

Mono Green Landfall

La tua guida da telefono. Standard Showdown, **ore 21:15**. Lista confermata: **60 main + 15 side**.

Prima di ogni terra: posso giocare prima una carta landfall? Ho già usato le giocate di terra? Quale creatura deve passare?

02 Main deck

03 Sideboard

04 Mani e primi turni

18 Dodici mani iniziali

05 Icetill: quattro landfall

06 Quando usare le fetch

07 Preparare il letale

08 Worldwagon e manovrare

09 Esper Origins

10 I tre capitoli di Maduin

11 Ascension e Nursery

12 Terre e mana

13 Risposte e protezioni

14 Mappa dei matchup

15 Side: terra e mirror

16 Side: mazzi blu

17 Side: control e combo

24 Promemoria e fonti

Il tuo main deck

CREATURE - 17

- 4 Llanowar Elves
- 4 Sazh's Chocobo
- 4 Icetill Explorer
- 3 Mightform Harmonizer
- 1 Surrak, Elusive Hunter
- 1 Ouroboroid

ALTRE MAGIE - 17

- 4 Esper Origins
- 4 Shared Roots
- 4 Earthbender Ascension
- 3 Sapling Nursery
- 1 Lumbering Worldwagon
- 1 Meltstrider's Resolve

TERRE - 26

- 14 Forest
- 4 Fabled Passage
- 3 Escape Tunnel
- 3 Ba Sing Se
- 1 Demolition Field
- 1 Elven Passage

La tua sideboard

- 3** Leatherhead, Swamp Stalker
- 3** Mossborn Hydra
- 2** Meltstrider's Resolve
- 2** Webstrike Elite
- 2** Warg Tactics
- 1** Sapling Nursery
- 1** Soul-Guide Lantern
- 1** Surrak, Elusive Hunter

Conteggi totali nei 75

Meltstrider 3 = 1 main + 2 side.

Nursery 4 = 3 main + 1 side.

Surrak 2 = 1 main + 1 side.

Questa è la tua versione con **3 Leatherhead, 2 Warg Tactics e 1 Lantern**. Origin of Metalbending non è nei 75.

I piani alle pagine 15-17 partono sempre dal main originale. Non sommarli automaticamente.

LEGGERE I COSTI

{G} = un mana verde. {2} = due mana di qualsiasi tipo. Quindi {2}{G} costa tre mana in tutto. TAP significa girare la carta; STAP significa raddrizzarla.

La mano da tenere

Cerca **2-3 terre, una giocata iniziale e sviluppo**: Elfo o Chocobo, poi Shared Roots / Ascension e una minaccia.

Per domani eviterei mani a una terra dipendenti dall'Elfo, o con tante carte costose e nessun avvio. Prima del mulligan controlla il verde disponibile subito.

Esempio da tenere

2 Forest, Fabled Passage, Llanowar Elves, Earthbender Ascension, Icetill Explorer, Mightform Harmonizer.

SEQUENZA IDEALE, SENZA RISPOSTE

T1: Forest, Elfo.

T2: Forest, Ascension con tre mana. Animi una terra e cerchi Forest: hai tre terre.

T3: tre terre + Elfo pagano Icetill. Solo dopo giochi Fabled Passage.

La terra animata resta TAPpata se l'hai TAPpata per pagare Ascension. Elfo appena entrato non può produrre mana.

Altri 12 esempi commentati: pagine 18-23. KEEP = tieni; MULLIGAN = rimescola e cerca una mano migliore.

[Ascension: testo e regole](#)

Icepill + Fabled

Situazione iniziale

Icepill è sul campo. Non hai ancora giocato terre nel turno. Hai Fabled Passage in mano o nel cimitero.

1. Giochi Fabled Passage.

Primo ingresso di terra.

2. La TAPpi e sacrifici; cerchi Forest.

Secondo ingresso.

3. Rigiochi la stessa Fabled dal cimitero, usando la giocata aggiuntiva.

Terzo ingresso.

4. La sacrifici ancora e cerchi Forest.

Quarto ingresso.

QUATTRO LANDFALL, DUE GIOCATE

Le Foreste cercate non consumano giocate di terra. Con un Icepill hai due giocate totali nel tuo turno, non due in più.

