

# MAGIC

L'Adunanza™

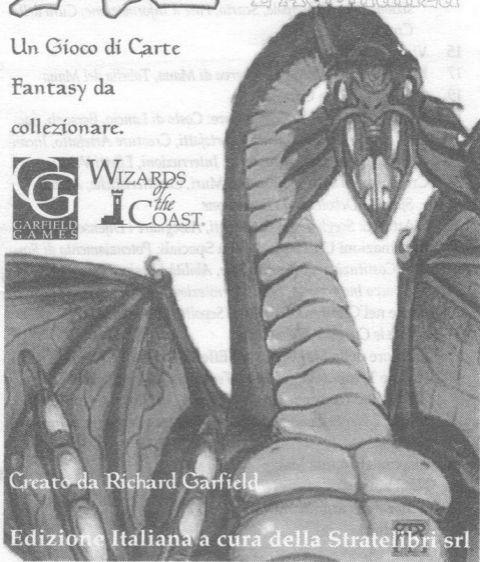
Un Gioco di Carte  
Fantasy da  
collezionare.



WIZARDS  
*of the*  
COAST.

Creato da Richard Garfield

Edizione Italiana a cura della Stratelibri srl



- 3 Descrizione del Gioco
- 4 Equipaggiamento
- 4 Un Esempio di Gioco
- 11 Al Principio
- 12 Il Turno di Gioco: *TAPpare e STAPpare, Mantenimento, Acquisizione, Fase Principale, Scarto, Fase d'Informazione, Cura delle Creature*
- 15 Vincere la Partita
- 17 Mana: *Sorgenti di Mana, Riserva di Mana, Tabella del Mana*
- 19 Struttura di una Carta
- 19 Magie, Permanenti, Controllore: *Costo di Lancio, Bersagli, Sacrificio, Costi Supplementari, Artefatti, Creature Artefatto, Incantesimi, Stregonerie, Istantanei, Interruzioni, Effetti Veloci*
- 28 Creature: *Forza e Costituzione, Muri, Caratteristiche, Abilità Speciali, Debolezza da Evocazione*
- 30 L'Attacco: *Scegliere gli Attaccanti, Assegnare i Difensori, Danni*
- 33 Informazioni Utili sulle Abilità Speciali: *Potenziamento di Forza/Costituzione, Rigenerazione, Abilità Evasive, Travolgere, Attacco Improvviso, Branco, Protezione*
- 38 Finire nel Cimitero: *Distrutta, Sepolta, Eliminata dal Gioco, Salvare le Creature, Il Cimitero*
- 39 Il Colore della Magia e i suoi Effetti: *Origine del Danno*
- 40 Ordine Temporale: *L'Ordine Temporale delle Interruzioni, L'Ordine Temporale di Altri Effetti Veloci, Risolvere gli Effetti Veloci, Neutralizzare gli Effetti, Mancare i Bersagli e Fallire le Magie*
- 44 Rispondere a una Magia
- 44 Nota Finale
- 45 Indice degli argomenti
- 46 Gli Autori

## Descrizione del Gioco

**Magic** è un gioco di duelli di magia. In una partita tu e il tuo avversario sarete due potenti maghi appartenenti al mondo di Dominia che tentano di distruggersi a vicenda. Il tuo mazzo di carte è il tuo libro magico, chiamato anche *grimorio*. Al suo interno potrai trovare creature da evocare, artefatti da costruire e incantesimi da lanciare; oltre alle terre da cui attingere il tuo *mana*: il potere magico. Ogni scontro dovrà essere affrontato con un'attenta strategia; infatti se ne uscirai vincitore, guadagnerai molto di più che la mera soddisfazione della vittoria: il vincitore di **Magic** avrà in premio anche una carta, sottratta al mazzo dell'avversario che ha sconfitto. Con il passar del tempo il tuo mazzo potrà crescere o restringersi con le carte vinte e quelle perse o con le carte che avrai scambiato con altri giocatori di **Magic**. Lo scambio e la contrattazione sono momenti molto importanti per un giocatore di Magic ed anche tra i più divertenti. Infatti, se riesci a cedere delle carte di cui non hai bisogno, in cambio di altre carte che ti sono necessarie per completare il tuo mazzo o la tua collezione, potrai costruire un mazzo più potente. Stai particolarmente attento quando giochi con un nuovo avversario, questi, infatti, potrebbe avere delle carte che non hai mai visto, oppure potrebbe utilizzare alcune delle carte più comuni in modo ben diverso da quello solito. Ed attento anche ai tuoi consueti rivali, anche loro, nel frat-

tempo possono aver trovato, magari con scambi e acquisti, delle nuove carte o possono aver imparato nuovi trucchi per utilizzare diversamente delle vecchie carte dall'ultima volta che vi siete scontrati. Dominia è un mondo vasto, e molte sono le sorprese che possono colpirvi quando meno te lo aspetti.

## Equipaggiamento

Ogni giocatore deve possedere una confezione di carte di **Magic**, carta e penna per segnare i punteggi. Inoltre avrete bisogno di un tavolo su cui appoggiare le vostre carte durante la partita.

## Un Esempio di Gioco

Lo scopo del gioco è cacciare il proprio avversario dalle terre di Dominia. Ogni giocatore è dotato di 20 punti vita e, quando riesce a ridurre il proprio avversario a zero, vince il duello. Si può vincere anche quando l'avversario non ha più carte nel suo grimorio e non può più pescarne. Più avanti ti descriviamo una tipica partita tra principianti. All'inizio Magic potrà sembrarti un gioco complesso ma quando avrai imparato a conoscere meglio le tue carte, ti renderai conto di quanto sia facile e veloce.

La partita ha inizio. Mischia il tuo mazzo, mentre Albertino, il tuo avversario mischia il suo. Se avete deciso di scommettere una carta, taglia il mazzo del tuo avversario, mentre lui fa lo stesso con il tuo; dopodiché entrambi


girate la prima carta del mazzo e la ponete da parte. Entrambe le carte diventeranno di proprietà del vincitore della partita.

A questo punto determinate chi sarà il primo a giocare, magari lanciando in aria una moneta.

In questo esempio comincerà il tuo avversario. Innanzitutto ognuno pesca sette carte; quindi Albertino pesca una carta dal mazzo e mette sul tavolo una terra - un'isola - e dichiara: "passo".

È il tuo turno. Peschi una nuova carta ed esamihi quello che hai in mano. Hai bisogno di *mana* (ossia di energia magica) per poter lanciare qualsiasi magia e le terre sono le fonti di mana più comuni, per cui per prima cosa decidi di giocare una terra. Cali sul tavolo una foresta, una terra che può generare 1 punto di mana verde. In mano hai anche un Evoca Spiritelli di Scryb, una carta che può essere lanciata al costo di un punto di mana verde. Puoi riconoscere il costo della carta dal simbolo di un albero inscritto in un cerchio stampato nell'angolo in alto a destra: il simbolo corrisponde a quello presente sulla foresta. Questo significa che per poter lanciare la magia Evoca Spiritelli di Scryb è necessario un punto di mana di quel tipo. Quindi annunci che stai attingendo mana dalla foresta e lo trasferisci nella tua *riserva di mana*. Poi giri sul fianco la foresta da cui hai assorbito il mana per indicare che quella carta è stata TAPPata. Questa operazione (il girare la carta) è detta anche TAP. Ora possiedi un punto

di mana verde nella tua riserva di mana e puoi utilizzarlo giocando la carta degli Spiritelli. Ma attento! Come tutte le creature appena evocate, anche gli Spiritelli non potranno attaccare durante il loro primo turno. Concludi il tuo turno avvisando l'avversario.

Albertino pesca una nuova carta dal mazzo e cala una seconda terra, questa volta è una palude. Adesso ha sul tavolo due terre: una palude e un'isola. e decide di evocare gli Scheletri Maledetti. Nell'angolo in alto a destra della carta Scheletri Maledetti è stampato 1 . Il teschietto, simbolo del mana nero, corrisponde allo stesso simbolo presente sulla palude. Il cerchio grigio intorno al numero 1 indica che per lanciare quella magia è necessario un altro punto di mana, però di un qualsiasi colore. Il tuo avversario gira (TAPpa) sia la palude che l'isola, quindi assorbe un punto di mana nero e un punto di mana blu, nella propria riserva, poi lancia la magia Evoca Scheletri Maledetti e dichiara di aver terminato.

