

MAGIC

The Gathering

ÂGE 13+



LIVRET DE RÈGLES DE BASE

À VOUS D'ÉTINCELER !

Dans le jeu **Magic**, vous faites partie de l'élite des lanceurs de sorts du Multivers : les Planeswalkers. Certains sont alliés et d'autres, ennemis. Tous manipulent une magie terrifiante et commandent des armées de créatures arrachées aux plans infinis du Multivers. Votre deck (paquet de cartes) représente toutes les armes de votre arsenal. Il contient les sorts que vous connaissez et les créatures que vous pouvez invoquer pour combattre à vos côtés. Personnalisez votre propre deck de **Magic**, puis défiez vos amis pour voir quelle étincelle brille le plus fort !



Les jeux de cartes à jouer et à collectionner comme **Magic: The Gathering** combinent l'attrait de la collection au jeu de stratégie. Commencez votre collection avec un Pack d'Intro et soyez immédiatement prêt à combattre avec un deck prêt-à-jouer.

Une fois que vous aurez compris comment jouer, personnalisez votre deck grâce aux cartes que vous trouverez dans les boosters (pochettes-recharges), en commençant par celui que vous avez trouvé dans votre Pack d'Intro. Vous ne savez jamais ce qui vous attend

dans un booster de **Magic**. Vous commencez votre collection et vous échangez des cartes avec d'autres joueurs pour récupérer celles qui vous intéressent. Vous pourrez trouver les magasins dans lesquels vous pouvez acheter des cartes **Magic** sur Wizards.com/Locator.

L'intérêt principal du jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est son évolution constante. Vous concevez et construisez vous-même vos decks uniques, et chaque partie de **Magic** est par conséquent différente.

De nouvelles extensions de **Magic** sont publiées plusieurs fois par an et chacune d'elles vous propose de nouvelles manières de surprendre et de vaincre vos adversaires. Rendez-vous sur MagicTheGathering.com. Vous y trouverez quotidiennement des articles, des informations exclusives et des nouvelles sur les extensions à venir !



CONTENU

CHAPITRE 1 : LES BASES

Cinq couleurs de mana	4
Les éléments d'une carte	5
Types de cartes	5
Zones de jeu	8

CHAPITRE 2 : LES NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

Générer du mana	9
Sorts	10
Capacités	12
Attaquer et bloquer	13
Construire votre propre deck	15
La règle d'or	15

CHAPITRE 3 : JOUER UNE PARTIE

Procurez-vous un deck	16
Persuadez un ami	16
Commencez la partie	16
Déroulement d'un tour	17
Le prochain tour	18
Un jeu toujours en évolution	18

CHAPITRE 4 : TOUTES LES FAÇONS DE JOUER

Formats Limités	19
Variantes multijoueurs	20

CHAPITRE 5 : GLOSSAIRE 21



DES QUESTIONS ? 34

CHAPITRE 1 : LES BASES

Le jeu de cartes à jouer et à collectionner **Magic: The Gathering** est un jeu de stratégie qui se joue au moins à deux joueurs, chacun d'eux ayant son propre deck personnalisé de cartes **Magic**. Pendant la partie, chacun son tour, chaque adversaire joue des cartes comme des terrains (qui vous permettent de jouer d'autres cartes), des créatures, des rituels et d'autres sorts. Chaque joueur commence avec 20 points de vie. Quand vous réduisez les points de vie de votre adversaire à 0 en l'attaquant avec des créatures et en jouant des sorts, vous gagnez !

CINQ COULEURS DE MANA

Une seule chose unit les plans infinis du Multivers : le *mana*, l'énergie qui alimente la magie. Les cinq couleurs de mana imprègnent la terre-même et un Planeswalker qui y est connecté peut conjurer son mana depuis l'autre bout de l'océan d'Ether qui sépare les mondes.

Chaque couleur de mana alimente un type différent de magie puissante que vous pouvez contrôler. Par exemple, les sorts rouges ont  dans leur coût et quand vous *engagez* (en faisant pivoter) une montagne, vous obtenez  que vous pouvez dépenser pour lancer des sorts. C'est à vous de décider si vous voulez vous spécialiser dans une couleur ou si vous souhaitez apprendre à maîtriser les cinq.

BLANC

Le blanc est la couleur de la rigueur, de l'ordre et de la loi. Les vastes **plaines**, peuplées de soldats, de clercs et d'anges, produisent du mana blanc. Vous envoyez des armées organisées de petites créatures au combat pour donner une leçon à l'ennemi.

VERT

La magie verte est celle de la vie, de la croissance et de la force brute. Les forêts bouillonnent de mana vert qui représente le rythme de la nature. Vous donnez à vos créatures la puissance prédatrice de la nature et vous dominez tout simplement par la taille.

ROUGE

La magie rouge explose d'un feu frénétique et lève des tempêtes de roches et de lave. Le mana rouge provient des montagnes et des volcans. Vous agissez sans attendre et en toute impudence, canalisant vos émotions sauvages pour invoquer de puissants dragons ou pulvériser le sol foulé par vos ennemis.



BLEU

La magie **bleue** réside dans la ruse et la manipulation. Les **îles** produisent le mana bleu, dont la couleur rappelle les profondeurs de l'océan et l'immensité du ciel. Vous agissez dans l'ombre pour prendre le contrôle de votre environnement avant de passer à l'action.