Risolvi gli inneschi e macina una carta per ogni ingresso. Per rigiocare una terra serve la tua fase principale e la pila vuota.

[Icepill Explorer](#)

Non aprirle per abitudine

Quando giochi una fetch hai un ingresso di terra.
Quando la sacrifichi per cercare Forest ne hai un altro: **questo secondo ingresso puoi rimandarlo.**

Esempio

Oggi il mana ti basta. Lasci Escape Tunnel sul campo. Domani lanci Mightform con le altre terre, poi sacrifichi Tunnel: la Foresta dà un raddoppio che ieri non avresti ottenuto.

Con Nursery ottieni una pedina; con Chocobo un segnalino. Se invece ti serve mana per svilupparti, cerca subito la Foresta.

CON ASCENSION: UNA LINEA IN PIÙ

Puoi animare una fetch già sul campo. Quando la sacrifichi, muore come creatura: earthbend la fa tornare TAPpata; entra anche la terra cercata. Sono due nuovi ingressi.

Non puoi subito risacrificare la fetch tornata TAPpata. Non confondere questa linea con le due giocate di terra di Ictill.

[Earthbending: regole ufficiali](#)

Preparare il letale

Mightform raddoppia la forza a ogni ingresso di terra, fino a fine turno. Una forza 4 diventa 8, poi 16. La costituzione non raddoppia.

Scegli chi può già attaccare. Mightform appena lanciato può potenziare gli altri, ma normalmente non attacca. Warp costa $\{2\}\{G\}$, non dà rapidità e lo esilia al prossimo inizio di fine turno.

Chocobo + Mightform

Se una terra innesca entrambi, fai risolvere prima il segnalino del Chocobo e poi il raddoppio. Forza 3 diventa 4, poi 8.

Ouroboroid: giocalo prima del combattimento. La sua abilità distribuisce segnalini pari alla sua forza quando si risolve; include anche sé stesso.

Prima dell'attacco controlla **travolgere**: Ascension attiva, Warg o capitolo III di Maduin. Una creatura enorme senza travolgere può fermarsi su una pedina.

[Mightform Harmonizer](#)

[Ouroboroid](#)

Lumbering Worldwagon

Quando entra, cerchi una terra base e la metti TAPpata. **Non serve manovrare per questo effetto.**

MANOVRARE 4

TAPpa altre creature STAPpate con forza totale almeno 4: una forza 4, due forza 2, oppure forza 3 + Elfo. Nessun mana; nessun sacrificio.

Diventa una creatura artefatto fino a fine turno: forza pari alle tue terre, costituzione 4. Manovrare non TAPpa il carro.

Quando attacca, cerchi un'altra terra base TAPpata, prima dei blocchi. Con cinque terre è 5/4; dopo la ricerca diventa 6/4.

Le creature appena entrate possono manovrare. Il carro appena entrato non può attaccare senza rapidità.

Puoi manovrare anche nel turno avversario prima dei blocchi, se il carro è STAPpato. Devi manovrarlo di nuovo: l'effetto precedente finisce a fine turno.

Lumbering Worldwagon

Esper Origins

DALLA MANO: {1}{G}

Sorvegli 2: guardi le prime due carte, metti quelle che vuoi nel cimitero e rimetti le altre sopra nell'ordine scelto. **Non le peschi.** Poi guadagni 2 vite; Origins va nel cimitero.

Come scegliere

Tieni sopra ciò che ti serve adesso. Una terra nel cimitero può essere utile con Ictill; un'altra Origins resta lanciabile con flashback. Non buttare automaticamente le terre se ti manca mana.

DAL CIMITERO: FLASHBACK {3}{G}

La lanci nuovamente: sorvegli 2 e guadagni altre 2 vite. Poi entra trasformata come **Esper Maduin 4/4**, con un segnalino finalit .

Puoi usare flashback anche se Ictill ha macinato Origins direttamente. Non devi prima averla giocata dalla mano.   una stregoneria: normalmente la lanci nella tua fase principale a pila vuota.

[Esper Origins / Maduin](#)

I tre capitoli di Maduin

TURNO 4: ENTRA, CAPITOLO I

Rivela la prima carta. Se è un permanente, prendila in mano; altrimenti resta sopra. Maduin è 4/4: può bloccare, ma normalmente non attacca ancora.

