

ETÀ 13+



MAGIC

The Gathering

GUIDA RAPIDA PER
PRINCIPIANTI



INSEGUI NUOVE SFIDE

Benvenuto nel mondo di **Magic: The Gathering**, il gioco di carte collezionabili di maggior successo al mondo. Stai per scoprire i motivi che spingono milioni di persone in tutto il pianeta a giocare a **Magic**: profondità strategica, mondi fantastici, personaggi carismatici e una community globale.

Se possiedi già alcune carte di **Magic**, è il momento di usarle: rappresentano infatti gli strumenti a tua disposizione per sconfiggere i tuoi avversari. Evocherai creature temibili, controllerai oggetti e incantesimi mistici e lancerai magie stupefacenti. Le carte sono i "pezzi" che userai nella partita e hai a disposizione innumerevoli possibilità per combinarle.

Esistono migliaia di carte tra cui scegliere: da dove iniziare? Ogni giocatore deve possedere un mazzo contenente almeno 60 carte e un intro pack è un ottimo modo per procurarsene uno. Gli intro pack ti forniscono tutto il necessario per iniziare a giocare: un mazzo di 60 carte, pronto per essere usato, pieno di creature, terre e altre magie. Troverai anche due buste da 15 carte che potrai sfruttare per personalizzare il tuo mazzo.



BASI DEL GIOCO

Per iniziare una partita, rimescola il tuo mazzo, che viene anche chiamato grimorio. Pesca una mano di sette carte e conta le terre. Puoi controllare la riga di testo subito sotto l'illustrazione di una carta per capire di che tipo è. Per questa prima partita, se non hai almeno due carte terra, rimescola la vecchia mano nel tuo mazzo e pescane una nuova.

Tu e il tuo avversario cominciate la partita con 20 punti vita ciascuno, che dovrete entrambi annotare in qualche modo (ad esempio, usando un dado oppure carta e penna). Riduci a 0 i punti vita del tuo avversario e vincerai la partita!



TIPI DI CARTE

Il tuo mazzo include terre, creature e forse anche stregonerie, istantanei, artefatti, incantesimi e planeswalker! Nelle prossime pagine, daremo un'occhiata ai diversi tipi di carte e a come usarle.



TERRE

Le carte terra costituiscono la base di qualsiasi mazzo efficace di **Magic**, perché producono mana, l'energia magica necessaria per lanciare tutte le altre carte del mazzo. Puoi giocare una terra durante la fase principale di ognuno dei tuoi turni e queste terre rimangono di fronte a te sul campo di battaglia. Le tue terre vengono STAppate (raddrizzate) all'inizio di ogni tuo turno, pronte per essere usate di nuovo.

Esistono cinque tipi di terra base, ognuno corrispondente a uno dei cinque colori della magia. Ciascun colore possiede punti di forza e abilità differenti, che scoprirai partita dopo partita.

Non tutte le terre sono terre base. Alcune terre non base possono essere TAppate per attingere mana di più colori, mentre altre producono mana incolore (1, 2 ecc.), ma possiedono abilità speciali.

TIPO DI TERRA BASE	PUÒ ESSERE TAPPATA PER
Pianura	☀️ (bianco)
Isola	💧 (blu)
Palude	💀 (nero)
Montagna	☯️ (rosso)
Foresta	🌳 (verde)

MAGIE

Qualsiasi carta non terra può essere lanciata come magia. Alcuni tipi di magia vengono messi sul campo di battaglia e diventano “permanent”, altri producono il loro effetto e poi vengono messi nel tuo cimitero (la pila degli scarti).

Le creature sono permanenti che rappresentano i seguaci al tuo comando. Durante il combattimento, possono attaccare gli avversari e difenderti dagli assalti nemici. Puoi lanciare le magie creatura durante la tua fase principale.



Artefatti e incantesimi

Gli artefatti e gli incantesimi sono permanenti che rappresentano oggetti magici e manifestazioni magiche stabili. Molti artefatti sono incolore, quindi non richiedono mana di un colore specifico per essere lanciati. Alcuni artefatti sono anche creature. Puoi lanciare le magie artefatto e incantesimo durante la tua fase principale.

