant, tu e il tuo compagno di squadra combattete contro un'altra squadra di due persone. Tu e il tuo compagno di squadra potete guardare la mano l'uno dell'altro e discutere la strategia da adottare. Tu e il tuo compagno di squadra condividete un totale di punti vita che inizia a 30, condividete ogni turno e le creature della tua squadra attaccano l'altra squadra in gruppo. Ma continui ad avere il tuo grimoire individuale, a controllare i tuoi permanenti, a spendere il tuo mana e così via.

COMMANDER

In una partita Commander, il mazzo di ogni giocatore è guidato da una creatura leggendaria a sua scelta, che, come dice il nome stesso, è il *comandante* del mazzo. Il resto del mazzo è un arsenale, appositamente creato, di creature, artefatti e altre magie, e pensato per riflettere la personalità di quel comandante e sfruttare i suoi punti di forza. Una partita Commander si apprezza al meglio come partita Free-for-All tra 3-6 giocatori, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Scopri altri dettagli su questo formato di base e creato dai giocatori su <http://mtgcommander.net>.

PLANECHASE

La variante Planechase aggiunge un mazzo di carte piano oversize che stabiliscono il luogo per le tue battaglie multiplayer in tutto il Multiverso. I piani hanno abilità che modificano le regole del gioco. Se non ti piace l'ambiente che ti circonda, puoi tentare di viaggiare tra i piani tirando il dado planare, ma non ti stupire se ogni tanto capita un risultato caotico!

ARCHENEMY

In una partita Archenemy, un giocatore inizia con 40 punti vita e un mazzo extra di carte intrigo oversize. Quel giocatore è conosciuto come l'archenemy. Gli altri giocatori formano una squadra che cerca di sconfiggere l'archenemy.

SUGGERIMENTI

In una partita multiplayer, la prima volta in cui un giocatore prende un mulligan, pesca una nuova mano di sette carte anziché di sei. I mulligan successivi diminuiscono di una carta come di consueto.

In una partita Two-Headed Giant, la squadra che agisce per prima salta la sottofase di acquisizione nel loro primo turno. In tutti gli altri formati multiplayer, nessun giocatore salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno.

Per saperne di più su questi e altri formati di **Magic** visita www.wizards.com/MagicFormats.

1, 2, 3 E COSÌ VIA, X

Uno di questi simboli di mana generico in un costo significa “questa quantità di qualsiasi tipo di mana”. Ad esempio, 2 in un costo significa che puoi pagare due mana di qualsiasi tipo, come 2 e 2, o 2 e 2, o 2 e un mana incolore ecc. (Se in un costo c'è X, devi scegliere quale numero rappresenta la X.)

Questi simboli possono essere trovati anche in alcune abilità che producono mana, come “Aggiungi 1 alla tua riserva di mana”. In questo contesto, 1 significa “un mana incolore”. Non puoi usare mana incolore per pagare i costi di mana colorato.

*** (MANA BIANCO)**

Un mana bianco. TAPPare una Pianura produce *. Una carta con * nel suo costo di mana è bianca.

♠ (MANA BLU)

Un mana blu. TAPPare un'Isola produce ♠. Una carta con ♠ nel suo costo di mana è blu.

♣ (MANA NERO)

Un mana nero. TAPPare una Palude produce ♣. Una carta con ♣ nel suo costo di mana è nera.

♥ (MANA ROSSO)

Un mana rosso. TAPPare una Montagna produce ♥. Una carta con ♥ nel suo costo di mana è rossa.

♣ (MANA VERDE)

Un mana verde. TAPPare una Foresta produce ♣. Una carta con ♣ nel suo costo di mana è verde.

☞ (TAPPARE)

Questo simbolo significa “TAPpa questa carta” (ruotala di lato per mostrare che è stata usata). Appare nei costi di attivazione. Non puoi pagare un costo ☞ se la carta è già TAPPata. Inoltre, ricorda che non puoi pagare i costi ☞ di una tua creatura se la creatura non è stata sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno.



♣, ♠ E COSÌ VIA

I simboli di mana ibrido indicano un costo che può essere pagato con uno qualsiasi dei due colori. Per esempio, un costo indicato dal simbolo ♣♠ può essere pagato con un mana bianco o con un mana blu. È sia un simbolo di mana bianco che un simbolo di mana blu e una carta con ♣♠ nel suo costo di mana è sia bianca che blu.

★/★

Invece dei numeri, alcune creature hanno delle stelle che indicano i loro valori di forza e costituzione. Significa che la forza e la costituzione della creatura sono stabilite da una sua abilità, invece che essere numeri definiti. Per esempio, la Crociata di Odric ha un'abilità che dice: “La forza e la costituzione della Crociata di Odric sono pari al numero di creature che controlli”. Se controlli altre tre creature quando la Crociata di Odric entra nel campo di battaglia, sarà una creatura 4/4. Se in seguito avrai altre creature, diventerà ancora più grande.

ABILITÀ

Qualsiasi testo su un permanente (ad eccezione del testo di richiamo e del testo narrativo) ti indica le abilità del permanente. Esistono tre diversi tipi di abilità che un permanente può avere: abilità statiche, abilità innescate e abilità attivate. A meno che non sia indicato diversamente, le abilità “funzionano” solo mentre il permanente su cui si trovano è sul campo di battaglia. Quando si innesca un'abilità innescata o viene attivata un'abilità attivata, si risolverà a meno che non venga neutralizzata; non importa cosa succede alla fonte dell'abilità una volta che l'abilità viene messa in pila. Vedi “Abilità Attivate” a pagina 12.

ABILITÀ ATTIVATA

Uno dei tre tipi di abilità che può avere un permanente. Un'abilità attivata è sempre scritta sotto forma di “costo: effetto”. Vedi “Abilità” a pagina 12.

ABILITÀ DI MANA

Un'abilità che aggiunge mana alla tua riserva di mana. Le abilità di mana possono essere abilità attivate o abilità innescate. Un'abilità di mana non viene messa in pila quando la attivi o quando si innesca: ti fornisce mana immediatamente.

ABILITÀ EVASIVA

Così vengono chiamate le abilità che rendono una creatura più difficile da bloccare. Volare è l'abilità evasiva più comune.

ABILITÀ INNESCATA

Una delle tre tipologie di abilità che può avere un permanente. Vedi "Abilità Innescate" a pagina 12.

ABILITÀ STATICA

Una delle tre tipologie di abilità che può avere un permanente. Vedi "Abilità Statiche" a pagina 12.

ANTI-MALOCCHIO

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sui permanenti. Un permanente con anti-malocchio non può essere bersaglio delle magie o abilità controllate da un avversario. Il giocatore che controlla il permanente con anti-malocchio può ancora bersagliarlo con magie o abilità.

ARCHENEMY

Una variante multiplayer uno-contro-tutti che presenta carte intrigo oversize.

ARTEFATTO

Un tipo di carta. Vedi "Artefatto" a pagina 6.

ATTACCARE

Come le tue creature infliggono danno al tuo avversario. Durante la tua fase di combattimento, decidi quali delle tue creature STAPPate (anche nessuna) attaccheranno e quale giocatore o planeswalker colpiranno, poi attaccano tutte insieme. Attaccare fa TAPPare le creature. Le creature possono attaccare solo i giocatori o i planeswalker, non le altre creature. Il tuo avversario poi ha l'opportunità di bloccare le tue creature attaccanti con le sue creature. Vedi la spiegazione per "Attaccare e Bloccare" a pagina 13.

