

Magic: The Gathering Comprehensive Rules

Regole Complete di *Magic: The Gathering*

Aggiornamento: 3 Luglio 2020

Introduzione

Questo documento è l'autorità definitiva per il gioco competitivo di *Magic: The Gathering*®. È composto da una serie di regole numerate, seguite da un glossario. Molte delle regole numerate sono suddivise in sottoregole e ogni regola o sottoregola ha il proprio numero identificativo (Notare che le sottoregole saltano le lettere “l” e “o” per non confonderle con i numeri “1” e “0”; per esempio, la sottoregola 704.5k è seguita dalla sottoregola 704.5m, poi dalla sottoregola 704.5n, poi dalla sottoregola 704.5p).

Potrebbero essere state effettuate delle modifiche a questo documento dopo la sua pubblicazione. Puoi scaricare la versione più aggiornata dal sito Internet dedicato alle regole di *Magic* Magic.Wizards.com/Rules. Se hai delle domande, puoi ottenere informazioni agli indirizzi Support.Wizards.com e Wizards.CustHelp.com.

La traduzione di questo documento è stata realizzata dagli arbitri italiani. Puoi trovare le traduzioni aggiornate di questo documento e degli altri documenti di regole nella sezione “Download” del sito degli arbitri italiani www.italianmagicjudges.net

Indice

1. Concetti di Gioco

- 100. Generale
- 101. Le “Regole d’Oro” di *Magic*
- 102. Giocatori
- 103. Inizio della Partita
- 104. Terminare la Partita
- 105. Colori
- 106. Mana
- 107. Numeri e Simboli
- 108. Carte
- 109. Oggetti
- 110. Permanent
- 111. Pedine
- 112. Magie
- 113. Abilità
- 114. Emblemi
- 115. Bersagli
- 116. Azioni Speciali
- 117. Tempistica e Priorità
- 118. Costi
- 119. Punti Vita
- 120. Danno
- 121. Pescare una Carta
- 122. Segnalini

2. Parti di una Carta

- 200. Generale
- 201. Nome
- 202. Costo di Mana e Colore
- 203. Illustrazione
- 204. Indicatore di Colore
- 205. Riga del Tipo
- 206. Simbolo di Espansione
- 207. Riquadro di Testo
- 208. Forza/Costituzione
- 209. Fedeltà
- 210. Modificatore di Carte in Mano
- 211. Modificatore di Punti Vita
- 212. Informazioni al di sotto del Riquadro di Testo

3. Tipi di Carta

- 300. Generale
- 301. Artefatti
- 302. Creature
- 303. Incantesimi
- 304. Istantanei
- 305. Terre
- 306. Planeswalker
- 307. Stregonerie
- 308. Tribali
- 309. Piani
- 310. Fenomeni
- 311. Vanguard
- 312. Intrighi

313. Cospirazioni

4. Zone

- 400. Generale
- 401. Grimorio
- 402. Mano
- 403. Campo di Battaglia
- 404. Cimitero
- 405. Pila
- 406. Esilio
- 407. Posta
- 408. Comando

5. Struttura del Turno

- 500. Generale
- 501. Fase Iniziale
- 502. Sottofase di Stap
- 503. Sottofase di Mantenimento
- 504. Sottofase di Acquisizione
- 505. Fase Principale
- 506. Fase di Combattimento
- 507. Sottofase di Inizio Combattimento
- 508. Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti
- 509. Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti
- 510. Sottofase di Danno da Combattimento
- 511. Sottofase di Fine Combattimento
- 512. Fase Finale
- 513. Sottofase Finale
- 514. Sottofase di Cancellazione

6. Magie, Abilità ed Effetti

- 600. Generale
- 601. Lanciare Magie
- 602. Attivare Abilità Attivate
- 603. Gestione delle Abilità Innescate
- 604. Gestione delle Abilità Statiche
- 605. Abilità di Mana
- 606. Abilità di Fedeltà
- 607. Abilità Legate
- 608. Risoluzione di Magie e Abilità
- 609. Effetti
- 610. Effetti One-Shot
- 611. Effetti Continui
- 612. Effetti di Cambio di Testo
- 613. Interazione di Effetti Continui
- 614. Effetti di Sostituzione
- 615. Effetti di Prevenzione
- 616. Interazione di Effetti di Sostituzione e/o di Prevenzione

7. Regole Addizionali

- 700. Generale
- 701. Azioni Definite da Parola Chiave
- 702. Abilità Definite da Parola Chiave
- 703. Azioni Generate dal Turno
- 704. Azioni Generate dallo Stato
- 705. Lanciare una Moneta

- 706. Copie di Oggetti
 - 707. Magie e Permanentini a Faccia in Giù
 - 708. Carte Split
 - 709. Carte Ruotabili
 - 710. Carte Livellatore
 - 711. Carte Bifronte
 - 712. Carte Combinabili
 - 713. Carte di Verifica
 - 714. Carte Saga
 - 715. Carte Avventuriero
 - 716. Controllare un Altro Giocatore
 - 717. Terminare il Turno o una Fase
 - 718. Il Monarca
 - 719. Ricominciare la Partita
 - 720. Sottopartite
 - 721. Fondersi con un Permanente
 - 722. Shortcut
 - 723. Gestione dalle Azioni Illegali
-
- 8. Regole Multiplayer
 - 800. Generale
 - 801. Opzione di Raggio di Influenza Limitato
 - 802. Opzione di Attacco a più Giocatori
 - 803. Opzioni di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra
 - 804. Opzione di Schieramento delle Creature
 - 805. Opzione di Turni di Squadra Condivisi
 - 806. Variante Free-for-All
 - 807. Variante Grand Melee
 - 808. Variante Squadra contro Squadra
 - 809. Variante Emperor
 - 810. Variante Two-Headed Giant
 - 811. Variante a Squadre Alternate
-
- 9. Varianti Amatoriali
 - 900. Generale
 - 901. *Magic* Planare
 - 902. Vanguard
 - 903. Commander
 - 904. Archenemy
 - 905. Draft Conspiracy

Glossario

Ringraziamenti

Informazioni sul Servizio Clienti

1. Concetti di Gioco

100. Generale

100.1. Questo documento di regole di *Magic* si applica ad ogni partita di *Magic* tra due o più giocatori, incluse le partite a due giocatori e le partite multiplayer.

101.1a Una partita a due giocatori è una partita che inizia con solo due giocatori.

101.1b Una partita multiplayer è una partita che inizia con più di due giocatori. Vedi sezione 8, “Regole Multiplayer”.

100.2. Per giocare, ogni giocatore necessita del proprio mazzo composto da carte di *Magic* tradizionali, di piccoli oggetti per rappresentare pedine e segnalini e di un metodo per tenere traccia in maniera chiara dei punti vita.

100.2a Per il gioco *costruito* (un modo di giocare in cui ogni giocatore crea il proprio mazzo in anticipo), ogni mazzo deve avere una dimensione minima di sessanta carte. Un mazzo *costruito* può contenere un numero qualsiasi di terre base e non più di quattro copie di ogni carta che non sia una terra base; ogni carta viene identificata dal suo nome nella versione inglese.

100.2b Per il gioco *limited* (un modo di giocare in cui ogni giocatore riceve una certa quantità di prodotto di *Magic* ancora sigillato, ad esempio bustine, e crea il proprio mazzo sul posto usando solo il prodotto ricevuto e carte terra base), ogni mazzo deve avere una dimensione minima di quaranta carte. Un mazzo *limited* può contenere tante copie della stessa carta quante ce ne sono nel prodotto ricevuto.

100.2c I mazzi *Commander* sono soggetti ad ulteriori restrizioni e requisiti di costruzione. Per i dettagli, vedi regola 903, “Commander”.

100.3. Alcune varianti amatoriali richiedono altri oggetti, come carte appositamente designate, carte di *Magic* non tradizionali e dadi. Vedi sezione 9, “Varianti Amatoriali”.

100.4. Ogni giocatore può anche avere un *sideboard*, cioè un gruppo di carte addizionali che può usare per modificare il proprio mazzo tra una partita e l'altra di un incontro.

100.4a Per il gioco costruito, il *sideboard* è composto da non più di quindici carte. Il limite di quattro copie della stessa carta (vedi regola 100.2a) si applica all'unione di mazzo e *sideboard*.

100.4b Per il gioco limited in cui i giocatori competono individualmente, tutte le carte facenti parte del pool di carte ricevute da un giocatore e che non sono incluse nel suo mazzo diventano il *sideboard* di quel giocatore.

100.4c Per il gioco limited della variante multiplayer Two-Headed Giant, tutte le carte facenti parte del pool di carte ricevute da una squadra e che non sono incluse nei mazzi dei componenti della squadra diventano il *sideboard* della squadra.

100.4d Per il gioco limited delle altre varianti multiplayer, tutte le carte facenti parte del pool di carte ricevute da una squadra e che non sono incluse nei mazzi dei componenti della squadra vengono assegnate al *sideboard* di uno dei componenti della squadra. Ogni giocatore ha il proprio *sideboard*; non si possono trasferire carte tra giocatori.

100.5. Se un mazzo deve contenere almeno un certo numero di carte, quel numero si dice dimensione minima del mazzo. Non esiste una massima dimensione per un mazzo, eccetto per i mazzi *Commander*.

100.6. La maggior parte dei tornei di *Magic* (attività di gioco organizzato dove i giocatori competono contro altri giocatori per vincere dei premi) si basa su regole addizionali incluse nelle Regole da Torneo di *Magic: The*

Gathering (reperibili all'indirizzo WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents). Queste regole possono porre limitazioni sull'utilizzo di alcune carte, incluso il divieto di utilizzo di ogni carta di vecchie espansioni.

100.6a Un torneo di solito consiste in una serie di *incontri*. In incontro tra due giocatori di solito viene richiesto che i giocatori continuino a giocare partite finché uno di loro non ne abbia vinte due. Un incontro multiplayer di solito si svolge in una singola partita.

100.6b I giocatori possono usare il Localizzatore di *Magic* all'indirizzo Wizards.com/Locator per trovare tornei nella loro area.

100.7. Alcune carte promozionali e le carte delle espansioni *Un glued*, *Unhinged* e *Unstable* sono state stampate con il bordo argentato. Queste carte sono pensate per il gioco occasionale e possono avere caratteristiche e testi che non sono coperti da queste regole.

101. Le “Regole d’Oro” di *Magic*

101.1. Quando il testo di una carta contraddice le regole di questo documento, è il testo scritto sulla carta che deve essere preso in considerazione. La carta sovrascrive solo la regola che si applica in quella specifica situazione. L'unica eccezione è che un giocatore può *concedere* la partita in qualsiasi momento (vedi regola 104.3a).

101.2. Quando una regola o un effetto dice che qualcosa può o deve accadere e un altro effetto dice che quella cosa non può accadere, è l'effetto che nega che deve essere preso in considerazione.

Esempio: se un effetto dice “Puoi giocare una terra addizionale in questo turno” e un altro effetto dice “Non puoi giocare terre in questo turno”, il risultato è che non puoi giocare terre.

101.2a Aggiungere abilità ad un oggetto o rimuovere abilità da un oggetto non ricadono sotto questa regola. (Vedi regola 113.10).

101.3. Se un'istruzione richiede di compiere un'azione impossibile, viene ignorata (in molti casi, la carta indica quali siano le conseguenze per non aver compiuto l'azione; se nulla viene indicato, vuol dire che non ci sarà alcun effetto).

101.4. Se più giocatori devono fare delle scelte e/o compiere delle azioni nello stesso momento, è il *giocatore attivo* (il giocatore di turno) che fa ogni scelta richiesta per primo, poi il giocatore successivo in ordine di turno (di solito il giocatore alla sinistra del giocatore attivo) fa ogni scelta richiesta, seguito da tutti gli altri giocatori non attivi, in ordine di turno. Infine le azioni vengono compiute contemporaneamente. Questa regola è nota come “regola Giocatore Attivo, Giocatore non Attivo” o “regola APNAP” (Active Player, Non Active Player) e l'ordine che ne deriva come “ordine Giocatore Attivo, Giocatore non Attivo” o “ordine APNAP”.

Esempio: Una carta dice “Ogni giocatore sacrifica una creatura”. Prima, il giocatore attivo sceglie una creatura che controlla. Poi, ognuno dei giocatori non attivi sceglie una creatura che controlla. Poi tutte le creature scelte in questo modo vengono sacrificate contemporaneamente.

101.4a Se un effetto richiede che ogni giocatore scelga una carta in una zona nascosta, come la mano o il grimorio, quelle carte possono rimanere a faccia in giù mentre vengono scelte. Tuttavia, ogni giocatore deve indicare in modo chiaro quale carta a faccia in giù sta scegliendo.

101.4b Un giocatore è a conoscenza delle scelte fatte dai giocatori precedenti, nel momento in cui deve fare la sua scelta, eccetto nei casi specificati nella regola 101.4a.

101.4c Se un giocatore deve fare più di una scelta contemporaneamente, il giocatore fa tutte le scelte nell'ordine specificato. Se l'ordine non è specificato, quel giocatore ne specifica uno.

101.4d Se una scelta fatta da un giocatore non attivo fa sì che il giocatore attivo, o un altro giocatore non

attivo precedente in ordine di turno, debba fare una scelta, l'ordine APNAP viene riapplicato dall'inizio per tutte le scelte in sospeso.

101.4e Se più giocatori devono fare delle scelte o eseguire azioni durante le procedure di inizio partita, il giocatore iniziale è considerato il giocatore attivo, mentre gli altri giocatori sono considerati giocatori non attivi.

102. Giocatori

102.1. Un *giocatore* è una delle persone che giocano la partita. Il *giocatore attivo* è il giocatore che sta giocando il turno. Gli altri giocatori sono i *giocatori non attivi*.

102.2. In una partita a due giocatori, l'*avversario* di un giocatore è l'altro giocatore.

102.3. In una partita multiplayer a squadre, i *compagni di squadra* di un giocatore sono gli altri giocatori che compongono la sua squadra, e i suoi avversari sono tutti i giocatori che non compongono la sua squadra.

102.4. Una magia o abilità può usare i termini “la tua squadra” come abbreviazione di “tu e/o i tuoi compagni di squadra”. In una partita che non sia una partita multiplayer a squadre, “la tua squadra” ha lo stesso significato di “tu”.

103. Inizio della Partita

103.1. All'inizio di una partita, i giocatori determinano chi fra loro sceglierà quale giocatore giocherà il primo turno. Per farlo, nella prima partita di un incontro (inclusi gli incontri su partita singola), i giocatori possono utilizzare un metodo a loro scelta condiviso da entrambi (lancio di una moneta, di un dado...). In un incontro che si svolge su più partite, chi perde una partita decide chi giocherà il primo turno della partita successiva. Se la partita precedente è terminata in parità, decide il giocatore che aveva deciso nella partita precedente. Il giocatore scelto che giocherà il primo turno viene detto *giocatore iniziale*. L'ordine dei turni della partita inizia con il giocatore iniziale e procede in senso orario.

103.1a In una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi, invece di un *giocatore iniziale* si ha una *squadra iniziale*.

103.1b In una partita Archenemy, non viene usato questo metodo per determinare chi giocherà il primo turno. In questo caso, è l'archenemy che giocherà il primo turno.

103.1c Una carta (Power Play) dice che il suo controllore è il giocatore iniziale. Questo effetto si applica dopo la determinazione del giocatore iniziale e sostituisce la normale procedura.

103.2. Dopo che il giocatore iniziale è stato determinato, ogni giocatore mescola il proprio mazzo in modo tale che le carte siano in ordine casuale. Poi, ogni giocatore può mescolare o tagliare il mazzo dell'avversario. Quindi, il mazzo di ogni giocatore diventa il “grimorio” di quel giocatore.

103.2a Se un giocatore usa il sideboard (vedi regola 100.4) o carte rappresentate da carte di verifica (vedi regola 713), tali carte vengono messe da parte prima di mescolare.

103.2b Se un giocatore vuole rivelare una carta con l'abilità compagno al di fuori dalla partita di cui è il proprietario, può farlo dopo aver messo da parte il suo sideboard. Un giocatore non può rivelare più di una carta in questo modo, e può farlo solo se il suo mazzo soddisfa la condizione dell'abilità compagno di quella carta. (Vedi regola 702.138, “Compagno”).

103.2c In una partita Commander, ogni giocatore mette il suo comandante dal suo mazzo nella zona di comando a faccia in su dopo aver avuto la possibilità di rivelare una carta con l'abilità compagno e prima di mescolare. Vedi regola 903.6.

103.2d In una partita di un Draft Conspiracy, ogni giocatore mette quante carte cospirazione desidera dal suo sideboard nella zona di comando prima di mescolare. Vedi regola 905.4.

103.3. Ogni giocatore inizia la partita con 20 *punti vita iniziali*. Alcune varianti hanno differenti punti vita iniziali.

103.3a In una partita Two-Headed Giant, i punti vita iniziali di ogni squadra sono 30.

103.3b In una partita Vanguard, i punti vita iniziali di ogni giocatore sono 20 più la modifica dovuta al modificatore di punti vita della sua carta vanguard.

103.3c In una partita Commander, i punti vita iniziali di ogni giocatore sono 40.

103.3d In una partita Brawl tra due giocatori, i punti vita iniziali di ogni giocatore sono 25. In una partita Brawl multiplayer, i punti vita iniziali di ogni giocatore sono 30.

103.3e In una partita Archenemy, i punti vita iniziali dell'archenemy sono 40.

103.4. Ogni giocatore pesca un numero di carte pari al suo *numero di carte iniziali*, che normalmente è sette. (Alcuni effetti possono modificare il numero di carte iniziali di un giocatore.) Un giocatore non soddisfatto della propria mano di sette carte può decidere di prendere un “*mulligan*”. Per prima cosa, il giocatore iniziale decide se prendere un mulligan o tenere la mano di carte pescata. Poi, ogni altro giocatore, in ordine di turno, fa lo stesso. Dopo che ogni giocatore ha dichiarato cosa vuole fare, tutti i giocatori che hanno deciso di prendere un mulligan lo fanno contemporaneamente. Per prendere un mulligan, un giocatore rimescola le carte della mano nel grimorio, pesca una nuova mano di carte pari al suo numero di carte iniziali, poi mette in fondo al grimorio un numero di carte pari al numero di volte che quel giocatore ha preso un mulligan. Se decide di non prendere un altro mulligan, le carte rimanenti diventano la sua *mano iniziale* e quel giocatore non può più prendere un mulligan. Questo processo viene ripetuto finché nessun giocatore prende un mulligan. Un giocatore può prendere un mulligan fino a che la sua mano iniziale diventerebbe di zero carte, dopo non può più prendere un mulligan.

103.4a In una partita Vanguard, il numero di carte iniziali di ogni giocatore è sette più la modifica dovuta al modificatore di carte in mano della sua carta vanguard.

103.4b Se un effetto permette ad un giocatore di compiere un'azione “quando [quel giocatore] potrebbe prendere un mulligan”, il giocatore può compiere l'azione quando deve dichiarare se prendere un mulligan o tenere la mano. Non deve necessariamente essere durante il primo giro di mulligan ed è possibile che altri giocatori abbiano già fatto le loro dichiarazioni al momento in cui il giocatore ha l'opzione di compiere l'azione. Se compie l'azione, il giocatore poi dichiara se vuole prendere un mulligan o tenere la mano.

103.4c In una partita multiplayer e in tutte le partite Brawl, il primo mulligan che un giocatore prende non conta per il numero di carte che deve rimettere in fondo al grimorio o per il numero di mulligan che può prendere. I mulligan successivi contano per questi numeri normalmente.

103.4d In una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi, prima, ogni giocatore della squadra iniziale dichiara se prendere un mulligan, poi i giocatori delle altre squadre, in ordine di turno, fanno lo stesso. I compagni di squadra possono consultarsi durante questo processo. Poi tutti i mulligan vengono presi contemporaneamente. Un giocatore può prendere un mulligan anche dopo che qualche altro compagno di squadra ha deciso di tenere una mano iniziale.

103.5. Alcune carte permettono ad un giocatore di compiere tramite esse delle azioni dalla mano iniziale. Una volta che il processo di mulligan (vedi regola 103.4) è terminato, il giocatore iniziale può compiere tali azioni nell'ordine che vuole. Poi ogni altro giocatore, in ordine di turno, fa lo stesso.

103.5a Se una carta permette ad un giocatore di iniziare la partita con quella carta sul campo di battaglia, il

giocatore che compie questa azione mette quella carta sul campo di battaglia.

103.5b Se una carta permette ad un giocatore di rivelarla dalla sua mano iniziale, il giocatore che compie questa azione la rivela. La carta rimane rivelata finché non inizia il primo turno. Una carta può essere rivelata in questo modo solo una volta.

103.5c In una partita multiplayer che usa l'opzione di turni di squadra condivisi, prima ogni giocatore della squadra iniziale, nell'ordine scelto da quella squadra, può eseguire tali azioni. I compagni di squadra possono consultarsi durante questo processo. Poi i giocatori delle altre squadre, in ordine di turno, fanno lo stesso.

103.6. In una partita Planechase, il giocatore iniziale sposta la prima carta del suo mazzo planare dal mazzo stesso e la gira a faccia in su. Se è una carta fenomeno, il giocatore mette quella carta in fondo al suo mazzo planare e ripete questo processo fino a che non viene girata a faccia in su una carta piano. La carta piano a faccia in su diventa il piano iniziale. (Vedi regola 901, “**Magic** Planare”).

103.7. Il giocatore iniziale gioca il suo primo turno.

103.7a In una partita a due giocatori, il giocatore iniziale salta la sottofase di acquisizione (vedi regola 504, “Sottofase di Acquisizione”) del suo primo turno.

103.7b In una partita Two-Headed Giant, la squadra iniziale salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno.

103.7c In tutti gli altri formati multiplayer nessun giocatore salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno.

104. Terminare la Partita

104.1 Una partita termina immediatamente quando uno dei giocatori vince, quando la partita è patta oppure quando la partita ricomincia.

104.2 Esistono diversi modi per vincere la partita.

104.2a Un giocatore ancora in partita vince la partita se tutti gli avversari di quel giocatore hanno lasciato la partita. Questo avviene istantaneamente e sovrascrive tutti gli effetti che impedirebbero a quel giocatore di vincere la partita.

104.2b Un effetto può dichiarare che un giocatore vince la partita.

104.2c In una partita multiplayer a squadre, una squadra con almeno un giocatore ancora in partita vince la partita se tutte le altre squadre hanno lasciato la partita. Ogni giocatore nella squadra vincente vince la partita, anche se uno o più di quei giocatori aveva precedentemente perso quella partita.

104.2d In una partita Emperor, una squadra vince la partita se il suo imperatore vince la partita. (Vedi regola 809.5.)

104.3 Esistono diversi modi per perdere la partita.

104.3a Un giocatore può concedere la partita in qualsiasi momento. Un giocatore che concede lascia la partita immediatamente e perde la partita.

104.3b Se i punti vita di un giocatore sono 0 o meno, quel giocatore perde la partita appena un giocatore sta per ricevere priorità (questa è un'azione generata dallo stato, vedi regola 704).

104.3c Se ad un giocatore viene richiesto di pescare più carte di quante ne abbia nel grimorio, quel giocatore

pesca le carte rimanenti e perde la partita appena un giocatore sta per ricevere priorità (questa è un'azione generata dallo stato, vedi regola 704).

104.3d Se un giocatore ha dieci o più segnalini veleno, quel giocatore perde la partita appena un giocatore sta per ricevere priorità (questa è un'azione generata dallo stato, vedi regola 704).

104.3e Un effetto può dichiarare che un giocatore perde la partita.

104.3f Se un giocatore dovesse contemporaneamente vincere e perdere la partita, quel giocatore perde la partita.

104.3g In una partita multiplayer a squadre, una squadra perde la partita se tutti i giocatori di quella squadra hanno perso la partita.

104.3h In una partita multiplayer in cui viene usata l'opzione di raggio di influenza limitato (vedi regola 801), un effetto che dichiara che un giocatore ha vinto la partita invece fa perdere la partita a tutti gli avversari nel raggio di influenza di quel giocatore. Questo può non far terminare la partita.

104.3i In una partita Emperor, una squadra perde la partita se il suo imperatore perde la partita. (Vedi regola 809.5).

104.3j In una partita Commander, un giocatore che ha subito 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704. Vedi anche regola 903.10).

104.3k In un torneo, un giocatore può perdere la partita come risultato di una penalità data da un arbitro. Vedi regola 100.6.

104.4 Esistono diversi modi per pattare la partita.

104.4a Se tutti i giocatori ancora in partita perdono contemporaneamente, la partita è patta.

104.4b Se in una partita che non usa l'opzione di raggio di influenza limitato (incluso il caso di una partita a due giocatori), in qualche modo si genera un “loop” di azioni obbligatorie, e la sequenza di eventi che si ripetono non ha possibilità di interruzione, la partita è patta. I loop che invece contengono azioni opzionali non fanno terminare la partita con una patta.

104.4c Un effetto può dichiarare che la partita è patta.

104.4d In una partita multiplayer a squadre, se tutte le squadre ancora in partita perdono contemporaneamente, la partita è patta.

104.4e In una partita multiplayer che usa l'opzione di raggio di influenza limitato, l'effetto di una magia o abilità che dice che la partita è patta fa sì che la partita sia patta per il controllore della magia o abilità e tutti i giocatori nel suo raggio di influenza. Solo quei giocatori lasciano la partita; la partita continua per tutti gli altri giocatori.

104.4f Se in una partita multiplayer che usa l'opzione di raggio di influenza limitato, in qualche modo si genera un “loop” di azioni obbligatorie, e la sequenza di eventi che si ripetono non ha possibilità di interruzione, la partita è patta per tutti i giocatori che controllano un oggetto che è coinvolto nel loop, e per tutti i giocatori all'interno del raggio di influenza di uno di quei giocatori. Solo questi giocatori lasciano la partita; la partita continua per tutti gli altri giocatori.

104.4g In una partita multiplayer a squadre, la partita è patta per una squadra se per tutti i giocatori rimanenti di quella squadra la partita è patta.

104.4h Nella variante Emperor, la partita è patta per una squadra se la partita è patta per il suo imperatore. (Vedi regola 809.5).

104.4i Ad un torneo, tutti i giocatori di una partita possono mettersi d'accordo per una patta intenzionale. Vedi regola 100.6.

104.5 Se un giocatore perde la partita, quel giocatore lascia la partita. Se la partita è patta per un giocatore, quel giocatore lascia la partita. Le regole multiplayer specificano cosa succede quando un giocatore lascia la partita; vedi regola 800.4.

104.6. Una carta (Karn Liberato) fa ricominciare la partita. Tutti i giocatori ancora nella partita nel momento in cui ricomincia iniziano immediatamente una nuova partita. Vedi regola 719, "Ricominciare la Partita".

105. Colori

105.1. Nel gioco di *Magic* ci sono cinque *colori*: bianco, blu, nero, rosso e verde.

105.2. Un oggetto può avere uno o più dei cinque colori, o può non avere un colore. Il colore di un oggetto è dato dal colore o dai colori dei simboli di mana nel suo costo di mana, indipendentemente dal colore dello sfondo. Il colore o i colori di un oggetto possono anche essere definiti da un indicatore di colore o da un'abilità definisci-caratteristiche. Vedi regola 202.2.

105.2a Un oggetto *monocolore* ha esattamente uno dei cinque colori.

105.2b Un oggetto *multicolore* ha due o più dei cinque colori.

105.2c Un oggetto *incolore* non ha colore.

105.3. Un effetto può cambiare il colore di un oggetto o dare un colore ad un oggetto incolore. Se un effetto dà ad un oggetto un nuovo colore, il nuovo colore rimpiazza tutti i colori che l'oggetto aveva in precedenza (a meno che l'effetto non dica che l'oggetto diventa di quel colore "in aggiunta" ai suoi altri colori). Un effetto può anche rendere incolore un oggetto che ha un colore.

105.4. Se ad un giocatore viene richiesto di scegliere un colore, quel giocatore deve scegliere uno dei cinque colori. "Multicolore" non è un colore, come pure "incolore".

105.5. Se un effetto si riferisce a una "coppia di colori", si riferisce ad esattamente due dei cinque colori. Ci sono dieci coppie di colori: bianco e blu, bianco e nero, blu e nero, blu e rosso, nero e rosso, nero e verde, rosso e verde, rosso e bianco, verde e bianco e verde e blu.

106. Mana

106.1. Il *Mana* è la risorsa primaria del gioco. I giocatori spendono mana per pagare i costi, di solito quando lanciano una magia o quando attivano un'abilità.

106.1a Ci sono cinque colori di mana: bianco, blu, nero, rosso e verde.

106.1b Ci sono sei tipi di mana: bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.

106.2. Il mana è rappresentato dai *simboli di mana* (vedi regola 107.4). I simboli di mana rappresentano anche i *costi di mana* (vedi regola 202).

106.3. Il mana è prodotto dall'effetto di un'abilità di mana (vedi regola 605). Può anche essere prodotto dall'effetto di una magia o dall'effetto di un'abilità che non è un'abilità di mana. Una magia o abilità che produce mana dice al giocatore di *aggiungere* quel mana.

106.4. Quando un effetto dice ad un giocatore di aggiungere mana, il mana va nella *riserva di mana* del giocatore. Da qui, può essere usato immediatamente per pagare dei costi, o può restare nella riserva di mana del giocatore come *mana non speso*. Le riserve di mana dei giocatori vengono svuotate alla fine di ogni fase e sottofase, e il giocatore *perde* quel mana. Le carte con abilità che producono mana o che si riferiscono al mana non speso hanno ricevuto un nuovo testo nell'archivio di riferimento Oracle™ e non si riferiscono più esplicitamente alla riserva di mana.

106.4a Se dopo aver speso mana per pagare un costo, un giocatore ha ancora mana nella sua riserva di mana, quel giocatore dichiara il mana che rimane nella sua riserva di mana.

106.4b Se un giocatore passa priorità (vedi regola 117) e ha ancora mana nella sua riserva di mana, quel giocatore dichiara il mana che rimane nella sua riserva di mana.

106.5. Se un'abilità di mana dovesse produrre uno o più mana di tipo non definito, essa non produce alcun mana.

Esempio: *Il Cratere Meteorico ha l'abilità “{T}: Scegli un colore di un permanente che controlli. Aggiungi un mana di quel colore”. Se non controlli permanenti colorati, giocare l'abilità di mana del Cratere Meteorico non produce alcun mana.*

106.6. Alcune magie o abilità che producono mana limitano il modo in cui quel mana possa essere speso, hanno un effetto addizionale che riguarda la magia o abilità per cui quel mana viene speso, o creano un'abilità innescata ritardata (vedi regola 603.7a) che si innesca quando quel mana viene speso. Questo non influenza il tipo di mana.

Esempio: *La riserva di mana di un giocatore contiene {R}{G} che possono essere spesi solo per lanciare creature. Quel giocatore attiva l'abilità del Cubo Moltiplicatore che dice “{3}, {T}: Raddoppia l'ammontare di ogni tipo di mana non speso che hai”. La riserva di mana del giocatore adesso contiene {R}{R}{G}{G}, di cui {R}{G} possono essere spesi per qualsiasi cosa.*

106.6a Alcuni effetti di sostituzione aumentano l'ammontare di mana prodotto da una magia o abilità. In questi casi, tutte le restrizioni o effetti addizionali creati dalla magia o abilità si applicheranno a tutto il mana prodotto. Se la magia o abilità crea un'abilità innescata ritardata che si innesca quando il mana viene speso, viene creata un'abilità innescata ritardata separata per ogni mana prodotto. Se la magia o abilità crea un effetto continuo o un effetto di sostituzione se il mana viene speso, viene creato un effetto separato per ogni mana prodotto.

106.7. Alcune abilità producono mana basandosi sul tipo di mana che un altro permanente o permanenti potrebbero produrre. Il tipo di mana che un permanente potrebbe produrre in un certo momento include tutti i tipi di mana che un'abilità di quel permanente potrebbe generare se l'abilità dovesse risolversi in quel momento, prendendo in considerazione tutti gli effetti di sostituzione applicabili in ogni ordine possibile. Ignorare se i costi di quelle abilità possono essere pagati o meno. Se il permanente non produce alcun mana in queste condizioni, o se in questo modo non può essere definito alcun tipo di mana, non c'è un tipo di mana che il permanente potrebbe produrre.

Esempio: *Il Frutteto Esotico ha l'abilità “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore che una terra controllata da un avversario potrebbe produrre”. Se il tuo avversario non controlla terre, attivare l'abilità di mana del Frutteto Esotico non produce alcun mana. Lo stesso è vero se tu e il tuo avversario controllate solo dei Frutteti Esotici. Tuttavia, se tu controlli una Foresta e un Frutteto Esotico e il tuo avversario controlla un Frutteto Esotico, allora entrambi i Frutteti Esotici potrebbero produrre {G}.*

106.8. Se un effetto dovesse aggiungere alla riserva di mana di un giocatore mana rappresentato da un simbolo di mana ibrido, quel giocatore sceglie una metà di quel simbolo. Se viene scelta una metà con mana colorato, viene aggiunto alla riserva di mana di quel giocatore un mana di quel colore. Se viene scelta una metà con mana generico, viene aggiunto alla riserva di mana di quel giocatore un ammontare di mana incolore rappresentato dal numero di quella metà.

106.9. Se un effetto dovesse aggiungere alla riserva di mana di un giocatore mana rappresentato da un simbolo

di mana di Phyrexia, viene aggiunto alla riserva di mana di quel giocatore un mana del colore di quel simbolo.

106.10. Se un effetto dovesse aggiungere alla riserva di mana di un giocatore mana rappresentato da un simbolo di mana generico, viene aggiunto alla riserva di mana di quel giocatore altrettanto mana incolore.

106.11. Se un effetto sta per aggiungere alla riserva di mana di un giocatore del mana rappresentato da uno o più simboli di mana neve, lo stesso ammontare di mana incolore viene aggiunto alla riserva di mana di quel giocatore invece.

106.12. “Tappare [un permanente] per attingere mana” significa attivare un’abilità di mana di quel permanente che includa il simbolo {T} nel costo di attivazione. Vedi regola 605, “Abilità di Mana”.

106.12a Un’abilità che si innesca ognqualvolta un permanente “viene tappato per attingere mana” o viene tappato per attingere mana di un tipo specifico, si innesca ognqualvolta una tale abilità di mana si risolve e produce mana o produce mana del tipo specifico.

106.12b Un effetto di sostituzione che si applica se un permanente “viene tappato per attingere mana” o viene tappato per attingere mana di un tipo e/o ammontare specifico, modifica l’evento che produce mana mentre una tale abilità si risolve e produce mana o produce mana del tipo e/o ammontare specifico.

106.13. Una carta (Risucchia Mana) fa perdere ad un giocatore il mana non speso e dice ad un altro giocatore di aggiungere “il mana perso in questo modo” (notare che potrebbe essere lo stesso giocatore). Questo svuota la riserva di mana del primo giocatore e fa sì che il mana svuotato in questo modo venga messo nella riserva di mana del secondo giocatore. Quali permanenti, magie, e/o abilità abbiano prodotto quel mana non cambiano, come pure le restrizioni o gli effetti addizionali associati a quel mana.

107. Numeri e Simboli

107.1. Il gioco di *Magic* utilizza solo numeri interi.

107.1a Non puoi scegliere un numero non intero, fare un danno che non sia numero intero, guadagnare un numero non intero di punti vita e così via. Quando una magia o abilità potrebbe generare un numero non intero, viene sempre indicato dalla magia o abilità se l’arrotondamento deve essere effettuato per eccesso o per difetto.

107.1b Il più delle volte il gioco di *Magic* usa solo numeri positivi e zero. Non puoi scegliere un numero negativo, fare un danno negativo, guadagnare un numero negativo di punti vita e così via. Tuttavia, è possibile che un valore di gioco, come ad esempio la forza di una creatura, sia minore di zero. Se un calcolo o un confronto deve usare un valore negativo, usa quel numero. Se un calcolo che determina il risultato di un effetto dà come risultato un numero negativo, viene usato zero invece, a meno che l’effetto raddoppi o imposti ad un valore specifico i punti vita di un giocatore oppure la forza o la costituzione di una creatura.

Esempio: Se una creatura 3/4 prende -5/-0, diventa -2/4. Essa non assegna danni da combattimento. Il totale di forza e costituzione è 2. Per farle avere una forza pari a 1 sarà necessario darle +3/+0.

Esempio: Il Giuntatore Viridiano è una creatura 1/2 con l’abilità “[T]: Aggiungi alla tua riserva di mana un ammontare di {G} pari alla forza del Giuntatore Viridiano”. Un effetto gli dà -2/-0, poi la sua abilità viene attivata. L’abilità non aggiunge mana alla riserva di mana.

Esempio: Il Colosso Camaleontico è una creatura 4/4 con l’abilità “[2GG]: Il Colosso Camaleontico prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la sua forza.”. Un effetto gli dà -6/-0, poi la sua abilità viene attivata. Rimane una creatura -2/4, non diventa una creatura -4/2.

107.1c Se una regola o un’abilità richiede che un giocatore scelga “un qualsiasi numero”, quel giocatore può scegliere qualsiasi numero positivo o zero.

107.2. Se è necessario usare un numero che non può essere determinato, sia in un risultato che in un calcolo,

viene usato 0.

107.3. Alcuni oggetti usano la lettera X per indicare un numero che deve essere determinato. Alcuni oggetti hanno abilità che definiscono il valore di X; negli altri casi, è il controllore dell'oggetto che sceglie il valore di X.

107.3a Se una magia o abilità attivata ha un costo di mana, un costo alternativo, un costo addizionale e/o un costo di attivazione con una {X}, [-X] o una X, e il valore di X non viene definito dal testo della magia o abilità, il controllore della magia o abilità sceglie e dichiara il valore di X come parte del lancio della magia o dell'attivazione dell'abilità. (Vedi regola 601, "Lanciare Magie"). Mentre una magia è in pila, ogni X nel suo costo di mana o negli eventuali costi addizionali o alternativi è uguale al valore annunciato. Mentre un'abilità è in pila, ogni X nel suo costo di attivazione è uguale al valore annunciato.

107.3b Se un giocatore sta lanciando una magia che ha una {X} nel suo costo di mana, il valore di X non è definito dal testo della magia, e un effetto permette a quel giocatore di lanciare la magia senza pagare né il costo di mana né un costo alternativo che includa X, allora l'unica scelta legale per X è 0. Questo non si applica agli effetti che riducono il costo, anche se lo riducono fino a zero. Vedi regola 601 "Lanciare Magie".

107.3c Se una magia o abilità attivata ha una {X}, [-X] o una X nel suo costo e/o nel suo testo, e il valore di X è definito dal testo della magia o abilità, allora quello è il valore di X mentre la magia o abilità è in pila. Il controllore della magia o abilità non può scegliere il valore. Nota che il valore di X può cambiare mentre la magia o abilità è in pila.

107.3d Se un costo associato a un'azione speciale, come un costo di sospendere o un costo di metamorfosi, ha una {X} o una X, il valore di X viene scelto dal giocatore che compie l'azione speciale immediatamente prima di pagare quel costo.

107.3e Alcune volte X compare nel testo di una magia o abilità ma non in un costo di mana, un costo alternativo, un costo addizionale o un costo di attivazione. Se il valore di X non è definito, il controllore della magia o abilità sceglie il valore di X al momento appropriato (quando viene messa in pila o quando si risolve).

107.3f Se una carta in una zona diversa dalla pila ha una {X} nel suo costo di mana, il valore di {X} viene considerato essere 0, anche se il valore di X è definito da qualche parte nel testo.

107.3g Se un effetto dice ad un giocatore di pagare il costo di mana di un oggetto che include {X}, il valore di X viene considerato 0 eccetto nel caso di una magia in pila. In questo caso, il valore di X è il valore scelto o determinato quando la magia è stata lanciata.

107.3h Normalmente, in un dato momento, tutte le istanze di X su un oggetto hanno lo stesso valore.

107.3i Se un oggetto guadagna un'abilità, il valore di X all'interno di quell'abilità è il valore definito da quell'abilità, oppure 0 se quell'abilità non definisce il valore di X. Questa è un'eccezione alla regola 107.3h. Questo può accadere con effetti di copia, di cambio di testo o effetti che aggiungono abilità.

107.3j Se un'abilità attivata di un oggetto ha un {X}, [-X], o X nel suo costo di attivazione, il valore di X per quell'abilità è indipendente dagli altri valori di X scelti per quell'oggetto o scelti per altre abilità di quell'oggetto. Questa è un'eccezione alla regola 107.3h.

107.3k Se un'abilità di entrata nel campo di battaglia o un effetto di sostituzione di un oggetto si riferisce a X, e per la magia che è diventata quell'oggetto quando si è risolta è stato scelto un valore di X per uno dei suoi costi, il valore di X per quell'abilità è lo stesso del valore di X per quella magia, sebbene il valore di X per quel permanente sia 0. Questa è un'eccezione alla regola 107.3h.

107.3m Alcuni oggetti usano la lettera Y in aggiunta alla lettera X. Y segue le stesse regole di X.

107.4 I simboli di mana sono {W}, {U}, {B}, {R}, {G} e {C}; i simboli numerici {0}, {1}, {2}, {3}, {4} e così via; il simbolo variabile {X}; i simboli ibridi {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W} e {G/U}; i simboli monocolore ibridi {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R} e {2/G}; i simboli di mana di Phyrexia {W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P} e {G/P}; e il simbolo di mana neve {S}.

107.4a Ci sono cinque simboli di mana colorati primari: {W} è bianco (white), {U} blu (blue), {B} nero (black), {R} rosso (red) e {G} verde (green). Questi simboli sono usati per rappresentare il mana colorato e anche per rappresentare il mana colorato nei costi. Il mana colorato nei costi può essere pagato solo con mana del colore appropriato. Vedi regola 202, “Costo di Mana e Colore”.

107.4b I simboli numerici (come {1}) e i simboli variabili (come {X}) in un costo rappresentano *mana generico*. Il mana generico in un costo può essere pagato con qualsiasi tipo di mana. Per ulteriori informazioni su {X}, vedi regola 107.3.

107.4c Il simbolo di mana incolore {C} (colorless) è usato per rappresentare un mana incolore e anche per rappresentare un costo che può essere pagato solo con un mana incolore.

107.4d Il simbolo {0} rappresenta zero mana ed è utilizzato per rappresentare un costo che può essere pagato senza utilizzare risorse. (Vedi regola 118.5)

107.4e Anche i simboli di mana ibridi sono simboli di mana colorati. Ognuno di essi rappresenta un costo che può essere pagato in due modi, come rappresentato dalle due metà del simbolo di mana ibrido. Un simbolo ibrido come {W/U} in un costo può essere pagato con 1 mana bianco o 1 mana blu, e un simbolo monocolore ibrido come {2/B} può essere pagato con 1 mana nero o con due mana di qualsiasi tipo. Un simbolo di mana ibrido è di tutti i colori che lo compongono.

Esempio: {G/W}{G/W} può essere pagato con {G}{G}, {G}{W} oppure {W}{W}.

107.4f I simboli di mana di Phyrexia sono simboli di mana colorati: {W/P} è bianco, {U/P} blu, {B/P} nero, {R/P} rosso e {G/P} verde. Un simbolo di mana di Phyrexia rappresenta un costo che può essere pagato sia con un mana del colore del simbolo, sia pagando 2 punti vita.

Esempio: {W/P}{W/P} può essere pagato spendendo {W}{W}, spendendo {W} e pagando 2 punti vita, oppure pagando 4 punti vita.

107.4g Nel testo delle carte, il simbolo di Phyrexia {P} senza uno sfondo colorato significa uno qualsiasi dei cinque simboli di mana di Phyrexia.

107.4h Il simbolo di mana neve {S} in un costo rappresenta un mana. Questo mana può essere pagato con 1 mana di qualsiasi tipo prodotto da un permanente neve (vedi regola 205.4g). Effetti che riducono l’ammontare di mana generico da pagare, non influenzano i costi {S}. “Neve” non è un colore, né un tipo di mana.

107.5. Il simbolo di Tap è {T}. Il simbolo di Tap in un costo di attivazione significa “Tappa questo permanente”. Un permanente che è già tappato non può essere tappato nuovamente per pagare il costo. Le creature che non sono state sotto il controllo di un giocatore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente non possono utilizzare le proprie abilità che hanno il simbolo di Tap nel costo. Vedi regola 302.6.

107.6. Il simbolo di Stap è {Q}. Il simbolo di Stap in un costo di attivazione significa “Stappa questo permanente”. Un permanente che è già stappato non può essere stappato nuovamente per pagare il costo. Le creature che non sono state sotto il controllo di un giocatore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente non possono utilizzare le proprie abilità che hanno il simbolo di Stap nel costo. Vedi regola 302.6.

107.7. Ogni abilità attivata di un planeswalker ha nel suo costo un simbolo fedeltà. I simboli di fedeltà positiva puntano verso l’alto e hanno un segno + seguito da un numero. I simboli di fedeltà negativa puntano verso il basso e hanno un segno - seguito da un numero o da X. I simboli di fedeltà neutri non puntano né verso l’alto né verso il basso e hanno uno 0. [+N] significa “Metti N segnalini fedeltà su questo permanente”, [-N]

significa "Rimuovi N segnalini fedeltà da questo permanente" e [0] significa "Metti zero segnalini fedeltà su questo permanente".

107.8. Il riquadro di testo di una carta livellatore contiene due simboli di livello, ognuno dei quali rappresenta un'abilità statica in modo analogo alle abilità rappresentate da una parola chiave. Il simbolo di livello include o un intervallo di numeri, indicato in queste regole come "N1-N2," o un singolo numero seguito da un segno più, indicato in queste regole come "N3+". Tutte le abilità stampate nella stessa striscia di un simbolo di livello fanno parte della sua abilità statica. Lo stesso vale per il riquadro di forza/costituzione stampato in quella striscia, indicato in queste regole come "[P/T]". Vedi regola 710, "Carte Livellatore".

107.8a "{LIVELLO N1-N2} [Abilità] [P/T]" significa "Fintanto che ha almeno N1 segnalini livello su di essa, ma non più di N2 segnalini livello su di essa, questa creatura ha forza e costituzione base [P/T] e ha [abilità]."

107.8b "{LIVELLO N3+} [Abilità] [P/T]" significa "Fintanto che ha N3 o più segnalini livello su di essa, questa creatura ha forza e costituzione base [P/T] e ha [abilità]."

107.9. Un'icona a forma di lapide appare a sinistra del nome di alcune carte del blocco *Odissea*™ che hanno abilità che possono essere giocate o possono avere una qualche funzione se si trovano nel cimitero di un giocatore. Lo scopo di questa icona è di fare in modo che queste carte siano in evidenza quando si trovano in un cimitero. L'icona non ha alcun effetto sul gioco.

107.10. Un'icona che indica il tipo di carta appare nell'angolo in alto a sinistra delle carte dell'espansione *Visione Futura*™ stampate con la cornice alternativa "cronotraslata". Se la carta ha un solo tipo di carta, questa icona indica quale sia: gli artigli identificano le creature, una fiamma le stregonerie, un fulmine gli istantanei, un sole che sorge gli incantesimi, un calice gli artefatti, e una coppia di vette montane le terre. L'icona di una croce bianca e nera identifica le carte che hanno più di un tipo di carta. L'icona non ha alcun effetto sul gioco.

107.11. Il simbolo del Planeswalker è {PW}. Compare su una faccia del dado planare usato nella variante amatoriale Planchase. Vedi regola 901, "**Magic** Planare".

107.12. Il simbolo del caos è {CHAOS}. Compare su una faccia del dado planare usato nella variante amatoriale Planchase, come pure nelle abilità che si riferiscono al risultato del lancio del dado planare. Vedi regola 901, "**Magic** Planare".

107.13. Un indicatore di colore è un simbolo circolare che compare su alcune carte a sinistra della riga del tipo. Il colore del simbolo definisce il colore o i colori della carta. Vedi regola 202, "Costo di Mana e Colore".

107.14. Il simbolo dell'energia è {E} ed è usato per rappresentare un segnalino energia. Per pagare {E}, un giocatore rimuove un segnalino energia da se stesso.

107.15. Il riquadro di testo di una carta Saga contiene dei simboli di capitolo, ognuno dei quali è un'abilità definita da parola chiave che rappresenta un'abilità innescata. Un simbolo di capitolo include un numero romano, indicato in queste regole come "rN". Il testo stampato nella striscia a destra di un simbolo di capitolo è l'effetto dell'abilità innescata che questo rappresenta. Vedi regola 714, "Carte Saga".

107.15a "{rN}—[Effetto]" significa "Quando uno o più segnalini sapere vengono messi su questa Saga, se il numero di segnalini loro su di essa era minore di N ed è diventato almeno N, [effetto]."

107.15b "{rN1}, {rN2}—[Effect]" significa la stessa cosa di "{rN1}—[Effetto]" e "{rN2}—[Effetto]".

108. Carte

108.1. Per determinare il testo aggiornato di una carta, usare l'archivio di riferimento Oracle. Il testo Oracle di una carta può essere trovato usando il database Gatherer all'indirizzo Gatherer.Wizards.com.

108.2. Quando una regola o il testo di una carta si riferisce ad una “carta” il riferimento è ad una carta di *Magic* o ad un oggetto rappresentato da una carta di *Magic*.

108.2a Nella maggior parte delle partite di *Magic* vengono usate solo le carte di *Magic tradizionali*, approssimativamente larghe 6,3cm (2.5 inches) e alte 8,8cm (3.5 inches). Alcuni formati usano anche carte di *Magic non tradizionali*, che sono più grandi e possono avere dorsi diversi.

108.2b Ai fini dell’applicazione delle regole, le pedine non sono considerate carte, anche se sono rappresentate dai supplementi al gioco di forma e dimensione simili a carte.

108.3. Il *proprietario* di una carta durante una partita è il giocatore che ha iniziato la partita con quella carta nel mazzo. Per quanto riguarda le carte che non erano all’interno del mazzo di un giocatore all’inizio della partita, il proprietario è il giocatore che ha portato quella carta all’interno della partita. Se una carta inizia la partita nella zona di comando, il suo proprietario è il giocatore che l’ha messa nella zona di comando per iniziare la partita. Il possesso legale di una carta è irrilevante per le regole del gioco, eccetto per le regole sulla posta. (Vedi regola 407).

108.3a In una partita Planchase che usa l’opzione di mazzo planare singolo, il controllore planare è considerato il proprietario di tutte le carte del mazzo planare. Vedi regola 901.6.

108.3b Alcune magie e abilità permettono ad un giocatore di prendere carte che possiede al di fuori della partita e portarle all’interno della partita. (Vedi regola 400.11b). Se una di tali carte è coinvolta in un’altra partita di *Magic*, il suo proprietario viene determinato in base alla regola 108.3. Se una di tali carte è nel sideboard di una partita di *Magic* (vedi regola 100.4), il suo proprietario è il giocatore che ha iniziato la partita con quella carta nel sideboard. In tutti gli altri casi, il proprietario di una carta al di fuori della partita è il suo proprietario legale.

108.4. Una carta non ha un controllore a meno che non rappresenti un permanente o una magia; in questi casi, il controllore viene determinato seguendo le regole per i permanenti o le magie. Vedi regole 110.2 e 112.2.

108.4a Se viene richiesto il controllore di una carta che non ha un controllore (perché non è un permanente o una magia), viene invece considerato il suo proprietario.

108.5. Le carte di *Magic* non tradizionali non possono iniziare la partita in una zona diversa dalla zona di comando (vedi regola 408). Se un effetto sta per portare una carta di *Magic* non tradizionale nella partita da fuori del gioco, non lo fa; quella carta rimane fuori dal gioco.

108.6. Per ulteriori informazioni sulle carte, vedi sezione 2, “Parti di una Carta”.

109. Oggetti

109.1. Un *oggetto* è un’abilità in pila, una carta, una copia di una carta, una pedina, una magia, un permanente o un emblema.

109.2. Se una magia o abilità usa una descrizione di un oggetto che include un tipo di carta o sottotipo ma non include la parola “carta”, “magia”, “fonte” o “intrigo”, si riferisce ad un permanente di quel tipo di carta o sottotipo sul campo di battaglia.

109.2a Se una magia o abilità usa una descrizione di un oggetto che include la parola “carta” ed il nome di una zona, si riferisce ad una carta che corrisponda alla descrizione nella zona citata.

109.2b Se una magia o abilità usa una descrizione di un oggetto che include la parola “magia”, si riferisce ad una magia che corrisponda alla descrizione in pila.

109.2c Se una magia o abilità usa una descrizione di un oggetto che include la parola “fonte”, si riferisce ad

una fonte che corrisponda alla descrizione (alla fonte di un'abilità o ad una fonte di danno) in qualsiasi zona. Vedi regola 609.7.

109.2d Se un'abilità di una carta intrigo include il testo “questo intrigo”, si riferisce alla carta intrigo nella zona di comando su cui l'abilità è stampata.

109.3. Le *caratteristiche* di un oggetto sono nome, costo di mana, colore, indicatore di colore, tipo di carta, sottotipo, supertipo, testo, abilità, forza, costituzione, fedeltà, modificatore di carte in mano e modificatore di punti vita. Ogni oggetto può avere alcune di queste o tutte queste caratteristiche. Qualsiasi altra informazione relativa a quell'oggetto non è una caratteristica. Per esempio, le caratteristiche non comprendono quale sia il bersaglio di una magia, il proprietario o il controllore di un oggetto, ciò che un'Aura sta incantando, il fatto che un permanente sia tappato e così via.

109.4. Solo gli oggetti in pila o sul campo di battaglia hanno un controllore. Gli oggetti che non sono in pila o sul campo di battaglia non sono controllati da alcun giocatore. Vedi regola 108.4. Ci sono cinque eccezioni a questa regola:

109.4a Il controllore di un'abilità di mana viene determinato come se l'abilità fosse in pila. Vedi regola 605, “Abilità di Mana”.

109.4b Un emblema è controllato dal giocatore che lo ha messo nella zona di comando. Vedi regola 114, “Emblemi”.

109.4c In una partita Planechase, una carta piano o una carta fenomeno a faccia in su è controllata dal giocatore designato come controllore planare, che di solito è il giocatore attivo. Vedi regola 901.6.

109.4d In una partita Vanguard, ogni carta vanguard è controllata dal suo proprietario. Vedi regola 902.6.

109.4e In una partita Archenemy, ogni carta intrigo è controllata dal suo proprietario. Vedi regola 904.7.

109.4f In una partita di un Draft Conspiracy, ogni carta cospirazione è controllata dal suo proprietario. Vedi regola 905.5.

109.5. Le parole “tu” e “tuo” su un oggetto si riferiscono al controllore di quell'oggetto, al suo prossimo controllore (se un giocatore sta cercando di giocarlo, lanciarlo o attivarlo) o al suo proprietario (se non ha controllore). Per le abilità statiche, si riferiscono al controllore attuale dell'oggetto su cui si trovano. Per le abilità attivate, si riferiscono al giocatore che ha attivato l'abilità. Per le abilità innescate, si riferiscono al controllore dell'oggetto quando l'abilità si è innescata, a meno che non siano abilità innescate ritardate. Per le abilità innescate ritardate vedere le regole 603.7d-f.

110. Permanent

110.1. Un *permanente* è una carta o una pedina sul campo di battaglia. I permanenti rimangono sul campo di battaglia senza limite di tempo. Una carta o una pedina diventa un permanente mentre entra nel campo di battaglia e cessa di essere un permanente quando viene spostata in un'altra zona da un effetto o per una regola.

110.2. Il proprietario di un permanente è il proprietario della carta che lo rappresenta (a meno che non sia una pedina; vedi regola 111.2). Il controllore di un permanente è, di solito, il giocatore sotto il cui controllo il permanente è entrato nel campo di battaglia. Ogni permanente ha un controllore.

110.2a Se un effetto dice ad un giocatore di mettere un oggetto sul campo di battaglia, quell'oggetto entra nel campo di battaglia sotto il controllo di quel giocatore, a meno che l'effetto non dica il contrario.

110.2b Se un effetto fa sì che un giocatore prenda il controllo di una magia permanente di un altro giocatore, il primo giocatore controlla il permanente che quella magia diventerà, ma il controllore di default di quel

permanente è il giocatore che ha messo in pila quella magia. (Questa distinzione è rilevante nelle partite multiplayer; vedi regola 800.4c.)

110.3. Le caratteristiche di un permanente non pedina sono quelle stampate sulla carta che lo rappresenta, eventualmente modificate da effetti continui. Vedi regola 613, “Interazione di Effetti Continui”.

110.4. Esistono cinque tipi di permanenti: artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker. Le carte istantaneo e stregoneria non possono entrare nel campo di battaglia e quindi non possono essere permanenti. Alcune carte tribali possono entrare nel campo di battaglia ed alcune non possono, dipende dai loro altri tipi di carta. Vedi sezione 3, “Tipi di Carte”.

110.4a Il termine “carta permanente” viene usato per riferirsi ad una carta che potrebbe entrare nel campo di battaglia. Specificamente, significa una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

110.4b Il termine “magia permanente” viene usato per riferirsi ad una magia che entrerà nel campo di battaglia come permanente durante la sua risoluzione. Specificamente, significa una magia artefatto, creatura, incantesimo o planeswalker.

110.4c Se un permanente in qualche modo perde tutti i suoi tipi di permanente, rimane sul campo di battaglia. È ancora un permanente.

110.5. Lo *stato* di un permanente è il modo in cui è fisicamente in gioco. Esistono quattro categorie di stato, ognuna delle quali può assumere due diversi valori: tappato/stappato, ruotato/non ruotato, a faccia in giù/a faccia in su e in fase/fuori fase. Ogni permanente ha sempre uno di questi valori per ogni categoria.

110.5a Lo stato non è una caratteristica, sebbene possa influenzare le caratteristiche di un permanente.

110.5b I permanenti entrano sul campo di battaglia stappati, non ruotati, a faccia in su e in fase, a meno che una magia o un’abilità dica il contrario.

110.5c Un permanente conserva il suo stato fino a che una magia, abilità, o azione basata sul turno lo cambia, anche se quello stato non è rilevante per il permanente.

Esempio: La Mutaforma Dimir dice “{I}{U}{B}: Esilia una carta creatura bersaglio in un cimitero. La Mutaforma Dimir diventa una copia di quella carta e guadagna questa abilità”. La Mutaforma Dimir diventa una copia dell’Apprendista Jushi, una carta ruotabile. A causa dell’abilità dell’Apprendista Jushi, la creatura viene ruotata, diventando una copia di Tomoya il Rivelatore con l’abilità della Mutaforma Dimir. Se questo permanente diventa poi la copia di un Orso Zampa di Runa, esso manterrà comunque il suo stato di ruotato anche se questo non è rilevante per l’Orso Zampa di Runa. Se la sua abilità di copia viene nuovamente attivata, bersagliando questa volta una carta Zannacorta Nezumi (un’altra carta ruotabile), lo stato ruotato del permanente farà ottenere Pungibaffo il Detestabile (la versione ruotata dello Zannacorta Nezumi) con l’abilità della Mutaforma Dimir.

110.5d Solo i permanenti hanno uno stato. Le carte non sul campo di battaglia non ne hanno. Anche se una carta esiliata può essere a faccia in giù, questo non ha nessuna relazione con lo stato “a faccia in giù” di un permanente. Similmente, le carte che non sono sul campo di battaglia non sono né tappate, né stappate, indipendentemente dalla loro posizione fisica.

111. Pedine

111.1. Alcuni effetti mettono delle *pedine* sul campo di battaglia. Una pedina è un segnalino utilizzato per rappresentare un permanente che non è rappresentato da una carta.

111.2. Il proprietario di una pedina è il giocatore ch l’ha creata. La pedina entra nel campo di battaglia sotto il controllo di quel giocatore.

111.3. La magia o abilità che crea una pedina può definire i valori di alcune delle caratteristiche della pedina. Questo è il “testo” della pedina. I valori delle caratteristiche definite in questo modo sono funzionalmente equivalenti ai valori delle caratteristiche che sono stampate su una carta; per esempio, definiscono i valori copiabili della pedina. La pedina non ha le caratteristiche che non sono definite dalla magia o abilità che l’ha creata.

Esempio: La Maga di Giada ha l’abilità “{2}{G}: Crea una pedina creatura Saprolingio verde 1/1”. La pedina non avrà costo di mana, supertipi, testo o abilità.

111.4. Una magia o abilità che crea una pedina ne imposta sia il nome che il sottotipo. Se la magia o abilità non specifica il nome, il nome della pedina è lo stesso dei suoi sottotipi. Una “pedina creatura Esploratore Goblin”, per esempio, ha il nome “Esploratore Goblin” e i tipi di creatura Esploratore e Goblin. Una volta che la pedina è entrata nel campo di battaglia, cambiarne il nome non ne cambia il sottotipo e viceversa.

111.5. Se una magia o abilità sta per creare una pedina, ma una regola o un effetto dice che un permanente con una o più caratteristiche di quella pedina non può entrare nel campo di battaglia, la pedina non viene creata.

111.6. Una pedina è influenzata da tutti gli effetti e regole che influenzano i permanenti in generale o che influenzano il tipo di carta o il sottotipo della pedina. Una pedina non è una carta (anche se è spesso rappresentata da una carta che ha il dorso di una carta di **Magic** o da una carta uscita da una bustina di **Magic**).

111.7. Una pedina in una zona diversa dal campo di battaglia cessa di esistere. Questa è un’azione generata dallo stato; vedi regola 704. (Nota che una pedina che cambia zona innesca eventuali abilità prima di cessare di esistere).

111.8. Una pedina che lascia il campo di battaglia non può cambiare zona o tornare sul campo di battaglia. Se tale pedina sta per cambiare zona, invece rimane nella zona in cui si trova. La pedina cessa di esistere la prossima volta che le azioni generate dallo stato vengono controllate; vedi regola 704.

111.9. Alcuni effetti creano una pedina leggendaria. Possono essere scritti come “crea [nome], un/una . . .” e descrivere le caratteristiche della pedina. Questo è la stessa cosa di un’istruzione di creare una pedina con le caratteristiche descritte che ha il nome dato.

111.10. Alcuni effetti creano pedine predefinite. Questi effetti usano la definizione seguente per determinare le caratteristiche della pdina creata. L’effetto che crea la pedina predefinita può anche modificare le caratteristiche predefinite o aggiungerne altre.

111.10a Una pedina Tesoro è una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di qualsiasi colore”.

111.10b Una pedina Cibo è una pedina artefatto Cibo incolore con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.

111.10c Una pedina Oro è una pedina artefatto Oro incolore con “Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di qualsiasi colore”.

112. Magie

112.1. Una *magia* è una carta in pila. Come primo passo per essere *lanciata* (vedi regola 601, “Lanciare Magie”), la carta diventa una magia e viene messa in cima alla pila dalla zona in cui si trova, che di solito è la mano del proprietario. (Vedi regola 405, “Pila”). Una magia rimane in pila come magia fino a che si *risolve* (vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”), viene neutralizzata (vedi regola 701.5) o lascia la pila in altro modo. Per ulteriori informazioni, vedi sezione 6, “Magie, Abilità e Effetti”.

112.1a Una *copia* di una magia è anch’essa una magia, anche se non è associata ad alcuna carta. Vedi regola 706.10.

112.1b Alcuni effetti permettono ad un giocatore di lanciare una copia di una carta; se il giocatore lo fa, quella copia è anch'essa una magia. Vedi regola 706.12.

112.2. Il proprietario di una magia è il proprietario della carta che la rappresenta, a meno che non sia una copia. Nel caso di una copia, il proprietario della magia è il giocatore sotto il cui controllo la magia è stata messa in pila. Il controllore di una magia è, di solito, il giocatore che l'ha messa in pila. Ogni magia ha un controllore.

112.3. Le caratteristiche di una magia non copia sono quelle stampate sulla carta che la rappresenta, eventualmente modificate da effetti continui. Vedi regola 613, "Interazione di Effetti Continui".

112.4. Se un effetto cambia una caratteristica di una magia permanente, l'effetto continua ad essere applicato al permanente quando la magia si risolve. Vedi regola 400.7.

Esempio: Se un effetto cambia una magia creatura nera in una magia creatura bianca, la creatura è bianca quando entra nel campo di battaglia e rimane bianca per tutta la durata dell'effetto che ne cambia il colore.

113. Abilità

113.1. Un'abilità può essere una fra le seguenti tre cose:

113.1a Un'abilità può essere una caratteristica di un oggetto che gli permette di agire sul gioco. Le abilità di un oggetto sono definite dal suo testo o dall'effetto che ha creato l'oggetto. È anche possibile che un effetto o una regola faccia guadagnare a uno o più oggetti una o più abilità (gli effetti che fanno guadagnare abilità generalmente usano le parole "ha", "hanno", "guadagna", o "guadagnano"). Le abilità generano effetti. (Vedi regola 609, "Effetti").

113.1b Un'abilità può essere qualcosa che un giocatore ha che cambia come il gioco influisce sul giocatore. Un giocatore normalmente non ha abilità a meno che non siano state fornite a quel giocatore da uno o più effetti.

113.1c Un'abilità può essere un'abilità attivata o innescata in pila. Queste abilità sono oggetti. (Vedi sezione 6, "Magie, Abilità, e Effetti").

113.2. Un'abilità può avere effetto sull'oggetto su cui si trova, oppure può avere effetto su altri oggetti e/o giocatori.

113.2a Le abilità possono essere vantaggiose o svantaggiose.

Esempio: "[Questa creatura] non può bloccare" è un'abilità.

113.2b Un costo addizionale o alternativo per lanciare una carta è un'abilità della carta.

113.2c Un oggetto può avere più di una abilità. Se l'oggetto è rappresentato da una carta, allora, a parte alcune abilità che possono essere scritte insieme nella stessa riga, (vedi regola 702, "Abilità definite da Parola Chiave"), ogni paragrafo nel riquadro di testo è una diversa abilità. Se l'oggetto non è rappresentato da una carta, l'effetto che l'ha creato può avergli dato più di una abilità. Un oggetto può anche avere abilità addizionali fornitegli da magie o abilità. Se un oggetto ha più istanze della stessa abilità, ogni istanza funziona separatamente dalle altre. Questo può produrre più effetti o lo stesso effetto del caso di una sola istanza; vedi la specifica abilità per maggiori informazioni.

113.2d Le abilità possono generare effetti one-shot o effetti continui. Alcuni effetti sono effetti di sostituzione o di prevenzione. Vedi regola 609, "Effetti".

113.3. Esistono quattro categorie generali di abilità:

113.3a Le abilità di magie sono abilità che vengono eseguite come istruzioni mentre una magia istantaneo o

stregoneria si sta risolvendo. Ogni paragrafo nel testo di un istantaneo o stregoneria è una abilità di magia, a meno che non sia un'abilità attivata, un'abilità innescata, o un'abilità statica che soddisfa i criteri descritti nella regola 113.6.

113.3b Le *abilità attivate* hanno un costo e un effetto. Un'abilità attivata è scritta con la struttura “[Costo]: [Effetto.] [Istruzioni per l'attivazione. (se presenti)]”. Un giocatore può *attivare* una tale abilità ogniqualvolta ha priorità. Se lo fa, l'abilità viene messa in pila, dove rimane finché viene neutralizzata, si risolve o lascia la pila in altro modo. Vedi regola 602, “Attivare Abilità Attivate”.

113.3c Le *abilità innescate* hanno una condizione di innesco e un effetto. Un'abilità innescata è scritta con la struttura “[Condizione di innesco], [Effetto.]” ed include (e spesso inizia con) le espressioni “quando”, “ogniqualvolta”, “all'inizio di”, “alla fine di”. Quando l'evento innescente si verifica, l'abilità viene messa in pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità e vi rimane finché viene neutralizzata, si risolve o lascia la pila in altro modo. Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”.

113.3d Le *abilità statiche* sono scritte come affermazioni: esse sono vere per definizione. Le abilità statiche creano effetti continui che sono attivi fintanto che il permanente con l'abilità è sul campo di battaglia ed ha l'abilità, o fintanto che l'oggetto con l'abilità è nella zona appropriata. Vedi regola 604, “Gestione delle Abilità Statiche”.

113.4. Alcune abilità attivate e alcune abilità innescate sono *abilità di mana*. Le abilità di mana seguono regole speciali: non usano la pila e, sotto certe circostanze, un giocatore può attivare abilità di mana anche se non ha priorità. Vedi regola 605, “Abilità di Mana”.

113.5. Alcune abilità attivate sono *abilità di fedeltà*. Le abilità di fedeltà seguono regole speciali: un giocatore può attivare un'abilità di fedeltà di un permanente che controlla in qualsiasi momento in cui ha priorità e la pila è vuota durante la fase principale del suo turno, ma solo se nessun giocatore ha attivato una abilità di fedeltà di quel permanente precedentemente durante quel turno. Vedi regola 606, “Abilità di Fedeltà”.

113.6. Le abilità delle magie istantaneo e stregoneria generalmente funzionano solo mentre l'oggetto su cui compaiono è in pila. Le abilità di tutti gli altri oggetti generalmente funzionano solo mentre quell'oggetto è sul campo di battaglia. Le eccezioni sono le seguenti:

113.6a Le abilità definisci-caratteristiche funzionano dovunque, anche fuori dal gioco (vedi regola 604.3).

113.6b Un'abilità che indica in quali zone funziona, funziona solo in quelle zone.

113.6c Un'abilità di un oggetto che permette ad un giocatore di pagare un costo alternativo invece del costo di mana o che modifica in altro modo il costo per lanciare l'oggetto funziona mentre l'oggetto è in pila.

113.6d Un'abilità di un oggetto che restringe o modifica la modalità con cui quell'oggetto può essere giocato o lanciato funziona in tutte le zone dalle quali l'oggetto può essere giocato o lanciato e anche in pila. Un'abilità di un oggetto che fornisce ad esso un'altra abilità che restringe o modifica la modalità con cui quel particolare oggetto può essere giocato o lanciato funziona solo in pila.

113.6e Un'abilità di un oggetto che restringe o modifica le zone da cui quell'oggetto può essere giocato o lanciato funziona dovunque, anche fuori dal gioco.

113.6f Un'abilità di un oggetto che dice che esso non può essere neutralizzato funziona mentre l'oggetto è in pila.

113.6g Un'abilità di un oggetto che modifica come l'oggetto entra nel campo di battaglia funziona mentre l'oggetto sta entrando nel campo di battaglia. Vedi regola 614.12.

113.6h Un'abilità di un oggetto che dice che non si possono mettere segnalini su quell'oggetto funziona anche mentre quell'oggetto sta entrando sul campo di battaglia in aggiunta a funzionare mentre

quell'oggetto si trova sul campo di battaglia.

113.6i Un'abilità attivata di un oggetto che ha un costo che non può essere pagato mentre l'oggetto è sul campo di battaglia funziona in tutte le zone in cui tale costo può essere pagato.

113.6j Una condizione di innesco che non può innescarsi dal campo di battaglia funziona in tutte le zone da cui può innescarsi. Altre condizioni innescanti della stessa abilità innescata possono funzionare in zone diverse.

Esempio: *Il Thrull Assoluto ha l'abilità “Quando il Thrull Assoluto entra nel campo di battaglia o la creatura che esso tormenta muore, distruggi un incantesimo bersaglio.” La prima condizione innescante funziona sul campo di battaglia e la seconda funziona nella zona di esilio. (Vedi regola 702.54 “Tormentare”).*

113.6k Un'abilità il cui costo o effetto specifica che essa sposta l'oggetto su cui si trova fuori da una particolare zona, funziona solo in quella zona, a meno che la sua condizione di innesco, o una parte del suo costo o del suo effetto precedente alla parte che sposta l'oggetto, specifichi che l'oggetto viene messo in quella zona, oppure, se l'oggetto è un'Aura, specifichi che l'oggetto che incanta lascia il campo di battaglia. Lo stesso è valido se l'effetto di quell'abilità crea un'abilità innescata ritardata il cui effetto sposta l'oggetto da una particolare zona.

Esempio: *Lo Scheletro Riassemblato dice “{1}{B}: Rimetti sul campo di battaglia lo Scheletro Riassemblato TAppato dal tuo cimitero.” Un giocatore può attivare questa abilità solo se lo Scheletro Riassemblato è nel suo cimitero.*

113.6m Un'abilità che modifica le regole di costruzione del mazzo funziona prima che la partita inizi. Tale abilità modifica non solo le regole in questo documento, ma anche le Regole da Torneo di **Magic: The Gathering** e tutti i documenti che riportano regole di costruzione del mazzo per un particolare formato. Comunque, tale abilità non influisce sulla legalità di una carta in un dato formato, incluso se è limitata o vietata. Per le Regole da Torneo di **Magic: The Gathering** aggiornate seguire il link WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents.

113.6n Le abilità degli emblemi, delle carte piano, delle carte vanguard, delle carte intrigo e delle carte cospirazione funzionano solo nella zona di comando. Vedi regola 114, “Emblemi”, regola 901, “Planechase”, regola 902, “Vanguard”, regola 904, “Archenemy” e regola 905, “Draft Conspiracy”.

113.7. La **fonte** di un'abilità è l'oggetto che l'ha generata. La fonte di un'abilità attivata in pila è l'oggetto dalla quale è stata attivata. La fonte di un'abilità innescata (che non sia un'abilità innescata ritardata) in pila o che si è innescata e attende di essere messa in pila, è l'oggetto con l'abilità che si è innescata. Per un'abilità innescata ritardata vedere le regole 603.7d-f.

113.7a Una volta attivata o innescata, un'abilità diventa un'abilità in pila ed esiste in maniera indipendente dalla propria fonte. La distruzione o la rimozione della fonte dopo che l'abilità è stata attivata o si è innescata non avrà effetto sull'abilità. Nota che alcune abilità dicono che è una fonte a fare qualcosa (per esempio, “Il Piromante Errante infligge 1 danno ad un qualsiasi bersaglio”) invece di essere l'abilità a farlo direttamente. In questi casi, un'abilità attivata o innescata che fa riferimento ad informazioni sulla fonte che vengono usate mentre l'abilità attivata viene annunciata o l'abilità innescata viene messa in pila, otterrà le informazioni nel momento in cui l'abilità viene messa in pila. Altrimenti, otterrà le informazioni nel momento in cui l'abilità si risolve. In entrambi i casi, se la fonte non è più nella zona dove ci si aspetta di trovarla in quel momento, vengono utilizzate le ultime informazioni conosciute della fonte. La fonte è comunque in grado di compiere le azioni anche se non esiste più.

113.8. Il controllore di un'abilità attivata in pila è il giocatore che l'ha attivata. Il controllore di un'abilità innescata in pila (che non sia un'abilità innescata ritardata) è il giocatore che controllava la fonte dell'abilità quando si è innescata, o, se non aveva un controllore, è il proprietario della fonte dell'abilità quando si è innescata. Il controllore di un'abilità innescata ritardata viene determinato dalle regole 603.7d-f.

113.9. Le abilità attivate e innescate in pila non sono magie e quindi non possono essere neutralizzate da

qualcosa che neutralizzi solo magie. Le abilità attivate e innescate in pila possono essere neutralizzate da effetti che specificamente neutralizzano le abilità. Le abilità statiche non usano la pila e quindi non possono essere neutralizzate.

113.10. Alcuni effetti possono aggiungere o rimuovere abilità dagli oggetti. Un effetto che aggiunge un'abilità ad un oggetto dice che quell'oggetto "guadagna" o "ha" quell'abilità, o frasi simili. Un effetto che rimuove un'abilità da un oggetto dice che quell'oggetto "perde" quell'abilità.

113.10a Un effetto che aggiunge un'abilità ad un oggetto può anche includere delle istruzioni per l'attivazione dell'abilità. Queste istruzioni diventano parte dell'abilità che viene aggiunta all'oggetto.

113.10b Gli effetti che rimuovono un'abilità ne rimuovono tutte le istanze.

113.10c Se due o più effetti aggiungono e rimuovono la stessa abilità, in genere è il più recente che prevale. Per ulteriori informazioni sull'interazione tra effetti continui vedi regola 613.

113.11. Alcuni effetti possono impedire che un oggetto abbia una specifica abilità. Questi effetti dicono che l'oggetto "non può avere" quell'abilità. Se l'oggetto ha quell'abilità, la perde. E' anche impossibile che un effetto possa far guadagnare quell'abilità all'oggetto. Se una magia o abilità che si risolve crea un effetto continuo che dovrebbe far guadagnare all'oggetto l'abilità specificata, quella parte dell'effetto continuo non viene applicata; comunque, le altre parti dell'effetto continuo vengono applicate, e la magia o abilità che si risolve può ancora creare altri effetti continui. Gli effetti continui creati da abilità statiche che dovrebbero far guadagnare l'abilità specificata non si applicano a quell'oggetto.

113.12. Un effetto che impone le caratteristiche di un oggetto, o semplicemente definisce una qualità di quell'oggetto, è diverso da un effetto che aggiunge un'abilità. Quando un oggetto "guadagna" o "ha" un'abilità, quell'abilità può essere rimossa da un altro effetto. Se invece un effetto impone una caratteristica dell'oggetto ("[il permanente] è [valore della caratteristica]"), quell'effetto non aggiunge un'abilità (vedi regola 604.3). Allo stesso modo, se un effetto definisce una qualità dell'oggetto (ad esempio, "[la creatura] non può essere bloccata"), quell'effetto non aggiunge un'abilità e non impone una caratteristica.

Esempio: I Petroglifi di Muraganda dicono "Le creature senza abilità prendono +2/+2". Un Orso Zampa di Runa (una creatura senza abilità) incantato da un'Aura che dice "La creatura incantata ha volare" non prende +2/+2. Un Orso Zampa di Runa incantato da un'Aura che dice "La creatura incantata è rossa" o "La creatura incantata non può essere bloccata" prende +2/+2.

114. Emblemi

114.1. Alcuni effetti mettono un emblema nella zona di comando. Un emblema è un identificatore usato per rappresentare un oggetto che ha una o più abilità, ma nessun'altra caratteristica.

114.2. Un effetto che crea un emblema è scritto come "[Giocatore] riceve un emblema con [abilità]." Questo significa che il [giocatore] mette un emblema con [abilità] nella zona di comando. Il proprietario e controllore dell'emblema è quel giocatore.

114.3. Un emblema non ha caratteristiche eccetto le abilità definite dall'effetto che l'ha creato. In particolare, un emblema non ha nome, tipo, costo di mana e colore.

114.4. Le abilità di un emblema funzionano nella zona di comando.

114.5. Un emblema non è né una carta né un permanente. Emblema non è un tipo di carta.

115. Bersagli

115.1. Alcune magie e abilità richiedono che il loro controllore scelga uno o più *bersagli*. I bersagli sono oggetti e/o giocatori su cui la magia o abilità avrà effetto. Questi bersagli vengono dichiarati come parte del processo di mettere in pila la magia o abilità. I bersagli non possono essere cambiati eccetto se un'altra magia

o abilità esplicitamente lo permette.

115.1a Una magia istantaneo o stregoneria è una magia con bersaglio se una delle sue abilità di magia identifica qualcosa su cui agisce usando la frase “[qualcosa] bersaglio”, dove quel “qualcosa” è una frase che descrive un oggetto e/o un giocatore. I bersagli vengono scelti mentre la magia viene lanciata; vedi regola 601.2c. (Se un’abilità attivata o innescata di una magia istantaneo o stregoneria contiene la parola bersaglio, è quell’abilità ad essere con bersaglio, non la magia stessa).

Esempio: *Una carta stregoneria ha l’abilità “Quando cicli questa carta, la creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno”. Questa abilità innescata è con bersaglio, ma ciò non rende la carta su cui si trova una magia con bersaglio.*

115.1b Le magie incantesimo Aura sono sempre con bersaglio. Il bersaglio di un’Aura è specificato dalla sua abilità definita dalla parola chiave Incantare (vedi regola 702.5, ”Incantare”). Il bersaglio viene scelto mentre la magia viene lanciata; vedi regola 601.2c. Un permanente Aura non ha alcun bersaglio; solo la magia ha un bersaglio. (Un’abilità attivata o innescata di un permanente Aura può essere con bersaglio).

115.1c Un’abilità attivata è con bersaglio se identifica qualcosa su cui agisce usando la frase “[qualcosa] bersaglio”, dove quel “qualcosa” è una frase che descrive un oggetto e/o un giocatore. I bersagli vengono scelti mentre l’abilità viene attivata; vedi regola 602.2b.

115.1d Un’abilità innescata è con bersaglio se identifica qualcosa su cui agisce usando la frase “[qualcosa] bersaglio”, dove quel “qualcosa” è una frase che descrive un oggetto e/o un giocatore. I bersagli vengono scelti mentre l’abilità viene messa in pila; vedi regola 603.3d.

115.1e Alcune abilità definite da parola chiave, come equipaggiare o modulare, rappresentano abilità attivate o innescate con bersaglio e alcune abilità definite da parola chiave, come mutazione, fanno sì che una magia diventi con bersaglio . In questi casi, la frase “[qualcosa] bersaglio” compare nella regola che definisce quella parola chiave invece che nel testo dell’abilità. (Il testo di richiamo della parola chiave spesso contiene la parola “bersaglio”). Vedi regola 702, “Abilità definite da Parola Chiave”.

115.2. Solo i permanenti sono bersagli validi per magie e abilità, a meno che la magia o abilità (a) specifichi che può avere come bersaglio un oggetto in un’altra zona o un giocatore, oppure (b) abbia come bersaglio un oggetto che non può esistere sul campo di battaglia, come ad esempio una magia o un’abilità. Vedi anche regola 115.4.

115.3. Lo stesso bersaglio non può essere scelto più di una volta per ogni istanza della parola “bersaglio” nella magia o abilità. Se la magia o abilità usa la parola “bersaglio” in differenti posizioni all’interno della frase, lo stesso oggetto o giocatore può essere scelto una volta per ogni istanza della parola “bersaglio” (a patto che soddisfi i criteri per essere bersagliato). Questa regola si applica sia quando vengono scelti i bersagli per una magia o abilità, sia quando vengono cambiati o quando vengono scelti nuovi bersagli per una magia o abilità (vedi regola 115.7).

115.4. Alcune magie e abilità in cui si fa riferimento al danno richiedono “un qualsiasi bersaglio”, “un altro bersaglio”, “due bersagli”, o espressioni simili, invece che “[qualcosa] bersaglio”. Questi bersagli possono essere creature, giocatori o planeswalker. Altri oggetti di gioco, come artefatti non creatura o magie, non possono essere scelti.

115.5. Una magia o abilità in pila non può avere se stessa come bersaglio.

115.6. Una magia o abilità che richiede dei bersagli può permettere di scegliere zero bersagli. Una tale magia o abilità è comunque considerata una magia o abilità che richiede bersagli, ma è una magia o abilità con bersaglio solo se sono stati scelti uno o più bersagli per essa.

115.7. Alcuni effetti permettono ad un giocatore di cambiare i bersagli di una magia o abilità e altri effetti permettono ad un giocatore di scegliere nuovi bersagli per una magia o abilità.

115.7a Se un effetto permette ad un giocatore di “cambiare i bersagli” di una magia o abilità, ogni bersaglio può essere cambiato solo con un altro bersaglio legale. Se un bersaglio non può essere cambiato con un altro bersaglio legale, il bersaglio originale rimane inalterato, anche se il bersaglio originale in quel momento è illegale. Se non vengono cambiati tutti i bersagli con altri bersagli legali, nessuno di essi viene cambiato.

115.7b Se un effetto permette ad un giocatore di “cambiare un bersaglio” di una magia o abilità, viene seguito il processo descritto nella regola 115.7a, eccetto che solo uno di quei bersagli può essere cambiato (invece che tutti o nessuno).

115.7c Se un effetto permette ad un giocatore di “cambiare un qualsiasi numero di bersagli” di una magia o abilità, viene seguito il processo descritto nella regola 115.7a, eccetto che un qualsiasi numero di quei bersagli può essere cambiato (invece che tutti o nessuno).

115.7d Se un effetto permette ad un giocatore di “scegliere nuovi bersagli” per una magia o abilità, il giocatore può lasciare inalterati un qualsiasi numero di bersagli, anche se quei bersagli in quel momento sono illegali. Se il giocatore sceglie di cambiare alcuni o tutti i bersagli, i nuovi bersagli devono essere legali e non devono rendere illegali i bersagli non cambiati.

115.7e Quando si cambiano o si scelgono nuovi bersagli per una magia o abilità, solo l'insieme finale dei bersagli viene preso in considerazione per determinare se il cambio è legale.

Esempio: La Striscia ad Arco è una stregoneria che dice “La Striscia ad Arco infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio e 1 danno a un altro bersaglio.” I bersagli attuali della Striscia ad Arco sono un Orso Zampa di Runa e degli Elfi di Llanowar, in questo ordine. Lanci un Dirottare, un istantaneo che dice “Puoi scegliere nuovi bersagli per una magia bersaglio.” bersagliando la Striscia ad Arco. Puoi cambiare il primo bersaglio negli Elfi di Llanowar e cambiare il secondo bersaglio nell'Orso Zampa d'Runa.

115.7f Una magia o abilità può “suddividere” o “distribuire” un effetto (come del danno o dei segnalini) tra uno o più bersagli. Quando si cambiano o si scelgono nuovi bersagli per tale magia o abilità, la suddivisione originale non può essere cambiata.

115.8. Le magie e le abilità modali possono avere requisiti diversi sul bersaglio a seconda dei diversi modi. Un effetto che permette ad un giocatore di cambiare i bersagli di una magia o abilità modale o di scegliere nuovi bersagli per una magia o abilità modale, non può in alcun caso cambiarne il modo. (Vedi regola 700.2).

115.9. Alcuni oggetti controllano cosa stia bersagliando un'altra magia o abilità. A seconda di come sono scritti i loro testi, controllano lo stato attuale dei bersagli, lo stato dei bersagli nel momento in cui sono stati scelti, o entrambi.

115.9a Un oggetto che cerca una “[magia o abilità] con un solo bersaglio” controlla il numero di volte che un qualsiasi oggetto o giocatore è stato scelto come bersaglio di quella magia o abilità quando è stata messa in pila, non il numero di bersagli attualmente legali. Se lo stesso oggetto o giocatore è diventato bersaglio più di una volta, ognuna di tali istanze viene contata separatamente.

115.9b Un oggetto che cerca una “[magia o abilità] che bersaglia [qualcosa]” controlla lo stato attuale dei bersagli di quella magia o abilità. Se un oggetto bersagliato si trova ancora nella zona in cui ci si aspetta di trovarlo, o un giocatore bersagliato è ancora nella partita, vengono usate le informazioni attuali di quel bersaglio, anche se al momento non è più un bersaglio legale per la magia o abilità. Se un oggetto bersagliato non si trova più nella zona in cui ci si aspetta di trovarlo, o un giocatore bersagliato non è più nella partita, quel bersaglio viene ignorato; non vengono usate le sue ultime informazioni conosciute.

115.9c Un oggetto che cerca una “[magia o abilità] che bersaglia solo [qualcosa]” controlla il numero di oggetti o giocatori diversi che sono stati scelti come bersaglio di quella magia o abilità quando è stata messa in pila (eventualmente modificato da effetti che cambiano tali bersagli), non il numero di quegli oggetti o giocatori che attualmente sono bersagli legali. Se quel numero è 1 (anche se la magia o abilità

bersaglia quell'oggetto o giocatore più volte), lo stato attuale del bersaglio di quella magia o abilità viene controllato come descritto nella regola 115.9b.

115.10. Magie e abilità possono agire su oggetti e giocatori che non sono suoi bersagli. In generale, questi oggetti e giocatori non vengono scelti prima che la magia o abilità si risolva. Vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”.

115.10a Il solo fatto che un oggetto o un giocatore venga influenzato da una magia o un'abilità non lo rende un bersaglio di quella magia o abilità. A meno che quell'oggetto o giocatore non venga identificato dalla parola “bersaglio” nel testo di quella magia o abilità, o nella regola che definisce quella parola chiave, non è un bersaglio.

115.10b In particolare, la parola “tu”, nel testo di un oggetto, non indica un bersaglio.

116. Azioni Speciali

116.1. Le azioni speciali sono azioni che un giocatore può compiere quando ha priorità e non usano la pila. Non devono essere confuse con le azioni generate dallo stato e con le azioni generate dal turno, che vengono generate automaticamente dal gioco. (Vedi regola 703, “Azioni Generate dal Turno” e regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”).

116.2. Esistono nove azioni speciali:

116.2a Giocare una terra è un’azione speciale. Per giocare una terra, un giocatore mette quella terra sul campo di battaglia dalla zona in cui si trova (di solito la mano di quel giocatore). Di norma, un giocatore può compiere questa azione speciale solo una volta durante il suo turno. Un giocatore può scegliere di compiere questa azione speciale solo durante una fase principale del proprio turno, quando ha priorità e la pila è vuota. Vedi regola 305, “Terre”.

116.2b Girare a faccia in su una creatura a faccia in giù è un’azione speciale. Un giocatore può scegliere di compiere questa azione speciale quando ha priorità. Vedi regola 707, “Magie e Permanenti a Faccia in Giù”.

116.2c Alcuni effetti permettono ad un giocatore di compiere un’azione in un momento successivo, normalmente per terminare un effetto continuo o fermare un’abilità innescata ritardata. Questa è un’azione speciale. Un giocatore può compiere questa azione speciale quando ha priorità, a meno che l’effetto non specifichi un’altra restrizione su quando può essere fatto, fintanto che l’effetto permette di farlo.

116.2d Alcuni effetti generati da abilità statiche permettono ad un giocatore di compiere un’azione per ignorare l’effetto di quell’abilità per un certo periodo. Questa è un’azione speciale. Un giocatore può compiere questa azione speciale quando ha priorità.

116.2e Una carta (Avvoltoi Voltegianti) ha l’abilità “Puoi scartare gli Avvoltoi Voltegianti in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo”. Farlo è un’azione speciale. Un giocatore può compiere tale azione quando ha priorità.

116.2f Un giocatore che ha in mano una carta con sospendere può esiliarla. Questa è un’azione speciale. Un giocatore può compiere questa azione speciale quando ha priorità, ma solo se in quel momento potrebbe iniziare mettere in pila quella carta come primo passo per lanciarla. Vedi regola 702.61, “Sospendere”.

116.2g Un giocatore che ha scelto un compagno, può pagare {3} per mettere quella carta nella sua mano da fuori dal gioco. Questa è un’azione speciale. Un giocatore può scegliere di compiere questa azione speciale solo durante una fase principale del proprio turno, quando ha priorità e la pila è vuota, ma solo se non ha compiuto questa azione precedentemente nella partita. (Vedi regola 702.138, “Compagno”).

116.2h In una partita Planechase, lanciare il dado planare è un'azione speciale. Un giocatore può scegliere di compiere questa azione speciale solo durante una fase principale del proprio turno, quando ha priorità e la pila è vuota. Compire questa azione costa al giocatore un ammontare di mana uguale al numero di volte che ha compiuto questa azione precedentemente in quel turno. Notare che questo numero non sarà uguale al numero di volte che il giocatore ha lanciato il dado planare in quel turno se un effetto ha fatto lanciare il dado planare al giocatore in quel turno. Vedi regola 901, “Planechase”.

116.2i In una partita di un Draft Conspiracy, girare a faccia in su una carta cospirazione a faccia in giù nella zona di comando è un'azione speciale. Un giocatore può compiere questa azione speciale quando ha priorità. Vedi regola 905.4a.

116.3. Dopo che un giocatore ha compiuto un'azione speciale, quel giocatore riceve priorità.

117. Tempistica e Priorità

117.1. A meno che una magia o abilità faccia compiere un'azione ad un giocatore, quale giocatore possa compiere azioni in un dato momento è determinato utilizzando un sistema di *priorità*. Il giocatore che ha priorità può lanciare magie, attivare abilità e compiere azioni speciali.

117.1a Un giocatore può lanciare magie istantaneo ognqualvolta ha priorità. Le altre magie possono essere giocate solo in una fase principale del proprio turno, quando si ha priorità e la pila è vuota.

117.1b Un giocatore può attivare abilità attivate ognqualvolta ha priorità.

117.1c Un giocatore può compiere alcune azioni speciali ognqualvolta ha priorità. Un giocatore può compiere altre azioni speciali ognqualvolta ha priorità, durante la sua fase principale quando la pila è vuota. Vedi regola 116, “Azioni Speciali”.

117.1d Un giocatore può attivare abilità di mana ognqualvolta ha priorità, ognqualvolta sta lanciando una magia o attivando un'abilità che richiede un pagamento di mana, oppure ognqualvolta una regola o un effetto richieda un pagamento di mana (anche durante il lancio o la risoluzione di una magia o durante l'attivazione o la risoluzione di un'abilità).

117.2. Altri tipi di abilità e azioni sono generate o eseguite automaticamente dalle regole del gioco, o sono eseguite dai giocatori senza ricevere priorità.

117.2a Le abilità innescate possono innescarsi in qualsiasi momento, incluso durante il lancio di una magia, l'attivazione di un'abilità, o la risoluzione di una magia o abilità. (Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”). Tuttavia, nulla avviene realmente nel momento in cui l'abilità si innesta. Quando un giocatore sta per ricevere priorità, tutte le abilità che si sono innestate e che non sono ancora state messe in pila, vengono messe in pila. Vedi regola 117.5.

117.2b Le abilità statiche hanno effetto sul gioco in maniera continua. La priorità non si applica alle abilità statiche. (Vedi regola 604, “Gestione delle Abilità Statiche” e regola 611, “Effetti Continui”).

117.2c Le azioni generate dal turno avvengono automaticamente quando iniziano alcune fasi o sottofasi. Esse vengono eseguite prima che un giocatore riceva priorità. Vedi regola 117.3a. Le azioni generate dal turno avvengono automaticamente anche quando terminano tutte le fasi e sottofasi; dopo, nessun giocatore riceve priorità. Vedi regola 703, “Azioni Generate dal Turno”.

117.2d Le azioni generate dallo stato avvengono automaticamente quando si verificano alcune condizioni. Vedi regola 704. Esse vengono eseguite prima che un giocatore riceva priorità. Vedi regola 117.5.

117.2e Durante la risoluzione di una magia o di un'abilità i giocatori possono essere chiamati a fare scelte o compiere azioni, o possono avere la possibilità di attivare abilità di mana. Anche se un giocatore lo fa, nessun giocatore ha priorità mentre una magia o abilità si sta risolvendo. Vedi regola 608, “Risoluzione

di Magie e Abilità”.

117.3. Per determinare quale giocatore abbia priorità, vengono applicate le seguenti regole:

117.3a Il giocatore attivo riceve priorità all'inizio della maggior parte delle fasi e sottofasi, dopo che le eventuali azioni generate dal turno (come pescare una carta nella sottofase di acquisizione; vedi regola 703) previste all'inizio di quella fase o sottofase sono state eseguite e dopo che sono state messe in pila le abilità che si innescano all'inizio di quella fase o sottofase. Nessun giocatore riceve priorità durante la sottofase di stap e, normalmente, neanche nella sottofase di cancellazione (vedi regola 514.3).

117.3b Il giocatore attivo riceve priorità dopo che una magia o un'abilità (che non sia un'abilità di mana) ha finito di risolversi.

117.3c Se un giocatore ha priorità prima di lanciare una magia, attivare un'abilità o compiere un'azione speciale, il giocatore riceve nuovamente priorità subito dopo.

117.3d Se un giocatore ha priorità e sceglie di non compiere azioni, quel giocatore *passa* priorità. Se c'è ancora del mana nella sua riserva di mana, il giocatore dichiara il mana rimasto. Poi il prossimo giocatore in ordine di turno riceve priorità.

117.4. Se tutti i giocatori passano in successione (cioè, se tutti i giocatori passano senza compiere alcuna azione), la magia o abilità in cima alla pila si risolve, o, se la pila è vuota, l'attuale fase o sottofase termina ed inizia la successiva.

117.5. Ogni volta che un giocatore sta per ricevere priorità, il gioco esegue tutte le azioni generate dallo stato applicabili come un singolo evento (vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”), poi ripete questo processo fino a che non ci sono più azioni generate dallo stato da eseguire. Successivamente, le abilità innescate che attendono di essere messe in pila vanno in pila (vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”). Questi passi si ripetono finché non vengono più eseguite ulteriori azioni generate dallo stato e non si innescano ulteriori abilità. Infine, il giocatore che stava per ricevere priorità la riceve.

117.6. In una partita multiplayer che usa l'opzione di turni di squadra condivisi, le squadre ricevono priorità, non i singoli giocatori. Vedi regola 805, “Opzione di Turni di Squadra Condivisi”.

117.7. Se un giocatore che ha priorità lancia una magia o attiva un'abilità mentre in pila c'è già un'altra magia o abilità, la nuova magia o abilità è stata lanciata o attivata “in risposta alla” magia o abilità precedente. La nuova magia o abilità si risolverà prima dell'altra. Vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”.

118. Costi

118.1. Un costo è un'azione o un pagamento necessario per poter eseguire un'altra azione o per impedire che un'altra azione venga eseguita. Per pagare un costo, un giocatore esegue tutte le istruzioni specificate dalla magia, abilità o effetto che contiene quel costo.

118.2. Se un costo include un pagamento di mana, il giocatore che sta pagando il costo ha la possibilità di attivare abilità di mana. Pagare il costo per lanciare una magia o attivare un'abilità attivata segue i passi descritti nelle regole 601.2f-h.

118.3. Un giocatore non può pagare un costo senza avere le risorse necessarie per pagarlo interamente. Per esempio, un giocatore con 1 punto vita non può pagare un costo di 2 punti vita, e un permanente che è già tappato non può essere tappato per pagare un costo. Vedi regola 202, “Costo di Mana e Colore” e regola 602, “Attivare Abilità Attivate”.

118.3a Per pagare mana, un giocatore rimuove il mana indicato dalla sua riserva di mana. (E' sempre possibile pagare 0 mana). Se rimane del mana nella riserva di mana di quel giocatore dopo aver effettuato il pagamento, il giocatore dichiara il mana rimasto.

118.3b Per pagare punti vita, un giocatore sottrae l'ammontare indicato dai suoi punti vita. (E' sempre possibile pagare 0 punti vita).

118.3c Attivare abilità di mana non è mai obbligatorio, anche se pagare un costo lo è.

Esempio: un giocatore controlla un *Golem del Filone di Pietrisco*, che dice "Le magie non artefatto costano {1} in più per essere lanciate". Un altro giocatore rimuove l'ultimo segnalino tempo da una carta stregoneria sospesa. Quel giocatore deve lanciare quella magia se può farlo, ma questo costa {1}. Il giocatore è obbligato a pagare quel costo se ha abbastanza mana nella sua riserva di mana, ma non è obbligato ad attivare un'abilità di mana per produrre quel mana. Se non lo fa, la carta semplicemente rimane esiliata.

118.4. Alcuni costi includono una {X} o una X. Vedi regola 107.3.

118.5. Alcuni costi sono rappresentati da {0}, o vengono ridotti a {0}. L'azione necessaria da parte di un giocatore per pagare un tale costo è che il giocatore dichiari che lo sta pagando. Anche se tali costi non richiedono risorse, non vengono pagati automaticamente.

118.5a Una magia il cui costo è {0} deve comunque essere lanciata allo stesso modo di una con costo maggiore di zero; non viene lanciata automaticamente. Lo stesso vale per abilità attivate il cui costo è {0}.

118.6. Alcuni oggetti non hanno un costo di mana. Questo rappresenta un *costo che non può essere pagato*. Un'abilità può avere un costo che non può essere pagato se il suo costo si basa sul costo di mana di una magia senza costo di mana. Cercare di lanciare una magia o attivare un'abilità con un costo che non può essere pagato è un'azione legale. Tuttavia, cercare di pagare un costo che non può essere pagato è un'azione illegale.

118.6a Se un costo che non può essere pagato viene aumentato da un effetto o se viene imposto qualche costo addizionale, il costo è ancora un costo che non può essere pagato. Se al costo che non può essere pagato viene applicato un costo alternativo, incluso un effetto che permette di giocare una magia senza pagarne il costo di mana, il costo alternativo può essere pagato.

118.7. Quello che un giocatore deve effettivamente fare per pagare un costo può essere modificato o ridotto da qualche effetto. Se la componente di mana di un costo viene annullata da un effetto di riduzione di costo, viene considerata essere {0}. Pagare un costo alterato o ridotto da un effetto conta come pagare il costo originale.

118.7a Gli effetti che riducono un costo di un ammontare di mana generico, influiscono solo sulla componente di mana generico di quel costo. Non possono influire sulle componenti di mana colorato o incolore di quel costo.

118.7b Se un costo viene ridotto di un ammontare di mana colorato o incolore, ma il costo non richiede mana di quel tipo, il costo viene ridotto di un pari ammontare di mana generico.

118.7c Se un costo viene ridotto di un ammontare di mana colorato che eccede la componente di mana di quel colore del costo, la componente di mana di quel colore del costo viene annullata e la componente di mana generico del costo viene ridotta della differenza.

118.7d Se un costo viene ridotto di un ammontare di mana incolore che eccede la componente di mana incolore del costo, la componente di mana incolore del costo viene annullata e la componente di mana generico del costo viene ridotta della differenza.

118.7e Se un costo dovesse essere ridotto di un ammontare di mana rappresentato da un simbolo di mana ibrido, il giocatore che sta pagando quel costo sceglie una metà di quel simbolo nel momento in cui la riduzione di costo viene applicata (vedi regola 601.2f). Se viene scelta una metà con mana colorato, il

costo viene ridotto di 1 mana di quel colore. Se viene scelta una metà con mana generico, il costo viene ridotto di un ammontare di mana generico pari al numero di quella metà.

118.7f Se un costo dovesse essere ridotto di un ammontare di mana rappresentato da un simbolo di mana di Phyrexia, il costo viene ridotto di un mana del colore di quel simbolo.

118.7g Se un costo dovesse essere ridotto di un ammontare di mana rappresentato da uno più simboli di mana neve, il costo viene ridotto di altrettanti mana generici.

118.8. Alcune magie e abilità hanno dei *costi addizionali*. Un costo addizionale è un costo scritto nel testo di una magia, o applicato ad una magia o abilità a causa di un effetto, che il controllore della magia o abilità deve pagare nello stesso momento in cui paga il costo di mana della magia o il costo di attivazione dell'abilità. Nota che alcuni costi addizionali sono definiti all'interno delle regole sulle parole chiave; vedi regola 702.

118.8a Ad una magia che viene lanciata o ad un'abilità che viene attivata può essere applicato un qualsiasi numero di costi addizionali. Il controllore della magia o abilità dichiara la sua intenzione di pagare alcuni o tutti tali costi come descritto nella regola 601.2b.

118.8b Alcuni costi addizionali sono facoltativi.

118.8c Se un effetto dice ad un giocatore di lanciare una magia “se può farlo” e quella magia ha un costo addizionale obbligatorio che include azioni che coinvolgono carte con una data qualità in una zona nascosta, il giocatore non è obbligato a lanciare la magia, anche se quelle carte sono presenti in quella zona.

118.8d I costi addizionali non modificano il costo di mana di una magia, ma modificano soltanto cosa il suo controllore deve pagare per lanciarla. Magie o abilità che richiedono il costo di mana di quella magia usano il valore originale.

118.9. Alcune magie hanno dei *costi alternativi*. Un costo alternativo è un costo scritto nel testo di una magia, o applicato ad una magia o abilità a causa di un effetto, che il controllore della magia o abilità può pagare al posto di pagare il costo di mana della magia. I costi alternativi di solito sono scritti come “Puoi [azione] invece di pagare il costo di mana di [questo oggetto]” o “Puoi lanciare [questo oggetto] senza pagare il suo costo di mana”. Nota che alcuni costi alternativi sono definiti all'interno delle regole sulle parole chiave; vedi regola 702.

118.9a Ad una magia che viene lanciata può essere applicato solo un determinato costo alternativo. Il controllore della magia dichiara la sua intenzione di pagare quel costo come descritto nella regola 601.2b.

