



L'ALTRA
Cartolandia

Corso di formazione per judge sulle regole di Magic

Lezione 4: effetti ed interazioni, regole da torneo

Effetti

- Ogni magia o abilità crea uno o più effetti che influenzano il gioco.
- Normalmente gli effetti influenzano solo il campo di battaglia. Le (numerose) eccezioni sono chiaramente indicate nel testo della magia o abilità.
- In alcuni casi potrebbe essere impossibile compiere un effetto nella sua interezza. In questo caso l'effetto fa quanto possibile e ignora il resto (es. 'il giocatore bersaglio scarta 2 carte' quando quel giocatore ne ha solo 1 in mano).
- Alcuni effetti richiedono un confronto che potrebbe risultare in un pareggio. In questo caso la magia o abilità spiega come comportarsi. **Magic non ha una regola generica per risolvere i pareggi.**

Effetti *one-shot*

- Un effetto *one-shot* fa qualcosa una sola volta e non ha una durata (es. fare danni, distruggere permanenti, ecc ecc).
- Alcuni effetti *one-shot* generano un'abilità innescata ritardata che farà qualcosa in un momento futuro e non durante la risoluzione dell'effetto.
- Alcuni effetti *one-shot* fanno sì che un oggetto cambi di zona 'fino a che' (*until*) non si verificano determinate condizioni. Questo genererà al momento opportuno un secondo effetto *one-shot* che riporterà l'oggetto nella zona di partenza.
- Un oggetto spostato in questo modo rientra sotto il controllo del suo proprietario salvo diversamente indicato.
- Se l'evento specificato è già accaduto al momento della risoluzione dell'abilità/magia originale, l'oggetto **non si muove**.



Effetti *one-shot*

- Un effetto *one-shot* fa qualcosa una sola volta e non ha una durata (es. fare danni, distruggere permanenti, ecc ecc).
- Alcuni effetti *one-shot* generano un'abilità innescata ritardata che farà qualcosa in un momento futuro e non durante la risoluzione dell'effetto.
- Alcuni effetti *one-shot* fanno sì che un oggetto cambi di zona 'fino a che' (*until*) non si verificano determinate condizioni. Questo genererà al momento opportuno un secondo effetto *one-shot* che riporterà l'oggetto nella zona di partenza.
- Un oggetto spostato in questo modo rientra sotto il controllo del suo proprietario salvo diversamente indicato.
- Se l'evento specificato è già accaduto al momento della risoluzione dell'abilità/magia originale, l'oggetto **non si muove**.



Effetti continui

- Un effetto continuo modifica degli oggetti o le regole del gioco per un certo tempo. Questo tempo può essere definito (es. 'fino alla fine del turno') o illimitato.
- Alcuni effetti continui durano 'fintanto che' (*as long as*) una determinata condizione è rispettata.
- Se la condizione smette di essere vera prima ancora che inizi l'effetto, l'effetto non fa nulla. **Non** inizia e finisce subito, e **non** dura per sempre.



Effetti continui

- Un effetto continuo modifica degli oggetti o le regole del gioco per un certo tempo. Questo tempo può essere definito (es. 'fino alla fine del turno') o illimitato.
- Alcuni effetti continui durano 'fintanto che' (*as long as*) una determinata condizione è rispettata.
- Se la condizione smette di essere vera prima ancora che inizi l'effetto, l'effetto non fa nulla. **Non** inizia e finisce subito, e **non** dura per sempre.
- Un effetto continuo che modifica le caratteristiche di uno o più oggetti **generato dalla risoluzione di una magia o abilità** determina gli oggetti su cui ha effetto nel momento in cui inizia.



Effetti continui

- Un effetto continuo modifica degli oggetti o le regole del gioco per un certo tempo. Questo tempo può essere definito (es. 'fino alla fine del turno') o illimitato.
- Alcuni effetti continui durano 'fintanto che' (*as long as*) una determinata condizione è rispettata.
- Se la condizione smette di essere vera prima ancora che inizi l'effetto, l'effetto non fa nulla. **Non** inizia e finisce subito, e **non** dura per sempre.
- Un effetto continuo che modifica le caratteristiche di uno o più oggetti **generato dalla risoluzione di una magia o abilità** determina gli oggetti su cui ha effetto nel momento in cui inizia.
- Un effetto continuo che cambia le regole del gioco ha effetto anche su oggetti che non erano coinvolti all'inizio dell'effetto.