ATTACCO IMPROVVISO

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Le creature con attacco improvviso infliggono il loro danno da combattimento prima delle creature che ne sono prive. Quando raggiungi la sottofase di danno da combattimento, controlla se ci sono creature attaccanti o bloccanti con attacco improvviso o doppio attacco. In questo caso, viene creata una sottofase di danno da combattimento supplementare solo per loro. Solo le creature con attacco improvviso e doppio attacco possono infliggere danno da combattimento in questa sottofase. Seguirà la normale sottofase di danno da combattimento. Tutte le creature attaccanti e bloccanti

rimaste, così come quelle con doppio attacco, infliggono danno da combattimento in questa seconda sottofase.

ATTIVARE

Attivi un'abilità attivata mettendola in pila. Attivi un'abilità attivata allo stesso modo in cui lanci una magia: la annunci, scegli i suoi bersagli e paghi il suo costo di attivazione. Vedi "Abilità Attivate" a pagina 12.

AURA

Un particolare tipo di incantesimo che può essere assegnato a un permanente (o a volte a un giocatore). Ogni Aura ha la parola chiave "incanta" seguita dalla cosa a cui può essere assegnata: "incanta creatura", "incanta terra" ecc. Quando lanci una magia Aura, scegli come bersaglio un permanente del tipo corretto. Quando l'Aura si risolve, viene messa sul campo di battaglia assegnata a quel permanente (non lo sta più bersagliando). Se un'Aura viene assegnata a qualcosa che non concorda con la sua abilità di incantare — o se non viene proprio assegnata — verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

AVVERSARIO

Una persona contro cui giochi. Se una carta dice "un avversario", si riferisce a uno degli avversari del proprio controllore.

BERSAGLIO

Una parola usata in magie e abilità. Vedi la spiegazione di "Bersaglio" a pagina 10.

BLOCCARE

Impedire che una creatura attaccante danneggi te o uno dei tuoi planeswalker facendole invece affrontare una delle tue creature. Dopo che il tuo avversario ti attacca con una o più creature, puoi fare in modo che un qualsiasi numero delle tue creature STAPPate blocchino l'attacco. Ognuna può bloccare una creatura attaccante. Puoi far bloccare la stessa creatura attaccante da due o più delle tue creature STAPPate. Se una creatura attaccante viene bloccata, infliggerà il suo danno da combattimento alla creatura bloccante invece che al giocatore o al planeswalker che stava attaccando. Bloccare è facoltativo. Vedi la spiegazione per "Attaccare e Bloccare" a pagina 13.

BOOSTER DRAFT

Vedi "Formati Limited" a pagina 19.

BUSTA

Una busta contenente carte di Magic non predeterminate. Quando

vuoi aggiungere altre carte alla tua collezione, procurati le buste. Generalmente, le buste da 15 carte contengono una carta rara o rara mitica, tre carte non comuni e undici carte comuni, compresa una carta terra base. Scopri i rivenditori di carte Magic su www.wizards.com/locator.

CAMPO DI BATTAGLIA

Una zona di gioco. Vedi “Campo di battaglia” a pagina 8.

CARTA MULTICOLORE

Una carta con più di un colore di mana nel proprio costo di mana. Per esempio, una carta con il costo di mana $2\text{♣}2\text{♣}$ è sia nera che rossa. La maggior parte delle carte multicolori ha uno sfondo dorato.

CAUTELE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Quando una creatura con cautela attacca, non viene TAPPata.

CIMITERO

Una zona di gioco. Vedi “Cimitero” a pagina 8.

COLORE

I cinque colori di Magic sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Se una magia o abilità ti dice di scegliere un colore, devi scegliere uno di questi cinque. Il colore di una carta dipende dal suo costo di mana. Per esempio, una carta che costa 1♣ è blu e una

carta che costa $2\text{♣}*$ è sia rossa che bianca. Le carte che non hanno mana colorato nei loro costi di mana, come molti artefatti, sono incolore. (Incolore non è un colore.) Anche le terre sono incolore.

Alcuni effetti possono cambiare il colore di una magia o di un permanente. Ad esempio, “Una creatura bersaglio diventa blu fino alla fine del turno.” Il nuovo colore sostituisce i colori precedenti, a meno che l'abilità non indichi altrimenti.

COMANDO

Una zona di gioco usata per oggetti che influenzano la partita ma non sono permanenti. Alcuni planeswalker creano emblemi che vanno in questa zona e alcune varianti multiplayer usano questa zona per le loro carte oversize.

COMBATTIMENTO

In genere, il combattimento implica attaccare, bloccare e tutto ciò che accade durante una fase di combattimento.

COMMANDER

Una variante amatoriale in cui il mazzo di ogni giocatore è guidato da una creatura leggendaria.

CONCEDERE LA PARTITA

Smettere di giocare una partita e concedere la vittoria all'avversario. Puoi concedere una partita in qualsiasi momento (di solito se ti rendi conto di non poter evitare di perdere). Quando concedi, perdi la partita.

CONSTRUCTED

Un gruppo di formati di gioco che utilizza i mazzi costruiti in precedenza. Un mazzo Constructed deve contenere almeno 60 carte e non ci possono essere più di quattro copie di ogni carta (tranne che per le terre base). Standard è il formato Constructed più popolare.

CONTROLLARE

Controlli le magie che lanci e i permanenti che entrano nel campo di battaglia dalla tua parte. Controlli anche le abilità che derivano dai permanenti che controlli.

Solo tu puoi prendere decisioni sulle cose che controlli. Se controlli un permanente, solo tu puoi attivare le sue abilità attivate. Anche se metti un incantesimo su una creatura del tuo avversario, sei tu a controllare l'incantesimo e le sue abilità.

Alcune magie e abilità ti permettono di prendere il controllo di un permanente. Per lo più, questo significa che la carta si sposta dalla parte dell'avversario alla tua. Ma per le Aure o gli Equipaggiamenti assegnati ad altre carte, cambia il controllore ma la carta non si sposta.

CONTROLORE

Il controllore di una magia è il giocatore che la lancia. Il controllore di un'abilità attivata è il giocatore che l'ha attivata. Il controllore di un permanente è il giocatore che lo ha lanciato (a meno che un'altra magia o abilità non cambi chi lo controlla). Il controllore di un'abilità innescata è il giocatore che controllava la fonte dell'abilità quando si è innescata.

COSTITUZIONE

Il numero a destra della barra nel riquadro che si trova nell'angolo in basso a destra delle carte creatura. Se a una creatura viene inflitto un ammontare di danni pari o superiore alla sua costituzione in un unico turno, viene distrutta. Se la costituzione di una creatura è ridotta a 0 o meno, viene messa nel cimitero del suo proprietario.



COSTO

Un costo è ciò che devi pagare per compiere un'altra azione. Devi pagare un costo per lanciare una magia o per attivare un'abilità attivata. A volte una magia o abilità ti chiede di pagare un costo anche quando si risolve. Non puoi pagare un costo a meno che tu non possa pagarlo per intero. Per esempio, se il costo di un'abilità attivata (la parte prima dei “ : ”) ti dice di scartare una carta e non hai carte in mano, non puoi neppure provare a pagare.

COSTO ADDIZIONALE

Alcune magie dicono che hanno un costo addizionale. Per lanciare quella magia, devi pagare sia il costo di mana nell'angolo in alto a destra della carta che il suo costo addizionale.

COSTO DI MANA

Vedi “Parti di una Carta” a pagina 5. Vedi la voce del glossario “Costo di mana convertito”.

COSTO DI MANA CONVERTITO

L'ammontare totale di mana in un costo di mana, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana di  ha un costo di mana convertito di 5. Una carta con un costo di mana  ha un costo di mana convertito di 2.

