



CARTA PIZZA MISTERIOSA

ARTEFATTO - EQUIPAGGIAMENTO CIBO

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi girare questa carta. Se lo fai, risolvine gli effetti, poi mettila in fondo al mazzo Pizza Misteriosa.

2, ♣, Metti questo Cibo in fondo al mazzo Pizza Misteriosa: Guadagni 3 punti vita.

Equipaggiare 1

James Bousema



Ogni avversario perde 3 punti
vita e scarta una carta. Peschi una
carta e guadagni 3 punti vita.



Metti un segnalino scudo su una creatura bersaglio che controlli. Diventa una Tartaruga in aggiunta ai suoi altri tipi fintanto che ha un segnalino scudo.

(Se una creatura con un segnalino scudo sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)

TM & © 2026 Wizards.

► Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



Crea tre pedine creatura Ninja 1/1 nere.

TM & © 2026 Wizards.
Ryan Valle 150XXXXX000001



Guarda le prime due carte del tuo grimorio.
Celane una. Poi metti l'altra in cima al tuo
grimorio o nel tuo cimitero.

*(Per celare una carta, mettila sul campo di
battaglia a faccia in giù come una creatura
2/2 con egida 2. Se è una carta creatura,
girala a faccia in su in qualsiasi momento
pagando il suo costo di mana.)*


TM & © 2026 Wizards.

Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



Tu e il giocatore in difesa potete passare
in rassegna i vostri grimori per trovare
una carta terra base, metterla sul campo
di battaglia sotto il vostro controllo
TAppata, poi rimescolare.

TM & © 2026 Wizards.

 Daniel Romanovsky 150XXXXX000001





Il proprietario di una creatura bersaglio
la rimescola nel suo grimorio, poi rivela
carte dalla cima del suo grimorio finché
non rivela una carta creatura.

Mette quella carta sul campo di
battaglia e le altre in fondo al suo
grimorio in ordine casuale.



Per ogni avversario, sprona fino
a una creatura bersaglio controllata
da quel giocatore.

*(Fino al tuo prossimo turno,
quelle creature attaccano in ogni
combattimento un giocatore diverso
da te, se possono farlo.)*



**Macina tre carte. Scegli fino a una
carta permanente dal tuo cimitero
e aggiungila alla tua mano.**

**Poi il giocatore in difesa macina tre
carte. Quel giocatore sceglie fino a una
carta permanente nel suo cimitero e la
aggiunge alla sua mano.**

TM & © 2026 Wizards.

Leonardo Santanna 150XXXXX000001



Tu e il giocatore in difesa potete scartare la vostra mano e pescare quattro carte. Se il giocatore in difesa scarta la sua mano in questo modo, questo Cibo infligge 4 danni a quel giocatore.



STAPpa tutte le creature
che controlli.

TM & © 2026 Wizards.
Victor Maury 150XXXXX000001