



L'ALTRA
Cartolandia

Corso di formazione per judge sulle regole di Magic

Lezione 3: azioni, abilità, zone del gioco

Azioni speciali

- Le azioni speciali sono azioni che possono essere compiute da un giocatore che ha la priorità ma che **non passano per la pila**.
- Giocare una terra è un'azione speciale che può essere compiuta solo nella propria fase principale quando la pila è vuota e solo una volta per turno.
- Altre azioni speciali sono legate ad abilità o *keywords* specifiche (es. *Morph*, *Suspend...*)
- Infine, alcune abilità permettono ai giocatori di compiere una data azione per ignorarne gli effetti. Questa è un'azione speciale.

Azioni speciali



- Infine, alcune abilità permettono ai giocatori di compiere una data azione per ignorarne gli effetti. Questa è un'azione speciale.

State-based actions

- Le *state-based actions* sono azioni che controllano periodicamente lo stato del gioco e si verificano automaticamente in determinate condizioni. **Non passano per la pila.**



Le abilità che si innescano per determinate situazioni di gioco sono abilità innescate, non *state-based actions*.

- Le principali *state-based actions* sono:
 - Se un giocatore ha 0 o meno punti vita, oppure 10 o più segnalini veleno, perde la partita.
 - Se dall'ultima volta che le *state-based actions* sono state controllate un giocatore ha tentato di pescare una carta da un grimorio vuoto, quel giocatore perde la partita.
 - Se una pedina si trova in una zona diversa dal campo di battaglia, quella pedina cessa di esistere.
 - Se una copia di una magia si trova in una zona diversa dalla pila, oppure se la copia di una carta si trova in una zona diversa dalla pila o dal campo di battaglia, quella copia cessa di esistere.
 - Se una creatura ha costituzione 0 o meno, oppure se ha subito danni pari alla sua costituzione, quella creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario.

State-based actions

- Se un planeswalker ha 0 segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.
- Se un giocatore controlla due o più planeswalker con lo stesso sottotipo, quel giocatore ne sceglie uno e mette i rimanenti nel cimitero dei rispettivi proprietari (*'planeswalker uniqueness rule'*).
- Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette i rimanenti nel cimitero dei rispettivi proprietari (*'legend rule'*).
- Se un'Aura è assegnata ad un oggetto non legale, o se non è assegnata, quell'Aura viene messa nel cimitero del suo proprietario.
- Se un Equipaggiamento è assegnato ad un oggetto non legale, quell'Equipaggiamento diventa non assegnato (rimane sul campo di battaglia).
- Se un permanente ha contemporaneamente segnalini +1/+1 e -1/-1, i segnalini vengono rimossi in pari numero fino a che non ne restano di un solo tipo (o nessun segnalino).

Risoluzione delle state-based actions

- Ogniqualvolta un giocatore riceve la priorità, il gioco verifica se i requisiti per una o più state-based actions sono soddisfatti. Se sì, tutte le state-based actions appropriate vengono applicate immediatamente e simultaneamente.
- Le state-based actions vengono controllate **solo** in quel momento (a differenza delle abilità innescate!).



Abilità innescate (*triggered abilities*)

- Le abilità innescate sono quelle abilità che vengono messe in pila quando si verifica un dato evento di gioco.
- Le abilità innescate sono sempre scritte nel formato [trigger], [effetto] e tipicamente contengono le parole *when*, *whenever* o *at*.



Abilità innescate (*triggered abilities*)

- Le abilità innescate non si 'attivano'. Effetti che impediscono di attivare abilità non bloccano in alcun modo le abilità innescate.
- Una volta che il trigger si verifica, l'abilità innescata viene messa in pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere la priorità.
- Il controllore di un'abilità innescata è il controllore della sua fonte.
- Alcune abilità innescate hanno delle condizioni. Le condizioni devono essere verificate sia al momento dell'innescamento che al momento della risoluzione.



