



IL MANA VERDE RICHIAMA LE FORZE DELLA NATURA, POTENZIANDO LE TUE RISORSE DI MANA ED EVOCANDO GIGANTESCHE CREATURE.

IL MANA ROSSO FAVORISCE ATTACCHI VELOCI E DANNO DIRETTO. COLPISCI GLI AVVERSARI DIRETTAMENTE PER BRUCIARE GLI AVVERSARI.

IL MANA NERO NON CONOSCE PIETÀ. OFFRI VITA E CREATURE SOPRAFFARE L'AVVERSARIO. PER ACQUISIRE FORZA E

IL MANA BLU È DESTABILIZZANTE E AVVERSARI CON I TUOI TRUCCHI MENTALI E CI PENSERANNO DUE VOLTE PRIMA DI

IL MANA BIANCO È OTTIMO PER COSTRUIRE UN ESERCITO DI CREATURE E POI TENERLE AL SICURO. AMMASSALE E FAI GIUSTIZIA!

ACCEDI VELOCEMENTE AL MANA GIOCA CREATURE GIGANTI

ATTACCA IN ANTICIPO E SPESSO COLPISCI GLI AVVERSARI DIRETTAMENTE

RIANIMA I MORTI VINCI CON OGNI MEZZO NECESSARIO

SORPRENDI I NEMICI CONTRASTA LE LORO AGGRESSIONI

POTENZA LE TUE CREATURE GUADAGNA VITA

VERDE

· VITA ·
· NATURA ·



ROSSO

· FURIA ·
· CAOS ·



NERO

· MORTE ·
· PUTREFAZIONE ·



BLU

· INGANNO ·
· INTELETTO ·



BIANCO

· PROTEZIONE ·
· ORDINE ·



COS'È IL MANA?

Ognuno dei cinque colori in *Magic* rappresenta una filosofia differente e uno stile di gioco diverso. Scegli uno o più colori per decidere quale sarà il tipo di terra da cui attingerai le tue risorse (mana) e che tipo di magia padroneggerai.

CONTINUA LA TUA AVVENTURA IN MAGIC: THE GATHERING®



BUSTE DI GIOCO

Espandi le tue modalità di gioco con nuove carte e vistosi stili alternativi.



COLLECTOR BOOSTER

Ridefinisci la collezione con le carte più sgargianti e stilose di *Magic: The Gathering*!



JUMPSTART

Per battaglie immediate uno contro uno: mescola due buste e inizia a giocare!



KIT PER PRINCIPIANTI

Scopri il mondo di *Magic* con tutorial guidati e mazzi per partite rapide.



COLLEZIONE INIZIALE*

Ottieni sin da subito oltre 300 carte essenziali per il tuo mazzo e padroneggia il gioco!



COMMANDER

Entra a far parte del formato di *Magic* multiplayer più popolare: divertimento a quattro giocatori!



BENVENUTI ALL'ADUNANZA

Magic™ è un divertente gioco di carte collezionabili strategico per giocare con vecchi amici e nuovi sfidanti. Diamo il benvenuto a ideatori di mondi, amanti della narrativa e appassionati del gioco: *Magic* ha qualcosa per tutti e innumerevoli modi di giocare. Che ti sieda al tavolo della cucina, nel tuo negozio di zona con i tuoi amici o partecipi a una competizione agonistica, il mondo di *Magic: The Gathering®* ha un posto anche per te.



Tieni traccia dei punti vita, trova partite e molto altro! Scarica l'app Companion

*Questo prodotto al momento è disponibile solo in determinati Paesi

COME GIOCARE A MAGIC™

AVVIARE UNA PARTITA

Per iniziare una partita, ogni giocatore sceglie un mazzo e lo rimescola. Ogni giocatore inizia con 20 punti vita. Un giocatore vince quando la vita del suo avversario scende a 0.

Si decide casualmente chi giocherà per primo. Il giocatore che gioca per primo non pescherà nel suo primo turno. (Se stai giocando una partita al meglio di tre, il giocatore che perde decide chi gioca per primo nella partita successiva)

MANI INIZIALI Entrambi i giocatori pescano sette carte. La chiave è trovare il giusto equilibrio tra terre e magie da lanciare. Nella fase iniziale, assicurati di avere almeno due carte terra e una carta creatura da giocare. In caso contrario, rimescola le carte nel grimorio e pesca una nuova mano iniziale.

MULLIGAN Se per qualsiasi motivo le tue prime sette carte non ti piacciono, puoi "prendere un mulligan" rimettendole nel grimorio e pescando una nuova mano di sette carte. Puoi farlo tutte le volte che vuoi, ma una volta terminato, dovrai mettere una carta dalla tua mano in fondo al grimorio per ogni mulligan che hai preso.

ANATOMIA DI UNA CARTA DI MAGIC

NOME DELLA CARTA

Drago di Shivan

COSTO DI MANA

RIGA DEL TIPO

Creatura — Drago

SIMBOLO DELL'ESPANSIONE

RIQUADRO DI TESTO

Volare
☞: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Il Signore incontrastato delle montagne di Shiv.

FORZA E COSTITUZIONE

5/5

COSTO DI MANA Il mana è la risorsa utilizzata per lanciare magie in *Magic*, ed è solitamente prodotto dalle terre. Indica il costo per lanciare la magia. I simboli colorati nel costo corrispondono a uno dei cinque colori di mana, mentre il numero nel cerchio grigio rappresenta mana generico che può essere pagato con mana di qualsiasi tipo. Ad esempio, lanciare il Drago di Shivan costa 4 ☞☞. I ☞☞ si pagano con due mana rossi, mentre il 4 si paga con qualsiasi tipo di mana, per un totale di sei mana.