118.9b I costi alternativi sono generalmente facoltativi. Un effetto che permette di lanciare una magia può richiedere che un certo costo alternativo debba essere pagato.

118.9c I costi alternativi non modificano il costo di mana di una magia, ma modificano soltanto cosa il suo controllore deve pagare per lanciarla. Magie o abilità che richiedono il costo di mana di quella magia usano il valore originale.

118.9d Se per lanciare una magia viene pagato un costo alternativo, tutti i costi addizionali, gli incrementi di costo e le riduzioni di costo che agiscono su quella magia vengono applicati al costo alternativo. (Vedi regola 601.2f).

118.10. Ogni pagamento di un costo si applica solo ad una singola magia, abilità o effetto. Per esempio, un giocatore non può sacrificare solo una creatura per attivare le abilità attivate di due permanenti che richiedono di sacrificare una creatura come costo. Inoltre, la risoluzione di una magia o abilità non paga il costo di un'altra magia o abilità, anche se una parte del suo effetto fa la stessa cosa che il costo dell'altra chiede di fare.

118.11. Le azioni eseguite quando un costo viene pagato possono essere modificate da effetti. Anche se lo sono, e questo fa sì che le azioni che vengono effettivamente eseguite non corrispondano alle azioni richieste, il costo si considera pagato.

Esempio: *Un giocatore controlla un Vortice Psichico, un incantesimo con un costo di mantenimento cumulativo “Pesca una carta”, e un Famiglio Caparbio, una creatura che dice “Se stai per pescare una carta, invece puoi saltare quella pescata”. Il giocatore può decidere di pagare il costo di mantenimento cumulativo del Vortice Psichico e poi non pescare carte invece di pescarne il numero richiesto. Il costo di mantenimento è stato comunque pagato.*

118.12. Alcune magie, abilità attivate e abilità innescate dicono “[fai qualcosa]. Se [un giocatore] [lo fa/non lo fa/non può], [effetto]” o “[Un giocatore] può [fare qualcosa]. Se [quel giocatore] [lo fa/non lo fa/non può], [effetto]”. L’azione [fai/fare qualcosa] è un costo che viene pagato quando la magia o abilità si risolve. La frase “se [un giocatore] [lo fa/non lo fa/non può]” controlla solo se il giocatore ha scelto di pagare il costo (se opzionale) o ha iniziato a pagare il costo (se obbligatorio), indipendentemente da quali eventi realmente abbiano avuto luogo.

Esempio: *Controlli un Punto Morto, un incantesimo che dice “Quando un giocatore lancia una magia, sacrifica il Punto Morto. Se lo fai, ogni avversario di quel giocatore pesca tre carte”. Viene lanciata una magia, facendo così innescare il Punto Morto. Poi viene attivata un’abilità che esilia il Punto Morto. Quando l’abilità del Punto Morto si risolve, non puoi pagare il costo “sacrifica il Punto Morto”. Nessun giocatore pescherà carte.*

Esempio: *Il tuo avversario ha giocato un Raccogliere Esemplari, una magia che dice “Se una creatura sta per entrare nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario in questo turno, entra invece nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.” Tu controlli un Dermoplasma a faccia in giù, una creatura con metamorfosi che dice “Quando il Dermoplasma viene girato a faccia in su, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano a faccia in su una carta creatura con metamorfosi. Se lo fai, il proprietario riprende in mano il Dermoplasma”. Giri il Dermoplasma a faccia in su e scegli di mettere sul campo di battaglia una carta creatura con metamorfosi dalla tua mano. A causa del Raccogliere Esemplari, la creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo del tuo avversario, invece che sotto il tuo controllo. Comunque, dato che hai deciso di pagare il costo, il Dermoplasma viene ripreso in mano dal proprietario.*

118.12a Alcune magie, abilità attivate e abilità innescate dicono “[Fai qualcosa] a meno che [un giocatore faccia qualcos’altro].” Questo significa la stessa cosa di “[Un giocatore può fare qualcos’altro]. Se [quel giocatore non lo fa,] [fai qualcosa].”

118.12b Alcuni effetti offrono ad un giocatore la scelta di passare in rassegna una zona e compiere azioni addizionali con le carte trovate in quella zona, seguita da una frase del tipo “Se [un giocatore] lo fa. Questa frase controlla se il giocatore ha scelto di passare in rassegna la zona, non se ha eseguito una o tutte le azioni addizionali.

118.13. Alcuni costi contengono simboli di mana che possono essere pagati in più di un modo. Questi includono i simboli di mana ibridi e i simboli di mana di Phyrexia.

118.13a Se il costo di mana di una magia o il costo di attivazione di un’abilità attivata contiene un simbolo di mana che può essere pagato in più di un modo, la scelta di come pagare per quel simbolo viene fatta mentre il controllore propone quella magia o abilità (vedi regola 601.2b).

118.13b Se un costo pagato durante la risoluzione di una magia o abilità contiene un simbolo di mana che può essere pagato in più di un modo, il giocatore che paga quel costo sceglie come pagare per quel simbolo immediatamente prima di pagare quel costo.

118.13c Se il costo associato ad una azione speciale contiene un simbolo di mana che può essere pagato in più di un modo, il giocatore che esegue l’azione speciale sceglie come pagare per quel simbolo immediatamente prima di pagare quel costo.

119.1. Ogni giocatore inizia la partita con 20 punti vita iniziali. Alcune varianti di gioco hanno differenti punti vita iniziali.

119.1a In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra ha 30 punti vita iniziali. Vedi regola 810, "Variante Two-Headed Giant".

119.1b In una partita Vanguard, ogni giocatore ha 20 punti vita iniziali, più la modifica dovuta al modificatore di punti vita dalla sua carta Vanguard. Vedi regola 902, "Vanguard".

119.1c In una partita Commander, ogni giocatore ha 40 punti vita iniziali. Vedi regola 903, "Commander".

119.1d In una partita Brawl tra due giocatori, ogni giocatore ha 25 punti vita iniziali. In una partita Brawl multiplayer, ogni giocatore ha 30 punti vita iniziali. Vedi regola 903.12, "Opzione Brawl".

119.1e In una partita Archenemy, l'archenemy ha 40 punti vita iniziali. Vedi regola 904, "Archenemy".

119.2. Il danno inflitto a un giocatore normalmente fa sì che quel giocatore perda altrettanti punti vita. Vedi regola 120.3.

119.3. Se un effetto fa sì che un giocatore guadagni o perda punti vita, i punti vita di quel giocatore vengono modificati di conseguenza.

119.4. Se un costo o un effetto permette ad un giocatore di pagare un ammontare di punti vita maggiore di 0, il giocatore può farlo solo se i suoi punti vita sono uguali o maggiori del quantitativo da pagare. Se un giocatore paga punti vita, il pagamento viene sottratto dai suoi punti vita; in altre parole, quel giocatore perde quei punti vita. (Un giocatore può sempre pagare 0 punti vita).

119.4a Se un costo o un effetto permette ad un giocatore di pagare un ammontare di punti vita maggiore di 0 durante una partita Two-Headed Giant, il giocatore può farlo solo se i punti vita della sua squadra sono uguali o maggiori del quantitativo totale che i due membri della squadra devono pagare per quel costo o effetto. Se un giocatore paga punti vita, il pagamento viene sottratto dai punti vita della sua squadra. (Un giocatore può sempre pagare 0 punti vita).

119.5. Se un effetto fissa i punti vita di un giocatore ad un valore specifico, il giocatore guadagna o perde tanti punti vita quanti ne sono necessari per arrivare a tale valore.

119.6. Se un giocatore ha 0 o meno punti vita, quel giocatore perde la partita a causa di una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

119.7. Se un effetto dice che un giocatore non può guadagnare punti vita, quel giocatore non può fare uno scambio che porterebbe ad innalzare i suoi punti vita; in tal caso lo scambio non avviene. Allo stesso modo, se un effetto redistribuisce i punti vita, un giocatore non può ricevere nuovi punti vita che lo porterebbero ad innalzare i suoi punti vita. Inoltre, un costo che richiede che quel giocatore guadagni punti vita non può essere pagato e un effetto di sostituzione che dovrebbe rimpiazzare un guadagno di punti vita da parte di quel giocatore non viene applicato.

119.8. Se un effetto dice che un giocatore non può perdere punti vita, quel giocatore non può fare uno scambio che porterebbe ad abbassare i suoi punti vita; in tal caso lo scambio non avviene. Allo stesso modo, se un effetto redistribuisce i punti vita, un giocatore non può ricevere nuovi punti vita che lo porterebbero ad abbassare i suoi punti vita. Inoltre, un costo che richiede che quel giocatore paghi punti vita non può essere pagato.

119.9. Alcune abilità innescate sono scritte come, "Ogniqualvolta [un giocatore] guadagna punti vita, . . ." Tali abilità vengono trattate come se fossero scritte, "Ogniqualvolta una fonte fa guadagnare punti vita a [un giocatore], . . .". Se un giocatore guadagna 0 punti vita, l'evento "guadagnare punti vita" non è accaduto e

queste abilità non si innescano.

119.10. Alcuni effetti di sostituzione sono scritti come, "Se [un giocatore] sta per guadagnare punti vita, . . .". Tali abilità vengono trattate come se fossero scritte, "Se una fonte sta per far guadagnare punti vita a [un giocatore], . . .". Se un giocatore guadagna 0 punti vita, l'evento "guadagnare punti vita" non è accaduto e questi effetti non si applicano.

120. Danno

120.1. Gli oggetti possono infliggere *danno* alle creature, ai planeswalker e ai giocatori. Questo, di solito, porta degli svantaggi agli oggetti o giocatori che ricevono il danno. L'oggetto che infligge danno è la *fonte* di quel danno.

120.1a Il danno non può essere inflitto ad un oggetto che non è né una creatura né un planeswalker.

120.2. Tutti gli oggetti possono infliggere danno.

120.2a Il danno può essere inflitto come risultato del combattimento. Ogni creatura attaccante e ogni creatura bloccante infligge danno da combattimento pari alla propria forza durante la sottofase di danno da combattimento.

120.2b Il danno può essere inflitto come effetto di una magia o abilità. La magia o abilità specifica quale oggetto infligge il danno.

120.3. Il danno può avere una o più delle seguenti conseguenze, a seconda del fatto che il destinatario del danno sia un giocatore o un permanente, delle caratteristiche della fonte del danno e delle caratteristiche del destinatario del danno (se è un permanente).

120.3a Il danno inflitto a un giocatore da una fonte senza infettare fa sì che quel giocatore perda altrettanti punti vita.

120.3b Il danno inflitto a un giocatore da una fonte con infettare fa sì che il controllore della fonte metta su quel giocatore altrettanti segnalini veleno.

120.3c Il danno inflitto a un planeswalker fa sì che da quel planeswalker vengano tolti altrettanti segnalini fedeltà.

120.3d Il danno inflitto a una creatura da una fonte con avvizzire e/o infettare fa sì che il controllore della fonte metta su quella creatura altrettanti segnalini -1/-1.

120.3e Il danno inflitto a una creatura da una fonte senza avvizzire né infettare fa sì che su quella creatura venga annotato quel danno.

120.3f Il danno inflitto da una fonte con legame vitale fa sì che il controllore di quella fonte guadagni altrettanti punti vita, in aggiunta alle altre conseguenze del danno.

120.4. Il danno viene gestito in una sequenza di quattro passi.

120.4a Per prima cosa, se un effetto infligge danno a una creatura e quell'effetto specifica che il danno in eccesso viene invece inflitto ad un altro oggetto o giocatore, l'evento danno viene modificato per infliggere il danno di conseguenza. Il danno in eccesso è il danno che eccede il danno letale da infliggere a una creatura. Il danno letale è la costituzione della creatura a cui si sottraggono il danno già annotato sulla creatura e gli altri danni che le vengono inflitti contemporaneamente a questo danno. Qualsiasi danno oltre 1 è danno in eccesso se la fonte che infligge il danno ha toccato letale.

120.4b Poi, il danno viene inflitto, eventualmente modificato da effetti di sostituzione e prevenzione che

interagiscono con il danno. (Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione” e regola 615, “Effetti di Prevenzione”). Le abilità che si innescano quando il danno viene inflitto, si innescano ora e attendono di essere messe in pila.

120.4c Successivamente, il danno inflitto viene trasformato nelle sue conseguenze, eventualmente modificato da effetti di sostituzione che interagiscono con quelle conseguenze (come perdita di punti vita o segnalini).

120.4d Infine, l'evento danno accade.

Esempio: *Un giocatore che controlla un Riflesso di Guarigione, un incantesimo che dice “Se stai per guadagnare punti vita, guadagni invece il doppio di quei punti vita”, attacca con una creatura 3/3 con avvizzare e legame vitale. Viene bloccata da una creatura 2/2 e il giocatore in difesa lancia una magia che previene i prossimi 2 danni che stanno per essere inflitti alla creatura bloccante. L'evento danno inizia come [3 danni vengono inflitti alla creatura 2/2, 2 danni vengono inflitti alla creatura 3/3]. Viene applicato l'effetto di prevenzione, quindi l'evento danno diventa [1 danno viene inflitto alla creatura 2/2, 2 danni vengono inflitti alla creatura 3/3]. Questo viene trasformato nelle sue conseguenze, quindi l'evento danno diventa [un segnalino -1/-1 viene messo sulla creatura 2/2, il giocatore attivo guadagna 1 punto vita, 2 danni vengono annotati sulla creatura 3/3]. Viene applicato l'effetto del Riflesso di Guarigione, quindi l'evento danno diventa [un segnalino -1/-1 viene messo sulla creatura 2/2, il giocatore attivo guadagna 2 punti vita, 2 danni vengono annotati sulla creatura 3/3]. Poi l'evento danno accade.*

Esempio: *Un giocatore in difesa controlla una creatura e un Adorare, un incantesimo che dice “Se controlli una creatura, qualsiasi danno che ridurrebbe il totale dei tuoi punti via a meno di 1, lo riduce invece a 1”. Quel giocatore ha 2 punti vita e viene attaccato da due creature 5/5 che non blocca. Il giocatore lancia un Atterrire, che dice “La prossima volta che una creatura bersaglio infligge danno in questo turno, previeni quel danno. Guadagni tanti punti vita quanti sono i danni prevenuti in questo modo”, bersagliando una delle creature attaccanti. L'evento danno inizia come [10 danni vengono inflitti al giocatore in difesa]. Viene applicato l'effetto dell'Atterrire, quindi l'evento danno diventa [5 danni vengono inflitti al giocatore in difesa, il giocatore in difesa guadagna 5 punti vita]. Questo viene trasformato nelle sue conseguenze, quindi l'evento danno diventa [il giocatore in difesa perde 5 punti vita, il giocatore in difesa guadagna 5 punti vita]. L'effetto dell'Adorare vede che l'evento danno non ridurrà i punti vita del giocatore a meno di 1, quindi non viene applicato. Poi l'evento danno accade.*

120.5. Il danno inflitto a una creatura o a un planeswalker non li distrugge. Allo stesso modo, la fonte di quel danno non li distrugge. Invece, le azioni generate dallo stato possono distruggere una creatura o un planeswalker, oppure possono metterli nel cimitero del proprietario, a causa delle conseguenze del danno inflitto loro. Vedi regola 704.

Esempio: *Un giocatore lancia un Fulmine, un istantaneo che dice “Il Fulmine infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio”, bersagliando una creatura 2/2. Dopo che il Fulmine ha inflitto 3 danni alla creatura, la creatura viene distrutta da una azione generata dallo stato. Né il Fulmine, né il danno inflitto dal Fulmine distruggono quella creatura.*

120.6. Il danno annotato su una creatura vi rimane fino alla sottofase di cancellazione, anche se quel permanente smette di essere una creatura. Se il danno totale annotato su una creatura è maggiore o uguale alla sua costituzione, quella creatura ha subito *danno letale* e viene distrutta da una azione generata dallo stato (vedi regola 704). Tutto il danno annotato su un permanente viene rimosso quando rigenera (vedi regola 701.14, “Rigenerazione”) e durante la sottofase di cancellazione (vedi regola 514.2).

120.7. La fonte del danno è l'oggetto che lo ha inflitto. Se un effetto richiede che un giocatore scelga una fonte di danno, il giocatore può scegliere un permanente; una magia in pila (incluse le magie permanenti); ogni oggetto a cui fa riferimento un oggetto in pila, un effetto di prevenzione o di sostituzione che aspetta di essere applicato o un'abilità innescata ritardata che aspetta di innescarsi (anche se l'oggetto non è più nella zona in cui era); oppure, un oggetto a faccia in su nella zona di comando. Una fonte non deve essere necessariamente in grado di infliggere danno per essere una scelta legale. Vedi regola 609.7, “Fonti di Danno”.

120.8. Se una fonte sta per infliggere 0 danni, essa non infligge danno. Questo significa che le abilità che si innescano quando il danno viene inflitto non si innescano. Significa anche che eventuali effetti di sostituzione che aumentano il danno che viene inflitto da quella fonte o che fanno sì che quella fonte infligga quel danno ad un oggetto o giocatore diverso, non trovano un evento da sostituire, quindi non hanno effetto.

121. Pescare una Carta

121.1. Un giocatore pesca una carta ponendo nella sua mano la carta in cima al proprio grimorio. Questo avviene come azione generata dal turno durante la fase di acquisizione di un giocatore. Può anche avvenire come parte di un costo o di un effetto di una magia o abilità.

121.2. Le carte possono essere pescate soltanto una alla volta. Se un giocatore deve pescare più di una carta, quel giocatore esegue un numero equivalente di pescate individuali.

121.2a Un'istruzione di pescare più di una carta può essere modificata da effetti di sostituzione che si riferiscono al numero di carte pescate. Questa modifica avviene prima di considerare le pescate individuali delle singole carte. Vedi regola 616.1f.

121.2b Alcuni effetti dicono che un giocatore non può pescare più di una carta per turno. Un tale effetto si applica alle pescate individuali. Le istruzioni di pescare più di una carta possono ancora essere parzialmente eseguite. Tuttavia, se un effetto offre al giocatore la scelta di pescare più di una carta, il giocatore interessato non può scegliere di farlo. Similmente, il giocatore non può pagare un costo che includa pescare più di una carta.

121.2c Se un effetto fa pescare carte a più di un giocatore, il giocatore attivo esegue tutte le sue pescate per primo, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso.

121.2d Se una regola o un effetto fa pescare carte a più di un giocatore in una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi (come in una partita Two-Headed Giant), prima i giocatori della squadra attiva eseguono tutte le loro pescate nell'ordine che vogliono, poi i giocatori delle squadre non attive, in ordine di turno, fanno lo stesso.

121.3. Se non ci sono carte nel grimorio di un giocatore ed un effetto offre a quel giocatore la possibilità di pescare una carta, quel giocatore può scegliere di farlo. Tuttavia, se un effetto dice che un giocatore non può pescare carte e un altro effetto offre a quel giocatore la possibilità di pescare una carta, quel giocatore non può scegliere di farlo.

121.3a Lo stesso principio si applica se il giocatore che sta facendo la scelta non è il giocatore che dovrebbe pescare la carta. Se il secondo non ha carte nel grimorio, la scelta può essere fatta. Se un effetto dice che il secondo giocatore non può pescare carte, la scelta non può essere fatta.

121.4. Un giocatore che cerca di pescare una carta da un grimorio privo di carte perde la partita la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità (questa è una azione generata dallo stato, vedi regola 704).

121.5. Se un effetto muove carte dal grimorio di un giocatore alla sua mano senza usare il verbo "pescare", il giocatore non ha pescato tali carte. Questo è importante per le abilità che si innescano quando vengono pescate carte e per gli effetti che sostituiscono tali pescate, così come nel caso in cui il grimorio del giocatore sia vuoto.

121.6. Alcuni effetti sostituiscono la pescata di una o più carte.

121.6a Un effetto che sostituisce la pescata di una carta viene applicato anche se non ci sono carte da pescare nel grimorio del giocatore che dovrebbe farlo.

121.6b Se un effetto sostituisce la pescata di una carta all'interno di una serie di pescate, l'effetto di

sostituzione viene completato prima di riprendere la serie di pescate.

121.6c Alcuni effetti fanno pescare una carta e compiere un'altra azione sulla carta stessa. Se la pescata viene sostituita, l'azione aggiuntiva non viene compiuta sulle carte eventualmente pescate come risultato dell'effetto di sostituzione o degli effetti di sostituzione successivi.

121.7. Alcuni effetti di sostituzione o di prevenzione possono causare una o più pescate. In tal caso, se ci sono delle parti dell'effetto originale che non sono state sostituite, tali parti avvengono per prime, poi le pescate avvengono una alla volta.

121.8. Se una magia o abilità fa pescare una carta durante il lancio di un'altra magia, la carta pescata viene tenuta a faccia in giù fino al termine del lancio della magia (vedi regola 601.2i) o fino a che il processo di lancio viene annullato (vedi regola 723 "Gestione dalle Azioni Illegali"). Mentre è a faccia in giù, la carta non ha caratteristiche. Lo stesso si applica se una magia o abilità fa pescare una carta durante l'attivazione di un'abilità. Se un effetto permette o richiede ad un giocatore di rivelare la carta mentre questa viene pescata, la carta viene rivelata dopo che la magia è diventata lanciata o l'abilità è diventata attivata.

121.9. Se un effetto dà ad un giocatore l'opzione di rivelare una carta mentre la pesca, quel giocatore può guardare la carta mentre la pesca prima di scegliere se rivelarla.

122. Segnalini

122.1. Un *segnalino* è un indicatore posizionato su un oggetto o su un giocatore, che ne modifica le caratteristiche oppure interagisce con una regola, abilità o effetto. Un segnalino non è un oggetto e non ha caratteristiche. Notare che un segnalino non è una pedina e una pedina non è un segnalino. I segnalini con lo stesso nome o descrizione sono intercambiabili.

122.1a Un segnalino $+X/+Y$ su una creatura o su una carta creatura in una zona diversa dal campo di battaglia, dove X e Y sono numeri, aumenta di X la forza e di Y la costituzione di quell'oggetto. In maniera simile, un segnalino $-X/-Y$ diminuisce di X la forza e di Y la costituzione. Vedi regola 613.4c.

122.1b Un segnalino con parola chiave su un permanente o su una carta in una zona diversa dal campo di battaglia fa guadagnare a quell'oggetto quella parola chiave. Un segnalino può avere le seguenti parole chiave: volare, attacco improvviso, doppio attacco, tocco letale, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, travolgere e cautela, così come le varianti di tali parole chiave. Vedi regola 613.1f.

122.1c Il numero di segnalini fedeltà su un planeswalker sul campo di battaglia indica quanta fedeltà il planeswalker abbia. Un planeswalker con fedeltà 0 viene messo nel cimitero del proprietario da una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

122.1d Se un giocatore ha dieci o più segnalini veleno, quel giocatore perde la partita per una azione generata dallo stato. Vedi regola 704. Un giocatore che ha uno o più segnalini veleno si dice "avvelenato". (Vedi regola 810 in cui si trovano regole addizionali per partite Two-Headed Giant).

122.2. I segnalini su un oggetto non vengono mantenuti se quell'oggetto cambia zona. I segnalini non vengono "rimossi"; semplicemente cessano di esistere. Vedi regola 400.7.

122.3. Se un permanente ha sia un segnalino $+1/+1$ che un segnalino $-1/-1$ su di esso, N segnalini $+1/+1$ e N segnalini $-1/-1$ vengono rimossi da quel permanente, dove N è il minore tra il numero di segnalini $+1/+1$ e il numero di segnalini $-1/-1$ su quel permanente. Vedi regola 704.

122.4. Se un permanente con un'abilità che dice che il permanente non può avere più di N segnalini di un certo tipo su di sé, ha più di N segnalini di quel tipo su di sé, i segnalini in eccesso vengono rimossi da una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

122.5. Se un effetto dice di “spostare” un segnalino, significa togliere quel segnalino dall’oggetto su cui si trova in quel momento e metterlo su un altro oggetto. Se una di queste azioni è impossibile, non è possibile spostare il segnalino, e nessun segnalino viene tolto da o messo su un oggetto. Questo può accadere se il primo e il secondo oggetto sono lo stesso oggetto, se il primo oggetto non ha il tipo giusto di segnalini, se sul secondo oggetto non possono essere messi segnalini, se uno degli oggetti non si trova più nella zona appropriata.

122.6. Alcune magie o abilità si riferiscono a segnalini che vengono “messi” su un oggetto. Questo si riferisce a mettere segnalini su quell’oggetto mentre è sul campo di battaglia e anche ad un oggetto che ottiene dei segnalini mentre entra nel campo di battaglia.

122.6a Se un oggetto entra nel campo di battaglia con dei segnalini su di esso, l’effetto che fa mettere i segnalini può specificare quale giocatore mette i segnalini sull’oggetto. Se l’effetto non specifica un giocatore, è il controllore dell’oggetto che mette i segnalini sull’oggetto.

122.7. Un’abilità che si innesca “Quando/Ogniqualvota l’N-mo segnalino [tipo]” viene messo su un oggetto si innesca quando uno o più segnalini del tipo appropriato vengono messi sull’oggetto e l’oggetto passa da avere meno di N segnalini prima che i segnalini vengano messi su di esso ad averne N o più dopo.

122.8. Se un’abilità innescata dice ad un giocatore di “mettere quei segnalini” o di “mettere i segnalini di [un oggetto]” su un altro oggetto e la condizione di innesco di quell’abilità o il suo effetto controllano se l’oggetto con i segnalini ha lasciato il campo di battaglia, quel giocatore, per ogni tipo di segnalini presenti sul primo oggetto prima che lasciasse il campo di battaglia, mette sul secondo oggetto altrettanti segnalini di quel tipo. Quel giocatore non sposta i segnalini da un oggetto all’altro.

2. Parti di una Carta

200. Generale

200.1. Le parti di una carta sono il nome, il costo di mana, l’illustrazione, l’indicatore di colore, la riga del tipo, il simbolo di espansione, il riquadro di testo, la forza e la costituzione, la fedeltà, il modificatore di carte in mano, il modificatore di punti vita, il nome dell’illustratore, il testo legale e il numero di collezione. Alcune carte possono avere alcune o tutte queste parti più di una volta.

200.2. Alcune parti di una carta sono anche caratteristiche dell’oggetto che essa rappresenta. Vedi regola 109.3.

200.3. Alcuni oggetti che non sono carte (pedine, copie di carte e copie di magie) hanno alcune delle parti di una carta, ma solo quelle che sono anche caratteristiche. Vedi regola 111 e regola 706.

201. Nome

201.1. Il nome di una carta è stampato nell’angolo in alto a sinistra.

201.2. Per gli scopi di queste regole, si considera che il nome di una carta sia sempre quello della versione inglese, indipendentemente dalla lingua in cui è stampata la carta.

201.2a Due oggetti hanno lo stesso nome se i loro nomi sono identici.

201.2b Se un oggetto ha più di un nome, esso ha lo stesso nome di un altro oggetto se ci sono uno o più nomi che entrambi gli oggetti hanno in comune.

201.2c Duo o più oggetti hanno nomi diversi se non ci sono nomi che due tali oggetti hanno in comune.

201.3. Se un effetto richiede ad un giocatore di scegliere il nome di una carta, il giocatore deve scegliere il nome di una carta presente nel database di riferimento Oracle. (Vedi regola 108.1). Un giocatore non può scegliere il nome di una pedina a meno che non sia anche il nome di una carta.

201.3a Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, quel giocatore deve scegliere il nome di una carta il cui testo Oracle riporta quelle caratteristiche. (Vedi regola 108.1).

Esempio: *Espropriare dice, in parte: "Scegli il nome di una carta artefatto". Il giocatore può scegliere il nome di una qualsiasi carta artefatto, anche una che non è legale nel formato della partita corrente. Il giocatore non può scegliere Isola, anche se sul campo di battaglia c'è un'Isola che è un artefatto a causa di un effetto.*

201.3b Se un giocatore vuole scegliere il nome di una carta split, il giocatore deve scegliere il nome di una delle due metà, ma non entrambe. (Vedi regola 708). Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, usare solo le caratteristiche di quella metà per determinare se quel nome può essere scelto.

201.3c Se un giocatore vuole scegliere il nome alternativo di una carta ruotabile, il giocatore può farlo. (Vedi regola 709). Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, usare le caratteristiche della carta modificate dalle sue caratteristiche alternative per determinare se quel nome può essere scelto.

201.3d Se un giocatore vuole scegliere il nome del retro di una carta bifronte, il giocatore può farlo. (Vedi regola 711). Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, usare solo le caratteristiche del retro per determinare se quel nome può essere scelto.

201.3e Se un giocatore vuole scegliere il nome del retro combinato di una coppia combinabile, il giocatore può farlo. (Vedi regola 712). Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, usare solo le caratteristiche del retro combinato per determinare se quel nome può essere scelto.

201.3f Se un giocatore vuole scegliere il nome alternativo di una carta avventuriero, il giocatore può farlo. (Vedi regola 715). Se un giocatore deve scegliere il nome di una carta con certe caratteristiche, usare le caratteristiche della carta modificate dalle sue caratteristiche alternative per determinare se quel nome può essere scelto.

201.4 Se nel testo di un oggetto si fa riferimento al nome dell'oggetto stesso, il riferimento è solo a quel particolare oggetto e non ad eventuali duplicati, indipendentemente da eventuali cambi di nome dovuti ad effetti di gioco.

201.4a Se l'effetto di un'abilità fa guadagnare ad un oggetto un'abilità e la seconda abilità si riferisce alla fonte della prima abilità tramite il nome, il nome si riferisce solo allo specifico oggetto che è la fonte della prima abilità, non ad altri oggetti con lo stesso nome. Questo è vero anche se la seconda abilità viene copiata su un nuovo oggetto.

Esempio: *la Sporcizia delle Fogne ha un'abilità che dice: "Ogniqua volta una creatura non pedina che controlli muore, metti un segnalino melma sulla Sporcizia delle Fogne, poi crea una pedina creatura Melma verde con 'La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di segnalini melma sulla Sporcizia delle Fogne'". L'abilità guadagnata dalla pedina considera solo la Sporcizia delle Fogne che l'ha creata, non altre eventuali Sporcizie delle Fogne sul campo di battaglia. Una copia di quella pedina avrà un'abilità che si riferisce solo alla Sporcizia delle Fogne che ha creato la pedina originale.*

201.4b Se un'abilità di un oggetto si riferisce a quell'oggetto tramite il nome, e un oggetto con un nome diverso guadagna quell'abilità, ogni istanza del primo nome nell'abilità guadagnata che si riferisce al primo oggetto tramite il nome deve essere trattata come il secondo nome.

Esempio: *l'Elementale di Mercurio dice, in parte, "{U}: L'Elementale di Mercurio guadagna tutte le abilità attivate di una creatura bersaglio fino alla fine del turno". Se guadagna un'abilità che dice "{G}: Rigenere il Troll col Randello", attivando quell'abilità verrà rigenerato l'Elementale di Mercurio, non il Troll col Randello da cui ha guadagnato l'abilità.*

Esempio: *il Raggio Glaciale è un istantaneo con "unire nell'Arcano" che dice "il Raggio Glaciale infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio". Se viene unito su un Confini del Kodama,*

quel Confini del Kodama infligge 2 danni al bersaglio.

Esempio: La Mutaforma Dimir dice “{1}{U}{B}: Esilia una carta creatura bersaglio in un cimitero. La Mutaforma Dimir diventa una copia di quella carta e guadagna questa abilità”. L'abilità della Mutaforma Dimir viene attivata bersagliando una carta Orso Zampa di Runa. La Mutaforma Dimir diventa una copia dell'Orso Zampa di Runa e guadagna un'abilità che deve essere trattata come se fosse scritta “{1}{U}{B}: Esilia una carta creatura bersaglio in un cimitero. L'Orso Zampa di Runa diventa una copia di quella carta e guadagna questa abilità”.

201.4c Il testo stampato su alcune carte leggendarie si riferisce alla carta con una versione abbreviata del nome. Tutte le istanze del nome abbreviato di una carta usato in questo modo vengono trattate come se venisse usato il nome completo della carta.

201.5 Alcune versioni promozionali di carte dell'espansione Ikoria: Terra dei Behemoth hanno nell'angolo in alto a sinistra un nome diverso dal proprio, con il nome normale sotto di esso in una barra del titolo secondaria. Queste carte hanno solo il nome specificato dalla barra del titolo secondaria, non il nome stampato dove appare di solito.

202. Costo di Mana e Colore

202.1 Il costo di mana di una carta è indicato dai simboli di mana stampati in alto sulla carta. (Vedi regola 107.4). Sulla maggior parte delle carte questi simboli sono stampati nell'angolo in alto a destra, ma alcune carte dell'espansione *Visione Futura* hanno una cornice alternativa e i simboli di mana sono stampati alla sinistra dell'illustrazione.

202.1a Il costo di mana di un oggetto rappresenta cosa un giocatore deve pagare dalla sua riserva di mana per lanciare la carta. A meno che non includa un simbolo di mana di Phyrexia (vedi regola 107.4f), pagare il costo di mana di un oggetto richiede il pagamento di mana di tipo corrispondente ai simboli di mana colorato o incolore indicati nel costo e anche il pagamento del mana generico indicato nel costo.

202.1b Alcuni oggetti non hanno costo di mana. Questo include tutte le carte terra, le altre carte che non hanno simboli di mana dove dovrebbe esserci il costo di mana, le pedine (a meno che l'effetto che le ha create non specifichi diversamente) e le carte di *Magic* non tradizionali. Non avere un costo di mana rappresenta un costo che non può essere pagato (vedi regola 118.6). Nota che le terre vengono giocate senza pagare alcun costo (vedi regola 305, “Terre”).

202.2 Il colore di un oggetto è dato dal colore o dai colori dei simboli di mana nel suo costo di mana, indipendentemente dal colore dello sfondo.

202.2a I cinque colori sono: bianco, blu, nero, rosso e verde. Il simbolo di mana bianco è rappresentato da {W}, il blu da {U}, il nero da {B}, il rosso da {R} e il verde da {G}.

Esempio: Un oggetto con costo di mana {2}{W} è bianco, un oggetto con costo di mana {2} è incolore, e un oggetto con costo di mana {2}{W}{B} è sia bianco che nero.

202.2b Gli oggetti senza simboli di mana colorato nel costo di mana sono incolori.

202.2c Un oggetto con due o più simboli di mana colorato nel costo di mana è di ognuno dei colori dei simboli di mana colorato. La maggior parte delle carte multicolore sono stampate con uno sfondo dorato, ma questo non è un requisito perché una carta sia multicolore.

202.2d Un oggetto con uno o più simboli di mana ibridi e/o simboli di mana di Phyrexia nel costo di mana è di ognuno dei colori di quei simboli di mana, in aggiunta agli altri colori che l'oggetto possa avere. (La maggior parte delle carte che hanno simboli di mana ibrido nel loro costo di mana è stampata con uno sfondo bicolore. Vedi regola 107.4e).

202.2e Un oggetto può avere un indicatore di colore stampato a sinistra della riga del tipo. Quell'oggetto è di ognuno dei colori denotati da quell'indicatore di colore. (Vedi regola 204).

202.2f Un effetto può cambiare il colore di un oggetto, dare un colore ad un oggetto incolore o rendere incolore un oggetto che ha un colore; vedi regola 105.3.

202.3. Il costo di mana convertito di un oggetto è un numero pari alla quantità totale di mana nel costo di mana, indipendentemente dal colore.

Esempio: Un costo di mana di {3}{U}{U} si traduce in un costo di mana convertito di 5.

202.3a Il costo di mana convertito di un oggetto senza costo di mana è 0, a meno che l'oggetto sia il retro di un permanente bifronte o un permanente combinato.

202.3b Il costo di mana convertito del retro di un permanente bifronte è calcolato come se avesse il costo di mana del suo lato frontale. Se un permanente è una copia del retro di una carta bifronte, (anche se la copia stessa è rappresentata da una carta bifronte) il costo di mana convertito della copia è 0.

Esempio: Il Capocaccia delle Colline è una carta bifronte costo di mana {2}{R}{G}. Il suo costo di mana convertito è 4. Quando si trasforma nell'altra faccia (Devastatore delle Colline), il suo costo di mana convertito rimane 4.

Esempio: Un Clone entra nel campo di battaglia come copia del Devastatore delle Colline. Il suo costo di mana convertito è 0.

Esempio: L'Insetto Aberrante è il retro di una carta bifronte il cui lato frontale ha un costo di mana pari a {U}. Diventa una copia del Devastatore delle Colline. Il suo costo di mana convertito diventa 0.

202.3c Il costo di mana convertito di un permanente combinato è calcolato come se avesse il costo di mana combinato dei lati frontali delle carte che lo rappresentano. Se un permanente è una copia di un permanente combinato, (anche se la copia stessa è rappresentata da due altre carte combinabili) il costo di mana convertito della copia è 0.

202.3d Il costo di mana convertito di una carta split che non è in pila o di una magia spilt fusa in pila è determinato dai costi di mana combinati delle due metà. Negli altri casi, quando una carta split è in pila, il costo di mana convertito della magia è determinato dal costo di mana della metà che si è scelto di lanciare. Vedi regola 708, “Carte Split”.

202.3e Quando si deve calcolare il costo di mana convertito di un oggetto con {X} nel costo di mana, X viene considerato uguale a 0 se l'oggetto non è in pila, mentre viene considerato pari al numero scelto per X se l'oggetto è in pila.

202.3f Quando si deve calcolare il costo di mana convertito di un oggetto con un simbolo di mana ibrido nel costo di mana, per ogni simbolo ibrido si deve considerare la componente maggiore.

Esempio: Un costo di mana di {1}{W/U}{W/U} si traduce in un costo di mana convertito di 3.

Esempio: Un costo di mana di {2/B}{2/B}{2B} si traduce in un costo di mana convertito di 6.

202.3g Ogni simbolo di mana di Phyrexia nel costo di mana di una carta contribuisce con 1 al costo di mana convertito della carta.

Esempio: Il costo di mana convertito di una carta con costo di mana {1}{W/P}{W/P} è 3.

202.4. Qualsiasi costo addizionale indicato nel testo di un oggetto o imposto da un effetto non fa parte del costo di mana (vedi regola 601, “Lanciare Magie”). Questi costi vengono pagati contemporaneamente agli altri costi della magia.

203. Illustrazione

203.1. L’illustrazione è stampata nella metà superiore di una carta e non ha alcun effetto sul gioco. Per esempio, una creatura non ha l’abilità “volare” a meno che non sia indicato nel testo, anche se l’illustrazione rappresenta una creatura volante.

204. Indicatore di Colore

204.1. L'indicatore di colore è stampato a sinistra della riga del tipo direttamente sotto l'illustrazione. Consiste di un simbolo circolare colorato con uno o più colori. L'indicatore di colore si trova di solito su carte non terra prive di costo di mana.

204.2. Un oggetto che ha un indicatore di colore è di ognuno dei colori denotati da quell'indicatore di colore.

205. Riga del Tipo

205.1. La riga del tipo è stampata direttamente sotto l'illustrazione. Contiene il tipo da carta (o i tipi di carta) della carta. Contiene anche il sottotipo (o i sottotipi) e il supertipo (o i supertipi) della carta, se applicabili.

205.1a Alcuni effetti impostano il tipo di carta di un oggetto. In questo caso, il nuovo tipo di carta (o i nuovi tipi di carta) sostituisce ogni tipo di carta esistente. Segnalini, effetti e danno annotato sull'oggetto non vengono rimossi, anche nel caso in cui non abbiano più alcun significato per il nuovo tipo di carta. In maniera simile, quando un effetto imposta uno o più sottotipi di un oggetto, il nuovo sottotipo (o i nuovi sottotipi) sostituisce ogni sottotipo esistente appartenente allo stesso insieme (gli insiemi sono: tipi di creatura, tipi di terra, tipi di artefatto, tipi di incantesimo, tipi di planeswalker e tipi di magia). Se il tipo di carta di un oggetto viene rimosso, i sottotipi di quel tipo di carta rimangono se sono sottotipi di un tipo di carta che l'oggetto continua ad avere; altrimenti vengono rimossi fintanto che il tipo di carta a cui sono associati è rimosso. Al contrario, rimuovere uno o tutti i sottotipi di un oggetto non influisce sui suoi tipi di carta.

205.1b Alcuni effetti cambiano il tipo di carta, il supertipo o il sottotipo di un oggetto, ma specificano che l'oggetto mantiene i tipi di carta, supertipi o sottotipi che possedeva. In questi casi, tutti i tipi di carta, supertipi e sottotipi precedenti vengono mantenuti. Questa regola si applica agli effetti che contengono la frase “in aggiunta ai suoi tipi” o agli effetti che dicono che qualcosa è “ancora un [tipo di carta, sottotipo o supertipo]”. Alcuni effetti dicono che un oggetto diventa una “creatura artefatto [tipo o tipi di creatura]”; questi effetti fanno sì che l'oggetto mantenga i suoi tipi di carta e sottotipi precedenti eccetto i tipi di creatura, ma rimpiazzano i tipi di creatura esistenti.

Esempio: Un'abilità dice “Tutte le terre sono creature 1/1 che sono ancora terre”. Le terre su cui questa abilità ha effetto hanno adesso due tipi di carta: creatura e terra. Se ci fossero terre che erano anche artefatti prima dell'applicazione dell'effetto di questa abilità, queste terre diventerebbero “creatura artefatto terra”, non solo “creatura” e non solo “terra creatura”. L'effetto permette loro di mantenere i tipi di carta “artefatto” e “terra”. In più, ogni terra su cui questa abilità ha effetto mantiene tutti i tipi di terra e tutti i supertipi che aveva prima che l'abilità avesse effetto.

Esempio: Un'abilità dice “Tutti gli artefatti sono creature artefatto 1/1”. Se un permanente è sia un artefatto che un incantesimo, esso diventa una creatura artefatto incantesimo.

205.2. Tipi di Carta

205.2a I tipi di carta sono artefatto, cospirazione, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, fenomeno, piano, planeswalker, intrigo, stregoneria, tribale e vanguard. Vedi sezione 3, “Tipi di Carta”.

205.2b Alcuni oggetti possono avere più di un tipo di carta (per esempio, una creatura artefatto). Tali oggetti soddisfano i criteri per gli effetti che si applicano ad uno qualsiasi dei loro tipi di carta.

205.2c Le pedine hanno un tipo di carta anche se non sono carte. Lo stesso vale per copie di carte e copie di magie.

205.3. Sottotipi

205.3a Una carta può avere uno o più sottotipi stampati nella riga del tipo.

205.3b I sottotipi di tutti i tipi di carta, eccetto del tipo piano, sono indicati dopo un trattino: nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole (vedi sotto per la corrispondenza dei sottotipi tra inglese e italiano). Gli oggetti di questi tipi possono avere più di un sottotipo. I sottotipi di piano sono anch'essi indicati dopo un trattino, ma possono essere formati da più parole anche nella versione inglese. Tutte le parole dopo il trattino individuano, collettivamente, un singolo sottotipo.

Esempio: *"Terra Base - Montagna"* significa che la carta è una terra con il sottotipo Montagna.

"Creatura - Mago Goblin" significa che la carta è una creatura con i sottotipi Mago e Goblin.

"Artefatto - Equipaggiamento" significa che la carta è un artefatto con il sottotipo Equipaggiamento.

205.3c Se una carta con più di un tipo di carta ha uno o più sottotipi ogni sottotipo è legato al tipo di carta appropriato.

Esempio: La riga del tipo del Bosco Driade dice *"Creatura Terra - Driade Foresta"*. Driade è un tipo di creatura e Foresta è un tipo di terra.

205.3d Un oggetto non può guadagnare un sottotipo che non corrisponda a uno dei tipi dell'oggetto.

205.3e Se un'istruzione richiede di scegliere un sottotipo, si deve scegliere uno ed un solo sottotipo esistente e il sottotipo scelto deve essere associato all'appropriato tipo di carta. Per esempio, non si può scegliere un tipo di terra se l'istruzione richiede di scegliere un tipo di creatura.

Esempio: Quando devi scegliere un tipo di creatura, *"Tritone"* o *"Mago"* sono accettabili, ma *"Mago Tritone"* non lo è. Parole come *"artefatto"*, *"avversario"*, *"Palude"* o *"camion"* non possono essere scelte perché non sono tipi di creatura.

205.3f Molte carte sono state stampate con sottotipi che adesso non esistono più. Molte carte hanno ricevuto dei sottotipi che prima non avevano. Usare l'archivio di riferimento Oracle per determinare i sottotipi attuali di una carta. (Vedi regola 108.1.)

205.3g Gli artefatti hanno il proprio insieme di possibili sottotipi; questi sottotipi sono detti *tipi di artefatto*. I tipi di artefatto sono: Clue (Indizio), Contraption (Congegno), Equipment (Equipaggiamento, vedi regola 301.5), Food (Cibo), Fortification (Fortificazione, vedi regola 301.6), Gold (Oro), Treasure (Tesoro) e Vehicle (Veicolo, vedi regola 301.7).

205.3h Gli incantesimi hanno il proprio insieme di possibili sottotipi; questi sottotipi sono detti *tipi di incantesimo*. I tipi di incantesimo sono: Aura (Aura, vedi regola 303.4), Cartouche (Cartiglio), Curse (Anatema), Saga (Saga, vedi regola 714) e Shrine (Santuario).

205.3i Le terre hanno il proprio insieme di possibili sottotipi; questi sottotipi sono detti *tipi di terra*. I tipi di terra sono: Desert (Deserto), Forest (Foresta), Gate (Cancello), Island (Isola), Lair (Tana), Locus (Luogo), Mine (Miniera), Mountain (Montagna), Plains (Pianura), Power-Plant (Centrale Energetica), Swamp (Palude), Tower (Torre), Urza's (Terreno di Urza).

Di questi, Foresta, Isola, Montagna, Pianura e Palude sono i *tipi di terra base*. Vedi regola 305.6.

205.3j I Planeswalker hanno il proprio insieme di possibili sottotipi; questi sottotipi sono detti *tipi di planeswalker*. I tipi di planeswalker sono: Ajani, Aminatou, Angrath, Arlinn, Ashiok, Basri, Bolas, Calix, Chandra, Dack, Daretti, Davriel, Domri, Dovin, Elspeth, Estrid, Freyalise, Garruk, Gideon, Huatli, Jace, Jaya, Karn, Kasmina, Kaya, Kiora, Koth, Liliana, Lukka, Nahiri, Narset, Nissa, Nixilis, Oko, Ral, Rowan, Saheeli, Samut, Sarkhan, Serra, Sorin, Tamiyo, Teferi, Teyo, Tezzeret, Tibalt, Ugin, Venser, Vivien, Vraska, Will, Windgrace, Wrenn, Xenagos, Yanggu e Yanling.

205.3k Gli istantanei e le stregonerie hanno i sottotipi in comune; questi sottotipi sono chiamati *tipi di magia*. I tipi di magia sono: Adventure (Avventura), Arcane (Arcano) e Trap (Trappola).

205.3m Le creature e i tribali hanno i sottotipi in comune; questi sottotipi sono chiamati *tipi di creatura*. I tipi di creatura sono: Advisor (Consigliere), Aetherborn (Eteride), Ally (Alleato), Angel (Angelo),

Antelope (Antilope), Ape (Scimpanzé), Archer (Arciere), Archon (Arconte), Army (Esercito), Artificer (Artefice), Assassin (Assassino), Assembly-Worker (Addetto al Montaggio), Atog (Atog), Aurochs (Uri), Avatar (Avatar), Azra (Azra), Badger (Tasso), Barbarian (Barbaro), Basilisk (Basilisco), Bat (Pipistrello), Bear (Orso), Beast (Bestia), Beeble (Bibolo), Berserker (Berserker), Bird (Uccello), Blinkmoth (Lampidottero), Boar (Cinghiale), Bringer (Portatore), Brushwagg (Burlarbusto), Camarid (Camarid), Camel (Cammello), Caribou (Caribù), Carrier (Viaggiatore), Cat (Felino), Centaur (Centauro), Cephalid (Cefalide), Chimera (Chimera), Citizen (Cittadino), Cleric (Chierico), Cockatrice (Coccatrice), Construct (Costrutto), Coward (Vigliacco), Crab (Granchio), Crocodile (Coccodrillo), Cyclops (Ciclope), Dauthi (Dauthi), Demigod (Semidio), Demon (Demone), Deserter (Disertore), Devil (Diavolo), Dinosaur (Dinosauro), Djinn (Genio), Dog (Canide), Dragon (Drago), Drake (Draghetto), Dreadnought (Sterminatore), Drone (Drone), Druid (Druido), Dryad (Driade), Dwarf (Nano), Efreet (Efreet), Egg (Uovo), Elder (Antico), Eldrazi (Eldrazi), Elemental (Elementale), Elephant (Elefante), Elf (Elfo), Elk (Alce), Eye (Occhio), Faerie (Spiritello), Ferret (Furetto), Fish (Pesce), Flagbearer (Portabandiera), Fox (Volpe), Frog (Rana), Fungus (Fungus), Gargoyle (Gargoyle), Germ (Microbo), Giant (Gigante), Gnome (Gnomo), Goat (Capra), Goblin (Goblin), God (Dio), Golem (Golem), Gorgon (Gorgone), Graveborn (Figlio della Tomba), Gremlin (Gremlin), Griffin (Grifone), Hag (Strega), Harpy (Arpia), Hellion (Infernale), Hippo (Ippopotamo), Hippogriff (Ippogrifo), Homarid (Homarid), Homunculus (Omuncolo), Horror (Orrore), Horse (Cavallo), Human (Umano), Hydra (Idra), Hyena (Iena), Illusion (Illusione), Imp (Imp), Incarnation (Incarnazione), Insect (Insetto), Jackal (Sciacallo), Jellyfish (Medusa), Juggernaut (Juggernaut), Kavu (Kavu), Kirin (Kirin), Kithkin (Kithkin), Knight (Cavaliere), Kobold (Cobaldo), Kor (Kor), Kraken (Kraken), Lamia (Lamia), Lamasu (Lamasu), Leech (Sanguisuga), Leviathan (Leviatano), Lhurgoyf (Lhurgoyf), Livid (Licide), Lizard (Lucertola), Manticore (Manticora), Masticore (Masticora), Mercenary (Mercenario), Merfolk (Tritone), Metathran (Metathran), Minion (Servitore), Minotaur (Minotauro), Mole (Talpa), Monger (Commerciale), Mongoose (Mangusta), Monk (Monaco), Monkey (Scimmia), Moonfolk (Lunantropo), Mouse (Topo), Mutant (Mutante), Myr (Myr), Mystic (Mistico), Naga (Naga), Nautilus (Nautilo), Nephilim (Nephilim), Nightmare (Incubo), Nightstalker (Cacciatore Notturno), Ninja (Ninja), Noble (Nobile), Noggle (Noggle), Nomad (Nomade), Nymph (Ninfa), Octopus (Piovra), Ogre (Ogre), Ooze (Melma), Orb (Globo), Orc (Orco), Orgg (Orgg), Otter (Lontra), Ouphe (Ouphe), Ox (Bue), Oyster (Ostrica), Pangolin (Pangolino), Peasant (Popolano), Pegasus (Pegaso), Pentavite (Pentavite), Pest (Peste), Phelddagrif (Phelddagrif), Phoenix (Fenice), Pilot (Pilota), Pincher (Pungitore), Pirate (Pirata), Plant (Pianta), Praetor (Pretore), Prism (Prisma), Processor (Metabolizzatore), Rabbit (Coniglio), Rat (Ratto), Rebel (Ribelle), Reflection (Riflesso), Rhino (Rinoceronte), Rigger (Assemblatore), Rogue (Farabutto), Sable (Zibellino), Salamander (Salamandra), Samurai (Samurai), Sand (di Sabbia), Saproling (Saprolingio), Satyr (Satiro), Scarecrow (Spaventapasseri), Scion (Discendente), Scorpion (Scorpione), Scout (Esploratore), Sculpture (Scultura), Serf (Servo), Serpent (Serpente), Servo (Servomeccanismo), Shade (Bruma), Shaman (Sciameano), Shapeshifter (Polimorfo), Shark (Squalo), Sheep (Pecora), Siren (Sirena), Skeleton (Scheletro), Slith (Slith), Sliver (Tramutante), Slug (Lumaca), Snake (Serpente), Soldier (Soldato), Soltari (Soltari), Spawn (Progenie), Specter (Spettro), Spellshaper (Mutamagia), Sphinx (Sfinge), Spider (Ragno), Spike (Pungiglione), Spirit (Spirito), Splinter (Scheggia), Sponge (Spugna), Squid (Calamaro), Squirrel (Scoiattolo), Starfish (Stella Marina), Surrakar (Surrakar), Survivor (Superstite), Tentacle (Tentacolo), Tetravite (Tetravite), Thalakos (Thalakos), Thopter (Tottero), Thrull (Thrull), Treefolk (Silvantropo), Trilobite (Trilobite), Triskelavite (Triskelavite), Troll (Troll), Turtle (Tartaruga), Unicorn (Unicorno), Vampire (Vampiro), Vedalken (Vedalken), Viashino (Viashino), Volver (Volvero), Wall (Muro), Warlock (Warlock), Warrior (Guerriero), Weird (Bizzarria), Werewolf (Mannaro), Whale (Balena), Wizard (Mago), Wolf (Lupo), Wolverine (Ghiottone), Wombat (Vombato), Worm (Verme), Wraith (Necrospettro), Wurm (Wurm), Yeti (Yeti), Zombie (Zombie), Zubera (Zubera).

205.3n I piani hanno il proprio insieme di possibili sottotipi; questi sottotipi sono detti *tipi planari*. I tipi planari sono: Alara, Arkhos, Azgol, Belenor, Bolas's Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Ergamon, Fabacín, Innistrad, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Karsus, Kephalaí, Kinshala, Kolbahan, Kyneth, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Mongseng, Muraganda, New Phyrexia, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Regatha, Segovia, Serra's Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Vrynn, Wildfire, Xerex e Zendikar.

205.3p Le carte fenomeno, le carte intrigo, le carte vanguard e le carte cospirazione non hanno sottotipi.

205.4. Supertipi

205.4a Una carta può anche avere uno o più *supertipi*. I supertipi sono scritti appena prima del tipo della carta nella versione inglese, e appena dopo il tipo, ma prima del trattino, nella versione italiana. I supertipi sono: basic (base), legendary (leggionario), ongoing (in corso), snow (neve) e world (mondo).

205.4b Il supertipo di un oggetto è indipendente dai suoi tipi di carta e sottotipi, anche se alcuni supertipi vengono spesso identificati con uno specifico tipo di carta. Cambiare i tipi di carta o i sottotipi di un oggetto non cambia il suo supertipo. Cambiare i supertipi di un oggetto non cambia i suoi tipi di carta o sottotipi. Quando un oggetto guadagna o perde un supertipo, mantiene tutti gli altri supertipi che aveva.

Esempio: *Un'abilità dice “Tutte le terre sono creature 1/1 che sono ancora terre”. Una terra leggendaria su cui ha effetto questa abilità è ancora leggendaria.*

205.4c Una terra con il supertipo “Base” è una terra base. Una terra che non ha questo supertipo è una terra non base., anche se ha un tipo di terra base.

Le carte stampate nei set precedenti al set *Ottava Edizione* non avevano la parola “Base” per indicare una terra base. Le carte appartenenti a quei set che hanno uno dei seguenti nomi sono terre base e hanno ricevuto un nuovo testo Oracle: Pianura, Isola, Palude, Montagna, Foresta, Pianura Innevata, Isola Innevata, Palude Innevata, Montagna Innevata e Foresta Innevata.

205.4d I permanenti con il supertipo “leggionario” sono soggetti all'azione generata dallo stato che si riferisce ai permanenti leggendari, chiamata anche “regola delle Leggende” (vedi regola 704.5j).

205.4e Le magie istantaneo o stregoneria con il supertipo “leggionario” sono soggette ad una restrizione reattiva a quando possono essere lanciate. Un giocatore non può lanciare una magia istantaneo o stregoneria leggendaria a meno che quel giocatore controlli una creatura leggendaria o un planeswalker leggendario.

205.4f I permanenti con il supertipo “mondo” sono soggetti all'azione generata dallo stato che si riferisce ai permanenti mondo, chiamata anche “regola dei Mondi” (vedi regola 704.5k).

205.4g I permanenti con il supertipo “neve” sono permanenti neve. I permanenti che non hanno il supertipo “neve” sono permanenti non neve, indipendentemente dal loro nome.

205.4h Le carte intrigo con il supertipo “in corso” non sono soggette alla azione generata dallo stato per gli intrighi (vedi regola 704.6e).

206. Simbolo di Espansione

206.1. Il simbolo di espansione indica a quale set di *Magic* appartiene una carta. Di norma, è una piccola icona stampata al di sotto dell'angolo destro dell'illustrazione. Non ha alcun effetto sul gioco.

206.2. Il colore del simbolo di espansione indica la rarità della carta all'interno di quel set. Un simbolo rosso-arancio indica una carta rara mitica, uno dorato una carta rara, uno argentato una carta non comune e uno nero o bianco una carta comune o una terra base. Un simbolo viola rappresenta una rarità speciale: ad oggi, solo le carte “cronotraslate” del set *Spirale Temporale*, che hanno una rarità più alta delle carte rare del set, hanno un simbolo viola. (prima del set *Esodo*, tutti i simboli di espansione erano neri, indipendentemente dalla rarità della carta. Inoltre, prima del set *Sesta Edizione*, con l'eccezione della *Quinta Edizione* in Cinese Semplificato, tutti i set base non avevano alcun simbolo di espansione).

206.3. Precedentemente, una magia o abilità che aveva effetto su carte di un dato set si basava sul simbolo di espansione di quel set. Queste carte hanno ricevuto un'errata nell'archivio di riferimento Oracle e adesso dicono che hanno effetto su carte “con un nome originariamente stampato” in un dato set. Vedi regola 700.8 per i dettagli.

206.4. I giocatori possono includere nel loro mazzo costruito carte di qualsiasi set se quelle carte sono apparse in un set permesso in quel formato (o se quelle carte sono esplicitamente permesse dalle Regole da Torneo di *Magic: The Gathering*). Vedi le Regole da Torneo di *Magic: The Gathering* per la definizione attuale dei formati costruiti (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

206.5. La lista completa dei set dei loro simboli di espansione si può trovare nella sezione Card Set Archive del sito di *Magic* (Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive).

207. Riquadro di Testo

207.1. Il riquadro di testo è stampato nella metà inferiore della carta. Di solito contiene il testo che definisce le abilità della carta.

207.2. Il riquadro di testo può anche contenere testo in corsivo che non ha effetti sul gioco.

207.2a Il *testo di richiamo* è testo in corsivo tra parentesi che riassume una regola che si applica alla carta. Di solito compare sulla stessa riga dell'abilità che richiama, ma può anche comparire su una riga nuova se si applica ad un aspetto della carta che non sia un'abilità.

207.2b Il *testo narrativo* è testo in corsivo non tra parentesi che non ha alcun effetto sul gioco, ma che, come l'illustrazione, aggiunge contenuto artistico al gioco.

207.2c Una *parola-abilità* compare sempre in corsivo e sempre all'inizio di alcune abilità. Le parole-abilità sono simili alle parole chiave in quanto raggruppano insieme carte che hanno funzionalità simili, ma non hanno alcun significato speciale per quanto riguarda le regole e non ci sono voci individuali in questo documento. Le parole-abilità sono: adamant (adamantino), addendum (appendice), battalion (battaglione), bloodrush (impeto sanguinario), channel (incanalare), chroma (cromia), cohort (coorte), constellation (costellazione), converge (convergenza), council's dilemma, delirium (delirio), domain (dominio), eminence (preminenza), enrage (infuriare), fateful hour (ora fatidica), ferocius (ferocia), formidable (formidabile), grandeur (magnificenza), hellbent (determinazione), heroic (eroismo), imprint (imprimere), inspired (ispirazione), join forces (unire le forze), kinship (parentela), landfall (terraferma), lieutenant (tenente), metalcraft (metallurgia), morbid (morboso), parley, radiance (radianza), raid (incursione), rally (radunare), revolt (rivolta), spell mastery (arte magica), strive (sforzo), sweep (spazzar via), threshold (soglia) undergrowth (crescita sotterranea) e will of the council.

207.3. Alcune carte hanno delle icone decorative sullo sfondo del loro riquadro di testo. Ad esempio, nel riquadro di testo di molte carte associate alle gilde di *Ravnica* compare l'icona di una gilda e nel riquadro di testo di molte carte del blocco *Cicatrici di Mirrodin™* compare l'icona di una fazione. Similmente, molte carte promozionali hanno icone decorative. Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

207.4. Il simbolo del caos {CHAOS} compare nel riquadro di testo delle carte piano a sinistra di un'abilità innescata che si innesca ognqualvolta viene esce {CHAOS} in un lancio del dado planare. Il simbolo in sé non ha alcun significato speciale associato alle regole.

208. Forza/Costituzione

208.1. Una carta creatura ha due numeri separati da una barra, stampati nell'angolo in basso a destra. Il primo numero indica la forza della creatura (la quantità di danno che essa infligge in combattimento), il secondo indica la costituzione della creatura (la quantità di danno necessaria per distruggerla). Per esempio, 2/3 significa che l'oggetto ha forza pari a 2 e costituzione pari a 3. Forza e costituzione possono essere modificate o impostate a particolari valori da effetti.

208.2. Alcune carte creatura hanno forza e/o costituzione che include un asterisco (*), invece di un numero fissato.

208.2a La carta può avere un'abilità definisci-caratteristiche che imposta la forza e/o la costituzione a

seconda di alcune condizioni prestabilite. (Vedi regola 604.3.) Queste abilità sono scritte come “[La forza o costituzione] [di questa creatura] è uguale a ...” o “La forza e la costituzione [di questa creatura] sono entrambi uguali a ...”. Queste abilità funzionano dovunque, anche fuori dal gioco. Se l'abilità deve usare un numero che non può essere determinato, anche all'interno di un calcolo, usa 0 invece di quel numero.

Esempio: *L'Ordine Perduto di Jarkeld ha forza e costituzione entrambe uguali a 1+*. Ha le abilità "Mentre l'Ordine Perduto di Jarkeld entra nel campo di battaglia gioco, scegli un avversario." e "La forza e la costituzione dell'Ordine Perduto di Jarkeld sono entrambi uguali a 1 più il numero di creature che l'avversario scelto controlla". Mentre l'Ordine Perduto di Jarkeld non è sul campo di battaglia, non c'è un "avversario scelto". La forza e la costituzione saranno entrambe uguali a 1+0, cioè l'Ordine Perduto di Jarkeld sarà 1/1.*

208.2b La carta può avere un'abilità statica che genera un effetto di sostituzione il quale imposta la forza e la costituzione della creatura ad un valore fra alcune possibilità mentre questa entra nel campo di battaglia o viene girata a faccia in su. (Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione”). Queste abilità sono scritte “Mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia . . .”, “Mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su . . .” o “[Questa creatura] entra sul campo di battaglia come . . .” ed elenca due o più valori specifici per la forza e la costituzione (e può anche elencare altre caratteristiche). Le caratteristiche scelte con, o determinate da, questi effetti influiscono sui valori copiabili della creatura. (Vedi regola 706.2). Quando la carta non è sul campo di battaglia, la forza e la costituzione sono considerate pari a 0.

208.3. Un permanente non creatura non ha forza o costituzione, anche se è una carta su cui sono stampate una forza e una costituzione (come un Veicolo). Un oggetto non creatura che non si trova sul campo di battaglia non ha forza o costituzione a meno che abbia forza e costituzione stampati su di sé.

208.3a Se sta per essere creato un effetto che modifica la forza e/o costituzione di un permanente non creatura, l'effetto viene creato anche se al momento non influenza il permanente; lo farà se il permanente diventa una creatura.

Esempio: *Il Manovratore Veterano ha l'abilità "Ogniqualvolta il Manovratore Veterano manovra un Veicolo, quel Veicolo prende +1/+1 fino alla fine del turno." e viene tappato per pagare il costo di manovrare di un Veicolo. Quando questa abilità innescata si risolve, il Veicolo che è stato manovrato non è ancora diventato una creatura. L'effetto continuo viene creato e si applicherà al Veicolo non appena diventerà una creatura.*

208.4. Alcuni effetti che fissano la forza e/o costituzione di una creatura ad uno specifico valore possono riferirsi alla “forza base”, alla “costituzione base” o alla “forza e costituzione base” della creatura. Altri effetti continui possono modificare ulteriormente la forza e/o costituzione della creatura. Vedi regola 613, “Interazione di Effetti Continui”.

208.5. Se una creatura, in qualche modo, non ha un valore per la sua forza, la sua forza è 0. Lo stesso vale per la costituzione.

209. Fedeltà

209.1. Ogni carta planeswalker ha un valore di fedeltà stampato nell'angolo in basso a destra. Questo numero indica la fedeltà del planeswalker quando non è sul campo di battaglia e indica anche che il planeswalker entra nel campo di battaglia con altrettanti segnalini fedeltà su di esso.

209.2. Un'abilità attivata con un simbolo di fedeltà nel costo è un'abilità di fedeltà. Le abilità di fedeltà seguono regole speciali: un giocatore può attivare un'abilità di fedeltà di un permanente che controlla in qualsiasi momento ha priorità e la pila è vuota durante la fase principale del suo turno, ma solo se nessuna delle abilità di fedeltà di quel permanente è già stata attivata quel turno. Vedi regola 606, “Abilità di Fedeltà”.

210. Modificatore di Carte in Mano

210.1. Ogni carta vanguard ha un modificatore di carte in mano stampato nell'angolo in basso a sinistra. Questo è un numero preceduto da un segno più, un numero preceduto da un segno meno, o uno zero. Questo

modificatore viene applicato per determinare il numero di carte iniziali e il numero massimo consentito di carte in mano del proprietario della carta vanguard. Vedi regola 103.4.

211. Modificatore di Punti Vita

211.1. Ogni carta vanguard ha un modificatore di punti vita nell'angolo in basso a destra. Questo è un numero preceduto da un segno più, un numero preceduto da un segno meno, o uno zero. Questo modificatore viene applicato per determinare i punti vita iniziali del proprietario della carta vanguard. Vedi regola 103.3.

212. Informazioni al di sotto del Riquadro di Testo.

212.1. Ogni carta sotto il riquadro di testo ha stampato del testo che non ha effetto sul gioco. Non tutte le espansioni sono state stampate con tutte le informazioni qui sotto su ogni carta.

212.1a La maggior parte delle espansioni riportano il numero di collezione. Questa informazione è stampata nella forma [numero della carta]/[numero totale delle carte nell'espansione] o semplicemente [numero della carta]. Alcune carte, come le carte che si trovano solo nei Planeswalker Deck, hanno un numero che eccede il numero totale delle carte.

212.1b La rarità della carta è indicata con una singola lettera subito dopo il numero di collezione.

212.1c Alcune carte promozionali includono informazioni per indicare la specifica promozione a cui la carta è associata.

212.1d Il codice di tre lettere che rappresenta l'espansione in cui la carta è stata stampata e il codice di due lettere che rappresenta la lingua in cui la carta è stata stampata sono separate da un punto. Se la carta è "premium", questi codici sono separati da una stella.

212.1e Il nome dell'illustratore di una carta segue l'icona di un pennello o, per le carte più vecchie, l'abbreviazione "Illus."

212.1f Il testo legale (la scritta in piccolo in fondo o in fondo a destra alla carta) riporta informazioni sui marchi e sui diritti d'autore.

3. Tipi di Carta

300. Generale

300.1. I tipi di carta sono: artefatto, cospirazione, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, fenomeno, piano, planeswalker, intrigo, stregoneria, tribale e vanguard.

300.2. Alcuni oggetti possono avere più di un tipo di carta (per esempio, una creatura artefatto). Tali oggetti combinano gli aspetti di ognuno di quei tipi di carta e sono soggetti agli effetti che si applicano ad uno qualsiasi o tutti i loro tipi di carta.

300.2a Un oggetto che è sia una terra che sia un altro tipo di carta (ad esempio, una terra artefatto) può essere giocata solo come terra. Non può essere lanciata come magia.

300.2b Ogni carta tribale ha un altro tipo di carta. Lanciare e risolvere una carta tribale segue le regole per lanciare e risolvere una carta dell'altro tipo di carta.

301. Artefatti

301.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta artefatto dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando la pila è vuota. Lanciare una magia artefatto utilizza la pila (vedi regola 601, "Lanciare Magie").

301.2. Quando una magia artefatto si risolve, il suo controllore mette sul campo di battaglia l'artefatto sotto il proprio controllo.

301.3. I sottotipi di artefatto sono indicati dopo un trattino: "Artefatto – Equipaggiamento". Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. I sottotipi di artefatto sono anche chiamati *tipi di artefatto*. Gli artefatti possono avere zero, uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3g per l'elenco completo dei tipi di artefatto.

301.4. Gli artefatti non hanno caratteristiche specifiche derivanti dal loro tipo di carta. La maggior parte degli artefatti non ha simboli di mana colorato nel costo di mana, e quindi sono incolori. Tuttavia, non c'è nessuna relazione tra l'essere artefatto e l'essere incolore: gli artefatti possono avere un colore e gli oggetti incolori possono avere tipi di carta diversi da artefatto.

301.5. Alcuni artefatti hanno il sottotipo "Equipaggiamento". Un Equipaggiamento può essere assegnato ad una creatura. Non può essere legalmente assegnato a niente che non sia una creatura.

301.5a La creatura a cui è assegnato un Equipaggiamento è chiamata "creatura equipaggiata". L'Equipaggiamento è "assegnato a" o "equipaggia" quella creatura.

301.5b Un Equipaggiamento viene lanciato ed entra nel campo di battaglia come un qualsiasi altro artefatto. Un Equipaggiamento non entra nel campo di battaglia assegnato ad una creatura. L'abilità definita da parola chiave Equipaggiare permette di assegnare l'Equipaggiamento a una creatura che controlli (vedi regola 702.6, "Equipaggiare"). Chi controlla la creatura importa solo nel momento in cui attivi l'abilità e nel momento in cui si risolve. Anche magie o abilità possono assegnare un Equipaggiamento ad una creatura. Se un effetto cerca di assegnare un Equipaggiamento ad un oggetto che non può essere equipaggiato da esso, l'Equipaggiamento non si sposta.

301.5c Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può equipaggiare una creatura. Un Equipaggiamento che perde il sottotipo "Equipaggiamento" non può equipaggiare una creatura. Un Equipaggiamento non può equipaggiare se stesso. Un Equipaggiamento che equipaggia un permanente illegale o non esistente smette di equipaggiare quel permanente ma rimane sul campo di battaglia. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704). Un Equipaggiamento non può equipaggiare più di una creatura. Se una magia o abilità dovesse dare istruzioni per cui un Equipaggiamento dovrebbe

equipaggiare più di una creatura, il controllore dell'Equipaggiamento sceglie quale creatura verrà equipaggiata.

301.5d Il controllore di un Equipaggiamento è indipendente dal controllore della creatura equipaggiata; non è necessario che il controllore sia lo stesso. Cambiare il controllore della creatura non cambia il controllore dell'Equipaggiamento e viceversa. Solo il controllore dell'Equipaggiamento può attivare le sue abilità. Tuttavia, se l'Equipaggiamento fa guadagnare un'abilità alla creatura equipaggiata (con parole come "guadagna" oppure "ha"), l'unico che può attivare quell'abilità è il controllore della creatura equipaggiata.

301.5e Un'abilità di un permanente che si riferisce alla "creatura equipaggiata", si riferisce alla creatura a cui quel permanente è assegnato, anche se il permanente con l'abilità non è un Equipaggiamento.

301.6. Alcuni artefatti hanno il sottotipo "Fortificazione". Una Fortificazione può essere assegnata ad una terra. Non può essere legalmente assegnata ad un oggetto che non sia una terra. L'analogo dell'abilità equipaggiare per le Fortificazioni è l'abilità fortificare. Le regole 301.5a-e si applicano alle Fortificazioni in relazione alle terre come si applicano agli Equipaggiamenti in relazione alle creature, con una precisazione riguardo alla regola 301.5c: una Fortificazione che è anche una creatura (non una terra) non può fortificare una terra. (Vedi regola 702.66, "Fortificare").

301.7. Alcuni artefatti hanno il sottotipo "Veicolo". I Veicoli hanno l'abilità manovrare, che permette loro di diventare creature artefatto (vedi regola 702.121, "Manovrare").

301.7a Ogni Veicolo ha stampate su di esso una forza e una costituzione, ma ha queste caratteristiche solo se è anche una creatura. Vedi regola 208.3.

301.7b Quando diventa una creatura, un Veicolo ha immediatamente la forza e la costituzione stampate su di esso. Altri effetti, incluso quello che lo fa diventare una creatura, possono modificare questi valori o impostarli a valori diversi.

302. Creature

302.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta creatura dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando la pila è vuota. Lanciare una magia creatura utilizza la pila (vedi regola 601, "Lanciare Magie").

302.2. Quando una magia creatura si risolve, il suo controllore mette sul campo di battaglia la creatura sotto il proprio controllo.

302.3. I sottotipi di creatura sono indicati dopo un trattino: "Creatura – Soldato Umano", "Creatura Artefatto – Golem", ecc. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. I sottotipi di creatura sono anche chiamati *tipi di creatura*. Le creature possono avere uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3m per l'elenco completo dei tipi di creatura.

Esempio: "Creatura — Mago Goblin" significa che la carta è una creatura con i sottotipi Mago e Goblin.

302.4. Forza e costituzione sono caratteristiche che solo le creature possono avere.

302.4a La forza di una creatura è la quantità di danno che essa infligge in combattimento.

302.4b La costituzione di una creatura è la quantità di danno necessaria per distruggerla.

302.4c Per determinare la forza e la costituzione di una creatura, si inizia con i valori stampati nell'angolo in basso a destra, poi si applicano tutti gli effetti continui applicabili (vedi regola 613 "Interazione di Effetti Continui").

302.5. Le creature possono attaccare e bloccare (vedi regola 508 “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti” e regola 509 “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

302.6. Un’abilità attivata di una creatura con il simbolo di Tap o il simbolo di Stap nel suo costo di attivazione non può essere attivata, a meno che la creatura non sia stata sotto il controllo del suo controllore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente. Una creatura non può attaccare, a meno che la creatura non sia stata sotto il controllo del suo controllore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente. Questa regola viene chiamata in maniera informale regola della “debolezza da evocazione”.

302.7. Il danno inflitto ad una creatura da una fonte senza avvizzire né infettare viene annotato sulla creatura (vedi regola 120.3). Se il danno totale annotato su una creatura è maggiore o uguale della sua costituzione, quella creatura ha subito danno letale e viene distrutta da una azione generata dallo stato (vedi regola 704). Tutto il danno annotato su una creatura viene rimosso quando rigenera (vedi regola 701.15 “Rigenerare”) e durante la sottofase di cancellazione (vedi regola 514.2).

302.8. Le terre creatura combinano le caratteristiche delle terre e delle creature; magie e abilità che hanno effetto su uno dei due tipi di carta o su entrambi i tipi di carta hanno effetto sulle terre creatura. Le terre creatura possono essere giocate solo come terre; non possono essere lanciate come magie.

303. Incantesimi

303.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta incantesimo dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando la pila è vuota. Lanciare una magia incantesimo utilizza la pila (vedi regola 601, “Lanciare Magie”).

303.2. Quando una magia incantesimo si risolve, il suo controllore mette sul campo di battaglia l’incantesimo sotto il proprio controllo.

303.3. I sottotipi di incantesimo sono indicati dopo un trattino: “Incantesimo – Santuario”. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. I sottotipi di incantesimo sono anche chiamati *tipi di incantesimo*. Gli incantesimi possono avere zero, uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3h per l’elenco completo dei tipi di incantesimo.

303.4. Alcuni incantesimi hanno il sottotipo “Aura”. Un’Aura entra sul campo di battaglia assegnata ad un oggetto o ad un giocatore. L’abilità “Incantare” di un’Aura definisce ciò a cui l’Aura può essere assegnata (vedi regola 702.5, “Incantare”). Altri effetti possono limitare da cosa un permanente possa essere incantato.

303.4a Una magia Aura richiede un bersaglio che è definito dall’abilità incantare dell’Aura.

303.4b L’oggetto o il giocatore a cui un’Aura è assegnata viene detto *incantato*. L’Aura “è assegnata a” o “incanta” quell’oggetto o giocatore.

303.4c Se un’Aura incanta un oggetto o un giocatore illegale, se l’oggetto a cui era assegnata non esiste più o se il giocatore a cui era assegnata ha lasciato la partita, l’Aura viene messa nel cimitero del proprietario. (Questa è una azione generata dallo stato, vedi regola 704).

303.4d Un’Aura non può incantare se stessa. Se questo succede in qualche modo, l’Aura viene messa nel cimitero del proprietario. Un’Aura che è anche una creatura non può incantare alcunché. Se questo succede in qualche modo, l’Aura diventa non assegnata e poi viene messa nel cimitero del proprietario. (Queste sono azioni generate dallo stato, vedi regola 704). Un’Aura non può incantare più di un oggetto o giocatore. Se una magia o abilità dovesse dare istruzioni per cui un’Aura dovrebbe essere assegnata a più di un oggetto o giocatore, il controllore dell’Aura sceglie a quale oggetto o giocatore verrà assegnata.

303.4e Il controllore di un’Aura è indipendente dal controllore dell’oggetto incantato o dal giocatore

incantato; non è necessario che siano sia lo stessa persona. Se un'Aura incanta un oggetto, cambiare il controllo dell'oggetto non cambia il controllo dell'Aura e viceversa. Solo il controllore dell'Aura può attivare le abilità dell'Aura. Tuttavia, se l'Aura fa guadagnare un'abilità all'oggetto incantato (con parole come “guadagna” oppure “ha”), il controllore dell'oggetto incantato è l'unico che può attivare quell'abilità.

303.4f Se un'Aura sta per entrare nel campo di battaglia sotto il controllo di un giocatore per un motivo diverso dalla risoluzione di una magia Aura e l'effetto che la mette sul campo di battaglia non specifica l'oggetto o il giocatore che l'Aura andrà ad incantare, quel giocatore sceglie cosa incanterà mentre l'Aura entra nel campo di battaglia. Il giocatore deve scegliere un oggetto o un giocatore legale, in accordo con l'abilità incantare dell'Aura e con gli altri effetti eventualmente applicabili.

303.4g Se un'Aura sta per entrare nel campo di battaglia e non ci sono oggetti o giocatori che possa legalmente incantare, l'Aura rimane nella zona attuale a meno che tale zona sia la pila. In questo caso, l'Aura viene messa nel cimitero del proprietario invece di entrare nel campo di battaglia.

303.4h Se un effetto cerca di mettere sul campo di battaglia un permanente che non è un'Aura, un Equipaggiamento o una Fortificazione assegnato ad un oggetto o ad un giocatore, quel permanente entra nel campo di battaglia non assegnato.

303.4i Se un effetto cerca di mettere sul campo di battaglia un'Aura assegnata ad un oggetto o ad un giocatore che non può incantare legalmente, l'Aura rimane nella zona in cui si trova, eccetto se la zona è la pila. In questo caso, l'Aura viene messa nel cimitero del proprietario invece di entrare nel campo di battaglia. Se l'Aura è una pedina, non viene creata.

303.4j Se un effetto cerca di assegnare un'Aura sul campo di battaglia ad un oggetto o ad un giocatore che non può incantare legalmente, l'Aura non viene spostata.

303.4k Se un effetto permette che un'Aura che viene girata a faccia in su venga assegnata ad un oggetto o giocatore, il controllore dell'Aura considera le caratteristiche di quell'Aura per come sarebbe se fosse a faccia in su per determinare a cosa possa essere assegnata, e deve scegliere un oggetto o giocatore legale in base all'abilità incantare dell'Aura e agli altri effetti applicabili.

303.4m Un'abilità di un permanente che si riferisce all “[oggetto o giocatore] incantato”, si riferisce all'oggetto o giocatore a cui quel permanente è assegnato, anche se il permanente con l'abilità non è un'Aura.

303.5. Alcuni incantesimi hanno il sottotipo “Saga”. Vedere la regola 714 per ulteriori informazioni sulle carte Saga.

304. Istantanei

304.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta istantaneo dalla sua mano. Lanciare una magia istantaneo utilizza la pila (vedi regola 601, “Lanciare Magie”).

304.2. Quando una magia istantaneo si risolve, vengono seguite le istruzioni indicate nel testo. Successivamente, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario.

304.3. I sottotipi di istantaneo sono indicati dopo un trattino: “Istantaneo – Arcano”. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. L'insieme dei sottotipi di istantaneo è lo stesso dei sottotipi di stregoneria; questi sottotipi sono chiamati *tipi di magia*. Gli istantanei possono avere zero, uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3k per l'elenco completo dei tipi di magia.

304.4. Gli istantanei non possono entrare nel campo di battaglia. Se un istantaneo sta per entrare nel campo di battaglia, rimane invece nella zona in cui si trovava precedentemente.

304.5. Se un testo dice che un giocatore può fare qualcosa “in qualsiasi momento in cui potrebbe giocare un istantaneo”, significa solo che il giocatore deve avere priorità. Il giocatore non deve avere in mano una carta istantaneo che potrebbe lanciare. Gli effetti che impediscono a quel giocatore di lanciare magie o di lanciare istantanei non pregiudicano la capacità del giocatore di eseguire quella azione (a meno che quell’azione non sia lanciare una magia o lanciare un istantaneo).

305. Terre

305.1. Un giocatore che ha priorità può giocare una carta terra dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando la pila è vuota. Giocare una carta terra è un’azione speciale che non usa la pila (vedi regola 116). Per giocare una carta terra, il giocatore la mette semplicemente sul campo di battaglia. Poiché la carta terra non va in pila, non è una magia, quindi i giocatori non possono lanciare istantanei o abilità attivate in risposta.

305.2. Un giocatore può normalmente giocare solo una carta terra per ogni proprio turno; tuttavia, alcuni effetti continui possono aumentare questo numero.

305.2a Per determinare se un giocatore può giocare una terra, comparare il numero di terre che il giocatore può giocare in questo turno con il numero di terre che ha già giocato in questo turno (incluse le terre giocate come azione speciale e le terre giocate durante la risoluzione di magie e abilità). Se il numero di terre che può giocare è maggiore del numero di terre giocate, giocare una terra è legale.

305.2b Un giocatore non può mai giocare una terra, per qualsiasi motivo, se il numero di terre che il giocatore può giocare in questo turno è uguale o minore del numero di terre che ha già giocato in questo turno. La parte di un eventuale effetto che dicesse ad un giocatore di farlo viene ignorata.

305.3. Un giocatore non può giocare carte terra, per nessun motivo, se non è il suo turno. La parte di un eventuale effetto che dicesse ad un giocatore di farlo viene ignorata.

305.4. Alcuni effetti possono permettere ad un giocatore di “mettere sul campo di battaglia” una carta terra; questo non è la stessa cosa di “giocare” una carta terra e non conta come una terra giocata nel turno corrente.

305.5. I sottotipi di terra sono indicati dopo un trattino. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. I sottotipi di terra sono anche chiamati *tipi di terra*. Le terre possono avere zero, uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3i per l’elenco completo dei tipi di terra

Esempio: “Terra Base – Montagna” significa che la carta è una terra con il sottotipo Montagna.

305.6. I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Se un oggetto utilizza le parole “tipo di terra base”, esso si riferisce ad uno di questi cinque sottotipi. Un oggetto con il tipo di carta terra e con un tipo di terra base ha un’abilità intrinseca di produrre mana colorato (vedi regola 605, “Abilità di Mana”). Una terra con un tipo di terra base ha l’abilità intrinseca “{T}: Aggiungi [simbolo di mana]”, anche se il riquadro di testo non contiene alcun testo o se l’oggetto non ha un riquadro di testo. Per le Pianure [simbolo di mana] è {W}, per le Isole {U}, per le Paludi {B}, per le Montagne {R} e per le Foreste {G}. Vedi regola 107.4a. Vedi anche regola 605, “Abilità di Mana”.

305.7. Se un effetto imposta il sottotipo di una terra ad uno o più tipi di terra base, la terra non ha più i precedenti tipi di terra. Essa perde tutte le abilità generate dal suo testo, generate dai suoi vecchi tipi di terra e generate da tutti gli effetti di copia che la riguardano e guadagna l’appropriata abilità di mana per ognuno dei nuovi tipi di terra base. Nota che questo non rimuove alcuna abilità guadagnata dalla terra grazie ad altri effetti. Cambiare il tipo di terra non aggiunge o rimuove alcun tipo di carta (per esempio “creatura”) o supertipo (per esempio “base”, “leggendaria” o “neve”) che la terra potrebbe avere. Se la terra guadagna uno o più tipi di terra in aggiunta ai propri, essa mantiene i precedenti tipi di terra e il proprio testo, guadagnando i nuovi tipi di terra e le nuove abilità di mana.

305.8. Una terra con il supertipo “base” è una terra base. Una terra che non ha questo supertipo è una terra non base, anche se ha un tipo di terra base.

305.9. Se un oggetto ha sia il tipo di carta terra che un altro tipo di carta, esso può essere giocato solo come terra. Non può essere lanciato come magia.

306. Planeswalker

306.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta planeswalker dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando la pila è vuota. Lanciare una magia planeswalker utilizza la pila (vedi regola 601, “Lanciare Magie”).

306.2. Quando una magia planeswalker si risolve, il suo controllore mette sul campo di battaglia il planeswalker sotto il proprio controllo.

306.3. I sottotipi di planeswalker sono indicati dopo un trattino: “Planeswalker - Jace”. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. I sottotipi di planeswalker vengono chiamati *tipi di planeswalker*. I planeswalker possono avere uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3j per l’elenco completo dei tipi di planeswalker.

306.4. Precedentemente, i planeswalker erano soggetti alla “regola di unicità dei planeswalker” che impediva ad un giocatore di controllare due planeswalker con lo stesso tipo di planeswalker. Questa regola è stata rimossa e tutte le carte planeswalker stampate prima di questo cambiamento hanno ricevuto una errata del loro testo Oracle e adesso hanno il supertipo leggendario. Come gli altri permanenti leggendari, sono soggetti alla “regola delle leggende” (vedi regola 704.5j).

306.5. La fedeltà è una caratteristica che solo i planeswalker possono avere.

306.5a La fedeltà di una carta planeswalker che non è sul campo di battaglia è uguale al numero stampato nell’angolo in basso a destra.

306.5b Un planeswalker ha l’abilità intrinseca “Questo permanente entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari al numero stampato nell’angolo in basso a destra”; questa abilità crea un effetto di sostituzione (vedi regola 614.1c).

306.5c La fedeltà di un planeswalker sul campo di battaglia è uguale al numero di segnalini fedeltà su di esso.

306.5d Ogni planeswalker ha delle abilità di fedeltà, che sono abilità attivate che hanno un simbolo di fedeltà nel costo. Le abilità di fedeltà seguono regole speciali: un giocatore può attivare un’abilità di fedeltà di un permanente che controlla in qualsiasi momento ha priorità e la pila è vuota durante la fase principale del suo turno, ma solo se nessuna delle abilità di fedeltà di quel permanente è già stata attivata quel turno. Vedi regola 606, “Abilità di Fedeltà”.

306.6. I planeswalker possono essere attaccati. (Vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”).

306.7. Precedentemente, i planeswalker erano soggetti ad un effetto di sostituzione che permetteva ad un giocatore di redirigere il danno non da combattimento che stava per essere inflitto ad un avversario a un planeswalker controllato da quell’avversario. Questa regola è stata abolita e alcune carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso infliggono danno direttamente ai planeswalker.

306.8. Il danno inflitto ad un planeswalker causa la rimozione di altrettanti segnalini fedeltà da esso.

306.9. Se la fedeltà di un planeswalker è 0, viene messo nel cimitero del suo proprietario. (Questa è una azione

generata dallo stato. Vedi regola 704).

307. Stregonerie

307.1. Un giocatore che ha priorità può lanciare una carta stregoneria dalla sua mano solo durante una fase principale del proprio turno, quando ha priorità e la pila è vuota. Lanciare una magia stregoneria utilizza la pila (vedi regola 601, “Lanciare Magie”).

307.2. Quando una magia stregoneria si risolve, vengono seguite le istruzioni indicate nel testo. Successivamente, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario.

307.3. I sottotipi di stregoneria sono indicati dopo un trattino: “Stregoneria – Arcano”. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. L’insieme dei sottotipi di stregoneria è lo stesso dei sottotipi di istantaneo; questi sottotipi sono chiamati *tipi di magia*. Le stregonerie possono avere zero, uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3k per l’elenco completo dei tipi di magia.

307.4. Le stregonerie non possono entrare nel campo di battaglia. Se una stregoneria sta per entrare nel campo di battaglia, rimane invece nella zona in cui si trovava precedentemente.

307.5. Se una magia, abilità o effetto dice che un giocatore può fare qualcosa “in qualsiasi momento in cui potrebbe giocare una stregoneria”, significa che il giocatore deve avere priorità, deve essere in una delle fasi principali del proprio turno e la pila deve essere vuota. Il giocatore non deve avere in mano una carta stregoneria che potrebbe giocare. Gli effetti che impediscono a quel giocatore di lanciare magie o di lanciare stregonerie non pregiudicano la capacità del giocatore di eseguire quella azione (a meno che quell’azione non sia lanciare una magia o lanciare una stregoneria).

307.5a Similmente, se un effetto controlla se una magia è stata lanciata “in un momento in cui una stregoneria non poteva essere lanciata”, controlla solo se il controllore della magia l’ha lanciata senza avere priorità, durante una fase che non è una fase principale, o mentre in pila c’era un altro oggetto.

308. Tribali

308.1. Ogni carta tribale ha anche un altro tipo di carta. Il lancio e la risoluzione di una carta tribale segue le regole per il lancio e la risoluzione di una carta dell’altro tipo di carta.

308.2. I sottotipi di tribale sono indicati dopo un trattino: “Incantesimo Tribale – Tritone”. Nella versione inglese, ogni parola dopo il trattino indica un diverso sottotipo; nella versione italiana si possono avere anche sottotipi formati da più parole. L’insieme dei sottotipi di tribale è lo stesso dei sottotipi di creatura; questi sottotipi vengono chiamati *tipi di creatura*. Le carte tribali possono avere uno o più sottotipi. Vedi la regola 205.3m per l’elenco completo dei tipi di creatura.

309. Piani

309.1. Piano è un tipo di carta che compare solo su carte di **Magic** non tradizionali. Solo la variante amatoriale Planchase usa le carte piano. Vedi regola 901, “Planchase”.

309.2. Le carte piano rimangono nella zona di comando per tutta la partita, sia quando fanno parte del mazzo planare, sia quando sono a faccia in su. Non sono permanenti. Non possono essere lanciate. Se una carta piano sta per lasciare la zona di comando, invece rimane nella zona di comando.

309.3. I sottotipi di piano sono indicati dopo un trattino e possono essere formati da più parole: “Plane – Serra’s Realm”. Tutte le parole dopo il trattino indicano, collettivamente, un singolo sottotipo. I sottotipi di piano vengono chiamati *tipi planari*. Un piano può avere solo un sottotipo. Vedi la regola 205.3n per l’elenco completo dei tipi planari.

309.4. Una carta piano può avere un qualsiasi numero di abilità statiche, innescate e/o attivate. Fintanto che una carta piano è a faccia in su nella zona di comando, le sue abilità statiche influenzano il gioco, le sue abilità innescate si possono innescare e le sue abilità attivate possono essere attivate.

309.5. Il controllore di una carta piano a faccia in su è il giocatore designato come controllore planare.

Normalmente, il controllore planare è il giocatore attivo. Tuttavia, se il controllore planare attuale sta per lasciare la partita, prima il giocatore successivo in ordine di turno che non sta per lasciare la partita diventa il controllore planare, poi il vecchio controllore planare lascia la partita. Il nuovo controllore planare rimane tale fino a che non lascia la partita o fino a che un altro giocatore diventa il giocatore attivo, a seconda di cosa accade prima.

309.6. Una carta piano a faccia in su che viene girata a faccia in giù diventa un nuovo oggetto.

309.7. Ogni carta piano ha un'abilità innescata che si innesta “Quando lanci il dado planare ed esce {CHAOS}”. Questa viene chiamata : “abilità del caos” ed è indicata da un {CHAOS} a sinistra, anche se il simbolo in sé non ha un significato speciale riguardo alle regole.

310. Fenomeni

310.1. Fenomeno è un tipo di carta che compare solo su carte di *Magic* non tradizionali. Solo la variante amatoriale Planechase usa le carte fenomeno. Vedi regola 901, “Planechase”.

310.2. Le carte fenomeno rimangono nella zona di comando per tutta la partita, sia mentre fanno parte del mazzo planare, sia quando sono a faccia in su. Non sono permanenti. Non possono essere lanciati. Se una carta fenomeno sta per lasciare la zona di comando, rimane nella zona di comando.

310.3. Le carte fenomeno non hanno sottotipi.

310.4. Il controllore di una carta fenomeno a faccia in su è il giocatore designato come controllore planare.

Normalmente, il controllore planare è il giocatore attivo. Tuttavia, se il controllore planare attuale sta per lasciare la partita, prima il giocatore successivo in ordine di turno che non sta per lasciare la partita diventa il controllore planare, poi il vecchio controllore planare lascia la partita. Il nuovo controllore planare rimane tale fino a che non lascia la partita o fino a che un altro giocatore diventa il giocatore attivo, a seconda di cosa accade prima.

310.5. Ogni carta fenomeno ha una abilità innescata che si innesta quando lo *incontri*. “Quando incontri [questo fenomeno]” significa “Quando sposti questa carta dal mazzo planare e la giri a faccia in su”.

310.6. Una carta fenomeno a faccia in su che viene girata a faccia in giù diventa un nuovo oggetto.

310.7. Se carta fenomeno è a faccia in su nella zona di comando e non è la fonte di un'abilità innescata che si è innescata ma non ha ancora lasciato la pila, il controllore planare viaggia tra i piani la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità. (Questa è una azione generata dallo stato; vedi regola 704. Vedi anche regola 701.24, “Viaggiare tra i Piani”).

311. Vanguard

311.1. Vanguard è un tipo di carta che compare solo su carte di *Magic* non tradizionali. Solo la variante amatoriale Vanguard usa le carte vanguard. Vedi regola 902, “Vanguard”.

311.2. Le carte vanguard rimangono nella zona di comando per tutta la partita. Non sono permanenti. Non possono essere lanciate. Se una carta vanguard sta per lasciare la zona di comando, rimane nella zona di comando.

311.3. Le carte vanguard non hanno sottotipi.

311.4. Una carta vanguard può avere un qualsiasi numero di abilità statiche, innescate, e/o attivate. Fintanto che una carta vanguard si trova nella zona di comando, le sue abilità statiche influenzano il gioco, le sue abilità innescate possono innescarsi, e le sue abilità attivate possono essere attivate.

311.5. Il proprietario di una carta vanguard è il giocatore che ha iniziato la partita con essa nella zona di comando. Il controllore di una carta vanguard a faccia in su è il suo proprietario.

311.6. Ogni carta vanguard ha un modificatore di carte in mano stampato nell'angolo in basso a sinistra. Questo è un numero preceduto dal segno più, un numero preceduto dal segno meno, o uno zero. Questo modificatore viene applicato al numero di carte iniziali e al numero massimo consentito di carte in mano del proprietario della carta vanguard (normalmente sette). Il numero risultante indica sia quante carte quel giocatore pesca all'inizio della partita sia il suo numero massimo consentito di carte in mano.

311.7. Ogni carta vanguard ha un modificatore di punti vita nell'angolo in basso a destra. Questo è un numero preceduto da un segno più, un numero preceduto da un segno meno, o uno zero. Questo modificatore viene applicato per determinare i punti vita iniziali del proprietario della carta vanguard (normalmente 20). Vedi regola 103.3.

312. Intrighi

312.1. Intrigo è un tipo di carta che compare solo su carte di *Magic* non tradizionali. Solo la variante amatoriale Archenemy usa le carte intrigo. Vedi regola 904, "Archenemy".

312.2. Le carte intrigo rimangono nella zona di comando per tutta la partita, sia quando fanno parte di un mazzo intrigo sia quando sono a faccia in su. Non sono permanenti. Non possono essere lanciate. Se una carta intrigo sta per lasciare la zona di comando, rimane nella zona di comando.

312.3. Le carte intrigo non hanno sottotipi.

312.4. Una carta intrigo può avere un qualsiasi numero di abilità statiche, innescate, e/o attivate. Fintanto che una carta intrigo si trova nella zona di comando a faccia in su, le sue abilità statiche influenzano il gioco, le sue abilità innescate possono innescarsi, e le sue abilità attivate possono essere attivate.

312.5. Il proprietario di una carta intrigo è il giocatore che ha iniziato la partita con essa nella zona di comando. Il controllore di una carta intrigo a faccia in su è il suo proprietario.

312.6. Se una carta intrigo non in corso è a faccia in su nella zona di comando e non ci sono abilità innescate di qualche schema in pila o che aspettano di essere messe in pila, quella carta intrigo viene girata a faccia in giù e viene messa in fondo al mazzo intrigo del suo proprietario la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.)

312.7. Se un'abilità di una carta intrigo include il testo "questo intrigo", si riferisce alla carta intrigo nella zona di comando che è la fonte di quell'abilità. Questa è un'eccezione alla regola 109.2.

313. Cospirazioni

313.1. Le carte cospirazione sono usate solo per il gioco limited, in particolare per la variante Draft (vedi regola 905). Le carte cospirazione non sono usate per il gioco costruito.

313.2. All'inizio di una partita, prima di mescolare il mazzo, ogni giocatore può mettere nella zona di comando un qualsiasi numero di carte cospirazione. Le carte cospirazione con piano segreto vengono messe nella zona di comando a faccia in giù. (Vedi regola 702.105, "Piano Segreto".)

313.3. Le carte cospirazione rimangono nella zona di comando per tutta la partita. Non sono permanenti. Non possono essere lanciate né incluse in un mazzo. Se una carta cospirazione dovesse lasciare la zona di comando, essa rimane nella zona di comando. Le carte cospirazione che non sono nella partita, non possono

essere fatte entrare nella partita.

131.4. Le carte cospirazione non hanno sottotipi.

131.5. Le carte cospirazione possono avere un qualsiasi numero di abilità statiche o innescate. Fintanto che una carta cospirazione si trova nella zona di comando ed è a faccia in su, le sue abilità statiche hanno effetto sul gioco e le sue abilità innescate possono innescarsi.

131.5a Le abilità delle carte cospirazione possono avere effetto sulle procedure di inizio partita.

131.5b Le carte cospirazione a faccia in giù non hanno caratteristiche.

131.6. Il proprietario di una carta cospirazione è il giocatore che l'ha messa nella zona di comando all'inizio della partita. Il controllore di una carta cospirazione è il suo proprietario.

131.7. Un giocatore può guardare le carte cospirazione a faccia in giù che controlla in qualsiasi momento. Non può guardare le carte cospirazione a faccia in giù controllate da altri giocatori.

4. Zone

400. Generale

400.1. Una zona è un luogo nel quale gli oggetti si possono trovare durante una partita. Ci sono normalmente sette zone: grimorio, mano, cimitero, campo di battaglia, pila, esilio e comando. Alcune vecchie carte utilizzano anche la zona della posta. Ogni giocatore ha il proprio grimorio, la propria mano e il proprio cimitero. Le altre zone sono condivise da tutti i giocatori.

400.2 Le *zone pubbliche* sono le zone nelle quali tutti i giocatori possono vedere la faccia delle carte, ad eccezione delle carte che sono a faccia in giù perché una regola o un effetto specificamente lo permette. Cimitero, campo di battaglia, pila, esilio, posta e comando sono zone pubbliche. Le *zone nascoste* sono le zone nelle quali non tutti i giocatori possono vedere la faccia delle carte. Grimorio e mano sono zone nascoste, anche se può capitare che tutte le carte di tali zone siano rivelate.

400.3. Se un oggetto sta per andare in un grimorio, mano o in un cimitero che non è del proprietario dell'oggetto, esso va nella corrispondente zona del suo proprietario.

400.4. Le carte con alcuni tipi di carta non possono entrare in alcune zone.

400.4a Se una carta istantaneo o una carta stregoneria sta per entrare nel campo di battaglia, rimane invece nella zona dove si trova.

400.4b Se una carta cospirazione, fenomeno, piano, intrigo o vanguard sta per lasciare la zona di comando, rimane nella zona di comando.

400.5. L'ordine degli oggetti nel grimorio, cimitero e pila non può essere modificato, a meno che un effetto o una regola non lo permetta. Lo stesso vale per gli oggetti a faccia in giù che formano una pila in altre zone. Gli altri oggetti nelle altre zone possono invece essere sistemati a piacere del proprietario; l'importante è che sia chiaro a tutti i giocatori chi controlla quegli oggetti, se sono tappati o ruotati e quali oggetti sono assegnati ad altri.

400.6. Se un oggetto sta per essere spostato da una zona ad un'altra, per prima cosa si determina quale evento provoca lo spostamento dell'oggetto. Se l'oggetto si sta spostando verso una zona pubblica e il suo proprietario sarà in grado di guardarla una volta in quella zona, il proprietario lo guarda e controlla se l'oggetto ha un'abilità che potrebbe influire sullo spostamento. Se l'oggetto si sta spostando verso il campo di battaglia, ogni altro giocatore che sarà in grado di guardarla una volta in quella zona lo fa addesso. Poi si applicano eventuali effetti di sostituzione a quell'evento, sia che provengano dall'oggetto stesso che da altre fonti. Se alcuni effetti o regole cercassero di compiere due o più azioni contraddittorie o mutualmente esclusive su un oggetto, è il controllore dell'oggetto (o il proprietario nel caso in cui non ci sia un controllore) che sceglie quale effetto applicare e cosa farà all'oggetto. (Notare che più istanze della stessa cosa possono essere mutualmente esclusive; ad esempio due effetti di distruzione simultanei). Infine, l'evento sposta l'oggetto.

Esempio: L'Arcangelo Mirabile ha un'abilità che dice "Se stai per perdere la partita, invece esilia l'Arcangelo Mirabile e i tuoi punti vita diventano pari ai tuoi punti vita iniziali". Una magia infligge 5 danni ad un giocatore con 5 punti vita e 5 danni all'Arcangelo Mirabile controllato da quel giocatore. Quando vengono eseguite le azioni generate dallo stato, i punti vita di quel giocatore diventano pari ai suoi punti vita iniziali e quel giocatore sceglie se l'Arcangelo Mirabile viene messo nel cimitero del suo proprietario o viene esiliato.

400.7. Un oggetto che si sposta da una zona ad un'altra diventa un nuovo oggetto, senza memoria della sua precedente esistenza né alcuna relazione con essa. Si hanno nove eccezioni a questa regola:

400.7a Gli effetti generati da magie, abilità attivate e abilità innescate che modificano le caratteristiche o il controllo di una magia permanente in pila continueranno ad applicarsi al permanente che quella magia diventerà.

400.7b Gli effetti di prevenzione che si applicano al danno proveniente da magie permanenti in pila continueranno ad applicarsi al danno proveniente dal permanente che quella magia diventerà.

400.7c Un'abilità di un permanente può usare informazioni sulla magia che, quando si è risolta, è diventata quel permanente, incluso quali costi sono stati pagati per lanciare quella magia o quale mana è stato speso per pagare tali costi.

400.7d Le abilità che si innescano quando un oggetto si sposta da una zona ad un'altra (per esempio, "Quando il Rancore viene messo in un cimitero dal campo di battaglia") potranno rintracciare il nuovo oggetto che il permanente diventa nella zona in cui si è spostato quando l'abilità si è innescata, se si tratta di una zona pubblica.

400.7e Le abilità delle Aure che si innescano quando il permanente incantato lascia il campo di battaglia potranno rintracciare il nuovo oggetto che l'Aura diventa nel cimitero del proprietario se vi è stato messo nello stesso momento in cui il permanente incantato ha lasciato il campo di battaglia. Potranno anche rintracciare il nuovo oggetto che l'Aura diventa nel cimitero del proprietario a causa della azione generata dallo stato conseguente a non essere assegnato ad un permanente. (Vedi regola 704.5m).