TURNO 5: CAPITOLO II

All'inizio della prima fase principale, dopo la pescata, ottieni {G}{G}. Usali in quella fase: non conservarli per il turno dopo o per il combattimento. Maduin ora può attaccare.

TURNO 6: CAPITOLO III

Le altre creature che controlli quando risolve prendono **+2/+2 e travolgere** fino a fine turno. Poi sacrifichi Maduin: finalità lo esilia. Quel turno Maduin non attacca.

Prepara il turno 6

Arrivaci con creature pronte. Il bonus del capitolo, seguito dai landfall di Mightform, può creare l'attacco decisivo.

Il segnalino finalità è separato dai segnalini capitolo: non fa partire la Saga dal capitolo II.

[Regole di Maduin e delle Saghe](#)

Ascension e Nursery

EARTHBENDER ASCENSION

All'ingresso animi una terra già presente e cerchi una base TAPpata. Quella base fa partire anche il suo conteggio landfall.

Ogni ingresso aggiunge un segnalino missione. **Dal quarto compreso**, ogni ingresso dà +1/+1 e travolgere alla creatura scelta. I segnalini restano; travolgere dura fino a fine turno.

SAPLING NURSERY

Costa {6}{G}{G}, scontato di {1} per ogni **Foresta**. Con cinque Foreste costa {1}{G}{G}; con sei costa {G}{G}. Ba Sing Se e le fetch non sono Foreste.

Ogni landfall crea una pedina **3/4 con raggiungere**. Quelle appena create normalmente non attaccano subito.

Protezione: {1}{G} ed esili Nursery

Dai indistruttibile a Treefolk e Foreste che controlli. Non protegge automaticamente Icetill, Chocobo, Surrak o tutto il campo.

[Ascension](#)

[Sapling Nursery](#)

Terre e mana

Fabled Passage: cerca una base TAPpata; poi la STAPpi se controlli almeno quattro terre. Conta le terre dopo averla cercata.

Elven Passage: paghi 1 vita e cerchi una base TAPpata. Puoi mostrare un Elfo dalla mano o sceglierne uno che controlli per STAPparla. Llanowar Elves va bene.

Escape Tunnel: la seconda abilità rende imbloccabile una creatura con forza 2 o meno. Falla risolvere prima di ingrossarla: resterà imbloccabile quel turno. Questa modalità non cerca una terra.

Ba Sing Se: entra STAPpata se controlli una terra base. Per earthbend paghi {2}{G} e TAPpi Ba Sing Se: non può contemporaneamente pagare parte del suo stesso costo.

Demolition Field: dà mana incolore. Per attivarla paghi {2}, la TAPpi e sacrifici; deve esserci una terra non base avversaria bersagliabile.

Una terra animata TAPpata per mana non può anche attaccare o manovrare, finché non viene STAPpata.

[Fabled Passage](#)

[Escape Tunnel](#)

Le tue risposte

Warg Tactics - {1}{G}: distrugge un volante, oppure dà un segnalino +1/+1, travolgere e anti-malocchio a una tua creatura. Rispondi alla rimozione mirata prima che risolva.

Meltstrider - {G}: l'Aura dà +0/+2; all'ingresso fa lottare la tua creatura con fino a un'avversaria. Controlla forza, danni e risposte avversarie. Non dà travolgere.

Webstrike - {G}{G}: 3/3 con raggiungere. Oppure cicla per {X}{G}{G}: distrugge un artefatto/incantesimo con valore di mana **esattamente X**, poi peschi. Tablet costa X=3: paghi cinque mana.

Leatherhead: deve colpire il giocatore per distruggere un artefatto/incantesimo. Puoi togliere un segnalino +1/+1 invece di quello anti-malocchio, se ne ha uno.

Surrak: fa pescare quando l'avversario bersaglia le tue creature o magie creatura; non impedisce che la risposta risolva.

Lantern: esilia una carta quando entra. TAP + sacrificio esilia il cimitero avversario; {1} + TAP + sacrificio pesca. Sono due usi alternativi.