Abilità innescate (*triggered abilities*)

- Le abilità innescate non si ‘attivano’. Effetti che impediscono di attivare abilità non bloccano in alcun modo le abilità innescate.
- Una volta che il trigger si verifica, l’abilità innescata viene messa in pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere la priorità.
- Il controllore di un’abilità innescata è il controllore della sua fonte.
- Alcune abilità innescate hanno delle condizioni. Le condizioni devono essere verificate sia al momento dell’innescato che al momento della risoluzione.
- Alcune abilità innescate hanno degli effetti opzionali. Queste abilità vengono sempre messe in pila una volta innescate. La scelta sugli effetti opzionali verrà fatta al momento della risoluzione.



Abilità innescate ritardate

- Gli effetti di alcune abilità o magie possono creare, durante la propria risoluzione, delle nuove abilità innescate. Queste sono chiamate abilità innescate ritardate (*delayed triggered abilities*).



Abilità innescate ritardate

- Gli effetti di alcune abilità o magie possono creare, durante la propria risoluzione, delle nuove abilità innescate. Queste sono chiamate abilità innescate ritardate (*delayed triggered abilities*).
- Se una abilità innescata ritardata fa riferimento ad un dato oggetto, e quell'oggetto cambia zona, l'abilità non può più innescarsi.



Abilità innescate ritardate

- Gli effetti di alcune abilità o magie possono creare, durante la propria risoluzione, delle nuove abilità innescate. Queste sono chiamate abilità innescate ritardate (*delayed triggered abilities*).
- Se una abilità innescata ritardata fa riferimento ad un dato oggetto, e quell'oggetto cambia zona, l'abilità non può più innescarsi.
- Gli effetti con una durata non creano abilità innescate ritardate!



Abilità attivate (*activated abilities*)

- Le abilità attivate sono tutte quelle abilità scritte nel formato [costo]: [effetto].
- Possono essere attivate dal controllore dell'oggetto che riporta l'abilità in qualsiasi momento lui abbia la priorità.
- Attivare un'abilità significa pagarne i costi e metterla in pila in modo che possa poi risolversi e avere effetto. Questo processo è analogo al lancio di una magia.
- Il primo passaggio consiste nel dichiarare l'abilità. Se l'oggetto che riporta l'abilità è in una zona nascosta, l'oggetto viene rivelato. L'abilità viene messa in cima alla pila come oggetto avente come unica caratteristica il suo testo.



Le abilità **non** sono magie!

- Tutti gli altri passaggi sono uguali a quelli previsti per il lancio di una magia (determinazione dei costi, scelta dei bersagli, pagamento dei costi).

Abilità di mana (*mana abilities*)

- Alcune abilità attivate o innescate vengono classificate come abilità di mana.
- Le abilità di mana seguono le normali regole per l'attivazione o l'innescata ma con due importanti modifiche:
 - 1) Se sono abilità attivate, possono essere attivate da un giocatore quando ha la priorità oppure *in qualsiasi momento sia richiesto un pagamento di mana*.
 - 2) Le abilità di mana (attivate o innescate) non passano per la pila. Vengono invece risolte immediatamente.

Abilità di mana (*mana abilities*)

- Un'abilità attivata è un'abilità di mana se rispetta **tutti e tre** questi requisiti:
 - **Non** richiede un bersaglio.
 - Ha la possibilità di aggiungere mana alla riserva di un giocatore.
 - **Non** è una *loyalty ability*.



Abilità di mana (*mana abilities*)

- Un'abilità attivata è un'abilità di mana se rispetta **tutti e tre** questi requisiti:
 - **Non** richiede un bersaglio.
 - Ha la possibilità di aggiungere mana alla riserva di un giocatore.
 - **Non** è una *loyalty ability*.



Abilità di mana (*mana abilities*)

- Un'abilità attivata è un'abilità di mana se rispetta **tutti e tre** questi requisiti:
 - **Non** richiede un bersaglio.
 - Ha la possibilità di aggiungere mana alla riserva di un giocatore.
 - **Non** è una *loyalty ability*.



