



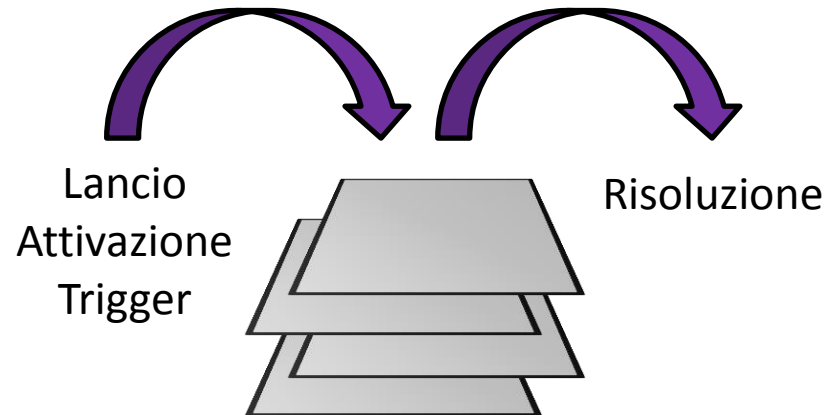
**L'ALTRA**  
*Cartolandia*

# Corso di formazione per judge sulle regole di Magic

**Lezione 1:** priorità, struttura del turno

# La pila (*stack*)

- È dove transitano le magie/abilità dopo che sono state *lanciate/attivate/innescate* ma prima che siano *risolte*.
- È una **zona** del gioco.
- Le magie/abilità in pila vengono risolte in ordine LIFO (Last In, First Out).



- Alcune azioni non passano per la pila e vengono invece risolte immediatamente (es. *turn-based actions*).

# Ordine APNAP

- Il giocatore di turno è definito *giocatore attivo*. L'altro giocatore è ovviamente il *giocatore non attivo*.
- Quando il gioco prevede azioni simultanee da parte dei giocatori, queste vengono svolte nell'ordine **giocatore attivo, giocatore non attivo** (*active player, nonactive player* o in breve APNAP).
- Ad esempio se un effetto impone ad ogni giocatore di sacrificare una creatura, **prima** il giocatore attivo sceglie quale sacrificare e solo **poi** il giocatore non attivo fa la sua scelta.



Solo la **scelta** viene fatta in ordine APNAP!  
L'effetto finale resta simultaneo. Questo significa che nel nostro esempio le due creature verranno sacrificate **contemporaneamente**.

# Priorità

---

- I giocatori possono lanciare magie o attivare abilità solo quando hanno la *priorità*.
- La priorità viene concessa dalle regole del gioco *al giocatore attivo* in ben determinati momenti.
- Il giocatore con la priorità può usarla per lanciare una magia o attivare un'abilità, oppure può decidere di passare, nel qual caso la priorità passa all'altro giocatore.
- Il giocatore che lancia una magia o attiva un'abilità **ottiene di nuovo la priorità** subito dopo.
- Se entrambi i giocatori passano consecutivamente la priorità, il gioco procede.

# Passare la priorità

- Se entrambi i giocatori passano e la pila è vuota, si passa allo step successivo del turno.
- Se invece ci sono magie o abilità in pila, la prima (quella più in alto) viene risolta, quindi **il giocatore attivo** riceve di nuovo la priorità.



Il fatto che la priorità venga sempre data per primo al giocatore attivo ha delle ripercussioni, ad esempio con i planeswalker. Nel momento in cui il giocatore attivo risolve una magia planeswalker, quel giocatore riceve la priorità e può quindi attivare una delle abilità del suo nuovo planeswalker prima che l'avversario possa agire a sua volta.

# Turn-based actions e abilità innescate

- Le *turn-based actions* sono azioni definite dalle regole del gioco che avvengono in ben precisi momenti del turno.



Le abilità che dicono 'all'inizio del turno...' o simili **non** sono turn-based action. Sono invece abilità innescate.

- Le turn-based actions **non passano per la pila.**
- Le abilità innescate (*triggered abilities*) sono abilità che si innescano in reazione a determinati avvenimenti del gioco.
- Le abilità innescate utilizzano la pila.

# Struttura del turno

- Ogni turno è diviso in 5 *fasi*... ..alcune delle quali a loro volta divise in *step*.

## **1. Beginning**

- a) *Untap*
- b) *Upkeep*
- c) *Draw*

## **2. Precombat main**

## **3. Combat**

- a) *Beginning of combat*
- b) *Declare attackers*
- c) *Declare blockers*
- d) *Combat damage*
- e) *End of combat*

## **4. Postcombat main**

## **5. Ending**

- a) *End*
- b) *Cleanup*

# Untap

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Il giocatore attivo stappa **simultaneamente** i permanenti che controlla che devono essere stappati (di solito tutti).  
Questa è una *turn-based action*.
- Nessun giocatore riceve la priorità. Eventuali abilità innescate vengono rimandate allo step successivo.