NOIR

La magie noire concerne la mort, la maladie et le pouvoir à tout prix. Le mana noir vient des **marais** lugubres où grouillent les choses putrides les plus horribles. Vous êtes aussi égoïste et corrompu que les créatures mortes-vivantes et les horreurs innommables que vous commandez.

LES ÉLÉMENTS D'UNE CARTE

NOM DE LA CARTE

LIGNE DE TYPE

Elle vous indique le *type d'une carte* : artefact, créature, enchantement, éphémère, planeswalker, rituel ou terrain. Si la carte a un *sous-type* ou un *super-type*, c'est aussi indiqué à cet endroit. Par exemple, le Dragon shivân est une créature qui a pour sous-type le type de créature dragon.

ENCADRÉ DE TEXTE

Les *capacités* de la carte sont présentées ici. Vous pourrez aussi y trouver du *texte d'ambiance* imprimé en italiques (*autrement dit, comme ceci*) qui vous fait voyager dans le monde de Magic. Le texte d'ambiance n'a aucun effet sur le jeu. Certaines capacités sont accompagnées d'un rappel de règle en italiques pour vous remémorer comment elles fonctionnent.

NUMÉRO DE COLLECTION

Le numéro de collection est là pour vous aider à organiser vos cartes. Par exemple, « 154/249 » veut dire que cette carte est la 154^{ème} d'une série de 249 cartes.



COÛT DE MANA

Le *mana* est la ressource principale du jeu. Il est produit par les terrains, et vous le dépensez pour lancer des *sorts*. Les symboles imprimés dans le coin supérieur droit d'une carte vous indiquent le coût du sort. Si le coût de mana indiqué est **4** (deux rouges, deux blancs), vous payez quatre manas de n'importe quel type, plus deux manas rouges (de deux montagnes) pour le lancer.

SYMBOLE D'EXTENSION

Ce symbole vous indique à quelle extension de *Magic* la carte appartient. Cette version du Dragon shivân appartient à l'édition de base *Magic 2014*. La couleur du symbole vous indique la rareté de la carte. Il est noir pour les cartes courantes, argent pour les cartes inhabituelles, or pour les cartes rares et cuivre pour les cartes rares mythiques.

FORCE ET ENDURANCE

Sur chaque carte de créature, vous trouverez un encadré indiquant sa *force* et son *endurance*. La force d'une créature (le premier chiffre) indique la quantité de blessures qu'elle inflige au combat. Son endurance (le deuxième chiffre) indique la quantité de blessures qu'elle doit subir pendant un seul tour pour être détruite. (Les cartes de planeswalker diffèrent ici, vous y trouverez un encadré spécial indiquant sa loyauté.)

TYPES DE CARTE



Chaque carte *Magic* a au moins un type. Le type d'une carte vous indique quand vous pouvez la jouer et ce qui arrive à la carte après l'avoir jouée.

RITUEL

Un rituel représente une incantation magique. Vous pouvez lancer un rituel uniquement pendant une des *phases principales* de vos propres tours. Vous ne pouvez pas le lancer quand un autre sort est sur la *pile*. (Vous apprendrez tout sur les phases et la pile plus loin dans ce livret.) Un rituel produit son *effet* — en d'autres mots, vous suivez les instructions de la carte — et vous le mettez ensuite dans votre *cimetière*, qui est le terme de jeu désignant votre tas de défausse.



ÉPHÉMÈRE

Un éphémère fonctionne comme un rituel, mais vous pouvez le lancer à tout moment, même pendant le tour de votre adversaire ou *en réponse* à un autre sort. Comme un rituel, l'éphémère produit son effet, et vous le mettez ensuite dans votre cimetière.



ENCHANTEMENT

Un enchantement représente une manifestation magique stable. C'est un permanent. Cela signifie deux choses : vous pouvez en lancer un uniquement à tout moment où vous pourriez lancer un rituel, et une fois qu'il est lancé, vous le placez sur la table devant vous, à côté de vos terrains. (La plupart des joueurs gardent leurs terrains près d'eux, puis placent leurs autres cartes vers le centre de la table.) La carte est désormais sur le champ de bataille. Une carte qui est sur le champ de bataille est appelée un permanent parce qu'elle y reste de façon permanente (du moins, tant que rien ne la détruit).

Certains enchantements sont des *auras*. Une aura arrive sur le champ de bataille attachée à un permanent et elle l'affecte tant qu'il est sur le champ de bataille. Quand ce permanent enchanté quitte le champ de bataille, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.



ARTEFACT

Un artefact représente une relique magique. Tout comme l'enchantement, un artefact est un permanent, et il reste sur le champ de bataille pour affecter le déroulement de la partie. La plupart des artefacts sont incolores, vous pouvez donc les lancer en utilisant n'importe quel type de terrain à votre disposition.

Certains artefacts sont des *équipements*. Vous pouvez payer un supplément pour attacher un équipement à une créature que vous contrôlez pour la rendre plus puissante. Si une créature équipée quitte le champ de bataille, l'équipement « tombe » et reste sur le champ de bataille sans être attaché.



CRÉATURE

Les créatures combattent pour vous. Ce sont des permanents, mais contrairement aux autres, les créatures peuvent *attaquer* et *bloquer*. Chaque créature a une *force* et une *endurance*. Sa force (le premier chiffre) indique la quantité de *blessures* qu'elle inflige au combat. Son endurance (le deuxième chiffre) indique la quantité de blessures qu'elle doit subir pendant un seul tour pour être détruite. Les créatures attaquent et bloquent pendant la *phase de combat*.