Prima dell'inizio del tuo turno devi STAPpare le carte girate che hai sul tavolo (devi cioè riportarle in posizione verticale). Quindi raddrizzi la foresta e peschi una nuova carta. Cali una seconda terra sul tavolo. Questa volta è una pianura, che fornisce 1 punto di mana bianco. Decidi di lanciare l'incantesimo Forza Sacra, che è una magia *incanta creatura* e costa 1 mana bianco. TAPpi la pianura per mostrare di aver assorbito 1 punto di mana bianco, quindi posizioni la carta Forza Sacra sui tuoi Spiritelli di

Scryb. In basso a destra sulla carta degli Spiritelli è scritto 1/1: i numeri rappresentano rispettivamente la *forza* e la *costituzione* della creatura. La forza di una creatura indica quanti danni essa può infliggere; invece la costituzione indica quanti ne può subire prima di morire: gli Spiritelli, quando attaccano, infliggono 1 danno e possono subire un solo punto danno. L'incantesimo Forza Sacra dice che la creatura su cui è stato lanciato, in questo caso gli Spiritelli, guadagna +1/+2 per cui la tua creatura (grazie a questo incantesimo) diventa una creatura 2/3. Da questo momento infligge 2 danni e ha una costituzione pari a 3. Ora potresti attaccare il tuo avversario utilizzando gli Spiritelli, ma puoi anche decidere di tenerli in difesa; infatti se decidessi di attaccare, questi, dopo aver combattuto verrebbero TAPpati (ruotati orizzontalmente) e non potrebbero più essere utilizzati in difesa.

La parte principale di un turno, quella che abbiamo appena descritto, comprende tre momenti: 1) le magie di evocazione, 2) un attacco (che può coinvolgere alcune o tutte le creature di un mago) e 3) il giocare una sola carta di terra. Questi tre momenti possono essere effettuati in un qualsiasi ordine. La fase finale di un turno, cioè la fase in cui sei obbligato a scartare una carta si verifica solo quando possiedi più di sette carte in mano. In questo momento hai meno di sette carte, per cui non puoi né devi scartare, ma puoi dichiarare la fine del tuo turno.

Ora è il turno di Albertino. Questi STAPpa le sue terre,

pesca una carta e sembra proprio deluso. Vedi che sta osservando attentamente sia gli Scheletri che gli Spiritelli, ma alla fine decide di non attaccare.

Nuovo turno. Peschi una carta e, poiché si tratta di una terra, la giochi subito. È una pianura, per cui ora hai sul tavolo due pianure e una foresta. Osservando le altre carte che hai in mano, ti accorgi che puoi lanciare la magia Balsamo Cura Ferite, un istantaneo che può donarti 3 punti vita o può prevenire fino a 3 danni inflitti da una creatura, ma ci ripensi e decidi comunque di aspettare un'occasione migliore.

D'altro canto hai mana sufficiente ad evocare un Unicorno Perlaceo (che costa 1 mana bianco e 2 mana incolori) per cui TAPpi tutte le tue terre e giochi l'Unicorno, una creatura 2/2; finalmente ti rilassi, godendoti lo sguardo allibito di Albertino. Sebbene l'Unicorno non possa attaccare durante questo turno, potrà comunque essere utilizzato per la difesa da un eventuale attacco di Albertino; perciò pensi di poter finalmente attaccare con i tuoi Spiritelli, senza preoccuparti troppo degli Scheletri del tuo avversario. Per cui dichiari il tuo attacco e TAPpi gli Spiritelli. Il tuo avversario non può bloccare l'attacco con gli Scheletri, perché gli Spiritelli hanno l'abilità speciale *volare*, e solo altre creature che possiedono la stessa abilità speciale possono bloccarne l'attacco; gli Scheletri, invece, non la possiedono. Gli Spiritelli svolazzano tranquillamente verso il tuo avversario infliggendogli ben 2 punti



danno. Soddisfatto del tuo attacco dichiararti di aver terminato il tuo turno. A questo punto il tuo avversario, Albertino può fare a meno di STAPpare le carte, visto che non ne ha TAPPata nessuna durante il suo turno. Pesca una nuova carta, una foresta, e la gioca immediatamente. Quindi annuncia che sta per attaccare con i suoi Scheletri. Ciò è abbastanza sospetto, visto che gli Scheletri sono una creatura 1/1 e il tuo Unicorno è una 2/2; infatti se tu parassi l'attacco degli Scheletri (li bloccassi, insomma) con l'Unicorno questi verrebbero uccisi. Comunque questo non sarebbe un grosso danno per il tuo avversario poiché nella carta è indicato che gli Scheletri hanno l'abilità speciale chiamata *rigenerazione*. Anche se gli Scheletri subissero abbastanza danni da essere uccisi, il tuo avversario potrà spendere 1 punto di mana nero per utilizzare l'abilità *rigenerazione* e salvarli da morte certa. In ogni caso il suo attacco sembra essere senza senso, poiché gli Scheletri possono infliggere solo 1 punto danno e l'Unicorno non può essere ucciso fin quando non subisce un numero di punti danno pari o superiore alla sua costituzione, che equivale a 2. In realtà sembra che il tuo avversario abbia fatto un errore di valutazione, o abbia qualche asso nella manica. Visto che hai ancora i tuoi Spiritelli, decidi di rischiare il tuo Unicorno e scegli di utilizzarlo per bloccare la carica degli Scheletri. Finalmente potrai scoprire cosa nasconde il tuo avversario! Questi TAPpa la sua foresta assorbendo un

punto di mana verde, necessario per lanciare la magia di Crescita Gigante sui propri Scheletri. Allo stesso modo di Forza Sacra, anche Crescita Gigante fornisce alla creatura su cui viene lanciato un bonus +3/+3 ma, diversamente da Forza Sacra, questa magia dura soltanto fino alla fine del turno. Un'altra differenza tra le due magie è che Crescita Gigante è un'istantaneo e può essere lanciato anche nel corso di un attacco. Gli istantanei, come le *interruzioni*, le *abilità speciali* e gli effetti di alcuni artefatti e incantesimi sono denominati *effetti veloci*. Altri tipi di magie, come le *evocazioni*, gli *incantesimi*, gli *artefatti* e le *stregonerie* non possono essere lanciate durante il turno dell'avversario, ma solo durante il tuo turno.

Con questo istantaneo Albertino ha trasformato i suoi deboli Scheletri 1/1, in terrificanti mostruosità 4/4 per tutta la durata del turno in corso. Durante la loro travolgente carica infliggono 4 punti danno all'Unicorno, che ha solo due punti di costituzione. L'Unicorno muore dal momento in cui subisce danni pari o superiori al valore della propria costituzione. Però ha inflitto a sua volta 2 punti danno agli Scheletri che sono dotati, in questo momento, di 4 punti di costituzione e che quindi escono illesi dallo scontro. Ora desidereresti non aver TAPPato (e quindi consumato) tutto il tuo mana, perché la magia Balsamo Cura Ferite sarebbe stata utile per poter salvare il tuo Unicorno dalla morte.

Normalmente la maggior parte delle creature che ven-

gono uccise viene posta sulla tua pila delle carte scartate, chiamata anche *cimitero*.

Se avessi potuto lanciare la magia Balsamo Cura Ferite avresti potuto prevenire ben 3 punti danno e salvare la vita all'Unicorno.

Infatti il Balsamo avrebbe ridotto il danno ricevuto da 4 a 1. Ma poiché non avevi più punti mana a disposizione, l'Unicorno viene inviato nel cimitero ed è il tuo nemico che può permettersi di sorridere soddisfatto.

Comunque hai ancora i tuoi Spiritelli e più punti vita del tuo avversario!

Ora che hai avuto questo assaggio di gioco puoi tentare due strade differenti. Se normalmente impari più velocemente leggendo, continua nella lettura del regolamento e poi prova a giocare una partita con un tuo amico. Se invece preferisci imparare giocando, fai un paio di partite con un tuo amico, e leggi la sezione appropriata delle regole solo quando non sai come procedere nel gioco. In seguito potrai tornare sui tuoi passi e leggere il regolamento per intero. Ma ricordati di leggerlo con attenzione; se non lo farai, presto o tardi qualcuno ti prenderà alla sprovvista utilizzando una regola che non conosci e così riuscirà a strapparti una vittoria che avevi già in pugno.

## Al Principio

Per iniziare a giocare devi disporre di almeno 40 carte. Mischia bene tra loro e controlla che lo faccia anche il

tuo avversario; se lo desideri puoi anche pretendere di mischiare le sue carte e così può fare lui con le tue.

