



MAGIC: TRA MAGIA E INCANTESIMI IL GIOCO CHE HA VENDUTO 3 MILIARDI DI CARDS

Milano, ottobre 2008 - 3.000.000.000 le carte vendute, 7.000.000 i giocatori in tutto il mondo, 52 i paesi in cui il gioco è diffuso, 9 le lingue in cui le carte sono state tradotte, 65.000 i giocatori solo in Italia: questi solo alcuni numeri del fenomeno "*Magic: The Gathering*", il "cult game" di ispirazione fantasy che in 15 anni ha saputo conquistare milioni di appassionati, imponendosi come un vero e proprio fenomeno di costume fra giovani e adolescenti di tutto il mondo.

La Storia

"*Magic: The Gathering*" nasce nel 1993 ad opera di Richard Garfield, che pubblica il primo pacchetto delle mitiche carte con la **Wizards of Coast**, una casa editrice di giochi americana specializzata in fantasy. Il successo è immediato: in solo sei settimane vengono letteralmente polverizzate le scorte previste per 6 mesi. Il resto è storia. Dal momento del lancio, Magic ha conseguito numerosi riconoscimenti, raggiungendo la cifra record di **oltre 3 miliardi di carte vendute in più di 50 paesi**. A distanza di 15 anni la serie comprende più di **12.000 carte**, da quelle più comuni a quelle più rare e introvabili.

Come si gioca

Scopo di ogni partita è quello di portare il punteggio dell'avversario da 20 a 0, usando i poteri descritti sulle varie carte (ce ne sono di differenti tipologie, da quelle raffiguranti temibili sortilegi a quelle che invece raffigurano fantastiche creature). Ciascun giocatore utilizza il proprio mazzo di carte. La particolarità di Magic, è che **non esiste un mazzo di carte predefinito: ogni giocatore si presenta al duello con un mazzo che ha assemblato scegliendo le sue carte fra le oltre 12.000 che sono state pubblicate dalla prima edizione**. E' facile intuire come ogni duello è assolutamente irripetibile.

Tornei e Campioni

Oltre alle partite "amatoriali", esiste un circuito professionale di giocatori *Magic*, che organizza tornei regionali, nazionali e mondiali. Dopo gli USA, l'Italia è al primo posto al mondo per numero di giocatori: **solo nel nostro paese, infatti, si organizzano, in media, oltre 6.600 tornei all'anno**. I tornei professionistici più importanti sono i cosiddetti **Pro-Tour**. Questi tornei - 4 all'anno, uno per continente - sono rigorosamente ad invito, ottenibile solo dopo aver passato vere e proprie sessioni di qualificazione. In palio cifre da capogiro, se si pensa che il primo classificato può aggiudicarsi circa 50.000\$. **Kai Budde**, uno studente universitario 25enne tedesco ha vinto in pochi anni la cifra record di 359.000 \$. Alcuni tra i giocatori di Magic sono diventati vere e proprie star internazionali: tra questi lo statunitense Jon Finkel e il giapponese Katsuhiko Mori, campioni del mondo e plurivincitori di tornei **Pro-Tour**.

La Carte

Le carte sono **disegnate dai più famosi illustratori fantasy e rappresentano suggestive ambientazioni, sortilegi e creature da evocare al proprio servizio** per contrastare le forze dell'avversario. Esistono **gruppi fondamentali di cards** che vengono classificate in base al colore (bianco, blu, nero, rosso e verde). Ogni colore (e tutte le carte che ad esso appartengono) ha caratteristiche proprie inconfondibili. Le carte principali, la cui presenza è indispensabile, sono le **Terre**. Esse **forniscono il *mana* e cioè l'energia magica necessaria per giocare**. Per ciascuno dei cinque colori, esiste una Terra base appropriata:

- Pianure (forniscono il *mana* Bianco)
- Isole (forniscono il *mana* Blu)
- Paludi (forniscono il *mana* Nero)
- Montagne (forniscono il *mana* Rosso)
- Foreste (forniscono il *mana* Verde)

Con il *mana* attinto dalle Terre, possono essere giocate le **magie**, che si classificano in

- Creature
- Incantesimi
- Stregonerie
- Istantanei

Rarità

Le **carte più rare** in assoluto sono quelle create **in pochissime copie per celebrare occasioni particolari**:

- **Proposal** è stata creata da **Richard Garfield appositamente per chiedere alla propria ragazza Lily Wu di sposarlo**. La carta in realtà era una illustrazione adesiva incollata su di una terra base. La leggenda vuole che si siano rese necessarie ben 4 partite prima che Richard potesse giocarla in una partita contro Lily. Di questa carta **esistono solo 9 esemplari**, una consegnata al disegnatore Quinton Hoover (che venne però rubata durante una convention a Tokyo nel 1999 e mai più ritrovata), un'altra a Dave Howell (creatore tecnico della carta), mentre le rimanenti sono state consegnate alla famiglia Garfield.
- **Splendid Genesis** è stata creata **in occasione della nascita della primogenita di Richard Garfield** e Lily, Terry Linnea, e illustrata da Monique Thirifay. Di questa carta sono stati stampati 110 esemplari, consegnati ad amici e addetti della Wizards.
- **Fraternal Exaltation** è stata creata **in occasione della nascita del secondo figlio dei Garfield**, Schuyler, e illustrata da Susan Garfield. Ne esistono 220 esemplari.

Per informazioni:

MediaHook Mara Scolari – m.scolari@mediahook.it .02.45486501 334/6766252