Contrairement à d'autres types de permanents, les créatures arrivent sur le champ de bataille en souffrant du « mal d'invocation » : une créature ne peut pas attaquer, ni utiliser une capacité qui a dans son coût, avant qu'elle n'ait commencé votre tour sur le champ de bataille sous votre contrôle. En revanche, vous pouvez bloquer avec une créature ou activer ses autres capacités dès qu'elle est sur le champ de bataille.

Les créatures-artefacts sont à la fois des artefacts et des créatures. Elles sont généralement incolores comme les autres artefacts et elles peuvent attaquer et bloquer comme les autres créatures. Une créature-artefact peut être affectée par tout ce qui affecte les artefacts et par tout ce qui affecte les créatures.



PLANESWALKER

Les planeswalkers sont des alliés puissants auxquels vous pouvez faire appel pour combattre à vos côtés. Vous pouvez uniquement lancer un planeswalker à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. Ce sont des permanents et chacun d'eux arrive sur le champ de bataille avec le nombre de marqueurs « loyauté » indiqué dans le coin inférieur droit de la carte.

Chaque planeswalker a des *capacités de loyauté* qui sont activées en ajoutant ou en retirant des marqueurs « loyauté » du planeswalker. Par exemple, le symbole signifie « Mettez un marqueur « loyauté » sur ce planeswalker », et le symbole signifie « Retirez trois marqueurs « loyauté » à ce planeswalker ». Vous pouvez activer une de ces capacités uniquement au moment où vous pourriez lancer un rituel, et seulement si aucune des capacités de loyauté de ce planeswalker n'a encore été jouée ce tour-ci.

Vos planeswalkers peuvent être attaqués par les créatures de votre adversaire (dans ce cas, vous pouvez bloquer normalement), et, plutôt que de vous blesser, votre adversaire peut les blesser avec des sorts et des capacités. Toute blessure infligée à un planeswalker lui fait perdre autant de marqueurs « loyauté ». S'il n'a plus de marqueurs « loyauté », il est mis dans votre cimetière.



TERRAIN

Bien que les terrains soient des permanents, vous ne les lancez pas comme des sorts. Pour jouer un terrain, vous le mettez simplement sur le champ de bataille. C'est une action immédiate ; aucun joueur ne peut faire quoi que ce soit en réponse. Vous ne pouvez jouer un terrain que pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Vous ne pouvez jouer qu'un terrain à chaque tour.

La plupart des terrains ont des capacités qui génèrent du mana. Vous les utilisez pour produire le mana dont vous avez besoin pour payer le coût des sorts et des capacités.

Chaque terrain de base a une capacité de mana qui lui fait produire un mana d'une couleur donnée. Les plaines génèrent du mana blanc (♣) ; les îles, du mana bleu (♠) ; les marais, du mana noir (♣) ; les montagnes, du mana rouge (♠) ; et les forêts, du mana vert (♣). Tous les autres terrains sont décrits par le terme *terrain non-base*.

TYPE DE CARTE	EST UN PERMANENT	EST LANCÉ COMME UN SORT	EST GÉNÉRALEMENT INCOLORE	PEUT ATTAQUER	PEUT ÊTRE ATTAQUÉ
Terrain					
Artefact					
Créature					
Enchantement					
Planeswalker					
Éphémère					
Rituel					

Comme **Magic** n'utilise pas de plateau de jeu, les zones sont des surfaces de jeu qui existent sur votre table.

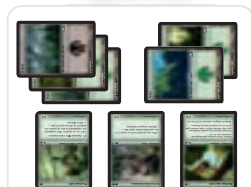
Voici un exemple de partie en cours. Dans ce cas précis, il n'y a pas de cartes exilées, et pas de sorts sur la pile. (Quand vous mettez un sort sur la pile, vous prenez la carte dans votre main et vous la placez au milieu de la table jusqu'à ce qu'elle finisse de se résoudre.)

MAIN



ADVERSAIRE

Plus que 16 points de vie



BIBLIOTHÈQUE CIMETIÈRE

CHAMP DE BATAILLE



BIBLIOTHÈQUE CIMETIÈRE

MAIN



VOUS

Plus que 18 points de vie

BIBLIOTHÈQUE

Au début de la partie, votre deck de cartes devient votre bibliothèque (autrement dit, votre tas de pioche). Les cartes y sont face cachée, et elles restent dans l'ordre où elles étaient en début de partie. Personne n'a le droit de regarder les cartes de votre bibliothèque, mais vous pouvez connaître le nombre de cartes figurant dans la bibliothèque de chaque joueur. Chaque joueur a sa propre bibliothèque.

MAIN

Quand vous piochez des cartes, elles vont dans votre main, comme dans la plupart des autres jeux de cartes. Vous êtes le seul à avoir le droit de regarder les cartes de votre main. Vous commencez la partie avec sept cartes dans votre main, et la taille maximale de votre main est fixée à sept cartes. (Vous pouvez avoir plus de sept cartes dans votre main, mais vous devez vous défausser de cartes pour n'en avoir plus que sept à la fin de chacun de vos tours.) Chaque joueur a sa propre main.

LA PILE

Les sorts et les capacités existent sur la pile. C'est là qu'ils attendent pour se résoudre que les deux joueurs aient décidé de ne pas lancer de nouveaux sorts ou de ne pas activer des capacités. Quand c'est le cas, le dernier sort ou la dernière capacité à être arrivé sur la pile se résout, et les joueurs ont une nouvelle occasion de lancer des sorts et d'activer des capacités. (Lancer des sorts et activer des capacités est expliqué plus en détail dans le chapitre suivant.) Cette zone est partagée par les deux joueurs.