Ogni giocatore taglia il mazzo dell'altro e scopre la prima carta: queste vengono messe da parte e costituiranno la posta in gioco. Chi vincerà la partita le conquisterà entrambe.

Pesca ora dalla cima del mazzo le sette carte che costituiscono la tua mano iniziale. Se hai appena cominciato a giocare bisogna decidere con il lancio di una moneta chi inizia per primo, in caso contrario avrà la precedenza chi ha perso l'ultima partita.

Ora davanti a te ci sono una pila di carte (il *grimorio*) da cui pescare, uno spazio per gli scarti (il *cimitero*) e infine un'area su cui disporre le carte in gioco (il *territorio*).

È possibile che, durante il gioco, alcune delle carte finiscano nel territorio avversario; in tal caso ricorda di riprenderle al termine della partita. Eventualmente puoi segnare tali carte con pezzetti di carta o con graffette, in modo da non dimenticare a chi appartengono.

## Il Turno di Gioco

Ogni turno di gioco è suddiviso in *fasi*, all'interno delle quali ogni giocatore può eseguire determinate azioni.

1. La Fase di STAP
2. La Fase di Mantenimento
3. La Fase di Acquisizione (peschi una carta)
4. La Fase Principale che comprende tre "momenti" che

STAPpata

TAPpata

STAPpata

Grimorio

Cimitero

possono essere effettuati in qualsiasi ordine:

- a. Puoi mettere una terra in gioco (una sola!)
- b. Puoi effettuare un attacco (con una o più creature)
- c. Puoi lanciare magie (evocazioni, incantesimi, stregonerie, interruzioni, istantanei e artefatti)


5. La Fase di Scarto (se hai più di sette carte in mano)

6. La Fase d'Informazione (informi l'avversario che hai terminato il tuo turno)

7. La Fase di Cura delle Creature (che hanno subito punti danno)

A rigor di termini devi dare all'avversario la possibilità di agire dopo ognuna delle tue fasi e persino dopo ogni singola azione che intraprendi. Comunque nella maggior parte delle partite si può essere meno rigorosi e giocare in modo più fluido, anche se bisogna sempre aspettarsi che l'avversario possa interromperti in un qualunque momento con un "Alt!" per giocare una sua carta.

**TAPpare e STAPpare:** Alcune carte riportano stampato

il simbolo . Questo significa che la carta deve essere TAPpata tutte le volte che viene impiegato il suo potere o la sua abilità; ciò indica che non può essere nuovamente utilizzata fino a quando non sarà stata STAPpata. TAPPare una carta significa ruotarla fino a farle assumere una posizione orizzontale. All'inizio del proprio turno, ogni giocatore STAPpa tutte le sue carte (le riporta in posizione verticale).

**Mantenimento:** Alcune carte richiedono l'esecuzione di particolari azioni durante la fase di mantenimento. Tale necessità è indicata sulla carta stessa. Se non hai in gioco carte di questo tipo passa direttamente alla fase successiva. Entrambi i giocatori possono giocare degli *effetti veloci* (non ti preoccupare, te li spieghiamo più avanti) durante questa fase.

**Pescare una Carta:** È una fase molto semplice. Peschi una carta dal tuo grimorio e la aggiungi alla tua mano. Se non hai carte nel grimorio, il gioco ha termina e vince il tuo avversario.

**Fase Principale:** È una fase più complessa e articolata rispetto alle precedenti. Durante questa fase se lo desideri puoi mettere in gioco una carta di terra, ma mai più di una per turno. Puoi attaccare con una o più delle tue creature in gioco ma, non appena il nemico ha cominciato a dichiarare la sua difesa, non ti è concesso cambiare idea sui tuoi attacchi. Attento! Non puoi attaccare più di una volta per turno. Puoi giocare la carta di terra prima o

dopo aver effettuato l'attacco. Questa è l'unica fase durante la quale è consentito lanciare evocazioni, incantesimi, stregonerie o utilizzare artefatti. Tali magie possono essere lanciate in qualunque momento della fase principale, ma non durante un attacco.

**Scartare:** Se hai più di sette carte in mano devi scartare quelle in eccesso. Se hai meno di sette carte non puoi scartarne qualcuna volontariamente.

**Informare l'Avversario:** Poiché la fase principale non segue un ordine preciso e tu potresti non dover scartare, l'avversario non ha modo di sapere se hai finito il tuo turno fino a quando non glielo comunichi; magari dicendo "passo".

**Curare le Creature:** Appena segnali d'aver terminato, l'avversario può (come sempre) utilizzare effetti veloci, ai quali puoi rispondere a tua volta. Quando tutto ciò ha fine, il danno inflitto alle creature ancora in gioco viene cancellato. Ora è il turno del tuo avversario.

## Vincere la Partita

Al principio ognuno possiede 20 punti vita. Diventerai il vincitore se i punti vita del tuo avversario scendono fino a zero al termine di una fase o all'inizio o alla fine di un attacco. Se entrambi siete ridotti a zero punti vita (o meno) in una di queste occasioni, la partita si conclude in parità. È possibile vincere anche nel caso in cui l'avversario non possa più pescare carte dal suo grimorio

# Tabella del Mana

☠ **Magia Nera:** La forza del mago che impiega la magia nera deriva dalle paludi. La magia nera è quella della morte. Molti pensano che sia meglio non conoscere i rituali autodistruttivi della magia nera. I tradizionali nemici della magia nera sono il bianco e il verde.

💧 **Magia Blu:** I maghi blu utilizzano le Isole per acquisire energia. La natura della magia blu è di tipo mentale. Le specialità di un mago blu sono l'artificio, l'illusione, l'inganno e l'utilizzo di forze elementali di aria e acqua. I tradizionali nemici del blu sono il rosso e il verde.

🌳 **Magia Verde:** Il mago verde trae energia dalle foreste; molti maghi sono stati ingannati dall'apparenza pacifica della magia verde, la magia della vita. Molti sono stati presi alla sprovvista dalle vaste capacità distruttive della sua natura. I tradizionali nemici del verde sono il blu e il nero.

🔴 **Magia Rossa:** Il mago rosso attinge il suo potere dalle montagne. La magia rossa è distruttrice; è la magia della terra e del fuoco, del caos e della guerra. I tradizionali nemici del rosso sono il blu e il bianco.

✳️ **Magia Bianca:** I maghi bianchi traggono energia dalle pianure. Guarigione e protezione sono le specialità di quest'arte, che non tralascia tuttavia magie legate alla guerra, ma di stampo cavalleresco. I tradizionali nemici del bianco sono il rosso e il nero.



(perché le ha già perse o giocate tutte!).

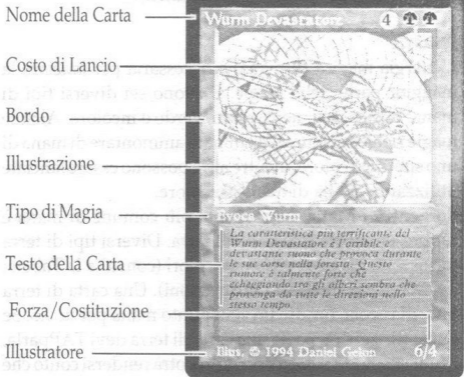
## Mana

L'energia magica (il mana) è necessaria per lanciare la maggior parte delle magie. Esistono sei diversi tipi di mana: bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore. Alcune magie richiedono un determinato ammontare di mana di uno specifico colore, mentre altre possono essere lanciate utilizzando mana di qualsiasi colore.

**Sorgenti di Mana:** La sorgente più comune di mana è rappresentata da una carta di terra. Diversi tipi di terra forniscono mana di differenti colori (consulta la Tabella del Mana per ulteriori informazioni). Una carta di terra può, di regola, fornire un solo punto mana per turno. Se vuoi attingere mana da una carta di terra devi TAPparla; in questo modo il tuo avversario potrà rendersi conto che il mana disponibile è già stato utilizzato.

Le cinque terre base sono: le pianure (generano mana bianco), le montagne (mana rosso), le foreste (mana verde), le paludi (mana nero) e le isole (mana blu). Le terre base non hanno altre abilità. Alcuni effetti sono in grado di trasformare una terra in un'altra; in questo caso la terra perde i poteri speciali di cui disponeva e il tipo di mana prodotto può cambiare. Il mana può derivare da numerose altre sorgenti (artefatti, creature ecc.): questi casi sono spiegati sulle carte stesse.