CREATURA

Un tipo di carta. Vedi “Creatura” a pagina 6.

CREATURA ARTEFATTO

Questa è sia un artefatto che una creatura. Vedi “Creatura” a pagina 6.

CREATURA ATTACCANTE

Una creatura che sta attaccando. Una creatura sta attaccando da quando viene dichiarata come creatura attaccante fino alla fine della fase di combattimento, a meno che in qualche modo non venga rimossa dal combattimento. Non esiste una creatura attaccante al di fuori della fase di combattimento.

CREATURA BLOCCANTE

Una creatura assegnata a bloccare una creatura attaccante. Se una creatura blocca una creatura attaccante, la creatura attaccante infligge il danno alla creatura bloccante invece che al giocatore o al planeswalker che sta attaccando. Una volta che una creatura blocca, resta una creatura bloccante per il resto della fase di combattimento, anche se la creatura che sta bloccando lascia il combattimento. Non esiste una creatura bloccante al di fuori della fase di combattimento.

CREATURA BLOCCATA

Una creatura attaccante che è stata bloccata da almeno una creatura. Una volta che una creatura è bloccata, resta bloccata per il resto della fase di combattimento, anche se tutte le creature che la bloccano lasciano il combattimento. In altre parole, se una creatura viene bloccata, non può infliggere danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando (a meno che la creatura attaccante non abbia travolgere). Non esiste una creatura bloccata al di fuori della fase di combattimento.

DANNO

È ciò che riduce i punti vita dei giocatori, diminuisce la fedeltà dei planeswalker e distrugge le creature. Le creature attaccanti e bloccanti infliggono un ammontare di danni pari alla propria forza. Anche alcune magie e abilità possono infliggere danno. Il danno può essere inflitto solo a creature, planeswalker o giocatori. Se a una creatura viene inflitto un ammontare di danni pari o superiore alla sua costituzione in un unico turno, viene distrutta. Se a un planeswalker viene inflitto danno, vengono rimossi da esso altrettanti segnalini fedeltà. Il danno inflitto a un giocatore viene sottratto dai suoi punti vita.

Subire un danno è diverso da perdere punti vita. Per esempio, il Pipistrello Cacciasangue ha un'abilità che dice: “Quando il Pipistrello Cacciasangue entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita”. La perdita di punti vita non è un danno, quindi non può essere prevenuta.

DANNO DA COMBATTIMENTO

Il danno inflitto dalle creature mediante l'attaccare e il bloccare. Una creatura infligge danno da combattimento pari alla sua forza. Questo danno viene inflitto durante la sottofase di danno da combattimento. Qualsiasi altro tipo di danno non conta come danno da combattimento, neppure se viene inflitto dall'abilità di una creatura durante il combattimento.

DIFENSORE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Le creature con difensore non possono attaccare.

DISTRUGGERE

Rimuovere dal campo di battaglia un permanente e metterlo nel cimitero del suo proprietario. Le creature sono distrutte quando viene loro inflitto un ammontare di danni pari o superiore alla loro costituzione. Inoltre, molte magie e abilità possono distruggere un permanente (senza infliggergli alcun danno).

Talvolta i permanenti vengono messi nel cimitero senza essere

distrutti. Se un permanente viene sacrificato, non viene “distrutto”, ma viene comunque messo nel cimitero del suo proprietario. Lo stesso vale quando la costituzione di una creatura viene ridotta a 0 o meno, quando due permanenti leggendari con lo stesso nome o due planeswalker con lo stesso sottotipo si trovano sul campo di battaglia contemporaneamente o quando un’Aura si trova sul campo di battaglia ma non sta incantando ciò che riporta la sua abilità “incanta”.

DOPPIO ATTACCO

Un’abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Le creature con doppio attacco infliggono il loro danno da combattimento due volte. Quando raggiungi la sottofase di danno da combattimento, controlla se ci sono creature attaccanti o bloccanti con attacco improvviso o doppio attacco. In questo caso, viene creata una sottofase di danno da combattimento supplementare solo per loro. Solo le creature con attacco improvviso e doppio attacco possono infliggere danno da combattimento in questa sottofase. Seguirà la normale sottofase di danno da combattimento. Tutte le creature attaccanti e bloccanti rimaste, così come quelle con doppio attacco, infliggono danno da combattimento in questa seconda sottofase.

EFFETTO

Quello che fa una magia o abilità quando si risolve. Ci sono molti tipi di effetti: effetti one-shot, effetti continui, effetti di prevenzione ed effetti di sostituzione. Puoi leggerne la definizione in questo glossario.

EFFETTO CONTINUO

Un effetto che dura per un certo tempo. Questi sono diversi dagli effetti one-shot, che avvengono una volta sola e non hanno una durata. Puoi sapere quanto a lungo durerà un effetto continuo leggendo il testo della magia o dell’abilità da cui è generato. Ad esempio, potrebbe dire “fino alla fine del turno”. Se l’effetto continuo deriva da un’abilità statica, dura finché resta sul campo di battaglia il permanente con l’abilità.

EFFETTO DI PREVENZIONE

Un effetto che impedisce al danno di essere inflitto. Un effetto di prevenzione funziona come uno scudo. Se un danno sta per essere inflitto ma è attivo uno scudo di prevenzione, viene prevenuta una parte o tutto il danno. Un effetto di prevenzione può prevenire tutto il danno che infliggerebbe una fonte, o un preciso ammontare di danno.

Per esempio, la Nebbia dice: “Previene tutto il danno da

combattimento che verrebbe inflitto in questo turno”. Puoi lanciare la Nebbia molto prima del combattimento e il suo effetto resterà attivo per tutto il resto del turno. Poi, se le creature cercano di infliggere danno da combattimento durante il turno, la Nebbia lo previene.

Gli effetti di prevenzione possono impedire che il danno venga inflitto alle creature, ai giocatori o a entrambi. Se un effetto di prevenzione è attivo e sta per essere inflitto danno da più fonti contemporaneamente, il giocatore al quale verrebbe inflitto il danno, o che controlla la creatura alla quale verrebbe inflitto il danno, sceglie di quale fonte prevenire il danno.

EFFETTO DI SOSTITUZIONE

Un tipo di effetto che aspetta un evento particolare e poi lo sostituisce con un evento diverso. Gli effetti di sostituzione presentano sempre la parola “invece”. Per esempio, il Colosso di Darksteel dice, in parte: “Se il Colosso di Darksteel sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, rivela invece il Colosso di Darksteel e rimescolarlo nel grimorio del suo proprietario”. L’effetto sostituisce l’azione di mettere il Colosso di Darksteel in un cimitero con l’azione di rimescolarlo nel grimorio del suo proprietario. Il Colosso di Darksteel non raggiunge mai il cimitero.

EFFETTO ONE-SHOT

Un effetto che si applica al gioco solo una volta e poi è concluso. Per esempio, la Divinazione dice “Pesca due carte”. Quando si risolve, il suo effetto è concluso. Gli effetti one-shot sono diversi dagli effetti continui, che durano per un certo periodo di tempo.

EMBLEMA

Alcune abilità dei planeswalker creano un emblema che lascia un effetto duraturo sulla partita. Una volta che l’emblema è stato creato, non può essere distrutto e le sue abilità si applicano fino alla fine della partita.

ENTRARE NEL CAMPO DI BATTAGLIA

Quando le magie artefatto, creatura, incantesimo e planeswalker si risolvono, entrano nel campo di battaglia come permanenti. Anche le terre entrano nel campo di battaglia come permanenti.