400.7f Se un effetto fa guadagnare un'abilità ad una carta non terra che permette di lanciare la carta, quell'abilità continua ad applicarsi al nuovo oggetto che la carta diventa quando viene messa in pila come risultato di essere lanciata in quel modo.

400.7g Se un effetto permette di lanciare una carta non terra, altre parti di quell'effetto possono rintracciare il nuovo oggetto che la carta diventa dopo essere stata messa in pila come risultato di essere lanciata in questo modo.

400.7h Se un effetto fa sì che un oggetto venga spostato in una zona pubblica, altre parti di quell'effetto possono rintracciare l'oggetto. Se il pagamento del costo di una magia o abilità fa sì che un oggetto venga spostato in una zona pubblica, l'effetto di quella magia o abilità può rintracciare l'oggetto.

400.7i Dopo aver risolto un'abilità innescata di follia (Vedi regola 702.34), se la carta esiliata non è stata lanciata ed è stata messa in una zona pubblica, gli effetti che si riferiscono alla carta scartata possono rintracciare quell'oggetto.

400.8. Se un oggetto nella zona di esilio viene esiliato, l'oggetto non cambia zona, ma viene considerato come un nuovo oggetto che è appena stato esiliato.

400.9. Se un oggetto a faccia in su nella zona di comando viene girato a faccia in giù, diventa un nuovo oggetto.

400.10. Se un oggetto nella zona di comando viene messo nella zona di comando, l'oggetto non cambia zona, ma viene considerato come un nuovo oggetto che è appena stato messo nella zona di comando .

400.11. Un oggetto è *fuori dal gioco* se non si trova in alcuna zona di gioco. Fuori dal gioco non è una zona.

400.11a Le carte del sideboard di un giocatore sono fuori dal gioco. Vedi regola 100.4.

400.11b Alcuni effetti possono portare all'interno della partita carte che sono fuori dal gioco. Queste carte rimangono all'interno della partita finché questa non termina.

400.11c Le carte fuori dal gioco non possono essere influenzate da magie o abilità, ad eccezione delle abilità definisci-caratteristiche stampate su di esse (vedi regola 604.3) e delle magie e abilità che permettono di portare quelle carte all'interno della partita.

400.12. Alcuni effetti dicono ad un giocatore di fare qualcosa ad una zona (come, "Rimescola la tua mano nel tuo grimorio"). Questa azione viene eseguita su tutte le carte in quella zona. La zona in sé non viene

influenzata.

401. Grimorio

- 401.1. Quando la partita inizia, il mazzo di ogni giocatore diventa il suo grimorio.
- 401.2. Ogni grimorio è un'unica pila di carte a faccia in giù. I giocatori non possono guardare le carte nei grimori e non possono cambiarne l'ordine.
- 401.3. Ogni giocatore può contare il numero di carte rimanenti in un qualsiasi grimorio in qualsiasi momento.
- 401.4. Se un effetto mette contemporaneamente due o più carte in una specifica posizione in un grimorio, il proprietario di quelle carte può sceglierne l'ordine. Il proprietario del grimorio non rivela l'ordine con il quale le varie carte vengono messe nel suo grimorio.
- 401.5. Alcuni effetti permettono ad un giocatore di giocare con la prima carta del grimorio rivelata, o dicono che un giocatore può guardare la prima carta del suo grimorio. Se la prima carta del grimorio cambia durante il lancio di una magia, la nuova prima carta del grimorio viene rivelata solo dopo il termine del lancio della magia e non può essere guardata fino ad allora (vedi regola 601.2i). Lo stesso si applica se la prima carta del grimorio cambia durante l'attivazione di un'abilità.
- 401.6. Se un effetto permette ad un giocatore di giocare con la prima carta del grimorio rivelata e quella particolare carta smette di essere rivelata per un qualsiasi lasso di tempo per poi essere rivelata di nuovo, essa diventa un nuovo oggetto.
- 401.7. Se un effetto dice ad un giocatore di mettere una carta in un grimorio "come N-ma carta", e quel grimorio ha meno di N carte, il giocatore mette quella carta in fondo a quel grimorio.

402. Mano

- 402.1. La mano è il luogo nel quale un giocatore tiene le carte che sono state pescate. Le carte possono essere messe nella mano di un giocatore anche da effetti. All'inizio della partita, ogni giocatore pesca un numero di carte pari al suo numero di carte iniziali, di solito sette. (Vedi regola 103, "Inizio della Partita").
- 402.2. Ogni giocatore ha un *numero massimo consentito di carte in mano*, che normalmente è pari a sette. Un giocatore può avere un qualsiasi numero di carte in mano, ma durante la propria sottofase di cancellazione è costretto a scartare le carte in eccesso rispetto al numero massimo consentito.
- 402.3. Un giocatore può sistemare a proprio piacimento le carte nella sua mano e può guardarle in qualsiasi momento. Un giocatore non può vedere le carte nella mano di un altro giocatore, ma può contare in qualsiasi momento.

403. Campo di Battaglia

- 403.1. La maggior parte dello spazio tra i giocatori rappresenta il campo di battaglia. All'inizio della partita, il campo di battaglia è vuoto. I permanenti che un giocatore controlla sono posizionati di fronte a lui, sul campo di battaglia, anche se ci sono dei casi (come un'Aura assegnata ad un permanente di un altro giocatore) in cui un permanente controllato da un giocatore viene tenuto vicino ad un altro giocatore.
- 403.2. Una magia o abilità ha effetto e ottiene informazioni solo dal campo di battaglia, a meno che non venga chiaramente specificata un'altra zona oppure un giocatore.
- 403.3. I permanenti esistono solo sul campo di battaglia. Ogni oggetto sul campo di battaglia è un permanente. Vedi regola 110, "Permanent".
- 403.4. Ogni volta che un permanente entra nel campo di battaglia, esso diventa un nuovo oggetto e non ha alcun

rapporto con i permanenti precedentemente rappresentati dalla stessa carta, eccetto per i casi elencati nella regola 400.7. (Ciò è valido per qualsiasi oggetto che entri in una qualsiasi zona).

403.5. Precedentemente, il campo di battaglia veniva chiamato “zona in gioco”. Le carte stampate con testi contenenti le frasi “in gioco”, “dal gioco”, o simili adesso hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che si riferisce al campo di battaglia.

404. Cimitero

404.1. Il cimitero di un giocatore è la sua pila di scarti. Gli oggetti neutralizzati, scartati, distrutti o sacrificati vengono messi in cima al cimitero del proprietario, così come le magie istantaneo o stregoneria che hanno terminato la loro risoluzione. All'inizio della partita, il cimitero di ogni giocatore è vuoto.

404.2. Ogni cimitero è un'unica pila di carte a faccia in su. Un giocatore può esaminare le carte di qualsiasi cimitero in qualsiasi momento, ma normalmente non può cambiarne l'ordine. Alcune regole aggiuntive che si applicano ai tornei sanzionati possono permettere ad un giocatore di cambiare l'ordine delle carte nel suo cimitero.

404.3. Se un effetto o una regola mette contemporaneamente due o più carte in uno stesso cimitero, il proprietario di quelle carte può sceglierne l'ordine.

405. Pila

405.1. Quando viene lanciata una magia, la carta viene fisicamente messa in pila (vedi regola 601.2a). Quando un'abilità viene attivata o si innescata, essa viene posta in cima alla pila senza che ci sia una carta fisicamente associata ad essa (vedi regole 602.2a e 603).

405.2. Nella pila viene mantenuta traccia dell'ordine delle magie e/o delle abilità che vi vengono messe. Ogni volta che un oggetto viene messo in pila, esso viene messo sopra a tutti gli oggetti già presenti.

405.3. Se un effetto mette in pila due o più oggetti contemporaneamente, quelli controllati del giocatore attivo vengono messi più in basso seguiti dagli oggetti degli altri giocatori in ordine APNAP (vedi regola 101.4). Se un giocatore controlla più di uno di questi oggetti, quel giocatore ne sceglie l'ordine relativo in pila.

405.4. Ogni magia ha tutte le caratteristiche della carta associata ad essa. Ogni abilità attivata o innescata che si trova in pila ha il testo dell'abilità che l'ha creata e non ha altre caratteristiche. Il controllore di una magia è il giocatore che l'ha lanciata. Il controllore di un'abilità attivata è il giocatore che ha attivato l'abilità. Il controllore di un'abilità innescata è il giocatore che controllava la fonte dell'abilità nel momento in cui si è innescata, a meno che non sia un'abilità innescata ritardata. Il controllore di un'abilità innescata ritardata viene determinato dalle regole 603.7d-f.

405.5. Quando tutti i giocatori passano in successione, la magia o abilità in cima alla pila (l'ultima che vi è stata aggiunta) si risolve. Se la pila è vuota quando tutti i giocatori passano in successione, l'attuale fase o sottofase termina e inizia la successiva.

405.6. Alcune cose che succedono durante il gioco non usano la pila.

405.6a Gli effetti non usano la pila; essi sono il risultato della risoluzione di magie o abilità. Alcuni effetti possono creare abilità innescate ritardate e queste possono andare in pila quando si innescano (vedi regola 603.7).

405.6b Le abilità statiche generano effetti in maniera continua e non usano la pila. (Vedi regola 604, “Gestione delle Abilità Statiche”). Questo include anche le abilità definisci-caratteristiche, come “[Questo oggetto] è rosso” (vedi regola 604.3).

405.6c Le abilità di mana si risolvono immediatamente. Se un'abilità di mana produce sia mana che un altro

effetto, la produzione di mana e l'effetto accadono immediatamente. Il giocatore che aveva priorità prima che un'abilità di mana venisse attivata, riceve priorità dopo che l'abilità di mana si è risolta (vedi regola 605, "Abilità di Mana").

405.6d Le azioni speciali non usano la pila; esse avvengono immediatamente. Vedi regola 116, "Azioni Speciali".

405.6e Le azioni generate dal turno non usano la pila; esse avvengono automaticamente quando iniziano alcune fasi o sottofasi. Esse vengono eseguite prima che un giocatore riceva priorità (vedi regola 117.3a). Le azioni generate dal turno avvengono automaticamente anche quando terminano tutte le fasi e sottofasi; dopo, nessun giocatore riceve priorità. Vedi regola 703.

405.6f Le azioni generate dallo stato non usano la pila; esse avvengono automaticamente quando si verificano certe condizioni. vedi regola 704. Esse vengono eseguite prima che un giocatore riceva priorità. Vedi regola 117.5.

405.6g Un giocatore può concedere la partita in qualsiasi momento. Quel giocatore lascia immediatamente la partita. Vedi regola 104.3a.

405.6h Se in una partita multiplayer, un giocatore lascia la partita, come conseguenza alcuni oggetti possono lasciare la partita, cessare di esistere, cambiare controllore o essere esiliati. Queste azioni avvengono immediatamente. Vedi regola 800.4a.

406. Esilio

406.1. La zona di esilio è essenzialmente un'area per contenere gli oggetti. Alcune magie o abilità possono esiliare un oggetto senza dare indicazioni su quando e/o come una carta ritornerà in un'altra zona. Altre magie o abilità possono esiliare un oggetto solo temporaneamente.

406.2. *Esiliare* un oggetto significa prenderlo dalla zona in cui si trova e metterlo nella zona di esilio. Una carta *esiliata* è una carta che è stata messa nella zona di esilio.

406.3. Le carte esiliate sono normalmente tenute a faccia in su e possono essere esaminate da tutti i giocatori, in qualsiasi momento. Le carte "esiliate a faccia in giù" non possono essere esaminate da alcun giocatore, a meno che ciò non venga permesso esplicitamente. Tuttavia, se ad un giocatore è permesso guardare una carta esiliata a faccia in giù, quel giocatore può continuare a guardare quella carta finché rimane esiliata, anche se l'istruzione che permetteva al giocatore di farlo non si applica più. Una carta esiliata a faccia in giù non ha caratteristiche, ma la magia o l'abilità che l'ha esiliata può permettere che venga giocata dalla zona di esilio. A meno che quella carta venga lanciata a faccia in giù (vedi regola 707.4), la carta viene girata a faccia in su appena prima che il giocatore dichiari che sta per giocare la carta (vedi regola 601.2).

406.4. Le carte a faccia in giù nella zona di esilio devono essere tenute in pile separate a seconda di quando sono state esiliate e come sono state esiliate. Se un giocatore deve scegliere una carta esiliata, il giocatore può scegliere una specifica carta a faccia in giù solo se al giocatore è permesso guardare la carta. Altrimenti, può scegliere una pila di carte esiliate a faccia in giù, e poi scegliere una carta a caso in quella pila. Se scegliere una tale carta è parte del lancio di una magia o dell'attivazione di un'abilità, la carta scelta non viene rivelata fino a dopo che quel costo è stato completamente pagato. (Vedi regola 601.2i).

406.5. Le carte esiliate che possono ritornare sul campo di battaglia o in un'altra zona devono essere mantenute in gruppi separati, in modo tale da tenere traccia dei rispettivi meccanismi di ritorno. Anche le carte esiliate che possono avere un impatto sul gioco a causa delle loro abilità (come una carta con tormentare) o delle abilità delle carte che le hanno esiliate, devono essere tenute separate.

406.6. Un oggetto può avere un'abilità stampata su di esso che in qualche modo fa sì che una o più carte vengano esiliate e un'altra abilità che si riferisce a "le carte esiliate" o a carte "esiliate con [questo oggetto]". Queste abilità sono legate tra di loro: la seconda si riferisce solo alle carte che sono state esiliate a causa della prima.

Vedi regola 607, “Abilità Legate”.

406.7. Se un oggetto nella zona di esilio viene esiliato, l’oggetto non cambia zona, ma diventa un nuovo oggetto che è appena stato esiliato.

406.8. Precedentemente, la zona di esilio veniva chiamata “zona rimossa dal gioco”. Le carte stampate con testi contenenti la frase “rimuovi [un oggetto] dal gioco” o simili adesso hanno ricevuto un nuovo testo Oracle ed esiliano quell’oggetto. Lo stesso vale per carte stampate con testi contenente la frase “metti da parte [un oggetto]” o simili.

407. Posta

407.1. Le prime versioni delle regole di *Magic* includevano una regola per giocare con la posta, che istruiva come giocare “con scommessa”. Giocare una partita di *Magic* con la posta è ora considerato una variante del gioco ed è consentito solo dove non è proibito dalla legge o da altre regole. Giocare con la posta è severamente proibito dalle Regole da Torneo di *Magic: The Gathering* (WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents).

407.2. Per giocare con la posta, ogni giocatore mette nella zona della posta una carta a caso dal proprio mazzo prima dell’inizio della partita, dopo aver determinato chi inizia ma prima di pescare le sette carte iniziali. Le carte nella zona della posta possono essere esaminate da tutti i giocatori in qualsiasi momento. Al termine della partita, il vincitore prende possesso di tutte le carte che si trovano nella zona della posta.

407.3. Alcune carte hanno il testo “Rimuovi [questa carta] dal tuo mazzo prima di giocare, se non stai giocando con la posta”. Queste sono le uniche carte che possono aggiungere o rimuovere carte dalla zona della posta di un giocatore, oppure che possono cambiare il proprietario di una carta. Quando non giocano con la posta, i giocatori non possono includere queste carte nei loro mazzi o sideboard, e queste carte non possono essere portate nella partita da fuori della partita.

407.4. *Scommettere* un oggetto vuol dire mettere quell’oggetto nella zona della posta, da qualsiasi zona si trovi attualmente. Il proprietario di un oggetto è l’unica persona che può decidere di scommetterlo.

408. Comando

408.1. La zona di comando è una area di gioco riservata a certi oggetti particolari che hanno un effetto predominante sulla partita, ma non sono permanenti e non possono essere distrutti.

408.2. Gli emblemi possono essere creati nella zona di comando. Vedi regola 114, “Emblemi”.

408.3. Nelle versioni amatoriali Planchase, Vanguard, Commander, Archenemy e Draft Conspiracy, delle carte di *Magic* non tradizionali e/o delle carte appositamente create per tale versione iniziano la partita nella zona di comando. Ogni variante ha le proprie regole riguardo a tali carte. Vedi sezione 9, “Varianti Amatoriali”.

5. Struttura del Turno

500. Generale

500.1. Un turno è costituito da cinque fasi, nel seguente ordine: fase iniziale, prima fase principale (o pre-combattimento), fase di combattimento, seconda fase principale (o post-combattimento) e fase finale. Ognuna di queste cinque fasi ha luogo ogni turno, anche se non avviene nulla al suo interno. Le fasi iniziale, di combattimento e finale sono ulteriormente suddivise in sottofasi, che si susseguono in ordine.

500.2. Una fase o sottofase in cui i giocatori ricevono priorità termina quando la pila è vuota e tutti i giocatori passano in successione. Il fatto che la pila sia vuota non comporta il termine di una fase o sottofase: tutti i giocatori devono passare in successione a pila vuota. Per questo motivo, ogni giocatore ha sempre la possibilità di aggiungere qualcosa alla pila prima del termine di quella fase o sottofase.

500.3. Una sottofase in cui i giocatori non ricevono priorità termina quando tutte le azioni che hanno luogo in quella sottofase vengono completate. Le uniche sottofasi di questo tipo sono la sottofase di stap (vedi regola 502) e, il più delle volte, la sottofase di cancellazione (vedi regola 514).

500.4. Quando una fase o una sottofase termina, le riserve di mana di ogni giocatore vengono svuotate. Questa azione generata dal turno non utilizza la pila.

500.5. Quando una fase o sottofase termina, terminano anche tutti gli effetti che hanno come durata “fino alla fine di” quella fase o sottofase. Quando una fase o sottofase inizia, terminano tutti gli effetti che hanno come durata “fino” a quella fase o sottofase. Gli effetti che durano “fino alla fine del combattimento” terminano alla fine della fase di combattimento, non all’inizio della sottofase di fine combattimento. Gli effetti che durano “fino alla fine del turno” seguono regole speciali, vedi regola 514.2.

500.6. Quando una fase o sottofase inizia, ogni abilità la cui condizione di innesco è “all’inizio di [quella fase o sottofase]” si innesca. Questa abilità vengono aggiunte alla pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità (vedi regola 117 “Tempistica e Priorità”).

500.7. Alcuni effetti possono permettere a un giocatore di giocare turni extra. Ciò avviene aggiungendo i turni extra direttamente dopo il turno specificato. Se un giocatore ottiene più di un turno extra, i turni extra vengono aggiunti uno per volta. Se più giocatori ottengono turni extra, i turni extra vengono aggiunti uno per volta in ordine APNAP (vedi regola 101.4). Il turno extra creato per ultimo sarà il primo ad essere giocato.

500.8. Alcuni effetti possono aggiungere delle fasi all’interno di un turno. Ciò avviene aggiungendo le fasi addizionali direttamente dopo la fase specificata. Se più fasi addizionali devono essere aggiunte dopo la stessa fase, la fase creata per ultima sarà la prima ad essere giocata.

500.9. Alcuni effetti possono aggiungere delle sottofasi all’interno di una fase. Ciò avviene aggiungendo le sottofasi addizionali direttamente dopo (o direttamente prima) la sottofase specificata. Se più sottofasi devono essere aggiunte dopo la stessa sottofase, la sottofase creata per ultima sarà la prima ad essere giocata.

500.10. Alcuni effetti possono far saltare un turno, una fase o una sottofase. Ciò avviene procedendo nel gioco come se quel turno, fase o sottofase non esistesse (vedi regola 614.10).

500.11. Nessun evento può accadere tra due turni, tra due fasi o tra due sottofasi.

501. Fase Iniziale

501.1. La fase iniziale consiste di tre sottofasi, nel seguente ordine: sottofase di stap, sottofase di mantenimento e sottofase di acquisizione.

502. Sottofase di Stap

502.1. Per prima cosa, tutti i permanenti in fase con l'abilità fase che il giocatore attivo controlla scompaiono e tutti i permanenti fuori fase che il giocatore attivo controllava quando erano scomparsi, appaiono. Queste azioni avvengono contemporaneamente. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Vedi regola 702.25, "Fase".

502.2. Successivamente, il giocatore attivo determina quali permanenti stapperà tra quelli che controlla. Poi li stappa contemporaneamente. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Normalmente, tutti i permanenti di un giocatore vengono stappati, ma alcuni effetti possono impedire al giocatore di stappare uno o più permanenti.

502.3. Nessun giocatore riceve priorità durante la sottofase di *stap*, quindi non si possono lanciare, attivare o risolvere magie o abilità. Le abilità che si innescano durante questa sottofase attendono di essere messe in pila finché un giocatore non starà per ricevere priorità, che di solito avviene durante la sottofase di mantenimento (vedi regola 503, "Sottofase di Mantenimento").

503. Sottofase di Mantenimento

503.1. La sottofase di mantenimento non ha azioni generate dal turno. Quando la sottofase di mantenimento inizia, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117 "Tempistica e Priorità").

503.1a Tutte le abilità che si sono innescate durante la sottofase di *stap* e le abilità che si sono innescate all'inizio della sottofase di mantenimento vengono messe in pila prima che il giocatore attivo riceva priorità; l'ordine in cui si sono innescate non è rilevante. (Vedi regola 603, "Gestione delle Abilità Innescate").

503.2. Se una magia dice che può essere lanciata solo "dopo il mantenimento di [un giocatore]", e il turno ha più di una sottofase di mantenimento, quella magia può essere lanciata in qualsiasi momento dopo la fine della prima sottofase di mantenimento.

504. Sottofase di Acquisizione

504.1. Per prima cosa, il giocatore attivo pesca una carta. Questa azione generata dal turno non usa la pila.

504.2. Successivamente, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117 "Tempistica e Priorità").

505. Fase Principale

505.1. Ci sono due fasi principali in un turno. In ogni turno, la prima fase principale (che ha anche il nome di fase principale pre-combattimento) e la seconda fase principale (che ha anche il nome di fase principale post-combattimento) sono separate dalla fase di combattimento (vedi regola 506, "Fase di Combattimento"). Le due fasi principali vengono singolarmente e collettivamente chiamate *fase principale*.

505.1a Solo la fase principale che accade per prima in un turno è una fase principale pre-combattimento. Tutte le altre fasi principali sono fasi principali post-combattimento. Questo include la seconda fase principale di un turno in cui la fase di combattimento viene saltata. E' vero anche per un turno a cui un effetto aggiunge una fase di combattimento addizionale e una fase principale addizionale.

505.2. La fase principale non ha sottofasi, quindi una fase principale termina quando tutti i giocatori passano in successione a pila vuota. (Vedi regola 500.2).

505.3. Per prima cosa, ma solo se i giocatori stanno giocando una partita Archenemy (vedi regola 904), il giocatore attivo è l'archenemy e siamo nella sua prima fase principale, il giocatore attivo mette in moto la prima carta del suo mazzo intrigo (vedi regola 701.25). Questa azione generata dal turno non usa la pila.

505.4. Successivamente, se il giocatore attivo controlla uno o più incantesimi *Saga* e questa è la prima fase principale, il giocatore attivo mette un segnalino sapere su ogni *Saga* che controlla. (Vedi regola 714, "Carte

Saga".) Questa azione generata dal turno non usa la pila.

505.5. Infine, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117 “Tempistica e Priorità”).

505.5a La fase principale è normalmente l'unica fase nella quale un giocatore può lanciare magie artefatto, creatura, incantesimo, planeswalker e stregoneria. Il giocatore attivo può lanciare queste magie.

505.5b Durante una delle due fasi principali il giocatore attivo può giocare una carta terra dalla sua mano, se la pila è vuota, se ha priorità e se non ha ancora giocato una terra in questo turno (almeno che un effetto dica che il giocatore può giocare terre addizionali). Questa azione non usa la pila. Né la terra né l'azione di giocare la terra è una magia o un'abilità, quindi non può essere neutralizzata ed i giocatori non possono lanciare istantanei o attivare abilità in risposta. (Vedi regola 305, “Terre”).

506. Fase di Combattimento

506.1. La fase di combattimento ha cinque sottofasi, nel seguente ordine: sottofase di inizio combattimento, sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, sottofase di danno da combattimento e sottofase di fine combattimento. Le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti e di danno da combattimento vengono saltate, nel caso in cui non vengano dichiarate creature attaccanti o non vengano messe sul campo di battaglia creature attaccanti (vedi regola 508.8). Nel caso in cui una o più creature attaccanti o bloccanti abbiano attacco improvviso (vedi regola 702.7) o doppio attacco (vedi regola 702.4), si hanno due sottofasi di danno da combattimento.

506.2. Durante la fase di combattimento, il giocatore attivo *attacca* ed è il *giocatore attaccante*; le creature che controlla possono attaccare. Durante la fase di combattimento di una partita a due giocatori, il giocatore non attivo viene *attaccato* ed è il *giocatore in difesa*; quel giocatore e i planeswalker che controlla possono essere attaccati.

506.2a Durante la fase di combattimento di una partita multiplayer ci possono essere uno o più giocatori in difesa, a seconda della variante giocata e le opzioni scelte. A meno che tutti gli avversari del giocatore attaccante diventino automaticamente giocatori in difesa durante la fase di attacco, il giocatore attaccante sceglie uno dei suoi avversari come azione generata dal turno durante la sottofase di inizio combattimento. (Nota che la scelta può essere limitata dalle regole della variante giocata o delle opzioni scelte). L'avversario scelto diventa il giocatore in difesa. Vedi regola 802, “Opzione di Attacco a più Giocatori”, regola 803, “Opzione di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra” e regola 809, “Variante Emperor”.

506.2b Nelle varianti multiplayer che usano l'opzione di turni di squadra condivisi, la squadra attiva è la *squadra attaccante*, mentre la squadra non attiva è la *squadra in difesa*. Vedi regola 805, “Opzione di Turni di Squadra Condivisi”.

506.3. Solo le creature possono attaccare o bloccare. Solo un giocatore o un planeswalker può essere attaccato.

506.3a Se un effetto sta per mettere sul campo di battaglia un permanente non creatura attaccante o bloccante, quel permanente entra nel campo di battaglia ma non viene mai considerato un permanente attaccante o bloccante.

506.3b Se un effetto sta per mettere sul campo di battaglia una creatura attaccante sotto il controllo di un giocatore che non è un giocatore attaccante, quella creatura entra nel campo di battaglia ma non viene mai considerata una creatura attaccante.

506.3c Se un effetto sta per mettere sul campo di battaglia una creatura che dovrebbe attaccare un giocatore che non è più nella partita o un planeswalker che non è più sul campo di battaglia o che non è più un planeswalker, quella creatura entra nel campo di battaglia ma non viene mai considerata una creatura attaccante.

506.3d Se un effetto sta per mettere sul campo di battaglia una creatura bloccante ma la creatura che dovrebbe bloccare non sta attaccando il controllore della prima creatura o un planeswalker controllato da quel giocatore, quella creatura entra nel campo di battaglia ma non viene mai considerata una creatura bloccante.

506.4. Una permanente viene rimosso dal combattimento se lascia il campo di battaglia, se cambia il suo controllore, se va fuori fase, se un effetto specificamente lo rimuove dal combattimento, se è un planeswalker che viene attaccato e smette di essere un planeswalker, o se è una creatura attaccante o bloccante che rigenera (vedi regola 701.14) o smette di essere una creatura. Una creatura che viene rimossa dal combattimento non è più considerata attaccante, bloccante, bloccata e/o non bloccata. Un planeswalker che viene rimosso dal combattimento non è più considerato attaccato.

506.4a Una volta che una creatura è stata dichiarata attaccante o bloccante, magie o abilità in grado di impedire alla creatura di attaccare o bloccare non la rimuovono dal combattimento.

506.4b Tappare o stappare una creatura che è già stata dichiarata attaccante o bloccante non la rimuove dal combattimento e non previene il danno da combattimento che infliggerà.

506.4c Se una creatura sta attaccando un planeswalker, rimuovere quel planeswalker dal combattimento non rimuove la creatura dal combattimento. Continua ad essere una creatura attaccante, anche se non sta attaccando né un giocatore né un planeswalker. Può essere bloccata. Se non viene bloccata, non infligge danno da combattimento.

506.4d Un permanente che è sia una creatura bloccante sia un planeswalker che viene attaccato viene rimosso dal combattimento se smette di essere sia una creatura sia un planeswalker. Se smette di essere uno di questi due tipi ma continua ad essere dell'altro tipo, continua ad essere una creatura bloccante o un planeswalker che viene attaccato, come appropriato.

506.5. Una creatura *attacca da sola* se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Una creatura sta *attaccando da sola* se sta attaccando e non ci sono altre creature attaccanti. Una creatura *blocca da sola* se è l'unica creatura dichiarata come bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Una creatura sta *bloccando da sola* se sta bloccando e non ci sono altre creature bloccanti.

506.6. Alcune magie dicono che possono essere lanciate “solo [prima/dopo] [un particolare momento della fase di combattimento]”, in cui il momento può essere “sono stati dichiarati gli attaccanti”, “sono stati dichiarati i bloccanti”, “la sottofase di danno da combattimento”, “la sottofase di fine combattimento”, “la fase di combattimento”, o “il combattimento”.

506.6a Una magia che dice che può essere lanciata “solo prima (o dopo) che sono stati dichiarati gli attaccanti” si riferisce all'azione generata dal turno di dichiarare gli attaccanti. Può essere lanciata prima (o dopo) dell'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, indipendentemente dal fatto che vengano effettivamente dichiarati degli attaccanti. (Vedi regola 508).

506.6b Una magia che dice che può essere lanciata “solo prima (o dopo) che sono stati dichiarati i bloccanti” si riferisce all'azione generata dal turno di dichiarare i bloccanti. Può essere lanciata prima (o dopo) dell'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, indipendentemente dal fatto che vengano effettivamente dichiarati dei bloccanti. (Vedi regola 509).

506.6c Alcune magie dicono che possono essere lanciate solo “durante il combattimento” o “durante la fase di combattimento di un certo giocatore” in aggiunta ai criteri descritti nella regola 506.6. Se un turno ha più di una fase di combattimento, queste magie possono essere lanciate nel momento appropriato durante una qualsiasi fase di combattimento.

506.6d Alcune magie dicono che possono essere lanciate “solo prima (o dopo) [un particolare momento della

fase di combattimento]”, ma non soddisfano i criteri addizionali descritti nella regola 506.6c. Se un turno ha più di una fase di combattimento, queste magie possono essere lanciate in quel turno solo prima (o dopo) il momento citato della prima fase di combattimento.

506.6e Se una magia dice che può essere lanciata “solo prima [un particolare momento della fase di combattimento]”, ma il momento citato non esiste all’interno della fase di combattimento rilevante perché la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti e la sottofase di danno da combattimento vengono saltate (vedi regola 508.8), allora la magia può essere lanciata solo prima della fine della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se il momento citato non esiste perché la fase di combattimento rilevante è stata saltata, allora la magia può essere lanciata solo prima della fine della prima fase principale.

506.6f Se una magia dice che può essere lanciata “solo durante il combattimento dopo che sono stati dichiarati i bloccanti”, ma la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti viene saltata in quella fase di combattimento (vedi regola 508.8), allora la magia non può essere lanciata durante quella fase di combattimento.

506.6g Le regole 506.6 e 506.6a–f si applicano alle abilità che dicono che possono essere attivate solo in un certo momento rispetto al combattimento allo stesso modo in cui si applicano alle magie che dicono che possono essere lanciate solo in un certo momento rispetto al combattimento.

507. Sottofase di Inizio Combattimento

507.1. Per prima cosa, se la partita che viene giocata è una partita multiplayer in cui tutti gli avversari del giocatore attivo non diventano automaticamente giocatori in difesa, il giocatore attivo sceglie uno dei suoi avversari. Quel giocatore diventa il giocatore in difesa. Questa azione generata dal turno non usa la pila. (Vedi regola 506.2).

507.2. Successivamente, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117 “Tempistica e Priorità”).

508. Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti

508.1. Per prima cosa, il giocatore attivo dichiara gli attaccanti. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Per dichiarare gli attaccanti, il giocatore attivo segue in ordine i passi elencati di seguito. Se, in qualsiasi momento durante la dichiarazione, il giocatore attivo non è in grado di completare anche uno dei passi elencati di seguito, l’intera dichiarazione è considerata illegale e il gioco ritorna al momento precedente la dichiarazione (vedi regola 723, “Gestione delle Azioni Illeggali”).

508.1a Il giocatore attivo sceglie quali tra le creature che controlla attaccheranno. Le creature scelte devono essere stappate e ognuna di esse deve avere rapidità o deve essere stata sotto il controllo del giocatore attivo in maniera continua fin dall’inizio del turno.

508.1b Se il giocatore in difesa controlla almeno un planeswalker, o il gioco permette al giocatore attivo di attaccare più giocatori, egli deve dichiarare, per ogni creatura attaccante, quale giocatore o planeswalker la creatura sta attaccando.

508.1c Il giocatore attivo esamina ognuna delle creature che controlla per vedere se questa è influenzata da qualche *restrizione* (un effetto che dice che la creatura non può attaccare o che non può attaccare se una condizione è verificata). Se una qualche restrizione non viene soddisfatta, la dichiarazione degli attaccanti è illegale.

Esempio: Un giocatore controlla due creature, ognuna con una restrizione che dice “[Questa creatura] non può attaccare da sola”. Dichiararle entrambe attaccanti è legale.

508.1d Il giocatore attivo esamina ognuna delle creature che controlla per vedere se questa è influenzata da qualche *requisito* (un effetto che dice che la creatura deve attaccare se possibile o che deve attaccare se una condizione è verificata). Se il numero di requisiti che sono soddisfatti è minore del massimo numero

possibile di requisiti che possono essere soddisfatti senza violare alcuna restrizione, la dichiarazione degli attaccanti è illegale. Se una creatura non può attaccare a meno che non venga pagato un costo, il giocatore non è costretto a pagare quel costo, anche se attaccando con quella creatura il numero di requisiti soddisfatti aumenterebbe. Se un requisito che dice che una creatura deve attaccare, se possibile, durante un certo turno si riferisce ad un turno in cui ci sono più fasi di combattimento, la creatura deve attaccare, se possibile, durante ogni sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di quel turno.

Esempio: *Un giocatore controlla due creature, una che "attacca se può farlo" e l'altra senza abilità. Un effetto dice "Non più di una creatura può attaccare, in ogni turno". L'unico attacco legale in questa situazione è attaccare solo con la creatura che "attacca se può farlo". Non è legale attaccare con l'altra, con entrambe oppure con nessuna delle due.*

508.1e Se sono state scelte creature con l'abilità branco o branco con altri, il giocatore attivo dichiara quali creature formano un branco con quali creature (vedi regola 702.21, "Branco").

508.1f Il giocatore attivo tappa le creature scelte. Tappare una creatura quando viene dichiarata come attaccante non è un costo; semplicemente, attaccare fa diventare le creature tappate.

508.1g Se ci sono dei costi opzionali per attaccare con le creature scelte (indicati come costi che un giocatore può pagare "mentre" una creatura attacca), il giocatore attivo sceglie quali intende pagare.

508.1h Se sono state scelte creature che richiedono un costo per attaccare o se sono stati scelti dei costi opzionali per attaccare, il giocatore attivo determina il costo totale per attaccare. I costi possono includere pagare mana, tappare permanenti, sacrificare permanenti, scartare carte e così via. Una volta che il costo totale è stato determinato, esso diventa "definitivo". Se ci fossero effetti che cercano di modificare il costo dopo che questo è stato determinato, questi effetti vengono ignorati.

508.1i Se nel costo per attaccare viene richiesto di pagare mana, il giocatore attivo ha la possibilità di attivare abilità di mana (vedi regola 605, "Abilità di Mana").

508.1j Una volta che il giocatore ha abbastanza mana nella sua riserva, paga tutti i costi in qualsiasi ordine. Non sono permessi pagamenti parziali.

508.1k Ogni creatura scelta diventa una creatura attaccante se tutti i costi sono stati pagati e se è ancora controllata dal giocatore attivo. Rimane una creatura attaccante finché non viene rimossa dal combattimento o fino alla fine della fase di combattimento, considerando il primo che accade fra questi due eventi. Vedi regola 506.4.

508.1m. Le abilità che si innescano in seguito alla dichiarazione delle creature attaccanti si innescano.

508.2. Successivamente, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117 "Tempistica e Priorità").

508.2a Le abilità che si innescano quando una creatura attacca si innescano solo nel momento in cui la creatura viene dichiarata come attaccante. Non si innescheranno se una creatura attacca e solo successivamente le caratteristiche della creatura cambiano in modo da corrispondere a quelle richieste dalla condizione d'innesto dell'abilità.

Esempio: *Un permanente ha l'abilità "Ogniqualvolta una creatura verde attacca, distruggi quella creatura alla fine del combattimento". Se una creatura blu attacca e viene successivamente trasformata in una creatura verde, l'abilità non si innesca.*

508.2b Le abilità che si innescano in seguito alla dichiarazione delle creature attaccanti e le abilità che si sono innescate durante il processo descritto nella regola 508.1 vengono messe in pila prima che il giocatore attivo riceva priorità; l'ordine in cui si sono innescate non è rilevante. (Vedi regola 603, "Gestione delle Abilità Innescate").

508.3. Le abilità che si innescano durante la dichiarazione delle creature attaccanti possono avere diverse condizioni di innesco.

508.3a Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] attacca, . . .” si innesca se quella creatura viene dichiarata come attaccante. Similmente, un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] attacca [un giocatore o planeswalker], . . .” si innesca se quella creatura viene dichiarata come attaccante e attacca quel giocatore o planeswalker. Queste abilità non si innescano se la creatura viene messa sul campo di battaglia attaccante.

508.3b Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [[un giocatore o planeswalker] viene attaccato, . . .” si innesca se una o più creature vengono dichiarate come attaccanti e attaccano quel giocatore o planeswalker. Non si innesca se una creatura viene messa sul campo di battaglia attaccante e attacca quel giocatore o planeswalker.

508.3c Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [un giocatore] attacca con [una creatura], . . .” si innesca ogniqualvolta una creatura controllata da quel giocatore viene dichiarata attaccante.

508.3d Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] attacca e non viene bloccata, . . .” si innesca durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, non nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Vedi regola 509.5g.

508.4. Se una creatura viene messa sul campo di battaglia attaccante, il suo controllore sceglie quale giocatore in difesa o quale planeswalker controllato da un giocatore in difesa la creatura attacca nel momento in cui entra nel campo di battaglia (a meno che l'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia non specifichi chi o cosa la creatura deve attaccare). Similmente, se un effetto dice che una creatura attacca, il suo controllore sceglie quale giocatore in difesa o quale planeswalker controllato da un giocatore in difesa quella creatura attacca (a meno che l'effetto lo abbia già specificato). Una tale creatura è una creatura “attaccante”, ma per quanto riguarda gli eventi innescanti e gli effetti, non ha mai “attaccato”.

508.4a Se l'effetto che mette sul campo di battaglia la creatura attaccante specifica che deve attaccare un certo giocatore, e quel giocatore non è più nella partita quando l'effetto viene applicato, la creatura viene messa sul campo di battaglia ma non viene mai considerata una creatura attaccante. Lo stesso vale se l'effetto specifica che la creatura deve attaccare un planeswalker e quel planeswalker non è più sul campo di battaglia o non è più un planeswalker quando l'effetto viene applicato.

508.4b Se un effetto che dice che una creatura attacca specifica che deve attaccare un certo giocatore, e quel giocatore non è più nella partita quando l'effetto viene applicato, la creatura non diventa una creatura attaccante. Lo stesso vale se l'effetto specifica che la creatura deve attaccare un planeswalker e quel planeswalker non è più sul campo di battaglia o non è più un planeswalker quando l'effetto viene applicato.

508.4c Una creatura messa sul campo di battaglia attaccante o che viene resa attaccante da un effetto non è influenzata dai requisiti o dalle restrizioni che si applicano alla dichiarazione delle creature attaccanti.

508.5. Se un'abilità di una creatura attaccante si riferisce ad un giocatore in difesa, o una magia o abilità si riferisce sia ad una creatura attaccante che ad un giocatore in difesa, allora a meno che non sia specificato diversamente, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura sta attaccando, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura sta attaccando. Se la creatura non è più una creatura attaccante, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento.

508.5a In una partita multiplayer, ogni regola, oggetto, o effetto che si riferisce a un “giocatore in difesa” si riferisce ad uno specifico giocatore in difesa, non a tutti i giocatori in difesa. Se una magia o abilità si può applicare a più di una creatura attaccante, il giocatore in difesa appropriato viene determinato individualmente per ognuna di quelle creature attaccanti. Se più di un giocatore in difesa può essere scelto, il controllore della magia o abilità ne sceglie uno.

- 508.6. Un giocatore sta “attaccando [un giocatore]” se il primo giocatore controlla una creatura che sta attaccando il secondo giocatore. Un giocatore ha “attaccato [un giocatore]” se il primo giocatore ha dichiarato una o più creature attaccanti e con esse ha attaccato il secondo giocatore.
- 508.7. Una carta (Portal Mage) permette ad un giocatore di selezionare di nuovo quale giocatore o planeswalker la creatura stia attaccando.
- 508.7a La creatura attaccante non viene rimossa dal combattimento e non viene considerata come se avesse attaccato una seconda volta. Quella creatura adesso attacca il giocatore o planeswalker selezionato, ma si considera ancora che abbia attaccato il giocatore o planeswalker scelto quando è stata dichiarata attaccante.
- 508.7b Quando si seleziona quale giocatore o planeswalker una creatura stia attaccando, quella creatura non è influenzata dai requisiti o dalle restrizioni che si applicano alla dichiarazione delle creature attaccanti.
- 508.7c Il giocatore o planeswalker selezionato deve essere un avversario del controllore della creatura attaccante, o un planeswalker controllato da un avversario del controllore della creatura attaccante.
- 508.7d In una partita multiplayer che non usa l'opzione di attacco a più giocatori (vedi regola 802), il giocatore o planeswalker selezionato deve essere il giocatore in difesa scelto o un planeswalker controllato da quel giocatore.
- 508.7e In una partita multiplayer che usa l'opzione di raggio di influenza limitato (vedi regola 801), il giocatore o planeswalker selezionato deve essere all'interno del raggio di influenza del controllore della creatura attaccante.
- 508.8. Se non viene dichiarata alcuna creatura attaccante o nessuna creatura viene messa sul campo di battaglia attaccante, le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti e di danno da combattimento vengono saltate.
- 509. Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti**
- 509.1. Per prima cosa, il giocatore in difesa dichiara i bloccanti. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Per dichiarare i bloccanti, il giocatore in difesa segue in ordine i passi elencati di seguito. Se, in qualsiasi momento durante la dichiarazione, il giocatore in difesa non è in grado di completare anche uno dei passi elencati di seguito, l'intera dichiarazione è considerata illegale e il gioco ritorna al momento precedente la dichiarazione (vedi regola 723, “Gestione delle Azioni Illegali”).
- 509.1a Il giocatore in difesa sceglie quali tra le creature che controlla bloccheranno. Le creature scelte devono essere stappate. Per ogni creatura scelta, il giocatore in difesa sceglie una creatura che lo sta attaccando o che sta attaccando un planeswalker che controlla da farle bloccare.
- 509.1b Il giocatore in difesa esamina ognuna delle creature che controlla per vedere se questa è influenzata da qualche *restrizione* (un effetto che dice che la creatura non può bloccare o che non può bloccare se una condizione è verificata). Se una qualche restrizione non viene soddisfatta, la dichiarazione dei bloccanti è illegale.
Una restrizione può essere creata da un'abilità *evasiva* (un'abilità statica di una creatura attaccante che restringe l'insieme delle creature che possono bloccarla). Se una creatura attaccante guadagna o perde un'abilità evasiva dopo che è stato dichiarato un blocco legale, quel blocco non viene influenzato. Abilità evasive diverse sono cumulative.
- Esempio:* Una creatura con volare e ombra non può essere bloccata da una creatura con volare ma senza ombra.
- 509.1c Il giocatore in difesa esamina ognuna delle creature che controlla per vedere se questa è influenzata da qualche *requisito* (un effetto che dice che la creatura deve bloccare o che deve bloccare se una condizione è verificata). Se il numero di requisiti che sono soddisfatti è minore del massimo numero possibile di requisiti che possono essere soddisfatti senza violare alcuna restrizione, la dichiarazione dei

bloccanti è illegale. Se una creatura non può bloccare a meno che non venga pagato un costo, il giocatore non è costretto a pagare quel costo, anche se bloccando con quella creatura il numero di requisiti soddisfatti aumenterebbe. Se un requisito che dice che una creatura deve bloccare, se possibile, durante un certo turno si riferisce ad un turno in cui ci sono più fasi di combattimento, la creatura deve bloccare, se possibile, durante ogni sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti di quel turno.

Esempio: *Un giocatore controlla una creatura che “blocca se può farlo” e un’altra creatura senza abilità. Se una creatura con minacciare attacca quel giocatore, il giocatore deve bloccare con entrambe le creature. Bloccare solo con la prima creatura viola la restrizione imposta da minacciare (la creatura attaccante non può essere bloccata tranne che da due o più creature). Bloccare solo con la seconda creatura viola sia la restrizione imposta da minacciare, sia il requisito sul blocco della prima creatura. Non bloccare soddisfa la restrizione ma non il requisito.*

509.1d Se sono state scelte creature che richiedono un costo per bloccare, il giocatore in difesa determina il costo totale per bloccare. I costi possono includere pagare mana, tappare permanenti, sacrificare permanenti, scartare carte e così via. Una volta che il costo totale è stato determinato, esso diventa “definitivo”. Se ci fossero effetti che cercano di modificare il costo dopo che questo è stato determinato, questi effetti vengono ignorati.

509.1e Se nel costo per bloccare viene richiesto di pagare mana, il giocatore in difesa ha la possibilità di attivare abilità di mana (vedi regola 605, “Abilità di Mana”).

509.1f Una volta che il giocatore ha abbastanza mana nella sua riserva, paga tutti i costi in qualsiasi ordine. Non sono permessi pagamenti parziali.

509.1g Ogni creatura scelta diventa una creatura bloccante, ma solo se è ancora controllata dal giocatore in difesa. Ogni creatura blocca la creatura attaccante per cui è stata scelta. Rimane una creatura bloccante finché non viene rimossa dal combattimento o fino alla fine della fase di combattimento, considerando il primo che accade fra questi due eventi. Vedi regola 506.4.

509.1h Una creatura attaccante a cui sono state assegnate una o più creature bloccanti diventa una creatura bloccata; una creatura attaccante a cui non sono state assegnate creature bloccanti diventa una creatura non bloccata. Esse rimangono bloccate o non bloccate finché non vengono rimosse dal combattimento, un effetto dice che diventano bloccate o non bloccate o fino alla fine della fase di combattimento, considerando il primo che accade fra questi eventi. Una creatura rimane bloccata anche se tutte le creature che la bloccavano sono state rimosse dal combattimento.

508.1i. Le abilità che si innescano in seguito alla dichiarazione delle creature bloccanti si innescano. Per ulteriori informazioni vedi regola 509.4 .

509.2. Per seconda cosa, per ogni creatura attaccante che è diventata bloccata, il giocatore attivo dichiara l'*ordine di assegnazione del danno* tra le creature che la bloccano. Questa azione generata dal turno non usa la pila. (Durante la sottofase di danno da combattimento, una creatura attaccante non può assegnare danno da combattimento a una creatura che la blocca a meno che a tutte le creature che la bloccano precedenti nell'ordine di assegnazione del danno per quella creatura sia stato assegnato danno letale).

Esempio: *Un Ingoiatore di Boscovasto viene bloccato da degli Elfi di Llanowar, un Orso Zampa di Runa e un Angelo di Serra. Il controllore del Ingoiatore di Boscovasto dichiara che l’ordine di assegnazione del danno del Ingoiatore di Boscovasto è prima l’Anglo di Serra, poi gli Efli di Llanowar, poi l’Orso Zampa di Runa.*

509.2a Durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, se una creatura bloccante viene rimosso dal combattimento o una magia o abilità fa sì che essa smetta di bloccare una creatura attaccante, la creatura bloccante viene rimosso da tutti gli ordini di assegnazione del danno rilevanti. L'ordine relativo delle altre creature bloccanti rimane immutato.

509.3. Per terza cosa, per ogni creatura bloccante, il giocatore in difesa dichiara l'ordine di assegnazione del

danno tra le creature che sta bloccando. Questa azione generata dal turno non usa la pila. (Durante la sottofase di danno da combattimento, una creatura bloccante non può assegnare danno da combattimento a una creatura che sta bloccando a meno che a tutte le creature che sta bloccando precedenti nell'ordine di assegnazione del danno per quella creatura sia stato assegnato danno letale).

509.3a Durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, se una creatura attaccante viene rimossa dal combattimento o una magia o abilità fa sì che non sia più bloccata da una creatura bloccante, la creatura attaccante viene rimossa da tutti gli ordini di assegnazione del danno rilevanti. L'ordine relativo delle altre creature attaccanti rimane immutato.

509.4. Successivamente, il giocatore attivo riceve priorità (vedi regola 117, “Tempistica e Priorità”).

509.4a Le abilità che si innescano in seguito alla dichiarazione delle creature bloccanti e le abilità che si sono innescate durante il processo descritto nelle regole 509.1-3 vengono messe in pila prima che il giocatore attivo riceva priorità; l'ordine in cui si sono innescate non è rilevante. (Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”).

509.5. Le abilità che si innescano durante la dichiarazione delle creature bloccanti possono avere diverse condizioni di innesco.

509.5a Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] blocca, . . .” generalmente si innesca una volta sola per combattimento per quella creatura, anche se blocca più creature. L'abilità si innesca se la creatura viene dichiarata come bloccante. Essa si innescherà anche se è un effetto che fa sì che la creatura diventi bloccante, ma solo se la creatura non era già una creatura bloccante. (Vedi regola 509.1g). Non si innesca se la creatura viene messa sul campo di battaglia bloccante.

509.5b Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] blocca una creatura, . . .” si innesca una volta per ogni creatura attaccante che viene bloccata dalla creatura con l'abilità. L'abilità si innesca se la creatura viene dichiarata come bloccante. Si innesca anche se è un effetto che fa bloccare alla creatura una creatura attaccante, ma solo se in quel momento non stava già bloccando quella creatura attaccante. Non si innesca se la creatura viene messa sul campo di battaglia bloccante.

509.5c Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] diventa bloccata, . . .” generalmente si innesca solo una volta per combattimento per quella creatura, anche se viene bloccata da più creature. Essa si innescherà se quella creatura diventa bloccata da almeno una creatura dichiarata come bloccante. L'abilità si innescherà anche se la creatura diventa bloccata a causa di un effetto o da una creatura messa sul campo di battaglia bloccante, ma solo se la creatura attaccante non era già stata bloccata. (Vedi regola 509.1h).

509.5d Un'abilità che dice “Ogniqualvolta [una creatura] diventa bloccata da una creatura, . . .” si innesca una volta per ogni creatura che blocca la creatura indicata. Si innesca se una creatura viene dichiarata bloccante per la creatura attaccante. Si innesca anche se è un effetto che fa sì che una creatura blocca la creatura attaccante, ma solo se in quel momento non era già bloccata da quella creatura bloccante. L'abilità non si innesca se la creatura attaccante viene bloccata da un effetto, invece che da una creatura.

509.5e Se un'abilità si innesca quando una creatura blocca o viene bloccata da un numero preciso di creature, l'abilità si innesca solo se la creatura blocca o viene bloccata da quel preciso numero di creature nel momento in cui viene fatta la dichiarazione delle creature bloccanti. Anche effetti che aggiungono o rimuovono creature bloccanti possono portare all'innesco dell'abilità. Questo discorso si applica anche alle abilità che si innescano quando una creatura blocca o viene bloccata da almeno un numero preciso di creature.

509.5f Se un'abilità si innesca quando una creatura con determinate caratteristiche blocca, si innesca solo se la creatura ha quelle caratteristiche quando vengono dichiarate le creature bloccanti. Se un'abilità si innesca quando una creatura con determinate caratteristiche diventa bloccata, si innesca solo se la creatura ha quelle caratteristiche nel momento in cui diventa una creatura bloccata. Se un'abilità si

innesca quando una creatura diventa bloccata da una creatura con determinate caratteristiche, si innesca solo se la seconda creatura ha quelle caratteristiche nel momento in cui diventa una creatura bloccante. Nessuna di queste abilità si innescherà se le caratteristiche della creatura rilevante successivamente cambiano in modo da corrispondere a quelle richieste dalla condizione d'innesto dell'abilità.

Esempio: *Una creatura ha l'abilità "Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata da una creatura bianca, distruggi quella creatura alla fine del combattimento". Se questa creatura viene bloccata da una creatura nera e la creatura bloccante viene successivamente trasformata in una creatura bianca, l'abilità non si innesca.*

509.5g Un'abilità che dice "Ogniqualvolta [una creatura] attacca e non viene bloccata, . . ." , si innesca se nessuna creatura viene dichiarata come bloccante per quella creatura. Si innescherà anche se la creatura non è stata mai dichiarata attaccante (per esempio, se è entrata nel campo di battaglia attaccante). Non si innescherà se la creatura attaccante viene bloccata e poi tutte le creature che la bloccano vengono rimosse dal combattimento.

509.6. Se una magia o abilità fa sì che una creatura sul campo di battaglia blocca una creatura attaccante, il giocatore attivo dichiara in quale punto dell'ordine di assegnazione del danno della creatura bloccata tale creatura si inserisce. L'ordine relativo delle altre creature bloccanti rimane immutato. Poi, il giocatore in difesa dichiara in quale punto dell'ordine di assegnazione del danno della creatura bloccante si inserisce la creatura bloccata. L'ordine relativo delle altre creature attaccanti rimane immutato. Questo viene fatto come parte dell'effetto di blocco.

509.7. Se una creatura viene messa sul campo di battaglia bloccante, il suo controllore sceglie quale creatura attaccante essa blocca mentre entra nel campo di battaglia (a meno che l'effetto che l'ha messa in gioco specifichi cosa la creatura deve bloccare), poi il giocatore attivo dichiara in quale punto dell'ordine di assegnazione del danno della creatura bloccata tale creatura si inserisce. L'ordine relativo delle altre creature bloccanti rimane immutato. Una tale creatura è una creatura "bloccante", ma per quanto riguarda gli eventi innescenti e gli effetti, non ha mai "bloccato".

Esempio: *Un Ragno Gigante viene bloccato da un Minotauro del Canyon. Il giocatore in difesa lancia un Fogliame Balenante, che crea una pedina creatura Saprolingio bloccante, che blocca il Ragno Gigante. Il controllore del Ragno Gigante dichiara che l'ordine di assegnazione del danno del Ragno Gigante è: prima la pedina Saprolingio, poi il Minotauro del Canyon.*

509.7a Se l'effetto che mette sul campo di battaglia la creatura bloccante specifica che deve bloccare una certa creatura e quella creatura non è più una creatura attaccante, la creatura viene messa sul campo di battaglia ma non viene mai considerata una creatura bloccante. Lo stesso vale se il controllore della creatura che viene messa sul campo di battaglia bloccante non è un giocatore in difesa per la creatura attaccante specificata.

509.7b Una creatura messa sul campo di battaglia bloccante non è influenzata dai requisiti o dalle restrizioni che si applicano alla dichiarazione delle creature bloccanti.

510. Sotofase di Danno da Combattimento

510.1. Per prima cosa, il giocatore attivo dichiara come ogni creatura attaccante assegnerà il proprio danno da combattimento, poi, il giocatore in difesa dichiara come ogni creatura bloccante assegnerà il proprio danno da combattimento. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Un giocatore assegna il danno da combattimento di una creatura secondo le regole seguenti:

510.1a Ogni creatura attaccante e ogni creatura bloccante assegna danno da combattimento pari alla propria forza. Le creature che dovrebbero assegnare 0 danni o meno in questo modo, non assegnano danno da combattimento.

510.1b Una creatura attaccante non bloccata assegna il proprio danno da combattimento al giocatore o al planeswalker che sta attaccando. Se, al momento dell'assegnazione del danno, la creatura non sta

attaccando niente (ad esempio se stava attaccando un planeswalker che ha lasciato il campo di battaglia), non assegna danno da combattimento.

510.1c Una creatura bloccata assegna il suo danno da combattimento alle creature che la bloccano. Se, al momento dell'assegnazione del danno, la creatura non ha creature che la bloccano (se, per esempio, le creature che la bloccavano sono state precedentemente distrutte o rimosse dal combattimento), la creatura non assegna danno da combattimento. Se c'è esattamente una creatura che la sta bloccando, assegna tutto il suo danno da combattimento a quella creatura. Se due o più creature la stanno bloccando, assegna il suo danno da combattimento a quelle creature seguendo l'ordine di assegnazione del danno dichiarato per essa. Questo permette di dividere il danno da combattimento inflitto dalla creatura bloccata. Tuttavia, non si può assegnare danno da combattimento ad una creatura bloccante a meno che, quando tutte le assegnazioni di danno da combattimento sono completate, a tutte le creature che la precedono nell'ordine di assegnazione della creatura bloccata sia stato assegnato danno letale. Per controllare di aver assegnato danno letale, si prende in considerazione il danno che è già stato annotato sulle creature e il danno che le altre creature assegnano nella stessa sottofase di danno da combattimento, ma non abilità o effetti che potrebbero cambiare l'ammontare di danno che viene effettivamente inflitto. E' possibile assegnare ad una creatura un ammontare di danno superiore al danno letale per quella creatura.

Esempio: L'ordine di assegnazione del danno di un Ingoiatore di Boscovasto (una creatura 5/6) attaccante è prima un Guardiano del Branco (una creatura 0/3) poi degli Elfi di Llanowar (una creatura 1/1). L'Ingoiatore di Boscovasto può assegnare 3 danni al Guardiano del Branco e 2 danni agli Elfi di Llanowar, 4 danni al Guardiano del Branco e 1 danno agli Elfi di Llanowar o 5 danni al Guardiano del Branco.

Esempio: L'ordine di assegnazione del danno di un Ingoiatore di Boscovasto (una creatura 5/6) attaccante è prima un Guardiano del Branco (una creatura 0/3) poi degli Elfi di Llanowar (una creatura 1/1). Durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, il giocatore in difesa lancia una Crescita Gigante bersagliando il Guardiano del Branco, che gli dà +3/+3 fino alla fine del turno. L'Ingoiatore di Boscovasto deve assegnare i suoi 5 danni al Guardiano del Branco.

Esempio: L'ordine di assegnazione del danno di un Ingoiatore di Boscovasto (una creatura 5/6) attaccante è prima un Guardiano del Branco (una creatura 0/3) poi degli Elfi di Llanowar (una creatura 1/1). Durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, il giocatore in difesa lancia le Mani Curatrici bersagliando il Guardiano del Branco, che prevengono i prossimi 4 danni che gli verranno inflitti. L'Ingoiatore di Boscovasto può assegnare 3 danni al Guardiano del Branco e 2 danni agli Elfi di Llanowar, 4 danni al Guardiano del Branco e 1 danno agli Elfi di Llanowar o 5 danni al Guardiano del Branco.

Esempio: L'ordine di assegnazione del danno di un Baloth Enorme (una creatura 7/7) attaccante è prima un Armodonte Addestrato (una creatura 3/3) che ha già 2 danni annotati su di esso, poi una Brigata di Foriysia (una creatura 2/4 che può bloccare una creatura addizionale), poi uno Scimpanzé Schienargent (una creatura 5/5). L'ordine di assegnazione del danno dei Cinghiali di Durkwood (una creatura 4/4) attaccanti è prima la stessa Brigata di Foriysia, poi un Picchiere Goblin (una creatura 2/1). Tra le altre possibilità, il giocatore attivo può dividere il danno del Baloth Enorme assegnando 1 danno all'Armodonte Addestrato, 1 danno alla Brigata di Foriysia, e 5 danni allo Scimpanzé Schienargent, e dividere il danno dei Cinghiali di Durkwood assegnando 3 danni alla Brigata di Foriysia e 1 danno al Picchiere Goblin.

510.1d Una creatura bloccante assegna il proprio danno da combattimento alle creature attaccanti che sta bloccando. Se al momento dell'assegnazione del danno, la creatura non sta bloccando alcuna creatura (se, per esempio, le creature che stava bloccando sono state precedentemente distrutte o rimosse dal combattimento), la creatura bloccante non assegna danno da combattimento. Se sta bloccando esattamente una creatura, assegna tutto il proprio danno da combattimento a quella creatura. Se sta bloccando due o più creature, assegna il proprio danno da combattimento a quelle creature seguendo l'ordine di assegnazione del danno dichiarato per essa. Questo permette di dividere il danno da combattimento inflitto dalla creatura bloccante. Tuttavia, non si può assegnare danno da combattimento ad una creatura bloccata a meno che, quando tutte le assegnazioni di danno da combattimento sono completate, a tutte le creature che la precedono nell'ordine di assegnazione della creatura bloccante sia stato assegnato danno letale. Per controllare di aver assegnato danno letale, si prende in considerazione il

danno che è già stato annotato sulle creature e il danno che le altre creature assegnano nella stessa sottofase di danno da combattimento, ma non abilità o effetti che potrebbero cambiare l'ammontare di danno che viene effettivamente inflitto. E' possibile assegnare ad una creatura un ammontare di danno superiore al danno letale per quella creatura.

510.1e Dopo che un giocatore ha assegnato il danno da combattimento per ogni creatura attaccante o bloccante che controlla, l'intera assegnazione del danno (non solo l'assegnazione del danno di una singola creatura attaccante o bloccante) viene controllata per vedere se rispetta le regole precedenti. Se non le rispetta, l'assegnazione del danno da combattimento è illegale; il gioco ritorna al momento appena prima che quel giocatore iniziasse ad assegnare il danno da combattimento. (Vedi regola 723, "Gestione delle Azioni Illegali").

510.2. Per seconda cosa, tutto il danno da combattimento che è stato assegnato viene inflitto contemporaneamente. Questa azione generata dal turno non usa la pila. Nessun giocatore ha la possibilità di lanciare magie o attivare abilità tra il momento in cui il danno da combattimento viene assegnato e il momento in cui viene inflitto.

Esempio: Un Falco dello Squadrone (una creatura 1/1 con volare) e un Picchiere Goblin (una creatura 2/1) stanno attaccando. Un Mogg Fanatico (una creatura 1/1 con l'abilità "Sacrifica il Mogg Fanatico: Il Mogg Fanatico infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio") blocca il Picchiere Goblin. Il giocatore in difesa sacrifica il Mogg Fanatico durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti per infliggere 1 danno al Falco dello Squadrone. Il Falco dello Squadrone viene distrutto. Il Picchiere Goblin non infligge e non subisce danni da combattimento in questo turno. Se il giocatore in difesa avesse lasciato il Mogg Fanatico sul campo di battaglia, il Goblin Fanatico e il Picchiere Goblin si sarebbero inflitti danno letale a vicenda, ma il Falco dello Squadrone non avrebbe potuto subire danni.

510.3. Successivamente, il giocatore attivo riceve priorità. (Vedi regola 117, "Tempistica e Priorità").

510.3a Le abilità che si sono innescate quando il danno è stato inflitto o quando, subito dopo, sono state eseguite le azioni generate dallo stato vengono messe in pila prima che il giocatore attivo riceva priorità; l'ordine in cui si sono innescate non è rilevante. (Vedi regola 603, "Gestione delle Abilità Innescate").

510.4. Se, all'inizio della sottofase di danno da combattimento, almeno una delle creature attaccanti o bloccanti ha attacco improvviso (vedi regola 702.7) o doppio attacco (vedi regola 702.4), le uniche creature che assegnano danno da combattimento in quella sottofase sono quelle con attacco improvviso o doppio attacco. Dopo quella sottofase, invece di procedere alla sottofase di fine combattimento, si ha una seconda sottofase di danno da combattimento. Le uniche creature che assegnano danno da combattimento in questa nuova sottofase sono le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che non avevano attacco improvviso né doppio attacco quando è iniziata la prima sottofase di danno da combattimento e le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che al momento hanno doppio attacco. Dopo questa sottofase, la fase procede con la sottofase di fine combattimento.

511. Sottofase di Fine Combattimento

511.1. La sottofase di fine combattimento non ha azioni generate dal turno. Quando inizia, il giocatore attivo riceve priorità. (Vedi regola 117, "Tempistica e Priorità").

511.2. Le abilità che si innescano "alla fine del combattimento" si innescano all'inizio della sottofase di fine combattimento. Gli effetti che hanno come durata "fino alla fine del combattimento" terminano alla fine della fase di combattimento.

511.3. Appena termina la sottofase di fine combattimento, tutte le creature e i planeswalker vengono rimossi dal combattimento. Terminata la sottofase di fine combattimento, termina anche la fase di combattimento e inizia la seconda fase principale (vedi regola 505).

512. Fase Finale

512.1. La fase finale consiste di due sottofasi: sottofase finale e sottofase di cancellazione.

513. Sottofase Finale

513.1. La sottofase finale non ha azioni generate dal turno. Quando inizia, il giocatore attivo riceve priorità. (Vedi regola 117, “Tempistica e Priorità”).

513.1a Precedentemente, le abilità che si innescano all'inizio della sottofase finale erano stampate con la condizione di innesco “alla fine del turno”. Le carte stampate con quel testo ora hanno un nuovo testo Oracle che dice “all'inizio della sottofase finale” o “all'inizio della prossima sottofase finale”.

513.2. Se un permanente con un'abilità che si innesca “all'inizio della sottofase finale” entra nel campo di battaglia durante questa sottofase, quell'abilità non si innescherà fino alla sottofase finale del prossimo turno. Allo stesso modo, se un'abilità innescata ritardata che si innesca “all'inizio della prossima sottofase finale” viene creata durante questa sottofase, quell'abilità non si innescherà fino alla sottofase finale del prossimo turno. In altre parole, la sottofase non “torna indietro” per permettere a quelle abilità di essere messe in pila. Questa regola si applica solo alle abilità innescate; non si applica agli effetti continui la cui durata è determinata dalla frase “fino alla fine del turno” oppure “in questo turno” (vedi regola 514, “Sottofase di Cancellazione”).

514. Sottofase di Cancellazione

514.1. Per prima cosa, se la mano del giocatore attivo contiene un numero di carte superiore al numero massimo consentito di carte in mano (normalmente sette), il giocatore scarta un numero di carte necessario per avere il numero di carte massimo consentito in mano. Questa azione generata dal turno non usa la pila.

514.2. Successivamente, le seguenti azioni avvengono contemporaneamente: viene rimosso tutto il danno annotato sui permanenti (inclusi i permanenti fuori fase) e terminano tutti gli effetti la cui durata è definita da frasi come “fino alla fine del turno” o “in questo turno”. Questa azione generata dal turno non usa la pila.

514.3. Di solito, nessun giocatore riceve priorità durante la sottofase di cancellazione, quindi non si possono lanciare magie o attivare abilità. Tuttavia, questa regola ha la seguente eccezione:

514.3a A questo punto, il gioco controlla se qualche azione generata dallo stato può essere eseguita e/o se qualche abilità innescata aspetta di essere messa in pila (incluse quelle che si innescano “all'inizio della prossima sottofase di cancellazione”). Se il controllo è positivo, quelle azioni generate dallo stato vengono eseguite, poi quelle abilità innescate vengono messe in pila, infine il giocatore attivo riceve priorità. I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità. Quando la pila è vuota e tutti i giocatori passano in successione, inizia un'altra sottofase di cancellazione.

6. Magie, Abilità ed Effetti

600. Generale

601. Lanciare Magie

601.1. Precedentemente, per l'azione di lanciare una magia, o lanciare una carta come magia, veniva usata l'espressione "giocare" quella magia o quella carta. Le carte che sono state stampate con tale testo, hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso usano l'espressione "lanciare" quella magia o quella carta.

601.1a Alcuni effetti ancora si riferiscono a "giocare" una carta. "Giocare una carta" significa giocare quella carta come terra o lanciare quella carta come magia, quale dei due è più appropriato.

601.2. Lanciare una magia significa prenderla dalla zona in cui si trova (di solito la mano), metterla in pila e pagarne i costi, così che possa poi risolversi ed avere effetto. Lanciare una magia include proporre la magia (regole 601.2a-d) e determinarne e pagarne i costi (regole 601.2f-h). Per lanciare una magia, un giocatore deve seguire i passi elencati di seguito, in ordine. Per iniziare questo processo, un giocatore deve essere in grado di lanciare la magia legalmente (vedi regola 601.3). Se il giocatore non è in grado di soddisfare le richieste di uno dei passi elencati mentre esegue quel passo, il lancio della magia è illegale ed il gioco ritorna al momento appena prima del momento in cui il giocatore ha proposto di lanciare la magia (vedi regola 723, "Gestione delle Azioni Illeggali").

601.2a Per proporre di lanciare una magia, il giocatore per prima cosa sposta fisicamente quella carta (o quella copia di una carta) dalla zona in cui si trova alla pila. Essa diventa l'oggetto più in alto tra gli oggetti in pila. Ha tutte le caratteristiche della carta (o della copia della carta) associata ad essa e quel giocatore diventa il suo controllore. La magia rimane in pila fino a che non viene neutralizzata, si risolve o un effetto la sposta altrove.

601.2b Se la magia è modale, il giocatore dichiara il modo o i modi scelti (vedi regola 700.2). Se il giocatore desidera unire una o più carte alla magia (vedi regola 702.46), rivela quelle carte dalla propria mano. Se la magia o abilità ha costi alternativi o addizionali che devono essere pagati durante il lancio, come i costi di riscatto o potenziamento (vedi regole 118.8 e 118.9), il giocatore dichiara se intende pagare alcuni o tutti questi costi (vedi regola 601.2f). Non si possono applicare due metodi alternativi di lanciare una singola magia o due costi alternativi di una singola magia. Se la magia ha un costo variabile che deve essere pagato durante il lancio (come una {X} nel costo di mana; vedi regola 107.3), il giocatore dichiara il valore di quella variabile. Se il valore di tale variabile è definito nel testo della magia da una scelta che quel giocatore dovrebbe fare più avanti nella dichiarazione della magia o durante la sua risoluzione, quel giocatore compie quella scelta in questo momento invece che successivamente. Se un costo che deve essere pagato durante il lancio della magia include un simbolo di mana ibrido, il giocatore dichiara il costo non ibrido equivalente che intende pagare. Se un costo che deve essere pagato durante il lancio della magia include un simbolo di mana di Phyrexia, il giocatore dichiara se intende pagare 2 punti vita o il corrispondente mana colorato. Le scelte precedenti (come la scelta di lanciare una magia con flashback dal proprio cimitero, oppure la scelta di lanciare a faccia in giù una creatura con metamorfosi) possono limitare le opzioni del giocatore nelle scelte successive.

601.2c Il giocatore dichiara la sua scelta di un oggetto o un giocatore appropriato per ogni bersaglio richiesto dalla magia. Una magia può richiedere dei bersagli solo nel caso in cui venga scelto un costo alternativo o addizionale (come un costo di potenziamento) o venga scelto un particolare modo; altrimenti, la magia viene lanciata come se non avesse quei bersagli. Similmente, una magia può richiedere dei bersagli aggiuntivi solo nel caso in cui venga scelto un costo alternativo o addizionale. Se la magia ha un numero variabile di bersagli, il giocatore dichiara quanti bersagli sceglie prima di dichiarare quei bersagli. In alcuni casi, il numero di bersagli viene definito dal testo della magia. Una volta che il numero di bersagli della magia è stato determinato, il numero non cambia, anche se cambiano le informazioni usate per determinare il numero di bersagli. Lo stesso bersaglio non può essere scelto più di una volta per ogni istanza della parola "bersaglio" sulla magia. Tuttavia, se la magia usa la parola "bersaglio" in differenti posizioni all'interno del testo, lo stesso oggetto o giocatore può essere scelto una volta per ogni istanza

della parola “bersaglio” (a patto che soddisfi i criteri per essere bersagliato). Se ci sono degli effetti che dicono che un oggetto o giocatore deve essere scelto come bersaglio, il giocatore sceglie i bersagli in modo tale da obbedire al massimo numero possibile di tali effetti senza violare regole o effetti che dicono che un oggetto o giocatore non può essere scelto come bersaglio. Ogni oggetto e/o giocatore scelto diventa un bersaglio di quella magia. (Le abilità che si innescano quando quegli oggetti e/o giocatori diventano i bersagli di una magia, si innescano in questo momento e attendono di essere messe in pila finché il lancio della magia non è terminato).

Esempio: *Se una magia dice “Tappa due creature bersaglio” allora la stessa creatura non può essere scelto due volte; la magia richiede due bersagli legali diversi. Una magia che dice “Distruggi l’artefatto bersaglio e la terra bersaglio”, tuttavia, può avere come bersaglio una singola terra artefatto perché l’abilità ha due volte la parola “bersaglio” nel suo testo.*

601.2d Se la magia richiede che il giocatore suddivida o distribuisca un effetto (come danni o segnalini) tra uno o più bersagli, il giocatore dichiara la suddivisione. Ognuno di questi bersagli deve ricevere almeno una unità di ciò che deve essere suddiviso.

601.2e Il gioco controlla se la magia proposta può essere lanciata legalmente. Se la magia proposta è illegale, il gioco ritorna al momento appena prima del momento in cui il giocatore ha proposto di lanciare la magia (vedi regola 723, “Gestione delle Azioni Illeggali”).

601.2f Il giocatore determina il costo totale della magia. Normalmente il costo totale è semplicemente il costo di mana. Alcune magie hanno costi addizionali o alternativi. Alcuni effetti possono aumentare o ridurre il costo totale da pagare o fornire altri costi alternativi. I costi possono includere pagare mana, tappare permanenti, sacrificare permanenti, scartare carte e così via. Il costo totale è dato dal costo di mana, eventualmente sostituito con un costo alternativo (come descritto nella regola 601.2b), al quale vengono aggiunti i costi addizionali e gli incrementi di costo e sottratte le riduzioni di costo. Se ci sono più riduzioni di costo da applicare, il giocatore può applicarle nell’ordine che preferisce. Se la componente di mana del costo totale viene annullata dagli effetti di riduzione del costo, viene considerata essere {0}; non può essere ridotta a meno di {0}. Una volta determinato il costo totale, vengono applicati eventuali effetti che influiscono direttamente sul costo totale. Poi, il costo totale risultante diventa “definitivo” e non cambierà più. Se ci fossero effetti che tentano di modificare il costo totale dopo questo momento, questi effetti vengono ignorati.

601.2g Se il costo totale include un pagamento di mana, il giocatore ha la possibilità di attivare abilità di mana (vedi regola 605, “Abilità di Mana”). Le abilità di mana devono essere attivate prima di pagare i costi.

601.2h Il giocatore paga il costo totale in qualsiasi ordine. Pagamenti parziali non sono permessi. Non si può pagare un costo che non può essere pagato.

Esempio: *Lanci una Raccolto dell’Altare, che costa {1}{B} e ha come costo addizionale il sacrificio di una creatura. Sacrifichi un Famiglio Tenebrologo, il cui effetto è di far costare le magie nere {1} in meno. Dato che il costo totale della magia diventa “definitivo” prima di effettuare effettivamente i pagamenti, il mana da pagare è {B}, non {1}{B}, anche se hai sacrificato il Famiglio Tenebrologo.*

601.2i Una volta completati i passi descritti dai punti 601.2a–h, vengono applicati gli effetti che modificano le caratteristiche della magia mentre viene lanciata, poi la magia diventa lanciata. Qualsiasi abilità che si inneschi quando una magia viene lanciata o messa in pila si innesca in questo momento. Se aveva priorità prima di lanciare la magia, il controllore della magia riceve priorità.

601.3. Un giocatore può iniziare a lanciare una magia solo se una regola o un effetto permette a quel giocatore di lanciarla e nessuna regola o effetto impedisce di lanciarla.

601.3a Se un effetto proibisce ad un giocatore di lanciare una magia con certe qualità, quel giocatore considera se tra le scelte che verranno fatte durante il procedimento per proporre di lanciare quella magia ve ne sono che potrebbero far cambiare quelle qualità. Se una di tali scelte potrebbe far sì che

quell'effetto non proibisca più al giocatore di lanciare la magia, il giocatore può iniziare a lanciare la magia, ignorando l'effetto.

Esempio: *Un giocatore controlla un Setacciatore del Vuoto, che dice, in parte, "I tuoi avversari non possono lanciare magie con costo di mana convertito pari." L'avversario di quel giocatore può iniziare a lanciare un Rombo di Tuono, una carta con costo di mana {X}{R}{R}, perché la scelta del valore di X può far sì che il costo di mana convertito della magia diventi dispari.*

601.3b Se un effetto permette ad un giocatore di lanciare una magia con certe qualità come se avesse lampo, quel giocatore considera se tra le scelte che verranno fatte durante il procedimento per proporre di lanciare quella magia ve ne sono che potrebbero far cambiare quelle qualità. Se una di tali scelte potrebbe far sì che quell'effetto si applichi, quel giocatore può iniziare a lanciare quella magia come se avesse lampo.

Esempio: *Un effetto dice che puoi lanciare magie Aura come se avessero lampo e hai in mano una carta creatura con conferire. Poiché scegliere il costo alternativo dell'abilità conferire fa diventare la magia un'Aura, puoi legalmente iniziare a lanciare quella magia come se avesse lampo.*

601.3c Se un effetto permette ad un giocatore di lanciare una magia come se avesse lampo solo se viene pagato un costo alternativo o addizionale, quel giocatore può iniziare a lanciare quella magia come se avesse lampo.

601.3d Se una magia ha lampo solo se certe condizioni sono soddisfatte, il suo controllore può iniziare a lanciare quella magia come se avesse lampo se quelle condizioni sono soddisfatte.

601.3e Alcune regole o effetti dicono che un insieme alternativo di caratteristiche o un sottoinsieme di caratteristiche vengono considerate per decidere se sia legale lanciare una carta o una copia di una carta. Queste caratteristiche alternative rimpiazzano le caratteristiche dell'oggetto per questa decisione. Vengono anche considerati gli effetti continui che si applicano all'oggetto una volta che ha quelle caratteristiche.

Esempio: *L'Orda di Garruk dice, in parte, "Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio". Se controlli l'Orda di Garruk e la prima carta del tuo grimorio è una carta non creatura con metamorfosi, puoi lanciarla usando la sua abilità metamorfosi.*

Esempio: *Melek, Archetipo Izzet dice, in parte, "Puoi lanciare magie istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio". Se controlli Melek e la prima carta del tuo grimorio è un Ammazzagiganti, una carta creatura avventuriero la cui Avventura è un istantaneo di nome Recidere, puoi lanciare il Recidere ma non l'Ammazzagiganti. Se invece controlli un'Orda di Garruk e la prima carta del tuo grimorio è un Ammazzagiganti, puoi lanciare l'Ammazzagiganti ma non il Recidere.*

601.4. Se ad un giocatore non è più permesso di lanciare una magia dopo aver completato il processo per proporre di lanciarla (vedi regole 601.2a-d), il lancio della magia è illegale e il gioco ritorna al momento appena prima del momento in cui il giocatore ha proposto di lanciare la magia (vedi regola 723, "Gestione delle Azioni Illeggibili"). Notare che non viene controllato se una regola o un effetto potrebbe rendere il lancio della magia illegale mentre viene determinato o pagato il costo della magia (vedi regole 601.2f-h) o in un qualsiasi momento dopo che la magia è stata lanciata.

601.5. Alcune magie specificano che uno degli avversari del controllore deve fare qualcosa che normalmente verrebbe fatta dal controllore della magia nel momento in cui la lancia, come scegliere un modo o scegliere i bersagli. In questi casi, l'avversario fa queste scelte quando normalmente dovrebbe farle il controllore della magia.

601.5a Se c'è più di un avversario che può prendere questa decisione, il controllore della magia decide quale di questi avversari compirà la scelta.

601.5b Se la magia richiede che, mentre essa viene lanciata, il suo controllore e un altro giocatore debbano fare qualcosa nello stesso momento, il controllore della magia sarà il primo, poi l'altro giocatore. Questa

è un'eccezione alla regola 101.4.

601.6. Lanciare una magia che modifica i costi non avrà alcun effetto sulle magie o abilità che sono già in pila.

602. Attivare Abilità Attivate

602.1. Le abilità attivate hanno un costo e un effetto. Un'abilità attivata è scritta con la struttura “[Costo]: [Effetto.] [Istruzioni sull'attivazione. (se presenti)]”.

602.1a Il *costo di attivazione* è tutto ciò che è scritto prima dei due punti (:). Il costo di attivazione di un'abilità deve essere pagato dal giocatore che attiva l'abilità.

Esempio: *Il costo di attivazione di un'abilità che dice “{2}, {T}: Guadagni 1 punto vita” è due mana di un qualsiasi tipo più tappare il permanente che ha l'abilità.*

602.1b E' possibile che del testo dopo i due punti in un'abilità attivata dia istruzioni che devono essere seguite mentre l'abilità viene attivata. Tale testo può indicare quali giocatori possano attivare quell'abilità, può porre dei limiti su quando un giocatore possa attivare l'abilità, o può definire alcuni aspetti del costo di attivazione. Questo testo non fa parte dell'effetto dell'abilità. Funziona in qualsiasi momento. Se un'abilità attivata ha delle istruzioni sull'attivazione, queste compaiono alla fine, dopo l'effetto dell'abilità.

602.1c Le abilità attivate sono l'unico tipo di abilità che possono essere attivate. Se un oggetto o una regola si riferisce all'attivazione di una abilità senza specificarne il tipo, deve riferirsi ad un'abilità attivata.

602.1d Precedentemente, per l'azione di usare una abilità attivata, veniva usata l'espressione “giocare” quell'abilità. Le carte che sono state stampate con tale testo, hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso usano l'espressione “attivare” quell'abilità.

602.2. Attivare un'abilità significa metterla in pila e pagarne i costi, così che possa poi risolversi ed avere effetto. Solo il controllore di un oggetto (o il proprietario, se non ha un controllore) può attivare le sue abilità attivate a meno che l'oggetto non indichi diversamente. Attivare un'abilità prevede di seguire i passi elencati di seguito, in ordine. Se, in qualsiasi momento durante l'attivazione di un'abilità, il giocatore non è in grado di completare correttamente uno qualsiasi dei passi elencati, l'attivazione è illegale ed il gioco ritorna al momento in cui il giocatore stava per attivare l'abilità (vedi regola 723, “Gestione delle Azioni Illeggali”). Dichiarazioni e pagamenti non possono essere modificati dopo che sono stati fatti.

602.2a Il giocatore dichiara che vuole attivare l'abilità. Se l'abilità viene attivata da una zona nascosta, la carta con quell'abilità viene rivelata. Quell'abilità viene creata in pila come un oggetto che non è una carta. Essa diventa l'oggetto più in alto tra gli oggetti in pila. Ha il testo dell'abilità che l'ha creata e nessun'altra caratteristica. Il giocatore che ha attivato l'abilità diventa il suo controllore. L'abilità rimane in pila fino a che non viene neutralizzata, si risolve o un effetto la sposta in un'altra zona.

602.2b Il resto della procedura per attivare un'abilità è identico alla procedura per lanciare una magia come descritto nelle regole 601.2b–i. Quelle regole si applicano all'attivazione di un'abilità esattamente come si applicano per il lancio di una magia. L'analogo del costo di mana di una magia (come citato nella regola 601.2f) per un'abilità attivata, è il suo costo di attivazione.

602.3. Alcune abilità specificano che uno degli avversari del controllore deve fare qualcosa che normalmente verrebbe fatta dal controllore dell'abilità nel momento in cui la attiva, come scegliere un modo o scegliere i bersagli. In questi casi, l'avversario fa queste scelte quando normalmente dovrebbe farle il controllore dell'abilità.

602.3a Se c'è più di un avversario che può prendere questa decisione, il controllore dell'abilità decide quale di questi avversari compirà la scelta.

602.3b Se l'abilità richiede che, mentre essa viene attivata, il suo controllore e un altro giocatore debbano fare qualcosa nello stesso momento, il controllore dell'abilità sarà il primo, poi l'altro giocatore. Questa è

un'eccezione alla regola 101.4.

602.4. Attivare un'abilità che modifica i costi non avrà alcun effetto sulle magie o abilità che sono già in pila.

602.5. Un giocatore non può iniziare ad attivare un'abilità che è proibito attivare.

602.5a Un'abilità attivata di una creatura con il simbolo di Tap o il simbolo di Stap nel suo costo di attivazione non può essere attivata, a meno che la creatura non sia stata sotto il controllo del suo controllore in maniera continua dall'inizio del suo turno più recente. Ignora questa regola per le creature con rapidità (vedi regola 702.10).

602.5b Se un'abilità attivata ha una restrizione sulla sua attivazione (per esempio, "Attiva questa abilità solo una volta per turno"), la restrizione continua ad essere valida per l'oggetto anche se il suo controllore cambia.

602.5c Se un oggetto acquisisce un'abilità attivata con una restrizione sulla sua attivazione da un altro oggetto, la restrizione si applica solo a quella abilità, come è stata acquisita da quell'oggetto. Non si applica ad altre abilità che hanno il testo identico a quella.

602.5d Le abilità attivate che dicono "Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria" indicano che il giocatore deve seguire le regole della tempistica per lanciare una magia stregoneria, anche se l'abilità non è effettivamente una stregoneria. Il giocatore non deve necessariamente avere una carta stregoneria che potrebbe lanciare.

602.5e Le abilità attivate che dicono "Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare un istantaneo" indicano che il giocatore deve seguire le regole della tempistica per lanciare una magia istantaneo, anche se l'abilità non è effettivamente un istantaneo. Il giocatore non deve necessariamente avere una carta istantaneo che potrebbe lanciare.

603. Gestione delle Abilità Innescate

603.1. Le abilità innescate hanno una condizione di innesco e un effetto. Sono scritte come "[Quando/Ogniqualvolta/All'inizio di/Alla fine di] [condizione di innesco o evento], [effetto]. [Altre istruzioni (se presenti)]".

603.1a Un'abilità innescata può includere, dopo il suo effetto, delle istruzioni che limitano cosa l'abilità può bersagliare o che dicono che l'abilità non può essere neutralizzata. Questo testo non fa parte dell'effetto dell'abilità e funziona mentre l'abilità è in pila.

603.2. Ogni volta che un evento di gioco o uno stato del gioco coincide con l'evento innescante di un'abilità innescata, quell'abilità si innescata automaticamente. L'abilità non fa niente in quel momento.

603.2a Dato che non vengono lanciate o attivate, le abilità innescate possono innescarsi anche quando i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità. Gli effetti che impediscono di attivare abilità non le influenzano.

603.2b Quando una fase o sottofase inizia, tutte le abilità che si innescano "all'inizio di" quella fase o sottofase si innescano.

603.2c Ogni volta che il suo evento innescante si verifica, un'abilità si innescata una volta soltanto. Tuttavia, l'abilità si può innescare più volte se un singolo evento di gioco "contiene" più volte l'evento innescante.

Esempio: Un permanente ha un'abilità la cui condizione innescante è "Quando una terra viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, ...". Se viene lanciata una magia che distrugge tutte le terre, l'abilità si innescata una volta per ogni terra che viene messa in un cimitero durante la risoluzione della magia.

603.2d Un'abilità può dire che un'abilità innescata si innescata delle volte in più. In questo caso, invece di determinare soltanto se l'abilità si sia innescata, si determina quante volte l'abilità si deve innescare, poi l'abilità si innescata quel numero di volte. Un effetto che dice che un'abilità si innescata delle volte in più non si applica ripetutamente una volta applicato e non si applica agli altri effetti che influiscono sul numero di volte in cui un'abilità si innescata.

603.2e Alcuni eventi innescanti usano la parola "diventa" o "viene" (per esempio, "diventa assegnata" o "viene bloccata"). Questi si innescano solo nel momento in cui il dato evento accade; non si innescano se quella condizione già esiste né si ri-innescano se continua ad esistere. Un'abilità che si innescata quando un permanente "diventa tappato" o "diventa stappato" non si innescata se il permanente entra nel campo di battaglia in quello stato.

Esempio: Un'abilità che si innescata quando un permanente "diventa tappato", si innescata solo quando lo stato di un permanente che è già sul campo di battaglia cambia da stappato a tappato.

603.2f Se l'evento innescante di un'abilità innescata si verifica, ma l'oggetto con l'abilità innescata non è mai visibile a tutti i giocatori, l'abilità non si innescata.

603.2g Un'abilità si innescata solo se l'evento innescante avviene realmente. Un evento che viene prevenuto o sostituito non innescata alcunché.

Esempio: Un'abilità che si innescata quando il danno viene inflitto non si innescata se il danno viene prevenuto.

603.3. Una volta che un'abilità si è innescata, il suo controllore la mette in pila, come un oggetto che non è una carta, la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità. Vedi regola 117, "Tempistica e Priorità". Essa diventa l'oggetto più in alto tra gli oggetti in pila. Ha il testo dell'abilità che l'ha creata e nessun'altra caratteristica. L'abilità rimane in pila fino a che non viene neutralizzata, si risolve, una regola la rimuove dalla pila o un effetto la sposta altrove.

603.3a Il controllore di un'abilità innescata è il giocatore che ne controllava la fonte al momento in cui si è innescata, a meno che non sia un'abilità innescata ritardata. Il controllore di un'abilità innescata ritardata viene determinato dalle regole 603.7d-f.

603.3b Se più di una abilità si è innescata dall'ultima volta che un giocatore ha ricevuto priorità, ogni giocatore, in ordine APNAP, mette in pila le abilità innescate che controlla nell'ordine che preferisce (vedi regola 101.4). Poi, il gioco di nuovo controlla ed esegue le azioni generate dallo stato fino a che non ne vengono più generate, quindi le eventuali abilità che si sono innescate durante questo processo vanno in pila. Questo processo viene ripetuto finché non vengono generate ulteriori azioni generate dallo stato e non si innescano altre abilità innescate. Successivamente, il giocatore che stava per ricevere priorità la riceve.

603.3c Se un'abilità innescata è modale, il suo controllore annuncia il modo scelto quando mette l'abilità in pila. Se uno dei modi non è legale (ad esempio, perché non si possono scegliere bersagli legali), quel modo non può essere scelto. Se non è stato scelto almeno un modo, l'abilità viene rimossa dalla pila. (Vedi regola 700.2).

603.3d Il resto della procedura per mettere in pila un'abilità innescata è identico alla procedura per lanciare una magia come descritto nelle regole 601.2c-d. Se, quando l'abilità innescata viene messa in pila, è richiesto di fare una scelta, ma non si possono fare scelte legali, o se una regola o un effetto continuo rende l'abilità illegale, l'abilità viene semplicemente rimossa dalla pila.

603.4. Un'abilità innescata può avere la struttura "Quando/Ogniqualvolta/All'inizio di/Alla fine di... , se [condizione], [effetto]". L'abilità controlla se la condizione indicata è verificata nel momento in cui ha luogo l'evento innescante. L'abilità si innescata solo se la condizione è verificata; altrimenti non succede nulla. Se l'abilità si innescata, controlla nuovamente che la condizione sia verificata in risoluzione. Se la condizione non è verificata in quel momento, l'abilità viene rimossa dalla pila e non ha alcun effetto. Questa regola viene chiamata "clausola del 'se' intermedio" ("intervening 'if' clause" in inglese). Nota che la parola "se" ha il

significato normale della lingua italiana quando si trova in un'altra parte del testo; questa regola si applica solo quando la parola “se” segue immediatamente la condizione innescante di un’abilità innescata.

Esempio: *il Sovrano dei Felidar dice, “All'inizio del tuo mantenimento, se hai 40 o più punti vita, vinci la partita.” I punti vita del suo controllore vengono controllati all'inizio del mantenimento di quel giocatore. Se quel giocatore ha 39 punti vita o meno, l'abilità non si innescata. Se quel giocatore ha 40 punti vita o più, l'abilità si innescata e va in pila. Mentre l'abilità si risolve, i punti vita di quel giocatore vengono controllati di nuovo. Se quel giocatore ha 39 punti vita o meno in questo momento, l'abilità viene rimossa dalla pila e non ha effetto. Se quel giocatore ha 40 punti vita o più in questo momento, l'abilità si risolve e quel giocatore vince la partita.*

603.5. Alcuni effetti delle abilità innescate sono opzionali (contengono il verbo “potere”, come in “All'inizio del tuo mantenimento, puoi pescare una carta”). Queste abilità vanno in pila quando si innescano, indipendentemente dal fatto che il controllore voglia oppure no sfruttare la possibilità che gli viene data. La scelta viene fatta quando l’abilità si risolve. Analogamente, le abilità innescate che hanno un effetto “a meno che” qualcosa non sia vero oppure “a meno che” un giocatore non scelga di fare qualcosa vanno in pila normalmente; la parte dell’abilità che segue la frase “a meno che” viene trattata quando l’abilità si risolve.

603.6. Quando l’evento innescante è lo spostamento di un oggetto da una zona ad un’altra, si parla di “abilità innescate dal cambio di zona” (“zone-change triggers” in inglese). Varie abilità di questo tipo cercano di fare qualcosa all’oggetto dopo che ha cambiato zona. Durante la risoluzione, queste abilità cercano l’oggetto nella zona in cui è stato spostato. Se l’oggetto non può essere trovato nella zona in cui è stato spostato, la parte dell’abilità che si dovrebbe applicare all’oggetto non ha alcun effetto. L’abilità potrebbe non essere in grado di trovare l’oggetto perché l’oggetto non è mai giunto in quella zona, perché ha lasciato la zona prima che l’abilità si risolvesse, oppure perché è una zona nascosta ad un giocatore, come un grimorio o la mano dell’avversario. (Questa regola si applica anche se l’oggetto lascia la zona e poi vi ritorna, prima che l’abilità si risolva). I due tipi più comuni di abilità innescate dal cambio di zona sono le abilità innescate di entrata nel campo di battaglia (*enters-the-battlefield triggers* in inglese) e di uscita dal campo di battaglia (*leaves-the-battlefield triggers* in inglese).

603.6a Le abilità di entrata nel campo di battaglia si innescano quando un permanente entra nel campo di battaglia. Queste sono scritte come “Quando [questo oggetto] entra nel campo di battaglia, …” oppure “Quando un [tipo] entra nel campo di battaglia, …”. Ogni volta che un evento fa entrare nel campo di battaglia uno o più permanenti, tutti i permanenti sul campo di battaglia (inclusi quelli appena entrati in gioco) vengono controllati per vedere se si innescano delle abilità di entrata nel campo di battaglia applicabili all’evento.

603.6b Gli effetti continui che modificano le caratteristiche di un permanente lo fanno nel momento in cui il permanente è sul campo di battaglia (e non prima di entrare nel campo di battaglia). In nessun momento il permanente sul campo di battaglia avrà le sue caratteristiche originali. Tuttavia, gli effetti continui non si applicano prima che il permanente entri nel campo di battaglia (vedi regola 603.6d).

Esempio: *Se un effetto dice “Tutte le terre sono creature” e viene giocata una terra, l'effetto trasforma la carta terra in una creatura nel momento in cui entra in nel campo di battaglia; quindi si innescano le abilità il cui evento innescante è l'entrata nel campo di battaglia di una creatura. Al contrario, se un effetto dice “Le creature perdonano tutte le abilità” e una carta creatura con un'abilità innescata di entrata nel campo di battaglia entra nel campo di battaglia, l'effetto fa perdere a questa carta le abilità nel momento in cui entra nel campo di battaglia, quindi l'abilità non si innescata.*

603.6c Le abilità di uscita dal campo di battaglia si innescano quando un permanente si sposta dal campo di battaglia ad un’altra zona, o quando un permanente in fase lascia il gioco perché il suo proprietario ha lasciato il gioco. Esse sono scritte in vari modi, tra cui “Quando [questo oggetto] lascia il campo di battaglia, …” oppure “Quando [qualcosa] viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, …” (vedi anche regola 603.10). Un’abilità il cui effetto si applica alla carta che ha lasciato il campo di battaglia cercherà la carta nella prima zona in cui la carta è andata. Un’abilità che si innescata quando una carta viene messa in una certa zona “da qualsiasi zona” non viene mai considerata una abilità di uscita dal campo di battaglia, anche se un oggetto viene messo in quella zona dal campo di battaglia.

603.6d Alcuni permanenti hanno il testo che dice “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con …”, “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia …”, “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia come …” oppure “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia tappato”. Questo testo è un’abilità statica, non un’abilità innescata; l’effetto di questa abilità avviene come parte dell’evento che fa entrare il permanente nel campo di battaglia.

603.6e Alcune Aures hanno abilità innescate che si innescano quando il permanente incantato lascia il campo di battaglia. Queste abilità innescate possono rintracciare il nuovo oggetto che quella carta permanente diventa nella zona in cui si è spostato e possono anche rintracciare il nuovo oggetto che la carta Aura diventa nel cimitero del suo proprietario dopo che sono state controllate le azioni generate dallo stato. Vedi regola 400.7

603.7. Un effetto può creare un’abilità innescata ritardata, la quale può fare qualcosa in un momento successivo. Un’abilità innescata ritardata contiene le espressioni “quando”, “ogniqualvolta”, “all’inizio di” oppure “alla fine di”, ma normalmente non si trovano all’inizio dell’abilità.

603.7a Le abilità innescate ritardate vengono create durante la risoluzione di magie o abilità, come risultato dell’applicazione di un effetto di sostituzione oppure come risultato di un’abilità statica che permette ad un giocatore di compiere una azione. Un’abilità innescata ritardata non si innescava prima di essere stata effettivamente creata, anche se l’evento innescante ha luogo subito prima della sua creazione. Altri eventi, precedenti alla creazione, possono rendere impossibile l’evento innescante.

Esempio: Una parte di un effetto dice “Quando questa creatura lascia il campo di battaglia”, ma la creatura in questione lascia il campo di battaglia prima che la magia o abilità che crea questo effetto si risolva. In questo caso, l’abilità innescata ritardata non si innescherà mai.

Esempio: Se una parte di un effetto dice “Quando questa creatura diventa stappata” e la creatura in questione diventa stappata prima che l’effetto si risolva, l’abilità si innescherà la volta successiva che la creatura diventerà stappata.

603.7b Un’abilità innescata ritardata si innescava una sola volta (la prima volta che ha luogo l’evento innescante), a meno che non venga indicata una durata, come “questo turno”. Se il suo evento innescante accade più di una volta simultaneamente e l’abilità non ha una durata indicata, il controllore dell’abilità innescata ritardata sceglie quale evento fa innescare l’abilità.

603.7c Un’abilità innescata ritardata che si riferisce ad un particolare oggetto continua a riferirsi ad esso anche se le caratteristiche dell’oggetto vengono modificate. Tuttavia, se tale oggetto non si trova più nella zona in cui ci si aspetta di trovarlo nel momento in cui l’abilità innescata ritardata si risolve, l’abilità non influenzera l’oggetto. (Nota che se l’oggetto ha lasciato quella zona per poi ritornarci, è un nuovo oggetto e non verrà influenzato. Vedi regola 400.7).

Esempio: Un’abilità che dice “Esilia questa creatura all’inizio della prossima sottofase finale” esilierà il permanente durante la prossima sottofase finale anche se non è più una creatura. Tuttavia, non farà nulla se il permanente lascia il campo di battaglia prima di allora.

603.7d Se un’abilità innescata ritardata è stata creata da una magia, la fonte dell’abilità innescata ritardata è quella magia. Il controllore dell’abilità innescata ritardata è il giocatore che controllava la magia mentre si stava risolvendo.

603.7e Se un’abilità innescata ritardata è stata creata da un’abilità attivata o innescata, la fonte dell’abilità innescata ritardata è la fonte dell’altra abilità. Il controllore dell’abilità innescata ritardata è il giocatore che controllava l’altra abilità mentre si stava risolvendo.

603.7f Se un’abilità innescata ritardata è stata creata dall’applicazione di un effetto di sostituzione generato da un’abilità statica, la fonte dell’abilità innescata ritardata è l’oggetto che ha l’abilità statica. Il controllore dell’abilità innescata ritardata è il giocatore che controllava l’oggetto nel momento in cui l’effetto di sostituzione è stato applicato.

603.7g Se un'abilità statica permette ad un giocatore di eseguire una azione e crea un'abilità innescata ritardata se il giocatore esegue tale azione, la fonte dell'abilità innescata ritardata è l'oggetto che ha l'abilità statica. Il controllore dell'abilità innescata ritardata è il giocatore che controllava l'oggetto nel momento in cui l'azione è stata eseguita.

603.8. Alcune abilità innescate, invece di innescarsi in seguito ad un evento, si innescano in seguito ad uno stato di gioco (come un giocatore che controlla zero permanenti di un certo tipo di carta). Queste abilità si innescano appena lo stato del gioco corrisponde alla condizione. Andranno in pila alla prima occasione. Queste abilità sono chiamate “abilità innescate dallo stato”, “state trigger” in inglese (nota che abilità innescata dallo stato è un concetto diverso rispetto a azione generata dallo stato). Un'abilità innescata dallo stato non si innesta nuovamente fino a che non si sia risolta, sia stata neutralizzata o abbia in altro modo lasciato la pila. Successivamente, se l'oggetto che ha l'abilità è ancora nella stessa zona e lo stato di gioco è sempre tale da corrispondere alla condizione, l'abilità si innesta nuovamente.

Esempio: *L'abilità di un permanente dice “Quando hai zero carte in mano, pesca una carta”. Se il controllore lancia l'ultima carta dalla sua mano, l'abilità si innesta una sola volta e non si innesta nuovamente se non dopo che ha lasciato la pila. Se il controllore dell'abilità lancia una magia che dice “Scarta la tua mano, poi pesca lo stesso numero di carte”, l'abilità si innesta durante la risoluzione della magia, perché la mano del giocatore ha avuto zero carte almeno per un momento.*

603.9. Alcune abilità innescate si innescano specificamente quando un giocatore perde la partita. Queste abilità si innescano quando un giocatore perde o lascia la partita, indipendentemente dal motivo, eccetto se quel giocatore lascia la partita come risultato di una patta. Vedi regola 104.3.

603.10. Normalmente, per vedere se un evento soddisfi qualche condizione innescante, vengono controllati gli oggetti che esistono immediatamente dopo il verificarsi di tale evento e per determinare quali siano le condizioni di innesto e le caratteristiche degli oggetti coinvolti, vengono usati gli effetti continui che esistono in quel momento. Tuttavia, alcune abilità innescate sono un'eccezione a questa regola; devono essere trattate in maniera speciale. Per determinare se queste abilità si innescano, il gioco “guarda indietro” e usa le abilità che esistono appena prima dell'evento e come appaiono gli oggetti appena prima dell'evento. La lista delle eccezioni è la seguente:

603.10a Alcune abilità innescate di cambio di zona guardano indietro. Esse sono: le abilità di uscita dal campo di battaglia, le abilità che si innescano quando una carta lascia il cimitero e le abilità che si innescano quando un oggetto che tutti i giocatori possono vedere viene ripreso in mano o messo in un grimorio.

Esempio: *Due creature sono sul campo di battaglia, insieme ad un artefatto con l'abilità “Ogniqualvolta una creatura muore, guadagni 1 punto vita”. Se viene lanciata una magia che distrugge tutti gli artefatti, le creature e gli incantesimi, l'abilità dell'artefatto si innesta due volte, anche se l'artefatto viene messo nel cimitero nello stesso momento delle due creature.*

603.10b Le abilità che si innescano quando un oggetto scompare guardano indietro.

603.10c Le abilità che si innescano specificamente quando un oggetto diventa non assegnato guardano indietro.

603.10d Le abilità che si innescano quando un giocatore perde il controllo di un oggetto guardano indietro.

603.10e Le abilità che si innescano quando una magia viene neutralizzata guardano indietro.

603.10f Le abilità che si innescano quando un giocatore perde la partita guardano indietro.

603.10g Le abilità che si innescano quando un giocatore viaggia da un piano guardano indietro.