Stregonerie e istantanei

Le magie stregoneria e istantaneo rappresentano potenti incantamenti che possono influenzare la partita in molti modi diversi. Dopo che il loro effetto è avvenuto, queste magie vengono messe nel tuo cimitero. Puoi lanciare una stregoneria solo durante la tua fase principale, quando potresti lanciare creature e altre magie permanente. Gli istantanei, invece, possono essere lanciati nel turno di qualsiasi giocatore, praticamente in ogni momento. . . addirittura in risposta a un'altra magia!



Planeswalker

I planeswalker sono alleati potenti a cui puoi fare appello affinché combattano al tuo fianco. Per scoprire maggiori informazioni sui planeswalker, visita la pagina Wizards.com/PlaneswalkerRules.





LANCIARE MAGIE

Tutte le carte tranne le terre presentano un costo di mana nell'angolo in alto a destra. Questo costo è composto da simboli che specificano quale tipo di mana devi spendere per lanciare quella magia.

Devi pagare il mana rappresentato da ognuno di questi simboli per poter lanciare il Drago di Shivan. Il simbolo  significa una mana rossa. Il simbolo  significa quattro mana di qualsiasi tipo. Quindi, questo costo deve essere pagato con due mana rossi e quattro mana di qualsiasi tipo.



Per pagare un costo di mana, TAPpa (ruota di lato) le terre necessarie sul campo di battaglia; in questo modo, mostrerai che le hai utilizzate per produrre mana. Le carte TAPPate vengono STAPPate all'inizio di ogni tuo turno, pronte per essere usate di nuovo. Per lanciare il Drago di Shivan, puoi TAPPare due Montagne, che producono mana rosso, e altre quattro terre, che possono essere Montagne, Foreste o altre terre in qualsiasi combinazione.

Illus. Winona Nelson

PARTI DI UNA CARTA



Le magie hanno un costo di mana che indica la quantità di mana necessaria per lanciarle.

Ogni espansione di **Magic** possiede un simbolo caratteristico. Il colore del simbolo indica la rarità della carta: nero per le comuni, argento per le non comuni, oro per le rare e rosso-arancione per le rare mitiche.

Le abilità di una carta sono riportate nel suo riquadro di testo; alcune includono un testo di richiamo tra parentesi che ne spiega l'effetto. Le carte possono anche comprendere un testo narrativo stampato in corsivo che ti racconta qualcosa sul mondo di **Magic**. Il testo narrativo non ha alcun effetto sul gioco.

Qui è indicato il tipo di carta, ad esempio creatura o terra. Ogni creatura possiede anche uno o più tipi di creatura, indicati dopo una lineetta, che ne descrivono il genere.

Le creature presentano due numeri nell'angolo in basso a destra. Il primo indica la forza, ovvero quanti danni infligge la creatura in combattimento. Il secondo indica la costituzione: se a una creatura viene inflitto danno pari o superiore a questo numero in un singolo turno, viene distrutta e messa nel cimitero (la pila degli scarti) del suo proprietario.

COMBATTIMENTO

Vinci la partita se riduci a 0 i punti vita dell'avversario. Il metodo più comune per raggiungere questo obiettivo è attaccare l'avversario con le creature durante il combattimento.

ATTACCARE E BLOCCARE

Durante il tuo turno, decidi se attaccare e con quali creature farlo. Non puoi attaccare con una creatura se è TAPPata o se è entrata nel campo di battaglia in questo turno. Hai a disposizione una fase di combattimento a metà del tuo turno, durante la quale tutte le creature con cui hai deciso di attaccare lo fanno contemporaneamente.

Dopo aver deciso quali creature attaccano, TAPPale. Le tue creature TAPPate, come le terre TAPPate, verranno STAPPate all'inizio del tuo prossimo turno.