Alcune abilità innescate cominciano con “Quando[questo permanente]entra nel campo di battaglia,...” Quando un permanente con un’abilità come questa viene messo sul campo di battaglia, questa abilità si innesca immediatamente. Alcune abilità si innescano anche quando altri determinati permanenti entrano nel campo di battaglia.

Alcune carte dicono che entrano nel campo di battaglia TAPpate. Queste carte non entrano nel campo di battaglia e poi vengono

TAPpate... sono già TAPpate nel momento in cui sono sul campo di battaglia. Allo stesso modo, una creatura che “entra nel campo di battaglia con [un certo numero di] segnalini + 1 / + 1” o i cui punteggi di forza o costituzione sono modificati da un effetto continuo, non entra nel campo di battaglia e poi cambia di dimensioni.

EQUIPAGGIAMENTO

Un tipo di artefatto che rappresenta un’arma, un’armatura o un altro oggetto che può essere usato dalle tue creature. Quando lanci una magia Equipaggiamento, entra nel campo di battaglia come un qualsiasi artefatto. Una volta che è sul campo di battaglia, puoi pagare il suo costo di equipaggiare quando potresti lanciare una stregoneria per assegnarla a una creatura che controlli. Puoi farlo anche se l’Equipaggiamento è già assegnato a un’altra creatura. Dopo che è stato assegnato a una creatura, l’Equipaggiamento ha effetto su di essa. Se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, l’Equipaggiamento “cade a terra” e resta sul campo di battaglia, in attesa di essere assegnato a un’altra creatura.

EQUIPAGGIARE

Un’abilità definita da parola chiave che si trova su ogni Equipaggiamento. Ti dice qual è il costo per assegnare l’Equipaggiamento a una delle tue creature. Non ha importanza se l’Equipaggiamento non è assegnato o è già assegnato a un’altra creatura. Puoi attivare questa abilità solo durante la tua fase principale quando non ci sono altre magie o abilità in pila. L’abilità equipaggiare bersaglia la creatura sulla quale stai spostando l’Equipaggiamento.

ESILIO

Una zona di gioco. L’esilio è in pratica un’area in cui tenere le carte. Se una magia o abilità esilia una carta, quella carta viene spostata nella zona di esilio da qualunque zona in cui si trova. Vedi “Esilio” a pagina 8.

FASE

Una delle principali sezioni di un turno. Le cinque fasi sono: fase iniziale, prima fase principale, fase di combattimento, seconda fase principale e fase finale. Alcune fasi sono divise in sottofasi. Se un giocatore ha del mana inutilizzato al termine di una fase o sottofase, quel mana viene perso. Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

FASE DI COMBATTIMENTO

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

FASE PRINCIPALE

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.



FEDELTA'

La fedeltà è una caratteristica posseduta unicamente dai planeswalker. Ogni carta planeswalker ha un punteggio di fedeltà stampato nell’angolo in basso a destra della carta: rappresenta il numero di segnalini fedeltà che ottiene quando entra nel campo di battaglia. Il costo per attivare una delle abilità attivate di un planeswalker è di aggiungere o rimuovere da esso un certo numero di segnalini fedeltà. Il danno inflitto

a un planeswalker, invece, risulta nel rimuovere da esso altrettanti segnalini fedeltà. Se un planeswalker non ha più alcun segnalino fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Vedi anche “Planeswalker” a pagina 7.

FONTE

L’origine del danno o di un’abilità. Una volta che un’abilità viene messa in pila, rimuoverne la fonte non impedisce all’abilità di risolversi.

FORZA

Il numero a sinistra della barra nel riquadro che si trova nell’angolo in basso a destra di una carta creatura. Una creatura infligge danno da combattimento pari alla sua forza. Una creatura con forza 0 o meno non infligge danno in combattimento.

GIOCARE

Giochi una terra mettendola sul campo di battaglia dalla tua mano. Puoi giocare una terra solo una volta per turno, durante una delle tue fasi principali quando non c’è niente in pila. Le terre non vengono messe in pila quando le giochi.

Alcuni effetti ti dicono di giocare una carta. A seconda del tipo di carta, ciò può significare giocare una terra o lanciare una magia.

GIOCATORE

Tu o il tuo avversario. Se una magia o abilità ti permette di scegliere un giocatore, puoi scegliere te stesso. Non puoi scegliere te stesso se dice “avversario”. Se stai giocando una partita multiplayer (una partita con più di due giocatori), tutti vengono considerati giocatori, anche i tuoi compagni di squadra.

GIOCATORE ATTIVO

Il giocatore di cui è il turno. Il giocatore attivo ha sempre la possibilità di lanciare magie e attivare abilità per primo.

GIOCATORE IN DIFESA

Il giocatore che viene attaccato (o che controlla il planeswalker che viene attaccato) durante una fase di combattimento.

GRIMORIO

Una zona di gioco. Vedi “Grimorio” a pagina 8.

IMBLOCCABILE

Se una creatura attaccante non può essere bloccata, per il giocatore in difesa è impossibile bloccarla con una creatura.

INCANTARE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova su ogni Aura. In genere, è seguita dalla descrizione di un permanente (per esempio, “incanta creatura” o “incanta terra”), che spiega a quale tipo di permanente può essere assegnata l'Aura. Quando lanci l'Aura, devi scegliere come bersaglio quel tipo di permanente. Allo stesso modo, le Auro con “incanta giocatore” o “incanta avversario” bersagliano un giocatore quando vengono lanciate. Se un'Aura viene assegnata a qualcosa che non concorda con la sua abilità di incantare, verrà messa nel cimitero del suo proprietario.



INCANTATO

Quando un'abilità di un'Aura dice “creatura incantata” (o “artefatto incantato”, “terra incantata” e così via), significa “la creatura a cui è assegnata l'Aura”. Per esempio, il Marchio del Vampiro ha l'abilità “La creatura incantata prende + 2 /+ 2 e ha legame vitale”. Solo la creatura a cui è assegnato il Marchio del Vampiro potrà ricevere il bonus e il controllore di quella creatura guadagnerà punti vita grazie alla sua abilità di legame vitale.

INCANTESIMO

Un tipo di carta. Vedi “Incantesimo” a pagina 6.

INCOLORE

Le terre e la maggior parte degli artefatti sono incolore. Incolore non è un colore. Se ti viene chiesto di scegliere un colore, non puoi scegliere incolore.

INCONTRO

Una serie di partite contro lo stesso avversario. La maggior parte degli incontri è al meglio di tre partite, ovvero il primo giocatore che vince due partite è il vincitore dell'incontro. Chi perde la prima partita sceglie chi inizierà la seconda partita e così via.

INDISTRUTTIBILE

Un permanente indistruttibile non può essere distrutto da danno o da effetti che dicono “distruggi”. Può comunque essere messo nel cimitero per altre ragioni. Vedi la voce del glossario “Distruggere”.

INTIMIDIRE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Una creatura con intimidire non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o da creature che condividono un colore con essa. Per esempio, una creatura rossa con intimidire può essere bloccata da una creatura rossa, una creatura rossa-verde o una qualsiasi creatura artefatto. Intimidire conta solo quando la creatura con questa abilità sta attaccando.

INTRO PACK

Una confezione che include un mazzo pronto per essere usato contenente le carte di un'espansione specifica, nonché due buste di 15 carte. Puoi giocare i mazzi degli intro pack l'uno contro l'altro esattamente come li trovi. Il set base **Magic 2013** ha cinque intro pack. Se sei un principiante nel gioco di **Magic**, modificare il mazzo di un intro pack è un buon modo per iniziare a costruire i tuoi mazzi. Scopri i rivenditori di carte **Magic** su www.wizards.com/locator.