603.11. Alcuni oggetti hanno un'abilità statica legata ad una o più abilità innescate. (Vedi regola 607, “Abilità Legate”). Questi oggetti contengono tali abilità scritte in un unico paragrafo, con l'abilità statica per prima, seguita dalle abilità innescate legate ad essa. Pochissimi oggetti hanno abilità innescate che sono scritte con

la condizione innescante al centro dell'abilità, invece che all'inizio.

Esempio: *Un'abilità che dice "Rivela la prima carta che peschi ogni turno. Ogniqualvolta rivelai una carta terra base in questo modo, pesca una carta" è un'abilità statica legata ad un'abilità innescata.*

603.12. Alcune magie o abilità, durante la risoluzione, possono permettere o dire ad un giocatore di eseguire una azione e creano un'abilità innescata che si innasca "quando [un giocatore] [esegue o non esegue]" quella azione o "quando [succede qualcosa] in questo modo". Queste *abilità innescate riflessive* seguono le regole per le abilità innescate ritardate (vedi regola 603.7), eccetto che la condizione di innescos viene controllata subito dopo che sono state create e si innescano se l'evento innescante o gli eventi innescanti sono accaduti precedentemente durante la risoluzione della magia o abilità che le ha create.

Esempio: *La Manticora Trafiggicuore che dice "Quando la Manticora Trafiggicuore entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, la Manticora Trafiggicuore infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari alla forza di quella creatura". L'abilità innescata riflessiva si innasca solo quando sacrifichi un'altra creatura per l'abilità innescata originale, non se sacrifichi una creatura per un altro motivo.*

604. Gestione delle Abilità Statiche

604.1. Le abilità statiche generano un effetto in ogni momento, invece di essere attivate o di innescarsi. Sono scritte come affermazioni che semplicemente sono vere.

604.2. Un'abilità statica genera un effetto continuo, alcuni dei quali possono essere effetti di prevenzione oppure effetti di sostituzione. Questi effetti sono attivi finché il permanente con l'abilità rimane sul campo di battaglia ed ha l'abilità o l'oggetto con l'abilità è nella zona appropriata, come descritto nella regola 113.6.

604.3. Alcune abilità statiche sono *abilità definisci-caratteristiche*. Un'abilità definisci-caratteristiche contiene informazioni sulle caratteristiche di un oggetto che normalmente sono indicate altrove su quell'oggetto (ad esempio nel costo di mana, nella riga del tipo o nel riquadro di forza e costituzione) oppure sovrascrivono informazioni che compaiono altrove su quell'oggetto. Le abilità definisci-caratteristiche funzionano in tutte le zone. Funzionano anche se l'oggetto è fuori dal gioco.

604.3a Un'abilità statica è un'abilità definisci-caratteristiche se soddisfa i seguenti criteri: 1) definisce il colore, il sottotipo, la forza o la costituzione di un oggetto; 2) è stampata sulla carta su cui agisce, è stata fornita alla pedina su cui agisce dall'effetto che ha creato la pedina, o è stata acquisita dall'oggetto su cui agisce come risultato di un effetto di copia o di cambio di testo; 3) non influenza direttamente le caratteristiche di un altro oggetto; 4) non è un'abilità che un oggetto fa guadagnare a se stesso; 5) non impone i valori di quelle caratteristiche solo se certe condizioni sono soddisfatte.

604.4. Molte Aure, Equipaggiamenti e Fortificazioni hanno abilità statiche che modificano l'oggetto al quale sono assegnati, ma queste abilità non bersagliano l'oggetto. Se un Aura, un Equipaggiamento o una Fortificazione viene spostata su un altro oggetto, l'abilità smette di applicarsi al vecchio oggetto e inizia ad applicarsi a quello nuovo.

604.5. Alcune abilità statiche si applicano quando una magia è in pila. Queste abilità fanno spesso riferimento alla possibilità di neutralizzare la magia. Inoltre, si hanno abilità che dicono "Come costo addizionale per lanciare ...", oppure "Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana ...", oppure "Puoi lanciare [questo oggetto] senza pagare il suo costo di mana"; queste abilità funzionano quando la magia è in pila.

604.6. Alcune abilità statiche si applicano quando una carta è in una zona dalla quale può essere lanciata o giocata (di solito la mano). Queste abilità sono limitate a quelle che dicono "Puoi [lanciare/giocare] [questa carta] ...", "Non puoi [lanciare/giocare] [questa carta] ..." e "[Lancia/gioca] [questa carta] solo ...".

604.7. Diversamente dalle magie e dagli altri tipi di abilità, le abilità statiche non utilizzano mai le ultime informazioni conosciute di un oggetto per determinare come il loro effetto viene applicato.

605. Abilità di Mana

605.1. Alcune abilità attivate ed alcune abilità innescate sono abilità di mana, e sono soggette a regole speciali. solo le abilità che soddisfano uno dei due criteri seguenti sono abilità di mana, indipendentemente da quali altri effetti possano generare o quali restrizioni sull'attivazione possano avere (come, “Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare un istantaneo”).

605.1a Un'abilità attivata è un'abilità di mana se soddisfa tutti i seguenti requisiti: non richiede bersagli (vedi regola 115.6), quando si risolve può aggiungere mana alla riserva di un giocatore, e non è un'abilità di fedeltà. (Vedi regola 606, “Abilità di Fedeltà”).

605.1b Un'abilità innescata è un'abilità di mana se soddisfa tutti i seguenti requisiti: non richiede bersagli (vedi regola 115.6), il suo evento innescante è la risoluzione di un'abilità attivata di mana (vedi regola 605.1a) o del mana che viene aggiunto alla riserva di un giocatore, e quando si risolve può aggiungere mana alla riserva di un giocatore.

605.2. Un'abilità di mana rimane un'abilità di mana anche se lo stato del gioco non permette che l'abilità produca mana.

Esempio: *Un permanente ha un'abilità che dice “{T}: Aggiungi {G} per ogni creatura che controlli”. L'abilità è sempre un'abilità di mana, anche se non controlli creature e anche se il permanente è già tappato.*

605.3. Attivare un'abilità di mana attivata segue tutte le regole per l'attivazione delle altre abilità attivate (vedi regola 602.2), con le seguenti eccezioni:

605.3a Un giocatore può attivare un'abilità di mana attivata quando ha priorità, quando sta lanciando una magia o attivando un'abilità che richiede un pagamento di mana, o quando una regola o un effetto richiedono un pagamento di mana, anche durante il lancio o la risoluzione di una magia o durante l'attivazione o la risoluzione di un'abilità.

605.3b Le abilità di mana attivate non vanno in pila, quindi non possono essere bersagliate o neutralizzate e nulla può essere giocato in risposta. Esse si risolvono immediatamente dopo essere state attivate (vedi regola 405.6c).

605.3c Una volta che un giocatore ha iniziato ad attivare un'abilità di mana, quell'abilità non può essere attivata di nuovo finché non si è risolta.

605.4. Le abilità di mana innescate seguono tutte le regole delle altre abilità innescate (vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”), con le seguenti eccezioni:

605.4a Le abilità di mana innescate non vanno in pila, quindi non possono essere bersagliate o neutralizzate e nulla può essere giocato in risposta. Esse si risolvono immediatamente dopo l'abilità di mana che le ha innescate, senza attendere che un giocatore riceva priorità.

Esempio: *Un incantesimo dice “Ogniqualvolta un giocatore tappa una terra per attingere mana, quel giocatore aggiunge un mana di un qualsiasi tipo che quella terra ha prodotto”. Se un giocatore tappa terre per attingere mana durante il lancio di una magia, il mana addizionale viene immediatamente aggiunto e può essere usato per pagare la magia.*

605.5. Le abilità che non soddisfano i criteri specificati nelle regole 605.1a–b e le magie non sono abilità di mana.

605.5a Un'abilità con bersaglio non è un'abilità di mana, anche se può aggiungere mana alla riserva di mana di un giocatore quando si risolve. Lo stesso vale per abilità innescate che possono produrre mana ma il cui evento innescante non è l'attivazione di una abilità di mana, o abilità innescate che hanno come evento innescante un'abilità di mana ma che non producono mana. Queste seguono le normali regole delle abilità attivate o innescate, come appropriato.

605.5b Una magia non è mai un'abilità di mana. Anche se una magia può aggiungere mana alla riserva di mana di un giocatore quando si risolve, essa viene lanciata e si risolve esattamente come qualsiasi altra magia. Alcune vecchie carte sono state stampate con il tipo di carta “Fonte di Mana”. Tutte queste carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e ora sono carte istantaneo.

606. Abilità di Fedeltà

606.1. Alcune abilità attivate sono abilità di fedeltà, le quali sono soggette a regole speciali.

606.2. Un'abilità attivata con un simbolo di fedeltà nel costo è un'abilità di fedeltà. Normalmente, solo i planeswalker hanno abilità di fedeltà.

606.3. Un giocatore può attivare un'abilità di fedeltà di un permanente che controlla solo durante una fase principale del suo turno, quando ha priorità e la pila è vuota, ma solo se nessun giocatore ha già attivato una delle abilità di fedeltà di quel permanente in quel turno.

606.4 Il costo per attivare un'abilità di fedeltà di un permanente è di mettere o rimuovere un certo numero di segnalini fedeltà da quel permanente, come mostrato dai simboli fedeltà nel costo dell'abilità.

606.5 Un'abilità di fedeltà con un costo di fedeltà rappresentato da un numero negativo non può essere attivata a meno che il permanente abbia almeno quel numero di segnalini fedeltà su di esso.

607. Abilità Legate

607.1. Un oggetto può avere due abilità stampate su di esso tali che una di esse fa compiere delle azioni o agisce su degli oggetti o su dei giocatori e l'altra si riferisce direttamente a tali azioni, oggetti o giocatori. Queste due abilità si dicono legate: la seconda si riferisce solo ad azioni che sono state compiute o ad oggetti o giocatori su cui ha agito la prima, e non altre abilità.

607.1a Un'abilità stampata su un oggetto all'interno di un'altra abilità che fa guadagnare quell'abilità a quell'oggetto viene considerata come “stampata” su quell'oggetto per questo scopo.

607.1b Un'abilità stampata su una delle due facce di una carta bifronte (vedi regola 711) è considerata “stampata su” quell'oggetto ai fini di queste regole, indipendentemente da quale faccia sia visibile.

607.1c Un'abilità stampata su un oggetto che soddisfa entrambi i criteri descritti nella regola 607.1 è legata a se stessa.

607.2. Ci sono diversi tipi di abilità legate.

607.2a Se un oggetto ha un'abilità attivata o innescata stampata su di esso che dice ad un giocatore di esiliare una o più carte, e un'abilità stampata su di esso che si riferisce a “le carte esiliate” o a carte “esiliate con [questo oggetto]”, queste abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo a carte nella zona di esilio che vi sono state messe come risultato di una istruzione che richiedeva di esiliarle presente nella prima abilità.

607.2b Se un oggetto ha un'abilità stampata su di esso che genera un effetto di sostituzione che fa sì che una o più carte vengano esiliate, e un'abilità stampata su di esso che si riferisce a “le carte esiliate” o a carte “esiliate con [questo oggetto]”, queste abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo a carte nella zona di esilio che vi sono state messe come conseguenza diretta dell'effetto di sostituzione causato dalla prima abilità. Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione”.

607.2c Se un oggetto ha un'abilità attivata o innescata stampata su di esso che mette sul campo di battaglia uno o più oggetti e un'abilità stampata su di esso che si riferisce a gli oggetti “messi sul campo di battaglia con [questo oggetto]” o “creati con [questo oggetto]”, queste abilità sono legate. La seconda abilità può riferirsi solo agli oggetti messi sul campo di battaglia a causa della prima abilità.

607.2d Se un oggetto ha un'abilità stampata su di esso che chiede ad un giocatore di “scegliere un [valore]” e un'abilità stampata su di esso che si riferisce a “il [valore] scelto”, “l'ultimo [valore] scelto” o simili, quelle abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo a una scelta fatta come conseguenza della prima abilità.

607.2e Se un oggetto ha un'abilità stampata su di esso che chiede ad un giocatore di scegliere tra due o più parole che non hanno un significato per le regole e un'abilità stampata su di esso che si riferisce a una scelta che coinvolge una o più di quelle parole, quelle abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo alla scelta fatta come risultato della prima abilità.

607.2f Se un oggetto ha un'abilità stampata su di esso che chiede ad un giocatore di pagare un costo mentre l'oggetto entra nel campo di battaglia e un'abilità stampata su di esso che si riferisce al costo pagato “mentre [questo oggetto] è entrato nel campo di battaglia”, quelle abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo a un costo pagato come risultato della prima abilità.

607.2g Se un oggetto ha un'abilità statica e una o più abilità innescate stampate su di esso nello stesso paragrafo, ognuna delle abilità innescate è legata all'abilità statica. Le innescate si riferiscono solo ad azioni avvenute come conseguenza dell'abilità statica. Vedi regola 603.11.

607.2h Se un oggetto ha un'abilità potenziamento stampata su di esso e un'abilità stampata su di esso che si riferisce al fatto che l'oggetto sia stato potenziato, queste abilità sono legate. La seconda si riferisce solo al fatto che si sia scelto di pagare il costo di potenziamento indicato nella prima quando l'oggetto è stato lanciato come magia. Se un'abilità potenziamento indica più di un costo, avrà anche più di una abilità legata ad essa. Ognuna di tali abilità specificherà a quale costo di potenziamento si riferisce. Vedi regola 702.32, “Potenziamento”.

607.2i Se un oggetto ha un'abilità stampata su di esso che chiede ad un giocatore di pagare un costo addizionale variabile mentre viene lanciato e un'abilità stampata su di esso che si riferisce al costo pagato “mentre [questo oggetto] è stato lanciato”, queste abilità sono legate. La seconda abilità si riferisce solo al valore scelto per il costo indicato nella prima abilità mentre l'oggetto veniva lanciato come magia. Vedi regola 601.2b.

607.2j Le due abilità rappresentate dalla parola chiave battersi sono abilità legate. Vedi regola 702.71, “Battersi”.

607.2k Le abilità precedute da una parola-ancora sono legate all'abilità che permette al giocatore di scegliere quella parola-ancora. Vedi regola 614.12b.

607.2m Se un oggetto ha un'abilità statica stampata su di esso che permette ad un giocatore di esiliare una o più carte “prima di mescolare il mazzo per iniziare la partita” e un'abilità stampata su di esso che si riferisce alle carte “esiliate con carte di nome [il nome di questo oggetto]”, la seconda abilità è legata alla prima abilità di tutti gli oggetti che avevano il nome specificato prima che la partita iniziasse.

607.3. Se, all'interno di una coppia di abilità legate, un'abilità si riferisce ad un singolo oggetto come “la carta esiliata”, “una carta esiliata con [questa carta]” o frasi simili, e l'altra abilità ha esiliato più di una carta (di solito perché è stata copiata), l'abilità si riferisce a tutte le carte esiliate. Se quell'abilità richiede informazioni sulla carta esiliata, come una caratteristica o il costo di mana convertito, ottiene più di una risposta. Se queste risposte sono usate per determinare il valore di una variabile, viene usata la somma delle risposte. Se quell'abilità esegue delle azioni su “la” carta esiliata, esegue quelle azioni su tutte le carte esiliate. Se quell'abilità esegue delle azioni su “una” carta esiliata, il controllore dell'abilità sceglie a quale carta si riferisce.

607.4. Un'abilità può essere parte di più di una coppia di abilità legate.

Esempio: La Piuma del Paradiso ha le seguenti tre abilità: “Mentre la Piuma del Paradiso entra sul campo di battaglia, scegli un colore”, “Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia del colore

scelto, puoi guadagnare 1 punto vita” e “{T}: Aggiungi un mana del colore scelto”. La prima e la seconda abilità sono legate. La prima e la terza abilità sono legate.

607.5. Se un oggetto guadagna una coppia di abilità legate come parte dello stesso effetto, queste abilità saranno in maniera analoga legate tra loro su quell'oggetto, anche se non sono stampate su quell'oggetto. Non possono essere legate ad altre abilità, indipendentemente da qualsiasi altra abilità l'oggetto possegga in quel momento o abbia avuto in passato.

Esempio: *L'Arcopode ha l'abilità “{R}: Esilia le prime dieci carte del tuo grimorio: l'Arcopode infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio”. Le Sorelle di Pietramorte hanno l'abilità “{B}{G}: Esilia una creatura bersaglio che blocca o che è bloccata dalle Sorelle di Pietramorte” e l'abilità “{2}{B}: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura esiliata con le Sorelle di Pietramorte”. L'Elementare di Mercurio ha l'abilità “{U}: L'Elementale di Mercurio guadagna tutte le abilità attivate di una creatura bersaglio fino alla fine del turno”. Se un giocatore fa guadagnare all'Elementale di Mercurio l'abilità dell'Arcopode, la attiva, poi fa guadagnare all'Elementale di Mercurio le abilità delle Sorelle di Pietramorte, attiva l'abilità che esilia, e poi attiva l'abilità che fa tornare sul campo di battaglia, solo la carta creatura che l'Elementale di Mercurio ha esiliato con l'abilità delle Sorelle di Pietramorte può tornare sul campo di battaglia. Le carte creatura che l'Elementale di Mercurio ha esiliato con l'abilità dell'Arcopode non possono tornare sul campo di battaglia.*

607.5a Se un oggetto guadagna un'abilità che si riferisce ad una scelta ma, (a) non copia l'abilità legata a tale abilità, oppure (b) copia l'abilità legata ma non viene fatta alcuna scelta, allora la scelta viene considerata “indefinita”. Se un'abilità si riferisce ad una scelta indefinita, quella parte di abilità non ha effetto.

Esempio: *Una Voce Omnia entra nel campo di battaglia e un Polimorfo Instabile la copia. La Voce Omnia dice, in parte, “Mentre la Voce Omnia entra nel campo di battaglia, scegli un colore” e “La Voce Omnia ha protezione dal colore scelto”. Il Polimorfo Instabile non ha mai avuto la possibilità di scegliere un colore, dato che non è mai entrato nel campo di battaglia come una carta Voce Omnia; quindi l'abilità di protezione del Polimorfo non gli dà protezione da alcun colore.*

Esempio: *Un Mutaforma Vesuvano entra nel campo di battaglia come una copia di una Voce Omnia e il controllore del Mutaforma Vesuvano sceglie blu. Successivamente, il Mutaforma copia degli Elfi di Quirion, che hanno l'abilità “{T}: Aggiungi un mana del colore scelto”. Anche se è stato scelto un colore per il Mutaforma Vesuvano, non è stato scelto per un'abilità legata all'abilità di mana copiata dagli Elfi di Quirion. Se viene attivata, quell'abilità di mana del Mutaforma Vesuvano non produrrà mana.*

608. Risoluzione di Magie e Abilità

608.1. Ogni volta che tutti i giocatori passano in successione, la magia o abilità in cima alla pila si risolve (vedi regola 609, “Effetti”).

608.2. Se l'oggetto che si sta risolvendo è una magia istantaneo, una magia stregoneria o un'abilità, la sua risoluzione può includere vari passi. I passi descritti nelle regole 608.2a e 608.2b devono essere eseguiti per primi. I passi descritti nelle regole 608.2c-i vengono eseguiti, se appropriato, senza uno specifico ordine. Il passo descritto nella regola 608.2k viene eseguito per ultimo.

608.2a Se un'abilità innescata ha una clausola del “se” intermedio, si controlla se la condizione della clausola è ancora vera. Se non lo è, l'abilità viene rimossa dalla pila e non ha effetto. Altrimenti, continua a risolversi. Vedi regola 603.4.

608.2b Se la magia o abilità specifica dei bersagli, si controlla che i bersagli siano ancora legali. Un bersaglio che è stato spostato dalla zona in cui era quando è stato bersagliato, è un bersaglio illegale. Altri cambiamenti dello stato del gioco possono far diventare un bersaglio illegale; per esempio le sue caratteristiche possono essere cambiate o un effetto può aver cambiato il testo della magia. Se la fonte di un'abilità ha lasciato la zona in cui era, vengono usate le sue ultime informazioni conosciute. Se in questo momento, tutti i bersagli sono illegali (considerando ogni istanza della parola “bersaglio”), la magia o abilità non si risolve. Viene rimossa dalla pila e, nel caso di una magia, viene messa nel cimitero del suo

proprietario. Altrimenti, la magia o abilità si risolve normalmente. I bersagli illegali, se ce ne sono, non vengono influenzati in alcun modo dalle parti dell'effetto della magia o abilità che si sta risolvendo per cui i bersagli sono illegali. Altre parti dell'effetto per cui quei bersagli non sono illegali possono influenzarli. Se la magia o abilità crea un effetto continuo che influenza le regole del gioco (vedi regola 613.10), quell'effetto non si applica ai bersagli illegali. Se una parte dell'effetto richiede informazioni su un bersaglio illegale, non le può ottenere. Le parti dell'effetto che usano tali informazioni non avvengono.

Esempio: *Sete di Sorin* è un istantaneo nero che dice “La Sete di Sorin infligge 2 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.”. Se la creatura non è un bersaglio legale alla risoluzione della Sete di Sorin (per esempio, se la creatura ha guadagnato protezione dal nero o se ha lasciato il campo di battaglia), la Sete di Sorin non si risolve. Il controllore non guadagna punti vita.

Esempio: Le Spore Pestilenziali dicono “Distruggi una creatura non nera bersaglio e una terra bersaglio. Non possono essere rigenerate”. Se la stessa terra creatura viene scelta sia come creatura non nera che come terra e il colore della terra creatura viene cambiato in nero prima che le Spore Pestilenziali si risolvano, le Spore Pestilenziali si risolvono normalmente, perché la terra creatura nera è ancora un bersaglio legale della magia, per la parte “terra bersaglio”. La parte “distruggi una creatura non nera bersaglio” non avrà effetto su quel permanente, ma la parte “distruggi una terra bersaglio” lo distruggerà, senza possibilità di poter essere rigenerata.

608.2c Il controllore della magia o abilità segue le istruzioni, nell'ordine scritto. Tuttavia, effetti di sostituzione possono modificare queste azioni. In alcuni casi, il significato del testo sulla carta può essere modificato da testo successivo (per esempio, “Distruggi la creatura bersaglio. Non può essere rigenerata” oppure “Neutralizza la magia bersaglio. Se quella magia viene neutralizzata in questo modo, mettila in cima al grimorio del suo proprietario invece che nel cimitero”). Non applicare gli effetti uno dopo l'altro senza riflettere, leggi il testo completo e applica le regole della lingua italiana al testo della carta.

608.2d Se un effetto di una magia o abilità richiede delle scelte oltre a quelle già compiute durante il lancio della magia, l'attivazione dell'abilità, o comunque quando la magia o l'abilità è stata messa in pila, il giocatore fa queste scelte mentre applica l'effetto. Il giocatore non può fare una scelta illegale o impossibile con l'eccezione che avere il grimorio privo di carte non rende il pescare una carta un'azione impossibile (vedi regola 121.3). Se un effetto suddivide o distribuisce qualcosa, come danni o segnalini, a scelta di un giocatore tra un qualsiasi numero di giocatori e/o oggetti che non sono bersagli, il giocatore sceglie l'ammontare e la suddivisione in modo che ogni giocatore o oggetto scelto riceva almeno una unità di quello che deve essere suddiviso. (Notare che se un effetto suddivide o distribuisce qualcosa, come danni o segnalini, a scelta di un giocatore tra un numero di giocatori e/o oggetti *bersaglio*, l'ammontare e la suddivisione sono stati determinati mentre la magia o abilità è stata messa in pila invece che in questo momento; vedi regola 601.2d.)

Esempio: Le istruzioni di una magia dicono: “Puoi sacrificare una creatura. Se non lo fai, perdi 4 punti vita”. Un giocatore che non controlla creature non può scegliere di compiere l'azione di sacrificare una creatura.

608.2e Alcune magie e abilità hanno più passi o azioni, descritte da frasi o periodi separati, che coinvolgono più giocatori. In questi casi, le scelte per la prima azione vengono effettuate in ordine APNAP, quindi la prima azione avviene contemporaneamente. Poi le scelte per la seconda azione vengono effettuate in ordine APNAP, quindi la seconda azione avviene contemporaneamente e così via. Vedi regola 101.4.

608.2f Se un effetto dà ad un giocatore l'opzione di pagare mana, il giocatore può attivare abilità di mana prima di compiere l'azione. Se, durante la risoluzione, un effetto specificamente obbliga o permette ad un giocatore di lanciare una magia, egli la lancia seguendo i passi specificati nelle regole 601.2a–i, ad eccezione che nessun giocatore riceverà priorità dopo che la magia è stata lanciata. Quella magia diventa l'oggetto più in alto sulla pila e l'abilità o la magia che si stava risolvendo quando la nuova magia è stata messa in pila, continua la sua risoluzione, il che può includere lanciare altre magie nel modo descritto. Nessun'altra magia può essere lanciata e nessun'altra abilità può essere attivata normalmente durante la risoluzione.

608.2g Se un effetto richiede informazioni dal gioco (come, per esempio, il numero di creature sul campo di

battaglia), la risposta viene determinata una volta sola, nel momento in cui l'effetto viene applicato. Se l'effetto richiede informazioni relative ad uno specifico oggetto, inclusa la fonte dell'abilità stessa, l'effetto usa le informazioni correnti se l'oggetto si trova nella zona pubblica in cui ci si aspetta di trovarlo; se non si trova più in quella zona, o se l'effetto lo ha spostato da una zona pubblica ad una zona nascosta, l'effetto utilizza le ultime informazioni conosciute. Vedi regola 113.7a. Se il testo dell'abilità dice che un oggetto fa qualcosa, è l'oggetto stesso con le sue caratteristiche attuali (o le ultime che aveva) che fa quel qualcosa, non l'abilità.

608.2h Se un effetto si riferisce a certe caratteristiche, controlla solo il valore delle caratteristiche specificate, indipendentemente dalle altre eventuali caratteristiche correlate che un oggetto potrebbe avere.

Esempio: Un effetto che dice "Distruggi tutte le creature nere" distrugge una creatura nera e bianca. Un effetto che dice "Distruggi tutte le creature non nere" non la distrugge.

608.2i Se l'effetto di un'abilità si riferisce ad uno specifico oggetto che non è un bersaglio ma che era stato considerato nel costo o nella condizione di innesco dell'abilità, si applica ancora a quell'oggetto anche se l'oggetto ha cambiato caratteristiche.

Esempio: Il Muro di Lacrime dice "Ogniqualvolta il Muro di Lacrime blocca una creatura, il proprietario riprende in mano quella creatura alla fine del combattimento". Se il Muro di Lacrime blocca una creatura, poi quella creatura cessa di essere una creatura prima che l'abilità innescata si risolva, il permanente verrà ancora ripreso in mano dal proprietario.

608.2j Se una magia istantaneo, una magia stregoneria o un'abilità che può risolversi legalmente lascia la pila dopo che ha iniziato a risolversi, continuerà a risolversi normalmente.

608.2k Come passo finale della risoluzione di una magia istantaneo o stregoneria, essa viene messa dalla pila nel cimitero del suo proprietario. Come passo finale della risoluzione di un'abilità, essa viene rimossa dalla pila e cessa di esistere.

608.3. Se l'oggetto che si sta risolvendo è una magia permanente, la sua risoluzione consiste di un solo passo (a meno che non sia un' Aura o una magia creatura mutante). La carta diventa un permanente e viene messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia.

608.3a Se l'oggetto che si sta risolvendo è una magia Aura, la sua risoluzione consiste di due passi. Per prima cosa, viene controllata la legalità del bersaglio specificato dall'abilità incantare, come descritto nella regola 608.2b. (Vedi regola 702.5, "Incantare"). Se il bersaglio è ancora legale, la carta diventa un permanente e viene messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia e assegnata all'oggetto che stava bersagliando.

608.3b Se l'oggetto che si sta risolvendo è una magia creatura mutante, la sua risoluzione consiste di due passi. Per prima cosa, viene controllato se la creatura bersaglio con lo stesso proprietario della magia è ancora legale. Se lo è, la carta magia si fonde con quel permanente. Altrimenti, diventa una magia creatura e viene messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia. (Vedi regola 702.139, "Mutazione").

608.3c Se una magia permanente si risolve ma il suo controllore non può metterla sul campo di battaglia, quel giocatore la mette nel cimitero del proprietario.

Esempio: I Vermi della Terra hanno l'abilità "Le terre non possono entrare nel campo di battaglia". Il Clone dice "Puoi far entrare il Clone nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia". Se un giocatore lancia un Clone e sceglie di copiare un Bosco Driade (una terra creatura) mentre i Vermi della Terra sono sul campo di battaglia, il Clone non può entrare nel campo di battaglia dalla pila. Viene messo nel cimitero del proprietario.

609. Effetti

609.1. Un effetto è qualcosa che accade nel gioco come conseguenza di una magia o di un'abilità. Quando una

magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata si risolve, essa può creare uno o più effetti continui e/o effetti che si applicano una volta sola, detti one-shot. Le abilità statiche possono creare uno o più effetti continui. Il testo, di per sé, non è mai un effetto.

609.2. Gli effetti si applicano solo ai permanenti, a meno che il testo non indichi diversamente o che sia evidente che si possano applicare solo ad oggetti in una o più altre zone.

Esempio: Un effetto che trasforma tutte le terre in creature non ha effetto sulle carte terra nei cimiteri dei giocatori. Un effetto che dice che le magie hanno un costo addizionale si applica solo alle magie in pila, dato che una magia si trova sempre in pila mentre viene lanciata.

609.3. Se un effetto cerca di compiere un'azione impossibile, esso fa il massimo possibile.

Esempio: Se un giocatore ha una sola carta in mano, un effetto che dice "Scarta due carte" farà scartare solo l'unica carta che ha in mano. Se un effetto muove carte dal grimorio ad un'altra zona (pescare carte è diverso), esso ne muove il massimo possibile.

609.4. Alcuni effetti dicono che un giocatore può fare qualcosa "come se" una condizione fosse vera o che una creatura può fare qualcosa "come se" una condizione fosse vera. Questo si applica solo per l'effetto riportato. Per gli scopi di questo effetto, si considera il gioco esattamente come se la condizione riportata fosse vera. Per tutti gli altri scopi, si considera il gioco normalmente.

609.4a Se due effetti dicono che un giocatore (o una creatura) può fare una certa cosa (la stessa cosa per entrambi gli effetti) "come se" due condizioni diverse fossero vere, entrambe le condizioni possono essere applicate. Se un effetto "come se" soddisfa le richieste di un altro effetto "come se", entrambi gli effetti saranno applicati.

Esempio: Un giocatore controlla un Planetario Vedalken, un artefatto che dice "Puoi lanciare magie come se avessero lampo". Quel giocatore lancia un Trance dello Sciamano, un istantaneo che dice, in parte, "Puoi giocare terre e lanciare magie dai cimiteri degli altri giocatori in questo turno come se quelle carte fossero nel tuo cimitero". Quel giocatore può lanciare una stregoneria con flashback dal cimitero di un altro giocatore come se fosse nel suo cimitero e come se avesse lampo.

609.4b Se un effetto permette ad un giocatore di spendere mana "come se fosse mana di qualsiasi [tipo o colore]", influisce solo su come il giocatore può pagare un costo. Non cambia tale costo e non cambia quale mana è stato effettivamente speso per pagare quel costo.

609.5. Se un effetto potrebbe portare ad un pareggio, il testo della magia o abilità che ha creato l'effetto specificherà cosa fare in quel caso. Il gioco di *Magic* non ha azioni predefinite per i pareggi.

609.6. Alcuni effetti continui sono effetti di sostituzione o prevenzione. Vedi regole 614 e 615.

609.7. Alcuni effetti si applicano al danno da una particolare fonte; per esempio "La prossima volta che una fonte rossa a tua scelta ti infliggerebbe danno in questo turno, previeni quel danno".

609.7a Se un effetto richiede che un giocatore scelga una fonte di danno, il giocatore può scegliere un permanente; una magia in pila (incluse le magie permanenti); ogni oggetto a cui fa riferimento un oggetto in pila, un effetto di prevenzione o sostituzione che attende di applicarsi o un'abilità innescata ritardata che attende di innescarsi (anche se quell'oggetto non è più nella zona in cui era); o un oggetto a faccia in su nella zona di comando. Una fonte non deve essere effettivamente in grado di infliggere danno per essere una scelta legale. La fonte viene scelta nel momento in cui l'effetto viene creato. Se il giocatore sceglie un permanente, l'effetto si applica al prossimo danno inflitto da quel permanente, indipendentemente dal fatto che sia danno da combattimento o danno inflitto come conseguenza di una magia o abilità. Se il giocatore sceglie una magia permanente, l'effetto si applica al danno inflitto da quella magia o dal permanente che essa diventa quando si risolve.

609.7b Alcuni effetti creati dalla risoluzione di magie o abilità prevengono o sostituiscono danno da fonti con particolari proprietà, come una creatura o una fonte di un particolare colore. Quando la fonte sta per

infliggere il danno, lo “scudo” effettua di nuovo un controllo sulle proprietà della fonte. Se le proprietà non corrispondono più, il danno non viene prevenuto o sostituito. Se per qualche motivo lo scudo non previene o sostituisce alcun danno, lo scudo rimane.

609.7c Alcuni effetti generati da abilità statiche prevengono o sostituiscono danno da fonti con determinate proprietà. In tal caso, l'effetto di prevenzione o di sostituzione si applica alle fonti che sono permanenti con quelle proprietà e alle fonti non sul campo di battaglia che abbiano quelle proprietà.

610. Effetti One-Shot

610.1. Un effetto one-shot fa qualcosa solo una volta e non ha una durata. Tra gli esempi si hanno infliggere danni, distruggere permanenti, creare pedine e spostare oggetti da una zona ad un'altra.

610.2. Alcuni effetti one-shot creano un'abilità innescata ritardata che dice ad un giocatore di fare qualcosa in un momento successivo della partita (di solito viene specificato il momento), invece che nel momento in cui si risolve la magia o abilità che crea l'effetto one-shot. Vedi regola 603.7.

610.3. Alcuni effetti one-shot fanno cambiare zona ad un oggetto “fino a” che accade un certo evento. Un secondo effetto one-shot viene creato immediatamente dopo l'evento specificato. Questo secondo effetto one-shot rimette l'oggetto nella zona precedente.

610.3a Se l'effetto one-shot iniziale che causa il cambio di zona dell'oggetto è stato creato dalla risoluzione di una magia o abilità attivata e l'evento specificato è già accaduto prima che quell'effetto one-shot accada ma dopo che la magia o abilità è stata messa in pila, l'oggetto non viene spostato.

610.3b Se l'effetto one-shot iniziale che causa il cambio di zona dell'oggetto è stato creato dalla risoluzione di un'abilità innescata e l'evento specificato è già accaduto prima che quell'effetto one-shot accada ma dopo che l'abilità si è innescata, l'oggetto non viene spostato.

610.3c Un oggetto rimesso sul campo di battaglia in questo modo ritorna sotto il controllo del suo proprietario a meno che non venga specificato diversamente.

610.3d Se più di un effetto one-shot viene creato in questo modo immediatamente dopo uno o più eventi simultanei, anche questi effetti one-shot sono simultanei.

Esempio: Due Sacerdotesse Esiliatrici hanno entrambe esiliato una carta. Tutte le creature vengono distrutte simultaneamente da un Giorno del Castigo. Le due carte esiliate vengono rimesse sul campo di battaglia simultaneamente.

611. Effetti Continui

611.1. Un effetto continuo modifica le caratteristiche di un oggetto, cambia il controllore di un oggetto, influisce sui giocatori oppure sulle regole del gioco per un periodo determinato o indeterminato.

611.2. Un effetto continuo può essere generato dalla risoluzione di una magia o abilità.

611.2a Un effetto continuo generato dalla risoluzione di una magia o abilità dura per il periodo indicato dalla magia o abilità che lo crea (per esempio, “fino alla fine del turno”). Se non viene indicata alcuna durata, l'effetto dura fino alla fine della partita.

611.2b Alcuni effetti generati dalla risoluzione di magie o abilità hanno una durata definita da “fintanto che ...”. Se la condizione “fintanto che” non inizia mai o termina prima del momento in cui l'effetto dovrebbe iniziare ad essere applicato, l'effetto non fa nulla. L'effetto non inizia per terminare immediatamente e non dura per sempre.

Esempio: Il Maestro del Ladrocinio ha l'abilità “Quando il Maestro del Ladrocinio entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di un artefatto bersaglio fintanto che controlli il Maestro del Ladrocinio.”. Se perdi il controllo del Maestro del Ladrocinio prima che l'abilità si risolva,

non si ha alcun effetto, perché la sua durata (fintanto che controlli il Maestro del Ladrocinio) è terminata prima dell'inizio dell'effetto.

611.2c L'insieme degli oggetti a cui si applica un effetto continuo generato dalla risoluzione di una magia o abilità che modifica le caratteristiche o che cambia il controllore di uno o più oggetti, viene determinato quando l'effetto continuo ha inizio. Dopo questo momento, l'insieme non cambierà più. (Nota che questi effetti funzionano in modo diverso rispetto agli effetti continui generati da abilità statiche). Gli effetti continui generati dalla risoluzione di una magia o abilità che non modificano le caratteristiche o non cambiano il controllore degli oggetti sono effetti che modificano le regole del gioco e quindi si possono applicare anche ad oggetti a cui non sono stati applicati quando l'effetto continuo ha avuto inizio. Se un singolo effetto continuo ha delle parti che modificano le caratteristiche o cambiano il controllore di alcuni oggetti e altre parti che non lo fanno, l'insieme di oggetti a cui si applica ciascuna parte viene determinato indipendentemente.

Esempio: *Un effetto che dice "Tutte le creature bianche prendono +1/+1 fino alla fine del turno" si applica a tutti i permanenti che erano creature bianche nel momento in cui la magia o abilità si è risolta, anche se dopo cambiano colore, e non si applica ai permanenti che entrano nel campo di battaglia o che diventano creature bianche in un momento successivo.*

Esempio: *Un effetto che dice "Previeni tutto il danno che le creature infliggerebbero in questo turno" non modifica le caratteristiche di alcun oggetto, bensì modifica le regole del gioco. Questo significa che l'effetto si applica anche al danno delle creature che non erano sul campo di battaglia nel momento in cui l'effetto continuo ha avuto inizio e anche al danno dei permanenti che sono diventati creature in un momento successivo del turno.*

611.2d Se una magia o abilità che si risolve e genera un effetto continuo contiene una variabile, ad esempio una X, il valore di questa variabile viene determinato una sola volta, in risoluzione. Vedi regola 608.2g.

611.2e Se una magia o abilità che si risolve mette sul campo di battaglia un permanente non-pedina e contemporaneamente crea un effetto continuo che dice che il permanente “è (un/uno/una) [caratteristica]”, quell'effetto continuo si applica simultaneamente all'entrata nel campo di battaglia del permanente. La caratteristica di solito è un colore o un tipo di creatura. Se l'effetto continuo dice che il permanente “diventa (un/uno/una) [caratteristica]” o che “guadagna [un'abilità]”, quell'effetto si applica dopo che il permanente è entrato sul campo di battaglia.

Esempio: *L'Ordinatrice dell'Ideale mette sul campo di battaglia una carta artefatto, creatura o terra e dice, in parte, “Quel permanente è un incantesimo in aggiunta ai suoi altri tipi”. Un'abilità che si innescaogniqualvolta un incantesimo entra sul campo di battaglia, si innescherà. Il permanente non entra nel campo di battaglia e poi diventa un incantesimo.*

611.3. Un effetto continuo può essere generato dall'abilità statica di un oggetto.

611.3a Un effetto continuo generato da un'abilità statica non è “prefissato”; esso si applica in ogni momento a quello che è indicato nel testo.

611.3b L'effetto si applica in ogni momento in cui il permanente che lo genera si trova sul campo di battaglia o l'oggetto che lo genera si trova nella zona appropriata.

Esempio: *Un permanente con l'abilità statica “Tutte le creature bianche prendono +1/+1” genera un effetto che dà +1/+1 a ogni creatura bianca sul campo di battaglia, in maniera continua. Se una creatura diventa bianca, essa prende +1/+1, mentre una creatura che smette di essere bianca perde questo bonus.*

611.3c Gli effetti continui che modificano le caratteristiche dei permanenti si applicano contemporaneamente all'entrata nel campo di battaglia dei permanenti. Questi effetti non aspettano che il permanente sia sul campo di battaglia per modificarne le caratteristiche. Dato che questi effetti si applicano mentre il permanente entra nel campo di battaglia, essi vengono applicati prima di determinare se l'entrata nel campo di battaglia del permanente inneschi qualche abilità.

Esempio: *Un permanente con l'abilità statica “Tutte le creature bianche prendono +1/+1” è sul campo di battaglia. Una magia creatura che normalmente creerebbe una creatura bianca 1/1,*

crea invece una creatura bianca 2/2. La creatura non entra nel campo di battaglia come 1/1 per poi diventare una creatura 2/2.

612. Effetti di Cambio di Testo

612.1. Alcuni effetti continui cambiano il testo di un oggetto. Questi effetti si possono applicare ad ogni parola o simbolo stampato sull'oggetto, ma generalmente agiscono solo sul testo che compare nel riquadro di teso dell'oggetto e/o nella riga del tipo. Tali effetti si chiamano *effetti di cambio di testo*.

612.2. Un effetto di cambio il testo cambia solo le parole che vengono utilizzate nella maniera prevista dalle regole (per esempio, una parola colore di **Magic** che viene utilizzata come una parola colore, una parola tipo di terra usata come tipo di terra, una parola tipo di creatura usata come tipo di creatura). Un effetto che cambia una parola colore o un sottotipo non può cambiare il nome di una carta, anche se quel nome contiene una parola oppure una serie di lettere identiche a una parola colore di **Magic**, tipo di terra base o tipo di creatura.

612.2a La maggior parte delle magie e abilità che creano pedine creatura utilizzano il tipo di creatura per definire sia il tipo di creatura che il nome delle pedine. Un effetto di cambio di testo che agisce su una tale magia o su un oggetto con una tale abilità può cambiare queste parole, dato che vengono utilizzate come tipo di creatura, sebbene vengano utilizzate anche come nome.

612.3. Gli effetti che aggiungono o rimuovono abilità non cambiano il testo dell'oggetto a cui si applicano, quindi qualsiasi abilità che viene fornita ad un oggetto non può essere modificata da effetti di cambio di testo su quell'oggetto.

612.4. Il tipo di creatura e il testo di una pedina sono definiti dalla magia o abilità che ha creato la pedina. Un effetto di cambio di testo che agisce sulla pedina può cambiare queste caratteristiche.

612.5. Una carta (Polimorfo di Volrath) dice che un oggetto ha il “testo completo” di un altro oggetto. Questo non solo cambia il testo che compare nel riquadro di testo e riga del tipo dell'oggetto, ma anche il testo che ne rappresenta il nome, il costo di mana, l'indicatore di colore, la forza e la costituzione.

612.6. Una carta (Spy Kit) dice che un oggetto ha “tutti i nomi delle carte creatura non leggendarie”. Questo effetto cambia il testo che rappresenta il nome dell'oggetto. L'oggetto ha il nome di ogni carta creatura non leggendaria presente nell'archivio di riferimento Oracle. (Vedi regola 108.1).

612.7. Una carta (Risveglio di Vitu-Ghazi) crea un effetto continuo che imposta il nome di un oggetto. Questo effetto cambia il testo che rappresenta il nome dell'oggetto. Quell'oggetto perde i nomi che aveva e ha solo il nome specificato.

612.8. Un'abilità unire cambia il testo di una magia aggiungendo il testo di regole della carta con unire subito dopo quello della magia. Non modifica o sostituisce nessuna parte del testo della magia. (Vedi regola 702.46, “Unire”).

613. Interazione di Effetti Continui

613.1. I valori delle caratteristiche di un oggetto vengono determinati partendo dall'oggetto reale. Per una carta, questo significa i valori delle caratteristiche stampati su quella carta. Per una pedina o una copia di una magia o di una carta, questo significa i valori delle caratteristiche definite dall'effetto che le ha create. Poi tutti gli effetti continui applicabili vengono applicati, in una serie di livelli, nel seguente ordine:

613.1a *Livello 1*: vengono applicate le regole e gli effetti che modificano i valori copiabili.

613.1b *Livello 2*: vengono applicati gli effetti che cambiano il controllo.

613.1c *Livello 3*: vengono applicati gli effetti di cambio di testo (vedi regola 612, “Effetti di Cambio di

Testo”).

613.1d *Livello 4*: vengono applicati gli effetti che cambiano il tipo. Questi includono gli effetti che cambiano il tipo di carta, il sottotipo e/o il supertipo di un oggetto.

613.1e *Livello 5*: vengono applicati gli effetti che cambiano il colore.

613.1f *Livello 6*: vengono applicati gli effetti che aggiungono abilità, i segnalini con parola chiave, gli effetti che rimuovono abilità e gli effetti che dicono che un oggetto non può avere un'abilità.

613.1g *Livello 7*: vengono applicati gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione.

613.2. All'interno del livello 1 gli effetti si applicano in una serie di sottolivelli nell'ordine descritto più sotto.

All'interno di ogni sottolivello gli effetti si applicano in ordine di timestamp (vedi regola 613.7). Nota che la dipendenza tra effetti può alterare l'ordine in cui questi vengono applicati all'interno di un sottolivello (vedi regola 613.8).

613.2a *Livello 1a*: vengono applicati gli effetti copiabili. Questo include gli effetti di copia (vedi regola 706, “Copie di Oggetti”) e i cambiamenti alle caratteristiche di base di un oggetto determinati dal fondere un oggetto con un permanente (vedi regola 721, “Fondersi con un Permanente”). Le abilità che dicono “mentre . . . entra nel campo di battaglia” o “mentre . . . viene girato a faccia in su” generano effetti copiabili se impostano forza e costituzione, anche se definiscono altre caratteristiche.

613.2b *Livello 1b*: le caratteristiche delle magie e dei permanenti a faccia in giù vengono modificati come definito nella regola 707.2.

613.2c *Livello 1c*: Dopo che tutte le regole e tutti gli effetti del layer 1 sono stati applicati, le caratteristiche dell'oggetto sono i suoi *valori copiabili*. (Vedi regola 706.2).

613.3. All'interno di ogni livello dall'2 al 6, si applicano prima gli effetti delle abilità definisci-caratteristiche (vedi regola 604.3), poi tutti gli altri effetti in ordine di timestamp (vedi regola 613.7). Nota che la dipendenza tra effetti può alterare l'ordine in cui questi vengono applicati all'interno di un livello (vedi regola 613.18).

613.4. All'interno del livello 7, gli effetti si applicano in una serie di sottolivelli nell'ordine descritto più sotto. All'interno di ogni sottolivello gli effetti si applicano in ordine di timestamp (vedi regola 613.7). Nota che la dipendenza tra effetti può alterare l'ordine in cui questi vengono applicati all'interno di un sottolivello (vedi regola 613.8).

613.4a *Livello 7a*: vengono applicati gli effetti delle abilità definisci-caratteristiche che definiscono forza e/o costituzione (vedi regola 604.3).

613.4b *Livello 7b*: vengono applicati gli effetti che impostano la forza e/o la costituzione ad uno specifico numero o valore. Gli effetti che si riferiscono alla forza e/o costituzione base di una creatura si applicano in questo livello.

613.4c *Livello 7c*: vengono applicati gli effetti e i segnalini che modificano la forza e/o la costituzione (ma non impostano la forza e/o la costituzione ad uno specifico numero o valore).

613.3d *Livello 7d*: vengono applicati gli effetti che scambiano tra loro la forza e la costituzione di una creatura. Questi effetti prendono il valore della forza della creatura e lo applicano alla sua costituzione, e prendono il valore della costituzione della creatura e lo applicano alla sua forza.

Esempio: Una creatura 1/3 prende +0/+1 grazie ad un effetto. Successivamente, un altro effetto scambia forza e costituzione della creatura, la quale diventa 4/1. Un altro effetto dà alla creatura +5/+0. I valori “non scambiati” di forza e costituzione sarebbero 6/4, quindi i valori di forza e costituzione reali sono 4/6.

Esempio: Una creatura 1/3 prende +0/+1 grazie ad un effetto. Successivamente, un altro effetto scambia forza e costituzione della creatura, la quale diventa 4/1. Se l'effetto che dà +0/+1 termina prima che finisca l'effetto di scambio, la creatura diventa 3/1.

Esempio: Una creatura 1/3 prende +0/+1 grazie ad un effetto. Successivamente, un altro effetto scambia forza e costituzione della creatura. Poi, un terzo effetto scambia forza e costituzione della creatura di nuovo. I due effetti di scambio essenzialmente si cancellano l'uno con l'altro, la creatura diventa 1/4.

613.5. L'applicazione degli effetti continua come descritto dal sistema dei livelli, viene eseguita automaticamente dal gioco in maniera continuativa. Tutti i cambiamenti conseguenti alle caratteristiche di un oggetto sono immediati.

Esempio: Onore dei Puri è un incantesimo che dice "Le creature bianche che controlli prendono +1/+1". Sul campo di battaglia ci sono Onore dei Puri e una creatura 2/2 nera. Se un effetto fa diventare la creatura bianca (livello 5), essa prende +1/+1 per effetto dell'Onore dei Puri (livello 7c) e diventa 3/3. Se il colore della creatura viene successivamente cambiato in rosso (livello 5), l'effetto dell'Onore dei Puri non si applica più e la creatura ritorna ad essere 2/2.

Esempio: Sul campo di battaglia c'è un Ogre Grigio, una creatura 2/2. Un effetto mette un segnalino +1/+1 su di esso (livello 7d), trasformandolo in un 3/3. Una magia che dice "La creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno" si risolve (livello 7c), rendendolo una creatura 7/7. Un incantesimo che dice "Le creature che controlli prendono +0/+2" entra sul campo di battaglia (livello 7c), trasformando la creatura in un 7/9. Un effetto che dice "La creatura bersaglio diventa una creatura 0/1 fino alla fine del turno" viene applicato ad esso (livello 7b) trasformandolo in una creatura 5/8 (0/1, più +4/+4 della magia risolta, più +0/+2 dell'incantesimo, più +1/+1 del segnalino).

613.6. Se un effetto dovesse essere applicato in più di un livello e/o sottolivello, ogni parte dell'effetto viene applicata nell'appropriato livello. Se un effetto inizia ad applicarsi in un livello e/o sottolivello, continuerà ad applicarsi allo stesso insieme di oggetti in ogni altro livello e/o sottolivello, anche se l'abilità che genera l'effetto viene rimossa.

Esempio: Un effetto che dice "Il Cagnaccio Selvaggio prende +1/+1 e diventa di un colore a tua scelta fino alla fine del turno" è sia un effetto di modifica di forza e costituzione che un effetto di cambio di colore. La parte "diventa di un colore a tua scelta" viene applicata nel livello 5 e la parte "prende +1/+1" viene applicata nel livello 7c.

Esempio: Atto di Tradimento ha un effetto che dice "Prendi il controllo della creatura bersaglio fino alla fine del turno. Stappa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno". In questo caso si hanno sia un effetto di cambio di controllo che un effetto che aggiunge un'abilità ad un oggetto. La parte "prendi il controllo" viene applicata nel livello 2 e la parte "essa ha rapidità" viene applicata nel livello 6.

Esempio: Un effetto che dice "Tutti gli artefatti non creatura diventano creature artefatto 2/2 fino alla fine del turno" è sia un effetto di cambio di tipo che un effetto che fissa la forza e la costituzione. La parte che cambia il tipo viene applicata a tutti gli artefatti non creatura nel livello 4 e la parte che fissa la forza e la costituzione è applicata a quelli stessi permanenti nel livello 7b, anche se questi permanenti non sono più artefatti non creatura.

Esempio: Svogthos, la Tomba Inquieta, è sul campo di battaglia. Un effetto che dice "Fino alla fine del turno, una terra bersaglio diventa una creatura 3/3 che è ancora una terra" viene applicato ad essa (livelli 4 e 7b). Un effetto che dice "La creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno" viene applicato ad essa (livello 7c), trasformandola in una terra creatura 4/4. Poi, il controllore attiva l'abilità di Svogthos ("Fino alla fine del turno, Svogthos, la Tomba Inquieta diventa una creatura Zombie Pianta nera e verde con 'La forza e la costituzione di questa creatura sono pari ciascuna al numero di carte creatura presenti nel tuo cimitero.' È ancora una terra") mentre ha dieci creature nel cimitero (livelli 4,5 e 7b). Svogthos diventa una terra creatura 11/11. Se una carta creatura entra o lascia il cimitero, la forza e la costituzione di Svogthos cambieranno opportunamente. Se il primo effetto viene applicato nuovamente, essa diventerà di nuovo una terra creatura 4/4.

613.7. All'interno di un livello o sottolivello, per determinare in quale ordine gli effetti vengano applicati, si usa

un sistema di *timestamp*. Un effetto con un timestamp più recente, di solito, viene applicato dopo un effetto con un timestamp più vecchio.

613.7a Un effetto continuo generato da un'abilità statica ha lo stesso timestamp dell'oggetto su cui si trova l'abilità statica, o il timestamp dell'effetto che ha creato l'abilità, a seconda di quale sia il più recente.

613.7b Un effetto continuo generato dalla risoluzione di una magia o abilità riceve un timestamp nel momento in cui viene creato.

613.7c Un segnalino riceve un timestamp quando viene messo su un oggetto o giocatore. Se quell'oggetto o giocatore ha già segnalini di quel tipo, tutti i segnalini di quel tipo ricevono un nuovo timestamp identico a quello del nuovo segnalino.

613.7d Un oggetto riceve un timestamp nel momento in cui entra in una zona.

613.7e Un'Aura, un Equipaggiamento o una Fortificazione riceve un nuovo timestamp ogni volta che diventa assegnata ad un oggetto o giocatore.

613.7f Un permanente riceve un nuovo timestamp ogni volta che viene girato a faccia in giù o a faccia in su.

613.7g Un permanente bifronte riceve un nuovo timestamp ogni volta che si trasforma.

613.7h Una carta piano, fenomeno o intrigo a faccia in su riceve un timestamp nel momento in cui viene girata a faccia in su.

613.7i Una carta vanguard a faccia in su riceve un timestamp all'inizio della partita.

613.7j Una carta cospirazione riceve un timestamp all'inizio della partita. Se è a faccia in giù, riceve un nuovo timestamp nel momento in cui viene girata a faccia in su.

613.7k Se due o più oggetti stanno per ricevere un timestamp contemporaneamente, ad esempio se entrano simultaneamente in una zona o se vengono assegnati simultaneamente, i loro timestamp relativi vengono determinati in ordine APNAP (vedi regola 101.4). Gli oggetti controllati dal giocatore attivo (o di cui il giocatore attivo è il proprietario, se non hanno un controllore) hanno un timestamp relativo precedente, nell'ordine scelto da quel giocatore, seguito da ogni altro giocatore in ordine di turno.

613.8. All'interno di un livello o sottolivello, per determinare in quale ordine gli effetti vengano applicati, a volte si usa un sistema di dipendenze. Se esiste una dipendenza, queste regole vengono applicate al posto del sistema dei timestamp.

613.8a Un effetto si dice “dipendente” da un altro se: (a) viene applicato nello stesso livello (e, se applicabile, sottolivello) dell'altro effetto, (b) applicare l'altro cambierebbe il testo o l'esistenza del primo effetto, ciò a cui si applica o ciò che fa a una o ad alcune delle cose a cui si applica e (c) entrambi gli effetti non provengono da abilità definisci-caratteristiche oppure entrambi gli effetti provengono da abilità definisci-caratteristiche. Negli altri casi, l'effetto è considerato indipendente dall'altro.

613.8b Un effetto dipendente da uno o più altri effetti, viene applicato subito dopo che tutti gli effetti da cui dipende sono stati applicati. Se più effetti dipendenti dovessero applicarsi simultaneamente in questo modo, essi vengono applicati in ordine di timestamp, l'uno relativamente all'altro. Se più effetti dipendenti formano un loop, questa regola viene ignorata ed essi vengono applicati in ordine di timestamp.

613.8c Dopo che un effetto è stato applicato, l'ordine dei rimanenti effetti viene valutato nuovamente e può cambiare se un effetto che non è stato ancora applicato diventa dipendente o indipendente da uno o più altri effetti che non sono ancora stati applicati.

613.9. Un effetto continuo può sovrascrivere un altro effetto continuo. A volte, il risultato di un effetto determina se un altro effetto si applica o determina ciò che fa un altro effetto.

Esempio: Due effetti agiscono sulla stessa creatura: uno proviene da un'Aura che dice "La creatura incantata ha volare" e l'altro proviene da un'Aura che dice "La creatura incantata perde volare".

Nessuno di questi effetti dipende dall'altro, dato che nulla cambia ciò a cui si applicano o ciò che fanno. Applicarli in ordine di timestamp significa che "vince" l'ultimo che è stato generato.

Verrebbe applicato lo stesso processo e si otterrebbe lo stesso risultato se un effetto fosse temporaneo (per esempio "La creatura bersaglio perde volare fino alla fine del turno") o provenisse da una fonte non Aura (per esempio "Tutte le creature perdonano volare").

Esempio: Un effetto dice "Le creature bianche prendono +1/+1" e un altro dice "La creatura incantata è bianca". La creatura incantata prende +1/+1 grazie al primo effetto, indipendentemente dal suo precedente colore.

613.10. Alcuni effetti continui hanno effetto su giocatori piuttosto che su oggetti. Ad esempio, un effetto può dare ad un giocatore protezione dal rosso. Tutti questi effetti vengono applicati in ordine di timestamp dopo la determinazione delle caratteristiche degli oggetti. Vedi anche le regole relative al timestamp e agli effetti dipendenti (regole 613.7 e 613.8).

613.11. Alcuni effetti continui hanno effetto sulle regole del gioco piuttosto che su oggetti. Ad esempio, un effetto può modificare il numero massimo consentito di carte in mano di un giocatore, o dire che una creatura deve attaccare questo turno se possibile. Questi effetti vengono applicati dopo che tutti gli altri effetti continui sono stati applicati. Gli effetti continui che hanno effetto sui costi di magie o abilità vengono applicati seguendo l'ordine specificato nella regola 601.2f. Tutti gli altri effetti di questo tipo vengono applicati in ordine di timestamp. Vedi anche le regole relative al timestamp e agli effetti dipendenti (regole 613.7 e 613.8).

614. Effetti di Sostituzione

614.1. Alcuni effetti continui sono effetti di sostituzione. Come gli effetti di prevenzione (vedi regola 615), gli effetti di sostituzione si applicano in maniera continua mentre gli eventi si susseguono, non sono "prefissati" in un momento precedente. Tali effetti continui attendono un particolare evento e, quando sta per accadere, sostituiscono l'intero evento o parte di esso con un evento diverso. Questi effetti agiscono come "scudi" attorno a ciò a cui si applicano.

614.1a Gli effetti che utilizzano la parola "invece" sono effetti di sostituzione. La maggior parte degli effetti di sostituzione utilizzano la parola "invece" per indicare quali eventi vengono sostituiti da altri eventi.

614.1b Gli effetti che utilizzano la parola "salta" sono effetti di sostituzione. Questi effetti di sostituzione usano la parola "salta" per indicare quali eventi, sottofasi, fasi o turni non avverranno, essendo sostituiti con niente.

614.1c Gli effetti che dicono "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con ...", "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia ..." oppure "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia come ..." sono effetti di sostituzione.

614.1d Gli effetti continui che dicono "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia ..." oppure "[Oggetti] entrano nel campo di battaglia..." sono effetti di sostituzione.

614.1e Gli effetti che dicono "Mentre [questo permanente] viene girato a faccia in su ..." sono effetti di sostituzione.

614.2. Alcuni effetti di sostituzione si applicano al danno proveniente da una fonte. Vedi regola 609.7.

614.3. Non ci sono vincoli speciali per lanciare una magia o attivare un'abilità che genera un effetto di sostituzione. Questi effetti durano fino a quando vengono completamente usati, oppure fino al termine della loro durata.

614.4. Gli effetti di sostituzione devono esistere prima che l'evento appropriato abbia luogo; gli effetti non possono applicarsi al passato e modificare un evento che è già avvenuto. Di solito le magie e abilità che generano questi effetti vengono lanciate o attivate in risposta a ciò che produrrebbe l'evento e quindi si risolvono prima che l'evento abbia luogo.

Esempio: *Un giocatore può attivare un'abilità di rigenerazione in risposta a una magia che distruggerebbe la creatura che controlla. Una volta che la magia si è risolta, è troppo tardi per rigenerare la creatura.*

614.5. Un effetto di sostituzione non richiama se stesso ripetutamente; si può applicare ad un evento, o all'evento modificato che lo ha sostituito, una volta sola.

Esempio: *Un giocatore controlla due permanenti, su ognuno dei quali si ha un'abilità che dice "Se una creatura che controlli sta per infliggere danno a un permanente o giocatore, essa invece infligge il doppio dei danni". Una creatura che normalmente infliggerebbe 2 danni ne infliggerà 8; non 4 e non un numero infinito.*

614.6. Se un evento viene sostituito, esso non è mai accaduto. Al suo posto, ha luogo un evento modificato che può a sua volta innescare abilità. Nota che l'evento modificato può contenere istruzioni che non possono essere eseguite; in questo caso le istruzioni impossibili da eseguire vengono semplicemente ignorate.

614.7. Se un effetto di sostituzione sta per sostituire un evento, ma quell'evento non avviene, l'effetto di sostituzione semplicemente non fa nulla.

614.7a Una fonte che dovrebbe infliggere 0 danni, non infligge danno. Eventuali effetti di sostituzione che cercano di aumentare il danno che dovrebbe essere inflitto da quella fonte o che cercano di fare infliggere a quella fonte quel danno ad un altro oggetto o giocatore, non trovano un evento da sostituire, quindi non hanno effetto.

614.8. La rigenerazione è un effetto di sostituzione della distruzione. La parola "invece" non è scritta sulla carta, ma è implicita nella definizione di rigenerazione. "Rigenera [il permanente]" significa "La prossima volta che [il permanente] verrebbe distrutto in questo turno, rimuovi invece tutto il danno annotato su di esso e tappalo. Se è una creatura attaccante o bloccante rimuovila dal combattimento". Le abilità che si innescano quando il danno viene inflitto si innescano anche se il permanente rigenera. Vedi regola 701.15.

614.9. Alcuni effetti sostituiscono il danno che verrebbe inflitto ad una creatura, ad un planeswalker o ad un giocatore con lo stesso danno che viene inflitto ad un'altra creatura, un altro planeswalker o ad un altro giocatore; questi effetti vengono chiamati effetti di *redirezione*. Se una delle due creature o planeswalker non è più sul campo di battaglia oppure non è più una creatura o un planeswalker al momento della redirezione dei danni, l'effetto non fa nulla. Se del danno dovesse essere rediretto da o a un giocatore che ha lasciato la partita, l'effetto non fa nulla.

614.10. Un effetto che dice ad un giocatore di saltare un evento, una fase, una sottofase o un turno è un effetto di sostituzione. "Salta [qualcosa]" ha lo stesso significato di "Invece di fare [qualcosa], non fare niente". Una volta che una sottofase, fase o turno è iniziato, esso non può più essere saltato; eventuali effetti di questo tipo aspetteranno la prossima occasione.

614.10a Qualsiasi cosa prevista per una sottofase, fase o turno che è stato saltato non avverrà. Una cosa prevista per "la prossima" volta che accade qualcosa, attenderà la prima volta che quel qualcosa non venga saltato. Se due effetti fanno sì che un giocatore salti "il prossimo [qualcosa]", quel giocatore salterà i successivi due: un effetto farà saltare il primo [qualcosa] mentre l'altro effetto attenderà un altro [qualcosa] che possa essere saltato.

614.10b Alcuni effetti fanno saltare una sottofase, fase o turno ad un giocatore e poi fanno compiere un'altra azione. Si considera che questa azione avvenga come prima cosa durante la prossima sottofase, fase o turno che effettivamente ha luogo.

614.11. Alcuni effetti sostituiscono la pescata di una o più carte. Questi effetti si applicano anche nel caso in cui nessuna carta possa essere pescata, perché il grimorio del giocatore che dovrebbe pescare è vuoto.

614.11a Se un effetto sostituisce la pescata di una carta all'interno di una serie di pescate, tutte le azioni richieste dalla sostituzione vengono completate, se possibili, prima di riprendere la serie.

614.11b Se un effetto fa pescare una carta e compiere un'altra azione sulla carta stessa, e la pescata viene sostituita, l'azione aggiuntiva non viene compiuta sulle carte eventualmente pescate come risultato dell'effetto di sostituzione.

614.12. Alcuni effetti di sostituzione modificano come un permanente entra nel campo di battaglia (vedi regole 614.1c-d). Tali effetti possono provenire anche dal permanente stesso se hanno effetto solo su quel permanente (e non su un insieme generico di permanenti che include quel permanente). Possono anche provenire da altre fonti. Per determinare se e come questi effetti di sostituzione si applicano, si controllano solo le caratteristiche di quel permanente come dovrebbe esistere sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti di sostituzione che hanno già modificato come il permanente entra nel campo di battaglia (vedi regola 616.1), gli effetti continui generati dalle abilità statiche del permanente stesso che si applicheranno ad esso una volta sul campo di battaglia e gli effetti continui già esistenti che si applicheranno al permanente.

Esempio: *La Voce Omnia* dice "Mentre la Voce Omnia entra nel campo di battaglia, scegli un colore" e "La Voce Omnia ha protezione dal colore scelto". Un effetto crea una pedina che è una copia della Voce Omnia. Mentre quella pedina viene creata, il suo controllore sceglie un colore.

Esempio: Il Carceriere Yixlid dice "Le carte nei cimiteri perdonano tutte le abilità". Il Silvantropo di Scarwood dice "Il Silvantropo di Scarwood entra nel campo di battaglia TAPpato". Un Silvantropo di Scarwood che viene messo sul campo di battaglia da un cimitero viene messo sul campo di battaglia tappato.

Esempio: Il Globo dei Sogni è un artefatto che dice "I permanenti entrano nel campo di battaglia TAPPati". Non avrà effetto su di sé, quindi il Globo dei Sogni entra nel campo di battaglia stappato.

614.12a Se un effetto di sostituzione che modifica come un permanente entra nel campo di battaglia richiede una scelta, la scelta viene fatta prima che il permanente entri nel campo di battaglia.

614.12b Alcuni effetti di sostituzione fanno entrare sul campo di battaglia un permanente con un'abilità scelta dal controllore tra due possibilità, ognuna contrassegnata da una parola-ancora e preceduta da un punto elenco. "[Parola-ancora] — [abilità]" significa "Fintanto che la [parola-ancora] è stata scelta mentre questo permanente è entrato nel campo di battaglia, questo permanente ha [abilità]". Le abilità precedute da parole-ancora sono legate all'abilità che permette al giocatore di scegliere tra quelle parole-ancora. Vedi regola 607, "Abilità Legate."

614.13. Un effetto che modifica come un permanente entra nel campo di battaglia può far cambiare zona ad altri oggetti. Un tale effetto non può impedire che il permanente stesso entri nel campo di battaglia.

614.13a Quando si applica un effetto che modifica come un permanente entra nel campo di battaglia, è possibile che si debba scegliere un certo numero di altri oggetti che dovranno anch'essi cambiare zona. Non si può scelgere l'oggetto che diventerà quel permanente o altri oggetti che entrano nel campo di battaglia nello stesso momento di quell'oggetto.

Esempio: Il Ghoul Ricucito dice, in parte, "Mentre il Ghoul Ricucito entra nel campo di battaglia, esilia un qualsiasi numero di carte creatura presenti nel tuo cimitero." Se un Ghoul Ricucito e un Orso Zampa di Runa entrano nel campo di battaglia dal cimitero nello stesso momento, non puoi scegliere di esiliare uno dei due (o entrambi) quando applichi l'effetto di sostituzione del Ghoul Ricucito.

614.13b Lo stesso oggetto non può essere scelto più di una volta per un cambio di zona quando vengono applicati gli effetti che modificano come un singolo permanente entra nel campo di battaglia.

Esempio: Jund (una carte piano) dice, "Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia creatura nera, rossa o verde, ha divorare 5". Un giocatore controlla un Orso Zampa di Runa e lancia un

Anziano di Batosta Tonante, una magia creatura rossa con divorare 3. Mentre l'Anziano di Batosta Tonante entra nel campo di battaglia, il suo controllore può scegliere di sacrificare l'Orso Zampa di Runa quando applica l'effetto di divorare 3 o quando applica l'effetto di divorare 5, ma non entrambi. L'Anziano di Batosta Tonante entrerà nel campo di battaglia con zero, tre o cinque segnalini +1/+1, a seconda di questa scelta.

614.14. Un oggetto può avere un'abilità stampata su di esso che genera un effetto di sostituzione che fa sì che una o più carte vengano esiliate, e un'altra abilità che si riferisce a “le carte esiliate” o a carte “esiliate con [questo oggetto]”. Queste abilità sono legate: la seconda si riferisce solo a carte nella zona di esilio che vi sono state messe come conseguenza diretta dell'effetto di sostituzione causato dalla prima. Se un oggetto guadagna un'abilità legata, le abilità saranno similmente legate su quell'oggetto. Non possono essere legate ad altre abilità, indipendentemente da quali abilità l'oggetto abbia attualmente o abbia avuto in passato. Vedi regola 607, “Abilità Legate”.

614.15. Alcuni effetti di sostituzione non sono effetti continui. Sono effetti di magie o abilità che si stanno risolvendo che sostituiscono tutto o parte dell'effetto di quella magia o abilità. Questi effetti sono detti effetti di *auto-sostituzione* (self-replacement effects in inglese). Il testo che crea un effetto di auto-sostituzione è di solito parte dell'abilità il cui effetto viene sostituito, ma il testo può essere un'abilità separata, specialmente quando preceduto da una parola-abilità. Quando ad un evento vengono applicati effetti di sostituzione, prima si applicano gli effetti di auto-sostituzione, poi gli altri effetti di sostituzione.

614.16. Alcuni effetti di sostituzione si applicano “se un effetto sta per creare una o più pedine” o “se un effetto sta per mettere uno o più segnalini su un permanente”. Questi effetti di sostituzione si applicano se l'effetto di una magia o abilità che si risolve crea una pedina o mette un segnalino su un permanente, e si applicano anche se è un altro effetto di sostituzione o prevenzione a creare la pedina o mettere il segnalino, anche se l'evento originale che è stato modificato non era un effetto.

614.17. Alcuni effetti dicono che qualcosa non può accadere. Questi effetti non sono effetti di sostituzione, ma seguono regole simili.

614.17a Questi effetti devono esistere prima che l'evento appropriato si verifichi; non possono “guardare indietro nel tempo” per cambiare qualcosa che è già avvenuto.

614.17b Se un evento non può accadere, un giocatore non può scegliere di pagare un costo che includa quell'evento.

614.17c Se un evento non può accadere, può essere sostituito solo da un effetto di auto-sostituzione (vedi regola 614.15). Altri effetti di sostituzione e/o prevenzione non possono modificarlo o sostituirlo.

614.17d Alcuni di questi effetti modificano come un oggetto entra nel campo di battaglia o se può entrare sul campo di battaglia. Tali effetti possono provenire anche dal permanente stesso se hanno effetto solo su quel permanente (e non su un insieme generico di permanenti che include quel permanente). Possono anche provenire da altre fonti. Per determinare quali di questi effetti si applicano, si controllano solo le caratteristiche di quel permanente come dovrebbe esistere sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti di sostituzione che hanno già modificato come il permanente entra nel campo di battaglia (vedi regola 616.1), gli effetti continui generati dalle abilità statiche del permanente stesso che si applicheranno ad esso una volta sul campo di battaglia e gli effetti continui già esistenti che si applicheranno al permanente.

615. Effetti di Prevenzione

615.1. Alcuni effetti continui sono effetti di prevenzione. Come gli effetti di sostituzione (vedi regola 614), gli effetti di prevenzione si applicano in maniera continua mentre gli eventi si susseguono, non sono “prefissati” in un momento precedente. Tali effetti continui attendono un particolare evento danno e, quando sta per accadere, prevengono l'intero danno o parte di esso. Questi effetti agiscono come “scudi” attorno a ciò a cui si applicano.

615.1a Gli effetti che utilizzano il verbo “prevenire” sono effetti di prevenzione. Gli effetti di prevenzione utilizzano il verbo “prevenire” per indicare quale danno non verrà inflitto.

615.2. Molti effetti di prevenzione si applicano al danno proveniente da una fonte. Vedi regola 609.7.

615.3. Non ci sono vincoli speciali per lanciare una magia o attivare un'abilità che genera un effetto di prevenzione. Questi effetti durano fino a quando vengono completamente usati, oppure fino al termine della loro durata.

615.4. Gli effetti di prevenzione devono esistere prima che l'evento danno appropriato abbia luogo; gli effetti non possono applicarsi al passato e modificare un evento che è già avvenuto. Di solito le magie e abilità che generano questi effetti vengono lanciate o attivate in risposta a ciò che produrrebbe l'evento e quindi si risolvono prima che l'evento abbia luogo.

Esempio: Un giocatore può attivare un'abilità che previene il danno in risposta ad una magia che infliggerebbe danno. Una volta che la magia si è risolta, è troppo tardi per prevenire il danno.

615.5. Alcuni effetti di prevenzione includono anche un effetto addizionale, che può riferirsi all'ammontare di danno che è stato prevenuto. L'effetto di prevenzione avviene nel momento in cui doveva accadere l'evento originale; il resto dell'effetto avviene immediatamente dopo.

615.6. Se un danno che stava per essere inflitto viene prevenuto, esso non è mai accaduto. Al suo posto, può avere luogo un evento modificato che può a sua volta innescare abilità. Nota che l'evento modificato può contenere istruzioni che non possono essere eseguite; in questo caso le istruzioni impossibili da eseguire vengono semplicemente ignorate.

615.7. Alcuni effetti di prevenzione generati dalla risoluzione di una magia o abilità fanno riferimento ad una specifica quantità di danno; per esempio “Previeni i prossimi 3 danni che verrebbero inflitti a un qualsiasi bersaglio in questo turno”. Questi effetti agiscono come scudi. Ogni volta che 1 danno verrebbe inflitto ad un permanente o ad un giocatore con gli scudi, quel danno viene prevenuto; prevenire 1 danno riduce il numero degli scudi di 1. Se sta per essere inflitto danno al permanente o al giocatore con gli scudi simultaneamente da due o più fonti appropriate, il giocatore o il controllore del permanente sceglie quale danno verrà prevenuto per primo. Una volta che il numero degli scudi viene ridotto a 0, ogni danno rimanente viene inflitto normalmente. Questi effetti sono interessati solo alla quantità di danno, mentre il numero di eventi o di fonti di danno non viene considerato.

615.8. Alcuni effetti di prevenzione generati dalla risoluzione di una magia o abilità fanno riferimento alla prossima volta che una fonte specifica sta per infliggere danno. Questi effetti prevengono la prossima istanza di danno da quella fonte, indipendentemente dall'ammontare del danno. Una volta che un'istanza di danno da quella fonte è stata prevenuta, eventuali successive istanze di danno da quella fonte verranno inflitte normalmente.

615.9. Alcuni effetti generati dalla risoluzione di una magia o abilità prevengono il danno proveniente da una fonte con certe proprietà scelta da un giocatore. Quando la fonte sta per infliggere il danno, lo scudo ricontrolla le proprietà della fonte. Se le proprietà non combaciano più, il danno non viene prevenuto o sostituito e lo scudo rimane. Vedi regola 609.7b.

615.10. Alcuni effetti di prevenzione generati da abilità statiche fanno riferimento ad una specifica quantità di danno; per esempio, “Se una fonte ti sta per infliggere danno, previeni 1 di quei danni”. Un tale effetto previene solo l'ammontare di danno indicato in tutti gli eventi danno appropriati in un dato momento. Si applicherà separatamente al danno da altri eventi appropriati che stanno per avvenire nello stesso momento o in un momento diverso.

Esempio: Il Difensore Persuasivo ha un'abilità che dice: “Se una fonte sta per infliggere danno ad una creatura Chierico che controlli, previeni uno di quei danni”. Il Piroclasma dice: “Il Piroclasma infligge 2 danni ad ogni creatura”. Il Piroclasma infliggerà 1 danno alle creature Chierico controllate dal controllore del Difensore Persuasivo. Infliggerà 2 danni alle altre creature.

615.11. Alcuni effetti di prevenzione prevengono i prossimi N danni che verrebbero inflitti a ciascuna di un certo numero di creature non bersaglio. Questi effetti creano uno scudo di prevenzione per ciascuna delle creature alle quali si applicano quando la magia o l'abilità di prevenzione che genera l'effetto si risolve.

Esempio: *Lo Speziale Wojek ha un'abilità che dice: “{T}: Previene il prossimo punto danno che verrebbe inflitto a una creatura bersaglio e a ogni altra creatura che abbia almeno un colore in comune con essa in questo turno”. Quando si risolve, l'abilità darà alla creatura bersaglio e ad ogni altra creatura in gioco che abbia un colore in comune con essa in quel momento, uno scudo che preverrà il prossimo punto danno che le verrebbe inflitto. Cambiare il colore di una creatura dopo che l'abilità si è risolta non aggiungerà ne rimuoverà alcuno scudo, e le creature che entrano in gioco in un momento successivo in quel turno non otterranno lo scudo.*

615.12. Alcuni effetti dicono che il danno “non può essere prevenuto”. Se sta per essere inflitto del danno che non può essere prevenuto, ogni effetto di prevenzione applicabile viene comunque applicato. Questi effetti non potranno prevenire il danno, ma gli eventuali altri effetti che potrebbero avere avverranno. Gli scudi di prevenzione del danno esistenti non verranno ridotti da del danno che non può essere prevenuto.

615.12a Un effetto di prevenzione si applica solo una volta ad un particolare evento danno che non può essere prevenuto. Non richiamerà se stesso ripetutamente cercando di prevenire quel danno.

615.13. Alcune abilità innescate si innescano quando del danno che sta per essere inflitto viene prevenuto. Una tale abilità si innesca ogni volta che un effetto di prevenzione viene applicato a uno o più eventi danno simultanei e previene tutto o parte di quel danno.

616. Interazione di Effetti di Sostituzione e/o di Prevenzione

616.1. Se due o più effetti di sostituzione e/o di prevenzione cercano di modificare un evento che riguarda un oggetto o un giocatore, il controllore (o il proprietario nel caso non ci sia un controllore) dell'oggetto su cui ha luogo l'evento, oppure il giocatore su cui ha luogo l'evento, ne sceglie uno da applicare seguendo i passi descritti più sotto. Se due o più giocatori devono compiere queste scelte contemporaneamente, le scelte vengono fatte in ordine APNAP (vedi regola 101.4).

616.1a Se alcuni degli effetti di sostituzione e/o di prevenzione sono effetti di auto-sostituzione (vedi regola 614.15), deve essere scelto uno di essi. Altrimenti, si procede con la regola 616.1b.

616.1b Se alcuni degli effetti di sostituzione e/o di prevenzione modificano sotto il controllo di chi un oggetto sta per entrare sul campo di battaglia, deve essere scelto uno di essi. Altrimenti, si procede con la regola 616.1c.

616.1c Se alcuni degli effetti di sostituzione e/o di prevenzione fanno entrare sul campo di battaglia un oggetto come copia di un altro oggetto, deve essere scelto uno di essi. Altrimenti, si procede con la regola 616.1d.

616.1d Può essere scelto uno qualsiasi degli effetti di sostituzione e/o di prevenzione applicabili.

616.1e Dopo che è stato applicato l'effetto scelto, questo processo viene ripetuto (prendendo in considerazione solo gli effetti di sostituzione o prevenzione che sono applicabili adesso) finché non ci sono più effetti da applicare.

Esempio: *Due permanenti sono sul campo di battaglia. Uno è un incantesimo che dice “Se una carta sta per essere messa in un cimitero, invece esiliala” e l'altra è una creatura che dice “Se [questa creatura] sta per morire, rimescolala invece nel grimorio del proprietario”. Se la creatura sta per essere distrutta, il controllore decide quale effetto di sostituzione viene applicato per primo, mentre l'altro non fa nulla.*

Esempio: *Essenza del Selvaggio dice “Le creature che controlli entrano nel campo di battaglia come una copia dell'Essenza del Selvaggio”. Un giocatore che controlla un'Essenza del Selvaggio lancia una Sentinella Arrugginita, che normalmente entra nel campo di battaglia tappata. Mentre entra nel*

campo di battaglia, l'effetto di copia dell' Essenza del Selvaggio viene applicato per primo. Come risultato, non ha più l'abilità che la faceva entrare nel campo di battaglia tappata. La Sentinella Arrugginita entrerà sul campo di battaglia stappata come una copia dell' Essenza del Selvaggio.

616.1f Mentre si seguono i passi descritti in 616.1a-d, ci potrebbero essere un effetto di sostituzione o prevenzione che si applica ad un evento, e un altro che si applica ad un evento contenuto nel primo evento. In questo caso, il secondo effetto non può essere scelto prima che venga scelto il primo effetto.

Esempio: *Un giocatore deve creare una pedina che è una copia di una Voce Omnia che ha l'abilità "Mentre la Voce Omnia entra nel campo di battaglia, scegli un colore". La Stagione del Raddoppio ha un'abilità che dice "Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, invece crea il doppio di quelle pedine". Poiché entrare nel campo di battaglia è un evento contenuto nell'evento di creare una pedina, l'effetto della Stagione del Raddoppio viene applicato per primo, e poi gli effetti delle pedine Voce Omnia possono essere applicati, in qualsiasi ordine.*

616.2. Un effetto di sostituzione o prevenzione può diventare applicabile ad un evento in seguito all'applicazione di un altro effetto di sostituzione o prevenzione che modifica l'evento.

Esempio: *Un effetto dice "Per ogni punto vita che stai per guadagnare, invece pesca una carta" e un altro dice "Se stai per pescare una carta, invece riprendi in mano una carta dal tuo cimitero". Questi due effetti si combinano (indipendentemente dall'ordine in cui sono stati generati): invece di guadagnare 1 punto vita, il giocatore riprende in mano una carta dal proprio cimitero.*

7. Regole Addizionali

700. Generale

700.1. Ogni cosa che accade in una partita è un *evento*. Durante la risoluzione di una magia o abilità possono accadere più eventi. Il testo delle abilità innescate e degli effetti di sostituzione definisce l'evento che stanno aspettando. Una singola "avvenimento" può essere trattato come un singolo evento da un'abilità e come più eventi da un'altra abilità.

Esempio: *Se una creatura attaccante viene bloccata da due creature, questo è un solo evento per abilità innescate del tipo "Ogniqualvolta [questa creatura] diventa bloccata" ma equivale a due eventi per abilità innescate del tipo "Ogniqualvolta [questa creatura] viene bloccata da una creatura".*

700.2. Una magia o abilità è *modale* se offre due o più opzioni in un elenco puntato precedute da istruzioni su come scegliere un certo numero di tali opzioni, come "Scegli uno –". Ognuna di quelle opzioni è un *modo*. Le carte modali stampate prima dell'espansione *I Khans di Tarkir* non usavano un elenco puntato per i modi; questa carte hanno ricevuto un'errata nell'archivio di riferimento Oracle cosicché i modi compaiano in un elenco puntato.

700.2a Il controllore di una magia o abilità attivata modale deve sceglierne il modo o i modi durante la lancio della magia o l'attivazione dell'abilità. Se uno dei modi dovesse essere illegale, (per esempio, perché non è possibile scegliere bersagli legali), quel modo non può essere scelto. (Vedi regola 601.2b).

700.2b Il controllore di un'abilità innescata modale deve sceglierne il modo o i modi mentre mette in pila l'abilità. Se uno dei modi dovesse essere illegale, (per esempio, perché non è possibile scegliere bersagli legali), quel modo non può essere scelto. Se non è stato scelto almeno un modo, l'abilità viene rimossa dalla pila. (Vedi regola 603.3c).

700.2c Se una magia o abilità richiede uno o più bersagli solo se viene scelto un particolare modo, il controllore sceglie quei bersagli solo se ha scelto quel modo. Altrimenti, la magia o abilità viene trattata come se non avesse quei bersagli. (Vedi regola 601.2c).

700.2d Se ad un giocatore è permesso di scegliere più di un modo per una magia modale, quel giocatore normalmente non può scegliere lo stesso modo più di una volta. Tuttavia, alcune magie modali includono l'istruzione "Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta". Se un particolare modo viene scelto più di una volta, si considera che sulla magia quel modo compaia quel numero di volte in sequenza. Se quel modo richiede un bersaglio, lo stesso giocatore o oggetto può essere scelto come bersaglio per ognuno di quei modi, o possono essere scelti bersagli diversi.

700.2e Alcune magie o abilità specificano che non è il controllore che deve scegliere il modo, ma un altro giocatore. In questo caso, l'altro giocatore sceglie il modo nel momento in cui dovrebbe farlo il controllore della magia o abilità. Se ci sono più giocatori che possono fare una tale scelta, il controllore della magia o abilità decide quale tra quei giocatori la farà.

700.2f Le magie o abilità modali possono avere bersagli diversi per i diversi modi. Cambiare i bersagli di una magia o abilità non può cambiarne il modo.

700.2g Una copia di una magia o abilità ne copia anche il modo o i modi scelti. Il controllore della copia non può scegliere un modo diverso. (Vedi regola 706.10).

700.3. Alcuni effetti dicono di suddividere degli oggetti temporaneamente in due o più *pile*. (Nota che il significato di pila in questo contesto ('pile' in inglese) è diverso dalla pila intesa come zona ('stack' in inglese)).

700.3a Ognuno degli oggetti interessati deve essere messo in esattamente una di tali pile, almeno che l'effetto non indichi diversamente.

700.3b Ogni oggetto in una pila è ancora un oggetto individuale. Le pile non sono oggetti.

700.3c Gli oggetti raggruppati in pile non lasciano la zona in cui si trovano. Se delle carte nel cimitero vengono divise in due o più pile, l'ordine che avevano nel cimitero deve essere mantenuto.

Esempio: *Certeza o Finzione dice, "Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero". Mentre un avversario le separa in due pile, le carte rivelate sono ancora nel grimorio del proprietario. Non lasciano il grimorio finché non vengono messe in mano o nel cimitero del proprietario.*

700.3d Una pila può contenere zero o più oggetti.

700.4. Il termine muore significa "viene messo in un cimitero dal campo di battaglia".

700.5. La devozione ad un colore di un giocatore è pari al numero di simboli di mana di quel colore presenti nei costi di mana dei permanenti che quel giocatore controlla. La *devozione al [colore 1] e al [colore 2]* di un giocatore è pari al numero di simboli di mana presenti nei costi di mana dei permanenti che quel giocatore controlla che sono del [colore 1], del [colore 2], o di entrambi i colori.

700.6. Il termine *storico* si riferisce ad un oggetto che ha il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga.

700.7. Se un'abilità di un oggetto usa una frase del tipo "questo/quel [qualcosa]" per identificare un oggetto, dove [qualcosa] è una caratteristica, si riferisce a quel particolare oggetto, anche se non ha più la caratteristica appropriata in quel momento.

Esempio: *Un'abilità dice "La creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Distruggi quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale". L'abilità distruggerà l'oggetto a cui ha dato +2/+2 anche se l'oggetto non è una creatura all'inizio della prossima sottofase finale.*

700.8. Alcune carte si riferiscono a carte con nome originariamente stampato in un set particolare.

700.8a Una carta (City in a Bottle) si riferisce a permanenti e carte con nome originariamente stampato nell'espansione *Arabian Nights*™. Questi nomi sono: Abu Ja'far, Aladdin, Aladdin's Lamp, Aladdin's Ring, Ali Baba, Ali from Cairo, Army of Allah, Bazaar of Baghdad, Bird Maiden, Bottle of Suleiman, Brass Man, Camel, City in a Bottle, City of Brass, Cuombajj Witches, Cyclone, Dancing Scimitar, Dandān, Desert, Desert Nomads, Desert Twister, Diamond Valley, Drop of Honey, Ebony Horse, Elephant Graveyard, El-Hajjāj, Erg Raiders, Erhnam Djinn, Eye for an Eye, Fishliver Oil, Flying Carpet, Flying Men, Ghazbán Ogre, Giant Tortoise, Guardian Beast, Hasran Ogress, Hurr Jackal, Ifh-Biff Efreet, Island Fish Jasconius, Island of Wak-Wak, Jandor's Ring, Jandor's Saddlebags, Jeweled Bird, Jihad, Junún Efreet, Juzám Djinn, Khabál Ghoul, King Suleiman, Kird Ape, Library of Alexandria, Magnetic Mountain, Merchant Ship, Metamorphosis, Mijae Djinn, Moorish Cavalry, Nafs Asp, Oasis, Old Man of the Sea, Oubliette, Piety, Pyramids, Repentant Blacksmith, Ring of Ma'rûf, Rukh Egg, Sandals of Abdallah, Sandstorm, Serendib Djinn, Serendib Efreet, Shahrazad, Sindbad, Singing Tree, Sorceress Queen, Stone-Throwing Devils, Unstable Mutation, War Elephant, Wyluli Wolf e Ydwen Efreet.

700.8b Una carta (Golgothian Sylex) si riferisce a permanenti con nome originariamente stampato nell'espansione *Antiquities*™. Questi nomi sono: Amulet of Kroog, Argivian Archaeologist, Argivian Blacksmith, Argothian Pixies, Argothian Treefolk, Armageddon Clock, Artifact Blast, Artifact Possession, Artifact Ward, Ashnod's Altar, Ashnod's Battle Gear, Ashnod's Transmogrify, Atog, Battering Ram, Bronze Tablet, Candelabra of Tawnos, Circle of Protection: Artifacts, Citanul Druid, Clay Statue, Clockwork Avian, Colossus of Sardia, Coral Helm, Crumble, Cursed Rack, Damping Field, Detonate, Drafna's Restoration, Dragon Engine, Dwarven Weaponsmith, Energy Flux, Feldon's Cane, Gaea's Avenger, Gate to Phyrexia, Goblin Artisans, Golgothian Sylex, Grapeshot Catapult, Haunting Wind, Hurkyl's Recall, Ivory Tower, Jalum Tome, Martyrs of Korlis, Mightstone, Millstone, Mishra's Factory, Mishra's War Machine, Mishra's Workshop, Obelisk of Undoing, Onulet, Orcish Mechanics,

Ornithopter, Phyrexian Gremlins, Power Artifact, Powerleech, Priest of Yawgmoth, Primal Clay, The Rack, Rakalite, Reconstruction, Reverse Polarity, Rocket Launcher, Sage of Lat-Nam, Shapeshifter, Shatterstorm, Staff of Zegon, Strip Mine, Su-Chi, Tablet of Epityr, Tawnos's Coffin, Tawnos's Wand, Tawnos's Weaponry, Tetravus, Titania's Song, Transmute Artifact, Triskelion, Urza's Avenger, Urza's Chalice, Urza's Mine, Urza's Miter, Urza's Power Plant, Urza's Tower, Wall of Spears, Weakstone, Xenic Poltergeist, Yawgmoth Demon e Yotian Soldier.

700.8c Una carta (Apocalypse Chime) si riferisce a permanenti con nome originariamente stampato nell'espansione *Homelands*™. Questi nomi sono: Abbey Gargoyles; Abbey Matron; Ether Storm; Aliban's Tower; Ambush; Ambush Party; Anaba Ancestor; Anaba Bodyguard; Anaba Shaman; Anaba Spirit Crafter; An-Havva Constable; An-Havva Inn; An-Havva Township; An-Zerrin Ruins; Apocalypse Chime; Autumn Willow; Aysen Abbey; Aysen Bureaucrats; Aysen Crusader; Aysen Highway; Baki's Curse; Baron Sengir; Beast Walkers; Black Carriage; Broken Visage; Carapace; Castle Sengir; Cemetery Gate; Chain Stasis; Chandler; Clockwork Gnomes; Clockwork Steed; Clockwork Swarm; Coral Reef; Dark Maze; Daughter of Autumn; Death Speakers; Didgeridoo; Drudge Spell; Dry Spell; Dwarven Pony; Dwarven Sea Clan; Dwarven Trader; Ebony Rhino; Eron the Relentless; Evaporate; Faerie Noble; Feast of the Unicorn; Feroz's Ban; Folk of An-Havva; Forget; Funeral March; Ghost Hounds; Giant Albatross; Giant Oyster; Grandmother Sengir; Greater Werewolf; Hazduhr the Abbot; Headstone; Heart Wolf; Hungry Mist; Ihsan's Shade; Irini Sengir; Ironclaw Curse; Jinx; Joven; Joven's Ferrets; Joven's Tools; Koskun Falls; Koskun Keep; Labyrinth Minotaur; Leaping Lizard; Leeches; Mammoth Harness; Marjhan; Memory Lapse; Merchant Scroll; Mesa Falcon; Mystic Decree; Narwhal; Orcish Mine; Primal Order; Prophecy; Rashka the Slayer; Reef Pirates; Renewal; Retribution; Reveka, Wizard Savant; Root Spider; Roots; Roterothopter; Rysorian Badger; Samite Alchemist; Sea Sprite; Sea Troll; Sengir Autocrat; Sengir Bats; Serra Aviary; Serra Bestiary; Serra Inquisitors; Serra Paladin; Serrated Arrows; Shrink; Soraya the Falconer; Spectral Bears; Timmerian Fiends; Torture; Trade Caravan; Truce; Veldrane of Sengir; Wall of Kelp; Willow Faerie; Willow Priestess; Winter Sky e Wizards' School.

701. Azioni Definite da Parola Chiave

701.1. La maggior parte delle azioni nel testo di una carta sono descritte da parole che hanno il normale significato della lingua italiana, ma ci sono alcune parole particolari il cui significato potrebbe non essere chiaro. Queste "parole chiave" sono termini di gioco; spesso un testo di richiamo riassume il loro significato tecnico.

701.2. Attivare

701.2a Attivare un'abilità attivata significa metterla in pila e pagarne i costi, così che possa poi risolversi ed avere effetto. Solo il controllore di un oggetto (o il proprietario, se non ha un controllore) può attivare le sue abilità attivate a meno che l'oggetto non indichi diversamente. Un giocatore può attivare un'abilità se ha priorità. Vedi regola 602, "Attivare Abilità Attivate".

701.3. Assegnare

701.3a Assegnare un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione a un oggetto o giocatore significa prenderla da dove è attualmente e metterla su quell'oggetto o giocatore. Se qualcosa è assegnato ad un permanente sul campo di battaglia, di solito viene posizionato in modo che tocchi fisicamente il permanente. Un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione non può essere assegnata ad un oggetto o giocatore che non potrebbe incantare, equipaggiare o fortificare, rispettivamente.

701.3b Se un effetto cerca di assegnare un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione ad un oggetto o giocatore a cui non può essere assegnata, l'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione non viene spostato. Se un effetto cerca di assegnare un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione all'oggetto o giocatore a cui è già assegnata, l'effetto non fa nulla. Se un effetto cerca di assegnare un oggetto che non è un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione ad un altro oggetto o giocatore, l'effetto non fa nulla e il primo oggetto non viene spostato.

701.3c Se un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione sul campo di battaglia viene assegnata ad un nuovo oggetto o giocatore, l'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione riceve un novo timestamp.

701.3d “Togliere” un Equipaggiamento da una creatura significa muoverlo dalla creatura in modo tale che l'Equipaggiamento rimanga sul campo di battaglia ma non equipaggi niente. Non deve più fisicamente toccare alcuna creatura. Se un Aura, Equipaggiamento o Fortificazione che era assegnata a un oggetto o giocatore adesso non lo è più, questo conta come “venire tolto [da quell'oggetto o giocatore]” (si dice anche che smette di incantare/equipaggiare/fortificare); questo include anche i casi in cui l'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione lasci il campo di battaglia, l'oggetto lasci la zona in cui si trova o il giocatore lasci la partita.

701.4. Lanciare

701.4a Lanciare una magia significa prenderla dalla zona in cui si trova (di solito la mano), metterla in pila e pagarne i costi, così che possa poi risolversi ed avere effetto. Un giocatore può lanciare una magia se ha priorità. Vedi regola 601, “Lanciare Magie”.

701.4b Lanciare una carta significa lanciarla come magia.

701.5. Neutralizzare

701.5a Neutralizzare una magia o un'abilità significa annullarla, rimuovendola dalla pila. Questa non si risolve e nessuno dei suoi effetti ha luogo. Una magia neutralizzata viene messa nel cimitero del proprietario.

701.5b Il giocatore che ha lanciato una magia neutralizzata o ha attivato un'abilità neutralizzata non ottiene alcun tipo di “rimborso” per i costi pagati.

701.6. Creare

701.6a Creare una o più pedine con certe caratteristiche significa mettere sul campo di battaglia il numero richiesto di pedine con tali caratteristiche.

701.6b Se un effetto di sostituzione si applica alla creazione di una pedina, quell'effetto si applica prima di considerare gli effetti continui che modificheranno le caratteristiche di quella pedina. Se un effetto di sostituzione si applica all'entrata sul campo di battaglia di una pedina, quell'effetto si applica dopo aver considerato gli effetti continui che modificheranno le caratteristiche di quella pedina.

701.6c Precedentemente, un effetto che crea pedine diceva al giocatore di “mettere [quelle pedine] sul campo di battaglia”. Le carte stampate con quel testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso dicono di “creare” quelle pedine.

701.7. Distruggere

701.7a Distruggere un permanente significa spostarlo dal campo di battaglia al cimitero del suo proprietario.

701.7b I soli modi in cui un permanente può essere distrutto sono il risultato di un effetto che usa il verbo “distruggere”, il risultato dell'azione generata dallo stato relativa al danno letale (vedi regola 704.5g) o il danno da una fonte con tocco letale (vedi regola 704.5h). Se un permanente viene messo nel cimitero del proprietario per un altro motivo non è stato “distrutto”.

701.7c Un effetto di rigenerazione sostituisce un evento di distruzione. Vedi regola 701.15, “Rigenerazione”.

701.8. Scartare

701.8a Scartare una carta significa metterla dalla mano del proprietario nel cimitero di quel giocatore.

701.8b Di norma, gli effetti che fanno scartare un giocatore gli permettono di scegliere quale carta scartare. Alcuni effetti, tuttavia, richiedono uno scarto casuale o permettono ad un altro giocatore di scegliere quale carta viene scartata.

701.8c Se una carta viene scartata, ma un effetto fa sì che la carta venga messa in una zona nascosta invece che nel cimitero del suo proprietario senza essere rivelata, tutti i valori delle caratteristiche di quella carta vengono considerati indefiniti. Se una carta viene scartata in questo modo per pagare un costo che specifica una caratteristica della carta scartata, il pagamento di quel costo è illegale; il gioco ritorna al momento appena prima che il costo fosse pagato (vedi regola 723, "Gestione delle Azioni Illeggali").

701.9. Raddoppiare

701.9a Raddoppiare la forza e/o la costituzione di una creatura crea un effetto continuo. Questo effetto modifica la forza e/o costituzione della creatura ma non imposta queste caratteristiche ad un valore specifico. Vedi regola 613.4c.

701.9b Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende $+X/+0$, dove X è la forza della creatura nel momento in cui la magia o abilità che raddoppia la forza si risolve. Similmente, un effetto che raddoppia la costituzione di una creatura fa prendere alla creatura $+0/+X$, dove X è la costituzione di quella creatura. Raddoppiare la forza e la costituzione di una creatura fa prendere alla creatura $+X/+Y$, dove X è la sua forza e Y la sua costituzione.

701.9c Se la forza di una creatura è minore di 0 quando viene raddoppiata, raddoppiare la forza di quella creatura significa invece che la creatura prende $-X/-0$, dove X è la differenza tra 0 e la sua forza. Similmente, se la sua costituzione è minore di 0 quando viene raddoppiata, prende $-0/-X$. Se un valore di queste caratteristiche è negativo ma l'altro non lo è quando vengono raddoppiate entrambe, prende $-X/+Y$ o $+X/-Y$, come appropriato.

701.9d Per raddoppiare i punti vita di un giocatore, il giocatore guadagna o perde un ammontare di punti vita tale per cui i suoi nuovi punti vita siano il doppio del valore corrente.

701.9e Per raddoppiare il numero di segnalini di un certo tipo presenti su un giocatore o un permanente, quel giocatore o permanente ottiene tanti segnalini di quel tipo quanti già ne aveva.

701.9f Per raddoppiare l'ammontare di un tipo di mana presente nella riserva di mana di un giocatore, quel giocatore aggiunge un ammontare di mana di quel tipo pari all'ammontare che già aveva.

701.10. Scambiare

701.10a Alcune magie o abilità, come parte della loro risoluzione, richiedono a due giocatori di scambiarsi qualcosa (per esempio, i punti vita o il controllo di due permanenti). Quando una tale magia o abilità si risolve, se l'intero scambio non può essere completato, non avviene nessuna parte dello scambio.

Esempio: Se una magia cerca di scambiare il controllo di due creature bersaglio, ma una delle due viene distrutta prima che la magia si risolva, la magia non fa niente all'altra creatura.

701.10b Quando viene scambiato il controllo di due permanenti, se i due permanenti sono controllati da giocatori diversi, ogni giocatore contemporaneamente prende il controllo del permanente controllato dall'altro giocatore. Se invece sono controllati dallo stesso giocatore, l'effetto di scambio non fa nulla.

701.10c Quando vengono scambiati i punti vita, ogni giocatore guadagna o perde il numero di punti vita necessari per portarsi al livello di punti vita che aveva l'altro giocatore. Effetti di sostituzione possono modificare questi guadagni o perdite e abilità innescate possono essere innescate da questi guadagni o perdite. Un giocatore che non può guadagnare punti vita non può innalzare i suoi punti vita in questo modo e un giocatore che non può perdere punti vita non può abbassare i suoi punti vita in questo modo.

(vedi regole 119.7-8).

701.10d Alcune magie o abilità possono richiedere ad un giocatore di scambiare carte in una zona con carte in una zona diversa (per esempio, carte esiliate e carte nella mano di un giocatore). Queste magie e abilità funzionano allo stesso modo delle altre magie e abilità di “scambio”, tranne che queste possono scambiare le carte solo se tutte le carte hanno lo stesso proprietario, e possono scambiare le carte anche se una delle due zone è vuota.

701.10e Se una carta in una zona viene scambiata con una carta in una zona diversa e una di esse è assegnata ad un oggetto, questa carta smette di essere assegnata all'oggetto e l'altra carta diventa assegnata all'oggetto.

701.10f Se una magia o abilità richiede ad un giocatore semplicemente di scambiare due zone e una delle due zone è vuota, le carte delle due zone sono scambiate lo stesso.

701.10g Una magia o abilità può richiedere ad un giocatore di scambiare due valori numerici. In un tale scambio, ogni valore diventa uguale al valore precedente dell'altro. Se uno di questi valori rappresenta i punti vita di un giocatore, il giocatore guadagna o perde un ammontare di punti vita necessario per uguagliare l'altro valore. Gli effetti di sostituzione possono modificare questo guadagno o perdita, e le abilità innescate possono essere innescate da questo guadagno o perdita. Un giocatore che non può guadagnare punti vita non può innalzare i suoi punti vita in questo modo e un giocatore che non può perdere punti vita non può abbassare i suoi punti vita in questo modo (vedi regole 119.7-8). Se uno di questi valori rappresenta la forza o la costituzione di una creatura, viene creato un effetto continuo che fissa la forza o la costituzione di quella creatura all'altro valore (vedi regola 613.4b). Questa regola non si applica a magie e abilità che scambiano la forza e la costituzione di una creatura.

701.11. Esiliare

701.11a Esiliare un oggetto significa muoverlo nella zona di esilio da dove si trova. Vedi regola 406, “Esilio”.

701.12. Lottare

701.12a Una magia o abilità può richiedere che una creatura lotti con un'altra creatura o può richiedere che due creature lottino tra loro. Ognuna di tali creature infligge danno pari alla propria forza all'altra creatura.