Abilità di mana (*mana abilities*)

- Un'abilità innescata è un'abilità di mana se rispetta **tutti e tre** questi requisiti:
 - **Non** richiede un bersaglio.
 - Ha la possibilità di aggiungere mana alla riserva di un giocatore.
 - Viene innescata dalla risoluzione di un'abilità di mana attivata.



Abilità di fedeltà (*loyalty abilities*)

- Le *loyalty abilities* sono abilità attivate che hanno come costo una variazione di punti fedeltà.
- Possono essere attivate solo nella propria fase principale, quando la pila è vuota e solo se nel corso del turno non è stata attivata una *loyalty ability* dello stesso permanente.
- Le *loyalty ability* che richiedono di rimuovere segnalini fedeltà possono essere attivate solo se il permanente ha almeno il numero di segnalini richiesto.

Abilità statiche (*static abilities*)

- Le abilità statiche sono quelle che non necessitano di essere attivate o innescate. Sono scritte in modo dichiarativo e sono sempre attive.
- Le abilità statiche generano effetti continui.
- Le abilità statiche di solito funzionano solo sul campo di battaglia, ma ci sono delle eccezioni:



Abilità statiche (*static abilities*)

- Le abilità statiche sono quelle che non necessitano di essere attivate o innescate. Sono scritte in modo dichiarativo e sono sempre attive.
- Le abilità statiche generano effetti continui.
- Le abilità statiche di solito funzionano solo sul campo di battaglia, ma ci sono delle eccezioni:
 - Alcune funzionano in pila (quelle che influenzano il costo di lancio)



Abilità statiche (*static abilities*)

- Le abilità statiche sono quelle che non necessitano di essere attivate o innescate. Sono scritte in modo dichiarativo e sono sempre attive.
- Le abilità statiche generano effetti continui.
- Le abilità statiche di solito funzionano solo sul campo di battaglia, ma ci sono delle eccezioni:
 - Alcune funzionano in pila (quelle che influenzano il costo di lancio)
 - Alcune funzionano in altre zone (quelle che permettono di lanciare una magia in modo differente dal solito).



Abilità statiche (*static abilities*)

- Alcune abilità statiche sono chiamate *characteristic-defining abilities*. Si tratta di abilità che definiscono alcune caratteristiche della carta su cui sono stampate.
- Le *characteristic-defining abilities* sono sempre attive in ogni zona (e anche fuori dal gioco!).
- Un'abilità statica è una *characteristic-defining abilities* se rispetta tutte queste condizioni:
 - Definisce il colore, i sottotipi, la forza o la costituzione dell'oggetto.
 - È stampata direttamente sulla carta (eccetto per copie, pedine o effetti di alterazione del testo).
 - Non modifica le caratteristiche di nessun altro oggetto.
 - Non è condizionale (ma può essere variabile).



Zone

- In totale, le zone esistenti in Magic sono 8: **grimorio** (*library*), **mano** (*hand*), **campo di battaglia** (*battlefield*), **cimitero** (*graveyard*), **pila** (*stack*), **esilio** (*exile*), **comando** (*command*) e posta (*ante*).
- Ogni giocatore ha il suo grimorio, mano e cimitero. Tutte le altre zone sono condivise da tutti i giocatori.
- Le **zone pubbliche** (*public zones*) sono quelle in cui normalmente è possibile vedere il fronte delle carte. Cimitero, campo di battaglia, pila, esilio e comando sono zone pubbliche.
- Le **zone nascoste** (*hidden zones*) sono quelle in cui normalmente è possibile vedere solo il dorso delle carte. Grimorio e mano sono zone nascoste.
- L'ordine delle carte nel **grimorio**, nella **pila** e nel **cimitero** può essere modificato solo da regole o effetti.



Nei formati in cui sono legali esclusivamente carte del set *Urza's Saga* o successive (es. Modern, Standard...), l'ordine delle carte nel proprio cimitero può essere modificato a piacimento.

Cambi di zona

- Generalmente tutte le carte possono entrare in qualsiasi zona.
Eccezione: istantanei e stregonerie non possono entrare sul campo di battaglia.
- Se un oggetto si muove da una zona nascosta ad una pubblica, tutti i giocatori possono vederlo (anche se poi finisce in una zona diversa)
- Se più effetti mutuamente esclusivi cercano di spostare un oggetto, il controllore di quell'oggetto sceglie quale effetto si applica.



