



L'ALTRA
Cartolandia

Corso di formazione per judge sulle regole di Magic

Lezione 5: Keywords

Keywords e ability words

- Una *keyword* è un'espressione con delle precise implicazioni sul piano delle regole.
- Una *ability word* è un'espressione che serve solo da promemoria per raggruppare effetti simili.
- Le *ability word* sono sempre scritte in corsivo, e di per sé non vogliono dire niente. L'effetto dell'abilità è completamente descritto sulla carta.



Keywords negli effetti

- Alcuni effetti utilizzano delle parole chiave. Le principali sono:
 - **Neutralizzare (*counter*)** una magia significa spostarla dalla pila al cimitero del suo proprietario, impedendone la risoluzione.
 - Per una creatura, **morire (*die*)** significa spostarsi dal campo di battaglia al cimitero. Una creatura esiliata non muore!
 - Per **Scambiare (*exchange*)** due oggetti, entrambi gli oggetti devono essere nelle zone previste durante la risoluzione dell'effetto. Scambiare punti vita implica una perdita e un guadagno.
 - **Lottare (*fight*)** tra due creature significa che ognuna infligge all'altra danni pari alla propria forza. Questo non è danno da combattimento.
 - **Cercare** significa guardare alcune carte in una zona e trovarne una o più che rispondono a certi requisiti. Non siete mai obbligati a 'trovare' una o più carte a meno che l'effetto non indichi un numero preciso di carte da trovare.

Keywords nelle abilità

- Moltissime abilità sono indicate con delle *keyword*. Alcune di queste sono 'evergreen', cioè presenti grosso modo in tutti i set. Altre sono presenti solo in uno o alcuni set.
- Le *keyword evergreen* sono: *deathtouch* (tocco letale), *defender* (difensore), *double strike* (doppio attacco), *first strike* (attacco improvviso), *flash* (lampo), *flying* (volare), *haste* (rapidità), *hexproof* (anti-malocchio), *indestructible* (indistruttibile), *lifelink* (legame vitale), *menace* (minacciare), *protection* (protezione), *prowess* (prodezza), *reach* (raggiungere), *regenerate* (rigenera), *scry* (profetizzare), *trample* (travolgere) e *vigilance* (cautela).
- **Blocco SOI:** *madness* (follia), *transform* (trasforma), *meld* (combina), *emerge* (emergere), *escalate* (incrementare).
- **Altre:** *suspend* (sospendere), *infect* (infettare), *morph* (metamorfosi).
- **Speciale:** *Split cards*.

Deathtouch (Tocco letale)

- *Deathtouch* è una abilità statica.
- Qualsiasi danno diverso da zero inflitto da una creatura con *deathtouch* è considerato danno letale.



Questo vale anche per qualsiasi danno inflitto fuori dal combattimento!

- *Deathtouch* è attivo in qualsiasi zona.

First strike e Double strike

- *First strike* (Attacco improvviso) e *double strike* (Doppio attacco) sono abilità statiche che modificano le regole della fase di combattimento.
- Quando in un combattimento sono presenti una o più creature con *first strike* o *double strike*, vengono svolte due sottofasi di assegnazione dei danni consecutive.
 - Durante la prima, infliggono danni le creature che hanno *first strike* o *double strike*.
 - Durante la seconda, infliggono danni le creature che non avevano *first strike* o *double strike* **all'inizio della sottofase precedente**, oltre alle creature che attualmente hanno *double strike*.



Una creatura che perde *first strike* tra una sottofase di assegnazione danni e la successiva **non** infliggerà danni due volte!

Indestructible (Indistruttibile)

- *Indestructible* è una abilità statica.
- Una creatura con *indestructible* non può essere distrutta. Ignora qualsiasi effetto tenti di distruggerla (e la *state-based action* che mette nel cimitero le creature che subiscono danni letali).
- Una creatura con *indestructible* è comunque un bersaglio valido per magie o abilità che dicono 'distruggi una creatura bersaglio'. Semplicemente l'effetto verrà ignorato durante la risoluzione.



Una creatura con *indestructible* può comunque essere sacrificata, esiliata, messa in cima al grimoire, ecc...

Lifelink (Legame vitale)

- *Lifelink* è una abilità statica.
- I danni inflitti da una fonte con *lifelink*, generano un pari guadagno di punti vita per il suo controllore.



Il guadagno di punti vita è **contemporaneo** all'inflizione dei danni.

- *Lifelink* è attivo in qualsiasi zona.

