

FASE 1 inizio turno	FASE 2 prima fase principale	FASE 3 combattimento	FASE 4 seconda fase principale	FASE 5 fine turno
<p>- STAP STAPpa tutte le tue carta TAPpate. Non si possono giocare magie o abilità durante lo STAP.</p> <p>- MANTENIMENTO Si risolvono le abilità innescate di permanenti che dicono "All'inizio del tuo mantenimento...", quindi si aggiungono segnalini carica, si paga il mantenimento cumulativo e altro.</p> <p>- ACQUISIZIONE pesca una carta.</p>	<p>Puoi giocare qualsiasi magia o abilità durante questa fase, ma il tuo avversario può giocare solo istantanei e abilità attivate. Puoi giocare una terra in questa fase, ma ricorda che puoi giocare solo una per turno.</p>	<p>- INIZIO COMBATTIMENTO si possono giocare istantanei e abilità attivate</p> <p>- DICHIARAZIONE CREATURE ATTACCANTI decidi quali creature attaccano, puoi anche decidere di non attaccare. Le creature che hai messo in gioco in questo turno hanno debolezza di evocazione quindi non possono attaccare. Ricordati di TAPpare le creature che dichiarai attaccanti.</p> <p>- DICHIARAZIONE CREATURE BLOCCANTI il tuo avversario decide con quali creature bloccare le tue creature attaccanti, può anche decidere di non bloccare nessuna creatura. Ricorda che ogni creatura bloccante può bloccare una sola creature attaccante, ma il tuo avversario può usare due o più creature per bloccare una sola creatura attaccante.</p> <p>- DANNO DA COMBATTIMENTO le creature infliggono il proprio danno da combattimento:</p> <p>a) gli attaccanti non bloccati infliggono un numero di danni pari alla propria forza al giocatore in difesa.</p> <p>b) Gli attaccanti bloccati infliggono un numero di danni pari alla propria forza alle creature che li hanno bloccati. Se più creature bloccano lo stesso attaccante decidi tu come suddividere il danno dell'attaccante tra i bloccanti.</p> <p>c) I bloccanti infliggono danno alle creature che hanno bloccato. Se una creatura è diventata TAPata dopo essere stata dichiarata bloccante, infligge ugualmente il proprio danno.</p> <p>d) Se una creatura attaccante è stata bloccata durante la dichiarazione delle creature bloccanti, non infligge danno al giocatore in difesa, anche se le creature bloccanti sono state in seguito rimosse dal gioco.</p> <p>- FINE COMBATTIMENTO</p>	<p>La seconda fase principale è come la prima.</p>	<p>- FINE TURNO i giocatori possono usare istantanei e abilità attivate</p> <p>- CANCELLAZIONE se hai più di 7 carte in mano scartale fino ad arrivare a 7. Quindi viene rimosso tutto il danno dalle creature e gli effetti "fino alla fine del turno" terminano.</p> <p>- DANNO DI ECCESSO DI MANA: quando una fase termina, ogni mana nella riserva di ogni giocatore viene perso e si perde un punto vita per ogni mana perso. Questo avviene alla fine delle fasi, non delle sottofasi.</p> <p>N.B. UNA FASE O SOTTOFASE TERMINA QUANDO LA PILA E' VUOTA ED ENTRAMBI I GIOCATORI PASSANO IN SUCCESSIONE.</p>