701.12b Se una creatura che dovrebbe lottare non è più sul campo di battaglia o non è più una creatura, non viene inflitto danno. Se una creatura è un bersaglio illegale durante la risoluzione di una magia o abilità che dovrebbe farla lottare, non viene inflitto danno.

701.12c Se una creatura lotta con se stessa, infligge danno a se stessa pari al doppio della propria forza.

701.12d Il danno inflitto quando una creatura lotta non è danno da combattimento.

701.13. Macinare

701.13a Per macinare un certo numero di carte, un giocatore mette quel numero di carte dalla cima del suo grimorio nel suo cimitero.

701.13b Un giocatore non può macinare un numero di carte maggiore del numero di carte rimanenti nel suo grimorio. Se un'istruzione chiede di scegliere se farlo o meno, non può scegliere di seguire quell'azione. Se un'istruzione lo obbliga a farlo, macina quante carte possibile. Similmente, il giocatore non può pagare un costo che includa macinare un numero di carte maggiore del numero di carte nel suo grimorio.

701.13c Un effetto che si riferisce alla “carta macinata” può trovare quella carta nella zona in cui è stata

messaggio dal grimorio, a patto che sia una zona pubblica.

701.13d Se un'abilità si riferisce a una singola carta macinata ma è stata macinata più di una carta, quell'abilità si riferisce a ciascuna delle carte macinate. Se quell'abilità richiede informazioni sulla carta macinata, come una caratteristica o il costo di mana convertito, riceve risposte multiple. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene usata la somma delle risposte. Se quell'abilità esegue delle azioni su "la" carta, esegue quelle azioni su tutte le carte macinate. Se quell'abilità esegue delle azioni su "una" carta, il controllore dell'abilità sceglie quale carta è influenzata.

701.14. Giocare

701.14a Giocare una terra significa metterla sul campo di battaglia dalla zona in cui si trova (di solito la mano). Un giocatore può giocare una terra se ha priorità, è la fase principale del suo turno, la pila è vuota e non già ha giocato una terra quel turno. Giocare una terra è un'azione speciale (vedi regola 116), quindi non usa la pila; semplicemente accade. Mettere una terra sul campo di battaglia come risultato di una magia o abilità non è la stessa cosa di giocare una terra. Vedi regola 305, "Terre".

701.14b Giocare una carta significa giocare quella carta come terra o lanciare quella carta come magia, a seconda di cosa sia appropriato.

701.14c Alcuni effetti dicono ad un giocatore di "giocare" con qualche aspetto del gioco cambiato, come "Gioca con la prima carta del grimorio rivelata". "Giocare" in questo senso significa giocare la partita di *Magic*.

701.14d Precedentemente, per l'azione di lanciare una magia, o lanciare una carta come magia, veniva usata l'espressione "giocare" quella magia o quella carta. Le carte che sono state stampate con tale testo, hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso usano l'espressione "lanciare" quella magia o quella carta.

701.14e Precedentemente, per l'azione di usare una abilità attivata, veniva usata l'espressione "giocare" quell'abilità. Le carte che sono state stampate con tale testo, hanno ricevuto un nuovo testo Oracle e adesso usano l'espressione "attivare" quell'abilità.

701.15. Rigenerare

701.15a Se l'effetto di una magia o abilità che si risolve rigenera un permanente, crea un effetto di sostituzione che protegge il permanente la prossima volta che dovrebbe essere distrutto questo turno. In questo caso, "Rigenera [il permanente]" significa "La prossima volta che [il permanente] sta per essere distrutto in questo turno, invece rimuovi tutto il danno da esso e tappalo. Se è una creatura attaccante o bloccante, rimuovila dal combattimento".

701.15b Se l'effetto di un'abilità statica rigenera un permanente, rimpiazza la distruzione con un effetto alternativo ogni volta che quel permanente dovrebbe essere distrutto. In questo caso, "Rigenera [permanente]" significa "Invece rimuovi tutto il danno annotato sul [permanente] e tappalo. Se è una creatura attaccante o bloccante, rimuovila dal combattimento".

701.15c Attivare un'abilità che crea uno scudo di rigenerazione o lanciare una magia che crea uno scudo di rigenerazione non è la stessa cosa di rigenerare un permanente. Un effetto che dice che un permanente non può essere rigenerato non impedisce di attivare tali abilità o di lanciare tali magie, ma fa sì che gli scudi di rigenerazione non si applichino.

701.16. Rivelare

701.16a Per rivelare una carta, un giocatore mostra quella carta a tutti i giocatori per un breve periodo di tempo. Se un effetto fa rivelare una carta, questa rimane rivelata fino a che le parti dell'effetto che influiscono sulla carta non sono terminate. Se il costo per lanciare una magia o attivare un'abilità include rivelare una carta, quella carta rimane rivelata dal momento in cui la magia o abilità viene dichiarata fino

a che lascia la pila. Se rivelare una carta ha fatto innescare un'abilità innescata, la carta rimane rivelata fino a che l'abilità innescata lascia la pila. Se quell'abilità non viene messa in pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità, la carta cessa di essere rivelata.

701.16b Rivelare una carta non le fa cambiare zona.

701.16c Se alcune o tutte le carte nel grimorio di un giocatore vengono rimescolate o riordinate, tutte le carte rivelate che vengono riordinate smettono di essere rivelate e diventano nuovi oggetti.

701.16d Alcuni effetti dicono ad un giocatore di guardare una o più carte. Guardare una carta segue le stesse regole di rivelare una carta, eccetto che la carta viene mostrata solo a quel giocatore.

701.17. Sacrificare

701.17a Per sacrificare un permanente, il suo controllore lo sposta direttamente dal campo di battaglia al cimitero del suo proprietario. Un giocatore non può sacrificare qualcosa che non sia un permanente o un permanente che non controlla. Sacrificare un permanente non lo distrugge, perciò la rigenerazione o altri effetti che sostituiscono la distruzione non si applicano.

701.18. Profetizzare

701.18a "Profetizza N" significa guarda le prime N carte del tuo grimorio, poi mettine un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine e metti le rimanenti in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

701.18b Se un giocatore deve eseguire l'istruzione "profetizza 0", l'effetto "profetizzare" non viene creato. Le abilità che si innescano quando un giocatore profetizza non si innescano.

701.18c Se più giocatori devono profetizzare nello stesso momento, ognuno di quei giocatori guarda le prime carte del proprio grimorio nello stesso momento. Quei giocatori decidono in ordine APNAP (vedi regola 101.4) dove mettere quelle carte, poi quelle carte vengono spostate nello stesso momento.

701.19. Passare in rassegna

701.19a Passare in rassegna una zona per una carta, significa guardare tutte le carte in quella zona (anche se è una zona nascosta) e trovare una carta che corrisponda alla descrizione.

701.19b Se viene richiesto ad un giocatore di effettuare una ricerca in una zona nascosta per cercare carte con una determinata qualità, come il tipo di carta o il colore, quel giocatore non è obbligato a trovare ciò che si sta cercando anche se è presente

Esempio: la Scheggia dice "Esilia un artefatto bersaglio. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo controllore, cerca tutte le carte con lo stesso nome di quell'artefatto e esiliale. Poi quel giocatore rimescola il proprio grimorio". Un giocatore lancia una Scheggia bersagliando una Miniera Ululante (un artefatto). Il controllore della Miniera Ululante ne ha un'altra nel suo cimitero e altre due nel grimorio. Il controllore della Scheggia deve trovare la Miniera Ululante nel cimitero, ma può scegliere di trovare zero, una o due delle Miniere Ululanti nel grimorio.

701.19c Se ad un giocatore viene richiesto di effettuare una ricerca in una zona nascosta per cercare carte che abbiano una qualità indefinibile, quel giocatore può passare in rassegna la zona ma non può trovare carte.

Esempio: Lobotomia dice "Il giocatore bersaglio rivela la sua mano, poi tu scegli una carta diversa da una terra base da essa. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di quel giocatore per tutte le carte con lo stesso nome della carta scelta e esiliale. Poi quel giocatore rimescola il suo grimorio". Se il giocatore bersaglio non ha carte in mano quando la Lobotomia si risolve, il giocatore che ha lanciato la Lobotomia passa in rassegna le zone specificate ma non esilia alcuna carta.

701.19d Se ad un giocatore viene richiesto di effettuare una ricerca in una zona nascosta per cercare una quantità fissata di carte, come “una carta” o “tre carte”, il giocatore ne deve trovare quel numero (o il massimo numero possibile, se la zona non ne contiene abbastanza).

701.19e Se l'effetto che contiene l'istruzione di effettuare la ricerca non contiene anche l'istruzione di rivelare le carte trovate, le carte non vengono rivelate.

701.19f Se passare in rassegna una zona viene sostituito con passare in rassegna una porzione di tale zona, tutte le altre istruzioni che si riferiscono alla zona passata in rassegna vengono comunque applicate. Le abilità che si innescano quando un grimorio viene passato in rassegna si innescano anche se viene passata in rassegna solo una porzione di esso.

Esempio: *Il Censore Mentale Aviano dice, in parte, "Se un avversario sta per passare in rassegna un grimorio, quel giocatore passa invece in rassegna le prime quattro carte di quel grimorio." L'Esploratore Veterano dice "Quando l'Esploratore Veterano viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, ogni giocatore può passare in rassegna il proprio grimorio per trovare fino a due carte terra base e metterle sul campo di battaglia. Poi ogni giocatore che ha passato in rassegna il proprio grimorio in questo modo lo rimescola." Un avversario che passa in rassegna le prime quattro carte del suo grimorio a causa dell'abilità dell'Esploratore Veterano rimescolerà tutto il grimorio.*

701.19g Se un effetto offre ad un giocatore la scelta di passare in rassegna una zona e compiere azioni aggiuntive con le carte trovate, il giocatore può scegliere di effettuare la ricerca anche se le azioni aggiuntive sono illegali o impossibili.

701.19h Un effetto può dire ad un giocatore di passare in rassegna un grimorio per una o più carte alcune volte prima di dire al giocatore di mescolare quel grimorio. Questo conta come una singola istruzione per quel giocatore di passare in rassegna quel grimorio per tutte quelle carte. Il giocatore passa in rassegna quel grimorio solo una volta.

701.19i Se più giocatori devono passare in rassegna una zona contemporaneamente, quei giocatori guardano le carte appropriate nello stesso momento, poi quei giocatori decidono in ordine APNAP (vedi regola 101.4) quali carte trovare.

701.20. Mescolare

701.20a Mescolare un grimorio o una pila di carte a faccia in giù significa randomizzare quelle carte in modo che nessun giocatore ne conosca l'ordine.

701.20b Alcuni effetti richiedono che un giocatore passi in rassegna un grimorio per una o più carte, rimescoli quel grimorio e poi rimetta le carte trovate in quel grimorio in una certa posizione. Anche se le carte trovate non lasciano mai quel grimorio, non vengono mescolate insieme alle altre. Invece, vengono mescolate tutte le carte di quel grimorio eccetto quelle trovate. Le abilità che si innescano quando un grimorio viene mescolato si innescano comunque. Vedi anche regola 401, “Grimorio”.

701.20c Se un effetto fa sì che un giocatore debba mescolare uno o più oggetti specifici in un grimorio, quel grimorio viene mescolato anche se nessuno di quegli oggetti si trova nella zona in cui ci si aspetta di trovarli, oppure se un effetto fa in modo che tutti gli oggetti vadano in un'altra zona o rimangano nella zona in cui si trovano.

Esempio: *l'Inganno dice, in parte, "Quando l'Inganno viene messo in un cimitero da qualsiasi zona, rimescolalo nel grimorio del suo proprietario." Viene messo in un cimitero e la sua abilità si innesta, poi, in risposta, un giocatore lo esilia. Quando l'abilità si risolve, il grimorio viene mescolato.*

Esempio: *Lo Zenit del Sole Nero dice, in parte, "Rimescola lo Zenit del Sole Nero nel grimorio del suo proprietario". Lo Zenit del Sole Nero è in un cimitero, ha guadagnato flashback (diciamo, per un Rimborsare) e viene lanciato da quel cimitero. Lo Zenit del Sole Nero verrà esiliato e il*

grimorio del suo proprietario verrà mescolato.

701.20d Se un effetto fa sì che un giocatore debba mescolare un insieme di oggetti in un grimorio, quel grimorio viene mescolato anche se non ci sono oggetti in quell'insieme.

Esempio: *Lo Sciamano Interratore dice “Quando lo Sciamano Interratore entra nel campo di battaglia, il giocatore bersaglio rimescola nel proprio grimorio un qualsiasi numero di carte bersaglio dal proprio cimitero”. Entra nel campo di battaglia, la sua abilità si innescata e non vengono bersagliate carte. Quando l'abilità si risolve, il giocatore bersaglio dovrà mescolare il suo grimorio.*

701.20e Se un effetto fa sì che un giocatore debba mescolare un grimorio che contiene zero o una carta, le abilità che si innescano quando un grimorio viene mescolato si innescano comunque.

701.20f Se due o più effetti fanno sì che un grimorio venga mescolato più volte simultaneamente, le abilità che si innescano quando un grimorio viene mescolato si innescano quel numero di volte.

701.20g Se un effetto fa sì che un giocatore debba mescolare un grimorio e allo stesso tempo mettere un oggetto in una posizione specifica in quel grimorio, il risultato è un grimorio rimescolato che è randomizzato eccetto per l'oggetto, che si trova nella posizione specificata.

Esempio: *Un Colosso di Darksteel e uno Zombi delle Tombe vengono messi nel cimitero di un giocatore dal campo di battaglia nello stesso momento. Il Colosso di Darksteel dice, in parte, “Se il Colosso di Darksteel sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, invece rivela il Colosso di Darksteel e rimescolalo nel grimorio del proprietario”. Lo Zombi delle Tombe dice “Se lo Zombi delle Tombe sta per morire, invece metti lo Zombi delle Tombe in cima al grimorio del suo proprietario”. Il giocatore rimescola il Colosso di Darksteel nel suo grimorio e poi mette lo Zombi delle Tombe in cima a quel grimorio.*

701.21. Tappare e Stappare

701.21a Tappare un permanente significa ruotarlo di novanta gradi dalla posizione verticale alla posizione orizzontale. Solo i permanenti stappati possono essere tappati.

701.21b Stappare un permanente significa ruotarlo di novanta gradi dalla posizione orizzontale alla posizione verticale. Solo i permanenti tappati possono essere stappati.

701.22. Destino

701.22a Eseguire “Destino N” significa guardare le prime N carte del grimorio di un avversario, poi metterne un qualsiasi numero in fondo a quel grimorio in qualsiasi ordine e mettere le rimanenti in cima a quel grimorio in qualsiasi ordine.

701.23. Scontrarsi

701.23a Scontrarsi significa rivelare la prima carta del proprio grimorio e poi mettere quella carta in cima o in fondo al grimorio.

701.23b “Scontrati con un avversario” significa “Scegli un avversario. Sia tu che quell'avversario scontratevi”.

701.23c I giocatori che si scontrano rivelano la prima carta del loro grimorio nello stesso momento. Poi quei giocatori decidono in ordine APNAP (vedi regola 101.4) dove mettere quelle carte, poi quelle carte vengono spostate nello stesso momento.

701.23d Un giocatore vince uno scontro se quel giocatore ha rivelato la carta con il costo di mana convertito più alto di tutte le altre carte rivelate in quello scontro.

701.24. Viaggiare tra i Piani

701.24a Un giocatore può viaggiare tra i piani solo durante una partita Planechase. Solo il controllore planare può viaggiare tra i piani. Vedi regola 901, “Planechase”.

701.24b Viaggiare tra i piani significa mettere ogni carta piano e fenomeno a faccia in su in fondo al mazzo planare del suo proprietario a faccia in giù, poi spostare la prima carta del tuo mazzo planare dal mazzo stesso e girarla a faccia in su.

701.24c Un giocatore può viaggiare tra i piani come risultato dell’“abilità viaggiare tra i piani” (vedi regola 901.8), perché il proprietario di una carta piano o fenomeno a faccia in su lascia la partita (vedi regola 901.10), oppure perché l’abilità innescata di un fenomeno lascia la pila (vedi regola 704.6f). Un giocatore può viaggiare tra i piani anche come risultato delle istruzioni di un’abilità.

701.24d La carta piano che viene girata a faccia in su è il piano verso cui il giocatore viaggia. La carta piano che viene girata a faccia in giù o che lascia il gioco è il piano da cui il giocatore viaggia. Lo stesso vale per le carte fenomeno.

701.25. Mettere in Moto

701.25a Solo una carta intrigo può essere messa in moto, e solo durante una partita Archenemy. Solo l’archenemy può mettere in moto un intrigo. Vedi regola 312, “Intrighi”, e regola 904, “Archenemy”.

701.25b Mettere in moto un intrigo significa spostarlo dalla cima del mazzo intrigo, se si trova in cima al mazzo intrigo, e girarlo a faccia in su, se non è già a faccia in su. Si considera che quell’intrigo sia stato messo in moto anche se nessuna delle azioni suddette è stata eseguita su di esso.

701.25c Gli intrighi possono essere messi in moto solo uno alla volta. Se un giocatore deve eseguire un’istruzione che prevede di mettere in moto più di un intrigo, quel giocatore mette in moto un intrigo quel numero di volte.

701.26. Abbandonare

701.26a Solo un carta intrigo in corso a faccia in su può essere abbandonata, e solo durante una partita Archenemy. Vedi regola 312, “Intrighi”, e regola 904, “Archenemy”.

701.26b Abbandonare un intrigo significa girarlo a faccia in giù e metterlo in fondo al mazzo intrigo del proprietario.

701.27. Proliferare

701.27a Proliferare significa scegliere un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori con segnalini su di essi, poi mettere su ognuno un segnalino addizionale per ogni tipo già presente su quel permanente o giocatore.

701.27b In una partita Two-Headed Giant i segnalini veleno sono condivisi dalla squadra. Se più di un giocatore della stessa squadra viene scelto in questo modo, solo uno di questi giocatori può ottenere un segnalino veleno addizionale. Il giocatore che prolifera sceglie quale giocatore ottiene il segnalino veleno. Vedi regola 810, “Variante Two-Headed Giant”.

701.28. Trasformare

701.28a Per trasformare un permanente, voltalo in modo che l’altro lato sia visibile. Solo i permanenti rappresentati da carte bifronte possono essere trasformati (vedi regola 711, “Carte Bifronte”).

701.28b Anche se trasformare un permanente usa la stessa azione fisica del girare un permanente a faccia in

su o a faccia in giù, sono azioni di gioco differenti. Le abilità che si innescano quando un permanente viene girato a faccia in giù non si innescano quando quel permanente si trasforma e così via.

701.28c Se una magia o abilità dice a un giocatore di trasformare un permanente che non è rappresentato da una carta bifronte, non accade nulla.

701.28d Se una magia o abilità dice a un giocatore di trasformare un permanente e il lato in cui il permanente dovrebbe trasformarsi è rappresentato dal lato frontale di un istantaneo o di una stregoneria, non accade nulla.

701.28e Alcune abilità innescate si innescano quando un oggetto "si trasforma in" un altro oggetto con determinate caratteristiche. Una tale abilità si innesta se quell'oggetto si trasforma e ha le caratteristiche richieste immediatamente dopo la trasformazione.

701.28f Se un'abilità attivata o innescata di un permanente che non sia un'abilità innescata ritardata di quel permanente cerca di trasformarlo, il permanente si trasforma solo se non si è ancora trasformato dal momento in cui l'abilità è stata messa in pila. Se un'abilità innescata ritardata di un permanente cerca di trasformarlo, il permanente si trasforma solo se non si è ancora trasformato dal momento in cui l'abilità innescata ritardata è stata creata. In entrambi i casi, se il permanente si è già trasformato, l'istruzione di trasformarlo viene ignorata.

701.29. Trattenere

701.29a Alcune magie o abilità possono trattenere un permanente. Fino al prossimo turno del controllore di quella magia o abilità, quel permanente non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

701.30. Popolare

701.30a Popolare significa scegliere una pedina creatura che controlli e creare una pedina che è una copia di quella pedina creatura.

701.30b Se non controlli pedine creatura quando ricevi l'istruzione di popolare, non puoi creare una pedina.

701.31. Mostruosità

701.31a "Mostruosità N" significa "Se questo permanente non è mostruoso, metti N segnalini +1/+1 su di esso e diventa mostruoso". È una condizione di quel permanente a cui possono riferirsi altre abilità.

701.31b Mostruoso è un appellativo che non ha alcun significato per le regole eccetto quello di agire come un indicatore che l'azione di mostruosità e altre magie e abilità possano identificare. Solo i permanenti possono essere o diventare mostruosi. Una volta che un permanente è diventato mostruoso, rimane mostruoso fino a quando lascia il campo di battaglia. Mostruoso non è un'abilità né fa parte dei valori copiabili del permanente.

701.31c Se un'abilità di un permanente usa la frase "mostruosità X", anche altre abilità di quel permanente possono riferirsi a X. Il valore di X in queste abilità è uguale al valore di X quando quel permanente è diventato mostruoso.

701.32. Votare

701.32a Alcune magie e abilità richiedono ai giocatori di votare per una fra una lista di opzioni per determinare qualche aspetto dell'effetto di quella magia o abilità. Per votare, ogni giocatore, iniziando da uno specifico giocatore e procedendo in ordine di turno, sceglie una delle opzioni.

701.32b Le opzioni della lista possono essere oggetti, parole prive di significato per le regole ma ognuna

associata ad un diverso effetto, o altre variabili rilevanti per la risoluzione della magia o abilità.

701.32c Se il testo di una magia o abilità si riferisce ad una “votazione”, si riferisce solo ad una reale votazione, non ad una magia o abilità che richiede che i giocatori facciano delle scelte o prendano delle decisioni senza usare la parola “votare”.

701.32d Se un effetto dà ad un giocatore più voti, questi voti avvengono tutti nello stesso momento, quando il giocatore deve votare normalmente.

701.33. Sostenere

701.33a “Sostenere N” significa “Scegli una creatura tra quelle che controlli con la costituzione minore. Metti N segnalini +1/+1 su quella creatura”.

701.34. Manifestare

701.34a Per manifestare una carta, girala a faccia in giù. Diventa una carta creatura 2/2 a faccia in giù senza testo, nome, sottotipi e senza costo di mana. Metti quella carta sul campo di battaglia a faccia in giù. Quel permanente è un permanente manifestato fintanto che rimane a faccia in giù. L'effetto che definisce le sue caratteristiche funziona mentre la carta è a faccia in giù e termina quando viene girato a faccia in su.

701.34b Ogniqualvolta hai priorità, puoi girare a faccia in su un permanente manifestato che controlli. Questa è una azione speciale che non usa la pila (vedi regola 116.2b). Per farlo, mostra a tutti i giocatori che la carta che rappresenta quel permanente è una carta creatura e quale è il suo costo di mana, paga quel costo poi gira il permanente a faccia in su. L'effetto che definiva le sue caratteristiche mentre era a faccia in giù termina e riprende le sue usuali caratteristiche. (Se la carta che rappresenta quel permanente non è una carta creatura o se non ha un costo di mana non può essere girata a faccia in su in questo modo).

701.34c Se viene manifestata una carta con metamorfosi, il suo controllore può girarla a faccia in su usando sia la procedura per girare a faccia in su un permanente con metamorfosi descritta nella regola 702.36e, o la procedura per girare a faccia in su un permanente manifestato descritta sopra.

701.34d Se un effetto dice ad un giocatore di manifestare più di una carta dal suo grimorio, quelle carte vengono manifestate una alla volta.

701.34e Se un effetto dice ad un giocatore di manifestare una carta e una regola o un effetto impedisce all'oggetto a faccia in giù di entrare nel campo di battaglia, quella carta non viene manifestata. Le sue caratteristiche non vengono modificate e rimane nella zona in cui si trova. Se era a faccia in su, rimane a faccia in su.

701.34f Se un permanente manifestato che è rappresentato da una carta istantaneo o stregoneria sta per essere girato a faccia in su, il suo controllore lo rivela e lo lascia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente viene girato a faccia in su non si innescano.

701.34g Vedi regola 707, “Magie e Permanentni a Faccia in giù”, per ulteriori informazioni.

701.35. Soccorrere

701.35a “Soccorrere N” su un permanente significa “Scegli fino a N altre creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse”. “Soccorrere N” su una magia istantaneo o stregoneria significa “Scegli fino a N creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse”.

701.36. Indagare

701.36a "Indagare" significa "Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "2", Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta"".

701.37. Combinare

701.37a Combinare è una azione definta da parola chiave che compare in un'abilità su una delle carte di una coppia combinabile. (Vedi regola 712, "Carte Combinabili".) Per combinare le due carte di una coppia combinabile, mettile sul campo di battaglia con i loro retri visibili facendo combaciare i due lati appropriati, in modo da formare una carta di dimensioni doppie. Il permanente risultante è un singolo oggetto rappresentato da due carte.

701.37b Solo due carte che fanno parte della stessa coppia combinabile possono essere combinate. Le pedine, le carte che non sono carte combinabili, o le carte combinabili che non formano una coppia combinabile non possono essere combinate.

701.37c Se un effetto dice ad un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, le carte rimangono nella zona corrente.

Esempio: Un giocatore è il proprietario e controlla gli Sciacalli di Mezzanotte e una pedina che è una copia dei Ratti del Cimitero. All'inizio del combattimento, entrambi vengono esiliati ma non possono essere combinati. Gli Sciacalli di Mezzanotte rimangono esiliati e la pedina esiliata cessa di esistere.

701.38. Spronare

701.38a Alcune magie e abilità possono spronare una creatura. Fino al prossimo turno del controllore di quella magia o abilità, quella creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo, e attacca un giocatore diverso dal controllore di quella magia o abilità, se può farlo.

701.38b Un'abilità statica può dire che una creatura "è spronata". Quella creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo, e attacca un giocatore diverso dal controllore del permanente con quell'abilità statica, se può farlo.

701.38c Una volta che un giocatore ha spronato una creatura, se lo stesso giocatore la sprona di nuovo non succede nulla. Non si creano ulteriori requisiti di combattimento.

701.39. Stremare

701.39a Per stremare un permanente, scegli che non stapperà durante la tua prossima sottofase di satp.

701.39b Stremare un permanente è possibile anche se non è tappato e anche se è già stato stressato durante il turno. Se stremi un permanente più di una volta prima della tua prossima sottofase di satp, tutti gli effetti che impediscono di stapparlo terminano durante la stessa sottofase di satp.

701.39c Non è possibile stremare un oggetto che non è sul campo di battaglia.

701.39d "Puoi stremare [questa creatura] mentre attacca" è un costo addizionale opzionale per attaccare (vedi regola 508.1g). Alcuni oggetti con questa abilità statica hanno anche un'abilità innescata che si innesca "quando lo fai" stampata nello stesso paragrafo. Queste abilità sono legate (vedi regola 607.2g).

701.40. Esplorare

701.40a Alcune abilità dicono ad un permanente di esplorare. Per farlo, il controllore di quel permanente rivela la prima carta del suo grimorio. Se in questo modo viene rivelata una carta terra, quel giocatore aggiunge quella carta alla sua mano. Altrimenti, quel giocatore mette un segnalino +1/+1 sul permanente che sta esplorando e può mettere la carta rivelata nel suo cimitero.

701.40b Un permanente “esplora” dopo che il procedimento descritto nella regola 701.40a è terminato, anche se alcune o tutte quelle azioni non sono state eseguite perché impossibili.

701.40c Se un permanente cambia zona prima che un effetto lo faccia esplorare, vengono usate le sue ultime informazioni conosciute per determinare quale oggetto ha esplorato e chi lo controllava.

701.41. Montare

701.41a Montare è una azione definita da parola chiave dell'espansione Unstable che mette dei Conegni sul campo di battaglia. Al di fuori delle carte a bordo argentato, solo una carta (Fustigatore Capo) si riferisce a montare un Congegno. Le carte e le meccaniche dell'espansione Unstable non sono incluse in queste regole. Vedi le FAQ delle Unstable per ulteriori informazioni.

701.42. Sorvegliare

701.42a “Sorvegliare N” significa guardare le prime N carte del tuo grimorio, poi metterne un qualsiasi numero nel tuo cimitero e mettere le rimanenti in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

701.42b Se un effetto ti permette di guardare carte addizionali quando sorvegli, quelle carte sono incluse tra le carte che puoi mettere nel tuo cimitero e in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

701.43. Adattamento

701.43a “Adattamento N” significa “Se questo permanente non ha segnalini +1/+1 su di esso, metti N segnalini +1/+1 su di esso”.

701.44. Reclutare

701.44a “Reclutare N” significa “Se non controlli una creatura Esercito, crea una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera. Scegli una creatura Esercito che controlli. Metti N segnalini +1/+1 su quella creatura.”

701.44b La frase “il [sottotipo] che hai reclutato” si riferisce alla creatura che è stata scelta, che abbia ricevuto segnalini o meno.

702. Abilità Definite da Parola Chiave

702.1. La maggior parte delle abilità descrivono esattamente ciò che fanno nel testo della carta. Alcune, tuttavia, sono molto comuni oppure richiederebbero troppo spazio per essere definite sulla carta. In questi casi, sull'oggetto è indicato solo il nome dell'abilità usato come “parola chiave”; talvolta sulla carta è stampato un testo di richiamo che riassume la regola di gioco.

702.1a Se un effetto si riferisce al “costo di [abilità definita da parola chiave]”, si riferisce solo al costo variabile per quella parola chiave.

Esempio: Varolz, lo Sfregiato ha un'abilità che dice: “Ogni carta creatura nel tuo cimitero ha mangiacarogne. Il costo di mangiacarogne è pari al suo costo di mana”. Il costo di mangiacarogne è un ammontare di mana pari al suo costo di mana e il costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne è quell'ammontare di mana più “Esilia questa carta dal tuo cimitero”.

702.1b Un effetto che fornisce ad un oggetto un'abilità definita da parola chiave può definire una variabile in quell'abilità basata sulle caratteristiche di quell'oggetto o su altre informazioni sullo stato del gioco. Per queste abilità, il valore di quella variabile è costantemente ricalcolato.

Esempio: L'Infernale Vulcanico ha l'abilità: “L'Infernale Vulcanico ha eco {X}, dove X sono i tuoi punti vita”. Se hai 10 punti vita quando l'abilità di eco dell'Infernale Vulcanico si innesta, ma ne hai 5 quando si risolve, il costo di eco da pagare è {5}.

Esempio: *Fuoco//Ghiaccio* è una carta split le cui metà hanno costo di mana {1}{R} e {1}{U}. Passato in Fiamme dice: “Ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana”. *Fuoco//Ghiaccio* ha “flashback {2}{U}{R}” mentre è nel tuo cimitero, ma se decidi di lanciare *Fuoco*, la magia risultante ha “flashback {1}{R}”.

702.1c Un effetto può dire “lo stesso vale per” una lista di abilità definite da parola chiave o simili. Se una di queste abilità ha delle varianti o delle variabili e l'effetto fornisce quella parola chiave o segnalini con quella parola chiave a uno o più oggetti e/o giocatori, fornisce le appropriate varianti e variabili di quella parola chiave.

Esempio: *Azione Concertata* è un incantesimo che dice “All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, tutte le creature che controlli guadagnano volare fino alla fine del turno se almeno una creatura che controlli ha volare. Lo stesso vale per paura, attacco improvviso, doppio attacco, passa-terre, protezione, travolgere e cautela”. Quando l'abilità innescata si risolve, tutte le abilità passaterra e protezione tra le creature che controlla vengono fornite a tutte le creature che controlli.

702.1d Un effetto può riferirsi ad un oggetto “con [abilità definita da parola chiave]” o “che ha [abilità definita da parola chiave]”. Questo è la stessa cosa di un oggetto “con un'abilità [abilità definita da parola chiave]” o un oggetto “che ha un'abilità [abilità definita da parola chiave]”.

702.2. Tocco Letale

702.2a Tocco letale è un'abilità statica.

702.2b Una creatura con costituzione maggiore di 0 che ha subito danno da una fonte con tocco letale dall'ultima volta che sono state controllate le azioni generate dallo stato, viene distrutta da un'azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

702.2c Qualsiasi ammontare di danno da combattimento assegnato ad una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale ai fini di determinare se una proposta di assegnazione del danno da combattimento sia valida, indipendentemente dalla costituzione della creatura. Vedi regole 510.1c-d.

702.2d Le regole di tocco letale funzionano indipendentemente dalla zona in cui si trova l'oggetto con tocco letale quando infligge danno.

702.2e Se un oggetto cambia zona prima che un effetto gli faccia infliggere danno, vengono usate le ultime informazioni conosciute per determinare se avesse o no tocco letale.

702.2f Istanze multiple di tocco letale sullo stesso oggetto sono ridondanti.

702.3. Difensore

702.3a Difensore è un'abilità statica.

702.3b Una creatura con l'abilità difensore non può attaccare.

702.3c Istanze multiple dell'abilità difensore sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.4. Doppio Attacco

702.4a Doppio Attacco è un'abilità statica che modifica le regole della sottofase di danno da combattimento (vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”).

702.4b All'inizio della sottofase di danno da combattimento, se esiste almeno una creatura attaccante o bloccante con attacco improvviso (vedi regola 702.7) o doppio attacco, le uniche creature che assegnano

danno in quella sottofase sono quelle con attacco improvviso o doppio attacco. Dopo questa sottofase, invece di procedere alla sottofase di fine combattimento, si ha una seconda sottofase di danno da combattimento. Le uniche creature che assegnano danno da combattimento in questa sottofase sono le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che non avevano attacco improvviso né doppio attacco all'inizio della prima sottofase di danno da combattimento e le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che al momento hanno doppio attacco. Dopo questa sottofase, la fase procede con la sottofase di fine combattimento.

702.4c Rimuovere doppio attacco da una creatura durante la prima sottofase di danno da combattimento impedirà che la creatura infligga danno nella seconda sottofase di danno da combattimento.

702.4d Far guadagnare doppio attacco ad una creatura con attacco improvviso dopo che ha già inflitto danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento permetterà alla creatura di assegnare il danno nella seconda sottofase di danno da combattimento.

702.4e Istanze multiple di doppio attacco sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.5. Incantare

702.5a Incantare è un'abilità statica, scritta nella forma “Incanta [oggetto o giocatore]”. L'abilità incantare restringe il campo di ciò che una magia Aura può bersagliare e cosa un'Aura può incantare.

702.5b Per maggiori informazioni sulle Aure, vedi regola 303, “Incantesimi”.

702.5c Se un'Aura ha più istanze di incantare, ognuna di essa viene applicata. Il bersaglio dell'Aura deve essere soggetto alle restrizioni di tutte le istanze di incantare. L'Aura può incantare solo gli oggetti o i giocatori che soddisfino tutte le istanze delle abilità incantare che la carta possiede.

702.5d Le Aure che possono incantare un giocatore possono bersagliare ed essere assegnate ai giocatori. Queste Aure non possono bersagliare permanenti o essere assegnate a permanenti.

702.6. Equipaggiare

702.6a Equipaggiare è un'abilità attivata delle carte Equipaggiamento. “Equipaggiare [costo]” significa “[costo]: Assegna questo permanente a una creatura bersaglio che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.6b Per maggiori informazioni sugli Equipaggiamenti, vedi regola 301, “Artefatti”.

702.6c “Equipaggiare creatura [qualità]” è una variante dell'abilità equipaggiare. “Equipaggia creatura [qualità] [costo]” significa “[Costo]: Assegna questo permanente a una creatura [qualità] bersaglio che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”. Questa abilità non pone limitazioni a cosa l'Equipaggiamento possa essere assegnato.

702.6d Un'abilità “equipaggiare creatura [qualità]” è una abilità equipaggiare, e un costo di “equipaggiare creatura [qualità]” è un costo di equipaggiare. Gli effetti che modificano come o se un giocatore può attivare un'abilità equipaggiare di un oggetto influenzano le abilità “equipaggiare creatura [qualità]” di quell'oggetto. Gli effetti che aumentano o riducono un costo di equipaggiare aumentano o riducono un costo di “equipaggiare creatura [qualità]”.

702.6e Se un permanente possiede più di un'abilità equipaggiare, può essere attivata una qualsiasi delle sue abilità equipaggiare.

702.7. Attacco Improvviso

702.7a Attacco Improvviso è un'abilità statica che modifica le regole della sottofase di danno da

combattimento (vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”).

702.7b All’inizio della sottofase di danno da combattimento, se esiste almeno una creatura attaccante o bloccante con attacco improvviso o doppio attacco (vedi regola 702.4), le uniche creature che assegnano danno in quella sottofase sono quelle con attacco improvviso o doppio attacco. Dopo questa sottofase, invece di procedere alla sottofase di fine combattimento, si ha una seconda sottofase di danno da combattimento. Le uniche creature che assegnano danno da combattimento in questa sottofase sono le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che non avevano attacco improvviso né doppio attacco all’inizio della prima sottofase di danno da combattimento e le rimanenti creature attaccanti e bloccanti che al momento hanno doppio attacco. Dopo questa sottofase, la fase procede con la sottofase di fine combattimento.

702.7c Dare attacco improvviso ad una creatura che non lo ha dopo che il danno da combattimento è stato già inflitto durante la prima sottofase di danno da combattimento non impedirà a quella creatura di assegnare danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento. Rimuovere attacco improvviso da una creatura dopo che ha già inflitto danno da combattimento durante la prima sottofase di danno da combattimento non permetterà che quella creatura assegni danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento (a meno che non abbia doppio attacco).

702.7d Istanze multiple di attacco improvviso sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.8. Lampo

702.8a Lampo è un’abilità statica che funziona in qualsiasi zona dalla quale la carta con questa abilità può essere giocata. “Lampo” significa “Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento potresti giocare un istantaneo”.

702.8b Istanze multiple di lampo sullo stesso oggetto sono ridondanti.

702.9. Volare

702.9a Volare è un’abilità evasiva.

702.9b Una creatura con volare non può essere bloccata eccetto che da creature con volare e/o raggiungere. Una creatura con volare può bloccare una creatura con o senza volare (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti” e regola 702.17 “Raggiungere”).

702.9c Istanze multiple di volare sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.10. Rapidità

702.10a Rapidità è un’abilità statica.

702.10b Una creatura con rapidità può attaccare anche se non è stata sotto il controllo del proprio controllore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente (vedi regola 302.6).

702.10c Se una creatura ha rapidità, il suo controllore può attivare le sue abilità attivate che hanno tra i costi il simbolo di Tap o il simbolo di Stap, anche se non è stata sotto il controllo del proprio controllore in maniera continua dall’inizio del suo turno più recente (vedi regola 302.6).

702.10d Istanze multiple di rapidità sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.11. Anti-malocchio

702.11a Anti-malocchio è un’abilità statica.

702.11b “Anti-malocchio” su un permanente significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari”.

702.11c “Anti-malocchio” su un giocatore significa “Non puoi essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari”.

702.11d “Anti-malocchio da [qualità]” è una variante dell’abilità anti-malocchio. “Anti-malocchio da [qualità]” su un permanente significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie [qualità] controllate dai tuoi avversari o di abilità controllate dai tuoi avversari da fonti [qualità]”. Un’abilità “anti-malocchio da [qualità]” è una abilità anti-malocchio.

702.11e Un effetto che fa perdere anti-malocchio ad un oggetto fa perdere a quell’oggetto tutt le abilità “anti-malocchio da [qualità]”. Un effetto che permette ad un giocatore di scegliere una creatura con anti-malocchio come bersaglio come se non avesse anti-malocchio permette a quel giocatore di scegliere una creatura con un’abilità “anti-malocchio da [qualità]”. Un effetto che richiede una carta con anti-malocchio troverà una carta con un’abilità “anti-malocchio da [qualità]”.

702.11f “Anti-malocchio da [qualità A] e da [qualità B]” è un’abbreviazione per “Anti-malocchio da [qualità A]” e “Anti-malocchio da [qualità B]”; si comporta come due separate abilità anti-malocchio. Ad esempio, se un effetto fa sì che un oggetto con tale abilità perda anti-malocchio da [qualità A], quell’oggetto ha ancora anti-malocchio da [qualità B].

702.11g Istanze multiple della stessa abilità anti-malocchio sullo stesso permanente o giocatore sono ridondanti.

702.12. Indistruttibile

702.12a Indistruttibile è un’abilità statica.

702.12b Un permanente con indistruttibile non può essere distrutto. Questi permanenti non vengono distrutti dal danno letale ed ignorano l’azione generata dallo stato che controlla se hanno ricevuto danno letale (vedi regola 704.5g).

702.12c Istanze multiple di indistruttibile sullo stesso permanente sono ridondanti.

702.13. Intimidire

702.13a Intimidire è un’abilità evasiva.

702.13b Una creatura con intimidire non può essere bloccata eccetto che da creature artefatto e/o da creature che hanno un colore in comune con essa. (Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.13c Istanze multiple di intimidire sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.14. Passaterre

702.14a Passaterre è un termine generico che compare nel testo di una carta come “passa-[tipo]”, dove [tipo] è di solito un sottotipo, ma può essere il tipo di carta terra, qualsiasi tipo di terra, qualsiasi supertipo o una combinazione di questi (come “passa-Paludi neve” oppure “passaterre leggendarie”).

702.14b Passaterre è un’abilità evasiva.

702.14c Una creatura con passaterre non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla almeno una terra con il sottotipo indicato (come in “passa-Isole”), con il supertipo indicato (come in “passa-terre leggendarie”), senza il supertipo indicato (come in “passa-terre non base”) o con entrambi il

supertipo e sottotipo indicati (come in “passa-Paludi neve”). (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.14d Le abilità passaterre non si “cancellano” tra di loro.

Esempio: *Se un giocatore controlla una Foresta neve, quel giocatore non può bloccare una creatura attaccante con passa-foreste neve, anche se controlla una creatura con passa-foreste neve anche lui.*

702.14e Istanze multiple dello stesso tipo di passaterre sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.15. Legame Vitale

702.15a Legame vitale è un’abilità statica.

702.15b Il danno inflitto da una fonte con legame vitale ha come conseguenza che il controllore di quella fonte, o il proprietario se non ha un controllore, guadagni un pari ammontare di punti vita (in aggiunta alle altre conseguenze di quel danno). Vedi regola 120.3.

702.15c Se un permanente lascia il campo di battaglia prima che un effetto gli faccia infliggere danno, vengono usate le ultime informazioni conosciute per determinare se avesse o no legame vitale.

702.15d Le regole di legame vitale funzionano indipendentemente dalla zona in cui si trova l’oggetto con legame vitale quando infligge danno.

702.15e Se più fonti con legame vitale infliggono danno nello stesso momento, generano eventi di guadagno di punti vita diversi (vedi regola 119.9-10).

Esempio: *Un giocatore controlla un Compagno di Ajani, che dice: "Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sul Compagno di Ajani", e due creature con legame vitale. Le due creature con legame vitale infliggono danno da combattimento simultaneamente. L’abilità del Compagno di Ajani si innesca due volte.*

702.15f Istanze multiple di legame vitale sullo stesso oggetto sono ridondanti.

702.16. Protezione

702.16a Protezione è un’abilità statica, scritta nella forma “Protezione da [qualità]”. Questa qualità è di solito un colore (come in “protezione dal nero”) ma può essere un valore di una qualsiasi caratteristica o un altro tipo di informazione. Se la qualità coincide con il nome di una carta, viene trattata come nome solo se l’abilità lo specifica esplicitamente. Se la qualità è un tipo di carta, sottotipo o supertipo, la protezione si applica alle fonti che sono permanenti con quel tipo di carta, sottotipo o supertipo e alle fonti non sul campo di battaglia che siano di quel tipo di carta, sottotipo o supertipo. Questa è un’eccezione alla regola 109.2.

702.16b Un permanente o giocatore con protezione non può essere bersaglio di magie con la qualità indicata e non può essere bersaglio di abilità da fonti con la qualità indicata.

702.16c Un permanente o giocatore con protezione non può essere incantato da Aure con la qualità indicata. Tali Aure assegnate al permanente o giocatore con protezione verranno messe nel cimitero del loro proprietario da una azione generata dallo stato (vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”).

702.16d Un permanente con protezione non può essere equipaggiato da Equipaggiamenti con la qualità indicata o fortificato da Fortificazioni con la qualità indicata. Tali Equipaggiamenti o Fortificazioni smettono di equipaggiare il permanente (vengono tolti), ma rimangono sul campo di battaglia, a causa di una azione generata dallo stato (vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”).

702.16e Qualsiasi danno che sta per essere inflitto da fonti con la qualità indicata ad un permanente o

giocatore con protezione viene prevenuto.

702.16f Se una creatura con protezione attacca, essa non può essere bloccata da creature con la qualità indicata.

702.16g “Protezione da [qualità A] e da [qualità B]” è una abbreviazione di “Protezione da [qualità A]” e “Protezione da [qualità B]”; si comporta come due abilità di protezione separate. Se, ad esempio, un effetto fa perdere al permanente la protezione dalla [qualità A], l'oggetto mantiene la protezione dalla [qualità B].

702.16h “Protezione da tutti i [caratteristica]” è una abbreviazione di “Protezione da [qualità A]”, “Protezione da [qualità B]” e così via per tutte le possibili qualità che la caratteristica può avere; si comporta come tante abilità di protezione separate. Se, ad esempio, un effetto fa perdere al permanente la protezione dalla [qualità A], l'oggetto mantiene la protezione dalla [qualità B], dalla [qualità C], e così via.

702.16i “Protezione da ognuno/a di [insieme di caratteristiche, qualità o giocatori]” è una abbreviazione di “Protezione da [A],” “Protezione da [B],” e così via per ogni caratteristica, qualità o giocatore in quell'insieme. Si comporta come tante abilità di protezione separate.

702.16j “Protezione da tutto” è una variante dell'abilità protezione. Un permanente con protezione da tutto ha protezione da qualsiasi oggetto indipendentemente dai valori delle caratteristiche dell'oggetto. Un tale permanente non può essere bersaglio di magie o abilità, non può essere incantato da Aure, equipaggiato da Equipaggiamenti o fortificato da Fortificazioni, non può essere bloccato da creature e tutto il danno che gli verrebbe inflitto viene prevenuto.

702.16k “Protezione da [un giocatore]” è una variante dell'abilità protezione. Un permanente con protezione da uno specifico giocatore ha protezione da tutti gli oggetti controllati dal giocatore e protezione da tutti gli oggetti di cui il giocatore è proprietario non controllati da un altro giocatore, indipendentemente dai valori delle caratteristiche dell'oggetto. Un tale permanente non può essere bersagliato da magie o abilità controllate dal giocatore, incantato da Aure controllate dal giocatore, equipaggiato da Equipaggiamenti controllati dal giocatore, fortificato da Fortificazioni controllate dal giocatore o bloccato da creature controllate dal giocatore; inoltre, tutto il danno che gli verrebbe inflitto da fonti controllate dal giocatore o di cui il giocatore è il proprietario ma non controllate da un altro giocatore, viene prevenuto.

702.16m Istanze multiple di protezione dalla stessa qualità sullo stesso permanente o giocatore sono ridondanti.

702.16n Alcune Aure fanno guadagnare protezione alla creatura incantata e dicono “questo effetto non rimuove” la specifica Aura o tutte le Aure. Questo significa che quelle Aure possono incantare legalmente quella creatura e che non vengono messe nei cimiteri dei loro proprietari dalla relativa azione generata dallo stato. Se la creatura ha altre istanze di protezione dalla stessa qualità, queste istanze influenzano le Aure normalmente.

702.17. Raggiungere

702.17a Raggiungere è un'abilità statica.

702.17b Una creatura con volare non può essere bloccata eccetto che da creature con volare e/o raggiungere. (Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti” e regola 702.9, “Volare”).

702.17c Istanze multiple di raggiungere sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.18. Velo

702.18a Velo è un'abilità statica. “Velo” significa “Questo permanente o giocatore non può essere il

bersaglio di magie o abilità”.

702.18b Istanze multiple di velo sullo stesso permanente o giocatore sono ridondanti.

702.19. Travolgere

702.19a Travolgere è un’abilità statica che modifica le regole per assegnare il danno da combattimento di una creatura attaccante. Una creatura con travolgere non ha abilità speciali quando blocca o quando infligge danno non da combattimento (vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”).

702.19b Il controllore di una creatura attaccante con travolgere prima assegna danno alle creature che la bloccano. Se a tutte quelle creature bloccanti è stato assegnato danno letale, il danno in eccesso viene assegnato, suddiviso a scelta del controllore, alle creature bloccanti e al giocatore o planeswalker che la creatura sta attaccando. Nel calcolo del danno letale, si deve prendere in considerazione il danno già annotato sulle creature e il danno che viene assegnato nella stessa sottofase di danno da combattimento da parte di altre creature, ma non abilità o effetti che potrebbero cambiare l’effettivo ammontare di danno inflitto. Il controllore non è obbligato ad assegnare danno letale a tutte le creature che bloccano la creatura con travolgere, ma in quel caso non può assegnare danno al giocatore o planeswalker che la creatura sta attaccando.

Esempio: Una creatura 2/2 che può bloccare una creatura attaccante addizionale blocca due creature: una 1/1 senza abilità e una 3/3 con travolgere. Il giocatore attivo può assegnare alla creatura bloccante 1 danno della prima creatura attaccante e 1 danno della seconda, in modo da assegnare 2 danni al giocatore in difesa dalla creatura con travolgere.

Esempio: Una creatura 6/6 verde con travolgere viene bloccata da una creatura 2/2 con protezione dal verde. Il controllore della creatura attaccante deve assegnare almeno 2 danni alla creatura bloccante, anche se il danno verrà prevenuto dall’abilità di protezione della creatura bloccante. Il controllore della creatura attaccante può quindi dividere il resto del danno come vuole tra la creatura bloccante e il giocatore in difesa.

702.19c Se una creatura con travolgere attacca e viene bloccata, ma non ci sono creature che la bloccano quando il danno da combattimento viene assegnato, tutto il danno viene assegnato al giocatore o planeswalker che la creatura sta attaccando.

702.19d Se una creatura con travolgere attacca un planeswalker, il suo danno da combattimento non può essere assegnato al giocatore in difesa, anche se quel planeswalker è stato rimosso dal combattimento o il danno che la creatura attaccante potrebbe assegnare al planeswalker è maggiore della sua fedeltà.

702.19e Istanze multiple di travolgere sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.20. Cautela

702.20a Cautela è un’abilità statica che modifica le regole per la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

702.20b Le creature con cautela attaccano senza tappare (vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”).

702.20c Istanze multiple di cautela sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.21. Branco

702.21a Branco è un’abilità statica che modifica le regole del combattimento.

702.21b “Branco con altri” è una forma speciale di branco. Se un effetto rimuove da un permanente l’abilità branco, vengono rimosse anche tutte le abilità branco con altri.

702.21c Mentre dichiara le creature attaccanti, un giocatore può dichiarare facenti parte di un “branco” un qualsiasi numero di creature attaccanti con branco e fino a una creatura attaccante senza branco (anche se ha “branco con altri”). Può anche dichiarare facenti parte di un branco una o più creature [qualità] attaccanti con “branco con altri [qualità]” e un qualsiasi numero di creature [qualità] attaccanti. Un giocatore può formare quanti branchi vuole, ma ogni creatura può appartenere solo ad un branco. (Il giocatore in difesa non può dichiarare branchi, ma può usare l’abilità branco in un modo diverso, vedi regola 702.21j).

702.21d Tutte le creature in un branco devono attaccare lo stesso giocatore o planeswalker.

702.21e Una volta dichiarato, un branco dura per il resto del combattimento, anche se un effetto successivamente fa perdere branco o “branco con altri” ad una o più creature del branco.

702.21f Una creatura attaccante in un branco che viene rimossa dal combattimento viene anche rimossa dal branco in cui si trovava.

702.21g Branco non porta le creature attaccanti a condividere le abilità e non rimuove alcuna abilità. Le creature che attaccano in branco sono permanenti separati.

702.21h Se una creatura attaccante viene bloccata da una creatura, ogni altra creatura nello stesso branco della creatura attaccante viene bloccata dalla stessa creatura bloccante.

Esempio: Un giocatore attacca con un branco formato da una creatura con volare e da una creatura con passa-Paludi. Il giocatore in difesa, che controlla una Palude, può bloccare la creatura volante. Se lo fa, anche la creatura con passa-Paludi viene bloccata dalle stesse creature bloccanti.

702.21i Se un membro di un branco diventa bloccato in seguito ad un effetto, l’intero branco diventa bloccato.

702.21j Durante la sottofase di danno da combattimento, se una creatura attaccante viene bloccata da una creatura con branco o da una creatura [qualità] con “branco con altri [qualità]” e da un’altra creatura [qualità], il giocatore in difesa (invece che il giocatore attivo) sceglie come viene assegnato il danno da combattimento della creatura attaccante. Quel giocatore può dividere il danno da combattimento di quella creatura come vuole tra le creature che la bloccano. Questa è un’eccezione alla procedura descritta nella regola 510.1c.

702.21k Durante la sottofase di danno da combattimento, se una creatura bloccante blocca una creatura con branco o una creatura [qualità] con “branco con altri [qualità]” e un’altra creatura [qualità], il giocatore attivo (invece che il giocatore in difesa) sceglie come viene assegnato il danno da combattimento della creatura bloccante. Quel giocatore può dividere il danno da combattimento di quella creatura come vuole tra le creature che sta bloccando. Questa è un’eccezione alla procedura descritta nella regola 510.1d.

702.21m Istanze multiple di branco sulla stessa creatura sono ridondanti. Istanze multiple di “branco con altri” dello stesso tipo sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.22. Furia

702.22a Furia è un’abilità innescata. “Furia N” significa “Ogni volta questa creatura diventa bloccata, essa prende +N/+N fino alla fine del turno per ogni creatura che la blocca oltre la prima” (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.22b Il bonus viene calcolato solo una volta per combattimento, quando l’abilità innescata si risolve. Aggiungere o rimuovere creature bloccanti in un momento successivo non cambia questo bonus.

702.22c Istanze multiple di furia sulla stessa creatura si innescano separatamente.

702.23. Mantenimento Cumulativo

702.23a Mantenimento cumulativo è un'abilità innescata che impone un costo crescente su un permanente.

“Mantenimento cumulativo [costo]” significa “All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanete è sul campo di battaglia, metti un segnalino epoca su questo permanente. Poi puoi pagare [costo] per ogni segnalino epoca presente su di esso. Se non lo fai, sacrifica questo permanente”. Se [costo] ha delle scelte associate ad esso, ogni scelta viene fatta separatamente per ogni segnalino epoca, poi o l'intero insieme di costi viene pagato, o nessun costo viene pagato. Pagamenti parziali non sono ammessi.

Esempio: Una creatura ha “Mantenimento cumulativo {W} o {U}” e due segnalini epoca su di essa. La prossima volta che la sua abilità si innasca e si risolve, il controllore della creatura mette un segnalino epoca su di essa e poi paga {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U}, o {U}{U}{U} se vuole tenere la creatura sul campo di battaglia.

Esempio: Una creatura ha “Mantenimento cumulativo—Sacrifica una creatura” e un segnalino epoca su di essa. La prossima volta che la sua abilità si innasca e si risolve, il suo controllore non può scegliere la stessa creatura da sacrificare due volte. Deve sacrificare due creature diverse o la creatura con mantenimento cumulativo deve essere sacrificata.

702.23b Se un permanente ha istanze multiple di mantenimento cumulativo, ognuna di esse si innasca separatamente. Tuttavia, i segnalini epoca non sono collegati a un'abilità in particolare; ogni abilità mantenimento cumulativo terrà in considerazione il numero totale di segnalini epoca sul permanente nel momento in cui quell'abilità si risolve.

Esempio: Una creatura ha due istanze di “Mantenimento Cumulativo – Paga 1 punto vita”. La creatura non ha segnalini epoca, ed entrambe le abilità di mantenimento cumulativo si innescano. Quando la prima abilità si risolve, il controllore aggiunge un segnalino e sceglie di pagare 1 punto vita. Quando la seconda abilità si risolve, il controllore aggiunge un altro segnalino e sceglie di pagare altri 2 punti vita.

702.24. Aggirare

702.24a Aggirare è un'abilità innescata che si innasca nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”). “Aggirare” significa “Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata da una creatura senza aggirare, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno”.

702.24b Istanze multiple di aggirare sulla stessa creatura si innescano separatamente.

702.25. Fase

702.25a Fase è un'abilità statica che modifica le regole della sottofase di stap. Durante la sottofase di stap di ogni giocatore, prima che il giocatore attivo stappi i propri permanenti, tutti i permanenti in fase con l'abilità fase che il giocatore controlla scompaiono (phase-out in inglese). Contemporaneamente, tutti i permanenti fuori fase che erano scomparsi sotto il controllo di quel giocatore appaiono (phase-in in inglese).

702.25b Quando un permanente scompare, il suo stato cambia da in fase a fuori fase. Eccetto per le regole e gli effetti che specificamente citano permanenti fuori fase o scomparsi, un permanente fuori fase viene trattato come se non esistesse. Non può agire su niente nel gioco e niente nel gioco può agire su esso. Quando un permanente scompare viene rimosso dal combattimento (vedi regola 506.4).

Esempio: Controlli tre creature, una delle quali è fuori fase. Se lanci una magia che dice “Pesca una carta per ogni creatura che controlli”, peschi solo due carte.

Esempio: Controlli una creatura fuori fase. Lanci una magia che dice “Distruggi tutte le creature”. La creatura fuori fase non viene distrutta.

702.25c Quando un permanente appare, il suo stato cambia da fuori fase a in fase. Il gioco lo considera di nuovo come se esistesse.

702.25d L'evento fase non fa cambiare zona o controllo ad un permanente, anche se mentre è fuori fase viene trattato come se non fosse sul campo di battaglia e sotto il controllo del suo controllore. Le abilità innescate dal cambio di zona non si innescano quando un permanente appare o scompare. Le pedine continuano ad esistere sul campo di battaglia mentre sono fuori fase. I segnalini rimangono su un permanente mentre è fuori fase. Gli effetti che controllano la storia di un permanente in fase non trattano l'evento fase come un evento che fa uscire o entrare il permanente nel campo di battaglia o che fa cambiare il controllore.

702.25e Se un effetto continuo che agisce su un permanente fuori fase termina mentre il permanente è fuori fase, non sarà più in grado di influenzare quel permanente quando appare. In particolare, gli effetti con durata “fintanto che” che tengono traccia del permanente (vedi regola 611.2b), terminano quando il permanente scompare, perché non possono più vederlo.

702.25f Quando un permanente scompare, ogni Aura, Equipaggiamento o Fortificazione ad esso assegnata scompare contemporaneamente. Questo metodo di scomparire è chiamato scomparire “indirettamente”. Un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione che è scomparsa indirettamente non apparirà da sola, ma apparirà insieme al permanente a cui è assegnata.

702.25g Se un oggetto dovesse scomparire direttamente e indirettamente, lo fa indirettamente.

702.25h Se un'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione è scomparsa direttamente apparirà assegnata all'oggetto o giocatore a cui era assegnata quando è scomparsa, se quell'oggetto è ancora nella stessa zona o se quel giocatore non ha lasciato la partita. Altrimenti, quell'Aura, Equipaggiamento o Fortificazione appare non assegnata. Le azioni generate dallo stato si applicano come appropriato (vedi regole 704.5m e 704.5n).

702.25i Le abilità che si innescano quando un permanente viene assegnato o viene tolto da un oggetto o giocatore non si innescano quando quel permanente appare o scompare.

702.25j I permanenti fuori fase il cui proprietario lascia il gioco lasciano il gioco nello stesso momento. Questo non innesca abilità innescate dal cambio di zona. Vedi regola 800.4.

702.25k Se un effetto fa sì che un giocatore salti la propria sottofase di stap, l'evento fase semplicemente non avviene in quel turno.

702.25m In una partita multiplayer, le regole del gioco possono fare in modo che un permanente fuori fase lasci la partita o venga esiliato quando un giocatore lascia la partita. (Vedi regole 800.4a e 800.4c.) Se un permanente fuori fase è scomparso sotto il controllo di un giocatore che ha lasciato la partita, quel permanente appare durante la sottofase di stap che avviene subito dopo che il prossimo turno di quel giocatore avrebbe dovuto iniziare.

702.25n Istanze multiple di fase sullo stesso permanente sono ridondanti.

702.26. Riscatto

702.26a Riscatto è un'abilità di alcune carte istantaneo e stregoneria. Rappresenta due abilità statiche che funzionano quando la magia è in pila. “Riscatto [costo]” significa “Mentre giochi questa magia puoi pagare un [costo] addizionale.” e “Se il costo di riscatto è stato pagato, il proprietario riprende in mano questa magia invece di metterla nel suo cimitero quando si risolve”. Giocare il riscatto di una magia segue le regole relative ai costi addizionali, regole 601.2b e 601.3f-h.

702.27. Ombra

702.27a Ombra è un'abilità evasiva.

702.27b Una creatura con ombra non può essere bloccata da creature senza ombra; una creatura senza ombra

non può essere bloccata da creature con ombra (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.27c Istanze multiple di ombra sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.28. Ciclo

702.28a Ciclo è un’abilità attivata che funziona solo quando la carta con ciclo è nella mano di un giocatore. “Ciclo [costo]” significa “[Costo], Scarta questa carta: Pesca una carta”.

702.28b Sebbene l’abilità ciclo possa essere attivata solo se la carta è in mano ad un giocatore, essa continua ad esistere anche quando l’oggetto è sul campo di battaglia o in qualsiasi altra zona. Quindi gli oggetti con ciclo saranno influenzati dagli effetti che dipendono dal fatto che un oggetto abbia una o più abilità attivate.

702.28c Alcune carte con ciclo hanno abilità che si innescano quando vengono ciclate. “Quando cicli [questa carta]” significa “Quando scarti [questa carta] per pagare un costo di attivazione di un’abilità ciclo”. Queste abilità si innescano da qualsiasi zona la carta finisce dopo che è stata ciclata.

702.28d Alcune carte hanno abilità che si innescano quando un giocatore “cicla o scarta una carta”. Queste abilità si innescano solo una volta quando una carta viene ciclata.

702.28e Ciclotipo è una variante dell’abilità ciclo. La frase “Ciclo[tipo] [costo]” significa “[Costo], Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta [tipo], rivelala e aggiungila alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio”. Il tipo di solito è un sottotipo (come in “ciclamontagna”) ma può essere anche un tipo di carta, sottotipo, supertipo o una combinazione di questi (come in “cicloterra base”).

702.28f Le abilità ciclotipo sono abilità ciclo e i costi di ciclotipo sono costi di ciclo. Le carte che si innescano quando un giocatore cicla una carta si innescheranno anche quando una carta viene scartata per pagare un costo di attivazione di un’abilità ciclotipo. Gli effetti che impediscono ai giocatori di ciclare carte impediranno ai giocatori di attivare le abilità ciclotipo. Gli effetti che aumentano o riducono i costi di ciclo, aumentano o riducono anche i costi di ciclotipo. Un effetto che richiede una carta con ciclo, sarà in grado di trovare una carta con ciclotipo.

702.29. Eco

702.29a Eco è un’abilità innescata. La frase “Eco [costo]” significa “All’inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che tu paghi [costo]”.

702.29b Le carte del blocco di Urza con l’abilità eco sono state stampate senza costo di eco. Queste carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle; adesso hanno un costo di eco è uguale al loro costo di mana.

702.30. Cavalierato

702.30a Cavalierato è un’abilità evasiva.

702.30b Una creatura con cavalierato non può essere bloccata da creature senza cavalierato. Una creatura con cavalierato può bloccare una creatura con o senza cavalierato (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.30c Istanze multiple di cavalierato sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.31. Svanire

702.31a Svanire è una parola chiave che rappresenta due abilità. “Svanire N” significa “Questo permanente

entra nel campo di battaglia con N segnalini svanire su di esso” e “All’inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino svanire da questo permanente. Se non puoi, sacrificalo”.

702.32. Potenziamento

702.32a Potenziamento è un’abilità statica che funziona quando la magia con potenziamento è in pila.

“Potenziamento [costo]” significa “Puoi pagare un [costo] addizionale mentre lanci questa magia”.

Pagare i costi di potenziamento di una magia segue le regole relative ai costi addizionali, regole 601.2b e 601.2f-h.

702.32b La frase “Potenziamento [costo 1] e/o [costo 2]” ha lo stesso significato di “Potenziamento [costo 1], potenziamento [costo 2]”.

702.32c Multipotenziamento è una variante dell’abilità potenziamento. “Multipotenziamento [costo]” significa “Puoi pagare un [costo] addizionale quante volte vuoi mentre lanci questa magia”. Un costo di multipotenziamento è un costo di potenziamento.

702.32d Se il controllore di una magia dichiara l’intenzione di pagare uno dei costi di potenziamento della magia, la magia è stata “potenziata”. Se una magia ha due costi di potenziamento o ha multipotenziamento, può essere potenziata più volte. Vedi regola 601.2b.

702.32e Gli oggetti con potenziamento o multipotenziamento hanno anche altre abilità che specificano cosa succede se vengono potenziati. Queste abilità sono legate alle abilità potenziamento o multipotenziamento stampate su quell’oggetto; possono riferirsi solo a quelle specifiche abilità potenziamento o multipotenziamento. Vedi regola 607 “Abilità Legate”.

702.32f Gli oggetti con più di un costo di potenziamento hanno abilità che corrispondono ad ogni specifico costo di potenziamento. Contengono frasi come “se è stato potenziato con il potenziamento [A]” e “se è stato potenziato con il potenziamento [B]”, dove A e B sono rispettivamente il primo e il secondo costo di potenziamento indicati sulla carta. Ognuna di queste abilità è legata all’abilità potenziamento appropriata.

702.33. Flashback

702.33a Flashback è un’abilità di alcune carte istantaneo e stregoneria. Rappresenta due abilità statiche: una che funziona quando la carta è nel cimitero di un giocatore, un’altra che funziona mentre la carta è in pila. “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece di pagare il costo di mana” e “Se il costo di flashback è stato pagato, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona quando dovrebbe lasciare la pila”. Lanciare una magia utilizzando la sua abilità flashback segue le regole relative ai costi alternativi, regole 601.2b e 601.2f-h.

702.34. Follia

702.34a Follia è una parola chiave che rappresenta due abilità. La prima è un’abilità statica che funziona quando la carta con follia è nella mano di un giocatore. La seconda è un’abilità innescata che funziona quando si applica la prima abilità. “Follia [costo]” significa “Se un giocatore sta per scartare questa carta, quel giocatore la scarta, ma invece di metterla nel proprio cimitero, la esilia” e “Quando questa carta viene esiliata in questo modo, il suo proprietario può giocarla pagando [costo] invece del suo costo di mana. Se non lo fa, mette questa carta nel suo cimitero”.

702.34b Lanciare una magia utilizzando la sua abilità follia segue le regole relative ai costi alternativi, regole 601.2b e 601.2f-h.

702.34c Dopo aver risolto un’abilità innescata di follia, se la carta esiliata non è stata lanciata ed è stata messa in una zona pubblica, gli effetti che si riferiscono alla carta scartata possono rintracciare quella carta. Vedi regola 400.7i.

702.35. Paura

702.35a Paura è un'abilità evasiva.

702.35b Una creatura con paura non può essere bloccata tranne che da creature nere e/o creature artefatto (vedi regola 509, "Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti").

702.35c Istanze multiple di paura sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.36. Metamorfosi

702.36a Metamorfosi è un'abilità statica che funziona in ogni zona dalla quale può essere giocata la carta su cui si trova; l'effetto metamorfosi funziona in qualsiasi momento in cui la carta è a faccia in giù. "Metamorfosi [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta come una creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, senza nome, senza sottotipi e senza costo di mana, pagando {3} invece di pagarne il costo di mana". (Vedi regola 707, "Magie e Permanenti a Faccia in Giù").

702.36b Megamorfosi è una variante dell'abilità metamorfosi. "Megamorfosi [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta come una creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, senza nome, senza sottotipi e senza costo di mana, pagando {3} invece di pagarne il costo di mana" e "Mentre questo permanente viene girato a faccia in su, metti un segnalino +1/+1 su di esso se per girarlo a faccia in su è stato pagato il suo costo di megamorfosi". Un costo di megamorfosi è un costo di metamorfosi.

702.36c Per lanciare una carta utilizzando la sua abilità metamorfosi, girala a faccia in giù. Essa diventa una carta creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, senza nome, senza sottotipo e senza costo di mana. Vengono applicati tutti gli effetti e le proibizioni che si applicherebbero al lancio di una carta con queste caratteristiche (e non con le caratteristiche della carta a faccia in su). Questi valori sono i valori copiabili delle caratteristiche di quell'oggetto (vedi regola 613., "Interazione di Effetti Continui" e regola 706, "Copie di Oggetti"). Mettila in pila (come una magia a faccia in giù con le stesse caratteristiche) e paga {3} invece di pagarne il costo di mana. Lanciare una magia utilizzando la sua abilità metamorfosi segue le regole relative ai costi alternativi. Puoi utilizzare un'abilità metamorfosi per lanciare una carta da qualsiasi zona da cui puoi normalmente giocare quella magia. Quando la magia si risolve, essa entra sul campo di battaglia con le stesse caratteristiche che aveva la magia. L'effetto metamorfosi si applica all'oggetto a faccia in giù ovunque si trovi e termina quando il permanente viene girato a faccia in su.

702.36d Normalmente, non puoi lanciare una carta a faccia in giù. L'abilità metamorfosi dà il permesso di farlo.

702.36e Quando hai priorità, puoi girare a faccia in su un permanente a faccia in giù che controlli che abbia un'abilità metamorfosi. Questa è un'azione speciale; non usa la pila (vedi regola 116). Per farlo, mostra a tutti i giocatori il costo di metamorfosi che il permanente avrebbe se fosse a faccia in su, paga tale costo e gira a faccia in su il permanente. (Se il permanente non avesse un costo di metamorfosi se fosse a faccia in su, non può essere girato a faccia in su in questo modo) L'effetto metamorfosi su di esso termina e il permanente ha di nuovo le sue normali caratteristiche. Le abilità legate all'entrata sul campo di battaglia non si innescano e non hanno effetto quando il permanente viene girato a faccia in su, dato che il permanente era già entrato nel campo di battaglia precedentemente.

702.36f Se il costo di metamorfosi di un permanente include X, anche altre abilità di quel permanente possono riferirsi a X. Il valore di X in tali abilità è uguale al valore di X scelto mentre l'azione speciale di metamorfosi è stata eseguita.

702.36g Vedi regola 707, "Magie e Permanenti a Faccia in Giù" per maggiori informazioni su come lanciare carte con un'abilità metamorfosi.

702.37. Sviluppo

702.37a Sviluppo è un'abilità statica. “Sviluppo N” significa “Mentre questo oggetto entra nel campo di battaglia, rivela un qualsiasi numero di carte dalla tua mano che condividono un tipo di creatura con esso. Questo permanente entra in gioco con N segnalini +1/+1 su di esso per ogni carta rivelata in questo modo. Non puoi rivelare questa carta o altre carte che entrano nel campo di battaglia nello stesso momento in cui entra in gioco questa carta”.

702.37b Istanze multiple di sviluppo sulla stessa creatura agiscono separatamente.

702.38. Provocazione

702.38a Provocazione è un'abilità innescata. “Provocazione” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi scegliere di obbligare la creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa a bloccare questa creatura, se può farlo. Se lo fai, stappa quella creatura”.

702.38b Istanze multiple di provocazione sulla stessa creatura si innescano separatamente.

702.39. Tempesta

702.39a Tempesta è un'abilità innescata che funziona quando la magia è in pila. “Tempesta” significa “Quando lanci questa magia, copiala per ogni altra magia che è stata lanciata precedentemente in questo turno. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per le copie”.

702.39b Istanze multiple di tempesta sulla stessa magia si innescano separatamente.

702.40. Affinità

702.40a Affinità è un'abilità statica che funziona quando la magia con affinità è in pila. “Affinità con [testo]” significa “Questa magia costa {1} in meno per ogni [testo] che controlli”.

702.40b Istanze multiple di affinità sulla stessa magia agiscono separatamente.

702.41. Intrecciare

702.41a Intrecciare è un'abilità statica di magie modali (vedi regola 700.2) che funziona quando la magia è in pila. “Intrecciare [costo]” significa “Puoi scegliere di usare tutti i modi di questa magia invece del numero specificato. Se lo fai, paga [costo] addizionale”. L'uso dell'abilità intrecciare segue le regole sulla scelta dei modi e sul pagamento dei costi addizionali, regole 601.2b e 601.2f-h.

702.41b Se il costo di intrecciare è stato pagato, segui il testo di ciascuno dei modi nell'ordine in cui sono scritti sulla carta quando la magia si risolve.

702.42. Modulare

702.42a Modulare rappresenta sia un'abilità statica sia un'abilità innescata. “Modulare N” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1 su di esso” e “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere un segnalino +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio per ogni segnalino +1/+1 presente su questo permanente”.

702.42b Istanze multiple di modulare sulla stessa creatura agiscono separatamente.

702.43. Solarizzazione

702.43a Solarizzazione è un'abilità statica che funziona mentre un oggetto entra nel campo di battaglia. “Solarizzazione” significa “Se questo permanente sta entrando nel campo di battaglia ed è una creatura, ignorando gli effetti di cambio di tipo che potrebbero influenzarlo, esso entra nel campo di battaglia con

un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana usato per lanciarlo. Altrimenti, entra nel campo di battaglia con un segnalino carica per ogni colore di mana usato per lanciarlo”.

702.43b Solarizzazione mette dei segnalini solo se l'oggetto con solarizzazione sta entrano nel campo di battaglia dalla pila come magia che si sta risolvendo e solo se per pagare il suo costo è stato speso almeno un mana colorato, inclusi i costi addizionali o alternativi.

702.43c Solarizzazione può essere anche utilizzata per impostare un numero variabile di un'altra abilità. Se la parola chiave è utilizzata in questo modo, non è importante se l'abilità si trova su una magia creatura o su una magia non creatura.

Esempio: L'abilità “Modulare—Solarizzazione” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana utilizzato per pagare il costo” e “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere un segnalino +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio per ogni segnalino +1/+1 presente su questo permanente”.

702.43d Istanze multiple di solarizzazione sullo stesso oggetto agiscono separatamente.

702.44. Bushido

702.44a Bushido è un'abilità innescata. “Bushido N” significa “Ogniqualvolta questa creatura blocca o viene bloccata, prende +N/+N fino alla fine del turno” (vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.44b Istanze multiple di bushido sulla stessa creatura si innescano separatamente.

702.45. Muta-anima

702.45a Muta-anima è un'abilità innescata. “Muta-anima N” significa “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi riprendere in mano una carta Spirito bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a N presente nel tuo cimitero”.

702.45b Istanze multiple di muta-anima sullo stesso permanente si innescano separatamente.

702.46. Unire

702.46a Unire è un'abilità statica che funziona mentre la carta è nella tua mano. “Unire nel [qualità] [costo]” significa “Puoi rivelare questa carta dalla tua mano mentre lanci una magia [qualità]. Se lo fai, paga [costo] come costo addizionale per lanciare quella magia e quella magia guadagna il testo di regole di questa carta”. Il pagamento del costo di unire di una carta segue le regole relative ai costi addizionali, regole 601.2b e 601.2f-h.

Esempio: Poiché la carta con unire resta in mano al giocatore, in seguito può essere unita ad un'altra magia o lanciata normalmente. Può anche essere scartata per pagare un costo “scarta una carta” della magia a cui è stata unita.

702.46b Non puoi scegliere di usare un'abilità unire di una carta se non puoi effettuare le scelte necessarie (bersagli, ecc.) indicate nel testo di regole di quella carta. Non puoi unire la stessa carta ad una magia più di una volta. Se vuoi unire più carte ad una magia, rivelale tutte insieme e stabilisci in quale ordine i loro effetti verranno eseguiti. Gli istruzioni della magia principale devono essere eseguiti per primi.

702.46c La magia ha le caratteristiche della magia principale, più i testi di regole di tutte le carte unite ad essa. Questo è un effetto di cambio di testo (Vedi regola 612, “Effetti di Cambio di Testo”). La magia non guadagna alcuna altra caratteristica (nome, costo di mana, colore, supertipo, tipo di carta, sottotipo, ecc.) delle carte unite ad essa. Il testo guadagnato dalla magia che fa riferimento ad una carta unita ad essa attraverso il nome farà riferimento alla magia in pila e non alla carta unita.

Esempio: Il Raggio Glaciale è una carta rossa con unire nell'Arcano che dice “Il Raggio

Glaciale infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio". Supponiamo che un Raggio Glaciale venga unito ad uno Squarciare la Nebbia, una magia blu. La magia resta comunque blu ed è Squarciare la Nebbia che infligge i danni. Ciò significa che l'abilità può avere come bersaglio una creatura con protezione dal rosso e le infliggerà 2 danni.

702.46d Scegli normalmente i bersagli per il testo aggiunto (vedi regola 601.2c). Nota che una magia con uno o più bersagli non si risolve se tutti i suoi bersagli sono illegali in risoluzione.

702.46e La magia perde qualsiasi cambiamento dovuto ad unire nel momento in cui lascia la pila per qualsiasi motivo.

702.47. Obolo

702.47a Obolo è un'abilità statica che funziona mentre la carta con obolo è in pila. "Obolo del [Sottotipo]" significa "Come costo addizionale per lanciare questa magia puoi sacrificare un permanente [Sottotipo]. Se scegli di pagare il costo addizionale, il costo totale per lanciare questa magia è ridotto del costo di mana del permanente sacrificato e puoi lanciare questa magia in qualsiasi momento potresti lanciare un istantaneo".

702.47b Il permanente da sacrificare viene scelto quando vengono fatte le scelte per la magia (vedi regola 601.2b) e viene sacrificato quando il costo totale della magia viene pagato (vedi regola 601.2h).

702.47c Il mana generico nel costo di mana del permanente sacrificato riduce il mana generico nel costo totale della magia. Il mana colorato e incolore nel costo di mana del permanente sacrificato riduce il mana dello stesso tipo nel costo totale della magia e il mana in eccesso riduce di un pari ammontare il mana generico nel costo totale della magia (vedi regola 118.7).

702.48. Ninjutsu

702.48a Ninjutsu è un'abilità attivata che funziona solo mentre la carta con ninjutsu è nella mano di un giocatore. "Ninjutsu [Costo]" significa "[Costo], Rivela questa carta dalla tua mano, Il proprietario riprende in mano una creatura non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano, tappata e attaccante".

702.48b La carta con ninjutsu rimane rivelata dal momento in cui l'abilità viene dichiarata al momento in cui l'abilità lascia la pila.

702.48c Un'abilità ninjutsu può essere attivata solo mentre una creatura sul campo di battaglia è non bloccata (vedi regola 509.1h). La creatura con ninjutsu viene messa sul campo di battaglia non bloccata. Attaccherà lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano dal proprietario stava attaccando.

702.48d Ninjutsu del comandante è una variante dell'abilità ninjutsu che funziona anche mentre la carta con ninjutsu del comandante si trova nella zona di comando. "Ninjutsu del comandante [costo]" significa "[Costo], Rivela questa carta dalla tua mano o dalla zona di comando, Il proprietario riprende in mano una creatura non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia tappata e attaccante."

702.49. Epopea

702.49a Epopea rappresenta due abilità di magia, una delle quali crea un'abilità innescata ritardata. "Epopea" significa "Per il resto della partita, non puoi lanciare magie", e "All'inizio di ogni tuo mantenimento per il resto della partita, copia questa magia fatta eccezione per la sua abilità epopea. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia". Vedi regola 706.10.

702.49b Un giocatore non può lanciare magie una volta che una magia con epopea che controlla si è risolta,

ma alcuni effetti (come l'abilità epopea stessa) possono mettere in pila copie di magie.

702.50. Convocazione

702.50a Convocazione è un'abilità statica che funziona mentre la magia con convocazione è in pila.

“Convocazione” significa “Per ogni mana colorato nel costo totale di questa magia, puoi tappare una creatura stappata che controlli di quel colore invece di pagare quel mana. Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi tappare una creatura stappata che controlli invece di pagare quel mana”.

702.50b L'abilità convocazione non è un costo addizionale o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con convocazione.

Esempio: *Evocazione Crudele dice, in parte, “Le magie creatura che lanci costano {2} in meno per essere lanciate”. Controlli un’Evocazione Crudele e lanci un Wurm da Assedio, una magia con convocazione che costa {5}{G}{G}. Il costo totale per lanciare il Wurm da Assedio è {3}{G}{G}. Dopo aver attivato le abilità di mana, devi pagare il costo totale. Puoi tappare fino a due creature verdi e fino a tre altre creature per pagare quel costo; il resto viene pagato con il mana.*

702.50c Una creatura tappata per pagare il mana nel costo totale di una magia in questo modo si dice che “ha convocato” quella magia.

702.50d Istanze multiple di convocazione sulla stessa magia sono ridondanti.

702.51. Dragare

702.51a Dragare è un'abilità statica che funziona mentre la carta con dragare si trova nel cimitero di un giocatore. “Dragare N” significa “Fintanto che hai almeno N carte nel tuo grimorio, se stai per pescare una carta, invece puoi macinare N carte e riprendere in mano questa carta dal tuo cimitero”.

702.51b Un giocatore con meno carte nel suo grimorio del numero di carte necessario per usare l'abilità dragare, non può macinarne nessuna in questo modo.

702.52. Trasmutare

702.52a Trasmutare è un'abilità attivata che funziona solo mentre la carta con trasmutare si trova nella mano di un giocatore. “Trasmutare [costo]” significa “[Costo], Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta con lo stesso costo di mana convertito della carta scartata, rivelala ed aggiungila alla tua mano. Quindi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo quando potresti giocare una stregoneria”.

702.52b Anche se l'abilità trasmutare può essere attivata solo se la carta si trova nella mano di un giocatore, essa continua ad esistere quando l'oggetto è sul campo di battaglia o in una delle altre zone. Quindi gli oggetti con trasmutare sono influenzati dagli effetti che dipendono dal fatto che un oggetto abbia una o più abilità attivate.

702.53. Sete di Sangue

702.53a Sete di sangue è un'abilità statica. “Sete di sangue N” significa “Se è stato inflitto danno ad un avversario in questo turno, questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1 su di esso”.

702.53b “Sete di sangue X” è una forma speciale di sete di sangue. “Sete di sangue X” significa “Questo permanente entra in gioco con X segnalini +1/+1 su di esso, dove X è il danno totale che è stato inflitto ai tuoi avversari questo turno”.

702.53c Se un oggetto ha più istanze di sete di sangue, ognuna di esse viene applicata separatamente.

702.54. Tormentare

702.54a Tormentare è un'abilità innescata. “Tormentare” su un permanente significa “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, esilialo ed esso va a tormentare una creatura bersaglio”. “Tormentare” su una magia istantaneo o stregoneria significa “Quando questa magia viene messa in un cimitero durante la sua risoluzione, esiliala ed essa va a tormentare una creatura bersaglio”.

702.54b Le carte che si trovano nella zona di esilio per effetto dell'abilità tormentare, “tormentano” la creatura di cui era bersaglio l'abilità. La frase “la creatura che esso/a tormenta” si riferisce all'oggetto bersagliato dall'abilità tormentare, indipendentemente dal fatto che l'oggetto sia o non sia ancora una creatura.

702.54c Le abilità innescate delle carte con tormentare che si riferiscono alla creatura tormentata possono innescarsi nella zona di esilio.

702.55. Replicare

702.55a Replicare è una parola chiave che rappresenta due abilità. La prima è un'abilità statica che funziona mentre la magia con replicare è in pila. La seconda è un'abilità innescata che funziona mentre la magia con replicare è in pila. “Replicare [costo]” significa “Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare [costo] un qualsiasi numero di volte” e “Quando lanci questa magia, se un costo di replicare è stato pagato, copia questa magia per ogni volta che è stato pagato il suo costo di replicare. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per le copie”. Pagare il costo di replicare di una magia segue le regole per pagare i costi addizionali nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.55b Se una magia ha più istanze di replicare, ognuna viene pagata separatamente e si innesca basandosi sul pagamento fatto per essa, non per altre istanze di replicare.

702.56. Previsione

702.56a L'abilità previsione è un tipo speciale di abilità attivata che può essere attivata solo dalla mano di un giocatore. Essa è scritta come “Previsione — [Abilità attivata]”.

702.56b L'abilità previsione può essere attivata solo durante la sottofase di mantenimento del proprietario della carta e solo una volta per turno. Il controllore dell'abilità previsione rivela dalla mano la carta con l'abilità nel momento in cui attiva l'abilità. Il giocatore gioca con la carta rivelata in mano fino a che la carta lascia la sua mano o fino a che inizia una fase o sottofase che non sia una sottofase di mantenimento, a seconda di cosa accade prima.

702.57. Innesto

702.57a Innesto rappresenta sia un'abilità statica sia un'abilità innescata. “Innesto N” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1 su di esso” e “Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia, se questo permanente ha un segnalino +1/+1 su di esso, puoi spostare un segnalino +1/+1 da questo permanente a quella creatura”.

702.57b Se un permanente ha più istanze di innesto, ognuna funziona separatamente.

702.58. Recupero

702.58a Recupero è un'abilità innescata che funziona solo mentre la carta con recupero si trova nel cimitero di un giocatore. “Recupero [costo]” significa “Quando una creatura viene messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia, puoi pagare [costo]. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.

Altrimenti, esilia questa carta”.

702.59. Propagazione

702.59a Propagazione è un’abilità innescata che funziona solo mentre la magia con propagazione è in pila.

“Propagazione N” significa “Quando lanci questa magia, puoi rivelare le prime N carte del tuo grimorio, o, se ci sono meno di N carte nel tuo grimorio, puoi rivelare tutte le carte nel tuo grimorio. Se riveli delle carte dal tuo grimorio in questo modo, puoi lanciare un numero qualsiasi di quelle carte con lo stesso nome di questa magia, senza pagare il costo di mana, poi metti tutte le carte rivelate non lanciate in questo modo in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine”.

702.59b Se una magia ha più istanze di propagazione, ognuna si innesca separatamente.

702.60. Battibaleno

702.60a Battibaleno è un’abilità statica che funziona solo mentre la magia con battibaleno è in pila.

“Battibaleno” significa “Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare altre magie o attivare abilità che non siano abilità di mana”.

702.60b Mentre una magia con battibaleno è in pila, i giocatori possono attivare abilità di mana e compiere azioni speciali. Le abilità innescate si innescano e vengono messe in pila come al solito mentre una magia con battibaleno è in pila.

702.60c Istanze multiple di battibaleno sulla stessa magia sono ridondanti.

702.61. Sospendere

702.61a Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un’abilità statica che funziona mentre la carta con sospendere si trova nella mano di un giocatore. La seconda e la terza sono abilità innescate che funzionano nella zona di esilio. “Sospendere N —[costo]” significa “In ogni momento in cui potresti iniziare a lanciare questa carta dalla tua mano mettendola in pila, puoi pagare [costo] e esiliare questa carta con N segnalini tempo su di essa. Questa azione non usa la pila”, “All’inizio del tuo mantenimento, se questa carta è sospesa, rimuovi un segnalino tempo da essa”, e “Quando l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da questa carta, se è esiliata, giocala senza pagare il suo costo di mana se puoi. Se non puoi, essa rimane esiliata. Se lanci una magia creatura in questo modo, essa guadagna rapidità fino a che non perdi il controllo della magia o del permanente che essa diventa”.

702.61b Una carta è “sospesa” se si trova nella zona di esilio, ha sospendere, ed ha almeno un segnalino tempo su di essa.

702.61c Quando devi determinare se puoi iniziare a lanciare una carta con sospendere, prendi in considerazione gli effetti che proibiscono di lanciare tale carta.

702.61d Lanciare una magia come effetto della sua abilità sospendere segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.62. Evanescenza

702.62a Evanescenza è una parola chiave che rappresenta tre abilità. “Evanescenza N” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini tempo su di esso”, “All’inizio del tuo mantenimento, se questo permanente ha un segnalino tempo su di esso, rimuovi un segnalino tempo da esso” e “Quando l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da questo permanente, sacrificalo”.

702.62b Evanescenza senza un numero significa “All’inizio del tuo mantenimento, se questo permanente ha un segnalino tempo su di esso, rimuovi un segnalino tempo da esso” e “Quando l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da questo permanente, sacrificalo”.

702.62c Se un permanente ha più istanze di evanescenza, ognuna funziona separatamente.

702.63. Assorbire

702.63a Assorbire è un'abilità statica. “Assorbire N” significa “Se una fonte sta per infliggere danno a questa creatura, previeni N di quei danni”.

702.63b Ogni abilità assorbire può prevenire solo N danni da una data fonte in un dato momento. Si applicherà separatamente al danno da altre fonti o al danno inflitto dalla stessa fonte in un successivo momento.

702.63c Se un oggetto ha più istanze di assorbire, ognuna funziona separatamente.

702.64. Scambio d'Aura

702.64a Scambio d'Aura è una abilità attivata di alcune carte Aura. “Scambio d'Aura [costo]” significa “[Costo]: Puoi scambiare questo permanente con una carta Aura nella tua mano”.

702.64b Se lo scambio non può essere completato, l'abilità non ha effetto.

Esempio: Attivi l'abilità scambio d'aura di un'Aura. L'unica carta Aura che hai in mano non può incantare il permanente incantato dall'Aura con scambio d'aura. L'abilità non ha effetto.

Esempio: Attivi l'abilità scambio d'aura di un'Aura che controlli ma di cui non sei il proprietario. L'abilità non ha effetto.

702.65. Esumare

702.65a Esumare è un'abilità statica che funziona mentre la magia con esumare è in pila. “Esumare” significa “Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia puoi esiliare una carta dal tuo cimitero invece di pagare quel mana”.

702.65b L'abilità esumare non è un costo addizionale o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con esumare.

702.65c Istanze multiple di esumare sulla stessa magia sono ridondanti.

702.66. Fortificare

702.66a Fortificare è un'abilità attivata delle carte Fortificazione. “Fortificare [costo]” significa “[Costo]: Assegna questa Fortificazione ad una terra bersaglio che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.66b Per maggiori informazioni sulle Fortificazioni, vedi regola 301, “Artefatti”.

702.66c Se una Fortificazione ha più istanze di fortificare, può essere usata una qualsiasi delle sue abilità fortificare.

702.67. Frenesia

702.67a Frenesia è un'abilità innescata. “Frenesia N” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca e non viene bloccata, prende +N/+0 fino alla fine del turno”.

702.67b Se una creatura ha più istanze di frenesia, ognuna si innesca separatamente.

702.68. Tempesta Sepolcrale

702.68a Tempesta sepolcrale è un'abilità innescata che funziona in pila. “Tempesta sepolcrale” significa “Quando lanci questa magia, copiala per ogni permanente che è stato messo in un cimitero dal campo di battaglia questo turno. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per le copie”.

702.68b Se una magia ha più istanze di tempesta sepolcrale, ognuna si innesca separatamente.

702.69. Avvelenare

702.69a Avvelenare è un'abilità innescata. “Avvelenare N” significa “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore prende N segnalini veleno”. (Per informazioni sui segnalini veleno, vedi regola 104.3d).

702.69b Se una creatura ha più istanze di avvelenare, ognuna si innesca separatamente.

702.70. Trasfigurare

702.70a Trasfigurare è un'abilità attivata. “Trasfigurare [costo]” significa “[Costo], Sacrifica questo permanente: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con lo stesso costo di mana convertito di questo permanente e metti quella carta sul campo di battaglia. Poi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.71. Battersi

702.71a Battersi rappresenta due abilità innescate. “Battersi per un [oggetto]” significa “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che tu non esili un altro [oggetto] che controlli” e “Quando questo permanente lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del proprietario”.

702.71b Le due abilità rappresentate da battersi sono abilità legate. Vedi regola 607, “Abilità Legate”.

702.71c Un permanente “si batte” per un altro permanente se il primo esilia il secondo come diretto risultato di un'abilità battersi.

702.72. Cangiante

702.72a Cangiante è un'abilità definisci-caratteristiche. “Cangiante” significa “Questo oggetto ha tutti i tipi di creatura”. Questa abilità funziona dovunque, anche fuori dal gioco. Vedi regola 604.3.

702.73. Apparire

702.73a Apparire rappresenta due abilità: un'abilità statica che funziona in ogni zona da cui la carta con apparire possa essere lanciata e un'abilità innescata che funziona sul campo di battaglia. “Apparire [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta pagando [costo] invece di pagare il suo costo di mana” e “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, se il suo costo di apparire è stato pagato, il suo controllore lo sacrifica”. Lanciare una magia per il suo costo di apparire segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.74. Nascondiglio

702.74a Nascondiglio rappresenta un'abilità statica e un'abilità innescata. “Nascondiglio” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia tappato” e “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Esiliane una dal gioco a faccia in giù e metti il resto in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. La carta esiliata guadagna 'Ogni giocatore che ha controllato il permanente che ha esiliato questa carta può guardare questa carta nella zona di esilio'”.

702.75. Predatore

702.75a Predatore è un'abilità statica che funziona in pila. “Predatore [costo]” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia se un giocatore ha subito danno da combattimento in questo turno da una fonte che, nel momento in cui ha inflitto danno, era sotto il tuo controllo ed aveva un tipo di creatura in comune con questa magia”. Lanciare una magia per il suo costo di predatore segue le regole per pagare i costi alternativi 601.2b e 601.2f–h.

702.76. Rinforzare

702.76a Rinforzare è un'abilità attivata che funziona solo mentre la carta con rinforzare è nella mano di un giocatore. “Rinforzare N-[costo]” significa “[Costo], Scarta questa carta: Metti N segnalini +1/+1 sulla creatura bersaglio”.

702.76b Sebbene l'abilità rinforzare possa essere giocata solo se la carta è in mano ad un giocatore, essa continua ad esistere anche quando l'oggetto è sul campo di battaglia o in qualsiasi altra zona. Quindi gli oggetti con rinforzare saranno influenzati dagli effetti che dipendono dal fatto che un oggetto abbia una o più abilità attivate.

702.77. Cospirare

702.77a Cospirare è una parola chiave che rappresenta due abilità. La prima è un'abilità statica che funziona mentre la magia con cospirare è in pila. La seconda è un'abilità innescata che funziona mentre la magia con cospirare è in pila. “Cospirare” significa “Come costo addizionale per lanciare questa magia puoi tappare due creature stappate che controlli che abbiano un colore in comune con la magia” e “Quando lanci questa magia, se è stato pagato il suo costo di cospirare, copiala. Se la magia ha dei bersagli puoi scegliere nuovi bersagli per la copia”. Pagare il costo di cospirare di una magia segue le regole per pagare i costi addizionali 601.2b e 601.2f–h.

702.77b Se una magia ha istanze multiple di cospirare, ognuna deve essere pagata separatamente e si innesca basandosi sul proprio pagamento, non sui pagamenti delle altre istanze.

702.78. Persistere

702.78a Persistere è un'abilità innescata. “Persistere” significa “Quando questo permanente viene messo nel cimitero dal campo di battaglia, se non aveva segnalini -1/-1 su di esso, rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1”.

702.79. Avvizzire

702.79a Avvizzire è un'abilità statica. Il danno inflitto a una creatura da una fonte con avvizzire non viene annotato sulla creatura. Invece, il controllore della fonte mette altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura. Vedi regola 120.3.

702.79b Se un permanente lascia il campo di battaglia prima che un effetto gli faccia infliggere danno, vengono usate le ultime informazioni conosciute per determinare se avesse o no avvizzire.

702.79c Le regole di avvizzire funzionano indipendentemente dalla zona in cui si trova l'oggetto con avvizzire quando infligge danno.

702.79d Istanze multiple di avvizzire sullo stesso oggetto sono ridondanti.

702.80. Rievocare

702.80a Rievocare compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la carta con rievocare è nel cimitero di un giocatore. “Rievocare” significa “Puoi lanciare questa

carta dal tuo cimitero scartando una carta terra come costo addizionale per lanciarla”. Lanciare una magia usando l'abilità rievocare segue le regole per pagare i costi addizionali 601.2b e 601.2f–h.

702.81. Divorare

702.81a Divorare è un'abilità statica. “Divorare N” significa “Mentre questo oggetto entra nel campo di battaglia puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1 per ogni creatura sacrificata in questo modo”.

702.81b Alcuni oggetti hanno abilità che si riferiscono al numero di creature divorate dal permanente. “Divorata da [permanente]” significa “sacrificata come risultato dell'abilità divorare di [permanente] mentre questo è entrato nel campo di battaglia”.

702.82. Esaltato

702.82a Esaltato è un'abilità innescata. “Esaltato” significa “Ogniqualvolta una creatura che controlli attacca da sola, quella creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno”.

702.82b Una creatura “attacca da sola” se è l'unica creatura dichiarata attaccante in una data fase di combattimento. Vedi regola 506.5.

702.83. Dissotterrare

702.83a Dissotterrare è un'abilità attivata che funziona mentre la carta con dissotterrare è in un cimitero. “Dissotterrare [costo]” significa “[Costo]: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal cimitero. Guadagna rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale. Se dovesse lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.84. Cascata

702.84a Cascata è un'abilità innescata che funziona solo mentre la magia con cascata è in pila. “Cascata” significa “Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio fino a che non esili una carta non terra con costo di mana convertito minore del costo di mana convertito di questa magia. Puoi lanciare quella carta senza pagarne il costo di mana. Poi metti tutte le carte esiliate in questo modo che non sono state lanciate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale”.

702.84b Se una magia ha più istanze di cascata, ognuna si innesca separatamente.

702.85. Annientatore

702.85a Annientatore è un'abilità innescata. “Annientatore N” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, il giocatore in difesa sacrifica N permanenti”.

702.85b Se una magia ha più istanze di annientatore, ognuna si innesca separatamente.

702.86. Aumentare di livello

702.86a Aumentare di livello è un'abilità attivata. “Aumentare di livello [costo]” significa “[Costo]: Metti un segnalino livello su questa creatura. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.86b Una carta con stampata un'abilità aumentare di livello viene detta livellatore. Ha un riquadro di testo non standard e include due simboli di livello che sono anch'essi abilità definite da parola chiave. vedi regola 710, “Carte Livellatore”.

702.87. Ripresa

702.87a Ripresa appare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la magia è in pila e può creare un'abilità innescata ritardata. "Ripresa" significa "Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano, invece di metterla nel tuo cimitero quando si risolve, esiliala e, all'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dalla zona di esilio senza pagarne il costo di mana".

702.87b Lanciare una magia come effetto della sua abilità di ripresa segue le regole per pagare i costi alternativi 601.2b e 601.2f-h.

702.87c Istanze multiple di ripresa sullo stesso magia sono ridondanti.

702.88. Armatura totem

702.88a Armatura totem è un'abilità statica che compare su alcune Aure. "Armatura totem" significa "Se il permanente incantato sta per essere distrutto, rimuovi invece tutto il danno annotato su di esso e distruggi quest'Aura".

702.89. Infettare

702.89a Infettare è un'abilità statica.

702.89b Il danno inflitto ad un giocatore da una fonte con infettare non causa la perdita di punti vita. Invece, il controllore della fonte mette altrettanti segnalini veleno su quel giocatore. Vedi regola 120.3.

702.89c Il danno inflitto ad una creatura da una fonte con infettare non viene annotato sulla creatura. Invece, il controllore della fonte mette altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura. Vedi regola 120.3.

702.89d Se un permanente lascia il campo di battaglia prima che un effetto gli faccia infliggere danno, vengono usate le sue ultime informazioni conosciute per determinare se aveva infettare.

702.89e Le regole per infettare funzionano in qualsiasi zona si trovi l'oggetto con infettare che infligge danno.

702.89f Istanze multiple di infettare sullo stesso oggetto sono ridondanti.

702.90. Grido di guerra

702.90a Grido di guerra è un'abilità innescata. "Grido di guerra" significa "Ogniqualvolta questa creatura attacca, ogni altra creatura attaccante prende +1/+0 fino alla fine del turno".

702.90b Se una creatura ha più istanze di grido di guerra, ognuna si innesca separatamente.

702.91 Arma vivente

702.91a Arma vivente è un'abilità innescata. "Arma vivente" significa "Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Microbo 0/0 nera, poi assegnalo ad essa".

702.92. Immortale

702.92a Immortale è un'abilità innescata. "Immortale" significa "Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, se non aveva segnalini +1/+1 su di esso, rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1".

702.93. Miracolo

702.93a Miracolo è un'abilità statica legata ad un'abilità innescata (vedi regola 603.11). "Miracolo [costo]"

significa "Puoi rivelare questa carta dalla tua mano mentre la peschi se è la prima carta che hai pescato in questo turno. Quando riveli questa carta in questo modo, puoi lanciarla pagando [costo] invece di pagarne il costo di mana".

702.93b Se un giocatore sceglie di rivelare una carta usando la sua abilità miracolo, quel giocatore gioca con quella carta rivelata finché quella carta lascia la sua mano, quell'abilità si risolve o quell'abilità lascia in qualche modo la pila. (Vedi regola 701.16a).

702.94. Unione d'anime

702.94a. Unione d'anime è una parola chiave che rappresenta due abilità innescate. "Unione d'anime" significa "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, se controlli sia questa creatura e un'altra creatura ed entrambe non sono abbinate, puoi abbinare questa creatura con un'altra creatura non abbinata che controlli fintanto che entrambe rimangono sul campo di battaglia sotto il tuo controllo" e "Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se controlli sia quella creatura e questa creatura ed entrambe sono non abbinate, puoi abbinare quella creatura con questa creatura fintanto che entrambe rimangono sul campo di battaglia sotto il tuo controllo".

702.94b Una creatura diventa "abbinata" ad un'altra come risultato di un'abilità unione d'anime. Alcune abilità possono riferirsi alla creatura abbinata, alla creatura a cui è abbinata un'altra creatura o al fatto se una creatura sia abbinata o meno. Una creatura "non abbinata" è una creatura che non è abbinata.

702.94c Quando l'abilità unione d'anime si risolve, se uno dei due oggetti che stanno per essere abbinati non è più una creatura, non è più sul campo di battaglia o non è più sotto il controllo del giocatore che controlla l'abilità unione d'anime, nessuno dei due oggetti diventa abbinato.

702.94d Una creatura può essere abbinata ad una sola altra creatura.

702.94e Una creatura abbinata diventa non abbinata se accade uno dei seguenti fatti: un altro giocatore prende il controllo della creatura o della creatura abbinata ad essa; la creatura o la creatura abbinata ad essa smette di essere una creatura; oppure la creatura o la creatura abbinata ad essa lascia il campo di battaglia.

702.95. Sovraccarico

702.95a. Sovraccarico è una parola chiave che rappresenta due abilità statiche che funzionano mentre la carta con sovraccarico è in pila. "Sovraccarico [costo]" significa "Puoi scegliere di pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia" e "Se hai scelto di pagare il costo di sovraccarico di questa magia, cambiane il testo sostituendo tutte le istanze della frase 'un [oggetto] bersaglio' con la frase 'ogni [oggetto]'". Lanciare una magia usando la sua abilità sovraccarico segue le regole per pagare i costi alternativi 601.2b e 601.2f-h.

702.95b Se un giocatore sceglie di pagare il costo di sovraccarico di una magia, quella magia non richiederà la scelta di bersagli. Può avere effetto su oggetti che non sarebbero potuti essere scelti come bersagli legali se la magia fosse stata lanciata senza pagare il suo costo di sovraccarico.

702.95c La seconda abilità di sovraccarico crea un effetto di cambio di testo. Vedi regola 612, "Effetti di Cambio di Testo".

702.96. Mangiacarogne

702.96a. Mangiacarogne è un'abilità attivata che funziona solo mentre la carta con mangiacarogne si trova in un cimitero. "Mangiacarogne [costo]" significa "[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza della carta che è stata esiliata su una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria".