Protection (Protezione)

- *Protection* è una abilità statica scritta nel formato '*protection from* [qualità]'. La qualità in questione è tipicamente un colore, ma può essere qualsiasi cosa.
- Un permanente con *protection*:
 - Non può essere bersagliato da magie con la qualità specificata, né da abilità la cui fonte ha la qualità specificata.
 - Non può essere incantato/equipaggiato da Aure/Equipaggiamenti con la qualità specificata. Qualsiasi assegnazione di questo genere diventa immediatamente illegale.
 - Non riceve danni da fonti con la qualità specificata (tutto il danno è prevenuto).
 - Non può essere bloccato da creature con la qualità specificata.

Prowess (Prodezza)

- *Prowess* è una abilità innescata.
- L'abilità dice: 'Quando lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno'
- Se una creatura ha più di una abilità *prowess*, tutte vengono innescate separatamente (vale a dire che sono cumulative) .



Dato che *prowess* è innescata dal lancio di una magia, la creatura con *prowess* otterrà il +1/+1 **prima** che la magia in questione si risolva.

Regenerate (Rigenerazione)

- *Regenerate* è un **effetto**. Non è un'abilità.
- La frase 'rigenera [permanente]' significa:
 - La prossima volta che [permanente] verrebbe distrutto in questo turno...
 - ...rimuovi invece tutto il danno segnato su [permanente]...
 - ...tappalo...
 - ...e se è una creatura attaccante o bloccante, rimuovila dal combattimento.



Attivare un'abilità che rigenera un permanente non è equivalente a rigenerarlo. Anche se un effetto vieta la rigenerazione, l'abilità può comunque essere attivata (anche se poi non avrà effetto).

Trample (Travolgere)

- *Trample* è una abilità statica che modifica il modo in cui vengono assegnati i **danni da combattimento delle creature attaccanti**.
- Quando una creatura attaccante con trample assegna i danni alle creature bloccanti deve assegnare almeno danno letale ad ogni creatura. Tutto il danno aggiuntivo può essere assegnato al giocatore o planeswalker in difesa.
- Se una creatura con trample è stata bloccata, ma tutte le creature bloccanti sono state rimosse dal combattimento, la creatura attaccante infligge tutti i danni al giocatore o planeswalker in difesa.



Se una creatura con trample attacca un planeswalker, e quel planeswalker viene rimosso dal combattimento, la creatura **non** infligge danni al giocatore in difesa.

Madness (Follia)

- La keyword *madness* rappresenta in realtà due diverse abilità.
- La prima è un'abilità statica attiva quando la carta è nella mano di un giocatore che dice: 'Se un giocatore dovrebbe scartare questa carta, la scarta ma la esilia invece di metterla nel cimitero'.
- La seconda è una abilità innescata che dice: 'Quando questa carta è esiliata nel modo appena descritto, il giocatore può lanciarla pagando [costo] invece del suo costo di mana. Se non lo fa, mette questa carta nel cimitero'.



Dato che è l'abilità che esplicitamente permette il lancio della magia, i normali requisiti di tempo vengono ignorati.

- *Madness* è un costo alternativo.

Transform (Trasforma)

- *Transform* è un effetto che permette ad una carta a due facce di essere girata in modo che l'altra faccia diventi visibile.



Possono trasformarsi **solo** le carte a due facce. Se un effetto tenta di trasformare una carta normale, l'effetto viene ignorato.

- Una carta a due facce ha sempre un costo di mana convertito pari a quello della sua prima faccia.
- Quando un'abilità trasforma una carta, la trasformazione ha effetto durante la risoluzione dell'abilità **solo se** la carta non è già stata trasformata da un altro effetto dopo che l'abilità è stata messa in pila (o creata nel caso di un'abilità innescata ritardata).

Meld (Combina)

- *Meld* è un effetto simile a *transform*, ma le carte con *meld* **non si trasformano**.
- Solo specifiche carte possono essere combinate. In particolare, segnalini o copie di carte **non possono essere combinate**.



Se un effetto tenta di combinare una carta che non può essere combinata, la carta resta nella zona in cui si trova (di solito in esilio!).

- Una carta combinata ha un costo di mana convertito pari alla **somma** dei costi di mana convertiti delle due carte che la formano.

Emerge (Emergere)

- La keyword *emerge* rappresenta in realtà due diverse abilità statiche che sono attive quando la magia con *emerge* è in pila.
- La prima dice: 'Puoi lanciare questa magia pagando [costo] e sacrificando una creatura invece di pagare il suo costo di mana'.
- La seconda dice: 'Se scegli di pagare il costo di *emerge*, il costo totale è ridotto di una quantità di mana generico pari al costo di mana convertito della creatura sacrificata'.