# Upkeep

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Le abilità innescate durante lo step precedente o all'inizio di questo step vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# Draw

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

**Draw**

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Il giocatore attivo pesca una carta.  
Questa è una *turn-based action*.
- Le abilità innescate all'inizio di questo step vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# First main phase (precombat)

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Le abilità innescate all'inizio di questa fase vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# Beginning of combat

## **Beginning**

*Untap*  
*Upkeep*  
*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

### **Beginning of combat**

*Declare attackers*  
*Declare blockers*  
*Combat damage*  
*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*  
*Cleanup*

- Per tutta la fase di combattimento il giocatore attivo è il giocatore attaccante (*attacking player*), mentre il giocatore non attivo è il giocatore in difesa (*defending player*).
- Le abilità innescate all'inizio di questo step vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# Declare attackers

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Il giocatore attivo dichiara le creature attaccanti.  
Questa è una *turn-based action*.
- Le abilità innescate dalla dichiarazione di attacco vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# Declare attackers

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

### **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

### **Dichiarazione di attacco:**

1. Il giocatore attaccante indica quali creature attaccheranno. Per poter attaccare, una creatura deve essere stappata e continuamente sotto il controllo del giocatore attivo dall'inizio del turno in corso (o avere rapidità).
  2. Se il giocatore in difesa controlla uno o più planeswalker, il giocatore attaccante indica per ogni creatura chi sta attaccando.
  3. Il giocatore attaccante tappa tutte le creature scelte.
  4. Se ci sono costi da pagare, il giocatore attivo li paga.
  5. Le creature scelte diventano creature attaccanti (e lo resteranno per tutta la fase di combattimento).
- Una creatura *attacca* solo se è stata dichiarata attaccante nel modo appena descritto.
  - Se è richiesto un costo per attaccare, il giocatore non è **mai** obbligato a pagarlo (nel qual caso rinuncia a quell'attacco).

# Declare attackers

## Beginning

Untap

Upkeep

Draw

## Precombat main

## Combat

Beginning of combat

Declare attackers

Declare blockers

Combat damage

End of combat

## Postcombat main

## Ending

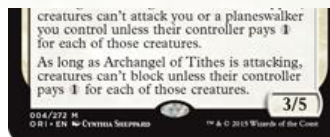
End

Cleanup

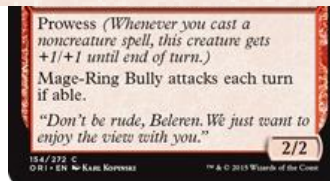
## Nicola



As long as Archangel of Tithes is untapped, creatures can't attack you or a planeswalker you control unless their controller pays 1 for each of those creatures.



Mage-Ring Bully attacks each turn if able.



## Alex

# Declare blockers

## **Beginning**

Untap

Upkeep

Draw

## **Precombat main**

## **Combat**

Beginning of combat

Declare attackers

**Declare blockers**

Combat damage

End of combat

## **Postcombat main**

## **Ending**

End

Cleanup

- Il giocatore in difesa dichiara le creature bloccanti.  
Questa è una *turn-based action*.
- Per ogni creatura attaccante bloccata da più creature, il giocatore attaccante sceglie l'ordine di attribuzione dei danni. Poi il giocatore in difesa fa lo stesso per ogni creatura che blocca più creature attaccanti.  
Anche queste sono *turn-based actions*.
- Le abilità innescate dalla dichiarazione dei bloccanti vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.



# Declare blockers

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

## **Dichiarazione dei bloccanti:**

1. Il giocatore in difesa indica quali creature bloccheranno. Per poter bloccare, una creatura deve essere stappata. Per ogni creatura bloccante il giocatore in difesa indica anche quale creatura attaccante verrà bloccata.
  2. Se ci sono costi da pagare, il giocatore in difesa li paga.
  3. Le creature scelte diventano creature bloccanti, e le creature attaccanti corrispondenti diventano bloccate. Questa attribuzione è definitiva e durerà per tutta la fase di combattimento.
- Una creatura *blocca* solo se è stata dichiarata bloccante nel modo appena descritto.
  - Se è richiesto un costo per bloccare, il giocatore non è **mai** obbligato a pagarlo (nel qual caso rinuncia a quel blocco).