702.97. Scatenare

702.97a. Scatenare è una parola chiave che rappresenta due abilità statiche. "Scatenare" significa "Puoi far entrare questo permanente nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale su di esso" e "Questo permanente non può bloccare fintanto che ha un segnalino +1/+1 su di esso".

702.98. Cifrare

702.98a. Cifrare compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta due abilità. La prima è un'abilità di magia che funziona mentre la magia con cifrare è in pila. La seconda è un'abilità statica che funziona mentre la carta con cifrare è nella zona di esilio. "Cifrare" significa "Se questa magia è rappresentata da una carta, puoi esiliare questa carta codificata su una creatura che controlli" e "Fintanto che questa carta è codificata su quella creatura, quella creatura ha 'Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento ad un giocatore, puoi copiare la carta codificata e puoi lanciare la copia senza pagarne il costo di mana'".

702.98b. Il termine "codificata" descrive la relazione tra la carta con cifrare mentre si trova nella zona di esilio e la creatura scelta quando la magia rappresentata da quella carta si è risolta.

702.98c. La carta con cifrare rimane codificata sulla creatura scelta fino a che la carta con cifrare rimane esiliata e la creatura rimane sul campo di battaglia. La carta rimane codificata su quell'oggetto anche se l'oggetto cambia controllore o smette di essere una creatura, fintanto che rimane sul campo di battaglia.

702.99. Evoluzione

702.99a. Evoluzione è un'abilità innescata. "Evoluzione" significa "Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se la forza di quella creatura è maggiore della forza di questa creatura e/o la costituzione di quella creatura è maggiore della costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura".

702.99b. Una creatura si "evolve" quando uno o più segnalini +1/+1 vengono messi su di essa come risultato della risoluzione della sua abilità di evoluzione.

702.99c. Una creatura non può avere una forza o costituzione maggiore di un permanente non creatura.

702.99d. Se una creatura ha più istanze di evoluzione, ognuna si innesca separatamente.

702.100. Estorsione

702.100a. Estorsione è un'abilità innescata. "Estorsione" significa "Ogniqualvolta lanci una magia, puoi pagare {W/B}. Se lo fai, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni punti vita pari al totale dei punti vita persi in questo modo".

702.100b. Se un permanente ha più istanze di evoluzione, ognuna si innesca separatamente.

702.101. Fusione

702.101a. Fusione è un'abilità statica che si trova su alcune carte split (vedi regola 708, "Carte Split") che si applica mentre la carta con fusione si trova nella mano di un giocatore. Se un giocatore lancia una carta split con fusione dalla sua mano, il giocatore può scegliere di lanciare entrambe le metà di quella carta split invece di sceglierne una. Questa scelta viene fatta prima che la carta split con fusione venga messa in pila. La magia che ne deriva è una *magia split fusa*.

702.101b. Una magia split fusa ha le caratteristiche combinate delle sue due metà. (Vedi regola 708.4).

702.101c. Il costo totale di una magia split fusa include il costo di mana di entrambe le metà.

702.101d. Quando una magia split fusa si risolve, il controllore della magia segue le istruzioni della metà di sinistra poi segue le istruzioni della metà di destra.

702.102. Conferire

702.102a. Conferire rappresenta un'abilità statica che funziona in ogni zona in cui la carta con conferire può essere giocata. "Conferire [costo]" significa "Mentre lanci questa magia, puoi decidere di lancerla conferita. Se lo fai, paga [costo] invece di pagare il suo costo di mana"., accade una delle due cose seguenti: questa magia ha un bersaglio illegale mentre si risolve, oppure il permanente generato da questa magia diventa non assegnato". Lanciare una magia usando la sua abilità conferire segue le regole per pagare il costi alternativi 601.2b e 601.2f-h.

702.102b. Mentre una magia lanciata conferita viene messa in pila, essa diventa un incantesimo Aura e guadagna incanta creatura. È una magia Aura conferita e il permanente che diventerà quando si risolve sarà un'Aura conferita. Questi effetti durano finché la magia o il permanente che diventerà cessano di essere conferiti (Vedi regole 702.102d-f). Poiché la magia è una magia Aura, il controllore deve scegliere un bersaglio legale per quella magia come definito dalla sua abilità incanta creatura e dalla regola 601.2c. Vedi anche regola 303.4.

702.102c. Quando viene lanciata un magia conferita, solo le sue caratteristiche come modificate dall'abilità conferire vengono prese in considerazione per determinare se possa essere lanciata.

Esempio: *La Tempesta dell'Etere* è un incantesimo con l'abilità "Le magie creatura non possono essere lanciate". Questo effetto non impedisce ad una carta creatura con conferire di essere lanciata conferita.

Esempio: *L'Orda di Garruk* dice, in parte, "Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio". Se controlli *l'Orda di Garruk* e la prima carta del tuo grimorio è una carta creatura con conferire, puoi lancerla come magia creatura, ma non la puoi lanciare conferita.

702.102d. Quando una magia Aura conferita inizia a risolversi, se il suo bersaglio è illegale, cessa di essere conferita e l'effetto che la rende una magia Aura termina. La magia continua a risolversi come magia creatura e sarà messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia. Questa è un'eccezione alla regola 608.3a.

702.102e. Se un'Aura conferita diventa non assegnata, cessa di essere conferita. Se un'Aura conferita è assegnata ad un oggetto o giocatore illegale, diventa non assegnata e cessa di essere conferita. Questa è un'eccezione alla regola 704.5m.

702.102e. Se un'Aura conferita appare non assegnata, cessa di essere conferita. Vedi regola 702.25 "Fase".

702.103. Tributo

702.103a Tributo è un'abilità statica che funziona mentre la creatura con tributo sta entrando nel campo di battaglia. "Tributo N" significa "Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, scegli un avversario. Quel giocatore può mettere N segnalini +1/+1 addizionali su questa creatura mentre entra nel campo di battaglia".

702.103b Gli oggetti con tributo hanno delle abilità innescate che controllano "se il tributo non è stato pagato". Questa condizione è vera se l'avversario scelto come risultato dell'abilità tributo non ha scelto di far entrare sul campo di battaglia la creatura con i segnalini +1/+1 come specificato dall'abilità tributo della creatura.

702.104. Detronizzare

702.104a Detronizzare è un'abilità innescata. "Detronizzare" significa "Ogniqualvolta questa creatura attacca uno dei giocatori con più punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura".

702.104b Se una creatura ha più istanze di detronizzare, ognuna si innesca separatamente.

702.105. Piano segreto

702.105a Piano segreto è un'abilità statica che funziona quando una carta cospirazione con piano segreto viene messa nella zona di comando. "Piano segreto" significa "Quando metti questa carta cospirazione nella zona di comando, girala a faccia in giù e scegli il nome di una carta in segreto".

702.105b Per scegliere il nome di una carta in segreto, il giocatore ne scrive il nome su un foglietto e lo tiene insieme alla carta cospirazione a faccia in giù.

702.105c Quando ha priorità, un giocatore può girare a faccia in su una carta cospirazione nella zona di comando a faccia in giù che controlla. Questa è una azione speciale. Anche il nome scelto viene rivelato. Vedi regola 116.2i.

702.105d L'abilità piano segreto e un'altra abilità sull'oggetto con piano segreto che si riferisce al "nome scelto" sono legate. La seconda abilità si riferisce solo al nome della carta scelta come risultato dell'abilità piano segreto di quell'oggetto. Vedi regola 607.2d.

702.105e Se un giocatore lascia la partita, tutte le carte cospirazione a faccia in giù che controllava devono essere rivelate a tutti i giocatori. Alla fine di ogni partita, tutte le carte cospirazione a faccia in giù devono essere rivelate a tutti i giocatori.

702.105f Doppio piano è una variante dell'abilità piano segreto. Mentre metti nella zona di comando una carta cospirazione con doppio piano, scelgi in segreto due nomi di carte diversi invece che uno. Non rivelai che hai scelto più di un nome in segreto fino a che non rivelai i nomi scelti.

702.106. Perdurare

702.106a Perdurare è un'abilità attivata. "Perdurare [costo]" significa "[Costo], {T}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria".

702.107. Prodezza

702.107a Prodezza è un'abilità innescata. "Prodezza" significa "Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno".

702.107b Se una creatura ha più istanze di prodezza, ognuna si innesca separatamente.

702.108. Accelerare

702.108a Accelerare rappresenta tre abilità: due abilità statiche che funzionano mentre la carta con accelerare è in pila, una delle quali può creare un'abilità innescata ritardata, e un'abilità statica che funziona mentre l'oggetto con accelerare è sul campo di battaglia. "Accelerare [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta pagando [costo] invece del suo costo di mana", "Se il costo di accelerare di questa magia è stato pagato, riprendi in mano il permanente che questa magia diventa all'inizio della prossima sottosezione finale" e "Fintanto che il costo di accelerare di questo permanente è stato pagato, esso ha rapidità". Lanciare una magia per il suo costo di accelerare segue le regole per pagare i costi alternativi 601.2b e 601.2f-h.

702.109. Sfruttare

702.109a Sfruttare è un'abilità innescata. "Sfruttare" significa "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura".

702.109b Una creatura con sfruttare “sfrutta una creatura” quando il controllore dell'abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre l'abilità si risolve.

702.110. Minacciare

702.110a Minacciare è un'abilità evasiva.

702.110b Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature. (Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”).

702.110c Istanza multiple di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.111. Rinomare

702.111a Rinomare è un'abilità innescata. “Rinomare N” significa “Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti N segnalini +1/+1 su di essa e diventa rinomata”.

702.111b Rinomato è un appellativo che non ha alcun significato per le regole eccetto quello di agire come un indicatore che l'abilità rinomare e altre magie e abilità possano identificare. Solo i permanenti possono essere o diventare rinomati. Una volta che un permanente è diventato rinomato, rimane rinomato fino a quando lascia il campo di battaglia. Rinomato non è un'abilità né fa parte dei valori copiabili del permanente.

702.111c Se una creatura ha istanze multiple di rinomare, ognuna si innesca separatamente. La prima di tali abilità che si risolve farà diventare la creatura rinomata, e le successive abilità non avranno effetto. (Vedi regola 603.4).

702.112. Risveglio

702.112a Risveglio appare su alcuni istantanei e alcune stregonerie. Rappresenta due abilità: un'abilità statica che funziona mentre la magia con risveglio è in pila e un'abilità di magia. “Risveglio N—[costo]” significa “Mentre lanci questa magia, puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia” e “Se il costo di risveglio di questa magia è stato pagato, metti N segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Quella terra diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. E' ancora una terra”. Lanciare una magia usando la sua abilità di risveglio segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

702.112b Il controllore di una magia con risveglio sceglie il bersaglio dell'abilità di risveglio della magia solo se quel giocatore ha scelto di pagare il costo di risveglio della magia. Altrimenti, la magia viene lanciata come se non avesse quel bersaglio.

702.113. Vacuità

702.113a Vacuità è un'abilità definisci-caratteristiche. “Vacuità” significa “Questo oggetto è incolore”. Questa abilità funziona dovunque, anche fuori dal gioco. Vedi regola 604.3.

702.114. Ingerire

702.114a Ingerire è un'abilità innescata. “Ingerire” significa “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio”.

702.114b Se una creatura ha istanze multiple di ingerire, ognuna si innesca separatamente.

702.115. Miriade

702.115a **Miriade** è un'abilità innescata che può anche creare un'abilità innescata ritardata. “**Miriade**” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPPata e attaccante quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Se una o più pedine vengono create in questo modo, esiliale alla fine del combattimento”.

702.115b Se una creatura ha istanze multiple di miriade, ognuna si innesca separatamente.

702.116. Ondata

702.116a **Ondata** è un'abilità statica che funziona mentre la magia con ondata è in pila. “**Ondata [costo]**” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia mentre lanci questa magia, se tu o un tuo compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno”. Lanciare una magia per il suo costo di ondata segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.117. Furtivo

702.117a **Furtivo** è un'abilità evasiva.

702.117b Una creatura con furtivo non può essere bloccata da creature la cui forza è maggiore della forza della creatura con furtivo. (vedi regola 509 “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”)

702.117c Istanze multiple di furtivo sulla stessa creatura sono ridondanti.

702.118. Emergere

702.118a **Emergere** rappresenta due abilità statiche che funzionano mentre la magia con emergere è in pila. “**Emergere [costo]**” significa “Puoi lanciare questa magia pagando [costo] e sacrificando una creatura invece di pagare il suo costo di mana” e “Se scegli di pagare il costo di emergere di questa magia, il suo costo totale viene ridotto di un ammontare di mana generico pari al costo di mana convertito della creatura sacrificata”. Lanciare una magia usando la sua abilità di emergere segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.118b La creatura da sacrificare viene scelta quando scegli di pagare il costo di emergere della magia (vedi regola 601.2b) e viene sacrificata quando viene pagato il costo totale della magia (vedi regola 601.2h).

702.119. Incrementare

702.119a **Incrementare** è un'abilità statica di alcune magie modali (vedi regola 700.2) che funziona mentre la magia con incrementare è in pila. “**Incrementare [costo]**” significa “Per ogni modo che scegli oltre il primo mentre lanci questa magia, paga [costo] addizionale”. Pagare il costo di incrementare di una magia segue le regole per pagare i costi addizionali nelle regole 601.2f-h.

702.120. Mischia

702.120a **Mischia** è un'abilità innescata. “**Mischia**” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato con una creatura in questo combattimento”.

702.120b Se una creatura ha più istanze di mischia, ognuna si innesca separatamente.

702.121. Manovrare

702.121a **Manovrare** è un'abilità attivata delle carte Veicololo. “**Manovrare N**” significa “Tappa un qualsiasi

numero di creature stappate che controlli con forza totale N o maggiore: Questo permanente diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno”.

702.121b Una creatura “manovra un Veicolo” quando viene tappata per pagare il costo di attivazione dell’abilità manovrare di un Veicolo.

702.121c Se un effetto dice che una creatura “non può manovrare Veicoli”, quella creatura non può essere tappata per pagare il costo di manovrare di un Veicolo.

702.122. Fabbrica

702.122a Fabbrica è un’abilità innescata. “Fabbrica N” significa “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, puoi mettere su di esso N segnalini +1/+1. Se non lo fai, crea N pedine creatura artefatto Servomeccanismo incolori 1/1”.

702.122b Se un permanente ha più istanze di fabbrica, ognuna si innesca separatamente.

702.123. Partner

702.123a Partner è un’abilità che modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander (vedi regola 903) e funziona prima che la partita inizi. Invece di una singola carta creatura leggendaria, puoi designare due carte creatura leggendaria come tuo comandante se entrambe hanno partner.

702.123b Il mazzo deve contenere esattamente 100 carte, inclusi i due comandanti. Entrambi i comandanti iniziano la partita nella zona di comando.

702.123c Una regola o un effetto che si riferisce ai colori identificativi del tuo comandante si riferisce ai colori identificativi combinati dei tuoi due comandanti. Vedi regola 903.4.

702.123d Eccetto per determinare i colori identificativi del tuo comandante, i due comandanti funzionano indipendentemente. Quando lanci un comandante con partner, ignora quante volte il tuo altro comandante è stato lanciato (vedi regola 903.6). Quando determini se un giocatore ha subito 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante, considera il danno inflitto dai tuoi due comandanti separatamente (vedi regola 903.1a).

702.123e Se un effetto si riferisce al tuo comandante e tu hai due comandanti, si riferisce ad entrambi. Se un effetto ti fa compiere una azione sul tuo comandante e potresti compierla su entrambi, ne scegli uno nel momento in cui l’effetto viene applicato.

702.123f “Partner con [nome]” è una variante dell’abilità partner. “Partner con [nome]” rappresenta due abilità. Una è un’abilità statica che modifica le regole per la costruzione del mazzo. Invece di una singola carta creatura leggendaria, puoi designare due carte creatura leggendaria come tuo comandante se entrambe hanno un’abilità “partner con [nome]” in cui compaia il nome dell’altra. Non puoi designare due carte leggendarie come tuo comandante se una ha un’abilità “partner con [nome]” e l’altra non è la carta nominata. L’altra abilità rappresentata da “partner con [nome]” è un’abilità innescata che significa “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, il giocatore bersaglio può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta con nome [nome], rivelarla, metterla nella sua mano e rimescolare il proprio grimorio”.

702.124. Impavido

702.124a Impavido è un’abilità statica che funziona mentre la magia con impavido è in pila. “Impavido” significa “Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario che hai”.

702.124b L’abilità improvvisare non è un costo addizionale o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con improvvisare.

702.124c Se una magia ha più istanze di impavido, ognuna si applica separatamente.

702.125. Improvvisare

702.124a Improvvisare è un'abilità statica che funziona mentre la magia con improvvisare è in pila.

“Improvvisare” significa “Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi tappare un artefatto stappato che controlli invece di pagare quel mana”.

702.124b I giocatori che hanno lasciato la partita non contano nel determinare quanti avversari hai.

702.124c Istanze multiple di improvvisare sulla stessa magia sono ridondanti.

702.126. Conseguenze

702.126a Conseguenze è un'abilità che si trova su alcune carte split (vedi regola 708, “Carte Split”).

Rappresenta tre abilità statiche. “Conseguenze” significa “Puoi lanciare questa metà di questa carta split dal tuo cimitero”, “Questa metà di questa carta split non può essere lanciata da una zona diversa da un cimitero” e “Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona quando sta per lasciare la pila”.

702.127. Imbalsamare

702.127a Imbalsamare è un'abilità attivata che funziona mentre la carta con imbalsamare si trova in un cimitero. “Imbalsamare [costo]” significa “[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia di questa carta, eccetto che è bianca, non ha costo di mana ed è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.127b Una pedina è “imbalsamata” se è creata dalla risoluzione di una abilità imbalsamare.

702.128. Eternare

702.128a Eternare è un'abilità attivata che funziona mentre la carta con eternare si trova in un cimitero.

“Eternare [costo]” significa “[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia di questa carta, eccetto che è nera, è 4/4, non ha costo di mana ed è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.129. Affiggere

702.129a Affiggere è un'abilità innescata. “Affiggere N” significa “Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde N punti vita”.

702.129b Se una creatura ha più istanze di affiggere, ognuna si innesca separatamente.

702.130. Ascesa

702.130a Ascesa su una magia istantaneo o stregoneria rappresenta una abilità di magia. Significa “Se controlli dieci o più permanenti e non hai la benedizione della città, ricevi la benedizione della città per il resto della partita”.

702.130b Ascesa su un permanente rappresenta un'abilità statica. Significa “In qualsiasi momento controlli dieci o più permanenti e non hai la benedizione della città, ricevi la benedizione della città per il resto della partita”.

702.130c La benedizione della città è una designazione che non ha alcun significato per le regole eccetto quello di agire come un indicatore che altre regole e effetti possono identificare. Un qualsiasi numero di

giocatori possono avere la benedizione della città nello stesso momento.

702.130d Dopo che un giocatore ha ottenuto la benedizione della città, gli effetti continui vengono applicati di nuovo prima che il gioco controlli se lo stato del gioco o gli eventi precedenti corrispondono a qualche condizione di innesco.

702.131. Assistere

702.131a Assistere è un'abilità statica che modifica le regole per pagare il costo di una magia con assistere (vedi regole 601.2g-h). Se il costo totale per lanciare una magia con assistere include una componente di mana generico, prima di attivare le abilità di mana durante il lancio, puoi scegliere un altro giocatore. Quel giocatore ha la possibilità di attivare abilità di mana. Quando quel giocatore decide di non attivare più abilità di mana, tu hai la possibilità di attivare abilità di mana. Prima che tu inizi a pagare il costo totale della magia, il giocatore che hai scelto può pagare un qualsiasi ammontare del mana generico nel costo totale della magia.

702.132. Carica d'avvio

702.132a Carica d'avvio compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta due abilità statiche: una che funziona mentre la carta si trova nel cimitero di un giocatore e l'altra che funziona mentre la carta è in pila. “Carica d'avvio” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta come costo addizionale per lanciarla” e “Se questa magia è stata lanciata usando la sua abilità carica d'avvio, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona se sta per lasciare la pila”. Lanciare una magia usando la sua abilità carica d'avvio segue le regole per pagare i costi addizionali nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.133. Mentore

702.133a Mentore è un'abilità innescata. “Mentore” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio con forza minore della forza di questa creatura.”

702.133b Se una creatura ha più istanze di mentore, ognuna si innesca separatamente.

702.134. Aldilà

702.134a Aldilà è un'abilità innescata. “Aldilà N” significa “Quando questo permanente viene messo nel cimitero dal campo di battaglia, crea N pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare.”

702.134b Se un permanente ha più istanze di aldilà, ognuna si innesca separatamente.

702.135. Tumulto

702.135a Tumulto è un'abilità statica. “Tumulto” significa “Puoi far entrare questo permanente sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. Se non lo fai, guadagna rapidità”.

702.135b Se un permanente ha più istanze di tumulto, ognuna si applica separatamente.

702.136. Spettacolo

702.136a Spettacolo è un'abilità statica che funziona in pila. “Spettacolo [costo]” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia se un avversario ha perso punti vita in questo turno”. Lanciare una magia per il suo costo di spettacolo segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.137. Fuggire

702.137a Fuggire rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la carta con fuggire è nel cimitero di un giocatore. “Fuggire [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece di pagare il suo costo di mana”. Lanciare una magia usando la sua abilità fuggire segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

702.137b Una magia or permanente è “fuggito” se quella magia o la magia che quando si è risolta è diventata quel permanente è stata lanciata daun cimitero tramite una abilità fuggire.

702.137c Un'abilità che dice “[Questo permanente] fugge con ...” significa “Se questo permanente è fuggito, entra nel campo di battaglia con ...”. Quell'abilità può avere un'abilità innescata legata ad essa che si innesca “Quando entra nel campo di battaglia in questo modo”. (Vedi regola 603.11.) Una tale abilità innescata si innesca quando quel permanente entra nel campo di battaglia dopo che il suo effetto di sostituzione è stato applicato, anche se quell'effetto di sostituzione non ha avuto effetto.

702.138. Compagno

702.138a Compago è un'abilità definita da parola chiave che funziona fuori dalla partita. È scritta come “Cogmpano—[Condizione]”. Prima che la partita inizi, puoi rivelare una carta al di fuori della partita di cui sei il proprietario con un'abilità compagno la cui condizione sia soddisfatta dal tuo mazzo iniziale. (Vedi regola 103.2b). Una volta durante la partita, quando hai priorità e la pila è vuota, ma solo durante la fase principale del tuo turno, puoi pagare {3} e mettere quella carta nella tua mano. Questa è un'azione speciale e non usa la pila (vedi regola 116.2g).

702.138b Se un'abilità compagno si riferisce la tuo mazzo iniziale, si riferisce la tuo mazzo dopo che hai messo da parte le carte dell'eventuale sideboard. In una partita Commander, questo avviene prima di mettere da parte il tuo comandante.

702.138c Una volta che hai usato l'azione speciale e messo la carta con compagno nella tua mano, questa rimane nella partita fino al termine.

702.139. Mutazione

702.139a Mutazione appare su alcune carte creatura. Rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la magia con mutazione è in pila. “Mutazione [costo]” significa “puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia. Se lo fai, diventa una magia creatura mutante e bersaglia una creatura non Umano con lo stesso proprietario della magia.” Lanciare una magia usando la sua abilità mutazione segue le regole per pagare i costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h).

702.139b Quando una magia creatura mutante inizia a risolversi, se il suo bersaglio è illegale, cessa di essere una magia creatura mutante, continua a risolversi come magia creatura e viene messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia.

702.139c Quando una magia creatura mutante si risolve, se il suo bersaglio è legale, non entra sul campo di battaglia. Invece, si fonde con la creatura bersaglio e diventa un oggetto rappresentato da più di una carta o pedina (vedi regola 721, “Fondersi con un Permanente”). Il controllore della magia sceglie se la magia viene messa sopra o sotto la creatura. Il permanente risultante è un permanente mutato.

702.139d Un'abilità che si innesca ogniqualvolta una creatura muta, si innesca quando una magia si fonde con una creatura come risultato della risoluzione di una magia creatura mutante.

702.139e Un permanente mutato ha tutte le abilità di ogni carta e pedina che lo rappresenta. Le sue altre caratteristiche vengono derivate dalla carta o pedina più in alto.

702.139f Un effetto che si riferisce o modifica la magia creatura mutante si riferisce o modifica il permanente mutato con cui si fonde quando si risolve.

703. Azioni Generate dal Turno

703.1. Le azioni generate dal turno sono azioni di gioco che accadono automaticamente quando alcune fasi o sottofasi iniziano, o quando una fase o sottofase termina. Le azioni generate dal turno non usano la pila.

703.1a Le abilità che attendono l'inizio di una fase o sottofase sono abilità innescate, non azioni generate dal turno. (Vedi regola 603, "Gestione delle Abilità Innescate").

703.2. Le azioni generate dal turno non sono controllate da alcun giocatore.

703.3. Ogniqualvolta una fase o sottofase inizia, se è una fase o sottofase che ha delle azioni generate dal turno associate ad essa, quelle azioni generate dal turno vengono automaticamente eseguite per prima cosa. Questo accade prima che le azioni generate dallo stato vengano controllate, prima che le abilità innescate vengano messe in pila e prima che i giocatori ricevano priorità.

703.4. Le azioni generate dal turno sono le seguenti:

703.4a Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di *stap*, tutti i permanenti in fase con l'abilità fase controllati dal giocatore attivo scompaiono e tutti i permanenti fuori fase che il giocatore attivo controllava quando erano scomparsi appaiono. Tutto questo accade contemporaneamente. Vedi regola 502.1.

703.4b Immediatamente dopo che l'azione precedente si è conclusa durante la sottofase di *stap*, il giocatore attivo determina quali permanenti tra quelli che controlla si stapperanno. Poi li stappa tutti contemporaneamente. Vedi regola 502.2.

703.4c Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di *acquisizione*, il giocatore attivo pesca una carta. Vedi regola 504.1.

703.4d In una partita *Archenemy* (vedi regola 904), immediatamente dopo l'inizio della prima fase principale dell'*archenemy*, quel giocatore mette in moto la carta in cima al suo mazzo *intrigo*. Vedi regola 701.25.

703.4e Immediatamente dopo l'inizio della prima fase principale di un giocatore, quel giocatore mette un segnalino sapere su ogni incantesimo *Saga* che controlla. In una partita *Archenemy*, questo succede dopo l'azione di mettere in moto un *intrigo*. Vedi regola 714, "Carte *Saga*".

703.4f Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di *inizio combattimento*, se la partita è una partita *multiplayer* in cui non tutti gli avversari del giocatore attivo diventano automaticamente giocatori in difesa, il giocatore attivo sceglie uno dei suoi avversari. Quel giocatore diventa il giocatore in difesa. Vedi regola 507.1.

703.4g Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, il giocatore attivo dichiara le creature attaccanti. Vedi regola 508.1.

703.4h Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, il giocatore in difesa dichiara le creature bloccanti. Vedi regola 509.1.

703.4i Immediatamente dopo che le creature bloccanti sono state dichiarate durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, per ogni creatura attaccante che è stata bloccata da più di una creatura, il giocatore attivo dichiara l'ordine di assegnazione del danno tra le creature che la bloccano. Vedi regola 509.2.

703.4j Immediatamente dopo che il giocatore attivo ha dichiarato gli ordini di assegnazione del danno (se necessario) durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, per ogni creatura che sta bloccando più di una creatura, il giocatore in difesa dichiara l'ordine di assegnazione del danno tra le creature che sta bloccando. Vedi regola 509.3.

703.4k Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di danno da combattimento, ogni giocatore in ordine APNAP dichiara come ogni creatura attaccante o bloccante che controlla assegna il suo danno da combattimento. Vedi regola 510.1.

703.4m Immediatamente dopo che il danno da combattimento è stato assegnato durante la sottofase di danno da combattimento, tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente. Vedi regola 510.2.

703.4n Immediatamente dopo l'inizio della sottofase di cancellazione, se la mano del giocatore attivo contiene più carte del massimo numero consentito per quel giocatore (normalmente sette), il giocatore attivo scarta abbastanza carte per ridurre le carte in mano a quel numero. Vedi regola 514.1.

703.4p Immediatamente dopo che il giocatore attivo ha scartato le carte (se necessario) durante la sottofase di cancellazione, viene rimosso tutto il danno dai permanenti e terminano tutti gli effetti con durata "fino alla fine del turno" e "questo turno". Queste azioni accadono contemporaneamente. Vedi regola 514.2.

703.4q Quando termina una fase o sottofase, le riserve di mana dei giocatori vengono svuotate. Vedi regola 500.4.

704. Azioni Generate dallo Stato

704.1. Le azioni generate dallo stato sono azioni di gioco che accadono automaticamente ognqualvolta alcune condizioni (elencate più sotto) sono verificate.

704.1a Le abilità che attendono un particolare stato di gioco sono abilità innescate dallo stato, non azioni generate dallo stato (vedi regola 603, "Abilità Innescate").

704.2. Le azioni generate dallo stato vengono controllate durante tutta la partita e non sono controllate da alcun giocatore.

704.3. Ogni volta che un giocatore sta per ricevere priorità (vedi regola 117, "Tempistica e Priorità"), il gioco controlla ognuna delle condizioni indicate di seguito ed esegue tutte le azioni applicabili contemporaneamente come un singolo evento. Se qualche azione generata dallo stato è stata eseguita a seguito di un controllo, il controllo viene effettuato nuovamente; altrimenti, le abilità innescate che attendono di essere messe in pila vengono messe in pila, poi il controllo viene effettuato nuovamente. Quando nessuna azione generata dallo stato viene eseguita a seguito di un controllo e non ci sono abilità innescate che attendono di essere messe in pila, il giocatore appropriato riceve priorità. Questo controllo viene effettuato anche durante la sottofase di cancellazione (vedi regola 514), eccetto che se nessuna azione generata dallo stato viene eseguita a seguito del primo controllo e non ci sono abilità innescate che attendono di essere messe in pila, allora nessun giocatore riceve priorità e la sottofase termina.

704.4. Diversamente dalle abilità innescate, le azioni generate dallo stato non sono influenzate da ciò che avviene durante la risoluzione di una magia o abilità.

***Esempio:** Un giocatore controlla una creatura con l'abilità "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di carte nella tua mano" e lancia una magia il cui effetto dice "Scarta la tua mano, poi pesca sette carte". La creatura avrà momentaneamente costituzione pari a 0, durante la risoluzione della magia, ma quando la magia avrà finito di risolversi la sua costituzione sarà pari a 7. Quindi la creatura sopravviverà quando verranno controllate le azioni generate dallo stato. Al contrario, un'abilità che si innescava quando un giocatore non ha carte in mano andrà in pila dopo che la magia ha finito di risolversi, dato che l'evento innescante ha avuto luogo durante la risoluzione della magia.*

704.5. Le azioni generate dallo stato sono le seguenti:

704.5a Se un giocatore ha 0 o meno punti vita, quel giocatore perde la partita.

704.5b Se un giocatore ha cercato di pescare una carta da un grimorio privo di carte dall'ultima volta che sono state controllate le azioni generate dallo stato, quel giocatore perde la partita.

704.5c Se un giocatore ha 10 o più segnalini veleno, quel giocatore perde la partita. Ignora questa regola per partite Two-Headed Giant; vedi invece regola 704.6b.

704.5d Se una pedina si trova in una zona diversa dal campo di battaglia, la pedina cessa di esistere.

704.5e Se una copia di una magia si trova in una zona che non sia la pila, la copia cessa di esistere. Se una copia di una carta si trova in una zona che non sia la pila o il campo di battaglia, la copia cessa di esistere.

704.5f Se una creatura ha costituzione pari a 0 o meno, la creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario. La rigenerazione non può sostituire questo evento.

704.5g Se una creatura ha costituzione maggiore di 0, ha danno annotato su di essa e il danno totale annotato su di essa è maggiore o uguale alla sua costituzione, la creatura ha subito danno letale e viene distrutta. La rigenerazione può sostituire questo evento.

704.5h Se una creatura ha costituzione maggiore di 0 e ha subito danno da una fonte con tocco letale dall'ultima volta che sono state controllate le azioni generate dallo stato, quella creatura viene distrutta. La rigenerazione può sostituire questo evento.

704.5i Se un planeswalker ha fedeltà pari a 0, il planeswalker viene messo nel cimitero del suo proprietario.

704.5j Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e i rimanenti vengono messi nei cimiteri dei loro proprietari. Questa è chiamata la “regola delle Leggende”.

704.5k Se due o più permanenti hanno il supertipo mondo, tutti tranne quello che ha avuto il supertipo mondo per il minor tempo vengono messi nei cimiteri dei loro proprietari. In caso ci sia un pareggio per il minor tempo, tutti vengono messi nei cimiteri dei loro proprietari. Questa è chiamata la “regola dei Mondi”.

704.5m Se un'Aura è assegnata ad un oggetto o giocatore illegale o non è assegnata ad alcun oggetto o giocatore, l'Aura viene messa nel cimitero del suo proprietario.

704.5n Se un Equipaggiamento o Fortificazione è assegnato ad un permanente o giocatore illegale, diventa non assegnato e smette di equipaggiare/fortificare quel permanente o giocatore. Rimane sul campo di battaglia.

704.5p Se una creatura è assegnata ad un oggetto o ad un giocatore, smette di essere assegnata e rimane sul campo di battaglia. Similmente, se un permanente che non è un'Aura, un Equipaggiamento o una Fortificazione è assegnato ad un oggetto o ad un giocatore, smette di essere assegnato e rimane sul campo di battaglia.

704.5q Se un permanente ha sia un segnalino +1/+1 che un segnalino -1/-1 su di esso, N segnalini +1/+1 e N segnalini -1/-1 vengono rimossi da quel permanente, dove N è il minore tra il numero di segnalini +1/+1 e il numero di segnalini -1/-1 su quel permanente.

704.5r Se un permanente con un'abilità che dice che il permanente non può avere più di N segnalini di un certo tipo su di sé, ha più di N segnalini di quel tipo su di sé, i segnalini in eccesso vengono rimossi.

704.5s Se il numero di segnalini sapere su un permanente Saga è maggiore o uguale al suo numero di capitolo finale e non è la fonte di un'abilità di capitolo che si è innescata ma non ha ancora lasciato la

pila, il controllore di quella Saga la sacrifica. Vedi regola 714, “Carte Saga”.

704.6. Alcune varianti del gioco includono delle azioni generate dallo stato addizionali che non sono applicabili normalmente:

704.6a In una partita Two-Headed Giant, se una squadra ha 0 o meno punti vita, quella squadra perde la partita. Vedi regola 810, “Variante Two-Headed Giant”.

704.6b In una partita Two-Headed Giant, se una squadra ha quindici o più segnalini veleno, quella squadra perde la partita. Vedi regola 810, “Variante Two-Headed Giant”.

704.6c In una partita Commander, un giocatore che ha subito 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante durante la partita perde la partita. Vedi regola 903, “Commander”.

704.6d In una partita Commander, se un comandante è nel cimitero o in esilio e quella carta è stata messa in quella zona dopo l'ultima volta in cui sono state controllate le azioni generate dallo stato, il suo proprietario può metterlo nella zona di comando. Vedi regola 903, “Commander”.

704.6e In una partita Archenemy, se una carta intrigo non in corso è a faccia in su nella zona di comando e non ci sono abilità innescate di qualche intrigo in pila o che aspettano di essere messe in pila, quella carta intrigo viene girata a faccia in giù e viene messa in fondo al mazzo intrigo del proprietario. Vedi regola 904, “Archenemy”.

704.6f In una partita Planechase, se una carta fenomeno è a faccia in su nella zona di comando, e non è la fonte di un'abilità innescata che si è innescata ma non ha ancora lasciato la pila, il controllore planare viaggia tra i piani. Vedi regola 901, “*Magic* Planare”.

704.7. Se più azioni generate dallo stato produrrebbero lo stesso risultato nello stesso momento, esse vengono rimpiazzate da un'unica azione generata dallo stato.

Esempio: Tu controlli uno Specchio del Lich che dice “Se stai per perdere la partita, rimescola invece la tua mano, il tuo cimitero e tutti i permanenti di cui sei il proprietario nel tuo grimorio, poi pesca sette carte e i tuoi punti vita diventano 20”. Hai una sola carta nel tuo grimorio e hai 1 punto vita. Una magia ti fa pescare due carte e ti fa perdere 2 punti vita. La prossima volta che verranno controllate le azioni generate dallo stato, dovrà perdere la partita due volte per le regole 704.5a e 704.5b. Invece, lo Specchio del Lich sostituisce la perdita della partita e continua a giocare.

704.8. Se una azione generata dallo stato fa lasciare il campo di battaglia ad un permanente nello stesso momento in cui altre azioni generate dallo stato devono essere eseguite, le ultime informazioni conosciute di quel permanente vengono derivate dallo stato del gioco appena prima che queste azioni generate dallo stato siano eseguite.

Esempio: Tu controlli un Giovane Lupo, una creatura 1/1 con immortale, che ha un segnalino +1/+1. Una magia mette tre segnalini -1/-1 sul Giovane Lupo. Prima che le azioni generate dallo stato vengano eseguite, il Giovane Lupo ha un segnalino +1/+1 e tre segnalini -1/-1. Dopo che le azioni generate dallo stato sono state eseguite, il Giovane Lupo è nel cimitero. L'ultima volta che si trovava sul campo di battaglia aveva un segnalino +1/+1, quindi immortale non si innescava.

705. Lanciare una Moneta

705.1. Un effetto che chiede ad un giocatore di lanciare una moneta può chiedere anche se il giocatore vince o perde il lancio. Per lanciare una moneta per un tale effetto, il giocatore lancia la moneta e chiama “testa” o “croce”. Se il risultato del lancio corrisponde alla chiamata, il giocatore vince il lancio. Altrimenti, il giocatore perde il lancio. Solo il giocatore che lancia la moneta vince o perde il lancio; gli altri giocatori non sono coinvolti.

705.2. Se un effetto chiede ad un giocatore di lanciare una moneta e l'effetto chiede solo se la moneta darà testa o croce, senza specificare se il giocatore vince o perde il lancio, quel giocatore lancia una moneta senza

chiamare “testa” o “croce”. Nessun giocatore vince o perde questo tipo di lancio.

705.3. Una moneta usata in un lancio deve essere un oggetto con due facce distinguibili e che abbiano la stessa probabilità di atterrare a faccia in su. Se la moneta lanciata non ha una “testa” e una “croce” ovvie, si deve decidere quale lato è “testa” e l’altro sarà “croce”. Altri metodi di randomizzazione possono sostituire il lancio di una moneta fintanto che ci sono due possibili risultati con la stessa probabilità e tutti i giocatori sono d’accordo sulla sostituzione. Per esempio, i giocatori possono tirare un dado con un numero pari di facce chiamando “pari” o “dispari,” o tirare un dado con un numero pari di facce e decidere che “pari” significa “testa” e “dispari” significa “croce”.

706. Copie di Oggetti

706.1. Alcuni oggetti diventano o trasformano un altro oggetto in una “copia” di una magia, un permanente o una carta. Alcuni effetti creano una pedina come una copia di un altro oggetto. (Alcune vecchie carte contengono la frase “cerca una copia”; questa sezione non tratta quelle carte, i cui testi sono stati modificati, consulta l’archivio di riferimento Oracle per il testo aggiornato).

706.2. Quando un oggetto viene copiato, la copia acquisisce tutti i valori copiabili delle caratteristiche dell’oggetto originale e, per un oggetto in pila, le scelte fatte quando è stato lanciato o attivato (modo, bersagli, valore di X, se è stato potenziato, modo in cui agisce su diversi bersagli e così via). I “valori copiabili” sono i valori derivanti dal testo stampato sull’oggetto (dove per testo si intende nome, costo di mana, indicatore di colore, tipo di carta, supertipo, sottotipo, testo, fedeltà, forza e costituzione), modificati eventualmente da altri effetti di copia, dallo stato di essere a faccia in giù e da abilità del tipo “mentre....entra sul campo di battaglia” e “mentre....viene girato a faccia in su” che impostano forza e costituzione (e possono anche fissare altre caratteristiche). Gli altri effetti (inclusi gli effetti di cambio di tipo o di testo), lo stato e i segnalini non vengono copiati.

Esempio: *Il Bastone Chimerico è un artefatto che dice “{X}: Il Bastone Chimerico diventa una creatura artefatto X/X fino alla fine del turno”. Il Clone è una creatura che dice “Puoi far entrare il Clone sul campo di battaglia come una copia di una creatura sul campo di battaglia”. Dopo che un Bastone Chimerico è diventato una creatura artefatto 5/5, un Clone entra in gioco come una copia di quella creatura. Il Clone è un artefatto, non una creatura artefatto 5/5 (La copia ha comunque l’abilità del Bastone Chimerico e, se l’abilità viene attivata, diventerà una creatura).*

Esempio: *Un Clone entra nel campo di battaglia come la copia di un Demone Sghignazzante (una creatura con metamorfosi {2}{B}{B}) a faccia in giù. Il Clone sarà una creatura 2/2 incolore senza nome, tipo, abilità e costo di mana, e sarà a faccia in su.*

706.2a Una copia acquisisce il colore dell’oggetto copiato poiché quel valore viene determinato a partire dal suo costo di mana o dal suo indicatore di colore. Una copia acquisisce le abilità dell’oggetto copiato poiché quei valori vengono determinati a partire dal suo testo. Una copia non ottiene due valori per ogni abilità (cioè, non copia le abilità dell’oggetto in aggiunta al suo testo: in questo modo il testo definirebbe un nuovo insieme di abilità).

706.2b Una volta che un oggetto è stato copiato, cambiarne i valori copiabili non influisce sulle caratteristiche della copia.

706.2c Se un’abilità statica genera un effetto continuo che è un effetto di copia, i valori copiabili che quell’effetto fornisce vengono determinati solo nel momento in cui l’effetto ha iniziato ad applicarsi.

706.3. Le informazioni copiate diventano i valori copiabili della copia, eventualmente modificati dallo stato della copia (vedi regola 110.5). Gli oggetti che copiano l’oggetto useranno quindi i nuovi valori copiabili.

Esempio: *Il Mutiforma Vesuvano dice “Puoi far entrare Mutiforma Vesuvano sul campo di battaglia come una copia di una creatura sul campo di battaglia eccetto che non copia il colore di quella creatura e guadagna ‘All’inizio del tuo mantenimento, puoi far diventare questa creatura una copia di una creatura bersaglio eccetto che non copia il colore di quella creatura. Se lo fai, questa creatura guadagna questa abilità’’. Un Mutiforma Vesuvano entra sul campo di battaglia come una copia di un Orso Zampa di Runa (una creatura Orso verde 2/2 senza abilità). Poi un Clone entra in*

gioco come una copia del Mutaforma Vesuvano. Il Clone è una creatura Orso 2/2 blu, di nome Orso Zampa di Runa, che ha l'abilità del Mutaforma Vesuvano che si innesca nel mantenimento.

Esempio: Tomoya il Rivelatore (una carta ruotabile ruotata) diventa una copia di uno Zannacorta Nezumi (una carta ruotabile non ruotata). Le caratteristiche di Tomoya diventano quelle di Pungibaffo il Detestabile, che è la versione ruotata dello Zannacorta Nezumi.

Esempio: Un Demone Sghignazzante (una creatura con metamorfosi) a faccia in giù diventa una copia di un Bradipode Spezzaramo (una creatura 4/1 verde con travolgere e metamorfosi {G}) a faccia in su. Le caratteristiche del Demone diventano quelle del Bradipode Spezzaramo. Comunque, poiché la creatura è a faccia in giù, rimane una creatura 2/2 incolore senza nome, tipo, abilità, e senza costo di mana. Può essere girata a faccia in su pagando {G}. Se viene girata a faccia in su, avrà le caratteristiche del Bradipode Spezzaramo.

Esempio: Un Demone Sghignazzante (una creatura con metamorfosi) a faccia in giù diventa una copia de I Girovaghi (una creatura Spirito 1/1 blu che non ha metamorfosi). Diventa la versione a faccia in giù de I Girovaghi. Rimane una creatura 2/2 incolore senza nome, tipo, abilità, e senza costo di mana. Il suo controllore non può girarla a faccia in su come azione speciale. Se un effetto la gira a faccia in su, avrà le caratteristiche de I Girovaghi.

706.4. Alcuni effetti fanno sì che un permanente che sta copiando un permanente copi un altro oggetto, senza lasciare il campo di battaglia. Il cambiamento non innesca le abilità di entrata o uscita dal campo di battaglia. Inoltre, non si hanno cambiamenti sugli eventuali effetti non di copia che agiscono sul permanente.

Esempio: Il Polimorfo Instabile dice “Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia, il Polimorfo Instabile diventa una copia di quella creatura e guadagna questa abilità”. Un Polimorfo Instabile ha su di sé l'effetto di Crescita Gigante, che dice “Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno”. Se una creatura entra nel campo di battaglia successivamente nel turno, il Polimorfo Instabile diventa una copia di quella creatura, ma mantiene il +3/+3 della Crescita Gigante.

706.5. Se un oggetto entra nel campo di battaglia “come una copia” di un altro oggetto o viene messo sul campo di battaglia un oggetto “che è una copia” di un altro oggetto, l'oggetto diventa una copia nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Non entra prima nel campo di battaglia e poi diventa una copia di quell'oggetto. Se il testo che viene copiato comprende delle abilità che sostituiscono l'entrata nel campo di battaglia (come “entra nel campo di battaglia con” o “mentre [questo] entra nel campo di battaglia”), queste abilità avranno effetto. Inoltre, le abilità di entrata nel campo di battaglia della copia avranno la possibilità di innescarsi.

Esempio: Il Behemoth di Cielsudario dice “Svanire 2 (Questa creatura entra nel campo di battaglia con 2 segnalini svanire su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino svanire da essa. Se non puoi, sacrificala)” e “Il Behemoth di Cielsudario entra nel campo di battaglia TAPPato”. Un Clone che entra in gioco come una copia del Behemoth di Cielsudario entra nel campo di battaglia tappato, con 2 segnalini svanire su di esso.

Esempio: Il Muro dei Presagi dice “Quando il Muro dei Presagi entrano nel campo di battaglia, pesca una carta”. Un Clone entra nel campo di battaglia come una copia di un Muro dei Presagi. Il Clone ha l'abilità innescata di entrata nel campo di battaglia del Muro dei Presagi, quindi il controllore del Clone pesca una carta.

706.6. Quando un permanente viene copiato, le scelte che erano state fatte per il permanente non vengono copiate. Al contrario, se un oggetto entra nel campo di battaglia come una copia di un altro permanente, il controllore dell'oggetto può effettuare le scelte per le abilità del tipo “mentre [oggetto] entra nel campo di battaglia”.

Esempio: Un Clone entra nel campo di battaglia come una copia di un Automa Adattivo. L'Automa Adattivo dice, in parte, “Mentre l'Automa Adattivo entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura”. Il Clone non copierà il tipo di creatura scelto per l'Automa Adattivo; al contrario, il controllore del Clone effettuerà una nuova scelta.

706.7. Se viene copiata una coppia di abilità legate, queste abilità saranno similmente legate tra loro sull'oggetto che le ha copiate. Una abilità si riferisce solo ad azioni compiute o ad oggetti influenzati dall'altra. Non possono essere legate ad altre abilità, indipendentemente dalle altre abilità che la copia ha attualmente o abbia avuto in passato. Vedi regola 607, “Abilità Legate”.

706.8. Quando viene copiato un permanente bifronte, una carta combinabile a faccia in su o un permanente combinato, vengono copiati solo i valori copiabili della faccia al momento visibile. (Vedi regola 711, “Carte Bifronte” e regola 712, “Carte Combinabili”.)

706.9. Gli effetti di copia possono includere modifiche o eccezioni al processo di copia.

706.9a Alcuni effetti di copia forniscono un’abilità alla copia, come parte del processo di copia. L’abilità diventa parte dei valori copiabili della copia, insieme ad ogni altra abilità che viene copiata.

Esempio: *Degli Elfi di Quirion entrano nel campo di battaglia e un Polimorfo Instabile li copia. I valori copiabili del Polimorfo Instabile corrispondono ora a quelli degli Elfi di Quirion, eccetto che il Polimorfo Instabile ha anche l’abilità “Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia, il Polimorfo Instabile diventa una copia di quella creatura eccetto che ha questa abilità”. Successivamente un Clone entra nel campo di battaglia come copia del Polimorfo Instabile. Il Clone copia i nuovi valori copiabili del Polimorfo Instabile, inclusa l’abilità che il Polimorfo Instabile si è dato quando ha copiato gli Elfi di Quirion..*

706.9b Alcuni effetti di copia indicano specificamente che alcune caratteristiche non vengono copiate, e invece mantengono i valori originali. Possono anche semplicemente dire che alcune caratteristiche non vengono copiate.

706.9c Alcuni effetti di copia modificano una caratteristica, come parte del processo di copia. Il valore finale di quella caratteristica diventa parte dei valori copiabili della copia.

Esempio: *Copia Artefatto è un incantesimo che dice, “Puoi far entrare il Copia Artefatto nel campo di battaglia come una copia di un artefatto sul campo di battaglia, tranne che è un incantesimo in aggiunta ai suoi altri tipi.” Se entra nel campo di battaglia come una copia di un Juggernaut, i valori copiabili del Copia Artefatto adesso sono uguali a quelli del Juggernaut con una modifica: i suoi tipi adesso sono artefatto, creatura e incantesimo.*

706.9d Quando si deve applicare un effetto di copia che non copia una certa caratteristica, che mantiene il valore originale per una certa caratteristica o modifica il valore finale di una certa caratteristica, le eventuali abilità definisci-caratteristiche (vedi regola 604.3) dell’oggetto copiato che definiscono quella caratteristica non vengono copiate. Se quella caratteristica è il colore, l’indicatore di colore (vedi regola 204) di quell’oggetto non viene copiato.

Esempio: *Il Mastodonte del Mare di Mercurio è una creatura che dice, “Puoi far entrare il Mastodonte del Mare di Mercurio nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è 7/7”. Il Mastodonte del Mare di Mercurio entra nel campo di battaglia come una copia di un Tarmogoyf, il quale ha un’abilità definisci-caratteristiche che ne definisce la forza e la costituzione. Il Mastodonte del Mare di Mercurio non ha quell’abilità. Sarà 7/7.*

706.9e Alcuni effetti di sostituzione che generano effetti di copia includono una eccezione che è un effetto aggiuttivo invece di una modifica delle caratteristiche dell’oggetto influenzato. Se un altro effetto di copia viene applicato a quell’oggetto dopo aver applicato l’effetto di copia con quella eccezione, l’effetto dell’eccezione non avviene.

Esempio: *L’Ego Alterato dice, “Puoi far entrare l’Ego Alterato nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che entra con X segnalini +1/+1 addizionali”. Scegli di farlo entrare nel campo di battaglia come copia di un Clone, che dice “Puoi far entrare il Clone nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia”, per il quale non è stata scelta alcuna creatura quando è entrato nel campo di battaglia. Se poi scegli una creatura da copiare quando applichi l’effetto di sostituzione che l’Ego Alterato guadagna copiando il Clone, l’effetto di sostituzione del l’Ego Alterato non lo farà entrare nel campo di battaglia con segnalini +1/+1 su di esso.*

706.9f Alcuni effetti di sostituzione che generano effetti di copia sono legati a abilità innescate scritte nello stesso paragrafo. (Vedi regola 603.11). Se un altro effetto di copia viene applicato a quell’oggetto dopo

aver applicato l'effetto di copia con l'abilità innescata legata, l'abilità innescata non si innesca.

706.10. Copiare una magia, abilità attivata o abilità innescata significa metterne una copia in pila; la copia di una magia non viene “lanciata” e la copia di un'abilità attivata non viene “attivata”. La copia di una magia o abilità copia sia le caratteristiche della magia o abilità, sia tutte le scelte fatte per essa, inclusi modi, bersagli, valore di X e i costi addizionali o alternativi (vedi regola 601, “Lanciare Magie”). Le scelte che vengono normalmente fatte in risoluzione non vengono copiate. Se un effetto della copia si riferisce a oggetti usati per pagare i costi, usa gli oggetti usati per pagare i costi della magia o abilità originale. Il proprietario della copia di una magia o abilità è il giocatore sotto il cui controllo è stata messa in pila. Il controllore della copia di una magia o abilità è il giocatore sotto il cui controllo è stata messa in pila. La copia di una magia è essa stessa una magia, ma non ha una carta magia associata. La copia di un'abilità è essa stessa un'abilità.

Esempio: *Un giocatore gioca un Duplicatore, bersagliando un Monile di Smeraldo. Il Duplicatore dice “Copia una magia stregoneria o istantaneo bersaglio, eccetto che la copia è rossa. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia”. Il Monile di Smeraldo è un istantaneo verde modale. Quando il Duplicatore si risolve, mette una copia del Monile di Smeraldo in pila eccetto che la copia è rossa, non verde. La copia ha lo stesso modo che era stato scelto per il Monile di Smeraldo originale. Non è obbligata ad avere lo stesso bersaglio, ma solo perché il Duplicatore permette di scegliere nuovi bersagli.*

Esempio: *Scagliare è un istantaneo che dice, “Come costo addizionale per giocare questa magia, sacrifica una creatura” e “Lo Scagliare infligge a un qualsiasi bersaglio un danno pari alla forza della creatura sacrificata”. Quando si deve determinare quanto danno infligge la copia di uno Scagliare, si controlla la forza della creatura sacrificata per pagare il costo dello Scagliare originale.*

Esempio: *Infuso di Ardore Aurorale è una stregoneria che dice, “Guadagni X punti vita se è stato speso {G} per lanciare l'Infuso di Ardore Aurorale e X punti vita se è stato speso {W}.” Poiché il mana non è un oggetto, una copia dell'Infuso di Ardore Aurorale non ti farà guadagnare punti vita, indipendentemente da quale mana è stato speso per lanciare la magia originale.*

706.10a Se una copia di una magia si trova in una zona diversa dalla pila, cessa di esistere. Se una copia di una carta si trova in una zona diversa dalla pila o dal Campo di battaglia, cessa di esistere. Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

706.10b Una copia di un'abilità ha la stessa fonte dell'abilità originale. Se l'abilità si riferisce alla sua fonte attraverso il nome, la copia si riferisce allo stesso oggetto e non ad eventuali altri oggetti con lo stesso nome. La copia viene considerata essere la stessa abilità dagli effetti che contano quante volte l'abilità si è risolta durante il turno.

706.10c Alcuni effetti copiano una magia o abilità e dicono che il controllore può scegliere nuovi bersagli per la copia. Il giocatore può lasciare invariati quanti bersagli vuole, anche se sarebbero bersagli illegali per la copia. Se il giocatore sceglie di cambiare alcuni o tutti i bersagli, i nuovi bersagli devono essere legali. Una volta che il giocatore ha deciso quali saranno i bersagli della copia, la copia viene messa in pila con quei bersagli.

706.10d Alcuni effetti copiano una magia o abilità per ogni giocatore o oggetto che essa “potrebbe bersagliare”. Le copie vengono messe in pila con quei bersagli nell'ordine scelto dal loro controllore. Se la magia o abilità ha più di un bersaglio, tutti i bersagli di una copia devono essere lo stesso giocatore o oggetto. Se quel giocatore o oggetto non è un bersaglio legale per ogni istanza della parola “bersaglio”, la copia non viene creata per quel giocatore o oggetto.

706.10e Alcuni effetti copiano una magia o abilità e specificano un nuovo bersaglio per la copia. Se la magia o abilità ha più di un bersaglio, tutti i bersagli della copia devono essere quell'oggetto o giocatore. Se quell'oggetto o giocatore non è un bersaglio legale per ogni istanza della parola “bersaglio”, la copia non viene creata.

706.11. Se un effetto fa riferimento a un permanente attraverso il nome, l'effetto tiene traccia del permanente anche se cambia nome o diventa una copia di qualcos'altro.

Esempio: Un Polimorfo Instabile copia un Armodonte Impazzito. L'Armodonte Impazzito dice “{G}: L'Armodonte Impazzito prende +3/+0 e guadagna travolgere fino alla fine del turno. Distruggi l'Armodonte Impazzito all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva questa abilità solo una volta per turno”. Se viene attivata questa abilità attivata del Polimorfo Instabile, il Polimorfo Instabile verrà distrutto all'inizio della prossima sottofase finale, anche se non è più una copia dell'Armodonte Impazzito in quel momento.

706.12. Un effetto che dice ad un giocatore di lanciare una copia di un oggetto (e non solo di copiare una magia) segue le regole per lanciare magie, tranne per il fatto che la copia viene creata nella stessa zona in cui si trova l'oggetto e poi lanciata mentre un'altra magia o abilità si sta risolvendo. Lanciare una copia di un oggetto segue i passi 601.2a-h indicati nella regola 601, “Lanciare Magie”, quindi la copia diventa lanciata. Una volta lanciata, la copia è una magia in pila e, proprio come una qualsiasi altra magia, si può risolvere o può essere neutralizzata.

707. Magie e Permanentì a Faccia in Giù

707.1. Alcune carte permettono alle magie e ai permanenti di essere a faccia in giù.

707.2. Le magie a faccia in giù e i permanenti a faccia in giù non hanno caratteristiche, tranne quelle indicate dall'abilità o dalle regole che hanno permesso alla magia o permanente di essere a faccia in giù. Tutte le caratteristiche indicate sono i valori copiabili delle caratteristiche dell'oggetto (vedi regola 613, “Interazione di Effetti Continui” e regola 706, “Copie di Oggetti”).

707.2a Se un permanente a faccia in su viene girato a faccia in giù da una magia o abilità che non specifica alcuna caratteristica di quell'oggetto, esso diventa una creatura 2/2 a faccia in giù senza nome, testo, sottotipo e costo di mana. Anche un permanente che entra sul campo di battaglia a faccia in giù ha queste caratteristiche, eccetto se diversamente specificato dell'effetto che lo ha messo sul campo di battaglia a faccia in giù o che ha permesso che fosse lanciato a faccia in giù. Questi valori sono i valori copiabili delle caratteristiche di quell'oggetto.

707.3. Gli oggetti che vengono messi sul campo di battaglia a faccia in giù vengono girati a faccia in giù prima che entrino nel campo di battaglia, quindi le loro eventuali abilità innescate di entrata in gioco non si innescano e le loro eventuali abilità statiche non hanno effetto.

707.4. Gli oggetti che vengono lanciati a faccia in giù vengono girati a faccia in giù prima di essere messi in pila, quindi gli effetti che controllano le caratteristiche di una magia vedranno solo le caratteristiche della magia a faccia in giù. Vengono applicati tutti gli effetti e le proibizioni che si applicherebbero per lanciare un oggetto con queste caratteristiche (e non le caratteristiche dell'oggetto a faccia in su). Il permanente che quella magia diventerà sarà un permanente a faccia in giù.

707.5. Puoi guardare una magia in pila che controlli a faccia in giù, un permanente che controlli a faccia in giù (anche se è fuori fase) in qualsiasi momento. Non puoi guardare le carte a faccia in giù nelle altre zone e non puoi guardare le magie o i permanenti a faccia in giù controllati dagli altri giocatori.

707.6. Se controlli più di una magia in pila a faccia in giù oppure più di un permanente in gioco a faccia in giù, devi assicurarti che in ogni momento le tue magie o i tuoi permanenti a faccia in giù possano essere distinti chiaramente. Ciò include, tra le altre cose, sapere quale regola o abilità ha fatto sì che il permanente fosse a faccia in giù, l'ordine in cui sono state lanciate le magie, l'ordine con cui i permanenti sono entrati nel campo di battaglia, quali creature hanno attaccato il turno precedente e qualsiasi altra differenza tra le magie o i permanenti a faccia in giù. Metodi comuni per distinguere gli oggetti a faccia in giù sono segnalini o dadi per indicare in maniera diversa oggetti diversi, oppure posizionarli in un ordine evidente sul tavolo da gioco.

707.7. L'abilità o regola che permette ad un permanente di essere a faccia in giù può anche permettere al controllore di quel permanente di girarlo a faccia in su. Normalmente le magie non possono essere girate a faccia in su.

707.8. Mentre un permanente a faccia in giù viene girato a faccia in su, i suoi valori copiabili ritornano ad essere i normali valori copiabili. Gli effetti che si applicavano al permanente a faccia in giù continuano a essere applicati al permanente a faccia in su. Le abilità collegate all'entrata nel campo di battaglia del permanente non si innescano o non hanno alcun effetto, dato che il permanente era già sul campo di battaglia.

707.9. Se un permanente a faccia in giù o una componente a faccia in giù di un permanente fuso viene spostato dal campo di battaglia a una qualsiasi altra zona, il proprietario deve rivelarlo agli altri giocatori mentre lo sposta. Se una magia a faccia in giù viene spostata dalla pila ad una qualsiasi altra zona, tranne il campo di battaglia, il proprietario deve rivelarla agli altri giocatori mentre la sposta. Se un giocatore lascia la partita, tutti i permanenti, le componenti dei permanenti fusi e le magie a faccia in giù di cui quel giocatore è il proprietario, devono essere rivelati a tutti i giocatori. Alla fine di ogni partita, tutti i permanenti, le componenti dei permanenti fusi e le magie a faccia in giù devono essere rivelati a tutti i giocatori.

707.10. Se un permanente a faccia in giù diventa una copia di un altro permanente, i suoi valori copiabili diventano i valori copiabili di quel permanente, modificati dal suo stato di essere a faccia in giù. Quindi, le sue caratteristiche rimangono le stesse: sono le caratteristiche indicate dall'abilità o regola che ha permesso al permanente di essere girato a faccia in giù. Tuttavia, se viene girato a faccia in su, i suoi valori copiabili diventano i valori che ha copiato dall'altro permanente. Vedi regola 706.3.

707.11. Se un permanente a faccia in giù una volta girato a faccia in su avrebbe un'abilità del tipo “Mentre [questo permanente] viene girato a faccia in su . . .”, questa abilità viene applicata mentre quel permanente viene girato a faccia in su, non dopo.

708. Carte Split

708.1. Le carte split sono carte che hanno il lato anteriore composto dai lati anteriori di due carte. Il dorso di una carta split è il normale dorso delle carte di *Magic*.

708.2. Sebbene le carte split abbiano due metà lanciabili, ogni carta split è una singola carta. Per esempio, un giocatore che ha pescato o scartato una carta split ha pescato o scartato una sola carta, non due.

708.3. Un giocatore sceglie quale metà di una carta split sta lanciando prima di metterla in pila.

708.3a Solo la metà scelta viene considerata per vedere se può essere lanciata. Si considera che solo quella metà venga messa in pila.

708.3b Mentre è in pila, esistono solo le caratteristiche della metà che viene lanciata. Si considera che le caratteristiche dell'altra metà non esistano.

708.3c Un effetto può creare una copia di una carta split e permettere ad un giocatore di lanciare la copia. La copia mantiene le caratteristiche delle due metà, separate nelle due stesse metà della carta originale. (Vedi regola 706.12).

708.4. In tutte le zone tranne che in pila, le caratteristiche delle carte split sono quelle delle due metà combinate. Questo è un cambiamento rispetto alle regole precedenti.

708.4a Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto richiede ad un giocatore di scelgere il nome di una carta e il giocatore vuole scegliere il nome di una carta split, il giocatore deve scegliere uno dei due nomi, e non entrambi. Un oggetto ha il nome scelto se uno dei suoi nomi è il nome scelto.

708.4b Il costo di mana di una carta split è il costo di mana combinato delle due metà. I colori e il costo di mana convertito di una carta split sono determinati dal suo costo di mana combinato. Un effetto che si riferisce specificamente ai simboli nel costo di mana di una cartasplit vede i simboli separati invece che l'intero costo di mana.

Esempio: il costo di mana di Aggressione//Batteria è {3}{R}{G}. E' una carta rossa e verde con costo di mana convertito pari a 5. Se lancia Aggressione, la magia risultante è rossa con costo di

mana convertito pari a 1.

Esempio: il costo di mana di Fuoco//Ghiaccio è {2}{U}{R}. Has lo stesso costo di mana cost della Divinazione del Vapore, ma un effetto come quello di Jegantha, la Sorgente vede che contiene il simbolo di mana {1} due volte.

708.4c Una carta split ha tutti i tipi di carta specificati su ciascuna delle sue due metà e tutte le abilità nel riquadro di testo di ciascuna metà.

708.4d Anche le caratteristiche di una carta split fusa in pila sono quelle delle sue due metà combinate (vedi regola 702.101 “Fusione”).

709. Carte Ruotabili

709.1. Le carte ruotabili sono carte che hanno il lato anteriore di una singola carta ma diviso in due parti. Il testo che è leggibile quando la carta è in posizione normale definisce le normali caratteristiche di quella carta. Il testo che è leggibile quando la carta è capovolta definisce delle caratteristiche alternative. Il dorso di una carta ruotabile è identico a quello di qualsiasi carta di *Magic*.

709.1a La metà superiore di una carta ruotabile contiene i valori normali del nome, testo, riga del tipo, forza e costituzione della carta. Il testo contiene di solito un’abilità che fa “ruotare” il permanente se si verificano determinate condizioni.

709.1b La metà inferiore di una carta ruotabile contiene nome, testo, riga del tipo, forza e costituzione alternativi. Queste caratteristiche vengono utilizzate solo se quel permanente è sul campo di battaglia e solo se è ruotato.

709.1c Colore e costo di mana di una carta ruotabile non cambiano quando il permanente viene ruotato. Inoltre, si continuano ad applicare tutti i cambiamenti provocati da effetti esterni.

709.2. In tutte le zone tranne il campo di battaglia, e anche sul campo di battaglia prima che il permanente venga ruotato, una carta ruotabile possiede solo le normali caratteristiche della carta. Una volta che un permanente viene ruotato, non ha più i suoi nome, testo, riga del tipo, forza e costituzione normali che vengono sostituiti da quelli alternativi.

Esempio: Calcalava Akki è una creatura non leggendaria che ruota in una creatura leggendaria di nome Tok-Tok, Figlio del Vulcano. Un effetto che dice “Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta leggendaria” non può trovare questa carta ruotabile. Un effetto che dice “Le creature leggendarie prendono +2/+2” non ha effetto su Calcalava Akki, ma ha effetto su Tok-Tok.

709.3. Devi assicurarti che sia sempre chiaro se un permanente che controlli è ruotato o meno, sia quando è stappato sia quando è tappato. Il metodo più comune per distinguere una carta ruotata è contrassegnarla con un segnalino o con un dado.

709.4. Ruotare un permanente è un’operazione irreversibile. Una volta che un permanente è stato ruotato, è impossibile ruotarlo di nuovo per tornare alla versione originale. Tuttavia, se una creatura ruotata lascia il campo di battaglia, si dimentica del proprio stato. Vedi regola 110.5.

709.5. Se un effetto richiede che un giocatore scelga il nome di una carta e il giocatore vuole scegliere il nome alternativo di una carta ruotabile, il giocatore può farlo.

710. Carte Livellatore

710.1. Ogni carta livellatore ha delle strisce nel riquadro di testo e tre riquadri di forza/costituzione. Il riquadro di testo di una carta livellatore contiene due simboli di livello.

710.2. Un simbolo di livello è un’abilità definita da parola chiave che rappresenta un’abilità statica. Il simbolo di livello include o un intervallo di numeri, indicato in queste regole come “N1-N2,” o un singolo numero

seguito da un segno più, indicato in queste regole come “N3+”. Tutte le abilità stampate nella stessa striscia di un simbolo di livello fanno parte della sua abilità statica. Lo stesso vale per il riquadro di forza/costituzione stampato in quella striscia, indicato in queste regole come “[P/T]”.

710.2a “{LIVELLO N1-N2} [Abilità] [P/T]” significa “Fintanto che questa creatura ha almeno N1 segnalini livello su di essa, ma non più di N2 segnalini livello su di essa, ha forza e costituzione base [P/T] e ha [abilità]”.

710.2b “{LIVELLO N3+} [Abilità] [P/T]” significa “Fintanto che questa creatura ha N3 o più segnalini livello su di essa, ha forza e costituzione base [P/T] e ha [abilità]”.

710.3. Le strisce nel riquadro di testo non hanno significato per il gioco eccetto quello di demarcare in modo chiaro quali abilità e quali riquadri di forza/costituzione sono associati a quali simboli di livello. Le carte livellatore contengono un solo riquadro di testo.

710.4. Le abilità di una carta livellatore che non sono precedute da un simbolo di livello vengono trattate normalmente. In particolare, ogni permanente livellatore ha la sua abilità aumentare di livello (vedi regola 702.86) in ogni momento; questa può essere attivata indipendentemente da quanti segnalini livello ci sono su quel permanente.

710.5. Se il numero di segnalini livello su una creatura livellatore è minore di N1 (il primo numero stampato nei suoi simboli del tipo {LIVELLO N1-N2}), ha la forza e la costituzione indicate dal riquadro di forza/costituzione più in alto.

710.6. In tutte le zone diverse dal campo di battaglia, una carta livellatore ha la forza e la costituzione indicate dal riquadro di forza/costituzione più in alto.

711. Carte Bifronte

711.1. Una carta bifronte ha un lato frontale di una carta di *Magic* su ogni lato invece di un lato frontale di una carta di *Magic* su un lato e il retro di una carta di *Magic* sull'altro. Ogni lato può avere delle abilità che permettono alla carta di “trasformarsi”, cioè essere voltato per mostrare l'altro lato. Le pedine e le carte con il normale retro di una carta di *Magic* non possono trasformarsi. (Vedi regola 701.28, “Trasformare”).

711.1a Il lato frontale di una carta bifronte ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra. Sulle carte bifronte delle espansioni *Magic* Origins e set base 2019 è una modifica del simbolo dei Planeswalker. Sulle carte del blocco Innistrad, dell'espansione Ombre su Innistrad e sulla carta Ulrich del Krallenhorde dell'espansione Luna Spettrale, l'icona è un sole. Sulle altre carte bifronte di Luna Spettrale è una luna piena. Sulle carte delle espansioni Ixalan e Rivali di Ixalan, l'icona è una rosa dei venti.

711.1b Il retro di una carta bifronte ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra. Sulle carte bifronte delle espansioni *Magic* Origins e set base 2019 è il simbolo dei Planeswalker. Sulle carte del blocco Innistrad, dell'espansione Ombre su Innistrad e sulla carta Ulrich, Alfa Incontrastato dell'espansione Luna Spettrale, l'icona è una mezza luna. Sulle altre carte bifronte di Luna Spettrale è il simbolo stilizzato di Emrakul. Sulle carte delle espansioni Ixalan e Rivali di Ixalan, l'icona è il simbolo di una terra.

711.1c Se il retro di una carta bifronte è una creatura, il lato frontale della carta avrà la forza e la costituzione del retro stampate in grigio sopra il riquadro di forza e costituzione. Questo è un testo di richiamo e non ha alcun effetto sul gioco.

711.1d Le carte combinabili hanno da un lato il lato frontale di una carta di *Magic* e dall'altro metà del lato frontale di una carta di *Magic* di dimensioni doppie. Non sono carte bifronte e sono soggette a regole specifiche (vedi regola 712, “Carte Combinabili”).

711.2. I giocatori a cui è permesso guardare una carta bifronte è in una zona pubblica, possono guardarne entrambi i lati.

711.3. I giocatori devono assicurarsi che le carte bifronte nelle zone nascoste non siano distinguibili dalle altre carte nella stessa zona. Per farlo, il proprietario di una carta bifronte può usare bustine completamente opache o sostituirla con una carta di verifica (vedi regola 713). I tornei sanzionati hanno regole aggiuntive per giocare con carte bifronte. Vedi regola 100.6.

711.4. Ogni lato di una carta bifronte ha le proprie caratteristiche.

711.4a In ogni zona diversa dal campo di battaglia, e anche sul campo di battaglia quando il lato frontale è visibile, una carta bifronte ha solo le caratteristiche del lato frontale.

711.4b Quando il retro di un permanente bifronte è visibile, il permanente ha solo le caratteristiche del retro. Tuttavia, il suo costo di mana convertito è calcolato usando il costo di mana del suo lato frontale. Se un permanente è una copia del retro di una carta bifronte, (anche se la carta che rappresenta la copia è essa stessa una carta bifronte) il costo di mana convertito di quel permanente è 0.

711.5. Solo i permanenti rappresentati da carte bifronte possono essere trasformati (vedi regola 701.28, “Trasformare”). Se una magia o abilità dice a un giocatore di trasformare un permanente che non è rappresentato da una carta bifronte, non accade nulla.

Esempio: Un Clone entra nel campo di battaglia come una copia di un Branco del Sangue Selvaggio (il retro di una carta bifronte). Il Clone sarà una copia del Branco del Sangue Selvaggio. Dato che il Clone non è una carta bifronte, non può trasformarsi.

Esempio: Un giocatore lancia una Citoforma, facendo diventare una Fuorilegge di Kruin (il lato frontale di una carta bifronte) una copia dell'Avanguardia d'Elite (una creatura Soldato Umano 2/1) fino alla fine del turno. Il giocatore poi lancia la Foschia Lunare, che dice, in parte, “Trasforma tutti gli Umani”. Dato che la copia dell'Avanguardia d'Elite è una carta bifronte, si trasformerà. Il permanente che ne risulta avrà il suo retro visibile, anche se in quel turno sarà ancora una copia dell'Avanguardia d'Elite.

711.6. Se una magia o abilità dice a un giocatore di trasformare un permanente e il lato in cui il permanente dovrebbe trasformarsi è rappresentato dal lato frontale di un istantaneo o di una stregoneria, non accade nulla.

711.7. Se una carta bifronte viene lanciata come magia, viene messa in pila con il lato frontale visibile. Vedi regola 601, “Lanciare Magie”.

711.8. Una carta bifronte usualmente entra nel campo di battaglia con il lato frontale visibile. Se una magia o abilità la mette sul campo di battaglia “trasformata”, allora entra nel campo di battaglia con il retro visibile.

711.8a Se un'istruzione dice di mettere sul campo di battaglia trasformata una carta che non è bifronte, quella carta rimane nella zona in cui si trova.

711.9. Se un effetto permette ad un giocatore di lanciare una carta bifronte come una magia creatura a faccia in giù, o se una carta bifronte entra nel campo di battaglia a faccia in giù, la carta avrà le caratteristiche date dalla regola o dall'effetto che ha fatto sì che essa sia a faccia in giù. L'identità di quella carta deve rimanere celata, usando una carta di verifica a faccia in giù o una bustina opaca. Vedi regola 707, “Magie e Permanentie a Faccia in giù”.

711.9a Mentre è a faccia in giù, un permanente bifronte non può trasformarsi. Se viene girato a faccia in su, sarà visibile il suo lato frontale.

711.10. I permanenti bifronte non possono essere girati a faccia in giù. Se una magia o abilità tenta di girare un permanente bifronte a faccia in giù, non accade nulla.

711.11. Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù, l'identità di quella carta deve rimanere celata, usando una carta di verifica a faccia in giù o una bustina opaca. Vedi regola 711.3, “Carte di Verifica”.

711.12. Quando un permanente bifronte si trasforma, non diventa un nuovo oggetto. Gli effetti applicati a quel permanente continueranno ad applicarsi dopo che si è trasformato.

Esempio: Un effetto dà +2/+2 al Fabbro del Villaggio (il lato frontale di una carta bifronte) fino alla fine del turno e poi il Fabbro del Villaggio si trasforma nella Zanna di Ferro. La Zanna di Ferro continuerà a prendere +2/+2 fino alla fine del turno.

711.13. Se un effetto dice a un giocatore di scegliere il nome una carta, il giocatore può scegliere uno dei due nomi di una carta bifronte, ma non entrambi.

712. Carte Combinabili

712.1. Una carta combinabile ha da un lato il lato frontale di una carta di **Magic** e dall'altro metà del lato frontale di una carta di **Magic** di dimensioni doppie. Non ha il normale retro di una carta di **Magic**.

712.1a Esistono tre specifiche coppie combinabili. Ogni coppia combinabile consiste di due specifiche carte i cui retri si uniscono per formare il lato frontale di una carta di **Magic** di dimensioni doppie: gli Sciacalli di Mezzanotte e i Ratti del Cimitero si combinano per formare l'Orda Squittente; il Presidi di Hanweir e i Bastioni di Hanweir si combinano per formare Hanweir, il Villaggio Serpeggiante; Bruna, Luce Morente e Gisela, Lama Spezzata si combinano per formare Brisela, Voce degli Incubi.

712.1b Una carta combinabile non è una carta bifronte. Non può trasformarsi o entrare nel campo di battaglia trasformata. (Vedi regola 711, "Carte Bifronte").

712.2. In ogni coppia combinabile, una carta ha un'abilità che esilia sia quell'oggetto sia la sua controparte e le combina. Per combinare le due carte di una coppia combinabile, mettile sul campo di battaglia con i loro retri visibili e uniti lungo il lato appropriato (vedi regola 701.37, "Combinare"). Il permanente risultante è un singolo oggetto rappresentato da due carte.

712.3. Il lato frontale di ogni carta combinabile e il lato frontale riunito formato da ogni coppia combinabile hanno le proprie caratteristiche.

712.3a Quando una carta combinabile è fuori dal gioco, in una zona diversa dal campo di battaglia o sul campo di battaglia con il lato frontale visibile, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale.

712.3b Quando le due carte di una coppia combinabile sono sul campo di battaglia come permanente combinato, l'oggetto rappresentato da quelle carte ha solo le caratteristiche dei dorsi riuniti, e il suo costo di mana convertito è la somma dei costi di mana convertiti dei suoi lati frontali. Se un permanente sta copiando un permanente combinato, il costo di mana convertito della copia è 0. Vedi regola 202.3c.

712.3c Qualsiasi cosa abbia bisogno di informazioni su una carta combinabile o su un permanente combinato vede solo le informazioni date dalla faccia che è al momento visibile.

Esempio: Un Clone entra nel campo di battaglia come una copia di un'Orda Squittente (data dai retri riuniti di una coppia combinabile). Il Clone ha le caratteristiche dell'Orda Squittente, anche se l'oggetto che diventa è rappresentato da una singola carta, e il suo costo di mana convertito è 0.

712.4. Se un permanente combinato lascia il campo di battaglia, un permanente lascia il campo di battaglia e due carte vengono messe nella zona appropriata.

Esempio Un'Orda Squittente, un permanente combinato, muore. Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta una creatura muore" si innesca una volta. Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta una carta viene messa in un cimitero da qualsiasi zona" si innesca due volte.

712.4a Se un permanente combinato viene messo nel cimitero o nel grimorio del proprietario, quel giocatore può sistemare le due carte in qualsiasi ordine. Se viene messo nel grimorio del proprietario, quel giocatore non rivela l'ordine.

712.4b Se un giocatore esilia un permanente combinato, quel giocatore determina l'ordine relativo dei timestamp delle due carte in quel momento. Questa è un'eccezione alla procedura descritta nella regola 613.7k.

Esempio: *Il Replicatore è una carta con le abilità “Quando il Replicatore entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura non pedina bersaglio” e “Fintanto che una carta esiliata con il Replicatore è una carta creatura, il Replicatore ha forza, costituzione e tipo di creatura dell’ultima carta creatura esiliata con il Replicatore. E’ ancora un Polimorfo”. Mentre la prima abilità del Replicatore esilia un’Orda Squittente, un permanente combinato, il controllore del Replicatore sceglie se l’ultima carta creatura esiliata sono gli Sciacalli di Mezzanotte o i Ratti del Cimitero.*

712.4c Se un effetto può rintracciare il nuovo oggetto che un permanente combinato diventa quando lascia il campo di battaglia, trova entrambe le carte. (Vedi regola 400.7). Se quell’effetto fa sì che delle azioni vengano compiute su quelle carte, le stesse azioni vengono compiute su ciascuna di esse.

Esempio: *Il Viaggio Extramondo è in istantaneo che dice “Esilia una creatura bersaglio. All’inizio della prossima sottofase finale, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1”. Un giocatore lancia il Viaggio Extramondo bersagliando un’Orda Squittente, un permanente combinato. L’Orda Squittente viene esiliata. All’inizio della prossima sottofase finale, gli Sciacalli di Mezzanotte e i Ratti del Cimitero vengono entrambi rimessi sul campo di battaglia, ognuno con un segnalino +1/+1.*

Esempio: *La Morte Apparente è un’Aura con l’abilità “Quando la creatura incantata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo”. Un’Orda Squittente incantata da una Morte Apparente muore. L’abilità innescata rimette sul campo di battaglia sia gli Sciacalli di Mezzanotte sia i Ratti del Cimitero.*

Esempio: *La Vasca del Mimic è un artefatto che dice, in parte, “Ogniqualvolta una creatura non pedina muore, puoi esiliare quella carta”. Un’Orda Squittente muore. Quando l’abilità innescata della Vasca del Mimic si risolve, il suo controllore fa una singola scelta ed entrambe le carte che rappresentano l’Orda Squittente vengono o esiliate o nessuna viene esiliata.*

712.4d Se più di un effetto di sostituzione potrebbe essere applicato all’evento di un permanente combinato che lascia il campo di battaglia o che viene messo in una nuova zona, applicare uno di questi effetti di sostituzione a una delle due carte influenza entrambe. Se il permanente combinato è un comandante, può essere escluso da questa regola; vedi regola 903.9a.

Esempio: *La Leyline del Nulla è un incantesimo che dice, in parte, “Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliala”. La Ruota del Sole e della Luna è un’Aura con incanta giocatore e l’abilità “Se una carta sta per essere messa nel cimitero del giocatore incantato da qualsiasi zona, invece quella carta viene rivelata e messa in fondo al grimorio del proprietario”. Se il controllore di un’Orda Squittente è influenzato dagli effetti di entrambe le carte, quel giocatore sceglie un effetto da applicare all’evento ed entrambi gli Sciacalli di Mezzanotte e i Ratti del Cimitero vengono entrambi spostati nella zona appropriata.*

712.4e Se un effetto necessita del numero di oggetti che hanno cambiato zona, un permanente combinato tra quegli oggetti conta come un oggetto che ha cambiato zona. Se l’effetto necessita del numero di carte che hanno cambiato zona, quel permanente combinato conta come due carte che hanno cambiato zona.

712.5. I giocatori a cui è permesso guardare una carta combinabile possono guardarne anche il retro. Ai giocatori è permesso accedere al testo Oracle dell’altro membro della coppia combinabile e della faccia riunita della coppia in qualsiasi momento (vedi regola 108.1).

712.6. Le carte combinabili nel mazzo di un giocatore possono essere rappresentate da carte di verifica. Vedi regola 713, “Carte di Verifica”.

712.7. Se viene lanciata come magia, una carta combinabile viene messa in pila con il lato frontale visibile. Vedi regola 601, “Lanciare Magie”.

712.8. Una carta combinabile entra nel campo di battaglia con il suo lato frontale visibile a meno che non stia combinandosi con la sua controparte.

712.9. Se un effetto permette ad un giocatore di lanciare una carta combinabile come magia a faccia in giù, o se una carta combinabile entra nel campo di battaglia a faccia in giù, essa avrà le caratteristiche datele dalla regola o effetto che la fa essere a faccia in giù. Quella carta rimane nascosta, usando una carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache. Vedere regola 707, “Magie e Permanenti a Faccia in Giù”.

712.10. Le carte combinabili sul campo di battaglia e i permanenti combinati non possono essere girati a faccia in giù. Se una magia o abilità cerca di girare a faccia in giù un tale permanente, non succede nulla.

712.11. Se un effetto richiede che un giocatore scelga il nome di una carta, il giocatore può scegliere il nome del lato frontale di una carta combinabile o quello dei reti riuniti di una coppia combinabile.

713. Carte di Verifica

713.1. Una carta di verifica è un supplemento al gioco che può essere usato per rappresentare una carta bifronte o una carta combinabile.

713.2. Il retro di una carta di verifica è il normale retro delle carte di *Magic*. Il lato frontale di una carta di verifica è diviso in sezioni. Ogni sezione elenca il nome e il costo di mana di ogni carta bifronte o combinabile che potrebbe rappresentare e include un cerchio vuoto. Quando una carta di verifica viene usata, deve essere segnato esattamente un cerchio per indicare quale carta essa rappresenti.

713.3. Se viene usata una carta di verifica, la carta che essa rappresenta deve essere messa da parte prima dell'inizio della partita (vedi regola 103.2a) e deve essere disponibile per tutto lo svolgimento della partita. Una carta di verifica non può essere inclusa in un mazzo se non rappresenta una carta bifronte o una carta combinabile.

713.4. Ai fini del gioco, una carta di verifica viene considerata identica alla carta che essa rappresenta.

713.5. Quando una carta di verifica è a faccia in su in una zona pubblica, deve essere messa da parte e deve essere usata la carta bifronte o la carta coniungibile che essa rappresenta.

714. Carte Saga

714.1. Una carta Saga ha un riquadro di testo a strisce che contiene un certo numero di simboli di capitolo. L'illustrazione è in verticale sulla parte destra della carta, e la riga del tipo è lungo il bordo inferiore della carta.

714.2. Un simbolo di capitolo è un'ability definita da parola chiave che rappresenta un'abilità innescata detta *abilità di capitolo*.

714.2a Un simbolo di capitolo include un numero romano, indicato in queste regole come “{rN}”. Il numero I rappresenta 1, II rappresenta 2, III rappresenta 3 e così via.

714.2b “{rN}—[Effetto]” significa “Quando uno o più segnalini sapere vengono messi su questa Saga, se il numero di segnalini sapere su di essa era minore di N ed è diventato almeno N, [effetto]”.

714.2c “{rN1}, {rN2}—[Effetto]” significa la stessa cosa di “{rN1}—[Effetto]” e “{rN2}—[Effetto]”.

714.2d Il *numero di capitolo finale* di una Saga è il valore massimo tra le abilità di capitolo che ha. Se una Saga in qualche modo non ha abilità di capitolo, il suo numero di capitolo finale è 0.

714.3. Una Saga usa i segnalini sapere per tenere traccia del suo avanzamento.

714.3a Mentre una Saga entra nel campo di battaglia, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa.

714.3b All'inizio della prima fase principale di un giocatore, quel giocatore mette un segnalino sapere su ogni Saga che controlla. Questa azione generata dal turno non usa la pila.

714.4. Se il numero di segnalini sapere su un permanente Saga è maggiore o uguale al suo numero di capitolo finale, e non è la fonte di un'abilità di capitolo che si è innescata ma non ha ancora lasciato la pila, il controllore di quella Saga la sacrifica. Questa azione generata dallo stato non usa la pila.

715. Carte Avventuriero

715.1. Una carta Avventuriero ha il riquadro di testo diviso in due parti, con un inserto più piccolo nella parte di sinistra.

715.2. Il testo che compare nell'inserto sulla sinistra definisce delle caratteristiche alternative che quell'oggetto può avere mentre è una magia. Le caratteristiche normali della carta compaiono come al solito, ma nella parte destra del riquadro di testo.

715.2a Se un effetto si riferisce a una carta, magia o permanente che "ha un'Avventura", si riferisce a un oggetto per cui esistono queste caratteristiche alternative, anche se l'oggetto al momento non ne fa uso.

715.2b L'esistenza e i valori di queste caratteristiche alternative sono parte dei valori copiabili dell'oggetto.

715.2c Anche se le carte avventuriero sono stampate con più di un insieme di caratteristiche, ogni carta avventuriero è una sola carta. Per esempio, un giocatore che ha pescato o scartato una carta avventuriero ha pescato o scartato una carta, non due.

715.3. Mentre un giocatore lancia una carta avventuriero, il giocatore sceglie se lanciare la carta normalmente o come Avventura.

715.3a Quando un carta avventuriero viene lanciata come Avventura, solo le caratteristiche alternative vengono valutate per stabilire se la carta può essere lanciata.

715.3b Mentre è in pila come Avventura, la magia ha solo le sue caratteristiche alternative

715.3c Se una magia Avventura viene copiata, la copia è un'Avventura. Ha le caratteristiche alternative della magia e non le normali caratteristiche della carta che rappresenta la magia Avventura. Le regole o effetti che si riferiscono a una magia lanciata come Avventura si applicano anche alla copia.

715.3d Invece di mettere una magia lanciata come Avventura nel cimitero del proprietario quando si risolve, il suo controllore la esilia. Fintanto che quella carta rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla. Non può essere lanciata come Avventura in questo modo, anche se altri effetti che permettono ad un giocatore di lanciarla possono permettere al giocatore di lanciarla come Avventura.

715.4. In ogni zona eccetto la pila, e mentre è in pila non come Avventura, una carta avventuriero ha solo le sue normali caratteristiche.

715.5. Se un effetto dice a un giocatore di scegliere il nome di una carta e il giocatore vuole scegliere il nome alternativo di una carta avventuriero, il giocatore può farlo.

716. Controllare un Altro Giocatore

716.1. Alcune carte fanno sì che un giocatore sia controllato da un altro giocatore durante il suo prossimo turno. Questo effetto si applica al prossimo turno che il giocatore su cui agisce dovrebbe effettivamente giocare. Il giocatore viene controllato durante l'intero turno; l'effetto non termina fino all'inizio del turno successivo.

716.1a Effetti multipli di controllo di un giocatore che agiscono sullo stesso giocatore si sovrascrivono. L'ultimo a essere stato creato è quello che avrà effetto.

716.1b Se un turno viene saltato, gli effetti di controllo di un giocatore aspettano che il giocatore su cui agiscono cominci effettivamente un turno.

716.2. Una carta (Word of Command) permette ad un giocatore di controllare un altro giocatore per un tempo limitato.

716.3. Cambia solo il controllo del giocatore. Tutti gli oggetti sono controllati dai propri normali controllori. Un giocatore controllato durante il proprio turno è ancora il giocatore attivo.

716.4. Se un'informazione su un oggetto all'interno della partita risulta visibile al giocatore controllato, è visibile sia a quel giocatore sia a chi lo controlla. Se un'informazione su una carta al di fuori della partita risulta visibile al giocatore controllato, è visibile solo a quel giocatore e non a chi lo controlla

Esempio: *Il controllore di un giocatore può vedere la mano di quel giocatore e il lato frontale di tutte le creature a faccia in giù che controlla.*

716.5. Il controllore di un altro giocatore esegue tutte le scelte e prende tutte le decisioni che sono permesse a quel giocatore o che gli vengano richieste dalle regole o da qualche oggetto. Questo comprende le scelte e le decisioni su cosa giocare e le scelte e le decisioni richieste da magie e abilità.

Esempio: *Il controllore di un altro giocatore decide quali magie lancerà quel giocatore e quali saranno i loro bersagli e prenderà tutte le decisioni richieste durante la loro risoluzione.*

Esempio: *Il controllore di un altro giocatore decide quali tra le creature di quel giocatore attaccheranno, quale giocatore o planeswalker ognuna di esse attaccherà, l'ordine di assegnazione del danno delle creature attaccanti (se qualche creatura attaccante verrà bloccata da più creature) e come le creature attaccanti assegneranno il proprio danno da combattimento.*

716.6a Il controllore di un altro giocatore può usare solo le risorse di quel giocatore (carte, mana e così via) per pagare i costi per quel giocatore.

Esempio: *Se il controllore di un altro giocatore decide che quel giocatore giocherà una magia che come costo addizionale richiede di scartare carte, le carte vengono scartate dalla mano del giocatore controllato.*

716.6b Il controllore di un altro giocatore non può prendere decisioni per quel giocatore che non siano richieste dalle regole o da qualche oggetto del gioco. Il controllore non può inoltre eseguire scelte o prendere decisioni richieste dalle regole da torneo.

Esempio: *Il giocatore controllato è comunque l'unico che può decidere di andare in bagno, scambiare delle carte, pattare intenzionalmente o chiamare un arbitro per segnalare un errore o un'infrazione.*

716.6. Il controllore di un altro giocatore non può costringere quel giocatore a concedere. Un giocatore può concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre è controllato da un altro giocatore. Vedi regola 104.3a.

716.7. L'effetto che dà ad un giocatore il controllo di un altro giocatore può limitare le azioni che il giocatore controllato può eseguire o può specificare delle azioni che il giocatore controllato deve eseguire.

716.8. Un giocatore che ne controlla un altro continua comunque a fare le proprie scelte e a prendere le proprie decisioni.

716.9. Un giocatore può prendere il controllo di se stesso. Quel giocatore farà le proprie scelte e prenderà le proprie decisioni normalmente.

717. Terminare il Turno o una Fase

717.1. Alcune carte terminano il turno. Quando un effetto termina il turno, segui nell'ordine i passaggi seguenti, che sono diversi dal normale processo per la risoluzione di magie e abilità (vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”).

717.1a Se ci sono delle abilità innescate che si sono innescate prima dell'inizio di questo processo ma che non sono ancora state messe in pila, queste abilità cessano di esistere. Non vengono messe in pila. Questa regola non si applica alle abilità innescate che si innescano durante questo processo (vedi regola 717.1f).

717.1b Esilia tutti gli oggetti in pila, incluso l'oggetto che si sta risolvendo. Tutti gli oggetti che non sono sul campo di battaglia o nella zona di comando e che non sono rappresentati da carte cessano di esistere la prossima volta che vengono controllate le azioni generate dallo stato (vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”).

717.1c Controlla le azioni generate dallo stato. Nessun giocatore riceve priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila.

717.1d La fase e/o sottofase in corso termina. Se questo succede durante il combattimento, rimuovi dal combattimento tutte le creature e i planeswalker. Il gioco procede direttamente alla sottofase di cancellazione: salta tutte le fasi e le sottofasi che si trovano tra la fase o sottofase attuale e quella di cancellazione. Se un effetto termina il turno durante la sottofase di cancellazione, una nuova sottofase di cancellazione ha inizio.

717.1e Anche se il turno termina, le abilità che si innescano “all'inizio della sottofase finale” non si innescano poiché la sottofase finale viene saltata.

717.1f Nessun giocatore riceve priorità durante questo processo, quindi le abilità innescate non vengono messe in pila. Se qualche abilità innescata si è innescata dopo che questo processo è iniziato, queste abilità vengono messe in pila durante la sottofase di cancellazione, poi il giocatore attivo riceve priorità e i giocatori hanno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità. Prima della conclusione del turno ci sarà quindi un'altra sottofase di cancellazione. Se durante questo processo non si sono innescate abilità, nessun giocatore riceve priorità durante la sottofase di cancellazione. Vedi regola 514, “Sottofase di Cancellazione”.

717.2. Una carta (Mandato di Pace) termina la fase di combattimento. Quando un effetto termina la fase di combattimento, segui nell'ordine i passaggi seguenti, che sono diversi dal normale processo per la risoluzione di magie e abilità (vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”).

717.2a Se ci sono delle abilità innescate che si sono innescate prima dell'inizio di questo processo ma che non sono ancora state messe in pila, queste abilità cessano di esistere. Non vengono messe in pila. Questa regola non si applica alle abilità innescate che si innescano durante questo processo (vedi regola 717.2f).

717.2b Esilia tutti gli oggetti in pila, incluso l'oggetto che si sta risolvendo. Tutti gli oggetti che non sono sul campo di battaglia o nella zona di comando e che non sono rappresentati da carte cessano di esistere la prossima volta che vengono controllate le azioni generate dallo stato (vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”).

717.2c Controlla le azioni generate dallo stato. Nessun giocatore riceve priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila.

717.2d La fase di combattimento in corso termina. Rimuovi dal combattimento tutte le creature e i planeswalker. Gli effetti che durano “fino alla fine del combattimento” terminano. Il gioco procede direttamente alla fase successiva, di solito la seconda fase principale: salta tutte le sottofasi che si trovano tra la sottofase attuale e quella fase.

717.2e Anche se la fase di combattimento termina, le abilità che si innescano “alla fine del combattimento” non si innescano poiché la sottofase di fine combattimento viene saltata.

717.2f Nessun giocatore riceve priorità durante questo processo, quindi le abilità innescate non vengono messe in pila. Se qualche abilità innescata si è innescata dopo che questo processo è iniziato, queste abilità vengono messe in pila durante la fase successiva, poi il giocatore attivo riceve priorità e i giocatori hanno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

717.2g Se un effetto cerca di terminare la fase di combattimento in un momento che non è durante la fase di combattimento, non succede nulla.

718. Il Monarca

718.1. Il monarca è un appellativo che un giocatore può avere. In una partita non c'è un monarca fino a che un effetto dice ad un giocatore di diventare il monarca.

718.2. Ci sono due abilità innescate intrinsecamente associate con l'essere il monarca. Queste abilità innescate non hanno una fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Questa è un'eccezione alla regola 113.8. Il testo completo di queste abilità è il seguente: "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniqualvolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".

718.3. In ogni dato momento, può esistere soltanto un giocatore che è il monarca. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale cessa di essere il monarca.

718.4. Se il monarca lascia la partita, il giocatore attivo diventa il monarca nello stesso istante in cui quel giocatore lascia la partita. Se il giocatore attivo lascia la partita o se non c'è un giocatore attivo, il successivo giocatore in ordine di turno diventa il monarca.

719. Ricominciare la Partita

719.1. Una carta (Karn Liberato) fa ricominciare la partita. Una partita che viene ricominciata termina immediatamente. Nessun giocatore vince, perde o patta in quella partita. Tutti i giocatori ancora in quella partita nel momento in cui viene ricominciata iniziano una nuova partita seguendo le procedure descritte nella regola 103, "Iniziare la Partita", con la seguente eccezione:

719.1a Il giocatore iniziale nella nuova partita è il giocatore che controllava la magia o abilità che ha fatto ricominciare la partita.

719.2. Tutte le carte di **Magic** coinvolte nella partita che è stata ricominciata nel momento in cui è terminata, inclusi i permanenti fuori fase e le carte di **Magic** non tradizionali, sono coinvolte nella nuova partita, anche se quelle carte non erano originariamente coinvolte nella partita ricominciata. Le carte non cambiano proprietario, indipendentemente da dove si trovino quando inizia la nuova partita.

Esempio: *Un giocatore lancia un Desiderio Vivente, portando nella partita una carta creatura da fuori della partita. Poi quella partita viene ricominciata. La carta creatura farà parte del grimorio di quel giocatore quando inizia la nuova partita.*

719.3. Poiché ogni giocatore pesca sette carte quando inizia la nuova partita, i giocatori con meno di sette carte nel grimorio perderanno la partita quando vengono controllate le azioni generate dallo stato durante la sottofase di mantenimento del primo turno, indipendentemente da quanti mulligan ha preso quel giocatore. (Vedi regola 704, "Azioni Generate dallo Stato").

719.4. L'effetto che ha fatto ricominciare la partita finisce di risolversi appena prima della sottofase di stap del primo turno. Se la magia o abilità che ha generato quell'effetto ha delle istruzioni addizionali, quelle istruzioni vengono seguite in questo momento. Nessun giocatore riceve priorità, e le abilità innescate che si innescano a seguito di queste istruzioni andranno in pila la prossima volta che un giocatore riceve priorità, di solito durante la sottofase di mantenimento del primo turno.

719.5. Alcuni effetti possono eliminare certe carte dalla procedura che fa ricominciare la partita. Queste carte non vengono messe nel mazzo del loro proprietario quando inizia la nuova partita.

719.5a In una partita Commander, un comandante che è stato eliminato dalla procedura che fa ricominciare la partita non inizierà la partita nella zona di comando. Tuttavia, rimane il comandante di quel mazzo per la nuova partita. Vedi regola 903, "Commander".

719.6. Se una sottopartita di *Magic* (vedi regola 720) viene ricominciata, la partita principale non viene influenzata. Gli effetti della partita principale che si riferiscono al vincitore o al perdente della sottopartita adesso si riferiscono al vincitore o al perdente della sottopartita ricominciata.

719.7. Se una partita multiplayer che usa l'opzione di raggio di influenza limitato (vedi regola 801) viene ricominciata, tutti i giocatori nella partita vengono coinvolti, indipendentemente dal raggio di influenza del giocatore che controlla la magia o abilità che ha fatto ricominciare la partita.

720. Sottopartite

720.1. Una carta (Shahrazad) permette di giocare una sottopartita di *Magic*.

720.1a Una "sottopartita" è un partita di *Magic* completamente nuova creata dall'effetto di una carta. Essenzialmente, è una partita nella partita. La "partita principale" è la partita nella quale la magia o abilità che ha creato la sottopartita è stata lanciata o attivata. La partita principale viene temporaneamente sospesa mentre la sottopartita è in corso. La partita principale riprende quando la sottopartita termina.

720.1b Nessun effetto o definizione creato nella partita principale o nella sottopartita ha un significato nell'altra partita, eccetto quanto definito dall'effetto che ha creato la sottopartita. Per esempio, l'effetto può dire che al vincitore o al perdente della sottopartita succede qualcosa nella partita principale.

720.2. Quando la sottopartita inizia, vengono create delle nuove zone di gioco. Ogni giocatore prende tutte le carte del suo grimorio nella partita principale, le sposta nel grimorio della sottopartita e le rimescola. Nessun'altra carta presente nelle altre zone della partita principale viene spostata nella corrispondente zona della sottopartita eccetto i casi contemplati dalle regole 720.2a-d. Chi inizia nella sottopartita viene deciso con un metodo casuale. La sottopartita procede come una normale partita, seguendo tutte le indicazioni della regola 103, "Inizio della partita".

720.2a Quando inizia una sottopartita di una partita Planechase, ogni giocatore sposta il suo mazzo planare dalla zona di comando della partita principale alla zona di comando della sottopartita e lo rimescola. (Le carte piano e fenomeno a faccia in su rimangono nella zona di comando della partita principale.)

720.2b Quando inizia una sottopartita di una partita Vanguard, ogni giocatore sposta la sua carta vanguard dalla zona di comando della partita principale alla zona di comando della sottopartita.

720.2c Quando inizia una sottopartita di una partita Commander, ogni giocatore sposta il suo comandante dalla zona di comando della partita principale (se si trova in quella zona) alla zona di comando della sottopartita.

720.2d Quando inizia una sottopartita di una partita Archenemy, l'archenemy sposta il suo mazzo intrigo dalla zona di comando della partita principale alla zona di comando della sottopartita e lo rimescola. (Le carte intrigo a faccia in su rimangono nella zona di comando della partita principale).

720.3. Poiché un giocatore deve pescare sette carte quando la partita inizia, ogni giocatore con meno di sette carte nel suo mazzo perde la sottopartita quando le azioni generate dallo stato vengono controllate durante la sottofase di mantenimento del primo turno, indipendentemente da quanti mulligan ha preso. (Vedi regola 704, "Azioni Generate dallo Stato").

720.4. Tutti gli oggetti della partita principale e tutte le carte fuori dal gioco nella partita principale sono

considerate fuori dal gioco nella sottopartita (tranne quelle che vengono specificamente portate nella sottopartita). Tutti i giocatori che non partecipano alla sottopartita sono considerati fuori dalla sottopartita.

720.4a Alcuni effetti possono portare all'interno di una partita delle carte all'esterno di essa. Se una carta viene portata in una sottopartita da una partita principale, le abilità della partita principale che si innescano quando una carta lascia un zona della partita principale si innescano, ma non vengono messe in pila finché la partita principale non riprende.

720.4b I segnalini che un giocatore ha nella partita principale non fanno parte della sottopartita, anche se il giocatore li avrà di nuovo quando la partita principale riprende. In modo analogo, i segnalini che un giocatore riceve durante una sottopartita cesseranno di esistere quando la sottopartita termina.

720.5. Al termine di una sottopartita, ogni giocatore mette tutte le carte nella sottopartita di cui è il proprietario, eccetto quelle nella zona di comando, nel grimorio della partita principale, poi le mescola. Questo include le carte nella zona di esilio della sottopartita. Eccetto come specificato nelle regole 720.5a-d, tutti gli altri oggetti nella sottopartita cessano di esistere, come pure le zone create per la sottopartita. La partita principale riprende dal punto in cui era stata sospesa: per prima cosa, la magia o abilità che ha creato la sottopartita finisce di risolversi, anche se è stata creata da una carta magia che non è più in pila. Poi, se qualche abilità della partita principale si è innescata mentre la sottopartita veniva giocata a causa di carte rimosse dalla partita principale, queste abilità vengono messe in pila.

