

Questa recensione proviene da: **La Tana dei Goblin** (<http://nuke.goblins.net>)

## Magic The Gathering

(Magic l'Adunanza)



**Recensore:** KMac (17 Novembre 2003)

**Voto del recensore:** ★★★★★★★★ (9)

**Goblin Score:** ★★★★★★★★ (7.57 - Voti: 130)

**Marca o Produttore:** Wizards of the Coast (1993 e numerose edizioni successive)

**Link al sito ufficiale:**

**Autore:** Richard Garfield

**Tipo di gioco:** Giochi di carte (Collezionabile)

**Lingue:** Inglese, Italiano, Francese, Tedesco e molte altre

**Giocatori:** 2 o più con regolamento multiplayer

**Durata media:** 20 minuti e oltre

**Difficoltà:** Impegnativo (giocatori assidui)

**Espansioni:** Sono numerosissime le espansioni e le edizioni che si sono susseguite (mediamente ogni tre o quattro mesi) per questo gioco, per le quali si rimanda al sito ufficiale.

**Ambientazione:** Fantasy

**Meccaniche:** Pesca e gioca, Eliminazione

**Argomenti:** Combattimento, Magia/Alchimia

**Contenuto:** Ogni mazzo base (Starter Deck) comprende 1 regolamento e 60 carte assortite casualmente per rarità e colore. Mediamente, viene pubblicata una nuova edizione del gioco base all'anno, che varia la composizione base della collezione.

### Descrizione

In assoluto il fenomeno ludico degli anni '90, Magic: l'Adunanza è il progenitore indiscusso di tutti giochi di carte collezionabili oggi sul mercato. Nonostante la categoria si sia oggi arricchita di numerosi altri prodotti come Pokemon o il più recente Harry Potter, Magic resta comunque una pietra miliare ed è certamente il più popolare fra tutti a quasi dieci anni dalla sua pubblicazione iniziale.

Esistono un'infinità di siti web, newsgroup, mercatini online e chat dedicate a Magic, dove i giocatori discutono ogni aspetto del gioco, dalla costruzione dei mazzi allo scambio ed all'acquisto delle carte. La comunità dei giocatori di Magic è oggi un vero e proprio mondo a sé stante nell'universo dei giochi. Il gioco di per sé ha peraltro un concetto di base molto semplice: i giocatori sono dei maghi che lanciano

incantesimi contro i loro avversari per sconfiggerli. Gli incantesimi sono rappresentati dal mazzo delle carte, che in termini di gioco viene chiamato Libreria o Grimorio (nell'inafausta traduzione italiana). Nel gioco standard, ogni mazzo deve essere composto di almeno 60 carte; è certamente possibile costruire mazzi di dimensioni maggiori, ma non è conveniente, poiché i mazzi più piccoli sono in genere quelli che hanno maggiori possibilità di successo.

Ogni giocatore inizia la partita con 20 Punti Vita. Lo scopo del gioco è ridurre l'avversario a zero Punti Vita oppure esaurire il suo mazzo di carte (una strategia nota come "decking"). Inoltre, esistono anche alcune carte che, se utilizzate con successo, consentono un'immediata ed automatica vittoria anche in assenza delle condizioni citate. Ogni giocatore inizia la partita con una mano di 7 carte.

Fondamentalmente, in Magic esistono tre tipi principali di carte:

Le Terre rappresentano le risorse necessarie ai maghi per lanciare i propri incantesimi, ovvero per giocare le altre carte. Ogni tipo diverso di terra fornisce Mana di tipo differente che serve per lanciare gli incantesimi dei vari colori. In generale, più Terre si hanno in gioco, più potenti sono gli incantesimi che potranno essere lanciati.

Le Creature rappresentano i mostri, i soldati e le altre forze che compongono l'esercito di un giocatore, servono per attaccare l'avversario o per bloccare i suoi attacchi. Le creature hanno un valore di forza ed uno di resistenza, ma in alcuni casi possono avere anche abilità speciali del tipo più disparato con effetti anche determinanti. In linea generale, comunque, più è potente una creatura, più risulta impegnativo metterla in campo.