Effetti continui e abilità statiche

- Gli effetti continui generati da abilità statiche sono sempre attivi fintanto che l'oggetto che li genera è nella zona appropriata (di solito il campo di battaglia).
- Gli effetti continui **generati da abilità statiche** controllano continuamente quali oggetti sono influenzati.
- Gli effetti continui che modificano le caratteristiche di un permanente lo fanno contestualmente all'entrata sul campo di battaglia di quel permanente.



Un esempio un po' complicato



Interazioni tra effetti continui

- Quando un oggetto è influenzato da più effetti continui, tutti gli effetti vengono applicati uno alla volta fino ad ottenere il risultato finale.
- L'ordine con cui gli effetti vengono applicati dipende dal tipo di effetto, secondo quanto stabilito dai cosiddetti 'layer'.
- Non è detto che tutti gli effetti di una data magia o abilità ricadano nello stesso layer, ma una volta che almeno uno è stato applicato, tutti verranno applicati nei rispettivi layer.
- Ogni volta che un nuovo effetto influenza un oggetto, tutti gli effetti applicati vengono 'ricalcolati' seguendo le regole dei layer.

Parte degli esempi di questa lezione prendono spunto da un eccellente articolo di Justin Hovdenes reperibile qui: <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/layer-system-2009-11-05>

Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.



Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.
- **Layer 2: Cambio di controllo.** Effetti che cambiano il controllore di un oggetto.



Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.
- **Layer 2: Cambio di controllo.** Effetti che cambiano il controllore di un oggetto.
- **Layer 3: Cambio di testo.** Effetti che esplicitamente cambiano il testo di una oggetto.



Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.
- **Layer 2: Cambio di controllo.** Effetti che cambiano il controllore di un oggetto.
- **Layer 3: Cambio di testo.** Effetti che esplicitamente cambiano il testo di una oggetto.
- **Layer 4: Cambio di tipo.** Effetti che cambiano, aggiungono o rimuovono tipi, sottotipi o supertipi ad un oggetto.



Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.
- **Layer 2: Cambio di controllo.** Effetti che cambiano il controllore di un oggetto.
- **Layer 3: Cambio di testo.** Effetti che esplicitamente cambiano il testo di una oggetto.
- **Layer 4: Cambio di tipo.** Effetti che cambiano, aggiungono o rimuovono tipi, sottotipi o supertipi ad un oggetto.
- **Layer 5: Cambio di colore.** Effetti che cambiano, aggiungono o rimuovono colori ad un oggetto.



Layers

- **Layer 1: Effetti di copia.** Effetti che copiano qualcosa.
- **Layer 2: Cambio di controllo.** Effetti che cambiano il controllore di un oggetto.
- **Layer 3: Cambio di testo.** Effetti che esplicitamente cambiano il testo di un oggetto.
- **Layer 4: Cambio di tipo.** Effetti che cambiano, aggiungono o rimuovono tipi, sottotipi o supertipi ad un oggetto.
- **Layer 5: Cambio di colore.** Effetti che cambiano, aggiungono o rimuovono colori ad un oggetto.
- **Layer 6: Aggiunta o rimozione di abilità.** Effetti che aggiungono o rimuovono abilità ad un oggetto.



Layers

- Layer 7a: *Characteristic-defining abilities* che definiscono forza e/o costituzione.



Layers

- **Layer 7a: *Characteristic-defining abilities*** che definiscono forza e/o costituzione.
- **Layer 7b: Altri effetti che definiscono forza e/o costituzione.** Effetti che impostano forza e/o costituzione ad un valore specifico.



Layers

- **Layer 7a: Characteristic-defining abilities** che definiscono forza e/o costituzione.
- **Layer 7b: Altri effetti che definiscono forza e/o costituzione.** Effetti che impostano forza e/o costituzione ad un valore specifico.
- **Layer 7c: Effetti che modificano forza e/o costituzione.** Effetti che modificano forza e/o costituzione senza assegnarle ad un valore specifico.