INVECE

Quando vedi questa parola, sai che una magia o abilità genera un effetto di sostituzione. Vedi la voce del glossario “Effetto di sostituzione”.

ISTANTANEO

Un tipo di carta. Vedi “Istantaneo” a pagina 6.

LAMPO

Un'abilità definita da parola chiave che si trova su creature, artefatti e incantesimi. Una magia con lampo può essere lanciata in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

LANCIARE

Lanci una magia mettendola in pila. Diversi tipi di magia possono essere lanciati in momenti diversi, ma i passaggi per lanciare una magia sono sempre gli stessi: la annunci, scegli i suoi bersagli (ed effettui altre scelte subito dopo) e poi paghi il suo costo. Vedi “Magie” a pagina 10.

LASCIARE IL CAMPO DI BATTAGLIA

Un permanente lascia il campo di battaglia quando viene messo dal campo di battaglia in un'altra zona. Può tornare in mano a un giocatore dal campo di battaglia, essere messo in un cimitero dal campo di battaglia o finire in un'altra zona. Se una carta lascia il campo di battaglia e poi ritorna nel campo di battaglia, è considerata una nuova carta. Non "ricorda" niente dell'ultima volta che era sul campo di battaglia.

LEGAME VITALE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sui permanenti. Il danno inflitto da un permanente con legame vitale, oltre a comportarsi come normale danno, permette al suo controllore di guadagnare un pari ammontare di punti vita.

LEGGENDARIO

Leggendario è un supertipo, quindi lo troverai scritto nella riga del tipo dopo il tipo di carta. Sul campo di battaglia ci può essere una sola copia di un permanente leggendario alla volta. Se dovesse capitare che due o più permanenti leggendari con lo stesso nome sono sul campo di battaglia nello stesso momento, mettili tutti nei cimiteri dei loro proprietari. Questa legge è chiamata "regola delle leggende".

LIMITED

Un gruppo di formati di gioco che utilizza le carte di buste aperte subito prima di giocare. Vedi "Formati Limited" a pagina 19.

LOTTARE

Alcuni effetti fanno lottare una creatura con un'altra creatura. Quando due creature lottano, ognuna infligge all'altra danno pari alla propria forza.

MAGIA

Le carte di tutti i tipi eccetto le terre sono magie mentre le stai lanciando. L'Angelo di Serra, per esempio, è una carta creatura. Mentre lo lanci, è una magia creatura. Quando si risolve, diventa una creatura.

MANA

L'energia magica che usi per pagare magie e alcune abilità. La maggior parte del mana deriva dal TAPpare terre. Ci sono cinque colori di mana : * (bianco), ♠ (blu), ♣ (nero), ♠ (rosso) e ♣ (verde). Esiste anche il mana incolore.

MANO

Una zona di gioco. Vedi "Mano" a pagina 8.

MAZZO

Almeno 60 carte a tua scelta, ben mescolate. (I formati Limited in cui i giocatori costruiscono il loro mazzo durante l'evento stesso prevedono mazzi di 40 carte.) Per giocare una partita di **Magic**, devi avere un mazzo. Quando comincia la partita, il tuo mazzo diventa il tuo grimorio.

METTERE SUL CAMPO DI BATTAGLIA

Mettere una carta o una pedina nella zona del campo di battaglia. Quando una magia o abilità ti dice di mettere qualcosa sul campo di battaglia, non equivale a lanciare quel qualcosa. Semplicemente lo metti sul campo di battaglia senza pagarne i costi.

MULLIGAN

All'inizio di una partita di **Magic**, peschi le prime sette carte del tuo grimorio. Se non ti piace quella mano di carte, per qualsiasi ragione, puoi prendere un mulligan. Quando prendi un mulligan, rimescoli la tua mano nel tuo grimorio e poi peschi una nuova mano con una carta in meno. Puoi compiere questa operazione quante volte vuoi, ma peschi una carta in meno ogni volta. Quando entrambi i giocatori sono soddisfatti della propria mano iniziale, la partita comincia.

MUORE

"Muore" è un altro modo per dire che una creatura "viene messa in un cimitero dal campo di battaglia".

NEUTRALIZZARE

Cancellare una magia o abilità in modo che non abbia effetto. Se una magia viene neutralizzata, viene rimossa dalla pila e messa nel cimitero del suo proprietario. Dopo che una magia o abilità inizia a risolversi, è troppo tardi per neutralizzarla. Le terre non sono magie, quindi non possono essere neutralizzate.

NOME

Vedi "Parti di una Carta" a pagina 5.

Quando il nome di una carta appare nel suo riquadro di testo, la carta si riferisce a se stessa, non alle altre carte con lo stesso nome.

NON

Quando il testo di una magia o abilità si riferisce a una "carta non terra", a una "creatura non nera" e così via, significa "una carta che non è una terra", "una creatura che non è nera" e via dicendo.

NON BLOCCATO

Una creatura è non bloccata solo se è una creatura attaccante e il giocatore in difesa ha deciso di non bloccarla.

PAGARE PUNTI VITA

A volte una magia o abilità ti chiede di pagare punti vita come parte del suo costo. Per pagare punti vita, sottrai quell'ammontare di punti vita dai tuoi punti vita. Non puoi pagare più punti vita di quelli che hai. Il pagamento di punti vita non equivale a un danno, quindi non può essere prevenuto.

PARITÀ

“Parità” indica una partita che finisce senza un vincitore. Ad esempio, se una magia come il Terremoto infligge danni sufficienti perché entrambi i giocatori scendano a 0 punti vita o meno, la partita finisce in parità.

PARTITA MULTIPLAYER

Una partita di **Magic** giocata da più di due giocatori. Vedi “Varianti Multiplayer” a pagina 20.

PASSA-FORESTE

Un tipo di passa-terre. Vedi la voce del glossario “Passa-terre”.

PASSA-IOLE

Un tipo di passa-terre. Vedi la voce del glossario “Passa-terre”.

PASSA-MONTAGNE

Un tipo di passa-terre. Vedi la voce del glossario “Passa-terre”.

PASSA-PALUDI

Un tipo di passa-terre. Vedi la voce del glossario “Passa-terre”.

PASSA-TERRE

Passa-terre è il nome di un gruppo di abilità definite da parola chiave che include passa-Pianure, passa-Isole, passa-Paludi, passa-Montagne e passa-Foreste. Una creatura con passa-terre non può essere bloccata se il giocatore in difesa controlla almeno una terra del tipo specificato.

PEDINA

Alcuni istantanei, stregonerie e abilità possono creare delle creature. Queste creature vengono rappresentate da pedine. Puoi usare quello che vuoi come pedina, a condizione che possa essere TAPPato.

Le pedine sono considerate creature in tutto e per tutto e sono influenzate da tutte le regole, magie e abilità che influenzano le creature. Se una delle tue pedine creatura lascia il campo di battaglia, però, viene messa nella nuova zona (come il tuo cimitero) e poi scompare definitivamente dal gioco.

PERDERE PUNTI VITA

Tutto il danno che ti viene inflitto ti fa perdere punti vita, che vengono sottratti dai tuoi punti vita. Inoltre, alcune magie e abilità

possono farti perdere punti vita. La perdita di punti vita non equivale a danno, quindi non può essere prevenuta.