Il mana colorato nel costo di *emerge* non può essere ridotto in questo modo.

- *Emerge* è un costo alternativo.
- La creatura da sacrificare è ancora sul campo di battaglia al momento di pagare il costo. Tuttavia è già nel cimitero nel momento in cui la magia con *emerge* diventa lanciata.



È possibile sacrificare una creatura con costo di mana convertito 0 al solo scopo di utilizzare il costo di *emerge* (senza riduzioni).

Escalate (Incrementare)

- La keyword *escalate* rappresenta un'abilità statica che è attiva quando la magia (modale) con *escalate* è in pila.
- L'abilità dice: 'Per ogni modo che scegli in aggiunta al primo, paga un [costo] addizionale'.
- I modi scelti vanno indicati durante il lancio della magia. Non è possibile scegliere lo stesso modo più volte.

‘Senza pagare il costo di mana’

- Lanciare una magia senza pagarne il costo di mana significa lanciarla ignorando il costo indicato in alto a destra sulla carta.
- Eventuali costi addizionali (facoltativi o obbligatori che siano) possono/devono essere comunque pagati.
- Se il costo di mana comprende X, questa deve essere **obbligatoriamente** uguale a 0.

Suspend (Sospendere)

- La keyword *suspend* rappresenta in realtà tre diverse abilità.
- La prima è un'abilità statica attiva quando la carta è nella mano di un giocatore, e dice: 'Se potresti legalmente lanciare questa magia, puoi pagare [costo] ed esiliarla con sopra N segnalini tempo. **Questa azione non passa per la pila.**'
- La seconda è un'abilità innescata attiva quando la carta è in esilio, e dice: 'All'inizio della tua sottofase di mantenimento rimuovi un segnalino tempo da questa carta.'
- La terza è un'abilità innescata attiva quando la carta è in esilio, e dice: 'Quando l'ultimo segnalino tempo è rimosso da questa carta, gioca senza pagarne il costo di mana se possibile. Se non è possibile, rimane esiliata. Se lanci una creatura in questo modo, guadagna *haste* fintanto che rimane sotto il tuo controllo.'
- *Suspend* è un costo alternativo.

Infect (Infettare)

- *Infect* è una abilità statica.
- Il danno inflitto ad un giocatore da fonti con *infect* non si traduce in una perdita di punti vita. Invece, il giocatore prende un pari numero di segnalini veleno.
- Il danno inflitto ad una creatura da fonti con *infect* non viene segnato sulla creatura. Invece, un pari numero di segnalini -1/-1 viene messo sulla creatura.
- *Infect* è attivo in qualsiasi zona.

Morph (Metamorfosi)

- *Morph* è una abilità statica attiva in qualsiasi zona da cui la carta con *morph* potrebbe essere legalmente lanciata.
- L'abilità dice: 'Puoi lanciare questa carta come una creatura 2/2 a faccia in giù senza testo, nome, colore, costo di mana o sottotipi pagando {3} invece di pagare il suo costo di mana'.
- Una creatura a faccia in giù ha solo le caratteristiche sopra indicate. Se viene copiata, non ottiene alcuna abilità indicata sul fronte della carta.
- Il controllore di una creatura a faccia in giù con *morph* può pagare il suo costo di *morph* per girare la creatura a faccia in su in qualsiasi momento abbia la priorità. **Questa azione non passa per la pila.**
- In un torneo, quando una creatura a faccia in giù cambia zona (o alla fine della partita), il controllore **deve** rivelarla.

Split cards



- Una *split card* è una carta divisa in due metà.
- Quando una *split card* è in pila, ha **solo** le caratteristiche della metà che sta venendo lanciata (eccezione: *Fuse*).
- In tutte le altre zone, la *split card* ha le caratteristiche di **entrambe** le metà che la compongono.

Split cards



- Per tutti gli effetti che **utilizzano il valore** del costo di mana convertito, quel valore è la **somma** dei due costi di mana convertiti.

Split cards



- Per tutti gli effetti che **utilizzano il valore** del costo di mana convertito, quel valore è la **somma** dei due costi di mana convertiti.
- Per tutti gli effetti che **confrontano** il costo di mana convertito con qualcosa, il confronto è positivo se è positivo per **almeno uno dei due** costi di mana convertiti.

Split cards



- Per tutti gli effetti che **utilizzano il valore** del costo di mana convertito, quel valore è la **somma** dei due costi di mana convertiti.
- Per tutti gli effetti che **confrontano** il costo di mana convertito con qualcosa, il confronto è positivo se è positivo per **almeno uno dei due** costi di mana convertiti.