**Riserva di Mana:** Quando attingi mana da una qualunque



sorgente (come ad esempio una terra), tale mana finisce nella tua *riserva di mana*. La riserva rappresenta semplicemente il mana disponibile in quel preciso momento. Quando lanci una magia, il mana che usi viene prelevato dalla riserva di mana. Se, per qualche ragione, rimangono ancora dei punti mana nella riserva alla fine di una fase (oppure all'inizio di un attacco), ciascun punto viene convertito in un punto danno (dovuto all'eccesso di mana) che verrà sottratto al totale dei tuoi punti vita. L'origine di tali danni è considerata incolore. TAPpare

una terra per aggiungere mana alla propria riserva è sempre considerata un'interruzione.

Non è mai possibile cedere mana a un altro giocatore.

## Struttura di una Carta

Se la magia è di evocazione, la carta indica che tipo di creatura viene evocata. Ad esempio, Muro di Legno, Muro d'Ossa e Muro di Spade portano tutte la dicitura "Evoca Muro". Questa precisazione è importante in caso in cui ci sia una magia che elimini tutti i muri.

Forza e costituzione appaiono solo sulle carte delle creature; per maggiori informazioni vedi il capitolo *Attacco*.

## Magie, Permanenti, Controllore

Esistono 6 tipi fondamentali di magie: Evocazioni, Incantesimi, Stregonerie, Istantanei, Interruzioni e Artefatti. Quando giochi una qualunque carta che non sia una terra, stai lanciando una magia. Una volta che una carta è stata messa in gioco non è più considerata una magia. Alcune carte vengono scartate subito dopo essere state lanciate (es: istantanei, interruzioni); altre, chiamate *permanenti*, rimangono in gioco.

Terre, artefatti, creature e incantesimi diventano permanenti appena giocati. Quasi tutti i permanenti vengono giocati nel territorio di chi ha lanciato la magia. Gli incantesimi del tipo "Incanta qualcosa", dove per *qualcosa*

si intende un altro tipo di carta (come ad esempio una Creatura), rappresentano un'eccezione; queste magie vengono poste in gioco sovrapponendole ai bersagli appropriati. Colui che lancia una magia è di solito considerato il *controllore* della carta, anche se gli effetti di altre carte possono modificare questa situazione. Se l'effetto di una magia assegna il controllo di una carta a qualcuno diverso da colui che l'ha messa in gioco, la carta sarà spostata nel territorio del suo nuovo controllore.

Al termine della partita ricorda di recuperare le tue carte rimaste nel territorio avversario! Quando una magia permanente viene messa in gioco, solo gli effetti di un'altra carta hanno il potere di rimuoverla. Insomma non puoi decidere di eliminare una tua carta in gioco che adesso ti risulta inutile o dannosa.

**Costo di Lancio:** Il costo di lancio di una magia è segnato nell'angolo superiore destro della carta, e consiste in un cerchio grigio e/o uno o più simboli di mana "colorato". I simboli indicano che il mago deve TAPpare le terre appropriate per disporre di quel particolare tipo di mana: le isole si TAPpano per attingere mana blu (simbolo della goccia) le foreste per il mana verde (simbolo della foresta) e così via per le altre terre come spiegato in precedenza. I numeri nei cerchi grigi, invece, non richiedono l'uso di mana di un particolare colore: spendi il numero di mana richiesto nella combinazione che preferisci usando qualsiasi tipo di terra che hai a disposizione. Per esem-

pio, se una magia riporta un costo pari a  $3 \text{ * * }$ , significa che per poterla lanciare ti servono 2 mana bianchi, ottenuti da due pianure, e 3 mana di un colore qualsiasi: questi ultimi possono derivare dal TAP di qualunque tipo di terra desiderato (o disponibile).

Talvolta accade che al posto della cifra iscritta nel cerchietto grigio ci sia una "X": questa ti permette di completare la magia usando un qualsiasi numero di punti mana scelto da te. Un numero X di mana può essere ottenuto TAPpando una combinazione qualsiasi di terre. Tieni presente che il numero di punti mana che decidi di spendere può anche essere pari a zero. Il testo della carta ti spiegherà quale sia l'effetto degli X punti che decidi di spendere. La magia Disintegrazione, ad esempio, ha un costo di lancio di  $X \text{ ⚡}$ . Nel testo della carta si legge: "Disintegrazione infligge X danni ad un bersaglio..."

Il mago usa un mana rosso per lanciare la magia e sceglie di usare 4 mana incolore per infliggere 4 punti danno al bersaglio: così 4 mana hanno preso il posto della X; il valore della X poteva però variare con la disponibilità di mana del mago. Esistono alcune carte che nel testo si riferiscono al costo di lancio di altre magie. Il costo di lancio si calcola sommando, senza distinzioni di tipo, i mana incolore nel cerchio grigio e i mana specifici rappresentati dai simboli convenzionali. Il costo di lancio di una magia  $1 \text{ ⚡⚡}$  è pari a 3, ovvero  $1 + \text{⚡} + \text{⚡} = 3$ .

**Bersagli:** Alcune magie ed effetti richiedono uno o più

bersagli. Questo tipo di magia permette, da parte di chi la impiega, la scelta di un bersaglio sul quale la magia stessa avrà effetto.

Spesso è abbastanza ovvio il tipo di carta che sarà oggetto (ovvero bersaglio) della magia: per esempio, una magia *incanta terra* può essere lanciata solo su una terra. Un incantesimo o un effetto che necessitino di un bersaglio non possono essere impiegati se questo non è disponibile. In pratica non si può lanciare una magia *incanta creatura* a meno che non ci sia almeno una creatura in gioco nei territori. Allo stesso modo non si può utilizzare mana per un incantesimo che protegge da magie blu se non si stanno subendo danni ad opera di una carta blu. Alcuni incantesimi o effetti agiscono su un'intera classe di carte: ad esempio c'è una carta in grado di distruggere tutte le creature in gioco, senza distinzione alcuna. Questo tipo di magia non permette al mago alcun tipo di scelta nel distinguere le carte che subiranno l'effetto. Le magie che non richiedono un bersaglio specifico, ma che influenzano una intera classe di carte, danno origine a due conseguenze uniche: per prima cosa, le carte colpite da queste magie non vengono considerate come bersagli; in secondo luogo, queste magie possono essere lanciate anche se non sono presenti in gioco quelle carte che appartengono alla classe richiesta.

Passiamo ad un altro caso. Se una magia nasconde l'identità di una carta, puoi colpire quella carta solo se le

informazioni disponibili indicano che essa è un bersaglio legittimo. Ad esempio, se una magia nasconde l'identità di una creatura, puoi colpire quella carta con un effetto che distrugge i muri, benché tu non possa essere sicuro che si tratti davvero di un muro. Tieni presente infatti che, nel gioco, muri e creature appartengono alla stessa categoria generale. Anche i muri, come le creature, posseggono forza e costituzione, due caratteristiche che vengono influenzate in maniera analoga. Se la carta non si rivela un bersaglio valido (cioè un muro), la magia che distrugge in modo specifico i muri viene scartata senza produrre effetti.

Se hai una carta che colpisce solo le magie permanenti, questa non può essere lanciata finché l'avversario non ne mette in gioco una. Questo perché ogni magia, finché rimane in mano, resta una magia incolore; solo quando verrà lanciata diverrà un incantesimo o una creatura.

**Sacrificio:** A volte nel corso del gioco una carta esige il sacrificio di un'altra carta. A questo punto, devi prendere la carta prescelta e porla nel cimitero. Tale carta è detta *sepolta* e non può essere rigenerata (vedi capitolo *Distrutta, Sepolta, ed Eliminata dal Gioco*). Non puoi sacrificare una carta controllata da un altro giocatore, e tanto meno una carta che ha appena subito un danno mortale o che, comunque, è destinata a finire nel cimitero. Il sacrificio è un costo che non può essere evitato in alcun modo: ha luogo istantaneamente, appena la magia o l'effetto che lo

richiede è stato annunciato. A questo punto la carta sacrificata finisce nel cimitero, anche se la magia viene neutralizzata. La carta è da considerarsi persa, proprio come sono persi i mana usati per il lancio di una magia che è stata neutralizzata.


**Costi Supplementari:** Alcune magie permanenti possiedono abilità o poteri speciali che possono essere utilizzati una volta in gioco: tali abilità, a volte richiedono il pagamento di un costo che viene specificato nel testo delle carte. Vedi i capitoli: *Artefatti*, *Abilità Speciali* e *Incantesimi* per ulteriori informazioni.

