

## GLOSSARIO DELLE MECCANICHE

**LEGAME VITALE**

Quando una creatura che controlli ha legame vitale e infligge danno, guadagni allo stesso tempo altrettanti punti vita.

**VOLARE**

Una creatura con volare può essere bloccata solo da creature con volare o raggiungere.

**RAGGIUNGERE**

Una creatura con raggiungere può bloccare una creatura con volare.

**RAPIDITÀ**

Una creatura con rapidità ignora la debolezza da evocazione. Può attaccare o attivare abilità Ⓢ non appena entra sotto il tuo controllo.

**TRAVOLGERE**

Travolgere consente a una creatura di infliggere danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando, anche se la creatura viene bloccata.

**PROFETIZZARE**

Guarda le prime carte del tuo grimorio, poi metti quelle carte in fondo o in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

**TOCCO LETALE**



Una creatura che subisce danni da una creatura con tocco letale viene distrutta. Non ha effetto sui giocatori o sui planeswalker.

# MAGIC ACADEMY™



## NEL TUO TURNO






### 1 FASE INIZIALE

-  STAPpa (raddrizza le tue carte)
-  Pesca una carta



### 2 PRIMA FASE PRINCIPALE

-  Gioca una terra (solo 1 per turno)
-  Lancia creature e altre magie



### 3 COMBATTIMENTO

-  Dichiarare le creature attaccanti
-  L'avversario dichiara le creature bloccanti
-  Viene inflitto il danno da combattimento

### 4 SECONDA FASE PRINCIPALE

-  Gioca una terra (se non l'hai già fatto)
-  Lancia creature e altre magie

### 5 FASE FINALE

-  Le creature vengono curate
-  Passa il turno