



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.