**Artefatti:** Puoi mettere in gioco artefatti solo durante la fase principale. Con l'eccezione delle creature artefatto, tutti gli altri tipi possono essere usati fin dal primo momento in cui sono messi in gioco. Se un artefatto viene TAPPato, puoi usarlo di nuovo solo dopo averlo STAPPato (anche se si tratta di un artefatto che normalmente non deve essere TAPPato). Se l'artefatto viene TAPPato per altri motivi (per esempio in seguito ad una carta giocata dal tuo avversario) devi aspettare la prossima fase di STAP per riportarlo alla normalità. Anche gli effetti continui degli artefatti vengono interrotti se qualcuno li TAPpa.

Spesso per TAPPare un artefatto sono necessari punti mana: il costo appropriato è segnato nel testo della carta. L'artefatto dev'essere TAPPato, quando ne usi l'abilità specifica, solo se riporta il simbolo ☉. Se ci sono simboli



di mana particolari accanto all'effetto prodotto dall'artefatto, bisogna spendere la quantità di mana richiesta per poter usare la carta.

Se non c'è il simbolo , né alcun altro costo di attivazione, l'artefatto è perenne e i suoi effetti sono continui (a meno che l'artefatto non venga TAPpato). Un artefatto con un costo di attivazione pari a 0 non è perenne, e produce degli effetti solo quando il proprietario lo usa e lo TAPpa.

**Creature Artefatto:** Le creature artefatto vengono considerate contemporaneamente artefatti e creature e quindi devono rispettare i limiti imposti alle normali creature. Le creature artefatto nel primo turno in cui vengono evocate non possono attaccare o usare abilità speciali. Quando sono TAPpate non possono attaccare o difendere e possono essere colpite sia dalle magie che influenzano gli artefatti che da quelle che agiscono sulle creature. Per ulteriori informazioni vai al capitolo *creature*.

**Incantesimi:** Gli Incantesimi hanno un effetto permanente e possono essere giocati solo durante la fase principale del proprio turno, inoltre non devono essere TAPpati. Alcuni vengono messi in gioco su altre carte e queste ultime possono essere TAPpate, ma il potere dell'incantesimo produce i suoi effetti anche quando le carte sono TAPpate. Gli incantesimi con la scritta *Incanta qualcosa*, dove per *qualcosa* s'intende un determinato tipo di carta, possono essere giocati sulle carte indicate.

Se la carta oggetto di un incantesimo *Incanta qualcosa*

viene eliminata dal gioco, l'incantesimo viene subito scartato. Una carta incantesimo deve essere posizionata nel territorio del giocatore che l'ha giocata. Normalmente questi incantesimi influenzano entrambi i giocatori, a meno che il testo della carta non indichi altrimenti. Alcuni incantesimi richiedono punti mana per poter essere utilizzati; tale costo d'attivazione deve essere pagato solo da chi controlla l'incantesimo. Alcuni Incantesimi possono essere usati più di una volta nello stesso turno e persino più di una volta nello stesso "momento". Facciamo un esempio: ammettiamo che tu giochi una carta incanta creatura che ti permette di aggiungere un punto di forza ad una tua creatura per ogni mana rosso che spendi. Puoi spendere, ad esempio, 3 mana rossi per far aumentare di 3 punti la forza della creatura. Questi punti possono essere aggiunti uno alla volta o tutti insieme simultaneamente, o un po' per volta durante il turno a seconda della necessità.

I punteggi di forza e costituzione aumentati in questo modo da una aggiunta di mana ritornano alla normalità alla fine del turno.

**Stregonerie:** Le stregonerie possono essere giocate solo nella fase principale e vengono scartate dopo l'uso.

**Evocazioni:** Una magia di evocazione introduce una nuova creatura in gioco. Le creature possono essere evocate solo durante la fase principale. Una creatura appena evocata non può attaccare né usare un'abilità

speciale che la TAPpi se non durante il turno successivo all'evocazione.

**Istantanei:** Un'istanteo può essere giocato sia nel tuo turno che in quello del tuo avversario e viene scartato dopo l'uso. Gli istantanei, come gli altri effetti veloci, possono essere utilizzati per rispondere ad una magia o ad un azione del tuo avversario. Anche il tuo avversario può giocare tutti gli istantanei e gli effetti veloci che desidera per contrastare le tue magie. Per maggiori delucidazioni sull'ordine con cui queste magie vengono lanciate vi consigliamo di leggere attentamente il capitolo *Ordine Temporale*.

**Interruzioni:** Proprio come gli istantanei, le interruzioni possono essere giocate nel tuo turno o in quello del tuo nemico. Benché un'interruzione venga scartata dopo l'uso, gli effetti che produce su un'altra magia sono duraturi e, di solito, radicali. Se non sei sicuro di voler giocare un'interruzione, puoi chiedere al tuo avversario un po' di tempo per pensarci. Ricordati, però, che se viene intrapresa una successiva azione di gioco, la tua occasione è persa e non puoi più influenzare la magia che era stata lanciata.

Un'interruzione può essere utilizzata anche contro una propria magia. Ciascun giocatore può decidere di lanciare quante interruzioni desidera; può anche lanciare un'interruzione per influenzarne un'altra appena precedente. Fate riferimento al capitolo *Ordine Temporale* per

delucidazioni sull'ordine con cui vengono lanciate e risolte queste magie.

**Effetti Veloci:** Le interruzioni, gli istantanei e le abilità delle magie permanenti (terre, artefatti ecc.) sono considerati effetti veloci. Alcune di queste abilità comprendono poteri rigeneratori, incrementi di forza e costituzione oppure forniscono mana. Tutte le abilità speciali sono descritte nel testo delle carte. Puoi usare effetti veloci sia nel tuo turno che in quello del tuo avversario.

## Creature

Poco fa abbiamo menzionato le magie di evocazione, con le quali si possono mettere in gioco le creature. Le carte delle creature sono facilmente distinguibili dalle altre: infatti sotto il disegno, portano la scritta *Evoca tipo di creatura*. Inoltre nell'angolo inferiore destro sono riportati due numeri separati da una sbarra. Nell'angolo superiore destro trovi, come al solito, il costo di lancio. Appena la carta è posta sul tavolo diventa, a tutti gli effetti, una creatura e non più una magia. Inoltre dopo averla messa in gioco non bisogna più pagare il costo di lancio.


**Forza e Costituzione:** I due numeri posti nell'angolo in basso a destra rappresentano la *forza* e la *costituzione* della creatura. Il punteggio della forza indica quanto danno infligge la creatura in combattimento; la costituzione indica, invece, quanto danno può subire prima di morire. Il danno ricevuto viene sommato di volta in volta nel

corso del turno, alla fine del quale la creatura viene totalmente curata, a meno che non abbia subito un danno mortale. Una creatura muore se la sua costituzione scende sotto 1 punto. Se invece la forza di una creatura scende sotto il punteggio di 1, essa non infliggerà alcun danno nel combattimento.

**Muri:** I muri vengono considerati a tutti gli effetti delle creature, tranne per il fatto che non possono attaccare. I muri che hanno un punteggio di forza superiore a zero, possono arrecare danno a un attaccante (mentre si difendono) ma non possono, a loro volta, lanciare un attacco contro il giocatore avversario o contro una creatura avversaria.

**Caratteristiche:** Alcune magie fanno riferimento alle *caratteristiche* di una creatura. Per caratteristiche si intendono il tipo di creatura, il colore, la forza, la costituzione, il costo di lancio e le abilità speciali. Non sono caratteristiche gli incantesimi lanciati su di essa. Se una carta si riferisce alla forza o alla costituzione di una creatura, si intende l'attuale forza e costituzione (comprendendo anche gli eventuali incantesimi che alterano questi punteggi). Quest'ultima regola non è valida solo se nel testo di una particolare carta vi sono indicazioni diverse.

**Abilità Speciali:** Quando le creature possiedono delle abilità speciali, queste sono ben specificate nel testo della carta. L'utilizzo di un'abilità può richiedere la spesa di mana, il TAP della creatura o altro ancora. Se il costo di

attivazione di un'abilità speciale non include la , il simbolo che ti obbliga ad TAPpare la carta, tale abilità può essere utilizzata più di una volta nello stesso turno. Alcune abilità delle creature hanno costi di attivazione che possono essere incrementati più volte nel corso del turno per generare effetti maggiori. Tutti questi poteri sono in aggiunta alle naturali abilità di una creatura. Vedi il capitolo *Informazioni Utili sulle Abilità Speciali*.