PERMANENTE

Una carta o una pedina creatura sul campo di battaglia. I permanenti possono essere artefatti, creature, incantesimi, planeswalker o terre. Quando un permanente è sul campo di battaglia, vi rimane finché non viene distrutto, sacrificato o rimosso in qualche modo. Non puoi rimuoverlo dal campo di battaglia un permanente solo perché vuoi farlo, neppure se lo controlli tu. Se un permanente lascia il campo di battaglia e poi ritorna nel campo di battaglia, è considerato una nuova carta. Non “ricorda” niente dell'ultima volta che era sul campo di battaglia.

A meno che non sia specificato diversamente, le magie e le abilità influenzano solo i permanenti. Per esempio, la Controevocazione dice: “Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario”. Devi bersagliare una creatura sul campo di battaglia, non una carta creatura in un cimitero o in qualsiasi altra zona.

PESCARRE

Prendere la prima carta del tuo grimorio (mazzo) e aggiungerla alla tua mano. Peschi una carta durante ciascuno dei tuoi turni, all'inizio della tua sottofase di acquisizione. Peschi anche se una magia o abilità ti permette di farlo; questo non influenza la tua normale acquisizione per quel turno. Se una magia o abilità ti permette di aggiungere una carta alla tua mano dal tuo grimorio ma non usa la parola “pesca”, non conta come pescare una carta.

PILA

Una zona di gioco. Vedi “La Pila” a pagina 8.

PLANECHASE

Una variante multiplayer che presenta carte piano oversize.

PLANESWALKER

Un tipo di carta. Vedi “Planeswalker” a pagina 7.

PREVENIRE

Quando vedi questa parola nel testo di una magia o abilità, sai che si tratta di un effetto di prevenzione.

PRIORITÀ

Visto che i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità durante i turni dell'avversario, il gioco ha bisogno di un sistema per assicurarsi che solo un giocatore alla volta possa giocare qualcosa. La priorità determina, in ogni occasione, quale giocatore può lanciare una magia o attivare un'abilità.

Il giocatore attivo (quello di cui è il turno) riceve la priorità

all'inizio di ogni sottofase e di ogni fase principale, a eccezione delle sottofasi di STAP e di cancellazione. Quando ricevi la priorità, puoi lanciare una magia, attivare un'abilità attivata o passare (scegliere di non fare niente). Se fai qualcosa, mantieni la priorità, quindi effettui ancora la scelta precedente. Se passi, la priorità passa al tuo avversario, quindi la scelta passa a lui. Si continua così fino a quando entrambi i giocatori passano in successione.

Quando entrambi i giocatori passano in successione, se in pila c'è una magia o abilità in attesa, si risolve. Poi il giocatore attivo riceve nuovamente la priorità e il procedimento si ripete. Quando entrambi i giocatori passano in successione, se in pila non ci sono magie o abilità in attesa, quella parte del turno termina e ha inizio la successiva.

PROPRIETARIO

La persona che ha iniziato la partita con la carta nel proprio mazzo. Anche se il tuo avversario controlla uno dei tuoi permanenti, tu ne sei sempre il proprietario. (Se hai prestato un mazzo a un amico per giocare, sarà il "proprietario" di tutte le carte per la durata della partita.) Il proprietario di una pedina è il giocatore che la controllava quando è entrata nel campo di battaglia.

PROTEZIONE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Una creatura con protezione avrà sempre "protezione da _____". Quel qualcosa indica da cosa è protetta la creatura. Può essere protezione dal rosso, per esempio, o protezione dai Goblin. La protezione ha diverse conseguenze sulla creatura:

- Tutto il danno che verrebbe inflitto alla creatura da quei tipi di fonti viene prevenuto.
- La creatura non può essere incantata da quei tipi di Aura o equipaggiata con quei tipi di Equipaggiamento.
- La creatura non può essere bloccata da quei tipi di creature.
- La creatura non può essere bersagliata da quei tipi di magie o da abilità di quei tipi di carte.

PUNTI VITA

Ogni giocatore comincia la partita con 20 punti vita. Quando ti viene inflitto danno da magie, abilità o creature non bloccate, sottrai quell'ammontare di danni dai tuoi punti vita. Se i tuoi punti vita scendono a 0 o meno, perdi la partita. Se entrambi i giocatori scendono a 0 o meno punti vita contemporaneamente, la partita finisce in parità.

RAGGIUNGERE

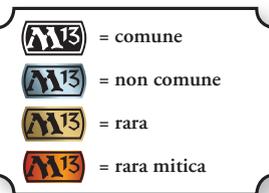
Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Una creatura con raggiungere può bloccare una creatura con volare. Da notare che una creatura con raggiungere può essere bloccata da qualsiasi tipo di creatura.

RAPIDITÀ

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Una creatura con rapidità può attaccare non appena entra sotto il tuo controllo. Puoi anche attivare le sue abilità attivate con ☹ nel costo.

RARITÀ

Indica la possibilità che hai di trovare una certa carta. Ci sono quattro livelli di rarità nelle carte di Magic: comune, non comune, rara e rara mitica. Generalmente, le buste da 15 carte contengono undici



carte comuni, compresa una carta terra base, tre carte non comuni e una carta rara. Alcune buste hanno una carta rara mitica al posto di una carta rara.

RIGA DEL TIPO

Vedi "Parti di una Carta" a pagina 5.



RIGENERARE

Evitare che un permanente venga distrutto in un turno. Un effetto di rigenerazione funziona come uno scudo. Una magia o abilità che dice "Rigenera [un permanente]" mette uno scudo di rigenerazione su quel permanente che può essere utilizzato in qualsiasi momento durante il turno. Se un permanente sta per essere distrutto e ha uno scudo di rigenerazione, non viene distrutto. Il permanente viene invece TAPPato, rimosso dal combattimento (se è una creatura attaccante o bloccante) e tutto il danno viene rimosso da esso. Lo scudo di rigenerazione adesso è consumato. Il permanente non lascia il campo di battaglia, quindi ogni Aura, Equipaggiamento o segnalino su di esso restano assegnati ad esso. Qualsiasi scudo di rigenerazione inutilizzato scompare durante la sottofase di cancellazione.

Nonostante un permanente con uno scudo di rigenerazione non possa essere distrutto, può sempre essere messo nel cimitero per altre ragioni. Vedi la voce del glossario "Distruggi".

RIMESCOLARE

Rendere casuale l'ordine delle carte del mazzo. All'inizio di ogni partita di **Magic**, devi rimescolare il tuo mazzo. Alcune carte ti dicono di rimescolare il tuo grimorio come parte del loro effetto (di solito perché l'effetto ti ha permesso di passare in rassegna il tuo grimorio).

RIMUOVERE DAL COMBATTIMENTO

Se un effetto rimuove una creatura dal combattimento, non è più una creatura attaccante o bloccante. Se aveva bloccato una creatura prima di essere rimossa, la creatura attaccante rimane bloccata e non viene inflitto alcun danno al giocatore o al planeswalker che è stato attaccato. Una creatura rimossa dal combattimento non infligge né subisce danno da combattimento.

RIQUADRO DI TESTO

Vedi "Parti di una Carta" a pagina 5.

RISERVA DI MANA

Il luogo in cui il tuo mana viene conservato finché non lo spendi o fino alla fine della sottofase o della fase in corso.

RISOLVERSI

Quando lanci una magia o attivi un'abilità attivata, o quando si innesca un'abilità innescata, inizialmente non accade niente. Viene semplicemente messa in pila. Dopo che ogni giocatore ha avuto la possibilità di rispondere, si risolverà e avviene il suo effetto. Se un'altra magia o abilità la neutralizza, o se nessuno dei suoi bersagli è legale quando cerca di risolversi, non si risolve per niente (e se è una magia, viene messa nel cimitero del suo proprietario).