CHAMP DE BATAILLE

Quand vous commencez la partie, vous n'avez rien sur le champ de bataille, mais c'est dans cette zone que toute l'action se déroule. Pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain depuis votre main. Les créatures, les artefacts, les enchantements et les planeswalkers arrivent aussi sur le champ de bataille après leur résolution. Vous pouvez disposer vos permanents comme vous voulez (nous vous conseillons de placer les terrains près de vous), mais votre adversaire doit pouvoir les voir et savoir s'ils sont *engagés* ou pas. Cette zone est partagée par les deux joueurs.

CIMETIÈRE

C'est votre tas de défausse. Une fois résolus, vos sorts d'éphémère et de rituel vont dans votre cimetière. Vos cartes vont au cimetière si un effet exige qu'elles soient *défaussées*, *détruites*, *sacrifiées* ou *contrecarrées*. Vos planeswalkers vont au cimetière s'ils perdent tous leurs marqueurs « loyauté ». De plus, vos créatures vont au cimetière si les blessures qu'elles subissent pendant un seul tour sont supérieures ou égales à leur endurance, ou si leur endurance est réduite à 0 ou moins. Les cartes de votre cimetière sont face visible et n'importe qui peut les regarder à tout moment. Chaque joueur a son propre cimetière.

EXIL

Si un sort ou une capacité *exile* une carte, vous la mettez dans une zone de jeu qui est en dehors du reste de la partie. Cette carte y reste pour toujours à moins que l'effet qui l'y a mise soit capable de la récupérer. Les cartes exilées sont normalement face visible. Cette zone est partagée par les deux joueurs.

CHAPITRE 2 : LES NOTIONS ÉLÉMENTAIRES

Ce chapitre décrit les actions que vous allez entreprendre pendant une partie. Vous allez y apprendre comment générer du mana, la ressource dont vous aurez besoin pour lancer des sorts. Vous y découvrirez aussi comment lancer un sort et comment utiliser des capacités. Ce chapitre vous expliquera ensuite comment attaquer et bloquer avec vos créatures. Enfin, il se terminera par une description rapide de la construction de votre premier deck et une explication de la « Règle d'or » du jeu.

GÉNÉRER DU MANA

Si vous voulez faire quoi que ce soit dans le jeu, vous devez d'abord pouvoir générer du mana. Le mana, c'est un peu l'argent de Magic. C'est ce que vous utiliserez pour payer la plupart des coûts. Chaque mana peut être d'une des cinq couleurs de Magic ou incolore. Quand un coût requiert du mana coloré, des symboles de couleur sont utilisés (♣ pour blanc, ♠ pour bleu, ♠ pour noir, ♠ pour rouge, ♣ pour vert). Si n'importe quel type de mana peut être employé, vous trouverez un symbole avec un chiffre, par exemple 2.

D'où provient le mana ? Presque tous les terrains du jeu ont une capacité qui produit du mana. Les terrains de base ont juste un grand symbole de mana dans leur encadré de texte pour l'indiquer — vous pouvez en engager un pour ajouter un mana de cette couleur à votre réserve. (Votre réserve vous sert à stocker votre mana jusqu'à ce que vous le dépensiez.) D'autres terrains, ainsi que quelques créatures, artefacts et sorts, produisent aussi du mana. Ce sera indiqué par une phrase comme « Ajoutez ♣ à votre réserve. »

Le mana que vous produisez ne dure pas éternellement. À la fin de chaque étape ou chaque phase du tour, tout mana inutilisé encore dans votre réserve disparaît. Ceci n'arrive pas souvent parce que la plupart du temps, vous ne produisez que le mana nécessaire pour lancer un sort ou activer une capacité.



TYPE DE TERRAIN DE BASE	PEUT ÊTRE ENGAGÉ POUR
Plaine	♣ (mana blanc)
Île	♠ (mana bleu)
Marais	♠ (mana noir)
Montagne	♠ (mana rouge)
Forêt	♣ (mana vert)

ENGAGER

Pour engager une carte, faites-la pivoter à angle droit sur le côté. Vous le faites quand vous utilisez un terrain pour générer du mana, quand vous attaquez avec une créature, ou quand vous activez une capacité qui a le symbole ♣ dans son coût (♣ signifie « engagez ce permanent »).

Quand un permanent est engagé, cela signifie généralement qu'il a servi pour ce tour. Une fois engagé, il ne peut plus l'être à nouveau tant qu'il n'a pas été *dégagé* (redressé).

Au début de chacun de vos tours, vous dégagez vos cartes engagées de manière à pouvoir les utiliser à nouveau.



ENGAGÉE

Maintenant que vous pouvez générer du mana, vous allez vouloir l'utiliser pour lancer des sorts. Toutes les cartes à l'exception des terrains sont lancées comme des sorts. Vous pouvez lancer des rituels, des créatures, des artefacts, des enchantements et des planeswalkers uniquement pendant l'une de vos phases principales, quand la pile est vide. Les éphémères peuvent être lancés à tout moment de la partie.

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, prenez dans votre main la carte que vous voulez lancer, montrez-la à votre adversaire et mettez-la sur la pile. (La pile est la zone de jeu dans laquelle les sorts existent. Elle est généralement située au centre de la table.)