Nella maggior parte dei casi, le tue creature attaccano l'avversario, o talvolta anche i planeswalker; in ogni caso, non possono mai attaccare direttamente altre creature. Vengono semplicemente inviate attraverso il campo di battaglia e sarà il tuo avversario a decidere cosa accadrà dopo.

Ora immagina di trovarti dall'altro lato del campo di battaglia: il tuo avversario ti ha attaccato con alcune delle sue creature. Se controlli delle creature STAPPate, puoi usarle per bloccare. Quando una creatura blocca, non viene TAPPata. Ogni creatura bloccante può bloccare una creatura attaccante. Puoi anche far bloccare la stessa creatura attaccante da più creature; in questo caso, il giocatore in attacco decide quanti danni vengono inflitti dalla creatura attaccante a ognuno dei bloccanti.

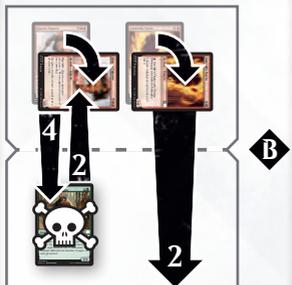


GIOCATORE IN ATTACCO



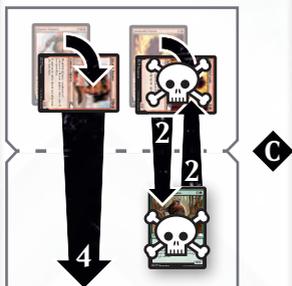
GIOCATORE IN DIFESA

GIOCATORE IN ATTACCO



GIOCATORE IN DIFESA

GIOCATORE IN ATTACCO



GIOCATORE IN DIFESA

ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

Negli esempi di combattimento qui riportati, il tuo avversario ti ha attaccato con un Gigante Tonante (4/3) e un Immondo Torcia (2/1). Tu hai solo una creatura STAPPata, un Orso Zampa di Runa (2/2). Come bloccherai?

Opzione A: non blocchi

Le creature attaccanti non bloccate infliggono danno pari alla propria forza all'avversario. In questo caso, quelle creature ti infliggeranno un totale di 6 danni, facendoti perdere 6 punti vita. Puoi scegliere di non bloccare se hai molti punti vita e vuoi conservare le tue creature per un contrattacco.

Opzione B: blocchi il Gigante Tonante

Il tuo Orso Zampa di Runa infligge 2 danni al Gigante Tonante. Il Gigante ha costituzione pari a 3, quindi sopravvive e guarirà dal danno alla fine del turno. Il Gigante Tonante infligge 4 danni all'Orso Zampa di Runa, che ha costituzione pari a 2 e viene distrutto (messo nel cimitero). L'Immondo Torcia non bloccato ti infligge 2 danni. Non hai distrutto nessuna delle creature dell'avversario, ma puoi bloccare in questo modo se hai pochi punti vita.

Opzione C: blocchi l'Immondo Torcia

Il tuo Orso Zampa di Runa infligge 2 danni all'Immondo Torcia (con costituzione pari a 1) e l'Immondo Torcia infligge 2 danni al tuo Orso Zampa di Runa: entrambe le creature vengono distrutte. Il Gigante Tonante non bloccato ti infligge 4 danni. Puoi bloccare in questo modo se vuoi distruggere una delle creature dell'avversario e non ti importa subire qualche danno.

RISPONDERE E USARE LA PILA

Quando lanci una magia, non si risolve immediatamente (non ha subito effetto), deve attendere in pila. Ogni giocatore, tu compreso, ha adesso la possibilità di lanciare un istantaneo o attivare un'abilità 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.

Ad esempio, poniamo che tu abbia sul campo di battaglia un Orso Zampa di Runa 2/2. Hai in mano una Crescita Titanica, mentre il tuo avversario ha un Colpo di Fulmine.