RIGA DEL TIPO Indica di che tipo di carta si tratta. I tipi di carta includono creatura, artefatto, incantesimo, terra, planeswalker, istantaneo e stregoneria. Alcune carte hanno anche sottotipi che seguono un trattino. Ad esempio, il Drago di Shivan è una creatura con il tipo di creatura Drago.

RIQUADRO DI TESTO

Qui vengono definite le abilità di una carta. Qualsiasi testo in corsivo è un promemoria: serve ad aiutare a spiegare cosa fa la carta; oppure un testo narrativo che narra del mondo di *Magic*, pur non avendo impatto sul gioco.

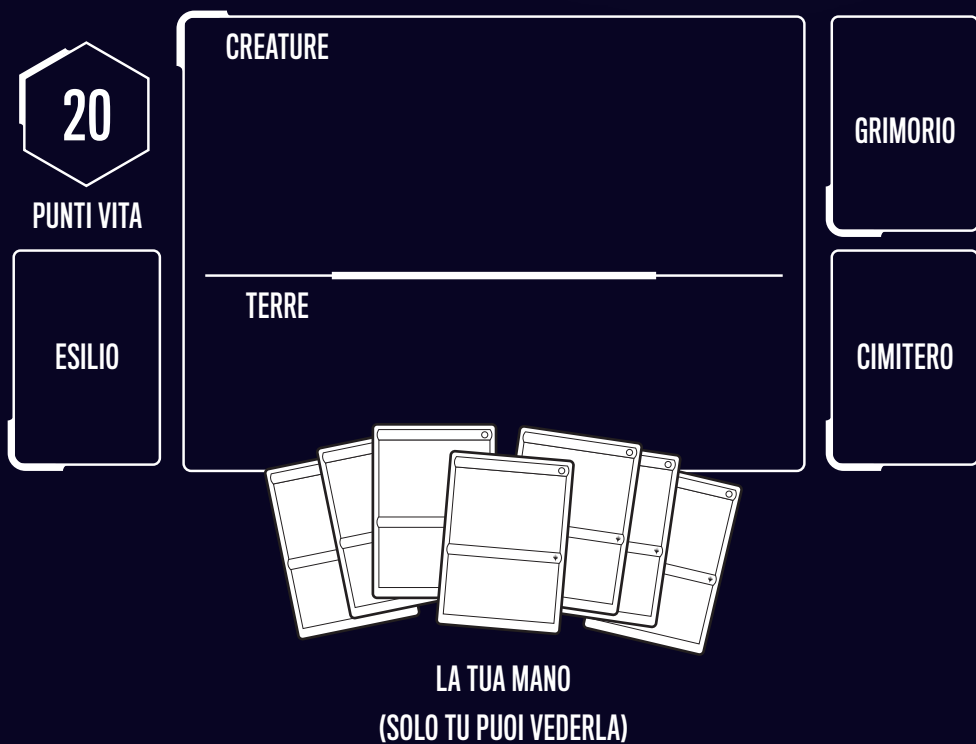
FORZA E COSTITUZIONE

Sono indicate sulle carte creatura; la forza (il primo numero) è la quantità di danno inflitta da una creatura in combattimento. La costituzione (il secondo numero) è la quantità di danno che deve essere inflitta in un singolo turno a una creatura per distruggerla.

SIMBOLO DELL'ESPANSIONE

Questo simbolo indica da quale espansione proviene la carta e qual è la rarità della stessa. I simboli dell'espansione neri indicano le carte comuni, l'oro indica quelle non comuni, l'argento indica le rare e il rosso-arancio indica le rare mitiche.

IL CAMPO DI BATTAGLIA



CAMPO DI BATTAGLIA Sul campo di battaglia esistono creature e altri permanenti, una zona condivisa da tutti i giocatori. Il combattimento avviene sul campo di battaglia; alcune delle abilità vengono innescate quando una creatura entra o esce dal campo di battaglia.

TERRE La maggior parte dei giocatori separa le terre dalle creature e dagli altri permanenti, tenendole più vicine.

MANO Le carte vengono giocate dalla mano del giocatore. Tieni la tua mano segreta all'avversario.

GRIMORIO Durante la partita, il mazzo si chiama grimorio. Ogni giocatore pesca le carte dal proprio grimorio.

CIMITERO Ogni giocatore ha un cimitero. Quando le carte vengono distrutte o scartate, mettile nel tuo cimitero.

ESILIO Alcune carte invitano i giocatori a esiliare delle carte. Queste carte vengono messe in disparte; non sono presenti né sul campo di battaglia, né nel cimitero.

STRUTTURA DEI TURNI

Ogni turno è composto da cinque fasi, alcune delle quali comprendono diverse sottofasi.

► **FASE INIZIALE**

Sottofase di STAP
Sottofase di mantenimento
Sottofase di acquisizione

► **PRIMA FASE PRINCIPALE**

In questa fase giocherai la maggior parte delle carte del tuo turno. Puoi giocare una terra per turno e lanciare tutte le magie per le quali puoi pagare il costo di mana.

► **COMBATTIMENTO**

Sottofase di inizio combattimento
Sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti
Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti
Sottofase di danno al combattimento
Sottofase di fine combattimento

► **SECONDA FASE PRINCIPALE**

Al termine della fase di combattimento ottieni una seconda fase principale. Puoi giocare una terra (se non ne hai già giocata una nel turno corrente) e lanciare tutte le magie per le quali puoi pagare il costo di mana.

► **FASE FINALE**

Sottofase finale
Cancellazione



Se preferisci imparare in digitale, puoi trovare video tutorial, oltre a un'esperienza interattiva su [LearnMTG.com](https://www.learnmtg.com).