



**L'ALTRA**  
*Cartolandia*

# Corso di formazione per judge sulle regole di Magic

**Lezione 2:** lancio e risoluzione di una magia, tipi di carte

# Magie (spells)

---

- Una carta viene chiamata in modo diverso a seconda della zona in cui si trova.
- Si parla di **carta** (*card*) quando si trova nel grimorio, in mano, in cimitero o in esilio.
- Si parla di **permanente** (*permanent*) quando si trova nel campo di battaglia.
- Si parla di **magia** (*spell*) quando si trova in pila.

# Lancio di una magia

---

- Il lancio (*cast*) di una magia consiste nel prendere una carta da dove si trova (di solito la mano del giocatore), metterla in pila e pagarne i costi in modo che al momento opportuno abbia un dato effetto.
- I passaggi necessari sono:
  - 1. *Annuncio e messa in pila***
  - 2. *Scelta del modo e dei costi  
alternativi e/o addizionali***
  - 3. *Scelta dei bersagli***
  - 4. *Pagamento dei costi***

# Annuncio di una magia

**Annuncio e messa  
in pila**

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Il giocatore annuncia la magia che intende lanciare, quindi sposta la carta corrispondente in cima alla pila.
- Il giocatore diventa il *controllore* della magia.

# Scelta del modo e dei costi

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Se la magia è modale (permette la scelta tra diversi effetti indicati con un elenco puntato), il controllore sceglie il o i modi selezionati.



# Scelta del modo e dei costi

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Se la magia è modale (permette la scelta tra diversi effetti indicati con un elenco puntato), il controllore sceglie il o i modi selezionati.
- Il giocatore annuncia l'intenzione di pagare eventuali costi addizionali opzionali.



# Scelta del modo e dei costi

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Se la magia è modale (permette la scelta tra diversi effetti indicati con un elenco puntato), il controllore sceglie il o i modi selezionati.
- Il giocatore annuncia l'intenzione di pagare eventuali costi addizionali opzionali.
- Il giocatore annuncia l'intenzione di pagare un eventuale costo alternativo. È possibile indicare un solo costo alternativo per magia.



# Scelta del modo e dei costi

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Se la magia è modale (permette la scelta tra diversi effetti indicati con un elenco puntato), il controllore sceglie il o i modi selezionati.
- Il giocatore annuncia l'intenzione di pagare eventuali costi addizionali opzionali.
- Il giocatore annuncia l'intenzione di pagare un eventuale costo alternativo. È possibile indicare un solo costo alternativo per magia.
- Se la magia comprende un costo variabile (X), il giocatore annuncia il valore scelto.



# Scelta dei bersagli

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Per ogni bersaglio (*target*) richiesto dalla magia, il giocatore indica un bersaglio valido.
- Lo stesso bersaglio può essere scelto più volte solo se in riferimento a parole *bersaglio* diverse.



# Scelta dei bersagli

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Per ogni bersaglio (*target*) richiesto dalla magia, il giocatore indica un bersaglio valido.
- Lo stesso bersaglio può essere scelto più volte solo se in riferimento a parole *bersaglio* diverse.



# Scelta dei bersagli

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Per ogni bersaglio (*target*) richiesto dalla magia, il giocatore indica un bersaglio valido.
- Lo stesso bersaglio può essere scelto più volte solo se in riferimento a parole *bersaglio* diverse.
- Se la magia richiede una distribuzione degli effetti, il giocatore la annuncia. Ogni bersaglio deve ricevere parte dell'effetto.
- Se non ci sono sufficienti bersagli validi **la magia non può essere lanciata.**



Se un giocatore cerca per errore di lanciare una magia senza avere bersagli sufficienti, il gioco torna indietro a prima dell'annuncio e messa in pila. La magia torna quindi in mano al giocatore. In un torneo potrebbero scattare sanzioni!

# Pagamento dei costi

*Annuncio e messa  
in pila*

*Scelta del modo e  
dei costi  
alternativi e/o  
addizionali*

*Scelta dei bersagli*

*Pagamento dei  
costi*

- Il giocatore determina il costo totale della magia (costo di mana e/o costi accessori). Eventuali riduzioni di costo non possono ridurre il costo di mana a meno di 0
- Il costo così determinato è definitivo, ed eventi successivi non possono cambiarlo.
- Il giocatore paga l'intero costo nell'ordine che preferisce. Se necessario, può attivare abilità di mana (che non passano per la pila).