Se lanci prima la Crescita Titanica, il tuo avversario potrà rispondere lanciando il Colpo di Fulmine. Il Colpo di Fulmine si troverà sopra la Crescita Titanica in pila, quindi si risolverà per primo e infliggerà 3 danni all'Orso Zampa di Runa, sufficienti a distruggerlo: l'Orso Zampa di Runa verrà messo nel tuo cimitero. Quando la Crescita Titanica cercherà di risolversi, il suo bersaglio sarà scomparso, quindi non avrà alcun effetto e verrà messa nel cimitero.

Al contrario, se il tuo avversario lancia il Colpo di Fulmine per primo, potrai rispondere con la Crescita Titanica, che si risolverà immediatamente e trasformerà il tuo Orso Zampa di Runa in una creatura 6/6. Dopodiché, si risolverà il Colpo di Fulmine, che gli infliggerà 3 danni, non più sufficienti a distruggere l'Orso improvvisamente cresciuto a dimensioni enormi!



IL PROSSIMO PASSO



Puoi provare molti mazzi diversi in **Magic 2015–Duels of the Planeswalkers**, il videogioco di successo che ti permette di giocare a **Magic** su Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android e Amazon. Impara a giocare in un'entusiasmante campagna per giocatore singolo attraverso il Multiverso, oppure connettiti per sfidare online avversari da tutto il mondo. Visita DuelsofthePlaneswalkers.com per una prova gratuita.

Troverai un link a questa Guida rapida per principianti e maggiori informazioni sulle regole alla pagina Magic.Wizards.com/QuickStart.

Quando sarai pronto a scoprire la community globale di giocatori di **Magic**, i tornei e gli eventi speciali, visita Wizards.com/Locator per trovare un negozio vicino a te.



GLOSSARIO

☉—Questo simbolo significa “TAPpa questa carta”. Compare unicamente come costo per attivare un’abilità.

+1/+1—Un bonus applicato a una creatura che aggiunge +1 alla sua forza e +1 alla sua costituzione. Le cifre possono assumere qualsiasi valore, anche negativo.

anti-malocchio—Una creatura con anti-malocchio non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari, comprese le magie Aura. Le tue magie e le tue abilità, invece, possono bersagliarla.

attacco improvviso—Una creatura con attacco improvviso infligge il suo danno in combattimento prima delle creature senza attacco improvviso o doppio attacco.

bersaglio—Se in una magia compare la parola “bersaglio”, scegli cosa influenzerà quella magia quando la lanci. Lo stesso vale per le abilità che attivi.

cautela—Una creatura con cautela attacca senza TAPpare. (Tuttavia, cautela non permette di attaccare a una creatura TAPPata, né a una creatura che è entrata nel campo di battaglia in questo turno.)

controllare—Controlli le creature e gli altri permanenti che hai sul campo di battaglia, a meno che il tuo avversario non usi una magia o un’abilità per prendere il controllo di uno di essi. In quel caso, il tuo avversario potrà utilizzarlo al posto tuo. Quando lascia il campo di battaglia o quando la partita finisce, potrai riprendere quel permanente.

danno—Le creature infliggono danno pari alla propria forza durante il combattimento. Anche le magie possono infliggere danno a creature e giocatori. Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore. Le creature cui viene inflitto danno pari o superiore alla propria costituzione in un singolo turno vengono distrutte. Le creature sul campo di battaglia guariscono dal danno alla fine di ogni turno.

difensore—Una creatura con difensore non può attaccare.

distruggere—Un permanente distrutto viene messo nel cimitero. Le creature cui viene inflitto danno pari o superiore alla propria costituzione in un singolo turno vengono distrutte. Anche magie e abilità possono distruggere i permanenti.

doppio attacco—Una creatura con doppio attacco infligge danno due volte in ciascun combattimento: una prima delle creature senza attacco improvviso o doppio attacco e una quando le creature infliggono danno normalmente.

equipaggiare—Se hai una carta Equipaggiamento sul campo di battaglia, puoi pagare il suo costo di equipaggiare per assegnarla a una delle tue creature sul campo di battaglia. Se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, la carta Equipaggiamento vi rimane.