Layers

- **Layer 7a: *Characteristic-defining abilities*** che definiscono forza e/o costituzione.
- **Layer 7b: Altri effetti che definiscono forza e/o costituzione.** Effetti che impostano forza e/o costituzione ad un valore specifico.
- **Layer 7c: Effetti che modificano forza e/o costituzione.** Effetti che modificano forza e/o costituzione senza assegnarle ad un valore specifico.
- **Layer 7d: Cambi di forza e/o costituzione da segnalini.** Effetti che modificano forza e/o costituzione dovuti a segnalini sull'oggetto.



Layers

- **Layer 7a: *Characteristic-defining abilities*** che definiscono forza e/o costituzione.
- **Layer 7b: Altri effetti che definiscono forza e/o costituzione.** Effetti che impostano forza e/o costituzione ad un valore specifico.
- **Layer 7c: Effetti che modificano forza e/o costituzione.** Effetti che modificano forza e/o costituzione senza assegnarle ad un valore specifico.
- **Layer 7d: Cambi di forza e/o costituzione da segnalini.** Effetti che modificano forza e/o costituzione dovuti a segnalini sull'oggetto.
- **Layer 7e: Effetti che scambiano forza e costituzione.**



Più effetti nello stesso layer

- Se più di un effetto che agisce sullo stesso oggetto ricade all'interno di un singolo layer, quegli effetti vengono applicati in ordine secondo 3 regole:
 - 1) Le *characteristic-defining abilities* vengono applicate per prime.
 - 2) Se ci sono dipendenze tra effetti nello stesso layer, l'effetto dipendente viene applicato dopo quello da cui dipende (c'è una dipendenza quando un effetto modifica il risultato di un altro effetto).



Più effetti nello stesso layer

- Se più di un effetto che agisce sullo stesso oggetto ricade all'interno di un singolo layer, quegli effetti vengono applicati in ordine secondo 3 regole:
 - 1) Le *characteristic-defining abilities* vengono applicate per prime.
 - 2) Se ci sono dipendenze tra effetti nello stesso layer, l'effetto dipendente viene applicato dopo quello da cui dipende (c'è una dipendenza quando un effetto modifica il risultato di un altro effetto).
 - 3) Ulteriori pareggi vengono applicati in ordine di *timestamp* (cioè il momento in cui hanno cominciato ad avere effetto).

Esempio di interazione (semplice)



Esempio di interazione (semplice)

1



2



3



Layer	Effetto
1 (copia)	
2 (controllo)	
3 (testo)	
4 (tipo)	
5 (colore)	
6 (abilità)	
7a (f/c, CDA)	
7b (f/c specifiche)	Diventa 0/2
7c (f/c non spec.)	Prende +2/+2
7d (segnalini)	
7e (scambio f/c)	

Esempio di interazione (semplice)

1



2



3



Esempio di interazione (complesso)



Esempio di interazione (complesso)

1



2



3



Layer	Effetto
1 (copie)	
2 (controllo)	
3 (testo)	
4 (tipo)	Diventa creatura (in aggiunta) Diventa creatura (in aggiunta)
5 (colore)	
6 (abilità)	Perde tutte le abilità
7a (f/c, CDA)	
7b (f/c specifiche)	Diventa 4/4 Diventa 4/4 Diventa 1/1
7c (f/c non spec.)	
7d (segnalini)	
7e (scambio f/c)	

Esempio di interazione (complesso)

1



2



3



Tornado all'esempio iniziale...



...ora possiamo risolverlo



Layer	Effetto
1 (copie)	
2 (controllo)	
3 (testo)	
4 (tipo)	<p>Diventa un Kithkin Spirit</p> <p>Diventa un Kithkin Spirit Warrior</p> <p>Diventa un Kithkin Spirit Warrior Avatar</p>
5 (colore)	
6 (abilità)	Guadagna Volare e Attacco Improvviso
7a (f/c, CDA)	
7b (f/c specifiche)	<p>Diventa un 2/2</p> <p>Diventa un 4/4</p> <p>Diventa un 8/8</p>
7c (f/c non spec.)	
7d (segnalini)	
7e (scambio f/c)	