Vous devez prendre certaines décisions immédiatement. Si le sort est un éphémère ou un rituel et qu'il indique « Choisissez l'un — », vous choisissez l'option que vous désirez utiliser. Si c'est un éphémère ou un rituel et qu'il a une cible, vous devez choisir sa cible. Les sorts d'aura ciblent aussi les permanents qu'ils enchantent. Si ☒ apparaît dans le coût du sort, vous choisissez la valeur de X. D'autres choix sont à faire lors de la résolution du sort.

CIBLE/CIBLÉ

Quand vous voyez les mots « cible » ou « ciblé » dans la description d'un sort ou d'une capacité, vous devez choisir une ou plusieurs choses qui seront affectées par ce sort ou cette capacité. Vous serez limité dans votre choix à certains éléments, comme « le permanent ciblé » ou « une cible, créature ou joueur. »

Vous choisissez les cibles d'un sort quand vous le lancez et vous choisissez les cibles d'une capacité activée quand vous l'activez. Si vous ne pouvez pas satisfaire aux conditions de cible, vous ne pouvez pas lancer le sort ou activer la capacité activée. Une fois les cibles choisies, vous ne pouvez plus changer d'avis.

Quand le sort ou la capacité se résout, il vérifie les cibles pour s'assurer qu'elles sont encore *valides* (elles sont toujours présentes, et elles satisfont les conditions indiquées par le sort ou la capacité). Si une cible n'est pas valide, le sort ou la capacité ne peut pas l'affecter. Si aucune des cibles n'est valide, le sort ou la capacité est contrecarré et il ne fait rien.



Maintenant, vérifiez le coût du sort. Engagez vos terrains pour produire le mana nécessaire pour payer ce coût, et payez-le. Quand c'est fait, le sort a été lancé.

RÉPONDRE À UN SORT

Le sort ne se *résout* pas (ne fait pas effet) tout de suite — il doit attendre sur la pile. Chaque joueur, y compris vous, a la possibilité de lancer un éphémère ou une capacité activée *en réponse*. Si c'est le cas, cet éphémère ou cette capacité va sur la pile, au-dessus de ce qui est déjà en attente. Quand tous les joueurs décident de ne plus rien faire, le sort ou la capacité qui se trouve sur le dessus de la pile se résout.

RÉSOUTRE UN SORT

Quand un sort se résout, il peut se passer deux choses. Si le sort est un éphémère ou un rituel, il produit son effet (en d'autres termes, vous suivez les instructions de la carte), et vous mettez ensuite la carte dans votre cimetière. Si c'est une créature, un artefact, un enchantement ou un planeswalker, vous mettez la carte sur la table, devant vous, près de vos terrains. La carte est désormais sur le champ de bataille. Toutes vos cartes sur le champ de bataille sont appelées *permanents* parce qu'elles restent sur la table de manière permanente (du moins, tant qu'il ne leur arrive rien). Beaucoup de permanents ont des capacités, représentées par un texte qui affecte le jeu.

Une fois qu'un sort ou une capacité s'est résolu, les deux joueurs ont la possibilité de jouer autre chose. Si personne ne le fait, la chose suivante en attente sur la pile se résout (ou si la pile est vide, la partie du tour en cours se termine et le jeu passe à la phase ou l'étape suivante). Si un des joueurs joue autre chose, le sort ou la capacité va sur la pile et le processus se répète.

Tournez la page pour des exemples de sorts sur la pile.

EXEMPLES DE SORTS SUR LA PILE

- 1 Votre adversaire lance le Choc qui cible votre Auramancienne, une créature 2/2. Le Choc va sur la pile.
- 2 Vous répondez au Choc en lançant une Démonstration de valeur sur votre Auramancienne. La Démonstration de valeur va sur la pile, au-dessus du Choc.
- 3 Vous et votre adversaire décidez de ne rien faire d'autre. La Démonstration de valeur se résout en premier. L'Auramancienne devient 4/6 jusqu'à la fin du tour.
- 4 Le Choc se résout ensuite, infligeant 2 blessures à l'Auramancienne renforcée. Cela ne suffit pas pour la détruire.



Que se passe-t-il si la Démonstration de valeur est lancée en premier ?

Le Choc arrive sur la pile au-dessus de la Démonstration de valeur. Il se résout donc en premier. Il inflige 2 blessures à l'Auramancienne, ce qui suffit à la détruire! Quand la Démonstration de valeur essaie de se résoudre à son tour, son unique cible n'étant plus sur le champ de bataille, elle est contrecarrée (elle ne fait rien).



Une fois que vous commencez à accumuler des permanents sur le champ de bataille, la partie se transforme. En effet, bon nombre de permanents ont du texte qui affecte la partie. Ce texte vous indique les capacités du permanent. Un des trois types de capacités que peut avoir un permanent : *les capacités statiques*, *les capacités déclenchées* et *les capacités activées*.

CAPACITÉS STATIQUES

Une capacité statique est un texte qui reste valide tant que cette carte est sur le champ de bataille. Par exemple, la Souveraine imposante est une créature avec la capacité « Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées. » Vous n'activez pas une capacité statique. Elle produit simplement son effet.



CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

Une capacité déclenchée est un texte qui produit un effet quand un événement spécifique a lieu dans la partie. Par exemple, le Drakôn messenger est une créature avec la capacité « Quand le Drakôn messenger meurt, piochez une carte. »

Le texte des capacités déclenchées commence par les mots « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » (comme dans « au début de votre entretien » ou « à la fin du tour »). Vous n'activez pas une capacité déclenchée. Elle se déclenche automatiquement à chaque fois que la première partie de la capacité a lieu. La capacité va sur la pile comme un sort et se résout comme un sort. Si elle se déclenche, mais que le permanent qui possède la capacité quitte le champ de bataille, la capacité se résout quand même.