Warg Tactics

Webstrike Elite

Chi vuoi incontrare

Mono-Green: conta chi parte meglio e chi interrompe il motore avversario.

Dimir Midrange: tendenzialmente buono per l'archetipo; non concentrare tutto su una creatura.

Izzet Spellementals: sfavorevole. Sunderflock ribalta il campo.

Selesnya Landfall: combattuto; le loro rimozioni aiutano nel mirror.

Azorius Momo / volanti: difficile prima della side. Warg e raggiungere aiutano.

4C / Jeskai control: dipende da rimozioni globali e risposte a Nursery.

Orzhov Lifegain: tendenzialmente buono; i raddoppi possono superare le vite guadagnate.

Combo veloci: difficile; servono pressione e poche esitazioni.

È una lettura della tua lista, non una previsione delle percentuali a Galactus. Non conosciamo i mazzi dei partecipanti.

Contesto competitivo: Karsten, 3 settembre

Side: terra e mirror

AGGRO VELOCE A TERRA

DENTRO: 2 Meltstrider, 2 Webstrike Elite

FUORI: 2 Nursery, 1 Ouroboroid, 1 Mightform

Stabilizza il campo prima di cercare l'attacco enorme. Webstrike è un bloccante da due mana; Meltstrider toglie una minaccia se la lotta è sicura.

MONO-GREEN / SELESNYA LANDFALL

DENTRO: 3 Mossborn Hydra, 2 Meltstrider

FUORI: 2 Esper Origins, 1 Shared Roots, 1 Worldwagon, 1 Nursery

Hydra aumenta la pressione; Meltstrider può interrompere Icetill o Mightform. Contro Erode considera Warg: per inserirne due, puoi togliere altri 2 Esper Origins da questo piano.

Nel mirror

Una Hydra nuova parte 1/1. Una fetch, seguita dalla base cercata, la porta a 2/2 e poi 4/4, senza altri modificatori.

Contro Lifegain tieni Mightform. Se gli attaccanti volano, usa invece il piano volanti di pagina 16.

Side: Izzet e Dimir

IZZET SPELLEMENTALS

DENTRO: 2 Warg Tactics, 1 Surrak, 1 Soul-Guide Lantern

FUORI: 2 Esper Origins, 1 Worldwagon, 1 Mightform

Cerca pressione. Lantern può svuotare il cimitero **prima** che paghino gli sconti di Crab / Hearth: farlo dopo il lancio non aumenta il costo già pagato.

DIMIR MIDRANGE

DENTRO: 2 Warg Tactics, 1 Surrak, 2 Webstrike Elite

FUORI: 1 Worldwagon, 1 Ouroboroid, 2 Shared Roots, 1 Mightform

Surrak punisce le risposte mirate. Warg protegge o elimina un volante; Webstrike può bloccare per impedire pescate facili.

AZORIUS MOMO / VOLANTI

DENTRO: 2 Warg Tactics, 2 Webstrike Elite

FUORI: 1 Ouroboroid, 1 Nursery, 2 Shared Roots

Wan Shi Tong sul campo?

Le tue ricerche gli danno segnalini e pescate. Se possibile usa Warg prima di concatenare altre fetch.

Sono indicazioni basate sulle funzioni delle carte e sulla tua lista, non piani testati su un campione di partite.

Side: control e combo

CONTROL CON RIMOZIONI GLOBALI

DENTRO: 2 Leatherhead, 1 Surrak, 1 Nursery

FUORI: 1 Meltstrider, 2 Mightform, 1 Shared Roots

Non giocare tutte le minacce se il campo basta già a mettere pressione. Conserva una ripartenza. Nursery e le terre animate possono costringerli a risposte diverse.

ARTEFATTI / INCANTESIMI CENTRALI

DENTRO: 2 Webstrike Elite, 3 Leatherhead

FUORI: 1 Meltstrider, 2 Mightform, 2 Esper Origins

Webstrike dà una risposta dalla mano; Leatherhead richiede un colpo al giocatore. Il secondo piano serve quando i bersagli sono davvero centrali, non per un artefatto occasionale.

COMBO

Mantieni Mightform e una curva rapida. Se la combo usa il cimitero: +1 Lantern, -1 Worldwagon. Warg solo se rimuove una creatura volante rilevante.