esiliare—Se un’abilità esilia una carta, viene rimossa dal campo di battaglia e messa in un’area esterna separata dalle altre zone di gioco. Una carta esiliata non è un permanente (poiché non si trova sul campo di battaglia) e non è nel cimitero. Una carta resta in esilio fino alla fine della partita o finché la carta non viene spostata in una zona di gioco differente.

incantare—Un’Aura è un incantesimo che incanta (viene assegnato a) un’altra carta sul campo di battaglia. Per esempio, puoi lanciare un’Aura con “incanta creatura” e assegnarla a una qualsiasi creatura sul campo di battaglia. Se quella creatura lascia il campo di battaglia, l’Aura viene messa nel cimitero.

indistruttibile—Un permanente indistruttibile non può essere distrutto dal danno o dagli effetti che dicono “distruggi”. Può comunque essere sacrificato o esiliato. Se un effetto riduce la costituzione di una creatura indistruttibile a 0 o meno, viene comunque messa nel cimitero del suo proprietario.

intimidire—Una creatura con intimidire

non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o creature che condividono con essa un colore.

lampo—Una magia con lampo può essere lanciata in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche in risposta ad altre magie.

lanciare—Lanci una magia pagando il suo costo di mana e mettendola in pila. Vedi “Lanciare magie” a pagina 6.

legame vitale—Se una creatura con legame vitale infligge danno, il suo controllore guadagna anche altrettanti punti vita.

lottare—Quando due creature lottano, ognuna infligge all'altra danno pari alla propria forza. Questo danno è diverso da quello inflitto dalle creature durante il combattimento.

mana—L'energia che attingi dalle tue terre e che usi per lanciare le tue magie. Il mana può essere bianco (♣), blu (♠), nero (♣), rosso (♥), verde (♣) e a volte anche incolore (1).

mulligan—All'inizio della partita, se non ti piace la tua mano, puoi prendere un mulligan. Rimescola la tua mano nel mazzo e pesca una nuova mano con una carta in meno. Puoi prendere quanti mulligan desideri, ma la tua mano iniziale diventerà ogni volta più piccola. Normalmente, i giocatori prendono un mulligan perché non hanno abbastanza terre o perché hanno troppe terre e poche magie.

muore—Un altro modo per dire che una creatura è stata messa in un cimitero dal campo di battaglia.

neutralizzare una magia—Se una carta neutralizza una magia, la puoi lanciare in risposta a una magia che sta lanciando il tuo avversario. La magia neutralizzata non ha alcun effetto e viene messa nel cimitero.

pedina—Alcune carte creano pedine creatura. Puoi usare le carte pedina che trovi nelle buste, biglie, dadi o altri oggetti per rappresentarle.

permanente—Terre, creature, artefatti, incantesimi e planeswalker sono permanenti. Entrano nel campo di battaglia dopo che li hai lanciati. Anche le pedine creatura sono permanenti. Gli istantanei e le stregonerie non sono permanenti. Vengono messi nel cimitero dopo che si sono risolti.

pescare una carta—Per pescare una carta, prendi la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano.

prossima volta, prossimo danno—A volte un'abilità fa riferimento alla “prossima volta” che si verifica qualcosa o al “prossimo danno” che viene inflitto a una creatura o a un giocatore. Ricorda che un istantaneo o un'abilità usata in risposta a qualcosa si verifica prima di quel qualcosa.

protezione—Una creatura con protezione da un colore non può essere bloccata, incantata, bersagliata o subire danni da una qualsiasi carta di quel colore.

raggiungere—Una creatura con raggiungere può bloccare le creature con volare (oltre a quelle senza volare).

rapidità—Una creatura con rapidità può attaccare e puoi attivare le sue abilità di ♣ non appena entra sotto il tuo controllo.

rigenerare—Quando rigeneri una creatura, eviti che venga distrutta. Invece di essere distrutta, la creatura viene TAPPata, rimossa dal combattimento (se è in combattimento) e guarita dai danni.