...ora possiamo risolverlo



Layer	Effetto
1 (copia)	Copia Figure of Destiny
2 (controllo)	Cambia di controllore
3 (testo)	
4 (tipo)	
5 (colore)	Diventa verde
6 (abilità)	Guadagna Haste
7a (f/c, CDA)	
7b (f/c specifiche)	
7c (f/c non spec.)	Prende +1/+1 Prende +1/+0 Prende -5/-0
7d (segnalini)	Prende +2/+2
7e (scambio f/c)	Scambia forza e costituzione

...ora possiamo risolverlo



Replacement effects

- Alcuni effetti continui sono *replacement effects*, ovvero effetti che sostituiscono un evento con un altro evento.
- Sono tipicamente *replacement effects*:
 - Gli effetti che contengono 'invece' (*instead*).



Replacement effects

- Alcuni effetti continui sono *replacement effects*, ovvero effetti che sostituiscono un evento con un altro evento.
- Sono tipicamente *replacement effects*:
 - Gli effetti che contengono 'invece' (*instead*).
 - Gli effetti che contengono 'salta' (*skip*).



Replacement effects

- Alcuni effetti continui sono *replacement effects*, ovvero effetti che sostituiscono un evento con un altro evento.
- Sono tipicamente *replacement effects*:
 - Gli effetti che contengono 'invece' (*instead*).
 - Gli effetti che contengono 'salta' (*skip*).
 - Gli effetti del tipo '[questo permanente] entra sul campo di battaglia con...' oppure 'Mentre [questo permanente] entra sul campo di battaglia...'



Replacement effects

- Alcuni effetti continui sono *replacement effects*, ovvero effetti che sostituiscono un evento con un altro evento.
- Sono tipicamente *replacement effects*:
 - Gli effetti che contengono 'invece' (*instead*).
 - Gli effetti che contengono 'salta' (*skip*).
 - Gli effetti del tipo '[questo permanente] entra sul campo di battaglia con...' oppure 'Mentre [questo permanente] entra sul campo di battaglia...'
- Alcuni particolari *replacement effects* non sono effetti continui, ma sono effetti della risoluzione di una magia che modificano parte della magia stessa. Questi effetti sono chiamati *self-replacement effects*.
- Quando un *replacement effect* sostituisce un evento, l'evento sostituito non avviene. Qualsiasi abilità innescata dall'evento originale non si innesca.



Redirection and prevention effects

- Alcuni effetti sono *redirection effects*, ovvero effetti che ridirigono un effetto da un bersaglio all'altro.
- I *redirection effects* funzionano come tutti gli altri *replacement effects*, con la differenza che se il nuovo bersaglio non è più valido l'intero *redirection effect* viene cancellato.
- Alcuni effetti sono *prevention effects*, ovvero effetti che prevengono in parte o del tutto un danno che dovrebbe essere inflitto.
- Se un *prevention effects* previene interamente un danno, quel danno non viene inflitto. Eventuali abilità innescate dall'infliggere danno non vengono innescate.

Interazioni tra replacement effects

- Quando più *replacement effects* agiscono contemporaneamente, il loro ordine viene deciso secondo le seguenti regole:
 1. Prima vengono applicati tutti i *self-replacement effects*.
 2. Poi vengono applicati gli effetti che risultano in un cambio di controllore di un oggetto che sta entrando nel campo di battaglia.
 3. Quindi vengono applicati gli effetti che fanno sì che un oggetto che sta entrando sul campo di battaglia diventi una copia di un altro oggetto.
 4. Infine si applicano tutti gli altri *replacement effects*.
- Ulteriori pareggi vengono decisi dal controllore dell'oggetto interessato.



L'applicazione di un *replacement effect* potrebbe rendere inapplicabili gli altri, o permetterne di nuovi.

Interazioni tra replacement effects



L'applicazione di un *replacement effect* potrebbe rendere inapplicabili gli altri, o permetterne di nuovi.