Le tue 75 non hanno Torpor Orb. Non hai una risposta universale alle combo: non trasformare il mazzo in una mano piena di risposte inutili.

Mani iniziali 1-2

La curva ideale - KEEP

Prima partita, al play o al draw

2x Forest, Fabled Passage, Llanowar Elves, Earthbender Ascension, Icetill Explorer, Mightform

Tre terre, Elfo, accelerazione e due motori: ogni turno ha un compito.

T1 Forest + Elfo. T2 Forest + Ascension. T3 lanci Icetill con tre terre ed Elfo, prima di giocare Fabled. Se nessuno interrompe, inizi la sequenza di quattro landfall.

Non giocare Fabled prima di Icetill se puoi già pagare quattro mana.

Buona anche senza Elfo - KEEP

Prima partita

2x Forest, Ba Sing Se, Sazh's Chocobo, Shared Roots, Icetill Explorer, Nursery

Chocobo dà pressione, Roots accelera verso quattro mana e Nursery è un piano per dopo.

T1 Forest + Chocobo. T2 Forest, poi Roots: due segnalini sul Chocobo. T3 Ba Sing Se entra STAPpata e dà il quarto mana per Icetill. Potrai giocare un'altra terra solo se ne avrai una disponibile.

A volte devi giocare la terra prima di Icetill per riuscire a lanciarlo: va bene.

Mani iniziali 3-4

La trappola dell'unica terra - MULLIGAN

Prima partita: scelta prudente per domani

Forest, Llanowar Elves, Sazh's Chocobo, Icetill Explorer, Mightform, Nursery, Esper Origins

Sembra ricca, ma vive sulla sopravvivenza dell'Elfo e sulle prossime pescate. Troppe carte restano bloccate.

Cercherei sei carte con almeno due terre e sviluppo. Al draw la possibilità di trovare terra migliora, ma non rende questa mano automaticamente buona.

Conta le magie che puoi davvero lanciare, non quanto sono forti in astratto.

Sette terre - MULLIGAN

Prima partita

3x Forest, 2x Fabled Passage, Escape Tunnel, Ba Sing Se

Mana perfetto, ma nessun motore né minaccia: dipendi interamente dalle pescate.

Mulligan. Ba Sing Se ha un uso nel lungo periodo, ma non basta a rendere buona questa apertura.

Landfall richiede sia terre sia carte che ne ricavano qualcosa.

Mani iniziali 5-6

Tre terre, nessuna partenza - MULLIGAN

Prima partita: soprattutto contro mazzi rapidi

2x Forest, Fabled Passage, 2x Icetill Explorer, Mightform, Nursery

Hai tre terre ma nessuna giocata utile nei primi due turni. Il quarto mana non è garantito.

Cercherei una mano con Elfo, Chocobo, Roots o almeno Origins. Non basta avere Icetill se arrivi troppo tardi.

Una mano con la quantità giusta di terre può comunque essere troppo lenta.

Quattro terre possono andare - KEEP

Prima partita

2x Forest, 2x Fabled Passage, Sazh's Chocobo, Earthbender Ascension, Esper Origins

Le terre alimentano Chocobo e Ascension. Origins può selezionare le pescate e resta utilizzabile dal cimitero.

T1 Forest + Chocobo. T2 Fabled, poi cerchi Forest: due landfall. T3 la seconda Forest dalla mano ti dà tre mana per Ascension.

Quattro terre con una curva funzionante non equivalgono a quattro terre e tre carte costose.

Mani iniziali 7-8

Quattro terre, niente verde subito - DIPENDE

Keep possibile contro un mazzo lento; più prudente il mulligan contro aggro

Fabled Passage, Escape Tunnel, Ba Sing Se, Demolition Field, Llanowar Elves, Sazh's Chocobo, Icetill Explorer

Hai terre e giocate, ma nessuna partenza al turno 1: le prime due fetch cercano TAPpato e Ba Sing Se entra TAPpata senza una base.

Se tieni: T1 Fabled, cerchi Forest. T2 Ba Sing Se ora entra STAPpata: puoi giocare Elfo e Chocobo. Icetill può ancora arrivare tardi se non peschi mana STAPpato.