**Debolezza da Evocazione:** Le creature appena evocate non possono attaccare o utilizzare abilità che richiedano un costo d'attivazione, finché non iniziano il turno di gioco nel territorio di un giocatore: ciò significa che la maggior parte delle creature non può far nulla nello stesso turno in cui viene evocata. Però le creature appena evocate possono bloccare le creature nemiche durante il successivo turno dell'avversario.

## L'Attacco

Ogni giocatore può dichiarare un solo attacco per turno e soltanto nella fase principale.

Per prima cosa scegli le creature che attaccano, quindi il tuo avversario decide le creature che lo difendono, poi vengono ricevuti e inflitti simultaneamente i danni ed infine le creature uccise vengono poste nel cimitero.

Durante un attacco possono essere giocati solo effetti veloci: non possono essere utilizzate stregonerie e incantesimi. Inoltre non possono essere messi in gioco terre,

artefatti o creature. Ricorda che le seguenti regole cercano di coprire tutte le situazioni possibili. Di solito le battaglie sono di facile risoluzione.

**Scegliere gli Attaccanti:** Subito dopo aver dichiarato un'attacco, bisogna indicare quali creature condurranno lo scontro TAPpandole. Le creature già TAPpate non possono partecipare all'attacco. Una volta decise le creature che attaccheranno, entrambi i giocatori potranno giocare i loro effetti veloci. Quindi l'attaccante dovrà spingere le sue creature incontro al nemico, aspettando che il suo avversario decida se e quali delle creature attaccanti verranno bloccate e da quali creature.

**Assegnare i Difensori:** Il tuo avversario ora può decidere se difendersi utilizzando creature e muri. Le creature che erano state TAPpate per attaccare o per qualche altro utilizzo, ora non possono più essere utilizzate per la difesa. L'avversario, comunque, può decidere quali e quante creature bloccheranno ciascuna creatura attaccante. Attenzione! Il difensore non può bloccare due creature con una sola delle sue, ma può assegnare a più di un difensore il compito di bloccare un unico attaccante. In ogni caso il difensore non è obbligato ad assegnare delle creature per la difesa. Le creature osteggiate da un difensore appena assegnato sono considerate *bloccate* e tali rimangono anche se il difensore viene rimosso da un effetto veloce o il blocco diventi illegale (a causa dell'effetto di una carta). Dopo l'assegnazione dei difen-

sori c'è una seconda possibilità per entrambi i giocatori di usare effetti veloci.

**Danni:** Durante questa fase vengono assegnati i danni, e non può essere utilizzata nessuna magia o effetto veloce. Una creatura attaccante che non viene bloccata infligge al mago un numero di danni pari al punteggio della sua forza. Una creatura attaccante che è stata bloccata li infligge, invece, alla creatura del difensore che l'ha bloccata. Se per un qualsiasi motivo viene scartata la creatura assegnata al blocco di un'attaccante, la creatura attaccante si considererà comunque bloccata e non potrà infliggere alcun danno a nessuno. La creatura che difende (purché non venga TAPPata durante l'attacco) infligge un numero di danni pari alla propria forza alla creatura attaccante che riesce a bloccare.

Una creatura TAPPata durante la fase di attacco, non solo non può danneggiare una creatura che attacca, ma non può neanche bloccarla. La maggior parte delle creature di un giocatore dovrebbe trovarsi in posizione STAPPata in maniera da poter essere pronta per la difesa, ma è possibile che alcune vengano TAPPate a causa di effetti veloci giocati poco prima. A questo punto confrontate il danno totale subito da una creatura in questo turno con il punteggio della sua costituzione. Se il danno ricevuto eguaglia o supera la sua costituzione, la creatura ha subito un danno mortale.

Poniamo che una creatura con 6 punti di costituzione





subisca 2 punti danno nelle prime fasi del turno e che poi blocchi una creatura con forza 4 durante l'attacco; questa creatura ha subito un totale di 6 punti danno, sufficienti a uguagliare la sua costituzione e quindi ad eliminarla. Se una creatura che difende subisce un numero di danni superiore alla sua costituzione, i danni in eccesso non vengono inflitti al suo controllore.

Se due o più creature che difendono ne bloccano una attaccante, il giocatore che sta attaccando può distribuire come desidera i danni tra i difensori. L'attaccante può distribuire i danni tra le creature che si difendono anche attribuendo i danni in eccesso ad una sola creatura.

Appena si cominciano a distribuire i danni non può essere intrapresa alcuna altra azione finché tutti i danni non sono stati assegnati. Dopo l'assegnazione dei danni c'è sempre la possibilità che, utilizzando qualche carta, possiate prevenirli o ridistribuirli. Vedi il capitolo *Salvare le Creature* per i dettagli.

## **Informazioni Utili sulle Abilità Speciali**

Un'abilità speciale che comprende il simbolo TAP  nel costo di attivazione non può essere usata se la creatura è già TAPpata. Le abilità che non includono il simbolo TAP  nel costo di attivazione possono essere usate sia che la creatura sia TAPpata, sia che la creatura sia STAPpata. Le abilità speciali delle creature che non richiedono il TAP o un pagamento (di mana, per esempio) per essere

usate si considerano sempre disponibili. Ciò significa che le creature con abilità di questo tipo non possono decidere di *non* farne uso nella circostanza appropriata. Nota, però, che una creatura dotata di una vantaggiosa abilità negli attacchi non è costretta ad attaccare tutti i turni. Ad esempio, una creatura con l'abilità *volare* non può scegliere di attaccare a piedi; ed in ogni caso non è obbligata ad attaccare. L'eccezione alla regola è rappresentata dalle creature con l'abilità *branco*. Potete sempre stabilire se e come una creatura con tale abilità attacchi in gruppo. Vai ai paragrafi *Abilità Evasive* e *Branco* per ulteriori informazioni.

**Potenziamento di Forza/Costituzione:** Un'abilità speciale abbastanza comune è il potenziamento dei valori di forza e costituzione. Una creatura potrebbe possedere l'abilità di accrescere la propria forza di un punto per ogni mana rosso che viene speso dal mago. Se vengono spesi 4 mana rossi la forza della creatura risulterà incrementata di 4 punti. Questa abilità può essere impiegata più volte in momenti diversi dello stesso turno. I bonus di queste abilità speciali vengono perduti alla fine del turno.

Quando le regole o le carte fanno riferimento alla forza o alla costituzione di una creatura, indicano il punteggio che la creatura ha in quel momento. Infatti i punteggi possono essere maggiori o minori di quelli iniziali, a causa di alcune abilità speciali, di incantesimi o di altri

effetti che vanno tenuti in considerazione.

**Rigenerazione:** Quando una creatura sta per essere posta nel cimitero, può essere rigenerata da una magia appropriata o da una abilità speciale. Una creatura appena rigenerata torna in gioco in posizione TAPpata e del tutto risanata; infatti non ha mai raggiunto il cimitero. Una creatura che viene *sepolta* o *eliminata dal gioco* non può essere rigenerata. (vedi *Distrutta, Sepolta ed Eliminata dal Gioco*). Se una creatura attaccante viene eliminata e quindi rigenerata prima della risoluzione dell'attacco non viene nemmeno considerata una creatura attaccante e così non infligge danni né li subisce dai difensori. Se una creatura impiegata per bloccare un attaccante viene eliminata e quindi rigenerata non infligge danni né li subisce, ma la creatura attaccante è considerata comunque bloccata!

**Abilità Evasive:** Alcune creature hanno l'abilità di *volare*, il che significa che possono essere bloccate solo da altre creature volanti. In difesa possono bloccare sia le creature volanti che quelle che non hanno tale abilità.

Altre creature hanno l'abilità speciale di *passa-terre*, come gli *Spettri Passa-Paludi* o le *Driadi Passa-Foreste*. Se il giocatore che si difende ha in gioco una terra di palude e viene attaccato da una creatura con l'abilità *passa-paludi*, non potrà bloccarla (nemmeno con altre creature dotate della medesima abilità).

**Travolgere:** Il danno inflitto da una creatura con l'abilità

*travolgere* viene considerato *danno da travolgimento*. Se una creatura in difesa riceve una quantità di danni da travolgimento superiori alla sua costituzione, viene uccisa e i danni in eccesso vengono inflitti al giocatore avversario; in pratica non vanno sprecati. Se la creatura in difesa riceve contemporaneamente danni normali e danni da travolgimento, applica per primi i danni normali e successivamente quelli da travolgimento. Se una creatura con l'abilità *travolgere* viene bloccata, ma quella che la blocca è eliminata dal gioco prima dell'assegnazione del danno, tutti i danni da travolgimento verranno inflitti al giocatore avversario. Vedi *Un Esempio di Combattimento* per ulteriori informazioni.