RISPONDERE, IN RISPOSTA

Lanciare un istantaneo o attivare un'abilità attivata subito dopo che un'altra magia o abilità è stata messa in pila. Vedi la spiegazione in "Rispondere a una Magia" a pagina 10.

RIVELARE

Quando riveli una carta, devi mostrarla a tutti i giocatori che partecipano alla partita.

SACRIFICARE

Scegliere uno dei tuoi permanenti sul campo di battaglia e metterlo nel cimitero del suo proprietario. Puoi sacrificare solo i permanenti che controlli. Sacrificare un permanente non equivale a distruggerlo, quindi il permanente non può essere rigenerato. Puoi sacrificare un permanente solo se una magia o abilità ti dice di farlo, o come parte di un costo.

SCARTARE

Prendere una carta dalla tua mano e metterla nel tuo cimitero. Se una magia o abilità ti fa scartare, devi scegliere tu quali carte scartare, a meno che la magia o abilità non dica che deve essere un altro giocatore a scegliere le carte o che devi scartare "a caso".

Durante la tua sottofase di cancellazione, se hai più di sette carte in mano, devi scartare fino ad averne sette.

SCEGLI UNO —

Quando trovi la frase "Scegli uno —" su una carta, devi scegliere una delle opzioni indicate quando lanci la carta. In seguito non puoi cambiare idea e scegliere qualcos'altro, anche se la tua prima scelta non dovesse essere più valida.

SEALED DECK

Vedi "Formati Limited" a pagina 19.

SEGNALINO

Alcune magie e abilità ti dicono di mettere un segnalino su un permanente. Il segnalino rappresenta un cambiamento nel permanente che dura fintanto che resta sul campo di battaglia. Un segnalino di solito cambia la forza e la costituzione di una creatura o rappresenta la fedeltà attuale di un planeswalker. Puoi usare qualsiasi cosa come segnalino: perle di vetro, dadi o quello che preferisci.

SIDEBOARD

Gli eventi di **Magic** consentono l'uso di un sideboard: un gruppo di carte extra particolarmente utili contro certi avversari. Dopo aver giocato una partita contro un avversario, puoi spostare alcune carte dal tuo sideboard al tuo mazzo principale, poi giocare una seconda partita contro quell'avversario. Dovrai riportare il tuo mazzo alla sua configurazione originale prima di sfidare un nuovo avversario.

Nei formati Constructed, il tuo sideboard è composto esattamente da 15 carte. Costruisci il tuo sideboard assieme al tuo mazzo. Tra mazzo e sideboard non puoi avere più di quattro copie per ogni carta, a eccezione delle carte terra base. Tra una partita e l'altra, puoi scambiare alcune carte tra il tuo sideboard e il tuo mazzo principale, a patto che il numero di carte che togli sia uguale al numero di carte che aggiungi.

Nei formati Limited, tutte le carte sbustate che non fanno parte del tuo mazzo principale possono essere utilizzate come sideboard. Tra una partita e l'altra, puoi scambiare alcune carte tra il tuo sideboard e il tuo mazzo principale, a patto che il numero di carte che togli sia uguale al numero di carte che aggiungi. Puoi anche limitarti ad aggiungere alcune carte dal tuo sideboard al tuo mazzo principale.

SIMBOLO DELL'ESPANSIONE

Vedi “Parti di una Carta” a pagina 5.

SOTTOFASE

Ogni fase, tranne le fasi principali, è suddivisa in sottofasi. In alcune sottofasi avvengono cose particolari. Per esempio, STAPpi tutti i tuoi permanenti durante la tua sottofase di STAP. Se un giocatore ha del mana inutilizzato al termine di una fase o sottofase, quel mana viene perso. Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI ACQUISIZIONE

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI DANNO DA COMBATTIMENTO

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI DICHIARAZIONE DELLE CREATURE ATTACCANTI

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI DICHIARAZIONE DELLE CREATURE BLOCCANTI

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI FINE COMBATTIMENTO

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI MANTENIMENTO

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE DI STAP

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOFASE FINALE

Vedi “Parti di un Turno” a pagina 17.

SOTTOTIPO

Tutti i tipi di carta possono avere dei sottotipi. I sottotipi vengono indicati nella riga del tipo, dopo il trattino lungo. I sottotipi delle creature sono anche chiamati tipi di creatura, i sottotipi delle terre sono chiamati tipi di terra e così via. Una carta può avere più sottotipi oppure non averne nessuno. Per esempio, una “Creatura — Guerriero Elfo” ha i sottotipi Elfo e Guerriero, ma una carta che ha solo “Terra” nella sua riga del tipo non ha alcun sottotipo.

Alcuni sottotipi hanno regole speciali. Vedi le voci del glossario “Aura”, “Equipaggiamento”, “Tipo di terra base” e “Tipo di Planeswalker”. I sottotipi di creatura non hanno alcuna regola speciale associata ad essi.

Alcuni effetti possono cambiare il sottotipo di un permanente. Ad esempio, “Una creatura bersaglio diventa un Elfo fino alla fine

del turno.” Il nuovo sottotipo sostituisce i precedenti sottotipi del genere appropriato, a meno che l’abilità non dica altrimenti.

STANDARD

Standard è il formato Constructed più popolare. Utilizza solo le espansioni più recenti che il gioco ha da offrire. Il blocco attuale, quello pubblicato l’Ottobre precedente e il set base più recente sono tutti legali per essere giocati in un mazzo Standard. Visita www.wizards.com/MagicFormats per maggiori informazioni.

STAPPARE

Raddrizzare una carta TAPpata per poterla utilizzare nuovamente. Vedi la spiegazione di “TAPpare” a pagina 9.

STREGONERIA

Un tipo di carta. Vedi “Stregoneria” a pagina 5.

SUPERTIPO

Tutti i tipi di carta possono avere dei supertipi. I supertipi vengono indicati dopo il tipo di carta nella riga del tipo. Per esempio, una “Terra Base — Foresta” ha il supertipo “base”, mentre una “Creatura Leggendaria — Guerriero Umano” ha il supertipo “leggendaria”. Un supertipo non ha correlazioni specifiche con il tipo di carta. Alcuni supertipi hanno regole speciali associate ad essi.

TAPPARE

Ruotare di lato una carta. Vedi la spiegazione di “TAPpare” a pagina 9.

TERRA

Un tipo di carta. Vedi “Terra” a pagina 7.



TERRA BASE

Esistono cinque tipi di terre base. Le Pianure producono ✨ (mana bianco). Le Isole producono 💧 (mana blu). Le Paludi producono ⚰ (mana nero). Le Montagne producono 🔴 (mana rosso). Le Foreste producono 🌿 (mana verde). Ognuna ha scritto “base” nella sua riga del tipo (base è un supertipo). Tutte le altre terre sono chiamate terre non base.

Quando costruisci un mazzo, puoi includere un qualsiasi numero di terre base. Non puoi avere più di quattro copie di qualsiasi altra carta nel tuo mazzo.



TERRA NON BASE

Ogni terra priva del supertipo “base” nella sua riga del tipo: in altre parole, ogni terra che non sia chiamata Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta. Non puoi mettere nel mazzo più di quattro copie di una stessa carta terra non base.

TESTO DI RICHIAMO

È il testo in corsivo (*quello che ha questo aspetto*) all’interno del testo della carta che ti ricorda una regola o

un’abilità definita da parola chiave. Il testo di richiamo non è fatto per spiegarti tutte le regole di un’abilità. Ti ricorda semplicemente come funziona la carta.