I costi impagabili (es. magie senza costo di mana) non possono essere pagati.

- Una volta pagati i costi, la magia è definitivamente lanciata. Eventuali abilità innescate dal lancio della magia o dalla scelta dei bersagli vengono messe in pila in questo momento.
- Il giocatore che ha lanciato la magia riceve la priorità.

# Costo di mana convertito

- Il costo di mana convertito (*converted mana cost*) di una carta, magia o permanente è uguale alla somma di tutti i simboli di mana del suo costo, indipendentemente dal colore.
- Eventuali X comprese nel costo valgono 0 in tutte le zone tranne la pila. In pila, il valore di X è quello dichiarato dal controllore della magia.
- Il costo di mana convertito di un oggetto senza costo è 0 **eccetto per le carte a due facce**.
- Il costo convertito di una carta a due facce è sempre uguale al costo di mana convertito della prima faccia.
- Costi aggiuntivi, riduzioni di costo o costi alternativi **non** influenzano il costo di mana convertito.

# Magie e abilità

---

- Magie e abilità vengono messe in pila con procedure simili ma diverse.
- Le magie vengono **lanciate** (*cast*).
- Le abilità vengono solitamente **attivate** (*activated*) o **innescate** (*triggered*).
- Magie e abilità vengono invece **risolte** (*resolved*) esattamente allo stesso modo.

# Risoluzione

---

- Quando entrambi i giocatori passano consecutivamente la priorità, la magia o abilità più in alto nella pila viene risolta.
- Risolvere una magia o abilità significa applicarne gli effetti. La risoluzione prevede i seguenti passaggi:
  - 1. Controllo delle condizioni**
  - 2. Controllo dei bersagli**
  - 3. Applicazione degli effetti**
  - 4. Rimozione dalla pila**

# Controllo delle condizioni

*Controllo delle condizioni*

*Controllo dei bersagli*

*Applicazione degli effetti*

*Rimozione dalla pila*

- Alcuni effetti sono subordinati a delle condizioni.



- Le condizioni vengono controllate (anche) al momento della risoluzione. Se non si verificano, l'abilità viene rimossa dalla pila e la risoluzione si interrompe.

# Controllo dei bersagli

*Controllo delle condizioni*

*Controllo dei bersagli*

*Applicazione degli effetti*

*Rimozione dalla pila*

- La validità dei bersagli dichiarati in fase di lancio viene nuovamente verificata.
- Se **tutti** i bersagli sono ora illegali, la magia o abilità viene neutralizzata.
- Se **alcuni** dei bersagli sono ora illegali, la magia o abilità continua a risolversi, ma avrà effetto solo sui bersagli legali.



Se tutti i bersagli sono illegali, tutta la magia viene neutralizzata (compresi gli effetti che non hanno bersaglio).

# Controllo dei bersagli

Controllo delle  
condizioni

Controllo dei  
bersagli

Applicazione degli  
effetti

Rimozione dalla  
pila



Se tutti i bersagli sono illegali, tutta la magia viene neutralizzata (compresi gli effetti che non hanno bersaglio).

# Applicazione degli effetti

*Controllo delle condizioni*

*Controllo dei bersagli*

*Applicazione degli effetti*

*Rimozione dalla pila*

- Gli effetti della magia o abilità vengono applicati **nell'ordine scritto**.
- Se l'effetto prevede delle scelte, vengono fatte in questo momento.



# Applicazione degli effetti

*Controllo delle condizioni*

*Controllo dei bersagli*

*Applicazione degli effetti*

*Rimozione dalla pila*

- Gli effetti della magia o abilità vengono applicati **nell'ordine scritto**.
- Se l'effetto prevede delle scelte, vengono fatte in questo momento.
- Se eventuali scelte devono essere fatte da più giocatori, vengono annunciate in ordine APNAP e poi applicate simultaneamente.
- Se un effetto dà ad un giocatore la possibilità di pagare mana, quel giocatore può attivare abilità di mana.
- Se l'effetto considera le caratteristiche di un oggetto che non è più nella zona prevista al momento della risoluzione, l'effetto considera l'ultima informazione nota.