Esempio: Se una carta viene portata nella sottopartita, dalla partita principale oppure da fuori dal gioco, quella carta viene messa nel grimorio del proprietario nella partita principale quando la sottopartita ha termine.

720.5a Alla fine di una sottopartita di una partita Planechase, ogni carta piano e fenomeno a faccia in su viene girata a faccia in giù e viene messa in fondo al mazzo planare del suo proprietario. Poi ogni giocatore sposta il suo mazzo planare dalla zona di comando della sottopartita alla zona di comando della partita principale e lo mescola.

720.5b Alla fine di una sottopartita di una partita Vanguard, ogni giocatore sposta la sua carta vanguard dalla zona di comando della sottopartita alla zona di comando della partita principale. Questa è un'eccezione alla regola 311.2.

720.5c Alla fine di una sottopartita di una partita Commander, ogni giocatore sposta il suo comandante dalla zona di comando della sottopartita (se si trova in quella zona) alla zona di comando della partita principale.

720.5d Alla fine di una sottopartita di una partita Archenemy, tutte le carte intrigo a faccia in su nella zona di comando della sottopartita vengono girate a faccia in giù e messe in fondo al mazzo intrigo del loro proprietario. Poi l'archenemy sposta il suo mazzo degli schemi dalla zona di comando della sottopartita alla zona di comando della partita principale e lo rimescola.

720.6. Una sottopartita può venire creata all'interno di un'altra sottopartita. La sottopartita corrente diventa la partita principale in relazione alla nuova sottopartita.

721. Fondersi con un Permanente

721.1. Una parola chiave permette ad un oggetto di fondersi con un permanente. Vedi regola 702.139, "Mutazione".

721.2. Per fondere un oggetto con un permanente, porre quell'oggetto sopra o sotto quel permanente. Quel permanente diventa un *permanente fuso* rappresentato dalla carta che rappresentava quell'oggetto in aggiunta a tutte le altre componenti che lo stavano rappresentando.

721.2a Un permanente fuso ha solo le caratteristiche della sua componente più in alto, eccetto se specificato diversamente dall'effetto che le ha fatte fondere. Questo è un effetto copiabile il cui timestamp è il

momento in cui gli oggetti si sono fusi. (Vedi regola 613.2).

721.2b Quando un oggetto si fonde con un permanente, quell'oggetto lascia la zona precedente e diventa parte di un oggetto sul campo di battaglia, ma non si considera che il permanente risultante sia appena entrato sul campo di battaglia.

721.2c Poiché un permanente fuso è lo stesso oggetto di prima di fondersi, non è appena entrato sotto il controllo di un giocatore, gli effetti continui che lo influenzavano continuano a farlo, e così via.

721.2d Se un permanente fuso contiene una pedina, il permanente risultante è una pedina solo se la componente più in alto è una pedina.

721.2e Se un permanente fuso contiene componenti a faccia in su e a faccia in giù, lo stato del permanente è determinato dalla componente più in alto. Se un permanente a faccia in giù diventa un permanente a faccia in su come risultato della fusione con un oggetto, gli altri effetti non considerano questo come un permanente che viene girato a faccia in su.

721.2f Se un permanente fuso viene girato a faccia in giù, ogni componente a faccia in su che lo rappresenta viene girata a faccia in giù. Se un permanente fuso a faccia in giù viene girato a faccia in su, ogni componente a faccia in giù che lo rappresenta viene girata a faccia in su.

721.2g Un permanente fuso a faccia in giù che contiene una carta istantaneo o stregoneria non può essere girato a faccia in su. Se un tale permanente sta per essere girato a faccia in su, il suo controllore lo rivela e lo lascia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente viene girato a faccia in su non si innescano.

721.2h Se un permanente fuso contiene una carta ruotabile (vedi regola 709), vengono usate le caratteristiche alternative di quella componente invece delle normali caratteristiche se il permanente fuso è ruotato.

721.2i Se un permanente fuso contiene una o più carte bifronte (vedi regola 711), trasformare quel permanente fa girare ognuna di quelle carte bifronte in modo che la sua altra faccia sia visibile.

721.2j Un permanente fuso a faccia in su che contiene una carta bifronte o una carta combinabile non può essere girato a faccia in giù.

721.3. Se un permanente fuso lascia il campo di battaglia, solo un permanente lascia il campo di battaglia e ogni componente individuale viene messa nella zona appropriata.

721.3a Se un permanente fuso viene messo nel cimitero o nel grimorio del proprietario, quel giocatore può disporre i nuovi oggetti in qualsiasi ordine. Se viene messo nel grimorio del proprietario, quel giocatore non rivela l'ordine.

721.3b Se un giocatore esilia un permanente fuso, quel giocatore determina l'ordine relativo dei timestamp delle carte in quel momento. Questa è un'eccezione alla procedura descritta nella regola 613.7k.

721.3c Se un effetto può trovare i nuovi oggetti che un permanente fuso diventa quando lascia il campo di battaglia, trova tutti quegli oggetti. (Vedi regola 400.7). Se quell'effetto deve eseguire delle azioni su quegli oggetti, le stesse azioni vengono eseguite su ognuno di essi.

721.3d Se più di un effetto di sostituzione potrebbe essere applicato all'evento dato da un permanente fuso che lascia il campo di battaglia o che viene messo in una nuova zona, applicare uno di tali effetti di sostituzione all'oggetto influenza tutte le componenti dell'oggetto. Se il permanente fuso è un comandante, può essere esentato da questa regola; vedi regola 903.9a.

721.3e Se un effetto di sostituzione si applica ad una "carta" che viene messa in una zona senza includere anche le pedine, quell'effetto si applica a tutte le componenti del permanente fuso se questo non è una

pedina, incluse le componeneti che sono pedine. Se il permanente fuso è una pedina ma alcune delle sue componenti sono carte, il permanente fuso e le sue componenti pedina vengono messi nella zona appropriata, mentre le componenti che sono carte vengono spostate dall'effetto di sostituzione.

722. Shortcut

722.1. Quando giocano una partita, i giocatori tipicamente usano degli shortcut (scorciatoie), reciprocamente sottintesi, invece di identificare esplicitamente ogni scelta di gioco (eseguire un'azione o passare priorità) che un giocatore fa.

722.1a Le regole per gli shortcut sono largamente informali. Fintanto che ogni giocatore capisce le intenzioni di ogni altro giocatore, ogni sistema di shortcut usato è accettabile.

722.1b In rare occasioni il gioco può ritrovarsi in una situazione nella quale una serie di azioni può essere ripetuta indefinitamente (creando così un “loop”). In questo caso, le regole sugli shortcut determinano quante volte quelle azioni vengono ripetute senza doverle realmente eseguire tutte, e come il loop viene interrotto.

722.1c Durante un torneo viene usata una versione modificata delle regole che governano gli shortcut e i loop. Queste regole sono descritte nel documento Regole di Torneo di Magic: The Gathering (Magic: The Gathering Tournament Rules in inglese), reperibile in inglese al seguente indirizzo WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents. Ogniqualvolta le Regole di Torneo contraddicono il presente documento durante un torneo, le Regole di Torneo hanno la precedenza.

722.2. Gli shortcut seguono le seguenti regole.

722.2a In qualsiasi momento durante la partita, il giocatore che ha priorità può proporre uno shortcut descrivendo una sequenza di scelte di gioco, da parte di tutti i giocatori, che possa essere legalmente eseguita basandosi sullo stato di gioco corrente e sulle conseguenze prevedibili della sequenza di scelte. Questa sequenza può essere una serie di scelte non ripetitive, un loop che si ripete un certo numero di volte, più di un loop o loop annidati, e può anche svolgersi su più turni. Non può includere azioni condizionali, dove il risultato di un evento di gioco determina quale azione un giocatore eseguirà dopo. La fine della sequenza deve essere un punto in cui un giocatore ha priorità, anche se non deve essere lo stesso giocatore che ha proposto lo shortcut.

Esempio: *Un giocatore controlla una creatura incantata con una Presenza di Gond, che fa guadagnare alla creatura l'abilità “{T}: Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde”, e un altro giocatore controlla un Allarme Anti-intruso, che dice, in parte, “Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia, STAPpa tutte le creature”. Quando il giocatore ha priorità, può proporre, “Creo un milione di pedine”, indicando la sequenza: attivo l'abilità della creatura, tutti i giocatori passano priorità, l'abilità della creatura si risolve e crea una pedina (che fa innescare l'abilità dell'Allarme Anti-intruso), il controllore dell'abilità dell'Allarme Anti-intruso la mette in pila, tutti i giocatori passano priorità, l'abilità dell' Allarme Anti-intruso si risolve, tutti i giocatori passano priorità finché ottengo di nuovo priorità e ripeto il tutto ancora 999.999 volte, fermandomi subito dopo che l'ultima abilità che crea una pedina si risolve.*

722.2b Ogni altro giocatore, in ordine di turno iniziando da quello dopo il giocatore che ha proposto lo shortcut, può o accettare la sequenza proposta, o accorciarla indicando un punto in cui farà una scelta diversa da quella che è stata proposta. (Il giocatore non deve specificare adesso quale sarà la nuova scelta). Questo punto diventa il nuovo punto finale della sequenza proposta.

Esempio: *Il giocatore attivo pesca una carta durante la sua sottofase di acquisizione, poi dice, “Vai”. Il giocatore non attivo ha in mano un Nella Mischia (un istantaneo che dice “La creatura bersaglio attacca in questo turno se può farlo”) e dice, “Vorrei giocare una magia durante la sottofase di inizio combattimento”. Lo shortcut proposto è che tutti i giocatori passino priorità in tutte le occasioni durante il turno finché il giocatore non attivo riceve priorità durante la sottofase di inizio combattimento.*

722.2c Una volta che l'ultimo giocatore ha accettato o accorciato lo shortcut proposto, lo shortcut viene eseguito. Il gioco avanza all'ultimo punto finale proposto, e tutte le scelte di gioco contenute nello shortcut proposto si considerano eseguite. Se lo shortcut è stato accorciato rispetto alla proposta originale, il giocatore che adesso ha priorità deve compiere una scelta di gioco diversa da quella proposta originalmente per quel giocatore.

722.3. Alcune volte un loop può essere un loop frammentato, che significa che ogni giocatore coinvolto nel loop esegue una azione indipendente con la conseguenza che lo stesso stato di gioco viene raggiunto più volte. Se questo succede, il giocatore attivo (o il primo giocatore coinvolto in ordine di turno, se il giocatore attivo non è coinvolto) deve fare una diversa scelta di gioco in modo da non far continuare il loop.

Esempio: *In una partita a due giocatori, il giocatore attivo controlla una creatura con l'abilità “{0}: [Questa creatura] guadagna volare” e un giocatore non attivo controlla un permanente con l'abilità “{0}: La creatura bersaglio perde volare” e non ci sono effetti che controllano quante volte viene attivata un'abilità. Supponiamo che il giocatore attivo attivi l'abilità della sua creatura, che si risolve, poi il giocatore non attivo attiva l'abilità del suo permanente bersagliando quella creatura, che si risolve. Questo riporta il gioco ad uno stato di gioco precedente. Il giocatore attivo deve fare una scelta di gioco diversa (ovvero, fare qualsiasi cosa eccetto attivare di nuovo l'abilità della creatura). La creatura non ha volare. Nota che il giocatore non attivo avrebbe potuto impedire la creazione del loop frammentato semplicemente non attivando l'abilità del suo permanente, in tal caso la creatura avrebbe avuto volare. Il giocatore non attivo ha sempre la scelta finale e quindi determinerà se la creatura ha volare o meno.*

722.4. Se il loop contiene solo azioni obbligatorie, la partita termina in parità. (Vedi regole 104.4b e 104.4f).

722.5. Nessun giocatore può essere obbligato ad eseguire un'azione che interromperebbe un loop diversa dalle azioni richieste dagli oggetti coinvolti nel loop.

Esempio: *Un giocatore controlla un Sigillo della Purezza, un incantesimo che dice, “Sacrifica il Sigillo della Purezza: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio”. Inizia un loop con solo azioni obbligatorie che coinvolge un artefatto. Il giocatore non è obbligato a sacrificare il Sigillo della Purezza per distruggere l'artefatto e terminare il loop.*

722.6. Se il loop contiene un effetto che dice “[A] a meno che [B]”, dove [A] e [B] sono azioni, nessun giocatore è obbligato a compiere [B] per fermare il loop. Se nessun giocatore sceglie di compiere [B], il loop continua come se [A] fosse obbligatorio.

723 Gestione delle Azioni Illegali

723.1. Se un giocatore compie un'azione illegale, o inizia a compiere un'azione che non riesce a portare a termine in maniera legale, l'intera azione viene annullata e i pagamenti effettuati vengono cancellati. Nessuna abilità si innesca e nessun effetto si applica in seguito ad azioni che sono state annullate. Se l'azione era il lancio di una magia, la magia viene rimessa nella zona in cui si trovava. Ogni giocatore può inoltre annullare le abilità di mana che ha attivato legalmente durante la giocata illegale, a meno che il mana ottenuto da tali abilità di mana o da abilità di mana innescate da esse, non sia stato speso per un'altra abilità di mana che non è stata annullata. I giocatori non possono annullare azioni che abbiano portato a muovere carte verso un grimorio o da un grimorio verso una zona diversa dalla pila, che abbiano fatto rimescolare un grimorio, ovvero che abbiano fatto rivelare carte da un grimorio.

723.2. Dopo aver annullato una magia o abilità giocata illegalmente, il giocatore che aveva priorità la mantiene e può compiere un'azione oppure passare. Il giocatore può compiere di nuovo l'azione annullata, in maniera legale, oppure compiere un'altra azione permessa dalle regole.

8. Regole Multiplayer

800. Generale

800.1. Una partita multiplayer è una partita che inizia con più di due giocatori. Questa sezione contiene regole addizionali opzionali che possono essere usate per una partita multiplayer.

800.2. Queste regole consistono di una serie di opzioni che possono essere aggiunte ad una partita multiplayer e di un certo numero di varianti di gioco multiplayer. Ogni singola partita può usare più opzioni ma un'unica variante.

800.3. Molti tornei multiplayer di *Magic* usano regole addizionali non incluse in questo documento, comprese le regole per la costruzione dei mazzi. Vedi le più recenti Regole di Torneo di *Magic: The Gathering* per maggiori informazioni. Sono reperibili all'indirizzo WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents.

800.4. Diversamente dalle partite a due giocatori, le partite multiplayer possono continuare anche dopo che uno o più giocatori abbiano lasciato la partita.

800.4a Quando un giocatore lascia la partita, tutti gli oggetti (vedi regola 109) di cui quel giocatore è il proprietario lasciano la partita e tutti gli effetti di cambio di controllo che danno a quel giocatore il controllo di un qualunque oggetto o giocatore terminano. Poi, se quel giocatore controllava oggetti in pila non rappresentati da carte, questi oggetti cessano di esistere. Questa non è una azione generata dallo stato. Accade non appena il giocatore lascia la partita. Se il giocatore che ha lasciato la partita aveva priorità quando ha lasciato la partita, la priorità passa al prossimo giocatore in ordine di turno ancora nella partita.

Esempio: *Alex gioca un Controllo Mentale, un'Aura che dice, "Controlli la creatura incantata", sul Grifone d'Assalto di Bianca. Se Alex lascia la partita, lo stesso accade per il Controllo Mentale, e il Grifone d'Assalto torna sotto il controllo di Bianca. Se, invece, è Bianca a lasciare la partita, lo stesso accade al Grifone d'Assalto, ed il Controllo Mentale viene messo nel cimitero di Alex.*

Esempio: *Alex gioca un Atto di Tradimento, che dice, in parte, "Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno", bersagliando l'Orso Zampa di Runa di Bianca. Se Alex lascia la partita, l'effetto di cambio di controllo dell'Atto di Tradimento termina e l'Orso Zampa di Runa torna sotto il controllo di Bianca.*

Esempio: *Alex lancia una Corruzione, che dice, "Passa in rassegna il grimorio dell'avversario bersaglio per una carta creatura e metti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Poi quel giocatore rimescola il suo grimorio", bersagliando Bianca. Alex mette sul campo di battaglia un Angelo di Serra dal grimorio di Bianca. Se Bianca lascia la partita, l'Angelo di Serra lascia la partita. Se, invece, è Alex a lasciare la partita, l'Angelo di Serra viene esiliato.*

Esempio: *Alex controlla una Camera della Genesi, che dice, "Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia, se la Camera della Genesi è STAPpata, il controllore di quella creatura crea una pedina creatura artefatto Myr 1/1". Se Alex lascia la partita, anche tutte le pedine Myr che sono entrate nel campo di battaglia sotto il suo controllo lasciano la partita, mentre tutte le pedine Myr che sono entrate nel campo di battaglia sotto il controllo di altri giocatori rimangono nella partita.*

800.4b Se un oggetto sta per passare sotto il controllo di un giocatore che ha già lasciato la partita, non lo fa.

Se una pedina sta per essere creata sotto il controllo di un giocatore che ha già lasciato la partita, non viene creata alcuna pedina. Se un oggetto sta per essere messo sul campo di battaglia o in pila sotto il controllo di un giocatore che ha già lasciato la partita, quell'oggetto rimane nella zona in cui si trova. Se un giocatore sta per essere controllato da un giocatore che ha già lasciato la partita, non viene controllato.

800.4c Se un effetto che dà il controllo di un oggetto ad un giocatore ancora nella partita termina, non c'è un altro effetto che dà il controllo di quell'oggetto ad un giocatore ancora nella partita, e il giocatore che doveva controllare l'oggetto di default ha lasciato la partita, l'oggetto viene esiliato. Questa non è una

azione generata dallo stato. Accade non appena l'effetto di cambio di controllo termina.

800.4d Se un oggetto il cui proprietario dovrebbe essere un giocatore che ha già lasciato la partita sta per essere creato in una qualunque zona, non viene creato. Se un'abilità innescata che dovrebbe essere controllata da un giocatore che ha già lasciato la partita sta per essere messa in pila, non viene messa in pila.

Esempio: La Frana Astrale è un incantesimo che dice, “Ogniqualvolta un giocatore usa l'abilità ciclo di una carta, puoi esiliare una creatura bersaglio. Se lo fai rimetti sul campo di battaglia quella creatura sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale”. Durante il turno di Alex, Bianca usa l'abilità della Frana Astrale per esiliare lo Spettro Ipnottico di Alex. Prima della fine di quel turno, Bianca lascia la partita. All'inizio della sottofase finale, l'abilità innescata ritardata generata della Frana Astrale che farebbe tornare lo Spettro Ipnottico sul campo di battaglia si innesta, ma non viene messa in pila. Lo Spettro Ipnottico non ritorna più sul campo di battaglia.

800.4e Se del danno da combattimento sta per essere assegnato ad un giocatore che ha già lasciato la partita, quel danno non viene assegnato.

800.4f Se un oggetto richiede che un giocatore che ha lasciato la partita faccia una scelta, il controllore dell'oggetto sceglie un altro giocatore per effettuare la scelta. Se la scelta iniziale doveva essere fatta da un avversario del controllore dell'oggetto, quel giocatore sceglie un altro avversario se possibile.

800.4g Se una regola richiede che un giocatore che ha lasciato la partita faccia una scelta, il giocatore successivo in ordine di turno fa quella scelta.

800.4h Se un effetto richiede informazioni su uno specifico giocatore, l'effetto usa le informazioni correnti su quel giocatore se quel giocatore è ancora nella partita; altrimenti usa le ultime informazioni conosciute su quel giocatore appena prima che lasciasse la partita. Se un effetto richiede informazioni dal gioco sulle azioni che i giocatori hanno eseguito, l'effetto può riconoscere le azioni che sono state eseguite da un giocatore che ha lasciato la partita.

800.4i Se un giocatore lascia la partita durante il proprio turno, il turno continua fino alla fine senza un giocatore attivo. Se il giocatore attivo sta per ricevere priorità, invece il giocatore successivo in ordine di turno riceve priorità, o il primo oggetto in pila si risolve, o la fase o sottofase termina, a seconda di cosa è appropriato.

800.4j Se un giocatore che ha lasciato la partita dovesse iniziare un turno, quel turno non inizia.

800.4k Quando un giocatore lascia la partita, gli effetti continui con una durata che durano fino al prossimo turno di quel giocatore o fino ad uno specifico momento in quel turno dureranno fino al momento in cui quel turno avrebbe dovuto iniziare. Non terminano immediatamente né durano indefinitamente.

800.4m Quando un giocatore lascia la partita, gli oggetti di cui è il proprietario nella zona della posta non lasciano il gioco. Questa è un'eccezione alla regola 800.4a. Vedi regola 407.

800.4n In una partita Planchase, se il giocatore designato come controllore planare sta per lasciare la partita, prima il prossimo giocatore in ordine di turno che non sta per lasciare la partita diventa il controllore planare, poi il vecchio controllore planare lascia la partita. Vedi regola 309.5.

800.5 A meno che la variante o l'opzione scelta prescriva diversamente, l'ordine di seduta viene determinato da un qualsiasi metodo approvato da tutti i giocatori. Ad esempio, i giocatori possono decidere di rimanere nello stesso posto dove erano seduti prima dell'inizio della partita, oppure lanciare dei dadi per determinare l'ordine di seduta, e così via.

800.5 In una partita multiplayer, il primo mulligan che un giocatore prende non conta per il numero di carte che deve rimettere in fondo al grimorio o per il numero di mulligan che può prendere. I mulligan successivi

contano per questi numeri normalmente.

800.7. In una partita multiplayer che non sia una partita Two-Headed Giant, il giocatore iniziale non salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno. In una partita Two-Headed Giant, la squadra che gioca per prima salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno. Vedi regola 103.7.

801. Opzione di Raggio di Influenza Limitato

801.1. Il raggio di influenza limitato è un'opzione che può essere applicata alla maggior parte delle partite multiplayer. Viene usata sempre nella variante Emperor (vedi regola 809), e viene usata spesso in partite che coinvolgono cinque o più giocatori.

801.2. Il raggio di influenza di un giocatore è la massima distanza da quel giocatore, misurata in posti a sedere, entro la quale quel giocatore può influire. I giocatori entro quel numero di posti dal giocatore sono nel suo raggio di influenza. Gli oggetti controllati dai giocatori che sono nel raggio di influenza di un giocatore sono anch'essi nel raggio di influenza di quel giocatore. Il raggio di influenza include magie, abilità, effetti, infliggere danno, attaccare, fare scelte e vincere la partita.

801.2a I due raggi di influenza più comuni sono 1 posto e 2 posti. Giocatori diversi possono avere raggi di influenza diversi.

Esempio: Un raggio di influenza di 1 significa che soltanto tu e i giocatori seduti immediatamente accanto a te siete nel tuo raggio di influenza.

Esempio: Un raggio di influenza di 2 significa che soltanto tu, i due giocatori seduti immediatamente alla tua destra e i due giocatori seduti immediatamente alla tua sinistra siete nel tuo raggio di influenza.

801.2b Un giocatore è sempre nel proprio raggio di influenza.

801.2c Quali giocatori siano nel raggio di influenza di un dato giocatore viene determinato all'inizio di ogni turno.

Esempio: In una partita con raggio di influenza 1, Alex è seduto alla sinistra di Rob, e Carissa è seduta alla destra di Rob. Carissa non è nel raggio di influenza di Alex. Se Rob lascia la partita, Carissa entrerà nel raggio di influenza di Alex all'inizio del prossimo turno.

801.2d Un oggetto è nel raggio di influenza di un giocatore se è controllato da quel giocatore o da un altro giocatore seduto entro il dato numero di posti da quel giocatore.

801.3. Le creature possono attaccare soltanto gli avversari nel raggio di influenza del loro controllore o i planeswalker controllati da questi avversari. Se non ci sono avversari nel raggio di influenza di un giocatore, le creature controllate da quel giocatore non possono attaccare.

801.4. Gli oggetti e i giocatori al di fuori del raggio di influenza di un giocatore non possono essere bersaglio di magie o abilità controllate da quel giocatore.

801.5. Alcune carte richiedono ai giocatori di fare delle scelte. Queste carte funzionano in maniera diversa quando viene usata l'opzione di raggio di influenza limitato.

801.5a Se ad un giocatore viene richiesto di scegliere un oggetto o un giocatore, questi deve sceglierne uno nel suo raggio di influenza.

Esempio: In una partita con raggio di influenza 1, Alex è seduto alla sinistra di Rob. Alex gioca l'abilità delle Streghe Cuombajj, che dice, “{T}: Le Streghe Cuombajj infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio e 1 danno a un qualsiasi bersaglio a scelta di un avversario”, bersagliando Rob e scegliendo Rob come avversario che decide l'altro bersaglio. Rob deve scegliere un bersaglio che sia contemporaneamente sia nel proprio raggio di influenza che in quello del controllore delle Streghe Cuombajj. Deve quindi scegliere se stesso, Alex, o una creatura controllata da se stesso o da Alex.

801.5b Se ad un giocatore viene richiesto di scegliere tra una o più alternative (e non tra uno o più oggetti o giocatori), questi può scegliere tra quelle alternative anche se si riferiscono ad oggetti o giocatori al di fuori del suo raggio di influenza.

Esempio: *Alex, che ha raggio di influenza 2, è seduto alla sinistra di Rob, e Carissa, che ha raggio di influenza 1, è seduta alla destra di Rob. Alex gioca una carta che dice, “Un avversario sceglie uno — • Tu peschi due carte. • Ogni creatura che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno”, e sceglie che sia Carissa a fare la scelta. Carissa può scegliere il modo anche se Alex è fuori dal suo raggio di influenza.*

801.5c Se un effetto richiede una scelta e non ci sono giocatori che possono fare quella scelta nel raggio di influenza del controllore dell'effetto, il giocatore appropriato più vicino alla sinistra del controllore dell'effetto fa quella scelta.

Esempio: *In una partita della variante Emperor in cui tutti i giocatori abbiano raggio di influenza 1, un imperatore gioca Certezza o Finzione che dice, “Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero”. Dal momento che non ci sono avversari nel raggio di influenza dell'imperatore, il più vicino avversario alla sua sinistra separa le carte in due pile.*

801.6. Un giocatore non può attivare le abilità attivate di un oggetto al di fuori del suo raggio di influenza.

801.7. Un'abilità innescata non si innesca a meno che l'evento innescante non avvenga interamente nel raggio di influenza del controllore della sua fonte.

Esempio: *In una partita in cui tutti i giocatori hanno raggio di influenza 1, Alex è seduto alla sinistra di Rob. Rob controlla due Aure assegnate all'Orso Zampa di Runa di Alex: una con la condizione innescante “Ogniqualvolta la creatura incantata viene bloccata” e una con la condizione innescante “Ogniqualvolta la creatura incantata viene bloccata da una creatura”. L'Orso Zampa di Runa di Alex attacca il giocatore alla sinistra di Alex e viene bloccato. L'abilità della prima Aura di Rob si innesca poiché l'intera condizione innescante (l'Orso Zampa di Runa viene bloccato) accade all'interno del raggio di influenza di Rob. L'abilità della seconda Aura di Rob non si innesca perché la sua condizione innescante include la creatura bloccante, che non è nel raggio di influenza di Rob.*

801.7a Se un evento innescante include un oggetto che esce o entra nel raggio di influenza di un giocatore, si usa la situazione di gioco precedente o antecedente l'evento, come più appropriato, per determinare se l'abilità innescata si inneschi o meno. Vedi regole 603.6 e 603.10.

Esempio: *Carissa e Alex sono l'una al di fuori del raggio di influenza dell'altro. Carissa controlla un Orso Zampa di Runa di cui Alex è il proprietario ed entrambi controllano un Demone Estrattore, una creatura che dice, in parte, “Ogniqualvolta un'altra creatura lascia il campo di battaglia, puoi far macinare due carte ad un giocatore bersaglio”. L'Orso Zampa di Runa viene distrutto e viene messo nel cimitero di Alex. L'abilità del Demone Estrattore di Alex non si innescherà perché l'evento uscita dal campo di battaglia è avvenuto al di fuori del raggio di influenza di Alex. L'abilità del Demone Estrattore di Carissa si innescherà, anche se la creatura sta per andare in un cimitero al di fuori del suo raggio di influenza, perché l'evento uscita dal campo di battaglia è avvenuto nel suo raggio di influenza.*

801.8. Un'Aura non può incantare un oggetto o un giocatore fuori dal raggio di influenza del suo controllore. Se un'Aura è assegnata ad un oggetto o giocatore illegale, l'Aura viene messa nel cimitero del suo proprietario da una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

801.9. Un Equipaggiamento non può equipaggiare un oggetto fuori dal raggio di influenza del suo controllore e una Fortificazione non può fortificare un oggetto fuori dal raggio di influenza del suo controllore. Se un Equipaggiamento o una Fortificazione è assegnata ad un permanente illegale, smette di equipaggiare/fortificare quel permanente ma resta in gioco. Questa è un'azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

801.10. Magie e abilità non possono avere effetto su oggetti o giocatori fuori dal raggio di influenza del loro

controllore. Le parti dell'effetto che dovrebbero influire su oggetti o giocatori fuori dal raggio di influenza non fanno nulla. Il resto dell'effetto funziona normalmente.

Esempio: In una partita a sei giocatori in cui ogni giocatore ha raggio di influenza 1, Alex gioca un Piroclasma, che dice, "Il Piroclasma infligge 2 danni a ogni creatura". Il Piroclasma infligge 2 danni a ogni creatura controllata da Alex, dal giocatore alla destra di Alex e dal giocatore alla sinistra di Alex. Nessun'altra creatura subisce danno.

801.11. Se una magia o abilità richiede informazioni dalla partita, ottiene informazioni soltanto dalla zona nel raggio di influenza del suo controllore. Non vede oggetti o eventi al di fuori del raggio di influenza del suo controllore.

Esempio: In una partita a sei giocatori in cui ogni giocatore ha raggio di influenza 1, Alex controlla uno Stemma Araldico, che dice, "Ogni creatura prende +1/+1 per ogni altra creatura sul campo di battaglia che abbia un tipo di creatura in comune con essa". Lo Stemma Araldico potenzierà le creature di Alex solo in base alle creature controllate da Alex, dal giocatore alla sua sinistra e dal giocatore alla sua destra. Non terrà di conto delle altre creature.

Esempio: Nella stessa partita, Rob è seduto alla destra di Alex. Lo Stemma Araldico potenzierà le creature di Rob basandosi soltanto sulle creature controllate dai giocatori nel raggio di influenza di Alex, incluso il giocatore seduto alla sinistra di Alex, che è fuori dal raggio di influenza di Rob.

801.12. La "regola dei mondi" (vedi regola 704.5k) si applica ad un permanente solo se ci sono altri permanenti con il supertipo mondo nel raggio di influenza del suo controllore.

801.13. Gli effetti di sostituzione e prevenzione controllano che un particolare evento accada e quindi sostituiscono parzialmente o completamente quell'evento. L'opzione del raggio di influenza limitato può far sì che l'evento modificato contenga istruzioni che non possono essere portate a termine, nel qual caso il giocatore semplicemente ignora le istruzioni impossibili. Vedi regola 614, "Effetti di Sostituzione" e regola 615 "Effetti di Prevenzione".

801.13a Se un effetto di sostituzione cerca di far sì che una magia o abilità abbia effetto su un oggetto o un giocatore fuori dal raggio di influenza del suo controllore, questa parte dell'evento non fa nulla.

Esempio: Alex lancia un'Ascia di Lava ("L'Ascia di Lava infligge 5 danni ad un giocatore o planeswalker bersaglio") bersagliando Rob. In risposta, Rob lancia una Manovra del Capitano ("I prossimi X danni che verrebbero inflitti ad una creatura, planeswalker o giocatore bersaglio vengono inflitti invece ad un'altra creatura, planeswalker o giocatore bersaglio") con X = 3, bersagliando Carissa. Carissa non si trova nel raggio d'influenza di Alex. Quando l'Ascia di Lava si risolve, infligge solo 2 danni a Rob e nessun danno a Carissa.

801.13b Se una magia o abilità crea un effetto che previene il danno che sta per essere inflitto da una fonte, può avere effetto solo su fonti all'interno del raggio di influenza del controllore di quella magia o abilità. Se una magia o abilità crea un effetto che previene il danno che dovrebbe essere inflitto ad un permanente o ad un giocatore, può avere effetto solo su permanenti e giocatori all'interno del raggio di influenza del controllore di quella magia o abilità. Se una magia o abilità crea un effetto che previene del danno, ma né la fonte né il potenziale destinatario del danno vengono specificati, previene il danno solo se sia la fonte che il destinatario del danno sono all'interno del raggio di influenza del controllore di quella magia o abilità.

Esempio: Rob è nel raggio d'influenza di Alex, ma Carissa no. Alex controlla un incantesimo che dice, "Previeni tutto il danno che verrebbe inflitto dalle creature". Carissa attacca Rob con una creatura. La creatura infligge il danno da combattimento a Rob.

Esempio: Rob è nel raggio d'influenza di Alex, ma Carissa no. Carissa lancia un Fulmine Esplosivo ("Il Fulmine Esplosivo infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio") bersagliando Rob. In risposta, Alex lancia le Mani Curatrici ("Previeni i prossimi 4 danni che verrebbero inflitti ad un qualsiasi bersaglio in questo turno") bersagliando Rob. Il danno a Rob viene prevenuto.

Esempio: Rob è nel raggio d'influenza di Alex, ma Carissa no. Carissa attacca Rob con una creatura, e Rob blocca con una creatura. Alex lancia una Nebbia ("Previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto questo turno"). Le creature di Rob e Carissa si infliggono il danno da combattimento a vicenda.

801.14. Se un effetto dice che un giocatore vince la partita, invece tutti gli avversari nel raggio di influenza di quel giocatore perdono la partita.

801.15. Se l'effetto di una magia o abilità dice la partita è patta, la partita è patta per il controllore della magia o abilità e tutti i giocatori nel suo raggio di influenza. Questi giocatori lasciano la partita. Tutti gli altri giocatori continuano a giocare la partita.

801.16. Se nella partita in qualche modo si genera un “loop” di azioni obbligatorie, e la sequenza di eventi che si ripetono non ha possibilità di interruzione, la partita è patta per tutti i giocatori che controllano un oggetto che è coinvolto nel loop, e per tutti i giocatori all'interno del raggio di influenza di uno di quei giocatori. Questi giocatori lasciano la partita. Tutti i giocatori rimasti continuano a giocare la partita.

801.17. Gli effetti che fanno ricominciare la partita (vedi regola 719) non tengono conto dell'opzione di raggio di influenza limitato. Tutti i giocatori nella partita saranno coinvolti nella nuova partita.

801.18. Nelle partite multiplayer Planechase che non sono partite Grand Melee, le carte piano e fenomeno non ricadono nelle regole per il raggio di influenza limitato. Le loro abilità e gli effetti delle loro abilità influenzano tutti gli appropriati oggetti e giocatori nella partita. Vedi regola 901, “**Magic Planare**”.

802. Opzione di Attacco a più Giocatori

802.1. Alcune partite multiplayer permettono al giocatore attivo di attaccare più giocatori. Se questa opzione viene usata, un giocatore può anche scegliere di attaccare soltanto un giocatore durante un particolare combattimento.

802.2. All'inizio della fase di combattimento, il giocatore attaccante non sceglie un avversario come giocatore in difesa. Al contrario, tutti gli avversari del giocatore attaccante sono giocatori in difesa durante la fase di combattimento.

802.2a. Ogni regola, oggetto o effetto che faccia riferimento a un “giocatore in difesa” si riferisce ad uno specifico giocatore in difesa, non a tutti i giocatori in difesa. Se un'abilità di una creatura attaccante si riferisce ad un giocatore in difesa, o una magia o abilità si riferisce sia ad una creatura attaccante che ad un giocatore in difesa, allora se non diversamente specificato, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura sta attaccando, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura sta attaccando. Se la creatura non è più una creatura attaccante, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento. Se una magia o abilità potrebbe applicarsi a più di una creatura attaccante, l'appropriato giocatore in difesa viene determinato individualmente per ognuna di quelle creature attaccanti. Se ci sono più giocatori in difesa che possono essere scelti, il controllore della magia o abilità ne sceglie uno.

***Esempio:** Rob attacca Alex con un Orso Zampa di Runa e Carissa con una creatura con passa-Montagne. Se la creatura con passa-Montagne non può essere bloccata dipende solo dal fatto che Carissa controlli una Montagna.*

802.3. Mentre dichiara ogni creatura attaccante, il giocatore attaccante sceglie un giocatore in difesa o un planeswalker controllato da un giocatore in difesa da farle attaccare. Vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”.

802.3a Le restrizioni ed i requisiti che non riguardano l'attacco di uno specifico giocatore, vengono considerati basandosi sull'intero gruppo di creature attaccanti. Le restrizioni ed i requisiti che riguardano l'attacco di uno specifico giocatore si applicano solo alle creature che stanno attaccando quel giocatore. L'intero gruppo di creature attaccanti deve essere ancora legale. Vedi regola 508.1.

802.3b Le creature in un branco non possono attaccare giocatori diversi. Vedi regola 702.21, “Branco”.

802.4 Se più di un giocatore viene attaccato o controlla un planeswalker che viene attaccato, ogni giocatore in difesa dichiara i bloccanti, seguendo l'ordine APNAP, all'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti (vedi regola 101.4 e regola 509, "Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti"). Il primo giocatore in difesa dichiara tutti i suoi bloccanti, quindi il secondo giocatore in difesa, e così via.

802.4a Un giocatore in difesa può bloccare solo con creature che controlla. Queste creature possono bloccare soltanto le creature che attaccano quel giocatore o un planeswalker che controlla.

802.4b Nel determinare se i blocchi di un giocatore in difesa sono legali, si ignorano le creature che stanno attaccando altri giocatori e le creature bloccanti controllate da altri giocatori.

802.5 Dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti, se ci sono creature che bloccano più creature, ogni giocatore in difesa in ordine APNAP dichiara l'ordine di assegnazione del danno tra le creature attaccanti per ogni creatura che controlla. Vedi regola 510, "Sottofase di Danno da Combattimento".

892.6 Il danno da combattimento viene assegnato in ordine APNAP. A parte questo, la sottofase di danno da combattimento continua proprio come in una partita a due giocatori. Vedi regola 510, "Sottofase di Danno da Combattimento".

803. Opzioni Di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra

803.1. Alcune partite multiplayer usano le regole opzionali di *attacco a destra* o di *attacco a sinistra*.

803.1a Se viene usata l'opzione di attacco a sinistra, un giocatore può attaccare soltanto un avversario seduto immediatamente alla sua sinistra. Se l'avversario più vicino alla sinistra di un giocatore è a più di un posto di distanza, quel giocatore non può attaccare.

803.1b Se viene usata l'opzione di attacco a destra, un giocatore può attaccare soltanto un avversario seduto immediatamente alla sua destra. Se l'avversario più vicino alla destra di un giocatore è a più di un posto di distanza, quel giocatore non può attaccare.

804. Opzione di Schieramento delle Creature

804.1. La variante Emperor utilizza sempre l'opzione di *schieramento delle creature*, ed essa può essere usata in altre varianti che permettano ai giocatori di competere in squadre. I formati multiplayer in cui i giocatori competono individualmente solitamente non usano questa opzione.

804.2. Ogni creatura ha l'abilità “{T}: Il compagno di squadra bersaglio prende il controllo di questa creatura. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

805. Opzione di Turni di Squadra Condivisi

805.1. Alcune partite multiplayer a squadre usano l'opzione di *turni di squadra condivisi*. Questa opzione viene sempre usata nella variante Two-Headed Giant (vedi regola 810) e nella variante amatoriale Archenemy (vedi regola 904). Può essere usata solo se i membri della stessa squadra sono seduti in posti adiacenti.

805.2. All'interno di ogni squadra, il giocatore seduto nel posto più a destra dal punto di vista di quella squadra è il giocatore primario. Se i giocatori di una squadra non sono d'accordo su una scelta, come con quali creature attaccare o in quale ordine mettere in pila le abilità che si sono innescate, la scelta spetta al giocatore primario.

805.3. Il metodo descritto nella regola 103.1 viene usato per determinare quale squadra giocherà il primo turno. La squadra determinata in questo modo è la squadra iniziale.

805.3a Anche il processo per prendere i mulligans cambia in modo analogo. Prima, ogni giocatore della

squadra iniziale, nell'ordine scelto da quella squadra, dichiara se prenderà un mulligan. Poi i giocatori delle altre squadre in ordine di turno fanno lo stesso. I compagni di squadra si possono consultare durante questo processo. Poi tutti i mulligan vengono presi nello stesso momento. I giocatori possono consultarsi quando scelgono quali carte rimettere in fondo al grimorio. Un giocatore può prendere un mulligan anche se un suo compagno di squadra ha deciso di tenere una mano iniziale. Vedi regola 103.4.

805.3b Il processo per gestire le carte che permettono a un giocatore di iniziare la partita con esse sul campo di battaglia cambia in modo analogo. Prima, ogni giocatore della squadra iniziale, nell'ordine scelto da quella squadra, può mettere sul campo di battaglia alcune o tutte tali carte presenti nella sua mano iniziale. I compagni di squadra si possono consultare durante questo processo. Poi i giocatori delle altre squadre in ordine di turno fanno lo stesso.

805.4. I turni vengono giocati dalle squadre invece che dai singoli giocatori.

805.4a La squadra attiva è quella che sta giocando il turno. Ogni altra squadra è una squadra non attiva.

805.4b Ogni giocatore di una squadra pesca una carta nella sottofase di acquisizione di quella squadra.

805.4c Ogni giocatore di una squadra può giocare una terra durante il turno di quella squadra.

805.4d Un'abilità che si inesca all'inizio di una fase o sottofase può innescarsi più di una volta se si innesca all'inizio della fase o sottofase di "ogni giocatore" o di "ogni avversario". Queste abilità si innescano una volta per ogni giocatore appropriato se la condizione di innesco dell'abilità, il suo effetto o la sua clausola del "se" intermedio si riferisce a "ogni giocatore" o a "ogni avversario" o frasi simili.

805.5. Le squadre ricevono priorità, non i singoli giocatori.

805.5a Un giocatore può lanciare magie, attivare abilità, o compiere un'azione speciale, solo quando la sua squadra ha priorità.

805.5b Se una squadra ha priorità ed entrambi i giocatori di quella squadra non vogliono compiere alcuna azione, quella squadra passa. Se tutte le squadre passano in successione (che vuol dire, se tutte le squadre passano senza che alcun giocatore compia alcuna azione nel frattempo), l'oggetto in cima alla pila si risolve, quindi la squadra attiva riceve priorità. Se la pila è vuota quando entrambe le squadre passano in successione, la fase o la sottofase in corso termina ed inizia quella successiva.

805.6. La regola Giocatore Attivo, Giocatore non Attivo (APNAP, vedi regola 101.4) viene modificata come segue se viene usata l'opzione di turni di squadra condivisi. Se più di una squadra deve prendere decisioni e/o compiere azioni contemporaneamente, prima ogni giocatore della squadra attiva in qualsiasi ordine fa le scelte richieste, poi i giocatori delle squadre non attive in ordine di turno fanno lo stesso. Quando sono state fatte tutte le scelte, le azioni vengono compiute contemporaneamente.

805.6a Se un effetto richiede che due o più giocatori peschino carte in una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi, prima ogni giocatore della squadra attiva in qualsiasi ordine effettua tutte le pescate, poi ogni giocatore di ogni squadra non attiva in ordine di turno fa la stessa cosa.

805.7. Se più abilità innescate si sono innescate dall'ultima volta che una squadra ha ricevuto priorità, i membri della squadra attiva mettono in pila nell'ordine che vogliono tutte le abilità innescate che uno di loro controlla, poi i membri delle squadre non attive in ordine di turno fanno lo stesso.

805.8. Se un effetto fa guadagnare ad un giocatore un turno extra o aggiunge una fase o una sottofase al turno di quel giocatore, la squadra di quel giocatore gioca quel turno extra, quella fase o sottofase. Se un effetto fa saltare una fase, sottofase o un turno ad un giocatore, la squadra di quel giocatore salta tale fase, sottofase o turno. Se un singolo effetto fa sì che più di un giocatore di una stessa squadra aggiunga o salvi una stessa fase o sottofase oppure un turno, quella squadra aggiunge o salta solo quella fase, sottofase o un turno. Se un effetto fa in modo che un giocatore controlli un altro giocatore, il primo giocatore controlla la squadra

dell'altro giocatore.

805.9. Un'abilità che si riferisce al “giocatore attivo” si riferisce ad uno specifico giocatore attivo, non a tutti i giocatori attivi. Il controllore dell'abilità sceglie a quale giocatore attivo l'abilità si riferisce nel momento in cui il suo effetto viene applicato.

805.10. L'opzione turni di squadra condivisi usa regole per il combattimento diverse dalle altre opzioni multiplayer.

805.10a Le creature di ciascuna squadra attaccano l'altra squadra come gruppo. Durante la fase di combattimento, la squadra attiva è la squadra attaccante e ogni giocatore della squadra attiva è un giocatore attaccante. Similmente, la squadra non attiva è la squadra in difesa e ogni giocatore della squadra non attiva è un giocatore in difesa.

805.10b. All'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la squadra attiva dichiara gli attaccanti. Per ogni creatura attaccante, la squadra attaccante dichiara quale giocatore in difesa o planeswalker la creatura sta attaccando. La squadra attiva effettua un attacco unico combinato e l'insieme delle creature attaccanti, considerato nella sua interezza, deve essere legale. Vedi regola 508.1.

805.10c Ogni regola, oggetto o effetto che si riferisce ad un “giocatore attaccante” si riferisce ad uno specifico giocatore attaccante, non a tutti i giocatori attaccanti. Se un'abilità di una creatura bloccante si riferisce ad un giocatore attaccante oppure se una magia o abilità si riferisce sia ad una creatura bloccante sia ad un giocatore attaccante, allora, a meno che non venga specificato diversamente, il giocatore attaccante a cui ci si riferisce è il giocatore che controlla la creatura attaccante che la creatura bloccante sta bloccando. Se una magia o abilità può applicarsi a più creature bloccanti, il giocatore attaccante appropriato viene determinato individualmente per ognuna di quelle creature bloccanti. Nel caso in cui si possano scegliere più giocatori attaccanti, il controllore della magia o abilità ne sceglie uno.

805.10d All'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, la squadra in difesa dichiara i bloccanti. Le creature controllate dai giocatori in difesa possono bloccare qualunque creatura che attacca un qualsiasi giocatore della squadra in difesa o che attacca un planeswalker controllato da uno di quei giocatori. La squadra in difesa effettua un blocco unico combinato e l'insieme delle creature bloccanti, considerato nella sua interezza, deve essere legale. Vedi regola 509.1.

805.10e Ogni regola, oggetto o effetto che si riferisce ad un “giocatore in difesa” si riferisce ad uno specifico giocatore in difesa, non a tutti i giocatori in difesa. Se un'abilità di una creatura attaccante si riferisce ad un giocatore in difesa oppure se una magia o abilità si riferisce sia ad una creatura attaccante sia ad un giocatore in difesa, allora, a meno che non venga specificato diversamente, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura sta attaccando, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura sta attaccando. Se la creatura non è più una creatura attaccante, il giocatore in difesa a cui si riferisce è il giocatore che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento, oppure il controllore del planeswalker che quella creatura stava attaccando nel momento appena prima di essere rimossa dal combattimento. Se una magia o abilità può applicarsi a più creature attaccanti, il giocatore in difesa appropriato viene determinato individualmente per ognuna di quelle creature attaccanti. Nel caso in cui si possano scegliere più giocatori in difesa, il controllore della magia o abilità ne sceglie uno.

805.10f Dopo che le creature bloccanti sono state dichiarate, per ogni creatura attaccante che è stata bloccata da più creature, la squadra attiva dichiara l'ordine di assegnazione del danno tra le creature bloccanti. Poi, per ogni creatura che sta bloccando più creature, la squadra in difesa dichiara l'ordine di assegnazione del danno tra le creature attaccanti.

805.10g All'inizio della sottofase di danno da combattimento, la squadra attiva dichiara in quale modo ogni creatura attaccante assegnerà il proprio danno da combattimento. Quindi la squadra in difesa dichiara in quale modo ogni creatura bloccante assegna il proprio danno da combattimento. Vedi regola 510.1.

806. Variante Free-for-All

806.1 Nelle partite multiplayer della variante Free-for-All, un gruppo di giocatori competono individualmente l'uno contro l'altro.

806.2 Ogni eventuale opzione multiplayer usata viene stabilita prima che la partita inizi. La variante Free-for-All usa le seguenti opzioni di base.

806.2a L'opzione di raggio di influenza limitato solitamente non viene usata nelle partite Free-for-All. Se viene usata, ogni giocatore ha lo stesso raggio di influenza, che viene deciso prima che la partita inizi. Vedi regola 801, "Opzione di Raggio di Influenza Limitato".

806.2b Deve essere usata esattamente una tra le opzioni di attacco a destra, attacco a sinistra e attacco a più giocatori. Vedi regola 803, "Opzioni di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra," e regola 802, "Opzione di Attacco a più Giocatori".

806.2c L'opzione di schieramento delle creature non viene usata nelle partite della variante Free-for-All.

806.3. I giocatori si siedono attorno al tavolo in modo casuale.

807. Variante Grand Melee

807.1. La variante Grand Melee è una modifica della variante Free-for-All, in cui un gruppo di giocatori competono l'uno contro l'altro individualmente. È normalmente usata solo in partite che iniziano con dieci o più giocatori.

807.2. Le opzioni multiplayer da usare vengono decise prima di iniziare la partita. La variante Grand Melee usa le seguenti opzioni di base.

807.2a Ogni giocatore ha raggio di influenza pari a 1 (vedi regola 801).

807.2b Viene usata l'opzione di attacco a sinistra (vedi regola 803).

807.2c Le opzioni di attacco a più giocatori e di schieramento delle creature non vengono usate nella variante Grand Melee.

807.3. I giocatori si siedono in maniera casuale.

807.4. La variante Grand Melee permette a più giocatori di svolgere il turno nello stesso momento. Spostare i *segnaturno* serve per tenere traccia di chi stia svolgendo il proprio turno. Ogni segnaturno rappresenta il turno di un giocatore attivo.

807.4a Si usa un segnaturno per ogni 4 giocatori effettivi in gioco.

Esempio: In una partita Grand Melee con sedici giocatori ci sono quattro segnaturno. In una partita con quindici giocatori invece ce ne sono tre.

807.4b Il giocatore iniziale prende il primo segnaturno. Il giocatore seduto quattro posti alla sua sinistra (il quinto giocatore) prende il secondo segnaturno, e così via fino a che tutti i segnaturno siano stati distribuiti. Ad ogni segnaturno è assegnato un numero in questo modo. Quindi tutti i giocatori con un segnaturno iniziano il loro turno nello stesso momento.

807.4c Quando un giocatore finisce il suo turno, quel giocatore passa il segnaturno al giocatore alla sua sinistra. Se un giocatore con un segnaturno lascia la partita durante il suo turno, il giocatore alla sua sinistra prende il segnaturno subito dopo la fine di quel turno. Se un giocatore con un segnaturno lascia la partita prima che il suo turno inizi, il giocatore alla sua sinistra prende il segnaturno immediatamente.

807.4d Un giocatore non può ricevere un segneturno se uno qualsiasi dei tre giocatori alla sua sinistra ha un segneturno. In questo caso, il giocatore attende fino a che il quarto giocatore alla sua sinistra riceve il segneturno.

807.4e Se un giocatore lascia la partita e così facendo si dovrebbe ridurre il numero dei segneturno, il segneturno immediatamente a destra del giocatore che ha lasciato la partita viene designato per essere rimosso. Se più giocatori lasciano la partita contemporaneamente e così facendo si dovrebbe ridurre il numero dei segneturno, e ci sono più segneturno che potrebbero essere rimossi, il segneturno con il numero più basso viene designato per essere rimosso. Un segneturno può essere designato per essere tolto anche più di una volta.

807.4f Per determinare se si deve ridurre il numero di segneturno quando uno o più giocatori lasciano la partita (vedi regola 807.4e), non vanno presi in considerazione i segneturno già designati per essere rimosso.

807.4g Se un giocatore che sta giocando un turno ha un segneturno designato per essere rimosso, quel segneturno viene rimosso quando quel turno finisce invece di essere passato. Se un giocatore che non sta giocando un turno ha un segneturno designato per essere rimosso, quel segneturno viene rimosso immediatamente. Se un segneturno rimosso era stato designato per essere rimosso più di una volta, il segneturno alla sua destra diventa designato per essere rimosso le stesse volte meno una.

807.4h Se uno o più giocatori seduti consecutivamente lasciano la partita, i due giocatori seduti a fianco ai giocatori che lasciano la partita non entrano uno nel raggio di influenza dell'altro fino a che non inizia il prossimo turno.

807.4i Se un effetto fa sì che un giocatore con un segneturno debba giocare un turno extra dopo il turno in corso, quel giocatore tiene il segneturno e inizia un nuovo turno dopo che il turno in corso è finito, a meno che in quel momento un altro segneturno sia troppo vicino da uno dei due lati. Se c'è un segneturno entro tre posti a sedere alla sinistra del giocatore, il turno extra aspetta ad iniziare finché il quarto giocatore alla sua sinistra riceve il segneturno. Se c'è un segneturno entro tre posti a sedere alla destra del giocatore, il giocatore passa il segneturno a sinistra quando il turno finisce invece di tenerlo, e il giocatore prenderà il turno extra immediatamente prima del suo prossimo turno.

807.4j Se un giocatore dovrebbe giocare un turno extra dopo il turno in corso, ma quel giocatore non avrà un segneturno all'inizio di quel turno, il giocatore gioca il turno extra subito prima del suo prossimo turno.

Esempio: Durante il suo turno, Alex lancia un Time Walk, che gli fa guadagnare un turno extra dopo questo. Durante lo stesso turno, il giocatore alla sinistra di Alex lascia il gioco, e questo fa sì che il numero di segneturno venga diminuito. Dopo che il turno di Alex è terminato, il suo segneturno viene rimosso. Alex non giocherà il turno extra del Time Walk fino a che non riceverà un nuovo segneturno, prima di giocare il suo turno normale.

807.5. Invece di avere un'unica pila, le partite Grand Melee contengono più pile. Ogni segneturno rappresenta una pila.

807.5a Un giocatore riceve priorità per la pila di un particolare segneturno solo se il segneturno è all'interno del suo raggio di influenza o se un oggetto in quella pila è controllato da un giocatore nel suo raggio di influenza.

807.5b Se un giocatore ha priorità per più pile e lancia una magia o attiva un'abilità, o un'abilità innescata che controlla si innesca, il giocatore deve specificare in quale pila la magia o l'abilità deve essere messa. Se è stato un oggetto in una di quelle pile ad innescare l'abilità, il giocatore deve mettere l'abilità in quella pila. Se la risoluzione di una magia o abilità in una di quelle pile fa sì che il giocatore lancia una magia o crei una copia di una magia, la nuova magia deve essere messa in quella pila. Se una magia o abilità bersaglia un oggetto in una di quelle pile, deve essere messa nella stessa pila del bersaglio; non può bersagliare oggetti in pile diverse.

808. Variante Squadra contro Squadra

808.1. La variante Squadra contro Squadra coinvolge due o più squadre. Ogni squadra può essere composta da un qualsiasi numero di giocatori.

808.2. Ogni squadra si siede da un lato del tavolo, in modo che i suoi giocatori siano seduti vicini ai compagni di squadra. Ogni squadra decide l'ordine in cui i suoi giocatori si siedono.

808.3. Ogni eventuale opzione multiplayer usata viene stabilita prima che la partita inizi. La variante Squadra contro Squadra usa le seguenti opzioni di base.

808.3a Viene usata l'opzione di attacco a più giocatori (vedi regola 802, "Opzione di Attacco a più Giocatori").

808.3b Le opzioni di raggio di influenza limitato e schieramento delle creature non vengono solitamente usate nelle partite della variante Squadra contro Squadra .

808.4. Per determinare quale giocatore inizia per primo, viene scelta una squadra con un metodo casuale. Se quella squadra ha un numero dispari di giocatori, inizia il giocatore di quella squadra seduto nel posto centrale. Se quella squadra ha un numero pari di giocatori, inizia il giocatore di quella squadra seduto nel posto a sinistra del punto centrale. L'ordine dei turni procede verso sinistra.

808.5. Nella variante Squadra contro Squadra , le risorse della squadra (carte in mano, mana e così via) non sono in comune. I giocatori possono guardare la mano dei compagni di squadra e possono discutere le strategie in qualunque momento. I giocatori non possono manipolare i permanenti o le carte dei loro compagni di squadra.

809. Variante Emperor

809.1. La variante Emperor coinvolge due o più squadre composte ciascuna da tre giocatori.

809.2. I giocatori di ogni squadra siedono insieme da un lato del tavolo. Ogni squadra decide l'ordine in cui siederanno i giocatori. Ogni squadra ha un *imperatore*, che siede al centro della squadra. I restanti giocatori della squadra sono i *generali*, e il loro compito è difendere l'imperatore.

809.3. La variante Emperor utilizza le seguenti opzioni di base.

809.3a Il raggio di influenza è limitato a 2 per gli imperatori e a 1 per i generali. Vedi regola 801, “Opzione di Raggio di Influenza Limitato”.

809.3b Le partite Emperor usano l'opzione di schieramento delle creature (vedi regola 804).

809.3c Un giocatore può attaccare solo un avversario seduto di fianco a sé.

Esempio: *All'inizio di una partita Emperor, gli imperatori non possono attaccare alcun avversario, anche se entrambi i generali avversari sono all'interno del loro raggio di influenza.*

809.4. Si determina con un metodo casuale quale imperatore parte per primo. L'ordine dei turni procede verso sinistra.

809.5. La variante Emperor include le seguenti specificazioni riguardo la vittoria e la sconfitta. Tutte le normali regole per terminare la partita vengono applicate (vedi regola 104).

809.5a Una squadra vince la partita se il suo imperatore vince la partita.

809.5b Una squadra perde la partita se il suo imperatore perde la partita.

809.5c Una squadra patta la partita se il suo imperatore patta la partita.

809.6. La variante Emperor può anche essere giocata con un qualsiasi numero di squadre tutte composte dallo stesso numero di giocatori. Se le squadre hanno più di due giocatori, il raggio di influenza di ogni giocatore deve essere modificato di conseguenza.

809.6a Il raggio di influenza di ogni generale è il minimo numero che permette ad un generale di una squadra avversaria di iniziare la partita nel suo raggio di influenza. Il raggio di influenza di ogni imperatore è il minimo numero che permette a due generali di squadre avversarie di iniziare la partita nel suo raggio di influenza. I giocatori si devono sedere in modo che nessun imperatore inizi la partita nel raggio di influenza di un altro imperatore.

Esempio: *In una partita Emperor tra due squadre di quattro giocatori, la configurazione dei giocatori deve essere (in senso orario o antiorario): generale 1 squadra A, imperatore squadra A, generale 2 squadra A, generale 3 squadra A, generale 1 squadra B, imperatore squadra B, generale 2 squadra B, generale 3 squadra B. Ogni imperatore ha raggio di influenza 3. Ogni generale 2 ha raggio di influenza 2. Ogni generale 1 e generale 3 ha raggio di influenza 1.*

809.7 Nella variante Emperor, le risorse di una squadra (carte in mano, mana, e così via) non sono in comune. I giocatori possono guardare la mano dei loro compagni di squadra e discutere le strategie in qualsiasi momento. I giocatori non possono però manipolare le carte o i permanenti dei compagni di squadra.

810. Variante Two-Headed Giant

810.1. Le partite Two-Headed Giant vengono disputate tra due squadre composte entrambe da due giocatori.

810.2. La variante Two-Headed Giant usa l'opzione di turni di squadra condivisi. (Vedi regola 805).

810.3. Ogni squadra siede da un lato del tavolo. Ogni squadra decide l'ordine in cui siederanno i giocatori.

810.4. Ogni squadra ha i punti vita condivisi, che partono da 30.

810.5. Fatta eccezione per i punti vita e i segnalini veleno, le risorse di una squadra (carte in mano, mana e così via) non sono condivisi nella variante Two-Headed Giant. Ogni giocatore può guardare la mano del proprio compagno di squadra e discutere con lui le strategie in qualunque momento. Un giocatore non può però manipolare le carte ed i permanenti del compagno di squadra.

810.6. La squadra iniziale salta la sottofase di acquisizione del suo primo turno.

810.7. La variante Two-Headed Giant usa le regole per il combattimento dell'opzione di turni di squadra condivisi (vedi regola 805.10). Questo è un cambiamento rispetto alle regole precedenti.

810.8. La variante Two-Headed Giant usa le normali regole per la vittoria e la sconfitta (vedi regola 104), con le seguenti aggiunte e specificazioni.

810.8a I giocatori vincono e perdono la partita esclusivamente come squadra, non individualmente. Se un giocatore della squadra perde la partita, la squadra perde la partita. Se un giocatore della squadra vince la partita, la squadra vince la partita. Se un effetto dice che un giocatore non può vincere la partita, la squadra di quel giocatore non può vincere la partita. Se un effetto dice che un giocatore non può perdere la partita, la squadra di quel giocatore non può perdere la partita.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore controlla una Trascendenza, che dice, in parte, "Non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita". Se la squadra di quel giocatore ha 0 o meno punti vita, quella squadra non perde la partita.*

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore tenta di pescare una carta quando non ci sono più carte nel suo grimorio. Quel giocatore perde la partita, quindi anche la sua squadra perde la partita.*

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore controlla un Angelo di Platino, che dice, "Non puoi perdere la partita ed i tuoi avversari non possono vincere la partita". Né quel giocatore né il suo compagno di squadra possono perdere la partita fintanto che l'Angelo di Platino è sul campo di battaglia, e nessun giocatore della squadra avversaria può vincere la partita.*

810.8b Se un giocatore concede, la sua squadra lascia la partita immediatamente. Quella squadra perde la partita.

810.8c Se i punti vita di una squadra sono pari a 0 o meno, la squadra perde la partita (questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704).

810.8d Se una squadra ha quindici o più segnalini veleno, quella squadra perde la partita. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704).

810.9. Il danno, la perdita di punti vita, e il guadagno di punti vita si applicano ad ogni giocatore separatamente. Il risultato viene poi applicato ai punti vita condivisi.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore gioca uno Squarcio di Fiamme, che dice, "Lo Squarcio di Fiamme infligge 4 danni ad ogni giocatore". Ad ogni squadra viene inflitto un totale di 8 danni.*

810.9a Se un costo o un effetto richiede di conoscere l'ammontare dei punti vita di un singolo giocatore, tale effetto usa invece il totale dei punti vita della squadra.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore di una squadra a 17 punti vita è il bersaglio di un Faro dell'Immortalità che dice, in parte, "Raddoppia i punti vita di un giocatore bersaglio". Quel giocatore guadagna 17 punti vita e la squadra finirà con avere 34 punti vita.*

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore controlla una Prova di Resistenza, un*

incantesimo che dice, “All'inizio del tuo mantenimento, se hai 50 o più punti vita, vinci la partita”. All'inizio del mantenimento di quel giocatore, la sua squadra vince la partita se i punti vita della squadra sono 50 o più.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore di una squadra a 11 punti vita controlla una Malvagità in Agguato, che dice “Paga metà dei tuoi punti vita, arrotondati per eccesso: La Malvagità in Agguato diventa una creatura Orrore 4/4 con volare”. Per attivare l'abilità, quel giocatore deve pagare 6 punti vita. La squadra finirà con avere 5 punti vita.*

810.9b Se un costo o un effetto permette ad entrambi i membri di una squadra di pagare punti vita simultaneamente, l'ammontare totale di punti vita che i due giocatori pagano non può eccedere i punti vita della squadra. (I giocatori possono sempre pagare 0 punti vita.)

810.9c Se un effetto imposta i punti vita di un singolo giocatore ad un dato valore, il giocatore guadagna o perde il necessario ammontare di punti vita per arrivare al nuovo valore. I punti vita della squadra vengono modificati dello stesso ammontare di punti vita guadagnati o persi dal giocatore.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, un giocatore di una squadra che ha 25 punti vita è il bersaglio di un'abilità che dice, “I punti vita del giocatore bersaglio diventano 10.” Si considera che i punti vita del giocatore siano 25, quindi quel giocatore perde 15 punti vita. La squadra finirà con avere 10 punti vita.*

810.9d Se un effetto sta per impostare i punti vita di ciascun giocatore di un squadra ad un dato valore, quella squadra sceglie uno dei suoi membri. I punti vita della squadra vengono modificati dello stesso ammontare di punti vita guadagnati o persi da quel giocatore.

Esempio: *In una partita Two-Headed Giant, una squadra ha 7 punti vita e l'altra ha 13 punti vita. Un giocatore lancia un Ripagare della Stessa Moneta, che dice, “I punti vita di ogni giocatore diventano pari ai punti vita più bassi tra tutti i giocatori”. Ogni squadra sceglie uno dei suoi membri per applicare l'effetto. Il risultato è che il giocatore scelto della squadra a 13 punti perde 6 punti vita, quindi i punti vita di quella squadra diventano 7.*

810.9e Un giocatore non può scambiare i punti vita con il suo compagno di squadra. Se un effetto dovesse causarlo, lo scambio non avviene.

810.9f Se un effetto dice ad un giocatore di ridistribuire i punti vita di un qualsiasi numero di giocatori, quel giocatore non può scegliere più di un giocatore per ogni squadra.

810.9g Se un effetto dice che un giocatore non può guadagnare punti vita, nessun giocatore di quella squadra può guadagnare punti vita.

810.9h Se un effetto dice che un giocatore non può perdere punti vita, nessun giocatore nella sua squadra può perdere punti vita o pagare un ammontare di punti vita diverso da 0.

810.10. Gli effetti che fanno prendere ai giocatori dei segnalini veleno accadono ad ogni giocatore individualmente. I segnalini veleno sono condivisi dalla squadra.

810.10a Se un effetto richiede di conoscere quanti segnalini veleno abbia un giocatore individuale, quell'effetto usa il numero di segnalini veleno che ha la squadra di quel giocatore. Se un effetto richiede di conoscere quanti segnalini veleno abbia un avversario di un giocatore, quell'effetto usa il numero di segnalini veleno che ha la squadra avversaria.

810.10b Se un effetto dice che un giocatore perde dei segnalini veleno, la squadra di quel giocatore perde altrettanti segnalini veleno.

810.10c Se un effetto dice che un giocatore non può prendere segnalini veleno, nessun giocatore nella squadra di quel giocatore può prendere segnalini veleno.

810.10d Se una regola o un effetto ha bisogno di sapere che tipo di segnalini ha un dato giocatore, usa il tipo

di segnalini che ha quel giocatore e il tipo di segnalini che ha la squadra di quel giocatore. Un giocatore è “avvelenato” se la sua squadra ha uno o più segnalini veleno.

810.11. La variante Two-Headed Giant può anche essere giocata con squadre composte da più di due giocatori a patto che ogni squadra abbia lo stesso numero di giocatori. Per ogni giocatore che una squadra ha oltre il secondo, i punti vita iniziali di quella squadra aumentano di 15 e il numero di segnalini veleno necessari perché la squadra perda la partita aumenta di cinque. (Queste varianti sono chiamate in maniera non ufficiale Three-Headed Giant, Four-Headed Giant, e così via).

811. Variante a Squadre Alternate

811.1. La variante a Squadre Alternate due o più squadre composte dallo stesso numero di giocatori.

811.2. Ogni eventuale opzione multiplayer usata viene stabilita prima che la partita inizi. La variante a Squadre Alternate usa le seguenti opzioni di base.

811.2a Il raggio d'influenza raccomandato è 2. Vedi regola 801, “Opzione di Raggio di Influenza Limitato”.

811.2b Deve essere usata esattamente una tra le opzioni di attacco a destra, attacco a sinistra o attacco a più giocatori. Vedi regola 803, “Opzioni di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra” e regola 802, “Opzione di Attacco a più Giocatori”.

811.2c L'opzione di schieramento delle creature non viene solitamente usata nelle partite della variante Teams.

811.3. All'inizio della partita, i giocatori sono seduti in modo da non essere vicini ai compagni di squadra e ogni squadra è distanziata in modo uguale.

Esempio: In una partita della variante a Squadre Alternate con tre squadre, A, B e C, la disposizione intorno al tavolo all'inizio della partita è A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3 e così via.

811.4. Un giocatore non può attaccare gli avversari che non sono seduti vicini a sé.

811.5. Nella variante a Squadre Alternate, le risorse della squadra (carte in mano, mana e così via) non sono in comune. I giocatori non possono guardare la mano dei compagni di squadra a meno che non siano seduti fianco a fianco. I compagni di squadra possono discutere le strategie in qualunque momento. I giocatori non possono manipolare i permanenti o le carte dei loro compagni di squadra.

9. Varianti Amatoriali

900. Generale

900.1. Questa sezione contiene regole addizionali opzionali che possono essere usate per alcune varianti di partite amatoriali. La sezione non copre tutti i tipi di partite amatoriali e non è affatto completa.

900.2. Le varianti amatoriali descritte di seguito usano zone, regole e carte aggiuntive e altri strumenti di gioco non usati nelle partite tradizionali di *Magic*.

901. *Magic* Planare

901.1. Nella variante *Magic* Planare o Planechase, le carte piano e fenomeno aggiungono abilità addizionali e casualità al gioco. In ogni dato momento ci sarà una carta piano a faccia in su e le sue abilità influenzano il gioco. La variante Planechase usa tutte le normali regole di una partita di *Magic* con le seguenti aggiunte.

901.2. Una partita Planechase può essere una partita a due giocatori o una partita multiplayer. Come base si usano le regole della variante Free-for-All con l'opzione di attacco a più giocatori e senza l'opzione di raggio di influenza limitato. Vedi regola 805, “Variante Free-for-All”.

901.3. In aggiunta al normale materiale di gioco, viene usato un dado planare e ogni giocatore deve avere un mazzo planare di almeno dieci carte piano e/o fenomeno. Non più di due carte possono essere carte fenomeno in un mazzo planare. Ogni carta in un mazzo planare deve avere un nome inglese diverso. (Vedi regola 309, “Piani” e regola 310, “Fenomeni”).

901.3a Un dado planare è un dado a sei facce che riporta su una faccia il simbolo del Planeswalker {PW} e su un'altra faccia il simbolo del caos {CHAOS}. Le altre facce sono vuote.

901.4. All'inizio della partita, ogni giocatore mescola il proprio mazzo planare in modo che le carte siano in ordine casuale. Ogni mazzo viene posto a faccia in giù accanto al grimorio del proprietario. Tutte le carte piano e fenomeno rimangono nella zona di comando per tutta la partita, sia quando fanno parte del mazzo planare, sia quando sono a faccia in su.

901.5. Una volta che tutti i giocatori hanno tenuto la mano iniziale e usato le abilità delle carte che permettono di compiere azioni dalla mano iniziale, il giocatore iniziale sposta la prima carta del suo mazzo planare dal mazzo stesso e la gira a faccia in su. Se è una carta fenomeno, il giocatore mette quella carta infondo al suo mazzo planare e ripete questo processo fino a che non gira a faccia in su una carta piano. (Vedi regola 103.6). Nessuna abilità delle carte girate a faccia in su in questo modo si innescata durante questo processo. La carta piano a faccia in su diventa il piano iniziale.

901.6. Il proprietario di una carta piano o fenomeno è il giocatore che ha iniziato la partita con quella carta nel suo mazzo planare. Il controllore di una carta piano o fenomeno a faccia in su è il giocatore designato come *controllore planare*. Normalmente, il controllore planare è il giocatore attivo. Tuttavia, se il controllore planare attuale sta per lasciare la partita, invece prima il prossimo giocatore in ordine di turno che non sta per lasciare la partita diventa il controllore planare, poi il vecchio controllore planare lascia la partita. Il nuovo controllore planare rimane tale finché non lascia la partita o un altro giocatore diventa il giocatore attivo, a seconda di cosa accade prima.

901.7. Tutte le abilità di una carta piano o fenomeno a faccia in su nella zona di comando funzionano da quella zona. Le abilità statiche della carta agiscono sul gioco, le sue abilità innescate si possono innescare e le sue abilità attivate possono essere attivate.

901.7a Una carta piano o fenomeno a faccia in su che viene girata a faccia in giù diventa un nuovo oggetto.

901.8. Le partite Planechase hanno una particolare abilità innescata detta l'“abilità di viaggiare tra i piani”. Il testo completo di questa abilità è “Ogniqualvolta lanci il dado planare ed esce {PW}, viaggia tra i piani”. (Vedi regola 701.24, “Viaggiare tra i Piani”.) Questa abilità non ha una fonte e il suo controllore è il giocatore il cui lancio del dado planare l'ha fatta innescare. Questa è un'eccezione alla regola 113.8.

901.9. Il giocatore attivo può lanciare il dado planare durante la sua fase principale ogniqualvolta ha priorità e la pila è vuota. Compire questa azione costa al giocatore un ammontare di mana uguale al numero di volte in cui ha compiuto questa azione nel turno in corso. Questa è un'azione speciale e non usa la pila. Notare che questo numero non sarà uguale al numero di volte che il giocatore ha lanciato il dado planare in quel turno se un effetto ha fatto lanciare il dado planare al giocatore in quel turno. (Vedi regola 116.2h).

901.9a Se il risultato del lancio è una faccia vuota, non succede nulla. Il giocatore attivo riceve priorità.

901.9b Se il risultato del lancio è il simbolo del caos {CHAOS}, tutte le abilità dei piani a faccia in su che iniziano con “Quando lanci il dado planare ed esce {CHAOS}” si innescano e vengono messe in pila. Il giocatore attivo riceve priorità.

901.9c Se il risultato del lancio è il simbolo del Planeswalker {PW}, l'“abilità viaggiare tra i piani” del piano si innesca e viene messa in pila. Il giocatore attivo riceve priorità. (Vedi regola 901.8.)

901.10. Quando un giocatore lascia la partita, tutti gli oggetti di cui è il proprietario, eccetto le abilità dei fenomeni, lasciano la partita. (Vedi regola 800.4a). Se questo include una carta piano o fenomeno a faccia in su, il controllore planare gira a faccia in su la prima carta del suo mazzo planare. Questa non è una azione generata dallo stato. Accade non appena il giocatore lascia la partita.

901.10a Se un piano lascia la partita mentre una “abilità viaggiare tra i piani” è in pila, quell'abilità cessa di esistere.

901.10b Le abilità dei fenomeni di cui un giocatore che ha lasciato la partita era il proprietario rimangono in pila controllate dal nuovo controllore planare.

901.11. Dopo che la partita è iniziata, se un giocatore sposta la prima carta del suo mazzo planare dal mazzo stesso e la gira a faccia in su, quel giocatore ha “viaggiato tra i piani”. Gli effetti continui che durano finché un giocatore “viaggia tra i piani” terminano. Le abilità che si innescano quando un giocatore “viaggia tra i piani” si innescano. Vedi regola 701.24.

901.11a Un giocatore può viaggiare tra i piani come risultato dell'“abilità viaggiare tra i piani” (vedi regola 901.8), perché il proprietario di una carta piano o fenomeno a faccia in su lascia la partita (vedi regola 901.10), oppure se l'abilità innescata di un fenomeno lascia la pila (vedi regola 704.6f). Un giocatore può viaggiare tra i piani anche come risultato delle istruzioni di un'abilità.

901.11b La carta piano che viene girata a faccia in su è il piano “verso” cui il giocatore viaggia. La carta piano o fenomeno che viene girata a faccia in giù o che lascia la partita è il piano o fenomeno “da” cui il giocatore viaggia.

901.11c Se un giocatore viaggia tra i piani quando c'è più di una carta piano a faccia in su, quel giocatore viaggia da tutti tali piani.

901.12. Una partita Planechase Two-Headed Giant usa tutte le regole della variante multiplayer Two-Headed Giant e tutte le regole della variante amatoriale Planechase, con le seguenti aggiunte.

901.12a Ogni giocatore ha il suo mazzo planare.

901.12b Il controllore planare normalmente è il giocatore primario della squadra attiva. Tuttavia, se la

squadra del controllore planare attuale sta per lasciare la partita, invece prima il giocatore primario della successiva squadra in ordine di turno che non sta per lasciare la partita diventa il controllore planare, poi la squadra del vecchio controllore planare lascia la partita. Il nuovo controllore planare rimane tale finché non lascia la partita o un'altra squadra diventa la squadra attiva. a seconda di cosa accade prima.

901.12c Anche se il piano o fenomeno a faccia in su è controllato da un solo giocatore, le abilità di quel piano o fenomeno che usano "tu" si applicano ad entrambi i membri della squadra del controllore planare.

901.12d Poiché entrambi i membri della squadra attiva sono giocatori attivi, ognuno di loro può lanciare il dado planare. Il costo per lanciare il dado planare per ogni giocatore si basa sul numero di volte in cui quel giocatore ha lanciato il dado planare nel turno corrente.

901.13. Nei formati multiplayer eccetto Grand Melee, la carte piano o fenomeno non vengono influenzate dall'opzione di raggio di influenza limitato. Le loro abilità e gli effetti di quelle abilità si applicheranno a tutti gli oggetti o giocatori appropriati nella partita. (Vedi regola 801, "Opzione di Raggio di Influenza Limitato").

901.14. Nelle partite Planechase Grand Melee, ci possono essere più carte piano o fenomeno a faccia in su allo stesso momento.

901.14a Prima del primo turno della partita, tutti i giocatori che inizieranno la partita con un segneturno stabiliscono un piano iniziale. Ognuno di essi è un controllore planare.

901.14b Se un giocatore sta per lasciare la partita e questo ridurrebbe il numero di segneturno nella partita, prima quel giocatore smette di essere un controllore planare (ma nessun altro giocatore diventa un controllore planare), poi quel giocatore lascia la partita. Ogni carta piano o fenomeno a faccia in su che quel giocatore controllava viene messa in fondo al mazzo planare del proprietario. Nessun giocatore ha viaggiato tra i piani.

901.15. Opzione di Mazzo Planare Singolo.

901.15a Come opzione alternativa, una partita Planechase può essere giocate usando un solo mazzo planare in comune. In questo caso, il numero di carte nel mazzo planare deve essere almeno quaranta o almeno dieci volte il numero di giocatori nella partita, a seconda di quale è il minore. Il mazzo planare non può contenere più carte fenomeno del doppio del numero di giocatori nella partita. Ogni carta nel mazzo planare deve avere un nome inglese diverso.

901.15b In una partita Planechase che usa l'opzione di mazzo planare singolo, il controllore planare viene considerato essere il proprietario di tutte le carte del mazzo planare.

901.15c Se una regola o abilità fa riferimento al mazzo planare di un giocatore, viene usato il mazzo planare comune.

902. Vanguard

902.1. Nella variante Vanguard, una carta vanguard permette ai giocatori di interpretare il ruolo di un personaggio famoso. Ogni giocatore ha una carta vanguard a faccia in su le cui abilità e caratteristiche influenzano il gioco. La variante Vanguard usa tutte le normali regole di una partita di *Magic*, con le seguenti aggiunte.

902.2. Una partita Vanguard può essere una partita a due giocatori o una partita multiplayer.

902.3. In aggiunta ai normali materiali di gioco, ogni giocatore deve avere una carta vanguard. Ogni carta vanguard viene messa a faccia in su accanto al grimorio del proprietario prima dell'inizio della partita. Tutte le carte vanguard rimangono nella zona di comando per tutta la partita.

902.4. I punti vita iniziali di ogni giocatore sono 20 più il modificatore di punti vita della sua carta vanguard.

Esempio: Il modificatore di punti vita della carta vanguard di un giocatore è -3. Quel giocatore ha 17 punti vita iniziali.

902.5. Il numero di carte iniziali di ogni giocatore è sette più il modificatore di carte in mano della sua carta vanguard.

902.5a Se un giocatore prende un mulligan in una partita Vanguard, come in una partita normale, quel giocatore rimescola la sua mano nel suo grimorio, poi pesca una nuova mano pari al numero di carte iniziali. (In una partita multiplayer, il primo mulligan di un giocatore fa pescare lo stesso numero di carte che aveva prima). Vedi regola 103.4.

Esempio: Il modificatore di carte in mano della carta vanguard di un giocatore è +2. Quel giocatore inizia la partita con una mano di nove carte. Se il giocatore ha preso due mulligan e prende il terzo, pesca una nuova mano di nove carte poi ne mette tre in fondo al grimorio.

902.5b Il numero massimo consentito di carte in mano di un giocatore è sette, più il modificatore di carte in mano della sua carta vanguard.

Esempio: Il modificatore di carte in mano della carta vanguard di un giocatore è -1. Il numero massimo consentito di carte in mano di quel giocatore è sei. Se quel giocatore ha più di sei carte in mano quando inizia la sua sottofase di cancellazione, deve scartare carte fino ad averne sei.

902.6. Il proprietario di una carta vanguard è il giocatore che ha iniziato la partita con essa nella zona di comando. Il controllore di una carta vanguard a faccia in su è il suo proprietario.

902.7. Le abilità di una carta vanguard a faccia in su nella zona di comando funzionano da quella zona. Le abilità statiche della carta influiscono sul gioco, le sue abilità innescate si innescano e le sue abilità attivate possono essere attivate.

903. Commander

903.1. Nella variante Commander, ogni mazzo è condotto da una creatura leggendaria detta il comandante di quel mazzo. La variante Commander è stata creata e diffusa da giocatori appassionati; un comitato indipendente fornisce altre regole e risorse all'indirizzo MTGCommander.net. La variante Commander usa tutte le normali regole di una partita di *Magic*, con le seguenti aggiunte.

903.2. Una partita Commander può essere una partita a due giocatori o una partita multiplayer. Come base si usano le regole della variante Free-for-All con l'opzione di attacco a più giocatori e senza l'opzione di raggio di influenza limitato. Vedi regola 806, "Variante Free-for-All".

903.3. Ogni mazzo ha una creatura leggendaria detta "comandante". Questo nome non è una caratteristica dell'oggetto rappresentato dalla carta; è piuttosto un attributo della carta stessa. La carta rimane un comandante anche quando cambia zona.

Esempio: Un comandante che è stato girato a faccia in giù (a causa dell'effetto di Ixidron, per esempio) è ancora un comandante. Un comandante che sta copiando un'altra carta (a causa dell'effetto della Citoforma, per esempio) è ancora un comandante. Un permanente che sta copiando un comandante (come una Controfigura, per esempio, che copia un comandante nel cimitero di un giocatore) non è un comandante.

903.3a Alcune carte planeswalker hanno un'abilità che dice che la carta può essere il tuo comandante. Questa abilità modifica le regole per la costruzione del mazzo e funziona prima che la partita abbia inizio. Vedi anche regola 113.6m.

903.3b Se il comandante di un giocatore è una carta combinabile ed è combinata con l'altro membro della coppia combinabile, il permanente combinato risultante è il comandante di quel giocatore.

903.3c Se il comandante di un giocatore è una componente di un permanente fuso, il permanente fuso

risultante è il comandante di quel giocatore.

903.3d Se un effetto si riferisce a controllare un comandante, si riferisce a un permanente sul campo di battaglia che è un comandante. Se un effetto si riferisce a lanciare un comandante, si riferisce a una magia che è un comandante. Se un effetto si riferisce a un comandante in una zona specifica, si riferisce a una carta in quella zona che è un comandante.

903.4. La variante Commander usa i *colori identificativi* per determinare quali carte possono essere usate in un mazzo che ha un certo comandante. I colori identificativi di una carta sono i colori dei simboli di mana presenti nel costo di mana di quella carta e nel suo testo, più i colori definiti dalle sue abilità definisci-caratteristiche (vedi regola 604.3) o dal suo identificatore di colore (vedi regola 204).

Esempio: *Bosh, Golem di Ferro* è una creatura artefatto leggendaria con costo di mana {8} e l'abilità “{3R}, Sacrifica un artefatto: *Bosh, Golem di Ferro* infligge un ammontare di danni pari al costo di mana convertito dell'artefatto sacrificato a un qualsiasi bersaglio”. Il colore identificativo di *Bosh* è il rosso.

903.4a I colori identificativi vengono stabiliti prima che la partita abbia inizio.

903.4b Il testo di richiamo viene ignorato quando si determinano i colori identificativi di una carta. Vedi regola 207.2.

903.4c Il retro di una carta bifronte (vedi regola 711) viene incluso quando si determinano i colori identificativi di una carta. Questa è un'eccezione alla regola 711.4a.

Esempio: *Lo Studioso Civile* è il lato frontale di una carta bifronte con costo di mana {2}{U}. Il retro di questa carta bifronte è *Bruto Omicida* e ha un indicatore di colore rosso. I colori identificativi della carta sono blu e rosso.

903.5. Ogni mazzo Commander è soggetto alle seguenti regole di costruzione.

903.5a Ogni mazzo deve contenere esattamente 100 carte, incluso il comandante. In altre parole, la dimensione minima e quella massima del mazzo sono entrambe di 100 carte.

903.5b Ecetto per le terre base, ogni carta in un mazzo Commander deve avere un nome Inglese diverso.

903.5c Una carta può essere inclusa in un mazzo Commander solo se tutti i suoi colori identificativi fanno parte dei colori identificativi del comandante del mazzo.

Esempio: *Larva, la Madre Razziatrice* è una creatura leggendaria con costo di mana {4}{R/G}{R/G}. I colori identificativi di *Larva* sono verde e rosso. Ogni carta in un mazzo Commander che usa *Larva* come comandante deve essere rossa, verde, sia rossa che verde o incolore. Ogni simbolo di mana presente nel costo di mana o nel testo di ogni carta in quel mazzo deve essere rosso, verde, sia rosso che verde o incolore.

903.5d Una carta terra con il sottotipo base può essere inclusa in un mazzo Commander solo se tutti i colori di mana che potrebbe produrre fanno parte dei colori identificativi del comandante.

Esempio: I colori identificativi di *Larva, la Madre Razziatrice* sono verde e rosso. Un mazzo Commander che usa *Larva* come comandante può contenere carte terra con i sottotipi di terra base Montagna e/o Foresta. Non può contenere carte terra con i sottotipi di terra base Pianura, Isola o Palude.

903.6. All'inizio della partita, ogni giocatore mette il suo comandante dal suo mazzo nella zona di comando a faccia in su. Poi ogni giocatore mescola le rimanenti 99 carte del suo mazzo in modo che siano in ordine casuale. Queste carte diventano il grimorio di quel giocatore.

903.7. Dopo che è stato determinato il giocatore iniziale, ogni giocatore imposta i suoi punti vita a 40 e pesca una mano di sette carte.

903.8. Un giocatore può lanciare un comandante di cui è il proprietario dalla zona di comando. Lanciare un comandante dalla zona di comando costa {2} addizionali per ogni volta che il giocatore che lo sta lanciando ha lanciato quel comandante dalla zona di comando precedentemente in quella partita. Questo costo addizionale è informalmente detto “tassa del comandante”.

903.9. Durante una partita Commander, un comandante può essere rimesso nella zona di comando.

903.9a Se un comandante è nel cimitero o in esilio e quella carta è stata messa in quella zona dopo l'ultima volta in cui sono state controllate le azioni generate dallo stato, il suo proprietario può metterlo nella zona di comando. Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.

903.9b Se un comandante sta per essere messo nella mano o nel grimorio del proprietario da qualsiasi zona, il suo proprietario invece può metterlo nella zona di comando. Questo effetto di sostituzione può essere applicato più di una volta allo stesso evento. Questa è un'eccezione alla regola 614.5.

903.9c Se il comandante è un permanente combinato o un permanente fuso e il suo proprietario sceglie di metterlo nella zona di comando usando l'effetto di sostituzione descritto nella regola 903.9b, quel permanente e ogni componente che lo rappresenta che non è un comandante vengono messi nella zona appropriata, mentre la carta che lo rappresenta ed è un comandante viene messa nella zona di comando.

903.10. La variante Commander include le seguenti specificazioni sulla vittoria e la sconfitta. Tutte le altre regole per terminare la partita si applicano normalmente. (Vedi regola 104).

903.10a Un giocatore che ha subito 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante durante la partita perde la partita. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704.)

903.11. Se ad un giocatore è permesso portare una carta da fuori della partita in una partita Commander, quel giocatore non può portare una carta nella partita in questo modo se ha lo stesso nome di una carta che quel giocatore aveva nel suo mazzo iniziale, se ha lo stesso nome di una carta che quel giocatore ha già portato nella partita o se un colore nella sua identità di colore non è contenuto nell'identità di colore del comandante del giocatore.

903.12. Opzione Brawl

903.12a Brawl è un'opzione per un diverso stile di gioco della variante Commander. Una partita Brawl usa le normali regole della variante Commander con le seguenti modificazioni.

903.12b I mazzi Brawl vengono usualmente costruiti usando carte del formato Standard.

903.12c Ogni giocatore sceglie un planeswalker leggendario o una creatura leggendaria come proprio comandante.

903.12d Il mazzo di ogni giocatore deve contenere esattamente 60 carte, incluso il comandante. In altre parole, la dimensione minima e quella massima del mazzo sono entrambe di 60 carte.

903.12e Se il comandante di un giocatore non ha colori tra i suoi colori identificativi, il mazzo di quel giocatore può contenere un qualsiasi numero di terre base di un unico tipo di terra base a sua scelta. Questa è un'eccezione alla regola 903.5d.

903.12f In una partita Brawl tra due giocatori, ogni giocatore inizia con 25 punti vita. In una partita Brawl multiplayer, ogni giocatore inizia con 30 punti vita.

903.12g In tutte le partite Brawl, il primo mulligan che un giocatore prende non conta per il numero di carte che deve rimettere in fondo al grimorio o per il numero di mulligan che può prendere. I mulligan successivi contano per questi numeri normalmente.

903.12h Le partite Brawl non usano l'azione generata dallo stato descritta nella regola 704.6c, che fa perdere la partita ad un giocatore che ha subito 21 o più danni da combattimento da un comandante.

904. Archenemy

904.1. Nella variante Archenemy, una squadra di giocatori affronta un singolo avversario reso più forte da potenti carte intrigo. La variante Archenemy usa tutte le normali regole per una partita di *Magic*, con le seguenti aggiunte.

904.2. In una partita Archenemy come base si usano le regole della variante multiplayer Squadra contro Squadra (vedi regola 808) con esattamente due squadre. Vengono usate le opzioni di attacco a più giocatori (vedi regola 802) e turni di squadra condivisi (vedi regola 805); non vengono usate altre opzioni multiplayer.

904.2a Una delle due squadre è costituita da un solo giocatore, che viene detto l'archenemy.

904.2b L'altra squadra può essere composta da un qualsiasi numero di giocatori.

904.3. In aggiunta al normale materiale di gioco, l'archenemy deve avere un mazzo intrigo di almeno venti carte intrigo. Un mazzo intrigo non può contenere più di due copie di una carta con un particolare nome inglese. (Vedi regola 312, "Intrighi").

904.4. All'inizio della partita, l'archenemy mescola il suo mazzo intrigo in modo che le carte siano in ordine casuale. Il mazzo intrigo viene messo a faccia in giù vicino al grimorio dell'archenemy. Tutte le carte intrigo rimangono nella zona di comando per tutta la partita, sia quando fanno parte del mazzo intrigo, sia quando sono a faccia in su.

904.5. L'archenemy inizia con 40 punti vita. Ogni altro giocatore inizia con 20 punti vita.

904.6. Invece di un giocatore scelto a caso, è l'archenemy che gioca il primo turno della partita.

904.7. Il proprietario di una carta intrigo è il giocatore che ha iniziato la partita con la carta nella zona di comando. Il controllore di una carta intrigo a faccia in su è il suo proprietario.

904.8. Le abilità di una carta intrigo a faccia in su nella zona di comando funzionano da quella zona. Le abilità statiche della carta influiscono sul gioco, le sue abilità innescate si innescano e le sue abilità attivate possono essere attivate.

904.9. Immediatamente dopo l'inizio della prima fase principale dell'archenemy durante ognuno dei suoi turni, quel giocatore sposta la prima carta del suo mazzo intrigo dal mazzo intrigo stesso e la gira a faccia in su. Questo viene detto "mettere in moto quell'intrigo". (Vedi regola 701.25). Questa azione generata dal turno non usa la pila. Le abilità di quella carta intrigo che si innescano "Quando metti in moto questo intrigo" si innescano.

904.10. Se una carta intrigo non in corso è a faccia in su nella zona di comando e non ci sono abilità innescate di qualche intrigo in pila o che aspettano di essere messe in pila, quella carta intrigo viene girata a faccia in giù e messa in fondo la mazzo intrigo del proprietario la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità. (Questa è una azione generata dallo stato. Vedi regola 704).

904.11. Quando una carta intrigo in corso viene messa in moto, rimane a faccia in su nella zona di comando finché un'abilità non la fa abbandonare (vedi regola 701.26).

904.12. Opzione Supervillain Rumble

904.12a Come opzione alternativa, i giocatori possono giocare una partita Free-for-All in cui ogni giocatore ha il suo mazzo intrigo. Viene usata l'opzione di attacco a più giocatori (vedi regola 802); non vengono

usate altre opzioni multiplayer.

904.12b Tutti i giocatori in questa partita sono archenemy.

904.12c Come in una normale partita Free-for-All, il giocatore che inizia viene determinato con un metodo casuale. Tutte le altre regole che si applicano all'archenemy in una partita Archenemy si applicano a tutti i giocatori in una partita Supervillain Rumble.

905. Draft Conspiracy

905.1. La variante Draft Conspiracy consiste di un *draft* (uno stile di gioco limited in cui i giocatori scelgono carte da bustine appena aperte per costruire i loro mazzi) seguito da una partita multiplayer. La variante Draft Conspiracy usa bustine delle espansioni ***Magic: The Gathering—Conspiracy***™ e/o ***Conspiracy: Take the Crown***™.

905.1a Un draft tipicamente consiste di tre *round di draft*. In ogni round, ogni giocatore apre una bustina, *drafta* una carta mettendo quella carta in una pila a faccia in giù di fronte a sé, poi passa le restanti carte al prossimo giocatore. Ogni giocatore quindi drafta una carta dalla bustina che gli è arrivata e passa le restanti carte. Questa procedura continua fino a che tutte le carte del round sono state draftate.

905.1b Nel primo e terzo round, le bustine vengono passate verso sinistra. Nel secondo round, le bustine vengono passate verso destra.

905.1c Durante il draft, un giocatore può guardare solo le carte della bustina che sta al momento draftando, le carte che ha già draftato, le carte che al momento sono rivelate come descritto nella regola 905.2b, e le carte che sono state draftate a faccia in su come descritto nella regola 905.2c. Un giocatore non può rivelare le carte draftate agli altri giocatori a meno che una regola gli dica di farlo.

905.1d Dopo il draft e dopo che tutte le azioni che possono essere eseguite durante o dopo il draft sono state eseguite, tutte le carte che un giocatore ha draftato diventano il *pool di carte* di quel giocatore. Il giocatore costruisce il suo mazzo usando solo le carte del suo pool e un qualsiasi numero di carte terra base. Vedi regole 100.2b e 100.4b.

905.2. Alcune carte hanno abilità che funzionano durante il draft.

905.2a Durante un draft, non c'è un giocatore attivo né il sistema della priorità. Se più di un giocatore vuole compiere una azione nello stesso momento durante il draft e non si mettono d'accordo sull'ordine, le azioni vengono eseguite in ordine casuale.

905.2b Alcune carte dicono ai giocatori di rivelarle mentre vengono draftate e poi di prendere nota di alcune informazioni, come un numero o un colore. Queste informazioni possono essere usate da altre abilità durante la partita. Tutti i giocatori possono vedere queste informazioni in qualsiasi momento durante il draft o la partita. Dopo che l'informazione è stata annotata, la carta draftata viene girata a faccia in giù e aggiunta alla pila delle carte draftate dal giocatore.

905.2c Alcune carte dicono ai giocatori di draftarle a faccia in su. Ognuna di tali carte rimane a faccia in su fino a che il draft è terminato, un effetto dice alla persona che l'ha draftata di girarla a faccia in giù o la carta lascia la pila di carte draftate di quel giocatore. Mentre è a faccia in su, la carta può essere vista da tutti i giocatori.

905.3. Una partita di un Draft Conspiracy è una partita multiplayer. Come base si usano le regole della variante multiplayer Free-for-All con l'opzione di attacco a più giocatori e senza l'opzione di raggio di influenza limitato. Vedi regola 806, "Variante Free-for-All".

905.4. All'inizio della partita, prima di mescolare i mazzi, ogni giocatore può mettere nella zona di comando un qualsiasi numero di carte cospirazione dal suo sideboard.

905.4a Le carte cospirazione con piano segreto vengono messe nella zona di comando a faccia in giù.

Quando ha priorità, un giocatore può girare a faccia in su una carta cospirazione a faccia in giù che controlla. Vedi regola 702.105, “Piano segreto”.

905.5. Il proprietario di una carta cospirazione è il giocatore che l'ha messa nella zona di comando all'inizio della partita. Il controllore di una carta cospirazione è il suo proprietario.

905.6. Dopo che è stato determinato il giocatore iniziale, i punti vita di ogni giocatore diventano 20 e ogni giocatore pesca una mano di sette carte.

Glossario

Abandon – Abbandonare

Girare a faccia in giù una carta intrigo in corso a faccia in su e metterla in fondo al mazzo intrigo del proprietario. Vedi regola 701.26, “Abbandonare”.

Ability – Abilità

1. Testo su un oggetto che spiega cosa l'oggetto fa o può fare.
2. Un'abilità attivata o innescata in pila. Queste abilità sono oggetti. Vedi regola 113, “Abilità” e sezione 6, “Magie, Abilità e Effetti”.

Ability Word – Parola-Abilità

Una parola in corsivo senza alcun significato speciale per quanto riguarda le regole che raggruppa insieme carte che hanno funzionalità simili Vedi regola 207.2c

Absorb – Assorbire

Una abilità definita da parola chiave che previene il danno. Vedi regola 702.63, “Assorbire”.

Activate – Attivare

Mettere in pila un'abilità attivata e pagarne i costi, in modo che poi si risolva ed abbia effetto. Vedi regola 602, “Attivare Abilità Attivate”.

Activated Ability – Abilità Attivata

Un tipo di abilità. Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto.] [Istruzioni sull'attivazione (se presenti).]”. Vedi regola 113, “Abilità” e regola 602, “Attivare Abilità Attivate”.

Activation Cost – Costo di Attivazione

Tutto quello che viene prima dei due punti nel testo di un'abilità attivata. Il costo di attivazione deve essere pagato per attivare l'abilità. Vedi regola 118, “Costi” e regola 602, “Attivare Abilità Attivate”.

Active Player – Giocatore Attivo

Il giocatore che sta giocando il turno. Vedi regola 102.1.

Active Player, Nonactive Player Order – Ordine Giocatore Attivo, Giocatore Non Attivo

Un sistema per determinare l'ordine in cui i giocatori fanno delle scelte ognqualvolta sono chiamati a fare delle scelte nello stesso momento. Vedi regola 101.4. Questa regola ha una versione modificata per le partite che usano l'opzione di turni di squadra condivisi. Vedi regola 805.6.

Active Team – Squadra Attiva

La squadra che sta giocando il turno in una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi. Vedi regola 805.4a.

Adapt – Adattamento

Una azione definita da parola chiave che mette segnalini +1/+1 su un creatura che non ne ha. Vedi regola 701.43, “Adattamento”.

Additional Cost – Costo Addizionale

Un costo che una magia può avere che il controllore può pagare (o, in alcuni casi, deve pagare) in aggiunta al costo di mana per lanciare la magia. Vedi regola 118, “Costi” e regola 601, “Lanciare Magie”.

Adventurer Card – Carta Avventuriero

Carte con il riquadro di testo diviso in due parti (la parte sulla sinistra è un inserto di un'altra carta). Vedi regola 715, “Carte Avventuriero”.

Affinity – Affinità

Un'abilità definita da parola chiave che riduce quanto mana devi pagare per lanciare una magia. Vedi regola 702.40,

“Affinità”.

Afflict – Affiggere

Un'abilità definita da parola chiave che fa perdere punti vita al giocatore in difesa se blocca. Vedi regola 702.129, “Affiggere”.

Afterlife – Aldilà

Un'abilità definita da parola chiave che genera pedine creatura Spirito quando un certa creatura muore. Vedi regola 702.134, “Aldilà”.

Aftermath – Conseguenze

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una metà di una carta split dal suo cimitero. Vedi regola 702.126, “Conseguenze”.

Alternating Teams Variant – Variante a Squadre Alternate

Una variante multiplayer giocata tra due o più squadre con lo stesso numero di giocatori. Vedi regola 811, “Variante a Squadre Alternate”.

Alternative Cost – Costo Alternativo

Un costo che una magia può avere che il controllore può pagare al posto del costo di mana per lanciare la magia. Vedi regola 118, “Costi” e regola 601, “Lanciare Magie”.

Amass - Reclutare

Una azione definita da parola chiave che ti dà una pedina creatura Esercito Zombie o fa più grosso un Esercito che già hai. Vedi regola 701.44, “Reclutare”.

Amplify – Sviluppo

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di entrare nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1 su di essa. Vedi regola 702.37, “Sviluppo”.

Anchor Word – Parola-ancora

Una parola che precede un'abilità con cui un permanente può entrare nel campo di battaglia. Vedi regola 614.12b.

Annihilator – Annientatore

Un'abilità definita da parola chiave che può rendere una creatura particolarmente brutale quando attacca. Vedi regola 702.85, “Annientatore”.

Ante – Posta, Scommettere

1. Una zona usata solo quando si gioca con “con scommessa”.
2. Mettere una carta nella zona della posta.

Vedi regola 407, “Posta”.

Any Target – Qualsiasi Bersaglio

Una magia o abilità può richiedere “un qualsiasi bersaglio”. “Un qualsiasi bersaglio” è la stessa cosa di “una creatura, giocatore, o planeswalker bersaglio”. Vedi regola 115.4.

APNAP Order – Ordine APNAP

Vedi Ordine Giocatore Attivo, Giocatore Non Attivo.

Archenemy – Archenemy

1. Una variante amatoriale in cui una squadra di giocatori affronta un singolo avversario reso più forte da potenti carte intrigo. Vedi regola 904, “Archenemy”.
2. Il giocatore in una partita Archenemy che gioca con il mazzo intrigo.

Artifact – Artefatto

Un tipo di carta. Un artefatto è un permanente. Vedi regola 301, “Artefatti”.

Artifact Creature – Creatura Artefatto

Una combinazione di artefatto e creatura a cui si applicano tutte le regole relative sia alle creature che agli artefatti. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 302, “Creature”.

Artifact Land – Terra Artefatto

Una combinazione di artefatto e terra a cui si applicano tutte le regole relative sia alle terre che agli artefatti. Le terre artefatto possono essere solo giocate come terre, non possono essere lanciate come magie. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 305, “Terre”.

Artifact Type – Tipo di Artefatto

Un sottotipo che è correlato al tipo di carta artefatto. Vedi regola 301, “Artefatti”. Per l’elenco dei tipi di artefatto, vedi regola 205.3g.

“As though” – “Come se”

Un testo che indica che il gioco, per uno scopo specifico, considera una condizione come vera anche se non lo è. Vedi regola 609.4.

Ascend – Ascesa

Una parola chiave che fa ottenere ad un giocatore la designazione della benedizione della città quando controlla dieci permanenti. Vedi regola 702.130, “Ascesa”.

Assemble – Montare

Una azione definita da parola chiave nell’espansione Unstable che mette Congegni sul campo di battaglia. Le carte e le meccaniche dell’espansione Unstable non sono incluse in queste regole.

Assign Combat Damage – Assegnare Danno da Combattimento

Determinare come una creatura attaccante o bloccante infliggerà il proprio danno da combattimento. Vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”.

Assist - Assistere

Un’abilità definita da parola chiave che permette ad un altro giocatore di aiutarti a pagare una magia. Vedi regola 702.131, “Assistere”.