Vous ne pouvez pas décider d'ignorer ou de retarder une capacité déclenchée. Cependant, si la capacité cible quelque chose ou quelqu'un mais que vous ne pouvez pas choisir de cible valide, la capacité ne fait rien.

CAPACITÉS ACTIVÉES

Une capacité activée est une capacité que vous pouvez activer à chaque fois que vous le voulez, tant que vous pouvez en payer le coût. Par exemple, la Gniarde de sang est une créature qui a la capacité « Sacrifiez une autre créature : La Gniarde de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. »

Chaque capacité activée a un coût, suivi de deux points (« : »), puis d'un effet. L'activer fonctionne comme lancer un sort d'éphémère, excepté que vous n'avez pas de carte à mettre sur la pile. La capacité va sur la pile comme un sort et se résout comme un sort. Si vous activez une capacité mais que le permanent qui la possède quitte le champ de bataille, la capacité se résout quand même.

Certaines capacités activées ont le symbole dans leur coût. Cela veut dire que vous devez engager le permanent pour les activer. Vous ne pouvez pas l'activer si le permanent est déjà engagé.



MOTS-CLÉ

Certains permanents ont des capacités dont la description est résumée à un mot ou une expression. La plupart d'entre elles sont accompagnées d'un *rappel de règle* qui vous donne une brève explication de l'effet de la capacité. Les capacités mot-clé apparaissant dans l'édition de base sont la célérité, le contact mortel, la défense talismanique, le défenseur, enchanter, l'équipement, le flash, l'initiative, le lien de vie, le piétinement, la portée, la protection, l'indestructible, la traversée des terrains (comme la traversée des marais ou des forêts), la vigilance et le vol. La plupart d'entre elles sont des capacités statiques, mais les capacités mot-clé peuvent aussi être déclenchées ou activées. Vous trouverez des explications détaillées concernant chacune de ces capacités dans le glossaire à la fin de ce livret.

La méthode principale pour gagner la partie est d'attaquer avec vos créatures. Si une créature qui attaque votre adversaire n'est pas bloquée, elle lui inflige un nombre de blessures égal à sa force. Il ne faut pas très longtemps pour faire chuter ses points de vie de 20 à 0 !

Le milieu de chaque tour est la *phase de combat*. (Vous allez tout savoir du déroulement du tour un peu plus loin.) Pendant votre phase de combat, vous choisissez lesquelles de vos créatures vont attaquer, ainsi que ce qu'elles vont attaquer. Chacune peut attaquer votre adversaire ou un de ses planeswalkers, mais pas ses créatures. Vous engagez les créatures attaquantes. Elles attaquent toutes en même temps, même si elles attaquent des choses différentes. Vous ne pouvez attaquer avec une créature que si elle est dégagée, et uniquement si elle a été sur le champ de bataille sous votre contrôle depuis le début de votre tour.

Votre adversaire décide lesquelles de ses créatures vont bloquer. Les créatures engagées ne peuvent pas être déclarées comme bloqueurs. Pour bloquer, le moment où la créature est arrivée sur le champ de bataille n'est pas important. Chaque créature ne peut bloquer qu'un attaquant, mais plusieurs bloqueurs peuvent bloquer la même créature attaquante. Si plusieurs créatures bloquent le même attaquant, vous alignez les bloqueurs de votre adversaire pour indiquer lequel subira les blessures en premier, en deuxième, et ainsi de suite. Les créatures ne sont pas obligées de bloquer.

Quand tous les bloqueurs ont été choisis, les blessures de combat sont attribuées. Chaque créature — attaquants comme bloqueurs — inflige un nombre de blessures égal à sa force.

- Une créature attaquante qui n'est pas bloquée inflige des blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.
- Une créature attaquante qui est bloquée inflige des blessures aux créatures qui la bloquent. Si une de vos créatures attaquantes est bloquée par plus d'une créature, vous choisissez comment diviser ses blessures de combat entre elles. Vous devez au moins attribuer suffisamment de blessures à la première créature bloqueuse alignée pour la détruire avant de pouvoir faire de même à la deuxième créature, et ainsi de suite.
- Une créature bloqueuse inflige des blessures à l'attaquant qu'elle bloque.

Si des blessures sont infligées à votre adversaire, il perd autant de points de vie !

Si des blessures sont infligées à un planeswalker de votre adversaire, autant de marqueurs « loyauté » lui sont retirés.

Si une créature subit un nombre de blessures supérieur ou égal à son endurance pendant un seul tour, cette créature est détruite et elle est envoyée dans le cimetière de son propriétaire. Si une créature subit des blessures qui ne lui sont pas fatales, elle reste sur le champ de bataille, mais les blessures ne disparaissent pas avant la fin du tour.

Tournez la page pour étudier un exemple de combat.



EXEMPLE DE COMBAT

1



DÉCLARATION DES ATTAQUANTS

Le joueur attaquant attaque avec ses trois plus grosses créatures et il les engage. Il n'utilise pas la plus petite parce qu'elle est trop facile à détruire, et elle pourrait être utile pour bloquer pendant le prochain tour de l'adversaire.

2



DÉCLARATION DES BLOQUEURS

Le joueur défenseur assigne des bloqueurs à deux des attaquants et laisse passer le troisième. Les choix de blocage sont réservés au défenseur.