Figure di riferimento in un torneo

- I **Judge** sono gli arbitri del gioco. Rispondono alle domande sulle regole e sanzionano i comportamenti scorretti. Nei tornei più grandi ci sono più Judge coordinati da un **Head Judge**. Qualsiasi decisione di un Judge può essere appellata all'Head Judge.
- I **giocatori** sono i partecipanti al torneo. Sono tenuti a conoscere le regole del gioco e del torneo, e devono essere fisicamente presenti durante il torneo (pena la sospensione dalla DCI!)
- Gli **spettatori** sono tutti coloro che non sono Judge o giocatori. Possono assistere alle partite a patto di rimanere in silenzio e non fornire in alcun modo informazioni ai giocatori.
- Se uno spettatore nota un'irregolarità in una partita, è invitato a chiamare un Judge (senza fermare il gioco!).
- Un giocatore può sempre chiedere ad un Judge di far allontanare dalla propria partita uno spettatore.

Rules Enforcement Levels

- Ad ogni torneo è assegnato un livello di applicazione delle regole (*rules enforcement level* o **REL**) che stabilisce la severità con cui vengono sanzionate le infrazioni.
- Gli eventi con **Regular REL** sono focalizzati sul divertimento e sull'apprendimento. Pertanto la maggior parte delle infrazioni viene condonata, e i Judge possono aiutare i giocatori a capire con precisione lo stato di gioco.
 - Sono eventi Regular i FNM, i Prerelease e i Game Day.
- Gli eventi con **Competitive REL** offrono premi sostanziosi e quindi ci si aspetta che i giocatori conoscano bene le regole. Tuttavia gli errori commessi in buona fede vengono di solito sanzionati in modo relativamente lieve.
 - Sono eventi Competitive tutti quelli che non sono Regular o Professional.
- Gli eventi con **Professional REL** sono i tornei di punta di tutto il circuito Wizards. I giocatori sono tenuti a conoscere a fondo le regole del gioco e del torneo. In pratica, nessuna pietà.
 - Sono eventi Professional il secondo giorno dei Grand Prix, il Pro Tour, il World Championship e la World Magic Cup.

Incontri

- Gli incontri (*matches*) sono formati da una serie di partite (*games*) che vengono giocate fino a che un giocatore non ne vince un numero prefissato (solitamente 2).
- All'inizio di ogni partita, il giocatore mescola il proprio mazzo in modo da garantirne l'ordine casuale (il solo *pile shuffling* **NON** è sufficiente). Terminato di mescolare, ogni giocatore presenta il mazzo all'avversario che può scegliere di mescolarlo a sua volta.
 - A Competitive e Professional REL l'avversario è **obbligato** a farlo.
- I giocatori sono sempre liberi di concedere una partita o l'intero incontro. Possono anche accordarsi per registrare la partita o l'incontro come patta. È ammesso anche accordarsi per spartire i premi, ma il torneo **deve** avere un vincitore.
- Un giocatore può scegliere di ritirarsi (*drop*) dal torneo **avvisando un Judge**. Ritirarsi senza avvisare è antisportivo e passibile di sanzioni (fino alla sospensione).

Booster draft

- Durante un draft i giocatori **non possono comunicare in alcun modo**. In particolare non possono rivelare le carte draftate **pena la squalifica**.
- I giocatori non possono guardare le carte draftate se non tra una bustina e l'altra.
 - A Regular REL il Judge **può** rimuovere questo vincolo.
- Se una bustina risulta irregolare (es. contiene 4 rare), il giocatore deve immediatamente avvisare il Judge. Il Judge può **a sua discrezione** sostituire la busta.
- Tutte le carte draftate che non fanno parte del mazzo costituiscono la sideboard del giocatore.
 - A Regular Rel il Judge **può** permettere ai giocatori di non ripristinare la condizione iniziale del mazzo all'inizio di ogni incontro.