riserva di mana—Qui è dove finisce il mana dopo che TAPPi le terre per produrlo e prima che tu lo spenda. Alcune abilità ti dicono di aggiungere mana alla tua riserva di mana. Queste abilità ti forniscono mana identico a quello che ottieni TAPPando le terre. Il mana non può essere accumulato turno dopo turno.

sacrificare—A volte una carta ti dice di sacrificare una creatura o qualche altro permanente. Per sacrificare un permanente,

spostalo dal campo di battaglia al tuo cimitero. Non puoi rigenerarlo o salvarlo in alcun modo. Puoi sacrificare solo i tuoi permanenti.

scartare—Per scartare una carta, scegline una dalla tua mano e mettila nel tuo cimitero.

segnalini su una carta—I segnalini vengono generalmente messi su una carta per conteggiare qualcosa. I più comuni sono i segnalini +1/+1, che forniscono a una creatura +1 alla forza e +1 alla costituzione. Puoi utilizzare qualsiasi tipo di piccolo oggetto per rappresentare i segnalini.

STAPpare—STAPpi una carta raddrizzandola. Quando STAPpi i tuoi permanenti all'inizio del tuo turno, significa che puoi usarli (e TAPparli) di nuovo.

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. Non puoi TAPpare di nuovo un permanente finché non viene STAPPato. All'inizio di ognuno dei tuoi turni, STAPpa le tue carte TAPPate per poterle usare di nuovo.

tocco letale—Una creatura che subisce danni da una creatura con tocco letale viene distrutta.

travolgere—Se una creatura con travolgere sta per assegnare alle sue creature bloccanti danno sufficiente a distruggerle, puoi farle assegnare il resto del suo danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.

volare—Una creatura con volare non può essere bloccata tranne che da creature con volare e/o raggiungere.

X, ☒—Alcune magie e abilità hanno effetti che variano in base al mana speso per pagare il loro costo. Per esempio, il Raggio di Calore è una magia istantanea che costa ☒☒ e infligge X danni. Se hai pagato 3☒ per lanciarla, infliggerà 3 danni. Se hai pagato 6☒ per lanciarla, infliggerà 6 danni.



© 2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, 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. Tutti i marchi, compresi i tratti distintivi dei personaggi, i simboli * ☞ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ e il pentagono dei colori, sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957.

300Z2652001 IT



Contattaci all'indirizzo wgn@hasbro.it.
Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA
USA e Canada: (800) 324-6496 o (425) 204-8069
Europa: +32(0) 70 233 277

Illus. Aleksy Briclot

PARTI DI UN TURNO

Fase iniziale

- **Sottofase di STAP**—Raddrizza tutte le tue carte TAPpate.
- **Sottofase di mantenimento**
- **Sottofase di acquisizione**—Pesca una carta dal tuo grimorio (mazzo).

Fase principale

Puoi giocare una terra dalla tua mano mettendola sul campo di battaglia (sul tavolo). Puoi lanciare creature, stregonerie e altre magie se sei in grado di pagarne il costo.

Fase di combattimento

- **Sottofase di inizio combattimento**
- **Sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti**—TAPpa tutte le creature con cui desideri attaccare il tuo avversario. (Una creatura non può attaccare nel turno in cui la lanci a meno che non abbia rapidità.)
- **Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti**—Ciascuna creatura in difesa STAPpata può bloccare una creatura attaccante. Le creature non devono necessariamente bloccare.
- **Sottofase di danno da combattimento**—Le creature bloccanti e le creature attaccanti bloccate si infliggono a vicenda danno pari alla propria **forza** (il primo numero nell'angolo in basso a destra). Se a una creatura viene inflitto danno almeno pari alla sua **costituzione** (il secondo numero), viene distrutta. Le creature attaccanti non bloccate infliggono danno all'avversario, che perde altrettanti punti vita.
- **Sottofase di fine combattimento**

Fase principale (seconda)

Puoi giocare una terra se non ne hai ancora giocata nessuna. Puoi lanciare magie.

Fase finale

- **Sottofase finale**
- **Sottofase di cancellazione**—Le creature sul campo di battaglia guariscono dal danno.