**Attacco Improvviso:** Con questa abilità una creatura può infliggere dei danni alle creature avversarie prima di riceverne a sua volta. Si badi bene che solo se la creatura avversaria riesce a sopravvivere all'*attacco improvviso* potrà infliggere, a sua volta, dei danni. Per cui se una creatura in difesa subisce un danno mortale da una creatura con l'abilità *attacco improvviso*, non può contrattaccare.

Durante una fase di attacco, tutte le creature con *attacco improvviso* infliggono il danno simultaneamente; successivamente infliggono i danni le creature sopravvissute e quelle senza la capacità di *attacco improvviso* (contemporaneamente). Concedere per due volte l'abilità di *attacco improvviso* ad una creatura non le permette di

infliggere il danno *prima* di altre creature dotate una sola volta della stessa abilità.

**Branco:** Le creature che godono di questa abilità speciale usufruiscono di due poteri che possono essere usati solo durante la fase di attacco. Quando una creatura con l'abilità *branco* attacca, può unirsi con una o più creature attaccanti, che a questo punto devono essere bloccate o lasciate passare assieme. Se un difensore è in grado di bloccare anche uno solo di questi attaccanti può bloccare l'intero gruppo, anche se alcuni dei membri del gruppo, presi singolarmente, non sarebbero bloccabili. Se queste creature vengono bloccate, il danno che ricevono viene distribuito tra loro secondo le indicazioni di chi le ha lanciate all'attacco. Una creatura con l'abilità *branco* può unirsi con un qualunque numero di attaccanti provvisti della medesima abilità e persino con una (e una sola) creatura *priva* di tale abilità.

Normalmente le creature in difesa possono unirsi per bloccare un medesimo attaccante; il danno prodotto dall'attaccante verrà distribuito tra i difensori secondo le indicazioni del giocatore che attacca. Se una delle creature poste in difesa possiede l'abilità *branco*, il giocatore *in difesa* potrà distribuire il danno come desidera tra i propri difensori. E quindi potrà decidere di assegnare a una sola creatura un numero di danni superiore alla propria costituzione!

**Protezione:** Una creatura dotata di *protezione* da un par-

ticolare colore beneficia delle seguenti abilità:

- il danno inflitto da un attaccante (creatura, magia, incantesimo) di quel colore viene ridotto a zero.
- la creatura non può essere bloccata dai difensori di quel colore.
- la creatura non può essere bersaglio di magie o effetti del colore da cui è protetta. Le magie o gli effetti che colpiscono un'intera classe di carte influenzano anche singole carte dotate della protezione (vedi il capitolo *bersagli* per ulteriori informazioni). Gli eventuali incantesimi di quel colore posti precedentemente sulla creatura vengono rimossi nel momento in cui la creatura acquista la protezione, né potranno essergliene destinati altri. In tutti gli altri casi la creatura protetta interagisce normalmente con carte di quel colore.

## **Finire nel Cimitero**

**Distrutta, Sepolta, Eliminata dal Gioco:** Se una creatura o un effetto *distruggono* una carta, questa carta viene posta nel cimitero. Una magia o un effetto appropriato potrebbero però rigenerare la carta prima che questa raggiunga il cimitero. Se, invece, una magia o un effetto *seppelliscono* una carta, questa viene posta direttamente nel cimitero e non può essere rigenerata. Infine alcune magie o effetti possono *eliminare completamente dal gioco* una carta, che non finirà nel cimitero ma in una pila distinta e verrà restituita al legittimo proprietario solo al

termine del duello. Queste carte eliminate dal gioco *non* vengono considerate né morte né sepolte, a meno che la carta che le ha eliminate non specifichi altrimenti.

**Salvare le Creature:** Se una creatura subisce dei danni, si può avere la possibilità di usare effetti che li prevenano o li ridirigano, in parte o interamente. Questi effetti influenzano ed agiscono sul danno, non sulla sua origine o sul suo bersaglio. Se nonostante le vostre cure (prevenzione, deviazione dei danni ecc...) la creatura ha ricevuto ferite mortali, potrete usare qualche carta per rigenerarla. Ricordate però che i danni sono cumulativi, e se subito più volte nello stesso turno possono mandare la creatura nuovamente nel cimitero.

**Il Cimitero:** Quando una carta raggiunge il cimitero, eventuali incantesimi e segnalini presenti su di essa vengono scartati. Le carte nel cimitero non hanno il ricordo di eventi passati, e non ricordano quante volte sono state usate o chi le ha inviate nel cimitero.

## **Il Colore della Magia e i suoi Effetti**

Il colore del mana utilizzato per lanciare una carta determina il colore di quella magia; se la carta è una magia permanente, determina anche il colore degli effetti generati da essa. Una carta (ed i suoi effetti) si dice incolore se non si richiede alcun punto mana di un particolare colore per introdurla in gioco. Si può facilmente stabilire il colore di una magia se si osserva il colore della cornice

che circonda il disegno della carta. Anche se le carte di terra forniscono mana di particolari colori, ricorda che sono considerate carte incolore. Anche il danno subito a causa del prelievo eccessivo di mana è considerato incolore. Per cui il colore del mana in eccesso non deve essere considerato significativo, né tantomeno il colore della carta da cui proveniva il mana.

**Origine del Danno:** L'origine di un danno è considerata la carta che ha inflitto il danno; non importa se è stata un'altra carta a permetterle di infliggerlo. La magia Legame Empatico, ad esempio, infligge danni al controllore della creatura su cui è stata lanciata, quando questa viene uccisa. L'origine di questo danno deriva dalla carta Legame Empatico, non dalla carta che ha ucciso la creatura su cui era posta la magia. Allo stesso modo, se un effetto o una magia modificano la forza di una creatura, il colore del danno inflitto da quest'ultima rimane del suo stesso colore: non viene quindi considerato il colore della carta che ha modificato la forza della creatura.

Insomma il danno prodotto da una creatura verde, potenziata da un incantesimo rosso, viene considerato di origine verde.

## Ordine Temporale

L'ordine temporale delle magie è spesso un po' complicato. Sia tu che il tuo avversario vi troverete spesso a voler fare qualcosa nello stesso momento o a voler neu-



tralizzare una magia che ha appena neutralizzato una delle tue. Quando leggerai i seguenti paragrafi, ricorda questo principio fondamentale: un duello di Magic non è una gara in cui vince chi dichiara per primo le magie! Tu ed il tuo avversario dovrete interrogarvi dopo ogni fase, o almeno darvi il tempo di intervenire con effetti veloci. Se volete entrambi dichiarare una magia e nello stesso momento, avrà la precedenza il giocatore che sta giocando il turno in quel dato momento. Fatta eccezione per gli effetti veloci, le magie hanno luogo una dopo l'altra; il lancio di una magia si esaurisce prima che si cominci a lanciarne un'altra.

**L'Ordine Temporale delle Interruzioni:** Le interruzioni sono considerate effetti veloci e sono risolte immediatamente a meno che non vengano interrotte esse stesse.

Non fermare mai nessuno che sta dichiarando un'interruzione, aspetta che abbia finito e poi dichiara la tua. Ricorda che i giocatori devono sempre dare agli avversari una possibilità di lanciare una magia in risposta a ogni azione. Se una magia è il bersaglio di più di un'interruzione, il giocatore che ha lanciato quella magia risolve per primo le sue interruzioni (indipendentemente dall'ordine con cui sono state lanciate le interruzioni). Infine, se viene lanciata l'interruzione A e poi ne viene lanciata una seconda che colpisce la prima e che noi chiameremo B, si risolveranno per primi gli effetti della interruzione B.

**L'Ordine Temporale di Altri Effetti Veloci:** Gli altri

effetti veloci comprendono gli istantanei, le abilità speciali delle creature e gli effetti generati da magie permanenti in gioco. Appena l'avversario dichiara una magia o un effetto veloce, puoi rispondere con uno o più effetti veloci. Il tuo avversario può, a sua volta, intervenire con altri effetti veloci e così via, finché entrambi avete terminato tutte le possibilità a vostra disposizione. Gli effetti veloci vengono risolti dopo che sono stati annunciati, partendo dall'ultimo e terminando con il primo. C'è una sola eccezione a questa regola: se deve essere inflitto un danno ad una creatura o a un giocatore, questo non viene applicato finché tutti gli effetti veloci non sono stati risolti.