3



BLESSURES DE COMBAT

L'attaquant non-bloqué inflige 3 blessures au joueur défenseur. Les attaquants bloqués et les bloqueurs s'infligent des blessures les uns aux autres. Les créatures les plus petites meurent et les plus grosses survivent.

CONSTRUIRE VOTRE PROPRE DECK

Vous jouez à **Magic** avec votre propre deck personnalisé. Vous le construisez vous-même en utilisant les cartes **Magic** de votre choix. Il y a deux règles à respecter : votre deck doit contenir au moins 60 cartes, et vous ne pouvez pas utiliser plus de quatre exemplaires d'une même carte (à l'exception des terrains de base). Le reste dépend entièrement de vous, mais voici quelques conseils pour commencer :

Terrains. En moyenne, les terrains devraient constituer 40 % de votre deck. En règle générale, un deck de 60 cartes contient environ 24 terrains.

Créatures. Il y a 15 à 25 créatures dans un deck typique de 60 cartes. Choisissez des créatures qui ont des coûts de mana variés. Les créatures à faible coût sont puissantes en début de partie, mais celles qui coûtent plus cher peuvent rapidement vous faire gagner la partie une fois qu'elles arrivent sur le champ de bataille.

Autres cartes. Des artefacts, des enchantements, des planeswalkers, des éphémères et des rituels viennent compléter votre deck.

Quand vous aurez l'habitude de jouer avec votre nouveau deck, vous pourrez le « personnaliser » à votre guise. Retirez les cartes qui vous semblent moins utiles et remplacez-les par de nouvelles cartes que vous désirez essayer. Le plus grand intérêt des jeux de cartes à jouer et à collectionner est de pouvoir jouer avec les cartes dont vous avez envie, alors n'hésitez pas à expérimenter !

Quand ils ont une collection assez importante, les joueurs de **Magic** choisissent souvent de construire des decks différents pour jouer dans des **formats** différents. Les formats sont définis par les cartes qui peuvent y être jouées. Le format de **Magic** le plus populaire est le **Standard**. Il utilise uniquement les extensions les plus récentes du jeu. Le bloc en cours, le bloc précédent commencé en octobre et l'édition de base la plus récente sont tous légaux dans un deck **Standard**. Les tournois en **Standard** ont lieu toute l'année, partout dans le monde. Quand vous serez prêt à explorer les autres formats de **Magic**, rendez-vous sur Wizards.com/MagicFormats pour plus d'informations.

LA RÈGLE D'OR

Lorsqu'une carte de **Magic** contredit les règles, c'est la carte qui a raison. Par exemple, les règles stipulent que les créatures arrivent sur le champ de bataille dégagées. Mais la Souveraine imposante est une créature qui dit « Les créatures que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagées. » La Souveraine imposante modifie les règles tant qu'elle est sur le champ de bataille. L'une des choses qui rendent **Magic** si amusant à jouer est que certaines cartes vous permettent de transformer presque toutes les règles.



CHAPITRE 3 : JOUER UNE PARTIE

Maintenant que vous connaissez les différents éléments du jeu et que vous en avez appris les actions principales, il est temps de voir ce à quoi ressemble un tour. Ce chapitre décrit ce qui se passe à chaque partie d'un tour. La plupart du temps, vous en passerez sans doute un certain nombre (par exemple, il ne se passe généralement rien pendant l'étape de « début de combat »). Une véritable partie de **Magic** est généralement très détendue, même si sa structure peut vous paraître complexe.

PROCUREZ-VOUS UN DECK

Vous aurez besoin de votre propre deck de **Magic**. Vous aurez aussi toujours besoin d'un moyen de décompter les points de vie des deux joueurs, ainsi que de petits objets qui vous serviront de marqueurs ou de jetons.

Quand vous débutez, la meilleure solution est de vous procurer un deck prêt-à-jouer, comme un Pack d'Intro ou un deck d'événement, ou d'emprunter un deck à un ami. Une fois que vous aurez commencé votre propre collection, essayez de construire votre deck personnel en suivant les conseils de la page 15.

PERSUADEZ UN AMI

Pour jouer une partie, vous aurez besoin d'un adversaire ! Votre adversaire s'opposera à vous avec son propre deck.

COMMENCEZ LA PARTIE

Chaque joueur commence avec 20 points de vie. Vous gagnez la partie en réduisant les points de vie de votre adversaire à 0. Vous gagnez aussi s'il est obligé de piocher une carte alors que son deck est vide, ou si un sort ou une capacité vous indique que vous gagnez.

Décidez quel joueur commence en premier. Si vous venez de jouer contre le même adversaire, c'est le perdant de la partie précédente qui décide quel joueur commence. Sinon, lancez un dé ou jouez à pile ou face pour déterminer qui décide.

Chaque joueur mélange son deck, puis il pioche une main de sept cartes pour commencer. Si vous n'aimez pas la main que vous venez de piocher, vous pouvez déclarer un *mulligan*. Dans ce cas, mélangez votre main à votre deck et piochez une nouvelle main de six cartes. Vous pouvez continuer de déclarer des mulligans, en piochant une carte de moins à chaque fois, jusqu'à ce que vous décidiez de garder vos cartes.