Le altre carte sono i veri e propri incantesimi, che causano effetti di vario tipo. Alcuni permettono di infliggere direttamente danno all'avversario o alle sue creature, altri consentono di guadagnare protezione dai danni per sé stessi o per le creature, altri ancora consentono di annullare o prevenire incantesimi avversari, pescare o far scartare carte, modificare le regole stesse del gioco. In linea di massima, gli incantesimi di questo tipo sono le carte più versatili del mazzo di un giocatore, ed in particolare quelli Istantanei sono i più importanti perché possono essere lanciati in ogni momento, anche al di fuori del proprio turno, anche in reazione alle mosse dell'avversario.

La maggior parte delle carte è suddivisa nei cinque colori: Bianco, Nero, Blu, Verde e Rosso, che rappresentano le cinque sorgenti magiche principali, direttamente collegate ad un tipo di Terra. Ognuno dei colori ha le proprie forze e debolezze: il Rosso ad esempio è il colore più indicato per gli incantesimi che causano danno diretto, mentre il verde è quello che maggiormente mette in campo Creature. Non vi sono limiti all'uso di carte di più colori diversi in uno stesso mazzo, ma in generale con molti colori sarà più difficile lanciare gli incantesimi che si ha in mano, poiché le Terre giocate potrebbero non corrispondere al tipo di Mana necessario.

A parte le Terre, le sole carte che non appartengono ad uno specifico colore sono gli Artefatti, che possono essere lanciati usando Mana di qualsiasi Terra si disponga in gioco. Si tratta pertanto di carte molto versatili che possono essere usate in ogni tipo di mazzo, anche se questo vantaggio è bilanciato da un costo di lancio generalmente un po' superiore.

Di fatto, la meccanica base del gioco è abbastanza semplice. Tuttavia, le cose si complicano notevolmente quando si affronta la costruzione di un buon mazzo con una strategia precisa, laddove è necessario comprendere le interazioni fra le possibili combinazioni di carte e le regole stesse del gioco. A volte, infatti, una carta che può sembrare assolutamente banale o inutile, assume un valore completamente diverso se nello stesso mazzo sono presenti altre carte i cui effetti si integrano per produrre risultati inizialmente inaspettati. Basti considerare che i numerosi chiarimenti (FAQ) reperibili in rete servono molto spesso proprio a specificare l'interazione di alcune carte fra loro o con il regolamento, cosa che può sembrare frustrante agli inizi (capita di perdere qualche partita perché non si è realizzato per tempo in che modo certe carte avrebbero influenzato la partita), ma fa parte del gioco.

La fortuna è certamente una componente presente in Magic, come in ogni gioco di carte. C'è una dose di casualità nel pescare le carte giuste al momento in cui servono, e può verificarsi il problema del "Mana-Screw", quando non si riesce a mettere in gioco le terre necessarie per lanciare gli incantesimi che si ha in mano. In ogni caso, l'influenza della fortuna può essere limitata grazie ad una attenta costruzione del proprio mazzo, che preveda più Terre, o carte specifiche come quelle che consentono di effettuare la ricerca nella propria Libreria o fanno pescare più carte. Il problema dell'inizio sfortunato con poche terre, inoltre, può essere bilanciato dalla cosiddetta opzione "Mulligan", che consente di scartare l'intera mano iniziale e ripescarne una nuova (con una carta in meno).

Attorno al fenomeno Magic sono inoltre nati una moltitudine di tornei che coinvolgono continuamente numerosi giocatori di tutto il mondo. Il tipo più comune è il Torneo Standard, nel quale si possono usare esclusivamente le carte dell'edizione base e quelle delle espansioni più recenti. Nei tornei di tipo Extended, invece, è possibile utilizzare anche le carte delle espansioni più vecchie. Vi sono poi i tornei

Booster e Sealed, in cui i giocatori acquistano le carte sul posto e costruiscono con esse i propri mazzi, anziché portarsi i propri da casa; anche se hanno un costo superiore, questo tipo di tornei, specialmente il Booster Draft, risultano spesso i più divertenti.