# Applicazione degli effetti

Controllo delle condizioni

Controllo dei bersagli

Applicazione degli effetti

Rimozione dalla pila



- Se l'effetto considera le caratteristiche di un oggetto che non è più nella zona prevista al momento della risoluzione, l'effetto considera l'ultima informazione nota.

# Rimozione dalla pila

*Controllo delle condizioni*

*Controllo dei bersagli*

*Applicazione degli effetti*

*Rimozione dalla pila*

- Terminata la risoluzione, magie e abilità lasciano la pila.
- Le abilità risolte cessano di esistere.
- Le magie istantaneo o stregoneria vengono messe nel cimitero del loro proprietario
- Le magie permanente (artefatti, creature, incantesimi e planeswalker) diventano permanenti e vengono messi sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia.
- Le magie Aura controllano in questo momento se il loro bersaglio è valido. Se non lo è, non possono entrare sul campo di battaglia.
- Se per qualsiasi motivo una magia permanente viene risolta, ma non può essere messa in gioco, viene messa nel cimitero del suo proprietario.

# Tipi di carta

- In totale, i tipi (*types*) di carta presenti in Magic sono 13: **artefatto** (*artifact*), *conspiracy*, **creatura** (*creature*), **incantesimo** (*enchantment*), **istantaneo** (*instant*), **terra** (*land*), *phenomenon*, *plane*, *planeswalker*, *scheme*, **stregoneria** (*sorcery*), *tribal* e *vanguard*.
- Se una carta ha più di un tipo, deve sottostare alle regole di tutti i suoi tipi.
- In particolare, se un carta è di due o più tipi e uno di questi è **terra**, non può essere lanciata come magia ma solo giocata come terra.



# Artefatti

- Gli artefatti possono essere lanciati dalla propria mano solo durante la fase principale del proprio turno quando la pila è vuota.
- Quando una magia artefatto si risolve, il controllore mette il permanente artefatto sul campo di battaglia sotto il suo controllo.



D'ora in poi: 'le carte artefatto sono permanenti'.

- Equipaggiamento (*Equipment*) è un sottotipo di artefatto.
- Un Equipaggiamento può essere assegnato solo ad una creatura. Se l'oggetto equipaggiato non è (o smette di essere) una creatura, l'equipaggiamento resta non assegnato.
- Un Equipaggiamento che per qualsiasi motivo sia anche una creatura non può essere assegnato a creature.

# Creature

- Le creature possono essere lanciate dalla propria mano solo durante la fase principale del proprio turno quando la pila è vuota.
- Le creature sono permanenti
- Le creature non possono attaccare o utilizzare abilità attivate aventi i simboli di tap o untap nel proprio costo a meno che non siano state sotto il controllo del loro controllore in modo continuo dall'inizio del suo ultimo turno.



Questa regola è **informalmente** chiamata 'debolezza da evocazione' (*summoning sickness*)

# Incantesimi

- Gli incantesimi possono essere lanciati dalla propria mano solo durante la fase principale del proprio turno quando la pila è vuota.
- Gli incantesimi sono permanenti.
- Aura è un sottotipo di incantesimo.
- Una **magia** Aura richiede un bersaglio per essere lanciata. Un **permanente** Aura non bersaglia nulla.
- Un'Aura può essere assegnata (*attached*) solo a determinati oggetti (come indicato dal suo testo). Se un'Aura si ritrova assegnata ad un oggetto illegale, diventa immediatamente non assegnata (*unattached*).
- Un'Aura non assegnata viene messa nel cimitero del suo proprietario come *state-based action*.
- Se un'Aura entra sul campo di battaglia in modo diverso dall'essere lanciata, il suo controllore **sceglie** un oggetto valido a cui assegnarla. Se non ci sono oggetti validi, l'Aura resta dov'era.
- Un'Aura non può essere assegnata a se stessa. Se succede, viene messa nel cimitero del suo proprietario.
- Un'Aura che sia anche una creatura non può essere assegnata a nessun oggetto. Essendo quindi non assegnata, viene messa nel cimitero del suo proprietario.