**Risolvere gli Effetti Veloci:** Per risolvere gli effetti veloci di solito basta seguire le istruzioni sulle carte. Bisogna ricordare che un effetto veloce avrà comunque luogo, a meno che venga fermato da un'interruzione (vedi *neutralizzare gli effetti*). Anche se l'origine di un effetto veloce viene distrutta, l'effetto in sé viene ugualmente applicato e risolto. Per esempio, se usi un artefatto per infliggere un danno all'avversario e questi reagisce lanciando un istantaneo che distrugge l'artefatto, risolvendo questi effetti dall'ultimo al primo accadrà che: prima la magia distrugge l'artefatto, che finisce nel cimitero, e successivamente il danno provocato dall'artefatto verrà comunque applicato all'avversario.

**Neutralizzare gli Effetti:** Alcune Interruzioni *neutraliz-*

zано magie ed effetti. Se una magia o un effetto viene neutralizzato, il costo dell'effetto non viene recuperato e la magia è perduta. Neutralizzare un effetto con un'interruzione è l'unico modo per impedire che esso abbia luogo.

**Mancare i Bersagli e Fallire le Magie:** Non si possono lanciare magie o effetti veloci che esigono bersagli specifici se in quel momento non sono presenti in gioco dei bersagli appropriati. A volte per neutralizzare una carta è sufficiente interferire o eliminare il bersaglio di quella carta. Attenzione alcune magie non esigono alcun bersaglio; vedi il capitolo sui *bersagli* per ulteriori informazioni. Per esempio potrebbe accadere che un effetto o una magia vengano dichiarati, ma prima che abbiano avuto effetto vengono influenzati da un'interruzione (o da altri effetti veloci) che provochino la scomparsa dell'unico bersaglio valido. In tal caso il mana è stato comunque speso e la magia è andata sprecata (non ha avuto effetto). Se una magia colpisce diverse carte quando viene dichiarata, e alcuni bersagli scompaiono prima che essa abbia effetto, il risultato sui bersagli rimasti non viene alterato; perché la magia vada sprecata dovrebbero scomparire tutti i bersagli.

## Rispondere a una Magia

Se il giocatore il cui turno è in corso non permette all'avversario la possibilità di reagire con effetti veloci passando direttamente da una fase a quella successiva, l'avversario può esigere che si ritorni alla fase precedente cancellando, per il momento, l'ultima azione dell'altro giocatore. Se l'avversario ha però lasciato passare diverse azioni del giocatore attivo, si deve pensare che sia tacitamente d'accordo e non desideri intervenire in ciò che accade o è accaduto.

## Nota finale

**Carte che Contraddicono le Regole:** Alcune carte forniscono abilità in conflitto con le regole. Il testo di tali carte ha sempre la precedenza su qualunque regola.

# Indice

- Abilità speciali*, 33-38  
*Artefatti*, 24  
*Attacco*, 14, 30  
*Attacco improvviso*, 36  
*Attivazione, costo*, 25, 26, 33  
*Bersagli*, 21  
*Bersagli, mancare*, 43  
*Bloccare*, 31  
*Branco*, 37  
*Caratteristiche*, 29  
*Cimitero*, 11, 12, 39  
*Colore della magia*, 39  
*Controllore*, 20  
*Costituzione*, 7, 28  
*Costituzione, attuale*, 29  
*Costituzione, potenziamento*, 34  
*Costo di lancio*, 20, 28, 39  
*Creature*, 28-30  
*Creature Artefatto*, 25  
*Danni*, 32  
*Danno, colore del*, 40  
*Danno, origine del*, 40  
*Difesa*, 31  
*Distruzione, di una carta*, 38  
*Effetti veloci*, 28  
*Effetti veloci ordine temporale*, 42  
*Evasive, abilità*, 35  
*Evocazione*, 26  
*Evocazione, debolezza*, 30  
*Fase principale*, 7, 12  
*Fasi*, 12  
*Forza*, 7, 28  
*Forza, attuale*, 29  
*Forza, potenziamento di*, 34  
*Grimorio*, 12  
*Incantesimi*, 25  
*Interruzioni ordine temporale*, 41  
*Interruzioni*, 27  
*Istantanei*, 27  
*Magie*, 19  
*Magie, fallire le*, 43  
*Mana*, 17  
*Mana, eccesso di*, 40  
*Mana, riserva*, 17  
*Mana, sorgenti di*, 17  
*Mantenimento*, 14  
*Mazzo di carte*, 11  
*Muri*, 29  
*Neutralizzare gli effetti*, 43  
*Ordine temporale*, 40  
*Passa-terre*, 35  
*Permanenti*, 19  
*Pescare una carta*, 5, 14  
*Posta in gioco*, 4  
*Protezione*, 37  
*Punteggi*, 4  
*Rigenerazione*, 9, 35

Sacrificio, 23  
Scartare, 7, 15  
Sepoltura, 23, 38  
Simbolo TAP, 24, 33  
STAPpare, vedi TAPpare  
Stregonerie, 26  
TAPpare, 5, 6, 13-14

Terra, base, 17  
Territorio, 12  
Travolgere, 35  
Vincere, 4, 15  
Vita, punti, 15  
Volare, 8, 35  
X, 21

© 1993, 1994, 1995

by Wizards of the Coast, Inc. *Magic: The Gathering*,

✱, ♀, ☯, 🌳, ☠, 🌀, Deckmaster e Magic L'Adunanza sono  
trademark della Wizards of the Coast, Inc. In attesa di brevetto USA  
ed internazionale. Pubblicato e distribuito da Stratelibri srl, Via  
Paisiello 4 - Milano 20131 (Tel. 02/29510317 - Fax. 02/29510578)

# **Autori:**

**Ideazione:** Richard Garfield

**Contributi Creativi:** Charlie Cantino, Skaff Elias, Don Felice; Tom Fontaine; Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry Bit Reich; Bill Rose; Elliot Segal

**Testi delle carte:** Richard Garfield, Peter D. Adkison, Lisa Stevens, Lisa Lowe, Len Case, George Lowe, Sean Prathur, Beverly Marshall Saling, Tom Fontaine, Jim Lin, Chris Page, Jesper Myrfors, Mike Davis, Lily Wu, Elizabeth Zanger, Skaff Elias, Joel Mick, Dave Pettey

**Editing:** Beverly Marshall Saling

**Regolamento:** Dave Howell

**Direzione Artistica:** Jesper Myrfors e Sandra Everingham

**Progetto Grafica:** Jesper Myrfors e Lisa Stevens

**Logo e Simboli:** Christopher Rush

**Produzione ed Impaginazione:** Sandra Everingham, Daniel Gelon, Dave Howell, Ken Mc Glothlen, Tom Wanerstrand, John Jordan, Anthony Petrarca.

**Coordinamento tipografico:** Luc Mertens

**Risoluzione dei mille ed uno problemi:** quasi tutti i collaboratori della Wizards e soprattutto John Jordan, Glenn Elliott e , Victor K. Wertz.

**Playtesters:** Peter Adkison, Mike Albert, Mikhail Chkhenkeli, Steven E. Conard, Jeff Goldman, James E. Hays, Jr., Robin Herbert, Karen Hibbard, Dave Howell, Dave Juenemann, Howard Kahlenberg, Ruthy Kantorovitz, Nets Katz, Anthony Kosky, Sarath Kumar, Ethan Lewis, George Lowe, Lisa Lowe, Beverly Marshall Saling, Jesper Myrfors, Katherine K. Porter, Ron Richardson, Rick Marshall, Lisa Stevens, Jean Pierre Trias, Lily Wu

**Traduzione Italiana:** a cura della Stratelibri

## Contributi Artistici:

Rob Alexander  
Julie Baroh  
Melissa Benson  
Kevin Brockschmidt  
Cornelius Brudi  
Sandra Everingham  
Kaja Foglio  
Dan Frazier  
Daniel Gelon  
Justin Hampton  
Quinton Hoover  
Fay Jones  
Kerstin Kaman  
Anson Maddocks  
Jeff A. Menges  
Ken Meyer, Jr.  
Jesper Myrfors  
Margaret Organ-Kean

Mark Poole  
Christopher Rush  
Andi Rusu  
Douglas Shuler  
Brian Snoddy  
Ron Spencer  
Mark Tedin  
NÉNÉ Thomas  
Richard Thomas  
Drew Tucker  
Susan Van Camp  
Pete Venters  
Tom Wänerstrand  
Amy Weber  
Dameon Willich  
Illustrazione di copertina:  
Melissa Benson