At end of Turn – Alla fine del Turno (Obsoleto)

Una condizione innescante stampata su abilità che si innescano all’inizio della sottofase finale (ce non è l’ultima cosa che accade in un turno). Le carte che sono state stampate con quel testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che dice “all’inizio della sottofase finale” o “all’inizio della prossima sottofase finale”. Vedi regola 513, “Sottofase Finale”.

Attach – Assegnare

Muovere un’Aura, un Equipaggiamento o una Fortificazione su un altro oggetto o giocatore. Vedi regola 701.3, “Assegnare”.

Attack – Attaccare

Mandare una creatura in combattimento offensivamente. Una creatura può attaccare un giocatore o un planeswalker. Vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”.

Attack Alone – Attacca da Sola

Una creatura “attacca da sola” se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Una creatura “sta attaccando da sola” se sta attaccando e nessuna altra creatura sta attaccando. Vedi regola 506.5.

Attack Left Option – Opzione di Attacco a Sinistra

Una opzione che può essere usata in certe varianti multiplayer. Vedi regola 803, “Opzioni di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra”.

Attack Multiple Players Option – Opzione di Attacco a più Giocatori

Una opzione che può essere usata in certe varianti multiplayer. Vedi regola 802, “Opzione di Attacco a più Giocatori”.

Attack Right Option – Opzione di Attacco a Destra

Una opzione che può essere usata in certe varianti multiplayer. Vedi regola 803, “Opzioni di Attacco a Destra e Attacco a Sinistra”.

Attacking Creature – Creatura Attaccante

Una creatura che è stata dichiarata come parte di un attacco legale durante la fase di combattimento (dopo che tutti i costi per attaccare, se ce ne sono, sono stati pagati), o una creatura che è stata messa sul campo di battaglia attaccante. Rimane una creatura attaccante finché non viene rimossa dal combattimento o finisce la fase di combattimento, a seconda di cosa accade prima. Vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”.

Attacking Team – Squadra Attaccante

La squadra che può attaccare durante la fase di combattimento di una partita multiplayer che usa l’opzione di turni di squadra condivisi. Vedi regola 805, “Opzione di Turni di Squadra Condivisi”.

Attacks and Isn’t Blocked – Attacca e non viene Bloccata

Un’abilità che si innesca quando una creatura “attacca e non viene bloccata” si innesca quando una creatura diventa una creatura attaccante non bloccata. Vedi regola 509.1h.

Aura – Aura

Un sottotipo di incantesimo. Una magia Aura bersaglia un permanente o un giocatore, un permanente Aura è assegnato a un oggetto o a un giocatore. Vedi regola 303, “Incantesimi” e regola 702.5, “Incantare”.

Aura Swap – Scambio d’Aura

Una abilità definita da parola chiave che fa scambiare un’Aura sul campo di battaglia con un’Aura nella tua mano. Vedi regola 702.64, “Scambio d’Aura”.

Awaken – Risveglio

Una abilità definita da parola chiave che trasforma una terra che controlli in una creatura. Vedi regola 702.112, “Risveglio”.

Banding, “Bands with Other” – Branco, “Branco con Altri”

Branco è una abilità definita da parola chiave che modifica le regole della dichiarazione degli attaccanti e dell’assegnazione del danno da combattimento. “Branco con altri” è una versione particolare dell’abilità. Vedi regola 702.21, “Branco”.

Base Power, Base Toughness – Forza Base, Costituzione Base

Gli effetti che cambiano la forza base e/o la costituzione base di una creatura fissano uno o entrambi questi valori ad un numero specifico. Vedi regola 613, “Interazione di Effetti Continui”.

Basic – Base

Un supertipo che di solito è rilevante solo per le terre. Ogni terra con questo supertipo è una terra base. Vedi regola 205.4, “Supertipi”.

Basic Landcycling – Cicloterra Base

Vedi Ciclotipo.

Basic Land Type – Tipo di Terra Base

Ci sono cinque “tipi di terra base”: Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Ognuno ha un’abilità di mana associata ad esso. Vedi regola 305, “Terre”.

Battle Cry - Grido di Guerra

Una abilità definita da parola chiave che rende più forti le altre creature attaccanti in combattimento. Vedi regola 702.90, “Grido di Guerra”.

Battlefield – Campo di Battaglia

Una zona. Il campo di battaglia è la zona in cui esistono i permanenti. In precedenza veniva chiamata zona “in gioco”. Vedi regola 403, “Campo di Battaglia”.

Becomes – Diventa/Viene

Una parola usata in alcuni eventi innescanti per indicare un cambiamento di stato o di una caratteristica. Vedi regola 603.2e.

Beginning of Combat Step – Sottofase di Inizio Combattimento

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la prima sottofase della fase di combattimento. Vedi regola 507, “Sottofase di Inizio Combattimento”.

Beginning Phase – Fase Iniziale

Una delle parti del turno. Questa fase è la prima fase del turno. Vedi regola 501, “Fase di Iniziale”.

Bestow – Conferire

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad una carta creatura di essere lanciata come un'Aura. Vedi regola 702.102, “Conferire”.

Block – Bloccare

Mandare una creatura in combattimento difensivamente. Una creatura può bloccare una creatura attaccante. Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”.

Block Alone – Blocca da Sola

Una creatura “blocca da sola” se è l'unica creatura dichiarata come bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Una creatura “sta bloccando da sola” se sta bloccando e nessuna altra creatura sta bloccando. Vedi regola 506.5.

Blocked Creature – Creatura Bloccata

Una creatura attaccante che viene bloccata da un'altra creatura o che un effetto ha fatto diventare bloccata. Rimane una creatura bloccata finché non viene rimossa dal combattimento o finisce la fase di combattimento, a seconda di cosa accade prima. Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”.

Blocking Creature – Creatura Bloccante

Una creatura che è stata dichiarata come parte di un blocco legale durante la fase di combattimento (dopo che tutti i costi per bloccare, se ce ne sono, sono stati pagati), o che è stata messa sul campo di battaglia bloccante. Rimane una creatura bloccante finché non viene rimossa dal combattimento o finisce la fase di combattimento, a seconda di cosa accade prima. Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”.

Bloodthirst – Sete di Sangue

Una abilità definita da parola chiave che può far entrare sul campo di battaglia una creatura con dei segnalini +1/+1 su di essa. Vedi regola 702.53, “Sete di Sangue”.

Bolster – Sostenere

Una azione definita da parola chiave che mette segnalini +1/+1 sulla creatura più debole che un giocatore controlla. Vedi regola 701.33, “Sostenere”.

Booster pack – Bustina

Un gruppo di carte di *Magic* ancora sigillato di una particolare espansione. Le bustine vengono usate nei formati Limited. Vedi regola 100.2b.

Brawl – Brawl

Un'opzione della variate amatoriale Commander. Vedi regola 903.12, “OPzione Brawl”.

Bury – Seppellire (Obsoleto)

Un termine che significava “metti [un permanente] nel cimitero del proprietario”. In generale, le carte con stampata il termine “seppellisci” ora hanno un novo testo Oracle che dice “Distruggi [un permanente]. Non può essere rigenerato” o “Sacrifica [un permanente]”.

Bushido

Una abilità definita da parola chiave che rende una creatura migliore in combattimento. Vedi regola 702.44, “Bushido”.

Buyback – Riscatto

Una abilità definita da parola chiave di istantanei e stregonerie che può far ritornare la magia in mano al proprietario quando si risolve. Vedi regola 702.26, “Riscatto”.

Card – Carta

Il componente standard del gioco. Una carta di *Magic* può essere tradizionale o non tradizionale. Le pedine non sono considerate carte. Nel testo di una magia o abilità, il termine “carta” viene usato per riferirsi a una carta che non si trova sul campo di battaglia o in pila, come una carta creatura nella mano di un giocatore. Vedi regola 108, “Carte”.

Card Pool – Pool di Carte

Nel formato Limited, le carte che un giocatore può usare, in aggiunta alle carte terra base, per costruire il suo mazzo.

Card Type – Tipo di Carta

Una caratteristica. Eccetto le abilità in pila, ogni oggetto ha un tipo di carta, anche se l'oggetto non è una carta. Ogni tipo di carta ha le proprie regole. Vedi regola 205, “Riga del Tipo,” e sezione 3, “Tipi di Carta”.

Cascade – Cascata

Una abilità definita da parola chiave che può far lanciare ad un giocatore una magia in più a caso senza pagarne il costo. Vedi regola 702.84 “Cascata”.

Cast – Lanciare

Prendere una carta da dove si trova (di solito la mano), metterla in pila e pagarne i costi, in modo che poi si risolva ed abbia effetto. Vedi regola 601, “Lanciare Magie”.

Caster (Obsoleto)

Un termine obsoleto che si riferiva al giocatore che lancia una magia. In generale, le carte che sono state stampate con il termine “caster” ora hanno un nuovo testo Oracle che dice “controllore”.

Casting Cost – Costo di Lancio (Obsoleto)

Un termine obsoleto per costo di mana. Le carte che sono state stampate con questo testo adesso hanno un nuovo testo Oracle.

Champion, Championed – Battersi, Si Batte

“Battersi” è un'abilità definita da parola chiave che fa sostituire temporaneamente una creatura con un'altra. rappresenta due abilità innescate. Un permanente “si batte” per un altro permanente se il primo esilia il secondo come diretta conseguenza di un'abilità battersi. Vedi regola 702.71, “Battersi”

Change a Target – Cambiare un Bersaglio

Scegliere un nuovo bersaglio legale per una magia o abilità. Vedi regola 115.7.

Changeling – Cangiante

Un'abilità definisci-caratteristiche che dà all'oggetto su cui si trova tutti i tipi di creatura. Vedi regola 702.72, “Cangiante”.

Chaos Ability – Abilità del Caos

Un'abilità di una carta piano che si innesca “Ogniqualvolta lanchi il dado planare ed esce {CHAOS}” nella variante amatoriale Planaechase. Vedi regola 309.7.

Chaos Symbol – Simbolo del Caos

Il simbolo del caos {CHAOS} compare sul dado planare e in alcune abilità innescate delle carte piano nella variante amatoriale Planaechase. Vedi regola 107.12.

Characteristics – Caratteristiche

Informazioni che definiscono un oggetto. Vedi regola 109.3.

Characteristic-Defining Ability – Abilità Definisci-Caratteristiche

Un tipo di abilità che contiene informazioni sulle caratteristiche di un oggetto che normalmente sono indicate altrove su quell'oggetto (ad esempio nel costo di mana, nella riga del tipo o nel riquadro della forza e costituzione). Vedi regola 604.3.

Checklist Card - Carta di Verifica

Un supplemento al gioco che ha da un lato il retro di una normale carta di *Magic* e che può essere usato per rappresentare una carta bifronte o una carta combinabile. Vedi regola 713, “Carte di Verifica”.

Cipher – Cifrare

Un'abilità definita da parola chiave che permette di codificare una carta su una creatura e lanciare quella carta ogni volta che quella creatura infligge danno da combattimento a un giocatore. Vedi regola 702.98, “Cifrare”.

City's Blessing – Benedizione della Città

Una designazione che un giocatore può avere. La parola chiave ascesa fa ottenere ad un giocatore tale designazione quando controlla dieci permanenti. Vedi regola 702.130, “Ascesa”.

Clash – Scontrarsi

Disputare una mini-contesa che coinvolge la prima carta dei grimori dei giocatori. Vedi regola 701.23, “Scontrarsi”.

Cleanup Step – Sottofase di Cancellazione

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la seconda e ultima sottofase della fase di finale. Vedi regola 514, “Sotofase di Cancellazione”.

Collector Number – Numero di Collezione

Un numero stampato su molte carte che non ha effetto sul gioco. Vedi regola 212, “Informazioni al di sotto del Riquadro di Testo”.

Color – Colore

1. Una caratteristica di un oggetto. Vedi regola 105, “Colori” e regola 202, “Costo di Mana e Colore”.
2. Un attributo che può avere il mana. Vedi regola 106, “Mana”.

Color Indicator – Indicatore di Colore

Una caratteristica di un oggetto. Vedi regola 105, “Colori” e regola 204, “Indicatore di Colore”.

Colorless – Incolore

1. Un oggetto senza colore è incolore. Incolore non è un colore. Vedi regola 105, “Colori” e regola 202, “Costo di Mana e Colore”.
2. Un tipo di mana. Vedi regola 106, “Mana”.

Color Identity - Colori Identificativi

Un insieme di colori che determina quali carte possono essere incluse in un mazzo della variante amatoriale Commander. Vedi regola 903.4.

Combat Damage – Danno da Combattimento

Danno inflitto dalle creature attaccanti e bloccanti durante la sottofase di danno da combattimento come conseguenza del combattimento. Vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”.

Combat Damage Step – Sottofase di Danno da Combattimento

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la quarta sottofase della fase di combattimento. Vedi regola 510, “Sottofase di Danno da Combattimento”.

Combat Phase – Fase di Combattimento

Una delle parti del turno. Questa fase è la terza fase del turno. Vedi regola 506, “Fase di Combattimento”.

Command – Comando

Una zona riservata a certi oggetti particolari che hanno un effetto predominante sulla partita, ma non sono permanenti e non possono essere distrutti. Vedi regola 408 “Comando”.

Commander - Commander, Comandante

1. Una variante amatoriale in cui ogni mazzo viene condotto da una creatura leggendaria. Vedi regola 903, “Commander”.

2. Il nome dato alla creatura leggendaria che conduce un mazzo della variante amatoriale Commander.

Commander Ninjutsu - Ninjutsu del Comandante

Una variante dell'abilità ninjutsu. Vedi regola 702.48, “Ninjutsu”.

Commander Tax - Tassa del Comandante

Termine informale per indicare il costo addizionale per lanciare un comandante basato sul numero di volte in cui un giocatore lo ha lanciato precedentemente nella partita in corso. Vedi regola 903.8.

Companion – Compagno

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di scegliere una carta creatura fuori dalla partita come compagno se la restrizione dell'abilità compagno della carta è soddisfatta. Dopo aver scelto un compagno, quel giocatore può pagare {3} una volta durante la partita per mettere quella carta nella sua mano. Vedi regola 702.138, “Compagno”.

Concede – Concedere

Abbandonare la partita. Un giocatore che concede, lascia immediatamente la partita e perde la partita. Vedi regola 104, “Terminare la Partita”.

Conspire - Cospirare

Un'abilità definita da parola chiave che crea copie di una magia. Vedi regola 702.77, “Cospirare”.

Conspiracy – Cospirazione

Un tipo di carta usato nei formati Limited come il Draft Conspiracy. Una carta cospirazione non è un permanente. Vedi regola 313, “Cospirazioni”.

Conspiracy Draft - Draft Conspiracy

Una variante amatoriale in cui i giocatori partecipano ad un draft e poi giocano delle partite multiplayer. Vedi regola 905, “Draft Conspiracy”.

Constructed – Costruito

Un modo di giocare in cui ogni giocatore crea il proprio mazzo in precedenza. Vedi regola 100.2a.

Continuous Artifact (Obsoleto)

Un termine obsoleto che è apparso nella riga del tipo di artefatti senza abilità attivate. Le carte stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle che dice semplicemente “artefatto”.

Continuous Effect – Effetto Continuo

Un effetto che modifica le caratteristiche o il controllo degli oggetti, o agisce sui giocatori o le regole del gioco per

un periodo di tempo determinato o indeterminato. Vedi regola 611, “Effetti Continui”.

Control, Controller – Controllo, Controllore

Il “controllo” è il sistema che determina chi può usare un oggetto durante la partita. Il “controllore” di un oggetto è il giocatore che attualmente lo controlla. Vedi regola 108.4.

Controll Another Player – Controllare un Altro Giocatore

Effettuare tutte le scelte e le decisioni che il giocatore potrebbe fare o che è obbligato a fare a causa delle regole o di qualsiasi oggetto. Vedi regola 716, “Controllare un Altro Giocatore”.

Converted Mana Cost – Costo di Mana Convertito

La somma del mana in un costo di mana, indipendentemente dal colore. Vedi regola 202.3.

Convoke – Convocazione

Un’abilità definita da parola chiave che permette di tappare creature invece di pagare il mana per lanciare una magia. Vedi regola 702.50, “Convocazione”.

Copiable Values – Valori Copiabili

Valori delle caratteristiche di un oggetto che vengono influenzati dagli effetti di copia. Vedi regole 613.2, 706.2 e 706.3.

Copy – Copiare, Copia

1. Creare un nuovo oggetto i cui valori copiabili vengono impostati pari a quelli di un altro oggetto
 2. Un oggetto i cui valori copiabili sono stati impostati pari a quelli di un altro oggetto.
- Vedi regola 706, “Copie di Oggetti”.

Cost – Costo

Un’azione o un pagamento necessario per fare un’altra azione o per impedire che un’altra azione accada. Vedi regola 118, “Costi”.

Counter – Neutralizzare, Segnalino

1. Annullare una magia o un’abilità in modo che non si risolva e non abbia effetto. Vedi regola 701.5, “Neutralizzare”.
2. Un indicatore posizionato su un oggetto o giocatore che può modificare le sue caratteristiche o interagire con una regola o un’abilità. Vedi regola 122, “Segnalini”.

Counts As – Conta Come (Obsoleto)

Alcune vecchie carte sono state stampate con il testo che stabiliva che la carta “conta come” qualcosa. Le carte stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle che dice che la carta è effettivamente quel qualcosa.

Create – Creare

Creare una pedina significa metterla sul campo di battaglia. Vedi regola 701.6, “Creare”.

Creature – Creatura

Un tipo di carta. Una creatura è un permanente. Vedi regola 302, “Creature”.

Creature Type – Tipo di Creatura

Un sottotipo che è correlato al tipo di carta creatura e al tipo di carta tribale. Vedi regola 302, “Creature” e regola 308, “Tribali”. Per l’elenco completo dei tipi di creatura, vedi regola 205.3m..

Crew – Manovrare

Una abilità definita da parola chiave che permette di tappare delle creature per far diventare un Veicolo una creatura artefatto. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.121, “Manovrare”.

Cumulative Upkeep – Mantenimento Cumulativo

Una abilità definita da parola chiave che impone un costo crescente per far rimanere un permanente sul campo di

battaglia. Vedi regola 702.23, “Mantenimento Cumulativo”.

Cycling – Ciclo

Una abilità definita da parola chiave che fa scartare una carta per rimpiazzarla con una carta nuova. Vedi regola 702.28, “Ciclo”.

Damage – Danno

Gli oggetti possono infliggere “danno” alle creature, ai planeswalker e ai giocatori. Questo, di solito, porta degli svantaggi agli oggetti o giocatori che ricevono il danno. Vedi regola 120, “Danno”.

Damage Assignment Order – Ordine di Assegnazione del Danno

L’ordine, dichiarato durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, in cui una creatura attaccante infliggerà danno tra le creature che la bloccano, o in cui una creatura bloccante infliggerà danno tra le creature che blocca. Vedi regole 509.2 e 509.3.

Dash – Accelerare

Un’abilità definita da parola chiave che permette alle creature di essere particolarmente aggressive. Vedi regola 702.108, “Accelerare”.

Deal – Infliggere

Vedi danno.

Deathtouch – Tocco Letale

Una abilità definita da parola chiave che fa sì che il danno inflitto da una creatura sia particolarmente efficace. Vedi regola 702.2, “Tocco Letale”.

Deck – Mazzo

L’insieme delle carte con cui un giocatore inizia la partita; diventa il grimorio di quel giocatore. Vedi regola 100, “Generale” e regola 103, “Inizio della Partita”.

Declare Attackers – Dichiarare gli Attaccanti

Scegliere l’insieme delle creature che attaccheranno, dichiarare quali creature attaccano il giocatore in difesa e quali attaccano un planeswalker controllato dal quel giocatore, e pagare i costi richiesti per farle attaccare. Vedi regola 508.1.

Declare Attackers Step – Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la seconda sottofase della fase di combattimento. Vedi regola 508, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Attaccanti”.

Declare Blockers – Dichiarare i Bloccanti

Scegliere l’insieme delle creature che bloccheranno, dichiarare quale creatura attaccante blocca ogni creatura bloccante e pagare i costi richiesti per farle bloccare. Vedi regola 509.1.

Declare Blockers Step – Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la terza sottofase della fase di combattimento. Vedi regola 509, “Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti”.

Defender – Difensore

Una abilità definita da parola chiave che impedisce ad una creatura di attaccare. Vedi regola 702.3, “Difensore”.

Defending Player – Giocatore in Difesa

Il giocatore che può essere attaccato e i cui planeswalker possono essere attaccati durante la fase di combattimento. Vedi regola 506.2. In alcune partite multiplayer, ci può essere più di un giocatore in difesa. Vedi regola 802, “Opzione di Attacco a più Giocatori” e regola 805.10.

Defending Team – Squadra in Difesa

La squadra che può essere attaccata e i cui planeswalker possono essere attaccati durante la fase di combattimento di una partita multiplayer che usa l'opzione di turni di squadra condivisi. Vedi regola 805, "Opzione di Turni di Squadra Condivisi".

Delayed Triggered Ability – Abilità Innescata Ritardata

Un'abilità creata da un effetto generato quando una magia o abilità si risolve, o quando vengono applicati alcuni effetti di sostituzione, e fa qualcosa in un secondo momento invece di farlo immediatamente. Vedi regola 603.7.

Delve – Esumare

Una abilità definita da parola chiave che permette di esiliare creature dal cimitero invece di pagare il mana generico per lanciare una magia. Vedi regola 702.65, "Esumare".

Dependency – Dipendenza

Un sistema che viene usato a volte per determinare in quale ordine vengono applicati gli effetti continui in un livello o sottolivello. Vedi regola 613.8. Vedi anche ordine di timestamp.

Deploy Creatures Option – Opzione di Schieramento delle Creature

Un'opzione che può essere usata in certe varianti multiplayer per cambiare il controllo delle creature tra compagni di squadra. Vedi regola 804, "Opzione di Schieramento delle Creature".

Destroy – Distruggere

Spostare un permanente dal campo di battaglia al cimitero del suo proprietario. Vedi regola 701.7, "Distruggere".

Detain – Trattenere

Una azione definita da parola chiave che temporaneamente impedisce ad un permanente di attaccare, bloccare, o che le sue abilità attivate vengano attivate. Vedi regola 701.29, "Trattenere".

Dethrone – Detronizzare

Un'abilità definita da parola chiave che mette un segnalino +1/+1 su una creatura quando attacca il giocatore con più punti vita. Vedi regola 702.104, "Detronizzare".

Devoid – Vacuità

Un'abilità definisci-caratteristiche che rende un oggetto incolore. Vedi regola 702.113, "Vacuità".

Devotion – Devozione

Un valore numerico che ha un giocatore, pari al numero di simboli di mana di un certo colore che compaiono nei costi di mana dei permanenti che quel giocatore controlla. Vedi regola 700.5.

Devour – Divorare

Una abilità definita da parola chiave che può far entrare una creatura nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1 su di essa. Vedi regola 702.81, "Divorare".

Dies – Muore

Una creatura o un planeswalker "muore" se viene messo nel cimitero dal campo di battaglia. Vedi regola 700.4.

Discard – Scartare

Spostare una carta dalla mano del proprietario al cimitero di quel giocatore. Vedi regola 701.8, "Scartare".

Double Agenda – Doppio Piano

Una variante dell'abilità piano segreto. Vedi regola 702.105, "Piano Segreto".

Double-Faced Cards – Carte Bifronte

Carte con due lati frontali, uno su ogni lato della carta, e prive di un retro di *Magic*. Vedi regola 711, "Carte Bifronte".

Double Strike – Doppio Attacco

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di infliggere il suo danno da combattimento due volte. Vedi regola 702.4, “Doppio Attacco”.

Draft – Draft, Draftare

1. Un formato Limited in cui i giocatori scelgono carte, una alla volta, da delle bustine e poi costruiscono un mazzo usando solo le carte scelte e carte terra base.
2. Scegliere una carta durante un draft e metterla nel tuo pool di carte.

Draft Round – Round del Draft

Parte di un draft in cui ogni giocatore apre una bustina sigillata e le carte di queste bustine vengono draftate. Vedi regole 905.1a e 905.1b.

Draw – Pescare, Patta

1. Mettere la prima carta del grimorio di un giocatore nella mano di quel giocatore come azione generata dal turno o come risultato di un effetto che usa il verbo “pescare”. Vedi regola 121, “Pescare una Carta”.
2. Il risultato di una partita in cui nessun giocatore vince o perde. Vedi regola 104.4.

Draw Step – Sottofase di Acquisizione

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la terza e ultima sottofase della fase iniziale. Vedi regola 504, “Sottofase di Acquisizione”.

Dredge – Dragare

Una abilità definita da parola chiave che fa riprendere in mano ad un giocatore una carta nel suo cimitero. Vedi regola 702.51, “Dragare”.

During – Durante (Obsoleto)

Alcune vecchie carte usavano l'espressione “durante [fase], [azione]”. Queste abilità erano dette “abilità di fase”. In generale, le carte stampate con abilità di fase adesso hanno un nuovo testo Oracle con abilità che si innescano all'inizio di una fase o sottofase. “Durante” continua a comparire nel testo di alcune carte, ma solo con il suo significato usuale, non come termine di gioco.

Echo – Eco

Una abilità definita da parola chiave che impone un costo per mantenere un permanente sul campo di battaglia. Vedi regola 702.29, “Eco”.

EDH – EDH (Obsoleto)

Il vecchio nome della variante amatoriale Commander. Vedi regola 903, “Commander.”

Effect – Effetto

Qualcosa che accade nel gioco come risultato di una magia o abilità. Vedi regola 609, “Effetti”.

Embalm – Imbalsamare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di esiliare una carta creatura dal suo cimitero per creare una pedina che è la versione mummificata della carta. Vedi regola 702.127, “Imbalsamare”.

Emblem – Emblema

Un emblema è un identificatore usato per rappresentare un oggetto che ha una o più abilità, ma nessun'altra caratteristica. Vedi regola 114, “Emblemi”.

Emerge - Emergere

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una magia pagandola meno a patto di sacrificare una creatura. Vedi regola 702.118, “Emergere”.

Emperor – Imperatore

Il giocatore centrale di ogni squadra di una partita Emperor. Vedi regola 809, “Variante Emperor”.

Emperor Variant – Variante Emperor

Una variante multiplayer giocata con squadre di tre giocatori. Vedi regola 809, “Variante Emperor”.

Enchant – Incantare

Una abilità definita da parola chiave che definisce cosa una magia Aura può avere per bersaglio e cosa un permanente Aura può incantare. Vedi regola 303, “Incantesimi” e regola 702.5, “Incantare”.

Enchantment – Incantesimo

Un tipo di carta. Un incantesimo è un permanente Vedi regola 303, “Incantesimi”. Vedi anche Aura.

Enchantment Type – Tipo di Incantesimo

Un sottotipo correlato al tipo di carta incantesimo. Vedi regola 303, “Incantesimi”. Per l'elenco completo dei tipi di incantesimo, vedi regola 205.3h.

Encoded – Codificata

Un termine che descrive la relazione tra un permanente e una carta esiliata dall'abilità cifrare. Vedi regola 702.98, “Cifrare”.

Encounter

Spostare una carta fenomeno dalla cima del mazzo planare e girarla a faccia in su. Vedi regola 310, “Fenomeni”.

End of Combat Step – Sottofase di Fine Combattimento

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la quinta ed ultima sottofase della fase di combattimento. Vedi regola 511, “Sottofase di Fine Combattimento”.

End Step – Sottofase Finale

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la prima sottofase della fase finale. Vedi regola 513, “Sottofase Finale”.

End the Combat Phase – Terminare la Fase di Combattimento

“Terminare la fase di combattimento” come conseguenza di un effetto, significa effettuare un processo veloce che salta quasi tutto che dovrebbe accadere in quella fase. Vedi regola 717, “Terminare il Turno o una Fase”.

End the Turn – Terminare il Turno

“Terminare il turno” come conseguenza di un effetto, significa effettuare un processo veloce che salta quasi tutto che dovrebbe accadere in quel turno. Vedi regola 717, “Terminare il Turno o una Fase”.

Ending Phase – Fase Finale

Una delle parti del turno. Questa fase è la quinta ed ultima fase del turno. Vedi regola 512, “Fase Finale”.

Energy Symbol – Simbolo dell'Energia

Il simbolo dell'energia {E} rappresenta un segnalino energia. Per pagare {E}, un giocatore rimuove un segnalino energia da se stesso.

Enters the Battlefield – Entra nel Campo di Battaglia

Un permanente non pedina “entra nel campo di battaglia” quando viene spostato sul campo di battaglia da un'altra zona. Una pedina “entra nel campo di battaglia” quando viene creata. Vedi regole 403.3, 603.6a, 603.6d e 614.12.

Entwine – Intrecciare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di scegliere tutti i modi di una magia invece che il numero specificato. Vedi regola 702.41, “Intrecciare”.

Epic – Epopea

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di copiare una magia all'inizio di ogni suo mantenimento, al costo di non poter lanciare altre magie per il resto della partita. Vedi regola 702.49, “Epopea”.

Equip – Equipaggiare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di assegnare un Equipaggiamento ad una creatura che controlla. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.6, “Equipaggiare”.

Equipment – Equipaggiamento

Un sottotipo di artefatto. Gli Equipaggiamenti possono essere assegnati a creature. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.6, “Equipaggiare”.

Escalate - Incrementare

Una abilità definita da parola chiave su alcune magie modali che aggiunge un costo per scegliere più modi. Vedi regola 702.119, “Incrementare”.

Escape - Fuggire

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una carta dal suo cimitero. Vedi regola 702.137, “Fuggire”.

Eternalize - Eternare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di esiliare una carta creatura dal cimitero per creare una pedina che è una versione eternata della carta. Vedi regola 702.128, “Eternare”.

Evasion Ability – Abilità Evasiva

Un'abilità che limita quali creature possono bloccare una creatura attaccante. Vedi regole 509.1b-c.

Event – Evento

Tutto quello che accade in una partita. Vedi regola 700.1.

Evoke – Apparire

Una abilità definita da parola chiave che fa sacrificare un permanente quando entra sul campo di battaglia. Vedi regola 702.73, “Apparire”.

Evolve – Evoluzione

Un'abilità definita da parola chiave che fa mettere un segnalino +1/+1 su una creatura quando una creatura più forte entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Vedi regola 702.99, “Evoluzione”.

Exalted – Esaltato

Un'abilità definita da parola chiave che può rendere una creatura migliore in combattimento. Vedi regola 702.82, “Esaltato”.

Exchange – Scambiare

Scambiare tra di loro due cose, come oggetti, insiemi di oggetti o punti vita. Vedi regola 701.10, “Scambiare”.

Exert – Stremare

Una azione definita da parola chiave che impedisce ad una creatura di tappare durante la prossima sottofase di staf del giocatore che l'ha stremata. Vedi regola 701.39, “Stremare”.

Excess Damage – Danno in Eccesso

Alcune magie che infliggono danno alle creature dicono che il danno in eccesso viene inflitto ad un altro oggetto o giocatore. Vedi regola 120.4a

Exile – Esilio, Esiliare

1. Una zona. La zona di esilio è essenzialmente un'area per contenere gli oggetti. Precedentemente era nota come zona “rimossa dal gioco”.
2. Mettere un oggetto nella zona di esilio da qualsiasi zona sia attualmente. Una carta “esiliata” è una carta che è stata messa nella zona di esilio.
Vedi regola 406, “Esilio”.

Expansion Symbol – Simbolo di Espansione

Il simbolo di espansione di una carta è la piccola icona di solito stampata sotto l'angolo destro dell'illustrazione e non ha effetto sul gioco. Vedi regola 206, “Simbolo di Espansione”.

Exploit – Sfruttare

Un'abilità definita da parola chiave che ti permette di sacrificare una creatura per ottenere un vantaggio. Vedi regola 702.109, “Sfruttare”.

Explore – Esplorare

Una azione definita da parola chiave che fa rivelare ad un giocatore la prima carta del grimorio e poi gli fa eseguire altre azioni a seconda che la carta rivelata fosse una terra o meno. Vedi regola 701.40, “Esplorare”.

Extort – Estorsione

Un'abilità definita da parola chiave che ti fa guadagnare punti vita e fa perdere punti vita ai tuoi avversari quando lanci una magia. Vedi regola 702.100, “Estorsione”.

Extra Turn – Turno Extra

Un turno creato per effetto di una magia o abilità. Vedi regola 500.7. Per le regole sui turni extra in una partita multiplayer in cui viene usata l'opzione di turni di squadra condivisi, vedi regola 805.8. Per le regole sui turni extra in una partita Grand Melee, vedi regola 807.4.

Fabricate – Fabbrica

Un'abilità definita da parola chiave che ti fa scegliere se cerare delle pedine Servomeccanismo o mettere segnalini +1/+1 su una creatura. Vedi regola 702.122, “Fabbrica”.

Face Down – A Faccia in Giù

- 1 Una carta è “a faccia in giù” se è fisicamente posizionata in modo da mostrare il dorso. In alcune zone le carte vengono di solito tenute a faccia in giù. Vedi sezione 4, “Zone”.
2. Uno degli stati che un permanente può assumere. Vedi regola 110.5 e regola 702.36, “Metamorfosi”.
3. Le magie a faccia in giù hanno regole addizionali. Vedi regola 707, “Magie e Permanenti a Faccia in Giù” e regola 702.36, “Metamorfosi”.

Face Up – A Faccia in Su

- 1 Una carta è “a faccia in su” se è fisicamente posizionata in modo da mostrare il fronte. In alcune zone le carte vengono di solito tenute a faccia in su. Vedi sezione 4, “Zone”.
2. Uno degli stati che un permanente può assumere ed è quello usuale. Vedi regola 110.5 e regola 702.36, “Metamorfosi”.

Fading – Svanire

Una abilità definita da parola chiave che limita quanto a lungo un permanente rimane sul campo di battaglia. Vedi regola 702.31, “Svanire”.

Fateseal – Destino

Manipolare alcune carte in cima al grimorio di un avversario. Vedi regola 701.22, “Destino”.

Fear – Paura

Una abilità definita da parola chiave che restringe come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.35, “Paura”.

Fight – Lottare

Quando due creature lottano, ognuna infligge danni pari alla propria forza all'altra. Vedi regola 701.12, “Lottare”.

First Strike – Attacco Improvviso

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di infliggere danno da combattimento prima di altre creature. Vedi regola 702.7, “Attacco Improvviso”.

Flanking – Aggirare

Una abilità definita da parola chiave che può rendere una creatura migliore in combattimento. Vedi regola 702.24, “Aggirare”.

Flash – Lampo

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di giocare una carta in qualsiasi momento potrebbe lanciare un istantaneo. Vedi regola 702.8, “Lampo”.

Flashback – Flashback

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una carta dal suo cimitero. Vedi regola 702.33, “Flashback”.

Flavor Text – Testo Narrativo

Il testo in corsivo (ma non fra parentesi) nel riquadro di testo di una carta che non ha alcun effetto sul gioco. Vedi regola 207.2.

Flip Cards – Carte Ruotabili

Carte che hanno il lato anteriore di una singola carta ma diviso in due parti (una parte è stampata al contrario). Vedi regola 709, “Carte Ruotabili”.

Flipped – Ruotato

Uno degli stati che un permanente può assumere. Vedi regola 110.5 e regola 709, “Carte Ruotabili”. Vedi anche non ruotato.

Fliping a Coin – Lanciare una Moneta

Un metodo di randomizzazione con due possibili risultati di uguale probabilità. vedi regola 705, “Lanciare una Moneta”.

Flying – Volare

Una abilità definita da parola chiave che restringe come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.9, “Volare”.

Food Token – Pedina Cibo

Una pedina Cibo è una pedina artefatto incolore con “{2}, {T}”, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”. Per maggiori informazioni sulle pedine predefinite, vedi regola 111.10.

Forecast – Previsione

Una abilità definita da parola chiave che permette di attivare un'abilità dalla mano di un giocatore. Vedi regola 702.56, “Previsione”.

Forest – Foresta

Uno dei cinque tipi di terra base. Una terra che abbia questo sottotipo ha l'abilità “{T}: Aggiungi {G}”. Vedi regola 305.6.

Forestcycling – Cicloforesta

Vedi Ciclotipo.

Forestwalk – Passa-Foreste

Vedi Passaterre.

Fortification – Fortificazione

Un sottotipo di artefatto. Una Fortificazione può essere assegnata ad una terra. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.66, “Fortificare”.

Fortify – Fortificare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di assegnare una Fortificazione ad una terra che

controlla. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.66, “Fortificare”.

Free-for-All

Una variante multiplayer in cui un gruppo di giocatori competono l’uno contro l’altro come singoli individui. Vedi regola 806, “Variante Free-for-All”.

Frenzy – Frenesia

Una abilità definita da parola chiave che può rendere una creatura migliore in combattimento. Vedi regola 702.67, “Frenesia”.

Fuse – Fusione

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare entrambe le metà di una carta split. Vedi regola 702.101, “Fusione”.

Fused Split Spell – Magia Split Fusa

Una carta split in pila che è stata lanciata usando l’abilità fusione o una copia di una tale carta. Vedi regola 702.101, “Fusione”.

General – Generale

Un giocatore nella variante multiplayer Emperor che non sia un imperatore. Vedi regola 809, “Variante Emperor”.

Generic Mana – Mana Generico

Mana in un costo rappresentato da un simbolo numerico (come {1}) o variabile (come {X}) che può essere pagato con mana di qualsiasi tipo. Vedi regola 107.4.

Global Enchantment – Incantesimo Globale (Obsoleto)

Un termine obsoleto per incantesimo non-Aura. Le vecchie stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle.

Goad - Spronare

Una azione definita da parola chiave che obbliga una creatura ad attaccare un altro giocatore, se può farlo. Vedi regola 701.38, “Spronare”.

Graft – Innesto

Una abilità definita da parola chiave che fa entrare nel campo di battaglia un permanente con dei segnalini +1/+1 su di esso e può spostare questi segnalini su altre creature. Vedi regola 702.57, “Innesto”.

Grand Melee

Una variante multiplayer in cui molti giocatori (di solito dieci o più) giocatori competono l’uno contro l’altro come singoli individui. Vedi regola 807, “Variante Grand Melee”.

Gravestorm – Tempesta Sepolcrale

Una abilità definita da parola chiave che crea copie di una magia. Vedi regola 702.68, “Tempesta sepolcrale”.

Graveyard – Cimitero

1. Una zona. Il cimitero di un giocatore è la sua pila degli scarti.
2. Tutte le carte nel cimitero di un giocatore.

Vedi regola 404, “Cimitero”.

Hand – Mano

1. Una zona. La mano è la zona in cui un giocatore tiene le carte che ha pescato ma non ha ancora giocato.

2. Tutte le carte nella mano di un giocatore.

Vedi regola 402, “Mano”.

Hand Modifier – Modificatore di Carte in Mano

Una caratteristica che hanno solo le carte vanguard. Vedi regola 210, “Modificatore di Carte in Mano”.

Haste – Rapidità

Una abilità definita da parola chiave che ignora la regola della “debolezza da evocazione”. Vedi regola 702.10, “Rapidità” e regola 302.6.

Haunt – Tormentare

Una abilità definita da parola chiave che esilia carte. Una carta esiliata in questo modo “tormenta” una creatura bersagliata dall’abilità Tormentare. Vedi regola 702.54, “Tormentare”.

Hexproof – Anti-malocchio

Una abilità definita da parola chiave che impedisce che un permanente o un giocatore vengano bersagliati da un avversario. Vedi regola 702.11, “Anti-malocchio”.

Hidden Agenda – Piano Segreto

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una carta cospirazione di essere messa nella zona di comando a faccia in giù. Vedi regola 702.15, “Piano Segreto”.

Hidden Zone – Zona Nascosta

Una zona in cui non tutti i giocatori possono vedere le facce delle carte. Vedi regola 400.2. Vedi anche Zona Pubblica.

Hideaway – Nascondiglio

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di mettere da parte una carta segreta. Vedi regola 702.74, “Nascondiglio”.

Historic – Storico

Un oggetto è storico se ha il supertipo lergendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Vedi regola 700.6.

Horsemanship – Cavalierato

Una abilità definita da parola chiave che restringe come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.30, “Cavalierato”.

Hybrid Card – Carta Ibrida

Una carta con uno o più simboli di mana ibridi nel suo costo di mana. Vedi regola 202.2f.

Hybrid Mana Symbols – Simboli di Mana Ibridi

Un simbolo di mana che rappresenta un costo che può essere pagato in due modi. Vedi regola 107.4.

If – Se

Vedi Clausola del “se” Intermedio.

Illegal Action – Azione Illegale

Un’azione che viola le regole del gioco e/o i requisiti o le restrizioni create da un effetto. Vedi regola 722, “Gestione delle Azioni Illeggali”.

Illegal Target – Bersaglio Illegale

Un bersaglio che non esiste più o che non rispetta più le specifiche elencate nella magia o abilità che lo bersaglia. Vedi regola 608.2b.

Illustration – Illustrazione

Un disegno stampato sulla metà superiore della carta che non ha rilevanza per il gioco. Vedi regola 203, “Illustrazione”.

Illustration Credit – Nome dell’Illustratore

Informazione stampata direttamente sotto il riquadro di testo che non ha effetto sul gioco. Vedi regola 212, “Informazioni al di sotto del Riquadro di Testo”.

Imprint – Imprimere

“Imprimere” era una abilità definita da parola chiave. Adesso è una parola abilità che non ha un significato tecnico. Tutte le carte stampate con la parola chiave imprimere ora hanno un nuovo testo Oracle.

Improvise – Improvvisare

Un'abilità definita da parola chiave che ti permette di tappare artefatti invece di pagare mana per lanciare una magia. Vedi regola 702.125, “Improvvisare”.

In Play – In Gioco (Obsoleto)

Termine obsoleto per il campo di battaglia. Le carte stampate con testo contenente le frasi “in gioco” o “dal gioco” e simili ora hanno un nuovo testo Oracle che si riferisce al campo di battaglia. Vedi campo di battaglia.

In Response To – In Risposta A

Una magia istantaneo che è stata lanciata, o un'abilità che è stata attivata, mentre un'altra magia o abilità è in pila, è stata giocata o attivata “in risposta a” l'altra magia o abilità. Vedi regola 117.7.

Independent – Indipendente

Vedi dipendenza.

Indestructible – Indistruttibile

Un'abilità definita da parola chiave che impedisce ad un permanente di essere distrutto. Vedi regola 702.12.

Infect – Infettare

Una abilità definita da parola chiave che influenza il modo in cui un oggetto infligge danno alle creature e ai giocatori. Vedi regola 702.89, “Infettare”.

Ingest – Ingerire

Un'abilità definita da parola chiave che può esiliare la prima carta del grimorio di un giocatore. Vedi regola 702.114, “Ingerire”.

Instant – Istantaneo

Un tipo di carta. Un istantaneo non è un permanente. Vedi regola 304, “Istantanei”.

Instead – Invece

Gli effetti che usano la parola “invece” sono effetti di sostituzione. La parola “invece” indica con cosa un evento sarà rimpiazzato. Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione”.

Interrupt – Interruzione (Obsoleto)

Un tipo di carta obsoleto. Tutte le carte stampate con questo tipo di carta interruzione adesso sono istantanee. Tutte le abilità che, come stampato, dicevano che un giocatore poteva giocarle “come interruzioni” ora vengono attivate come normali abilità attivate (a meno che siano abilità di mana, nel qual caso seguono le regole per le abilità di mana). Tutte queste carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle.

Intervening “If” Clause – Clausola del “se” Intermedio

Una condizione scritta in un modo speciale controllata quando un'abilità innescata dovrebbe innescarsi e di nuovo quando dovrebbe risolversi. Vedi regola 603.4.

Intimidate – Intimidazione

Una abilità definita da parola chiave che restringe come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.13, “Intimidazione”.

Investigate – Investigare

Una abilità definita da parola chiave che crea una pedina artefatto Indizio. Vedi regola 701.36, “Investigare”.

Island – Isola

Uno dei cinque tipi di terra base. Una terra con questo sottotipo ha l'abilità “{T}: Aggiungi {U}”. Vedi regola 305.6.

Islandcycling – Cicloisola

Vedi Ciclotipo.

Islandhome – Abitaisole (Obsoleto)

Una parola chiave obsoleta per una abilità che significava “Questa creatura non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non controlli un'Isola” e “Quando non controlli Isole, sacrifica questa creatura”. Le carte stampate con questa abilità adesso hanno un nuovo testo Oracle.

Islandwalk – Passa-Isole

Vedi Passaterre

Jump-Start – Carica d'avvio

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una carta dal suo cimitero scartando una carta. Vedi regola 702.132, “Carica d'avvio”.

Keyword Ability – Abilità definita da Parola Chiave

Un termine di gioco, come “volare” o “rapidità”, usato come abbreviazione di una abilità più lunga o di un gruppo di abilità. Vedi regola 702, “Abilità Definite da Parola Chiave”.

Keyword Action – Azione definita da Parola Chiave

Un verbo, come “distruggere” o “lanciare”, usato come termine di gioco invece che con il suo normale significato in Italiano. Vedi regola 701, “Azioni Definite da Parola Chiave”.

Keyword Counter – Segnalino con Parola Chiave

Un indicatore posizionato su un oggetto che modifica le sue caratteristiche fornendo una parola chiave. Vedi regola 122, “Segnalini”.

Kicker, Kicked – Potenziamento, Potenziato

Potenziamento è un'abilità definita da parola chiave che rappresenta un costo addizionale opzionale. Una magia è stata potenziata se il suo controllore ha dichiarato l'intenzione di pagare almeno uno dei suoi costi di potenziamento. Vedi regola 702.32, “Potenziamento”.

Land – Terra

Un tipo di carta. Le terre sono permanenti. Vedi regola 305, “Terre”.

Land Type – Tipo di Terra

Un sottotipo correlato al tipo di carta terra. Vedi regola 305, “Terre”. Per l'elenco completo dei tipi di terra, vedi regola 205.3i.

Landwalk – Passaterre

Un termine generico per un gruppo di abilità definite a parola chiave che restringono come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.14, “Passaterre”.

Last Known Information – Ultime Informazioni Conosciute

Informazioni su un oggetto che non si trova più nella zona in cui ci si aspettava di trovarlo, o informazioni su un giocatore che ha lasciato la partita. Queste informazioni riflettono l'ultimo momento in cui l'oggetto si trovava in quella zona o l'ultimo momento in cui il giocatore era nella partita. Vedi regole 113.7a, 608.2b, 608.2g e 800.4h.

Layer – Livello

Un sistema usato per determinare l'ordine in cui gli effetti continui vengono applicati. Vedi regola 613, “Interazione di Effetti Continui”. Vedi anche dipendenza e ordine di timestamp.

Leaves the Battlefield – Lasciare il Gioco

Un permanente “lascia il gioco” quando si muove dal campo di battaglia a una qualsiasi altra zona o (se è in fase)

quando lascia il gioco perché il suo proprietario ha lasciato il gioco. Vedi regole 603.6c e 603.10.

Legal Text – Testo Legale

Informazione stampata direttamente sotto il riquadro di testo che non ha effetti sul gioco. Vedi regola 212, “Informazioni al di sotto del Riquadro di Testo”.

Legend – Leggenda (Obsoleto)

Un tipo di creatura obsoleto. Le carte stampate con questo sottotipo ora hanno un nuovo testo Oracle ed hanno il supertipo leggendario. Vedi Leggendario.

Legendary – Leggendario

Un supertipo che di solito è importante per i permanenti. Vedi regola 205.4, “Supertipi”. Vedi anche regola delle leggende.

Legend Rule – Regola delle Leggende

Una azione generata dallo stato che fa sì che un giocatore che controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome ne scelga uno e metta i rimanenti nei cimiteri dei proprietari. Vedi regola 704.5k.

Lethal Damage – Danno Letale

Un ammontare di danno maggiore o uguale alla costituzione di una creatura. Vedi regole 120.4a, 120.6, 510.1 e 724.5g.

Level Symbol – Simbolo di Livello

Un simbolo che rappresenta un'abilità definita da parola chiave che indica le abilità, la forza e la costituzione che una carta livellatore può avere. Vedi regola 107.8 e regola 710, “Carte Livellatore”.

Level Up – Aumentare di Livello

Un'abilità definita da parola chiave che può mettere segnalini livello su una creatura. Vedi regola 702.86, “Aumentare di Livello”.

Leveler Cards – Carte Livellatore

Carte con il riquadro di testo a strisce e tre riquadri di forza/costituzione. Vedi regola 710, “Carte Livellatore”.

Library – Grimorio

1. Una zona. Il grimorio di un giocatore è la zona dalla quale un giocatore pesca le carte.

2. Tutte le carte nel grimorio di un giocatore.

Vedi regola 401, “Grimorio”.

Life, Life Total – Punti Vita

Ogni giocatore ha un ammontare di “punti vita” rappresentati da un numero. I punti vita possono essere guadagnati o persi. Vedi regola 119, “Punti Vita”.

Life Modifier – Modificatore di Punti Vita

Una caratteristica che hanno solo le carte vanguard. Vedi regola 211, “Modificatore di Punti Vita”.

Lifelink – Legame Vitale

Una abilità definita da parola chiave che fa guadagnare punti vita ad un giocatore. Vedi regola 702.15, “Legame vitale”.

Limited

Un modo di giocare in cui ogni giocatore riceve una certa quantità di prodotto di *Magic* ancora sigillato e costruisce un mazzo sul posto. Vedi regola 100.2.

Limited Range of Influence – Raggio di Influenza Limitato

Una regola opzionale usata in alcune partite multiplayer che limita su cosa un giocatore può agire. Vedi regola 801, “Opzione di Raggio di Influenza Limitato”.

Linked Abilities - Abilità Legate

Due abilità stampate sullo stesso oggetto tali che una di esse fa compiere delle azioni o agisce su degli oggetti e l'altra si riferisce direttamente a tali azioni o oggetti. Vedi regola 607, "Abilità Legate".

Living Weapon - Arma Vivente

Una abilità definita da parola chiave che crea una pedina creatura e poi assegna a quella pedina l'Equipaggiamento che ha l'abilità. Vedi regola 702.91, "Arma Vivente".

Local Enchantment – Incantesimo Locale (Obsoleto)

Un termine obsoleto per Aura. Le carte stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle.

London Mulligan – London Mulligan

Termine informale per la procedura di mulligan corrente. Vedi regola 103.4.

Loop

Un insieme di azioni che possono essere ripetute indefinitivamente. Vedi regola 722, "Shortcuts".

Lose the Game – Perdere la Partita

Ci sono diversi modi per perdere una partita. Vedi regola 104, "Terminare la Partita", regola 810.8 (per regole addizionali per le partite Two-Headed Giant), regola 809.5 (per regole addizionali per le partite Emperor) e regola 903.10 (per regole addizionali per le partite Commander).

Loyalty – Fedeltà

1. Una delle parti di una carta che solo i planeswalker hanno. La fedeltà di un planeswalker è il valore stampato nell'angolo in basso a destra. Vedi regola 209, "Fedeltà".
2. Una caratteristica che solo i planeswalker hanno. Vedi regola 306.5.

Loyalty Ability – Abilità di Fedeltà

Un'abilità attivata con un simbolo di fedeltà nel costo. Vedi regola 606, "Abilità di Fedeltà".

Madness – Follia

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una carta che sta scartando. Vedi regola 702.34, "Follia".

Main Game – Partita Principale

La partita nella quale è stata lanciata una magia o attivata un'abilità che ha creato una sottopartita. Vedi regola 720, "Sottopartite".

Main Phase – Fase Principale

Una delle parti del turno. La prima fase principale, o pre-combattimento, è la seconda fase del turno. La seconda fase principale, o post-combattimento, è la quarta fase del turno. Vedi regola 505, "Fase Principale".

Mana

La risorsa primaria del gioco. È usata per pagare i costi, di solito quando si lancia una magia o si attiva un'abilità. Vedi regola 106, "Mana", regola 107.4 e regola 202, "Costo di Mana e Colore".

Mana Ability – Abilità di Mana

Un'abilità attivata o innescata che potrebbe produrre mana e non usa la pila. Vedi regola 605, "Abilità di Mana".

Mana Burn – Eccesso di Mana (Obsoleto)

Le vecchie versioni delle regole prevedevano che, il mana inutilizzato facesse perdere punti vita; questo veniva chiamato eccesso di mana. Questa regola non esiste più.

Mana Cost – Costo di Mana

Una caratteristica e una delle parti di una carta. Il costo di mana di una carta è indicato dai simboli di mana stampati

nell'angolo in alto a destra. Vedi regola 107.4 e regola 202, "Costo di Mana e Colore".

Mana Pool – Riserva di Mana

Dove viene temporaneamente conservato il mana prodotto da un effetto. Vedi regola 106.4.

Mana Source – Fonte di Mana (Obsoleto)

Un tipo di carta obsoleto. Tutte le carte stampate con questo tipo di carta ora sono istantanee. Tutte le abilità che, come stampato, dicevano che un giocatore poteva giocarle "come una fonte di mana" ora sono abilità di mana. Tutte queste carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle.

Mana Symbol – Simboli di Mana

Un'icona che rappresenta il mana o un costo di mana. Vedi regola 107.4.

Manifest – Manifestare

Una azione definita da parola chiave che mette una carta sul campo di battaglia a faccia in giù come creatura 2/2. Vedi regola 701.34, "Manifestare" e regola 707, "Magie e Permanent a Faccia in giù".

Match – Incontro

Una partita multiplayer o una serie di partite tra due giocatori (di solito al meglio di due su tre) giocate in un torneo. Vedi regola 100.6.

Maximum Hand Size – Numero Massimo Consentito di Carte in Mano

Il numero di carte a cui un giocatore deve arrivare scartando durante la sottofase di cancellazione. Vedi regole 402.2 e 514.1.

Megamorph - Megamorfosi

Una variante dell'abilità metamorfosi che mette un segnalino +1/+1 sulla creatura quando viene girata a faccia in su. Vedi regola 702.36, "Metamorfosi".

Meld - Combinare

Trasformare i due membri di una coppia combinabile in modo che i loro retri siano visibili e ruiuniti in una carta di *Magic* di dimensioni doppie. Vedi regola 701.37, "Combinare".

Meld Cards - Carte Combinabili

Carte che da un lato hanno il lato frontale di una carta di *Magic* e dall'altro metà del lato frontale di una carta di *Magic* di dimensioni doppie. Vedi regola 712, "Carte Combinabili".

Melee - Mischia

Un'abilità definita da parola chiave che migliora una creatura attaccante in base al numero di avversari che stai attaccando. Vedi regola 702.120, "Mischia".

Menace - Minacciare

Un'abilità evasiva che fasi che una creatura non possa essere bloccata da una creatura sola. Vedi regola 702.110, "Minacciare".

Mentor - Mentore

Un'abilità definita da parola chiave che permette alle tue creature più grosse di potenziare le tue creature più piccole quando attaccano insieme. Vedi regola 702.133, "Mentore".

Merged Permanent - Permanente Fuso

Una carta o pedina può fondersi con un permanente per formare un permanente fuso. Questo permanente fuso è rappresentato da più di una carta e/o pedina. Vedi regola 721, "Fondersi con un Permanente".

Mill - Macinare

Per macinare un certo numero di carte, un giocatore mette quel numero di carte nel cimitero dalla cima del proprio

grimorio. Vedi regola 701.13.

Minimum Deck Size - Dimensione Minima di un Mazzo

Se una regola o effetto dice che il mazzo di un giocatore deve contenere almeno uno specifico numero di carte, quel numero è la dimensione minima del mazzo di quel giocatore.

Miracle - Miracolo

Una abilità definita da parola chiave che ti permette di lanciare una magia con un costo ridotto se è la prima carta che peschi in un turno. Vedi regola 702.93, "Miracolo".

Modal, Mode – Modale, Modo

Un'abilità o una magia è "modale" se ha due o più opzioni in un elenco puntato precedute da istruzioni su come scegliere un certo numero di tali opzioni, come "Scegli uno —". Vedi regola 700.2.

Modular – Modulare

Una abilità definita da parola chiave che fa entrare un permanente nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1 su di esso e può spostare questi segnalini su un'altra creatura artefatto. Vedi regola 702.42, "Modulare".

Monarch

Un appellativo che un giocatore può avere. Alcuni effetti fanno diventare un giocatore il monarcha. Il monarcha pesca una carta all'inizio della sua sottofase finale. Infliggere danno da combattimento al monarcha permette di rubare il titolo a quel giocatore. Vedi regola 718, "Il Monarca".

Mono Artifact (Obsoleto)

Un termine obsoleto che era stampato nella riga del tipo degli artefatti che avevano abilità attivate il cui costo richiedeva di tappare l'artefatto. Le carte stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle che semplicemente usa il termine "artefatto" e quelle abilità includono il simbolo di Tap nel loro costo.

Monocolored – Monocolore

Un oggetto con esattamente un colore è monocolore. Un oggetto incolore non è monocolore. Vedi regola 105, "Colori" e regola 202, "Costo di Mana e Colore".

Monocolored Hybrid Mana Symbols– Simboli di Mana Ibridi Monocolore

vedi Simboli di Mana Ibridi.

Monstrosity – Mostruosità

Una azione definita da parola chiave che mette dei segnalini +1/+1 su una creatura e la rende mostruosa. Vedi regola 701.31 "Mostruosità".

Monstrous – Mostruoso

Un appellativo dato a una creatura che ha un'abilità che include l'istruzione mostruosità e che si è risolta. Vedi regola 701.31 "Mostruosità".

Morph – Metamorfosi

Una abilità definita da parola chiave che permette di lanciare una carta a faccia in giù come una creatura 2/2. Vedi regola 702.36, "Metamorfosi" e regola 707, "Magie e Permanenti a Faccia in Giù".

Mountain – Montagna

Uno dei cinque tipi di terra base. Una terra questo sottotipo ha l'abilità "{T}: Aggiungi {R}". Vedi regola 305.6.

Mountaincycling – Ciclomontagna

Vedi Ciclotipo.

Mountainwalk – Passa-Montagne

Vedi Passaterre.

Move – Spostare

Rimuover un segnalino da un oggetto e metterlo su un altro oggetto. Vedi regola 122.5.

Alcune vecchie carte usavano il verbo “spostare” in relazione alle Aure; queste carte ora hanno un nuovo testo Oracle che usa il verbo “assegnare”.

Mulligan

Prendere un mulligan significa rifiutare una possibile mano iniziale e pescarne un'altra. Vedi regola 103.4.

Multicolored – Multicolore

Una carta con due o più colori è multicolore. Multicolore non è soggetto un colore. Vedi regola 105, “Colori” e regola 202, “Costo di Mana e Colore”.

Multikicker - Multipotenziamento

Multipotenziamento è una variante dell'abilità definita dalla parola chiave potenziamento. Rappresenta un costo opzionale addizionale che può essere pagato un qualsiasi numero di volte. Vedi regola 702.32, “Potenziamento”. Vedi anche Potenziamento.

Multiplayer Game – Partita Multiplayer

Una partita che inizia con più di due giocatori. Vedi sezione 8, “Regole Multiplayer”.

Mutate – Mutazione

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad una carta creatura di essere lanciata come una magia creatura mutante. Vedi regola 702.139, “Mutazione”.

Mutating Creature Spell – Magia Creatura Mutante

Una magia creatura lanciata usando l'abilità mutazione. Quando si risolve, se la sua creatura bersaglio è legale, si fonde con la creatura bersaglio. La creatura risultante ha tutte le caratteristiche della componente più in alto e ha le abilità di ogni componente. Vedi regola 702.139, “Mutazione” e regola 721, “Fondersi con un Permanente”.

Myriad – Miriade

Miriade è un'abilità innescata che fa effettivamente attaccare una creatura in tutte le direzioni possibili. Vedi regola 702.116, “Miriade”.

Name – Nome

Una caratteristica e una delle parti di una carta. Il nome di una carta è stampato nell'angolo in alto a sinistra. Vedi regola 201, “Nome”.

Ninjutsu

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di entrare improvvisamente in combattimento. Vedi regola 702.48, “Ninjutsu”.

Nonbasic Land – Terra non Base

Qualsiasi terra che non ha il supertipo “base”. Vedi regola 205.4 “Supertipi”.

Nontraditional Magic Card – Carta di Magic non Tradizionale

Una carta di *Magic* dalle dimensioni maggiori che ha dorso di una carta di *Magic* ma non un dorso “Deckmaster”. Vedi regola 108.2.

Object – Oggetto

Un'abilità in pila, una carta, una copia di una carta, una pedina, una magia o un permanente. Vedi regola 109, “Oggetti”.

Offering – Obolo

Una abilità definita da parola chiave che modifica quando puoi lanciare una magia e quanto mana devi spendere per farlo. Vedi regola 702.47, “Obolo”.

One-shot effect – Effetto One-Shot

Un effetto che fa qualcosa solo una volta e non ha una durata. Vedi regola 610, “Effetti One-Shot”. Vedi anche effetti continui.

Ongoing – In Corso

Un supertipo che compare solo su carte intrigo. Vedi regola 205.4, “Supertipi”.

Opening Hand – Mano Iniziale

La mano di carte con cui un giocatore inizia la partita, dopo aver deciso di non prendere più mulligan. Vedi regola 103.4.

Opponent – Avversario

Qualcuno che gioca contro un giocatore. Vedi regole 102.2 2 102.3.

Oracle

Un archivio di riferimento che contiene i testi aggiornati (in Inglese) per tutte le carte legali nei tornei. Puoi trovare il testo Oracle usando il database Gatherer Gatherer.Wizards.com. Vedi regola 108.1.

Outlast – Perdurare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di diventare sempre più forte col passare del tempo. Vedi regola 702.106 “Perdurare”.

Outside the Game – Fuori dal Gioco

Un oggetto è “fuori dal gioco” se non si trova in alcuna delle zone di gioco. Vedi regola 400.10.

Overload – Sovraccarico

Un’abilità definita da parola chiave che permette ad una magia di avere effetto su un singolo bersaglio oppure su molti oggetti. Vedi regola 702.95, “Sovraccarico”.

Owner – Proprietario

Il giocatore a cui appartiene (per quanto riguarda il gioco) una carta, un permanente, una pedina o una magia. Vedi regole 108.3, 111.2 3 112.2.

Paired – Abbinata

Un termine che descrive una creatura su cui ha agito l’abilità unione d’anime. Vedi regola 702.94, “Unione d’anime”

Paris Mulligan – Paris Mulligan

Termine informale per una precedente procedura di mulligan in cui si rimescolava la mano e si pescava una carta in meno. Vedi regola 103.4..

Partner, Partner with [name] – Partner, Partner con [nome]

Una abilità definita da parola chiave ti che permette di avere due creature o planeswalker leggendari come comandante anziché uno nella variante Commander. “Partner con [nome]” è una versione specializzata dell’abilità che funziona anche fuori dalla variante Commander e aiuta ad avere su campo di battaglia due carte insieme. Vedi regola 702.123, “Partner” e regola 903, “Commander”.

Pass – Passare

Rinunciare a compiere qualsiasi azione (come lanciare una magia o attivare un’abilità) quando si ha priorità. Vedi regola 117, “Tempistica e Priorità”.

Pass in Succession – Passare in Successione

Tutti i giocatori passano “in successione” se ogni giocatore nella partita sceglie di non compiere azioni quando riceve priorità. Vedi regola 117, “Tempistica e Priorità”.

Pay – Pagare

Eseguire le azioni previste da un costo. Questo di solito significa, ma non è limitato a, spendere risorse come mana o punti vita. Vedi sezione 118, "Costi".

Permanent – Permanente

Una carta o pedina sul campo di battaglia. Vedi regola 110, "Permanenti".

Permanent Card – Carta Permanente

Una carta che può essere messa sul campo di battaglia. Vedi regola 110.4a.

Permanent Spell – Magia Permanente

Una magia che può entrerà nel campo di battaglia come parte della sua risoluzione. Vedi regola 110.4b.

Permanently – Permanentemente (Obsoleto)

Un termine obsoleto usato per indicare che un effetto continuo non ha una durata e termina alla fine della partita. Le carte stampate con questo termine ora hanno un nuovo testo Oracle che elimina il termine.

Persist - Persistere

Una abilità definita da parola chiave che può rimettere sul campo di battaglia una creatura nel cimitero. Vedi regola 702.78, "Persistere".

Phase – Fase

1. Una sottosezione di un turno. Vedi sezione 5, "Struttura del Turno".

2. Un permanente "appare" quando il suo stato cambia da fuori fase a in fase. Un permanente "scompare" quando il suo stato cambia da in fase a fuori fase. Vedi regola 702.25, "Fase".

Phased-in, Phased-out – In Fase, Fuori Fase

Uno degli stati che un permanente può assumere. Lo stato usuale è in fase. I permanenti fuori fase vengono trattati come se non esistessero. Vedi regola 110.5 e regola 702.25, "Fase". ("Fuori Fase" era una zona in versioni precedenti delle regole).

Phasing – Fase

Una abilità definita da parola chiave che fa sì che un permanente alcune volte venga trattato come se non esistesse. Vedi regola 702.25, "Fase".

Phenomenon - Fenomeno

Un tipo di carta usato solo su carte di *Magic* non tradizionali nella variante amatoriale Planeswalker. Una carta fenomeno non è un permanente. Vedi regola 310, "Fenomeni".

Phyrexian Mana Symbol – Simbolo di Mana di Phyrexia

Un simbolo di mana che rappresenta un costo che può essere pagato sia spendendo mana colorato, sia pagando punti vita. Vedi regola 107.4.

Phyrexian Symbol – Simbolo di Phyrexia

Un simbolo usato nei testi delle carte per rappresentare uno qualsiasi dei cinque simboli di mana di Phyrexia. Vedi regola 107.4g.

Pile – Pila

Un raggruppamento temporaneo di alcune carte. Vedi regola 700.3.

Placed - Messo

(Obsoleto in Inglese, ora viene usato "Put") Se una magia o un'abilità si riferisce ad un segnalino che viene "messo" su un permanente, si riferisce a mettere un segnalino su quel permanente mentre è sul campo di battaglia o al permanente che entra nel campo di battaglia con un segnalino. Vedi regola 122, "Segnalini".

Plains – Pianura

Uno dei cinque tipi di terra base. Qualsiasi terra con questo sottotipo ha l'abilità "T: Aggiungi {W}". Vedi regola

305.6.

Plainscycling – Ciclopianura

Vedi Ciclotipo.

Plainswalk – Passa-Pianure

Vedi Passaterre

Planar Deck – Mazzo Planare

Un mazzo di almeno dieci carte piano per giocare la variante amatoriale Planaechase. Vedi regola 901.3.

Planar Die – Dado Planare

Un dado speciale a sei facce per giocare la variante amatoriale Planaechase. Vedi regola 901.3.

Planaechase – *Magic* Planare

Una variante amatoriale in cui la carte piano e fenomeno aggiungono abilità aggiuntive e casualità al gioco. Vedi regola 901, “*Magic* Planare”.

Plane – Piano

Un tipo di carta che compare solo su carte di *Magic* non tradizionali nella variante amatoriale Planaechase. Una carta piano non è un permanente. Vedi regola 309, “Piani”.

Planeswalk – Viaggiare tra i Piani

Mettere ogni carta piano o fenomeno a faccia in su in fondo al mazzo planare del suo proprietario a faccia in giù, poi spostare la prima carta del tuo mazzo planare dal mazzo stesso e girarla a faccia in su in una partita Planechase. Vedi regola 701.24, “Viaggiare tra i Piani”.

Planeswalker – Planeswalker

Un tipo di carta. Un planeswalker è un permanente. Vedi regola 306, “Planeswalker”.

Planeswalker Symbol – Simbolo del Planeswalker

Il simbolo del Planeswalker {PW} compare sul dado planare nella variante amatoriale Planaechase. Vedi regola 107.11.

Planeswalker Type – Tipo di Planeswalker

Un sottotipo correlato l tipo di carta planeswalker. Vedi regola 306, “Planeswalker”. Per l elenco completo dei tipi di planeswalker, vedi regola 205.3j.

Planeswalker Uniqueness Rule – Regola di Unicità dei Planeswalker (Obsoleto)

Versioni precedenti delle regole dicevano che un giocatore che controllava due o più planeswalker con lo stesso tipo di planeswalker doveva sceglierne uno e mettere i rimanenti nei cimiteri dei proprietari. Questa regola, detta Regola di Unicità dei Planeswalker, non esiste più.

Play – Giocare

1. Giocare una terra significa mettere una terra sul campo di battaglia come azione speciale. Vedi regola 116, “Azioni Speciali” e regola 305, “Terre”.
2. Giocare una carta significa giocare quella carta come terra o lanciare quella carta come magia, come appropriato. Vedi regola 601, “Lanciare Magie”.
3. (Obsoleto) Lanciare una magia veniva detto giocare una magia. Le carte stampate con quel testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle. Vedi lanciare.
4. (Obsoleto) Attivare un’abilità attivata veniva detto giocare un’abilità. Le carte stampate con quel testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle. Vedi attivare.
5. (Obsoleto) Il campo di battaglia veniva detto zona in gioco. Le carte stampate con testo contenente le frasi “in gioco” o “dal gioco” e simili ora hanno un nuovo testo Oracle che si riferisce al campo di battaglia. Vedi campo di battaglia.

Player – Giocatore

Una delle persone nella partita. Vedi regola 102, “Giocatori”.

Poison Counter – Segnalino Veleno

Un segnalino che può essere dato ad un giocatore. Vedi regola 122, “Segnalini” e regola 704.5c.

Poisoned - Avvelenato

Avere uno o più segnalini veleno. Vedi regola 122, “Segnalini”.

Poisonous – Avvelenare

Una abilità definita da parola chiave che può dare ad un giocatore dei segnalini veleno. Vedi regola 702.69, “Avvelenare”.

Poly Artifact (Obsoleto)

Un termine obsoleto che veniva stampato nella riga del tipo degli artefatti con abilità attivate il cui costo non richiedeva di tappare l’artefatto. Le carte stampate con questo testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che ora semplicemente usa il termine “artefatto”.

Populate – Popolare

Una azione definita da parola chiave che crea una copia di una pedina creatura che controlli. Vedi regola 701.30, “Popolare”.

Postcombat Main Phase – Fase Principale Post-combattimento

Una fase principale che avviene dopo una fase di combattimento. Vedi fase principale.

Power – Forza

1. Una delle parti di una carta che solo una creatura può avere. La forza di una carta creatura è Il primo numero stampato nell’angolo in basso a destra. Vedi regola 208, “Forza/Costituzione”.
2. Una caratteristica che solo una creatura può avere. Vedi regola 302.4.

Precombat – Pre-combattimento

La prima fase principale di un turno. Vedi fase principale.

Prevent – Prevenire

Una parola usata dagli effetti di prevenzione per indicare quale danno non verrà inflitto. Vedi regola 615, “Effetti di Prevenzione”.

Prevention Effect – Effetto di Prevenzione

Un tipo di effetto continuo che attende un evento danno che sta per accadere e previene completamente o parzialmente il danno che sta per essere inflitto. Vedi regola 615, “Effetti di Prevenzione”.

Priority – Priorità

Quale giocatore può eseguire azioni in un dato momento viene stabilito con un sistema di “priorità”. Vedi regola 116, “Tempistica e Priorità”.

Proliferate - Proliferare

Dare un segnalino addizionale ad un qualsiasi numero di giocatori e/o permanenti per ogni tipo che già hanno. Vedi regola 701.27, “Proliferare”.

Protection – Protezione

Una abilità definita da parola chiave che fornisce una serie di benefici contro oggetti con una qualità specifica. Vedi regola 702.16, “Protezione”.

Provoke – Provocazione

Una abilità definita da parola chiave che obbliga una creatura a bloccare. Vedi regola 702.38, “Provocazione”.

Prowess - Prodezza

Una abilità definita da parola chiave che fa prendere +1/+1 ad una creatura quando il controllore lancia una magia non creatura. Vedi regola 702.107, “Prodezza”.

Prowl - Predatore

Una abilità definita da parola chiave che permette di lanciare una magia usando un costo alternativo. Vedi regola 702.75, “Predatore”.

Public Zone – Zona Pubblica

Una zona in cui tutti i giocatori possono vedere le facce delle carte. Vedi regola 400.2. Vedi anche Zona Nascosta.

Rampage – Furia

Una abilità definita da parola chiave che può rendere una creatura migliore in combattimento. Vedi regola 702.22, “Furia”.

Range of Influence – Raggio di Influenza

Vedi Raggio di Influenza Limitato.

Reach – Raggiungere

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di bloccare una creatura con volare. Vedi regola 502.17, “Raggiungere”. Vedi anche Volare.

Rebound – Ripresa

Una abilità definita da parola chiave che permette di lanciare una seconda volta una magia istantaneo o stregoneria. Vedi regola 702.87, “Ripresa”.

Recover – Recupero

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di riprendere in mano una carta dal cimitero. Vedi regola 702.58, “Recupero”.

Redirect – Redirigere (Obsoleto).

Alcune vecchie carte sono state stampate con il termine “redirigere” per descrivere un effetto di redirezione. Tali carte ora hanno un nuovo testo Oracle che esplicitamente dice che il danno inflitto ad un oggetto o giocatore viene “invece” inflitto ad un altro oggetto o giocatore. Vedi Effetto di Redirezione.

Redirection Effect – Effetto di Redirezione

Un tipo di effetto di sostituzione che fa sì che il danno inflitto ad una creatura, planeswalker o giocatore venga invece inflitto ad un'altra creatura, planeswalker o giocatore. Vedi regola 614.9.

Reflexive Triggered Ability – Abilità Innescata Riflessiva

Un'abilità che si innesca basandosi su azioni compiute precedentemente durante la risoluzione di una magia o abilità. Vedi regola 603.12.

Regenerate – Rigenerare

Sostituire la distruzione di un permanente con una sequenza alternativa di eventi. Vedi regola 701.15 “Rigenerare”.

Reinforce - Rinforzare

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di mettere dei segnalini +1/+1 su una creatura. Vedi regola 702.76, “Rinforzare”.

Remainder Text – Testo di Richiamo

Testo in corsivo e tra parentesi nel riquadro di testo di una carta che riassume una regola che si applica a quella carta, ma non è considerato come facente parte del testo della carta e non ha effetti sul gioco. Vedi regola 207.2.

Removed From Combat – Rimosso dal Combattimento

Alcuni eventi possono “rimuovere dal combattimento” una creatura attaccante o bloccante o un planeswalker che

viene attaccato. Un permanente che viene rimosso dal combattimento non è più coinvolto in quella fase di attacco. Vedi regola 506.4.

Removed from the Game, Removed, Removed-from-the-Game Zone (Obsolete) – Rimosso dal Gioco, Rimosso, Zona Rimossa dal Gioco (Obsoleto)

“Rimuovere [qualcosa] dal gioco” è un termine obsoleto per “esilia [qualcosa]”. “La carta rimossa” è un termine obsoleto per “la carta esiliata”. La zona rimossa dal gioco è un termine obsoleto per la zona di esilio. Le carte stampate con questo testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle. Vedi Esilio, Esiliare.

Renown – Rinomare

Un'abilità definita da parola chiave che rende una creatura più forte dopo che ha inflitto danno da combattimento ad un giocatore. Vedi regola 702.111, “Rinomare”.

Renowned – Rinomato

Un appellativo dato ad un permanente come risultato dell'abilità rinomare. Vedi regola 702.111, “Rinomare”.

Replacement Effect – Effetto di Sostituzione

Un tipo di effetto continuo che attende un evento che sta per accadere e lo sostituisce completamente o parzialmente con un altro evento. Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione”.

Replicate – Replicare

Una abilità definita da parola chiave che crea copie di una magia. Vedi regola 702.55, “Replicare”.

Requirement – Requisito

Un effetto che obbliga una o più creature ad attaccare o a bloccare. Vedi regole 508.1d e 509.1c.

Resolve – Risolversi

Quando una magia o un'abilità in cima alla pila “si risolve”, vengono seguite le sue istruzioni ed ha il suo effetto. Vedi regola 608, “Risoluzione di Magie e Abilità”.

Respond – Rispondere

Lanciare una magia istantaneo o attivare una abilità mentre un'altra magia o abilità è già in pila. Vedi regola 117.7.

Restart the Game – Ricominciare la Partita

Terminare immediatamente la partita in corso e ricominciarla. Vedi regola 104, “Terminare la Partita”.

Restriction – Restrizione

Un effetto che impedisce ad una o più creature di attaccare o a bloccare. Vedi regole 508.1c e 509.1b.

Retrace - Rievocare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di lanciare una magia dal suo cimitero. Vedi regola 702.80, “Rievocare”.

Reveal – Rivelare

Mostrare una carta a tutti i giocatori per un breve periodo. Vedi regola 701.16, “Rivelare”.

Riot – Tumulto

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di scegliere se una certa creatura entra sul campo di battaglia con rapidità o con un segnalino +1/+1. Vedi regola 702.135, “Tumulto”.

Ripple – Propagazione

Una abilità definita da parola chiave che può permettere ad un giocatore di lanciare carte extra dal suo grimorio senza pagarne il costo. Vedi regola 702.59, “Propagazione”.

Rules text – Testo

Una caratteristica che definisce le abilità di una carta. Vedi regola 207.1.

Sacrifice – Sacrificare

Spostare un permanente che controlli nel cimitero del suo proprietario. Vedi regola 701.17, “Sacrificare”.

Saga – Saga

Un sottotipo di incantesimo. Una Saga ha un certo numero di abilità di capitolo che hanno effetto durante un certo numero di turni per raccontare una storia. Vedi regola 714, “Saga Cards.”

Scavenge – Mangiacarogne

Una abilità definita da parola chiave che permettere di esiliare una carta creatura dal cimitero per mettere segnalini +1/+1 su una creatura. Vedi regola 702.96, “Mangiacarogne”.

Scheme – Intrigo

Un tipo di carta stampato solo su carte di *Magic* non traditionali usate nella variante amatoriale Archenemy. Una carta intrigo non è un permanente. Vedi regola 312, “Intrighi”.

Scry – Profetizzare

Manipolare alcune carte in cima al tuo grimorio. Vedi regola 701.18, “Profetizzare”.

Search – Passare in Rassegna, Cercare

Guardare tutte le carte in una certa zona ed eventualmente trovare una carta che corrisponda ad una certa descrizione. Vedi regola 701.19, “Passare in Rassegna”.

Set Aside – Mettere da Parte (Obsoleto)

“Mettere da parte [qualsiasi cosa]” è un termine obsoleto per “esilia [qualsiasi cosa]”. Le carte stampate con questo testo hanno ricevuto un nuovo testo Oracle. Vedi Esilio, Esiliare.

Set in Motion – Mettere in Moto

Spostare una carta intrigo dalla cima del mazzo intrigo e girarla a faccia in su. Vedi regola 701.25, “Mettere in Moto”.

Shadow – Ombra

Una abilità definita da parola chiave che restringe come una creatura può essere bloccata e quali creature può bloccare. Vedi regola 702.27, “Ombra”.

Shared Life Total – Punti Vita Condivisi

Nella variante multiplayer Two-Headed Giant, i due giocatori di ogni squadra hanno i punti vita “condivisi” invece di avere punti vita separati. Vedi regola 810, “Variante Two-Headed Giant”.

Shared Team Turns Option – Opzione di Turni di Squadra Condivisi

Un’opzione che può essere usata in certe varianti multiplayer, come Two-Headed Giant e Archenemy. Vedi regola 805, “Opzione di Turni di Squadra Condivisi”.

Shortcut

Un metodo condiviso dai giocatori per far procedere il gioco attraverso un certo numero di scelte di gioco (eseguire un’azione o passare priorità) senza esplicitamente identificare ognuna di tali scelte. Vedi regola 721, “Shortcut”.

Shroud – Velo

Una abilità definita da parola chiave che impedisce ad un permanente o giocatore di essere bersagliato. Vedi regola 702.18, “Velo”.

Shuffle – Rimescolare

Randomizzare le carte di un mazzo (prima di una partita), o di un grimorio (durante una partita). Vedi regola 103.2.

Sideboard

Carte extra che possono essere usate per modificare un mazzo tra una partita di un incontro e l’altra. Vedi regole

100.4.

Silver-Bordered – A Bordo Argentato

Le carte di alcune espansioni e alcune carte promozionali sono stampate con il bordo argentato. Le carte a bordo argentato sono pensate per il gioco occasionale e possono avere caratteristiche e testi che non sono coperti da queste regole.

Skip – Saltare

Gli effetti che usano la parola “Saltare” sono effetti di sostituzione. La parola “salta” indica quali eventi, fasi, sottofasi o turni vengono rimpiazzati con nulla. Vedi regola 614, “Effetti di Sostituzione”.

Skulk – Furtivo

Una abilità definita da parola chiave che limita come una creatura può essere bloccata. Vedi regola 702.117, “Furtivo”.

Slivercycling – Ciclotramutante

Vedi Ciclotipo.

Snow – Neve

Un supertipo che di solito è rilevante per i permanenti. Vedi regola 205.4 “Supertipi”.

Snow Mana – Mana Neve

Il simbolo di mana neve {S} rappresenta un costo che può essere pagato con 1 mana prodotto da un permanente neve. Vedi regola 107.4h.

Snow-Covered – Innevato (Obsoleto)

Alcune vecchie carte sono state stampate con la parola “innevata” nel testo. Eccetto per i nomi delle carte, quelle carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che usa il supertipo neve. Vedi Neve.

Sorcery – Stregoneria

Un tipo di carta. Una stregoneria non è un permanente. Vedi regola 307, “Stregonerie”.

Soulbond - Unione d'anime

Una abilità definita da parola chiave che rende le creature migliori abbinandole tra loro. Vedi regola 702.94, “Unione d'anime”.

Soulshift – Muta-anima

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di riprendere in mano una carta dal suo cimitero. Vedi regola 702.45, “Muta-anima”.

Source of an Ability – Fonte di un'Abilità

L'oggetto che ha generato quell'abilità. Vedi regola 113.7.

Source of Damage – Fonte di Danno

L'oggetto che ha inflitto quel danno. Vedi regola 609.7.

Special Action – Azione Speciale

Un'azione che un giocatore può eseguire che non usa la pila. Vedi regola 116, “Azioni Speciali”.

Spectacle – Spettacolo

Un'abilità definita da parola chiave che permette di lanciare alcune magie pagando un costo alternativo se un avversario ha perso punti vita. Vedi regola 702.136, “Spettacolo”.

Spell – Magia

Una carta in pila. Anche una copia (di una carta o di una magia) in pila. Vedi regola 112, “Magie”.

Spell Ability – Abilità di Magia

Un tipo di abilità. Le abilità di magie sono abilità che vengono seguite come istruzioni mentre una magia istantaneo o stregoneria si risolve. Vedi regola 113.3a.

Spell Type – Tipo di Magia

Un sottotipo correlato ai tipi di carta istantaneo e stregoneria. Vedi regola 304, “Istantanei” e regola 307, “Stregonerie”. Per l’elenco completo dei tipi di magia, vedi regola 205.3k.

Splice – Unire

Un’abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di aggiungere il testo di regole di una carta su un’altra magia. Vedi regola 702.46, “Unire”.

Split Cards – Carte Split

Carte che hanno il lato anteriore composto dai lati anteriori di due carte. Vedi regola 708, “Carte Split”.

Split Second – Battibaleno

Una abilità definita da parola chiave che rende quasi impossibile per un giocatore rispondere ad una magia. Vedi regola 702.60, “Battibaleno”.

Stack – Pila

Una zona. La pila è la zona in cui le magie, le abilità attivate e le abilità innescate aspettano di risolversi. Vedi regola 405, “Pila”.

Starting Deck – Mazzo Iniziale

Dopo che un giocatore ha messo da parte il sideboard, le carte rimanenti diventano il suo mazzo iniziale. Vedi regola 103.2.

Starting Hand Size - Numero di Carte Iniziali

Il numero di carte che un giocatore pesca quando inizia una partita. Nella maggior parte delle partite, il numero di carte iniziali di ogni giocatore è sette. Vedi regola 103.4.

Starting Life Total - Punti Vita Iniziali

I punti vita con cui un giocatore inizia una partita. Nella maggior parte delle partite, i punti vita iniziali di ogni giocatore sono 20. Vedi regola 103.3.

Starting Player – Giocatore Iniziale

Il giocatore scelto che giocherà il primo turno di una partita. Vedi regola 103.1.

Starting Team – Squadra Iniziale

La squadra scelta che giocherà il primo turno di una partita che usa l’opzione di turni di squadra condivisi. Vedi regola 103.1.

State-Based Actions – Azioni Generate dallo Stato

Azioni di gioco che accadono automaticamente ognqualvolta si riscontrano certe condizioni. Vedi regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”.

State Triggers – Abilità Innescate dallo Stato

Un’abilità innescata che si innesca quando si verifica un particolare stato del gioco invece che innescarsi quando avviene un evento. Vedi regola 603.8.

Static Ability – Abilità Statica

Un tipo di abilità. Un’abilità statica genera un effetto in ogni momento, invece di essere attivata o innescata. Vedi regola 113, “Abilità” e regola 604, “Gestione delle Abilità Statiche”.

Status - Stato

La condizione fisica di un permanente. Vedi regola 110.5

Step – Sottofase

Una sottosezione di una fase. Vedi sezione 5, “Struttura del Turno”.

Storm – Tempesta

Una abilità definita da parola chiave che crea copie di una magia. Vedi regola 702.39, “Tempesta”.

Subgame – Sottopartita

Una partita di *Magic* completamente nuova creata da un effetto. Vedi regola 720, “Sottopartite”.

Subtype – Sottotipo

Una caratteristica che compare nella riga del tipo dopo il tipo di carta e un trattino. Vedi regola 205.3, “Sottotipi”.

Successfully Cast – Lanciato con Successo (Obsoleto)

Un termine stampato su alcune vecchie carte. In generale, le carte che si riferivano a una magia “lanciata con successo” hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che si riferisce semplicemente ad una magia che viene “lanciata”.

Summon – Evoca (Obsoleto)

Le vecchie carte creatura erano stampate con “Evoca [tipo di creatura]” nella riga del tipo. Tutte queste carte hanno ricevuto un nuovo testo Oracle che dice “Creatura — [tipo di creatura]”. (Molte di queste carte hanno ricevuto anche dei nuovi tipi di creatura). Vedi Creatura.

Summoning Sickness Rule – Regola della Debolezza da Evocazione

Termine informale che descrive l'impossibilità per una creatura di attaccare o usare abilità attivate che includano il simbolo di Tap o il simbolo di Stap quando essa è entrata in gioco sotto il controllo di un giocatore dopo l'inizio del suo turno più recente. Vedi regola 302.6. Vedi anche Rapidità.

Sunburst – Solarizzazione

Una abilità definita da parola chiave che può far entrare un permanente nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1 o dei segnalini carica su di esso. Vedi regola 702.43, “Solarizzazione”.

Supertype – Supertipo

Una caratteristica che compare nella riga del tipo dopo il tipo di carta prima di un trattino (prima del tipo di carta nella versione Inglese). La maggior parte delle carte non ha un supertipo. Vedi regola 207.4, “Supertipi”.

Supervillain Rumble – Supervillain Rumble

Una partita Free-for-All in cui ogni giocatore è un archenemy. Vedi regola 806, “Free-for-All”, e regola 904, “Archenemy”.

Support – Soccorrere

Una azione definita da parola chiave che fa mettere segnalini +1/+1 sulle creature. Vedi regola 701.35, “Soccorrere”.

Surge – Ondata

Un'abilità definita da parola chiave che fornisce un modo alternativo per lanciare una carta se tu o un tuo compagno di squadra avete lanciato un'altra magia nel turno. Vedi regola 702.116, “Ondata”.

Surveil – Sorvegliare

Manipolare alcune carte in cima al tuo grimorio, mandandone alcune nel tuo cimitero e riordinando le altre. Vedi regola 701.42, “Sorvegliare”.

Suspend – Sospendere

Un'abilità definita da parola chiave che fornisce un modo alternativo per giocare una carta. Vedi regola 702.61, “Sospendere”. Una carta è “sospesa” se è nella zona di esilio, ha sospendere e ha un segnalino tempo su di essa.

Swamp – Palude

Uno dei cinque tipi di terra base. Ogni terra con questo sottotipo ha l'abilità “{T}: Aggiungi {B}”. Vedi regola 305.6.

Swampcycling – Ciclopalude

Vedi Ciclotipo.

Swampwalk – Passa-Paludi

Vedi Passaterre

Tap – Tappare

Ruotare un permanente di novanta gradi e metterlo in posizione orizzontale. Vedi regola 701.21, “Tappare e Stappare”.

Tapped – Tappato

Uno degli stati che un permanente può assumere. Vedi regola 110.5 e regola 701.21, “Tappare e Stappare”. Vedi anche Stappato.

Tap Symbol – Simbolo di TAP

Il simbolo di TAP {T} in un costo di attivazione significa “Tappa questo permanente”. Vedi regola 107.5.

Target – Bersaglio

Un oggetto o giocatore preselezionato su cui agirà una magia o abilità. Vedi regola 115, “Bersagli”.

Team – Squadra

Un gruppo di giocatori che hanno in comune la condizione di vittoria in una partita multiplayer. Vedi regola 808, “Variante Squadra contro Squadra”, regola 809, “Variante Emperor”, regola 810, “Variante Two-Headed Giant” e regola 811, “Variante a Squadre Alternate”.

Teammate – Compagno di Squadra

In una partita multiplayer a squadre, i compagni di squadra di un giocatore sono gli altri giocatori che compongono la sua squadra. Vedi regola 102.3.

Team vs. Team Variant – Variante Squadra contro Squadra

Una variante multiplayer giocate tra due o più squadre, ognuna delle quali siede in posti adiacenti. Vedi regola 808, “Variante Squadra contro Squadra”.

Text Box – Riquadro di Testo

Una delle parti di una carta. Il riquadro di testo è stampato nella parte inferiore della carta sotto e contiene il testo della carta, il testo di richiamo, ed il testo narrativo. Vedi regola 207, “Riquadro di Testo”.

Text-Changing Effect – Effetto di Cambio di Testo

Un effetto continuo che cambia il testo che compare nel riquadro di testo e/o nella riga del tipo di un oggetto. Vedi regola 612, “Effetti di Cambio di Testo”.

Threshold – Soglia

“Soglia” era una parola chiave. Ora è una parola-abilità e non ha alcun significato dal punto di vista delle regole. Tutte le carte stampate con la parola chiave soglia hanno ricevuto un nuovo testo Oracle.

Timestamp Order – Ordine di Timestamp

Un sistema usato per determinare in quale ordine vengono applicati gli effetti continui all'interno dello stesso livello o sottolivello. Vedi regola 613.7. Vedi anche Dipendenza.

Token – Pedina

Un segnalino usato per rappresentare un permanente che non è rappresentato da una carta. Vedi regola 111 “Pedine”.

Tombstone Icon – Icona di una Lapide

Un'icona che compare a sinistra del nome di alcune carte del blocco *Odissea* che non ha alcun effetto sul gioco. Vedi regola 107.9.

Total Casting Cost – Costo di Lancio Totale (Obsoleto)

Un termine obsoleto per costo di mana convertito. Le carte che sono state stampate con questo testo ora hanno un nuovo testo Oracle.

Total Cost – Costo Totale

Cosa un giocatore deve effettivamente pagare, in termini pratici, per lanciare una magia o attivare un'abilità: il costo di mana, di attivazione, o un costo alternativo, più gli incrementi di costo (inclusi i costi addizionali) meno le riduzioni di costo. Vedi regola 601.2f.

Totem Armor – Armatura Totem

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad un'Aura di proteggere il permanente che sta incantando. Vedi regola 702.88, "Armatura Totem".

Toughness – Costituzione

1. Una delle parti di una carta che solo una creatura può avere. La costituzione di una carta creatura è il numero dopo la barra stampato nell'angolo in basso a destra. Vedi regola 208, "Forza/Costituzione".

2. Una caratteristica che solo una creatura può avere. Vedi regola 302.4.

Tournament – Torneo

Un'attività di gioco organizzato dove i giocatori competono contro gli altri giocatori. Vedi regola 100.6.

Tournament Rules – Regola da Torneo

Regole addizionali che si applicano alle partite dei tornei sanzionati. Vedi regola 100.6.

Traditional Magic Card – Carta di Magic Tradizionale

Una carta di *Magic* che misura approssimamente 6,3x8,8cm (2.5x3.5 inches). Vedi regola 108.2.

Trample – Travolgere

Una abilità definita da parola chiave che modifica come una creatura infligge il suo danno da combattimento. Vedi regola 702.19, "Travolgere".

Transfigure – Trasfigurare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di passare in rassegna il proprio grimorio per una carta creatura sostitutiva. Vedi regola 702.70, "Trasfigurare".

Transform – Trasformare

Girare una carta bifronte in modo che sia visibile l'altro lato. Vedi regola 701.28, "Trasformare".

Transmute – Trasmutare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di passare in rassegna il proprio grimorio per una carta sostitutiva. Vedi regola 702.52, "Trasmutare".

Treasure Token – Pedina Tesoro

Una pedina Tesoro è una pedina artefatto incolore con " $\{T\}$ ", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di qualsiasi colore". Per ulteriori informazioni sulle pedine predefinite, vedi regola 111.10,

Tribal – Tribale

Un tipo di carta. Se un tribale è un permanente o meno dipende dal suo altro tipo di carta. Vedi regola 308, "Tribali".

Tribute – Tributo

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un avversario di scegliere tra far entrare una creatura sul campo di battaglia con dei segnalini +1/+1 o subire gli effetti di un'ulteriore abilità. Vedi regola 702.103, “Tributo”.

Trigger – Innescarsi

Ogniqualvolta un evento di gioco o uno stato di gioco coincide con l'evento innescante di un'abilità innescata, l'abilità “si innescà” automaticamente. Questo significa che il suo controllore la mette in pila la prossima volta che un giocatore sta per ricevere priorità. Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”.

Trigger Condition – Condizione di Innesco

La prima parte di un'abilità innescata, costituita da “quando”, “ogniqualvolta”, “all'inizio di” o “alla fine di” seguita da un evento innescante. Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”.

Triggered Ability – Abilità Innescata

Un tipo di abilità. Le abilità innescate iniziano con “quando”, “ogniqualvolta”, “all'inizio di” o “alla fine di”. Sono scritte come “[Condizione di innesco], [effetto]”. Vedi regola 113, “Abilità” e regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”.

Trigger Event – Evento Innescante

L'evento che un'abilità innescata sta aspettando. Ogniqualvolta l'evento innescante accade, l'abilità innescata si innescà. Vedi regola 603, “Gestione delle Abilità Innescate”.

Turn-Based Actions – Azioni Generate dal Turno

Azioni di gioco che avvengono automaticamente quando alcune fasi o sottofasi iniziano o quando le fasi o sottofasi terminano. Vedi regola 703, “Azioni Generate dal Turno”.

Turn Marker – Segnaturno

Indicatori usati per tenere traccia di quali giocatori stanno giocando il turno nella variante Grand Melee. Vedi regola 807.4.

Two-Headed Giant Variant – Variante Two-Headed Giant

Una variante multiplayer giocata da due squadre di due giocatori ognuna delle quali ha i punti vita condivisi e gioca turni simultanei. Vedi regola 810, “Variante Two-Headed Giant”.

Type – Tipo

1. Il tipo di carta di un oggetto o, più completamente, il suo tipo di carta, sottotipo e/o supertipo. Vedi regola 205, “Riga del tipo” e sezione 3, “Tipi di Carta”.

2. Un attributo del mana. Vedi regola 106, “Mana”.

Type Icon – Icona del Tipo

Un'icona che compare nell'angolo in alto a sinistra di alcune carte dell'espansione *Visione Futura* che non ha effetto sul gioco. Vedi regola 107.10.

Type Line – Riga del Tipo

Una delle parti di una carta. La riga del tipo è stampata direttamente sotto l'illustrazione e contiene il tipo di carta, il sottotipo e/o il supertipo della carta. Vedi regola 205, “Riga del Tipo”.

Type-Changing Effect – Effetto di Cambio di Tipo

Un effetto che cambia il tipo di carta, sottotipo e/o supertipo di un oggetto. Vedi regole 205.1a-b, 305.7 e 613.1d.

Typecycling – Ciclotipo

Una variante dell'abilità ciclo. Vedi regola 702.28, “Ciclo”.

Unattach – Togliere

Spostare un Equipaggiamento dalla creatura a cui era assegnata in modo che l'Equipaggiamento rimanga sul campo di battaglia senza equipaggiare nulla. Vedi regola 701.3d.

Unblockable (Obsolete)– Imbloccabile (Obsoleto)

Un termine che significava "non può essere bloccato". Le carte che usavano questo termine hanno ricevuto un nuovo testo Oracle.

Unblocked Creature – Creatura non Bloccata

Una creatura attaccante dopo che nessuna creatura è stata assegnata a bloccarla, a meno che un effetto non l'abbia resa bloccata. Rimane una creatura non bloccata finché non viene rimossa dal combattimento o finisce la fase di combattimento, a seconda di cosa accade prima. Vedi regola 509, "Sottofase di Dichiarazione delle Creature Bloccanti".

Undaunted – Impavido

Una abilità definita da parola chiave che riduce il costo di una magia a seconda di quanti avversari hai. Vedi regola 702.124, "Impavido".

Undying – Immortale

Una abilità definita da parola chiave che può far ritornare una creatura dal cimitero al campo di battaglia. Vedi regola 702.92, "Immortale".

Unearth – Dissotterrare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad un giocatore di rimettere sul campo di battaglia una creatura dal suo cimitero. Vedi regola 702.83, "Dissotterrare".

Unflipped – Non Ruotato

Uno degli stati che un permanente può assumere ed è lo stato usuale. vedi regola 110.5 e regola 709, "Carte Ruotabili". Vedi anche Ruotato.

Unleash – Scatenare

Una abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di entrare nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 e che le impedisce di bloccare se ha un segnalino +1/+1. Vedi regola 702.97, "Scatenare".

Unless – A meno che

Una parola usata per indicare i costi in un certo modo. Vedi regola 118.12a.

Untap – Stappare

Ruotare un permanente in modo che sia nuovamente verticale. Vedi regola 701.21, "Tappare e Stappare".

Untap Step – Sottofase di Stap

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la prima sottofase della fase iniziale. Vedi regola 502, "Sottofase di Stap".

Untap Symbol – Simbolo di STAP

Il simbolo di STAP {Q} in un costo di attivazione significa "Stappa questo permanente". Vedi regola 107.6.

Untapped – Stappato

Uno degli stati che un permanente può assumere ed è lo stato usuale. Vedi regola 110.5 e regola 701.21, "Tappare e Stappare". Vedi anche Tappato.

Upkeep Step – Sottofase di Mantenimento

Una delle parti del turno. Questa sottofase è la seconda sottofase della fase iniziale. Vedi regola 503, "Sottofase di Mantenimento".

Vancouver Mulligan – Vancouver Mulligan

Termine informale per una precedente procedura di mulligan in cui rimescolava la mano e si pescava una carta di meno. Al termine della procedura, il giocatore guardava la prima carta del grimorio e decideva se metterla in fondo. Vedi regola 103.4.

Vanguard – Vanguard

1. Una variante amatoriale in cui ogni giocatore impersona il ruolo di un personaggio famoso. Vedi regola 902, “Vanguard.”
2. Un tipo di carta presente solo su carte di *Magic* non tradizionali nella variante amatoriale Vanguard. Una carta vanguard non è un permanente. Vedi regola 311, “Vanguard”.

Vanishing – Evanescenza

Un'abilità definita da parola chiave che limita quanto a lungo un permanente rimane sul campo di battaglia. Vedi regola 702.62, “Evanescenza”.

Variant – Variante

Un insieme di regole addizionali che determinano lo stile di una partita multiplayer. Vedi regola 800.2.

Vehicle – Veicolo

Un sottotipo di artefatto. I Veicoli possono diventare creature artefatto. Vedi regola 301, “Artefatti” e regola 702.121 “Manovrare”.

Vigilance – Cautela

Un'abilità definita da parola chiave che permette ad una creatura di attaccare senza tappare. Vedi regola 702.20, “Cautela”.

Vote – Votare

Alcune carte dicono ai giocatori di votare tra delle opzioni date. Vedi regola 701.32, “Votare”.

Wall – Muro

Un tipo di creatura che non ha un significato particolare dal punto di vista del regolamento. Le vecchie carte con il tipo di creatura Muro ma senza difensore avevano un'abilità non scritta che impediva loro di attaccare. Queste carte hanno ricevuto un novo testo Oracle e ora hanno difensore. Alcune vecchie carte che si riferivano al tipo di creatura Muro sono state similmente modificate. Vedi Difensore.

Win the Game – Vincere la Partita

Ci sono molti modi di vincere una partita. Vedi regola 104, “Terminare la Partita”, regola 810.8 (per regole aggiuntive nelle partite Two-Headed Giant) e regola 809.5 (per regole aggiuntive nelle partite Emperor).

Wither - Avvizzire

Una abilità definita da parola chiave che influisce su come un oggetto infligge danno a una creatura. Vedi regola 702.79, “Avvizzire”.

Wizardcycling – Ciclomago

Vedi Ciclotipo.

World – Mondo (Incanta Mondo)

Un supertipo che normalmente è rilevante per gli incantesimi. Vedi regola 205.4 “Supertipi.”. Vedi anche Regola dei Mondi

World Rule – Regola dei Mondi

Una azione generata dallo stato che fa sì che tutti i permanenti con il supertipo mondo, eccetto quello che ha avuto il supertipo mondo per minor tempo, vengano messi nei cimiteri dei proprietari. Vedi regola 704.5k.

X

Un segnaposto per un numero che deve essere determinato. Vedi regola 107.3.

Y

Vedi X.

You, Your – Tu, Tuo

Parole che si riferiscono al controllore di un oggetto, al suo prossimo controllore (se un giocatore sta cercando di lanciarlo o attivarlo) o al suo proprietario (se non ha un controllore). Vedi regola 109.5.

Zone – Zona

Uno dei luoghi in cui possono trovarsi gli oggetti durante una partita. Vedi sezione 4, “Zone”.

Zone-Change Triggers – Abilità Innescate dal Cambio di Zona

Abilità innescate i cui eventi innescanti coinvolgono oggetti che cambiano zona. Vedi regola 603.6.

Ringraziamenti

Magic: The Gathering Original Game Design: Richard Garfield

Comprehensive Rules Design and Development: Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, and Matt Tabak, with contributions from Charlie Cátinò, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Eli Shiffrin, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie, and Bryan Zembruski

Editing: Del Laugel (lead), Gregg Luben, Nat Moes, Matt Tabak and Hans Ziegler

Magic Rules Management: Eli Shiffin

The *Magic: The Gathering* game was designed by Richard Garfield, with contributions from Charlie Cátinò, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry “Bit” Reich, Bill Rose, and Elliott Segal. The mana symbols were designed by Christopher Rush.

Thanks to all our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

Queste regole sono aggiornate al 3 Luglio 2020.

Published by Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, *Magic*, Oracle, Arabian Nights, Antiquities, Homelands, Exodus, Odyssey, Mirrodin, Kamigawa, Ravnica: City of Guilds, Time Spiral, Future Sight, Lorwyn, Shadowmoor, Zendikar, Scars of Mirrodin, Innistrad, Return to Ravnica, Khans of Tarkir, *Magic* Origins, Shadows over Innistrad, Eldritch Moon, *Magic: The Gathering*—Conspiracy, Conspiracy: Take the Crown Ixalan, Rivali di Ixalan, Unglued, Unstable, Dominaria, Ikoria, and Planeswalker Decks are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Unhinged is a trademark of Horn Abbot Ltd. and is used with permission. ©2020 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957.

Ultimo aggiornamento Wizards: 3 Luglio 2020

Ultimo aggiornamento traduzione italiana: Luglio 2020

Traduzione a cura di Sandro Manfredini, L2

(per commenti e segnalazione errori, contattare Sandro Manfredini tramite il sito IMJ o Facebook)