# Istantanei

- Gli istantanei possono essere lanciati dalla propria mano in qualsiasi momento si abbia la priorità.
- Quando una magia istantaneo si risolve, la carta istantaneo viene messa nel cimitero del suo proprietario.



D'ora in poi: 'le carte istantaneo **non** sono permanenti'.

- Gli istantanei non possono entrare nel campo di battaglia. Se succede, la carta rimane invece nella zona da cui proviene.
- Alcuni effetti permettono ai giocatori di compiere una data azione 'in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo'. Questo significa semplicemente 'in ogni momento in cui hai la priorità' e non ha altri effetti.

# Terre

- Le terre possono essere giocate una volta per turno, durante la propria fase principale e quando la pila è vuota. Questa è un'azione speciale.
- Le terre sono permanenti, **ma non sono mai magie**. Giocare una terra non utilizza la pila, la carta viene semplicemente messa sul campo di battaglia.
- Le terre non possono mai essere giocate fuori dal proprio turno. Qualsiasi effetto preveda questo **viene ignorato**.



Questo non impedisce ad eventuali effetti di 'mettere sul campo di battaglia una terra'.

# Terre

- Base (*Basic*) è un supertipo di terra. Tutte le terre senza questo supertipo sono 'non base' (*nonbasic*).
- Ci sono 5 sottotipi di terra base: Pianura (*Plains*), Isola (*Island*), Palude (*Swamp*), Montagna (*Mountain*) e Foresta (*Forest*). Se un oggetto riporta le parole 'tipo di terra base' (*basic land type*) si riferisce solo ed esclusivamente a questi cinque.



Anche le terre non base possono avere uno o più sottotipi di terra base (ma sono comunque terre non base)

- Qualsiasi terra abbia un sottotipo base acquisisce automaticamente l'abilità attivata '{T}: aggiungi [simbolo di mana] alla tua riserva di mana'. Il tipo di mana fornito dipende dal sottotipo.
- Qualsiasi terra perda un sottotipo base perde anche l'abilità attivata corrispondente.

# Planeswalker

- I planeswalker possono essere lanciati dalla propria mano solo durante la fase principale del proprio turno quando la pila è vuota.
- I planeswalker sono permanenti.
- Ogni planeswalker ha uno o più sottotipi. Se un giocatore controlla più di un planeswalker con lo stesso sottotipo, ne sceglie uno e mette gli altri nel cimitero dei loro proprietari come *state-based action*.



Questa regola è chiamata regola dell'unicità dei planeswalker (*planeswalker uniqueness rule*)

# Planeswalker

- Ogni planeswalker ha un valore di fedeltà (*loyalty*). Un planeswalker con fedeltà 0 viene messo nel cimitero del suo proprietario come *state-based action*.
- Un planeswalker sul campo di battaglia ha fedeltà pari al suo numero di segnalini fedeltà. Un planeswalker in qualsiasi altra zona ha la fedeltà indicata sulla carta.
- Ogni planeswalker entra sul campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari al numero indicato sulla carta.
- Ogni planeswalker ha una serie di abilità di fedeltà (*loyalty abilities*) che come costo modificano i segnalini fedeltà. Le abilità di fedeltà possono essere attivate solo nella propria fase principale quando la pila è vuota, e solo se nel turno in corso non è stata attivata nessun'altra abilità di fedeltà di quel permanente.
- Un planeswalker sul campo di battaglia può essere attaccato.
- Se una fonte controllata da un giocatore infligge danno non da combattimento ad un avversario, il giocatore può scegliere di ridirigere il danno su un planeswalker controllato dall'avversario.
- Tutto il danno inflitto ad un planeswalker causa la rimozione di un pari numero di segnalini fedeltà.

# Stregonerie

---

- Le stregonerie possono essere lanciate dalla propria mano solo durante la fase principale del proprio turno quando la pila è vuota.
- Le stregonerie **non** sono permanenti
- Le stregonerie non possono entrare nel campo di battaglia. Se succede, la carta rimane invece nella zona da cui proviene.
- Alcuni effetti permettono ai giocatori di compiere una data azione 'in ogni momento in cui potresti lanciare una stregoneria'. Questo significa semplicemente 'durante la tua fase principale quando la pila è vuota' e non ha altri effetti.