TESTO NARRATIVO

Il testo narrativo (*quello che ha questo aspetto*) nel testo di una carta serve solo per introdurre un elemento divertente. Il testo narrativo crea un’atmosfera o descrive parte del magico mondo a cui appartiene la carta. Se il testo è tra parentesi, serve solo a ricordarti come funziona una regola, non è un testo narrativo. Il testo narrativo non ha alcun effetto sul modo in cui viene lanciata la carta.

TIPO DI CARTA

Ogni carta nel tuo mazzo ha almeno un tipo di carta: artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria o terra. Il tipo di una carta è stampato sotto l’illustrazione. Alcune carte, come le creature artefatto, hanno più di un tipo. Alcune carte hanno anche dei sottotipi, come “Guerriero” e “Goblin” in “Creatura — Guerriero Goblin”, o dei supertipi, come “base” in “Terra Base — Foresta”.

TIPO DI CREATURA

Indica il tipo di una creatura, come Goblin, Elfo o Guerriero. Puoi trovare i tipi di una creatura a metà della carta, dopo “Creatura —”. Se ci sono più parole dopo il trattino, la creatura ha tutti quei tipi di creatura.

Alcune magie e abilità influenzano più creature di un certo tipo. Per esempio, il Signore del Tridente Perlaceo dice: “Le altre creature Tritone che controlli prendono +1/+1 e hanno passa-Isola”. Tutte le altre creature che controlli con il tipo di creatura Tritone ricevono il bonus.

TIPO DI PERMANENTE

I tipi di permanente sono artefatto, creatura, incantesimo, planeswalker o terra. I permanenti possono avere più di un tipo.

TIPO DI PLANESWALKER

Un sottotipo di planeswalker. Sul campo di battaglia ci può essere una sola versione di un planeswalker alla volta. Se dovesse capitare che due o più planeswalker con lo stesso tipo di planeswalker si trovino sul campo di battaglia nello stesso momento, mettili tutti nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

TIPO DI TERRA

Un sottotipo di terra. Vedi la voce del glossario “Tipo di terra base”.

TIPO DI TERRA BASE

Ogni terra base ha un sottotipo, che appare dopo “Terra Base —” nella sua riga del tipo. Questi sono i “tipi di terra base”, che sono le stesse cinque parole dei nomi delle terre base. Alcune terre non base hanno anche tipi di terra base. Qualsiasi terra con un tipo di terra base ha un’abilità attivata che produce un mana del colore appropriato, anche se non lo specifica nel riquadro di testo. Ad esempio, ogni Foresta ha l’abilità “☞ : Aggiungi ☞ alla tua riserva di mana”.

TOCCO LETALE

Un’abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Tocco letale è un’abilità per cui una creatura infligge una forma decisamente letale di danno ad altre creature. Una creatura che subisce un qualsiasi ammontare di danni da una creatura con tocco letale viene distrutta. Se la tua creatura con tocco letale viene bloccata da più creature, puoi assegnare anche solo 1 danno a ognuna delle creature bloccanti!

TRAVOLGERE

Un’abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Travolgere è un’abilità che consente a una creatura di infliggere il danno in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando anche se viene bloccata. Quando una creatura con travolgere viene bloccata, devi infliggere alle creature che la bloccano danno da combattimento almeno sufficiente a distruggere tutte quelle creature. Ma se a ogni creatura viene assegnato un ammontare di danni pari o superiore alla sua costituzione, allora puoi assegnare il danno rimasto al giocatore o al planeswalker che stai attaccando.

TU

La parola “tu” in una magia o abilità si riferisce all’attuale controllore di quella magia o abilità.

TURNO

Ogni turno è diviso in fasi e molte fasi hanno delle sottofasi. Vedi "Parti di un Turno" a pagina 17.

Parti del Turno

1. Fase iniziale

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

2. Fase principale

3. Fase di combattimento

- Sottofase di inizio combattimento
- Sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti
- Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti
- Sottofase di danno da combattimento
- Sottofase di fine combattimento

4. Fase principale (seconda)

5. Fase finale

- Sottofase finale
- Sottofase di cancellazione

VOLARE

Un'abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Una creatura con volare non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.

X

Quando vedi una X in un costo di mana o in un costo di attivazione, devi scegliere quale numero attribuire a X. Per esempio, il Geyser Vulcanico è una magia istantaneo che costa ∞ $\{2\}$ e infligge X danni. Quando lanci il Geyser Vulcanico, scegli che valore dare a X. Se scegli tre, ad esempio, il Geyser Vulcanico costa $\{3\}$ $\{2\}$ e infligge 3 danni. Se scegli sei, il Geyser Vulcanico costa $\{6\}$ $\{2\}$ e infligge 6 danni.

ZONA

Un'area di gioco in una partita di Magic. Vedi "Zone di Gioco" a pagina 8.

TWO - HEADED GIANT

Vedi "Varianti Multiplayer" a pagina 20.

VINCERE LA PARTITA

Vinci la partita quando avviene una delle seguenti cose:

- I punti vita del tuo avversario vengono ridotti a 0 o meno.
- Il tuo avversario deve pescare una carta, ma il suo grimorio è vuoto.
- Il tuo avversario ha dieci o più segnalini veleno. (Nel set base *Magic 2013* nessuna carta può assegnare segnalini veleno ai giocatori.)
- Una magia o abilità dice che vinci la partita o che il tuo avversario la perde.
- Il tuo avversario concede la partita.

Se entrambi i giocatori perdono la partita contemporaneamente, la partita finisce in parità: nessuno vince.

Varianti multiplayer differenti possono modificare le condizioni per vincere la partita.

DOMANDE?

Visita il sito **MagicTheGathering.com** o contatta l'ufficio più vicino a te.

USA, Canada, Asia/Pacifico e America Latina

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707 Renton WA 98057-0707 USA.

Tel: 1-800-324-6496 (in USA e Canada)

1-425-204-8069

Regno Unito e Irlanda

Wizards of the Coast LLC c/o Hasbro UK

P.O. Box 43

Newport, NP19 4YD

UK

Tel: +44(0)84 57 125 599

E-mail: **wizards@hasbro.co.uk**

Tutti gli altri paesi Europei

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIO

Tel: +32(0)70 233 277

E-mail: **wizards@hasbro.be**

CREDITI REGOLAMENTO

Progetto Originale di Magic: Richard Garfield

Stesura del Regolamento: Matt Tabak

Editing: Del Laugel e Kelly Digges

Traduzione: Asterion Press Srl; Riccardo Tessitori (revisione tecnica)

Localizzazione: Elena Vassilieva e Gerald Blomgren

Direzione Artistica: Lisa Hanson

Progetto Grafico: Christopher Brittain

Produzione Grafica: Erika Vergel de Dios

Progetto Grafico Originale di Magic: Jesper Myrfors, Lisa Stevens e Christopher Rush

Un ringraziamento a tutti i membri del nostro team di progettazione e a tutti coloro, troppo numerosi per essere menzionati, che hanno contribuito al gioco di **Magic**.

Questo regolamento è stato pubblicato nel Luglio 2012.

©2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, USA. Prodotto da: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Rappresentato da: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Conserva i dati relativi alla nostra società per qualsiasi informazione. Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic, i loro loghi, i tratti distintivi dei personaggi, il pentagono dei colori e i simboli * ♦ ♣ ♠ ♣ sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957. 300A1469001 IT





FRIDAY NIGHT **MAGIC**

LA TUA DESTINAZIONE DEL FRIDAY NIGHT

**Unisciti alla community di giocatori di
Magic che giocano tutti i venerdì sera!**

WWW.WIZARDS.COM/FNM