# Combat damage

## **Beginning**

Untap  
Upkeep  
Draw

## **Precombat main**

## **Combat**

Beginning of combat  
Declare attackers  
Declare blockers  
**Combat damage**  
End of combat

## **Postcombat main**

## **Ending**

End  
Cleanup

- Il giocatore attaccante assegna i danni inflitti dalle proprie creature, quindi il giocatore bloccante fa lo stesso. Questa è una *turn-based action*.
- Tutti i danni vengono inflitti **simultaneamente**. Anche questa è una *turn-based action*.
- Le abilità innescate dal fatto che i danni siano stati assegnati o inflitti vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# Combat damage

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

***Combat damage***

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

## **Assegnazione dei danni:**

1. Ogni creatura assegna danni pari alla propria forza. Creature con forza 0 o meno non infliggono danni.
2. Una creatura non bloccata assegna automaticamente tutti i suoi danni al giocatore in difesa o al planeswalker che era stato attaccato. Se il planeswalker in questione non è più parte del combattimento, la creatura non infligge danni.
3. Una creatura bloccata assegna tutti i suoi danni alle creature bloccanti. Se non ci sono creature bloccanti, la creatura non infligge danni. Le creature bloccanti assegnano i danni in modo analogo.
4. Il controllore di ogni creatura assegna liberamente i danni ai possibili bersagli rispettando due regole:
  - Tutti i danni devono essere assegnati
  - Possono essere assegnati danni ad un creatura solo se a tutte le precedenti nell'ordine di attribuzione scelto sono stati assegnati almeno danni letali.

**Danno letale:** danno pari o superiore alla costituzione di una creatura.

# Combat damage

## Beginning

Untap

Upkeep

Draw

## Precombat main

## Combat

Beginning of combat

Declare attackers

Declare blockers

Combat damage

End of combat

## Postcombat main

## Ending

End

Cleanup

Nicola

①



②



③



Alex

# Combat damage

## Beginning

Untap

Upkeep

Draw

## Precombat main

## Combat

Beginning of combat

Declare attackers

Declare blockers

Combat damage

End of combat

## Postcombat main

## Ending

End

Cleanup

Nicola

①



②



③



Alex

# End of combat

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Le abilità innescate 'alla fine del combattimento' vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.
- **Al termine di questo step** le creature smettono di essere considerate attaccanti, bloccanti e/o bloccate.



Le creature (o i planeswalker attaccati) possono uscire prematuramente dal combattimento se:

- Lasciano il campo di battaglia
- Cambiano controllore
- Vengono rimosse dal combattimento da qualche abilità (es. Rigenerazione)

# Second main phase (postcombat)

## **Beginning**

*Untap*  
*Upkeep*  
*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*  
*Declare attackers*  
*Declare blockers*  
*Combat damage*  
*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*  
*Cleanup*

È identica alla prima fase principale, quindi:

- Le abilità innescate all'inizio di questa fase vengono messe in pila.
- Il giocatore attivo riceve la priorità.

# End

## **Beginning**

*Untap*

*Upkeep*

*Draw*

## **Precombat main**

## **Combat**

*Beginning of combat*

*Declare attackers*

*Declare blockers*

*Combat damage*

*End of combat*

## **Postcombat main**

## **Ending**

*End*

*Cleanup*

- Le abilità innescate all'inizio di questo step vengono messe in pila.



Alcune carte vecchie hanno abilità innescate 'alla fine del turno'. Tutte queste abilità vanno considerate come se dicessero 'all'inizio della prossima sottofase finale'.

- Il giocatore attivo riceve la priorità.



# Cleanup

## **Beginning**

Untap

Upkeep

Draw

## **Precombat main**

## **Combat**

Beginning of combat

Declare attackers

Declare blockers

Combat damage

End of combat

## **Postcombat main**

## **Ending**

End

Cleanup

- Se il giocatore attivo ha più carte in mano del suo limite massimo di carte in mano (*maximum hand size*), il giocatore scarta quelle in eccesso.

Questa è una *turn-based action*.

- I seguenti effetti avvengono **simultaneamente**:
  - Tutti i danni segnati sui permanenti vengono rimossi
  - Tutti gli effetti con durata 'questo turno' o 'fino alla fine del turno' terminano.

Anche questa è una *turn-based action*.

- Se ci sono abilità innescate in attesa di essere messe in pila, vengono messe in pila.
- **Se e solo se** sono state effettuate state-based action oppure ci sono abilità innescate in pila, il giocatore attivo riceve la priorità.
  - In questo caso (e solo in questo caso), quando i giocatori passano consecutivamente la priorità e la pila è vuota inizia un nuovo *cleanup step*.