Valuta quando il mana è utilizzabile, non solo quante terre ci sono.

Elven Passage con l'Elfo - KEEP

Prima partita

Elven Passage, Forest, Llanowar Elves, Sazh's Chocobo, Shared Roots, Icetill Explorer, Mightform

Elven Passage può dare verde subito perché puoi rivelare Llanowar Elves dalla mano.

T1 Elven: paghi 1 vita, cerchi Forest, riveli l'Elfo per STAPparla, poi lo lanci. T2 Forest: gioca prima Chocobo, poi Roots con il mana rimasto. T3 hai tre terre ed Elfo per Icetill.

Rivelare l'Elfo non lo scarta e non lo consuma.

Mani iniziali 9-10

Risorse, ma poca pressione - DIPENDE

Più accettabile contro control; troppo lenta contro aggro rapido

2x Forest, Fabled Passage, 2x Esper Origins, Shared Roots, Nursery

Roots sviluppa il mana e Origins cerca il motore, ma per ora non hai né creature economiche né Icetill.

Contro lento puoi tenere e scegliere fra Roots per il mana e Origins per cercare azione. Contro veloce cercherei una partenza che interagisce o mette un bloccante.

La stessa mano cambia valore quando sai chi hai davanti.

Dopo la side contro aggro - KEEP

Con il piano aggro della guida

2x Forest, Fabled Passage, Llanowar Elves, Webstrike Elite, Meltstrider, Nursery

Puoi svilupparti e bloccare presto. Webstrike più Meltstrider può eliminare una creatura e lasciare un corpo robusto.

T1 Forest + Elfo. T2 Forest: puoi lanciare Webstrike e, se il bersaglio è adatto, Meltstrider. Non forzare una lotta perdente; Nursery resta il piano per dopo.

Contro aggro una mano che stabilizza può essere migliore di una mano da danni enormi.

Mani iniziali 11-12

Risposte senza un piano - MULLIGAN

Dopo la side contro Izzet

2x Forest, Fabled Passage, Warg Tactics, Soul-Guide Lantern, 2x Nursery

Hai due risposte, ma nessuna pressione né accelerazione. Izzet ha tempo di organizzarsi mentre aspetti Nursery.

Cercherei una curva con una minaccia. Non tenere soltanto perché hai pescato carte della side.

Le risposte devono sostenere il tuo piano, non sostituirlo.

Dopo il mulligan: quali sei? - KEEP A 6

Hai rimescolato una volta e peschi di nuovo sette

2x Forest, Fabled Passage, Llanowar Elves, Shared Roots, Ictyll Explorer, Nursery

Metterei Nursery in fondo. Restano tre terre, accelerazione e Ictyll: una mano da sei completa.

T1 Forest + Elfo. T2 Forest + Roots. T3 puoi pagare Ictyll prima della terra del turno. Con il mulligan di Londra scegli cosa mettere in fondo solo dopo aver deciso di tenere.

Sei carte coerenti sono spesso meglio di sette che non fanno nulla.

Prima di sederti

Porta: mazzo e side separati, bustine uguali, dadi, segnalini distinti, pedine Treefolk 3/4, carta e penna.

A ogni turno: capitolo di Maduin dopo la pescata; quante terre hai giocato; landfall e macinate; Ouroboroid a inizio combattimento.

A fine partita: conta entrate e uscite della side. Prima del prossimo match ripristina i 60 originali. Per consultare il telefono durante l'evento, segui le indicazioni del judge.

Non confondere le protezioni

Anti-malocchio non ferma effetti globali.

Indistruttibile non ferma esilio o rimbalzo.

Sunderflock rimbalza anche le terre animate;

earthbend non le fa tornare dopo un rimbalzo.

Testi carte verificati con Scryfall il 10 settembre 2026. Tocca i nomi nelle liste per aprirli. Le regole derivano dai testi; matchup e piani di side sono consigli ragionati sulla tua versione.

[Regole ufficiali di Magic](#)

[Note: Icetill, Mightform, Warp](#)

[Note: Earthbending e Ascension](#)

[Note: Esper Origins e Saghe](#)

[Lista di riferimento: ice100, 6 settembre](#)