Cambi di zona

- Generalmente tutte le carte possono entrare in qualsiasi zona.
Eccezione: istantanei e stregonerie non possono entrare sul campo di battaglia.
- Se un oggetto si muove da una zona nascosta ad una pubblica, tutti i giocatori possono vederlo (anche se poi finisce in una zona diversa)
- Se più effetti mutuamente esclusivi cercano di spostare un oggetto, il controllore di quell'oggetto sceglie quale effetto si applica.



Cambi di zona

- Generalmente tutte le carte possono entrare in qualsiasi zona.
Eccezione: istantanei e stregonerie non possono entrare sul campo di battaglia.
- Se un oggetto si muove da una zona nascosta ad una pubblica, tutti i giocatori possono vederlo (anche se poi finisce in una zona diversa)
- Se più effetti mutuamente esclusivi cercano di spostare un oggetto, il controllore di quell'oggetto sceglie quale effetto si applica.
- Un oggetto che cambia di zona diventa un nuovo oggetto, senza alcuna memoria dell'oggetto precedente



Ci sono alcune eccezioni a questa regola (es. permanenti che ricordano decisioni prese quando erano magie in pila, oppure abilità innescate da un cambio di zona che influenzano l'oggetto che ha cambiato zona)

- Un oggetto 'fuori dal gioco' (*outside the game*) non è in nessuna zona. In un torneo, la sideboard è fuori dal gioco.

Grimorio

- È il mazzo di ogni giocatore ed è una zona nascosta.
- Il numero delle carte in ogni grimorio è un'informazione pubblica. Qualsiasi giocatore può chiedere il conteggio delle carte in qualsiasi grimorio.
- Quando un effetto mette in cima al grimorio di un giocatore più carte contemporaneamente, quel giocatore sceglie l'ordine in cui metterle. Questa informazione **non** viene rivelata all'avversario.

Mano

- All'inizio della partita, ogni giocatore pesca un certo numero di carte (solitamente 7) che vanno a formare la sua mano.
- Ogni giocatore ha anche un numero massimo di carte in mano, oltre le quali deve scartare durante la propria sottofase di *cleanup*.
- Il giocatore può tenere le carte in mano nel modo che preferisce, ma il loro numero è un'informazione pubblica.

Campo di battaglia

- Tutte le magie e le abilità hanno effetto e controllano solo il campo di battaglia, a meno di non specificare altrimenti.
- Tutte le carte sul campo di battaglia sono permanenti, e tutti i permanenti esistono solo sul campo di battaglia.



In alcune carte vecchie, il campo di battaglia è chiamato 'in gioco'.

Cimitero

- Il cimitero è la pila degli scarti di ogni giocatore.
- Il cimitero è una zona pubblica, e ogni giocatore può esaminare qualsiasi cimitero.
- Se un effetto mette nel cimitero di un giocatore più carte contemporaneamente, quel giocatore sceglie l'ordine in cui metterle.

Pila

- È la zona in cui vanno magie e abilità in attesa di essere risolte.
- I diversi oggetti vengono messi in pila e poi risolti secondo la logica LIFO (*last in, first out*).

Esilio

- Normalmente le carte in esilio sono a faccia in su e quindi note ad ogni giocatore. Alcuni effetti potrebbero invece esiliare carte coperte.
- Un carta in esilio che venga nuovamente esiliata non cambia zona, ma diventa un nuovo oggetto.



In alcune carte vecchie, l'esilio è chiamato 'rimosso dal gioco'.

Comando

- È una zona speciale molto utilizzata nelle varianti di Magic.
- Nel Magic classico, è la zona dedicata agli emblemi generati da alcune *loyalty ability*.
- Gli oggetti nella zona di comando influenzano il gioco in maniera continua, ma non sono nel campo di battaglia e quindi non sono permanenti.
- Gli oggetti nella zona di comando non possono essere distrutti.