### **Pregi**

Indipendentemente dall'età e dal fatto che si sia passata una vita dedicandosi ad altri tipi di giochi, Magic riuscirà comunque a catturare il vostro interesse. E' immediato realizzare come questo sistema riesca a mettere insieme la creatività individuale (nella costruzione dei mazzi e nella scelta delle loro strategie) con la versatilità e imprevedibilità dei classici giochi di carte, soddisfacendo al tempo stesso anche i collezionisti e gli appassionati delle vecchie figurine... Magic ha numerosi aspetti che coinvolgono inevitabilmente, fra cui anche una struttura di gioco solida e originale che si avvale di un effetto tipo "Fog of war" dato dall'impossibilità di sapere a priori cosa contenga il mazzo dell'avversario. Questi ingredienti rendono spesso Magic simile ad una droga!

Non va inoltre trascurato l'aspetto degli scambi, generato dall'assortimento casuale delle carte nelle confezioni, oltre che al loro diverso livello di rarità (peraltro non sempre direttamente proporzionale all'utilità delle carte stesse). La maggior parte dei giocatori ha un Libro degli Scambi ed è frequente vederli fuori dai negozi intenti ad accordarsi dando vita alla parte più sociale del fenomeno Magic.

Dal punto di vista del gioco vero e proprio, inoltre, va detto che le carte, anche se non resistentissime (occorre in genere ricorrere alle bustine protettive), sono impreziosite da illustrazioni eccellenti, spesso di artisti blasonati per quanto riguarda l'illustrazione fantasy. Il regolamento è buono e certo spiega tutto ciò che si può spiegare sul gioco, ma bisogna sapere fin dall'inizio che la maggior parte di Magic si impara solo giocando. E tanto.

### **Difetti**

Da dove iniziare? Beh, bisogna precisare che, se da un lato Magic è un gioco eccellente, è anche facile trovare dei difetti che è bene conoscere prima di decidere se intraprendere questa strada. Innanzitutto, è bene sapere che non è un gioco economico, bisogna essere disposti a spendere; se si intende costruire un mazzo preciso con una strategia ben chiara, occorre reperire le carte giuste e non sempre si riesce a trovarle, visto che l'assortimento delle confezioni è casuale. Da ciò deriva la necessità di acquistare altre carte o scambiarle (ma le carte importanti si scambiano per carte dello stesso livello, e quindi dovrete comunque accumulare un po' di materiale). Per questo, può capitare che ci si concentri su uno o due colori e si scambino le carte dei colori non desiderati con altri, ma in tal caso si rischia di perdere la possibilità di creare in futuro mazzi diversi e provare il gioco in tutta la sua completezza.

A parte gli aspetti puramente economici, Magic è anche un gioco che richiede molto tempo. La partita non dura molto, di per sé, ma la costruzione dei mazzi può essere un'attività continuata e assai impegnativa. Infatti, considerato con quale frequenza vengono pubblicate espansioni e nuove edizioni, è necessario mantenersi aggiornati sulle novità per essere sempre in grado di costruire mazzi adeguati e questo significa anche documentarsi e consultare le FAQ che si trovano sparse qua e là. Paradossalmente, per giocare bene a Magic occorre più tempo quando non si gioca che nel corso di una partita.

In sostanza, se cercate un gioco di carte semplice, economico e che non richieda molto del vostro tempo libero, se vi preoccupa l'idea di dover ragionare per scegliere una strategia sulla quale costruire il vostro mazzo, allora Magic non fa per voi. Non è un normale, semplice, banale gioco di carte.



Questa recensione proviene da La Tana dei Goblin  
<http://nuke.goblins.net>

La URL per questa recensione è  
<http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Reviews&rop=showcontent&id=361>