Supporti

- Durante una partita, i giocatori possono prendere note e guardare eventuali note prese **durante quell'incontro**.
- Tra una partita e l'altra i giocatori possono consultare anche eventuali note prese prima dell'inizio dell'incontro.
- Nessuno può prendere o consultare alcuna nota durante un draft o durante la creazione di un mazzo.
- I supporti elettronici sono proibiti a Competitive e Professional REL. A Regular REL sono ammessi a discrezione del Judge e solo se non forniscono vantaggio strategico.
- I punti vita di ogni giocatore devono essere chiaramente indicati. **Ogni variazione deve essere rimarcata anche verbalmente.**

Carte

- Le carte utilizzate nel mazzo devono essere indistinguibili le une dalle altre.
- Se (e solo se) una carta viene danneggiata durante il torneo, il Judge può **a sua discrezione** permettere l'utilizzo di una proxy. In alternativa la carta va sostituita con una terra base a scelta del giocatore.
- Le carte alterate artisticamente sono ammesse **a discrezione del Judge**. In generale, per essere ammesse **non** devono:
 - Rendere irriconoscibile l'artwork della carta.
 - Conferire vantaggio strategico.
 - Essere volgari o offensive.
 - Modificare o nascondere il nome o il costo di mana della carta.

Informazioni

- Le informazioni di gioco disponibili durante una partita sono divise in 3 categorie.
- Le **informazioni libere** (*free informations*) sono:
 - Le azioni di gioco compiute in questo momento o in precedenza
 - Il nome di ogni oggetto visibile
 - Il tipo di ogni segnalino visibile
 - Lo stato (tappato, incantato, ecc...) e la zona di ogni oggetto
 - I punti vita e i segnalini veleno di ogni giocatore
 - Il contenuto di ogni riserva di mana
 - La faso o sottofase del turno corrente
- Le **informazioni derivate** (*derived informations*) sono quelle che possono essere ricavate osservando lo stato di gioco (es. forza e costituzione totali di una creatura).
 - A Regular REL tutte le informazioni derivate sono considerate libere.
- Le **informazioni private** (*private informations*) sono tutte le altre.

Comunicazioni tra i giocatori

- I giocatori devono sempre comunicare in maniera rispettosa con il proprio avversario. Comportamenti aggressivi o canzonatori vengono puniti in maniera **estremamente** severa.
- I giocatori sono **sempre tenuti a fornire in maniera completa** le informazioni libere richieste dall'avversario.
- I giocatori **non** sono tenuti a fornire informazioni derivate all'avversario, ma se lo fanno **devono farlo in maniera corretta**.
- I Judge possono aiutare un giocatore a determinare le informazioni libere **ma non quelle derivate**.

Shortcuts

- Per accelerare lo svolgimento delle partite, sono ammesse alcune scorciatoie verbali. Le *shortcuts* sono definite in maniera chiara e sono le seguenti:
 - ‘Passo’ o frasi analoghe indicano la volontà di passare la priorità fino al prossimo turno.
 - Mettere un’oggetto in pila significa anche passare la priorità, se non diversamente indicato.
 - Lanciare una magia con costo contenente X senza dichiararne il valore significa utilizzare tutta la propria riserva di mana.
 - Se un giocatore compie durante il lancio/attivazione di una magia/abilità scelte che andrebbero prese durante la risoluzione è tenuto a rispettarle a meno che l’avversario non faccia qualcosa nel mezzo.
 - Un attacco è sempre diretto al giocatore se non diversamente indicato.
 - Una magia che infligge danni ai giocatori lanciata su un planeswalker viene considerata come lanciata sul giocatore e i danni ridiretti al planeswalker.
- I giocatori sono tenuti a ricordarsi delle proprie abilità innescate. Saltarne una volontariamente è considerato *cheating* e punito di conseguenza.
 - Un giocatore non è mai tenuto a ricordare l’esistenza di un’abilità innescata che non controlla.

Violazioni gravi

- Sono violazioni gravi, punite con la massima severità a qualsiasi REL:
- **Barare (*cheating*)**. Qualsiasi atto volontario contrario alle regole. **Anche i più lievi.**
- **Corruzione (*bribery*)**. Concedere o pattare una partita in cambio di qualsiasi cosa (eccetto spartire un premio). **Comprende anche determinare casualmente il vincitore** o scommettere sull'esito di una partita.
- **Comportamento antisportivo (*unsporting conduct*)**. Qualsiasi comportamento aggressivo, discriminatorio, volto a ridicolizzare o eccessivamente volgare.
- **Gioco lento**. I giocatori sono tenuti a concludere i loro turni in maniera ragionevolmente rapida. Non essere in grado di farlo (**slow play**) porta sanzioni. Giocare lentamente di proposito (**stalling**) porta squalifiche.