Ci-dessous sont décrites les différentes parties d'un tour. Chaque tour suit la même séquence d'événements. À chaque fois que vous commencez une nouvelle étape ou phase, les capacités déclenchées qui font effet pendant cette étape ou phase se déclenchent et sont mises sur la pile. Le *joueur actif* (le joueur dont c'est le tour) a la possibilité de lancer des sorts et des capacités, puis l'autre joueur peut en faire autant. Quand les deux joueurs décident de passer et qu'il n'y a rien qui attende de se résoudre sur la pile, l'étape ou phase suivante commence.

Pour chaque partie du tour, vous trouverez une description de ce qui peut s'y passer si c'est votre tour.

1. PHASE DE DÉBUT

A. ÉTAPE DE DÉGAGEMENT

Vous dégagéz tous vos permanents engagés. Pendant le premier tour de la partie, vous n'avez pas de permanents, alors vous passez cette étape. Personne ne peut lancer de sorts ou activer de capacités pendant cette étape.

B. ÉTAPE D'ENTRETIEN

Cette partie du tour est mentionnée sur certaines cartes. Si un effet est sensé se produire seulement une fois par tour, au début du tour, une capacité se déclenchera « au début de votre entretien ». Les joueurs peuvent lancer des éphémères et activer des capacités.

C. ÉTAPE DE PIOCHE

Vous piochez une carte dans votre bibliothèque. (Le joueur qui commence la partie passe son étape de pioche au premier tour pour compenser l'avantage d'avoir commencé en premier.) Les joueurs peuvent ensuite lancer des éphémères et activer des capacités.

2. PHASE PRINCIPALE

Vous pouvez lancer autant de rituels, d'éphémères, de créatures, d'artefacts, d'enchantements et de planeswalkers et vous pouvez activer des capacités. Vous pouvez jouer un terrain pendant cette phase, mais souvenez-vous que vous ne pouvez jouer qu'un terrain pendant votre tour. Votre adversaire peut lancer des éphémères et activer des capacités.

3. PHASE DE COMBAT

A. ÉTAPE DE DÉBUT DE COMBAT

Les joueurs peuvent lancer des éphémères et activer des capacités. C'est la dernière occasion pour votre adversaire de lancer des sorts ou d'activer des capacités qui empêcheront vos créatures d'attaquer.

B. ÉTAPE DE DÉCLARATION DES ATTAQUANTS

Vous décidez lesquelles de vos créatures dégagées (le cas échéant) vont attaquer et quel joueur ou quel planeswalker elles vont attaquer. Puis elles passent à l'action. Cette décision engage les créatures attaquantes. Les joueurs peuvent ensuite lancer des éphémères et activer des capacités.

C. ÉTAPE DE DÉCLARATION DES BLOQUEURS

Votre adversaire décide lesquelles de ses créatures dégagées (le cas échéant) vont bloquer vos créatures attaquantes, puis elles passent

à l'action. Si plusieurs créatures bloquent le même attaquant, vous alignez les bloqueurs de votre adversaire pour indiquer lequel subira les blessures en premier, en deuxième, et ainsi de suite. Les joueurs peuvent ensuite lancer des éphémères et activer des capacités.

D. ÉTAPE D'ATTRIBUTION DES BLESSURES DE COMBAT

Chaque créature attaquante ou bloqueuse qui est encore sur le champ de bataille inflige ses blessures de combat au joueur défenseur (si elle l'attaque et qu'elle n'a pas été bloquée), à un planeswalker (si elle l'attaque et qu'elle n'a pas été bloquée), à la/aux créature(s) qui la/bloque(nt) ou à la créature qu'elle bloque. Si une créature attaquante est bloquée par plusieurs créatures, vous partagez ses blessures entre elles en attribuant au moins suffisamment de blessures à la première créature bloqueuse alignée pour la détruire avant d'attribuer des blessures à la suivante, et ainsi de suite. Une fois que les joueurs ont décidé comment les créatures qu'ils contrôlent infligent leurs blessures de combat, ces blessures sont toutes infligées en même temps. Les joueurs peuvent ensuite lancer des éphémères et activer des capacités.

E. ÉTAPE DE FIN DE COMBAT

Les joueurs peuvent lancer des éphémères et activer des capacités.

4. PHASE PRINCIPALE

Votre deuxième phase principale est identique à la première. Vous pouvez lancer n'importe quel type de sort et activer des capacités. Votre adversaire ne peut lancer que des éphémères et activer des capacités. Vous pouvez également jouer un terrain pendant cette phase, si vous ne l'avez pas déjà fait pendant votre première phase principale.

5. PHASE DE FIN

A. ÉTAPE DE FIN

Les capacités qui se déclenchent « au début de votre étape de fin » vont sur la pile. Les joueurs peuvent ensuite lancer des éphémères et activer des capacités.

B. ÉTAPE DE NETTOYAGE

Si vous avez plus de sept cartes en main, choisissez celles dont vous vous défaussez et réduisez votre main à sept cartes. Ensuite, toutes les blessures infligées aux créatures sont retirées et tous les effets « jusqu'à la fin du tour » prennent fin. Personne ne peut lancer de sorts ou activer de capacités, à moins qu'une capacité ne se déclenche pendant cette étape.

LE PROCHAIN TOUR

Maintenant, c'est le tour de votre adversaire. Il dégage ses permanents et effectue les mêmes opérations pendant son tour. Quand ce joueur aura terminé, ce sera à nouveau votre tour. Continuez jusqu'à ce que les points de vie d'un des joueurs soient réduits à 0. Dès qu'un joueur a 0 point de vie, la partie se termine et l'autre joueur est déclaré vainqueur !

UN JEU TOUJOURS EN ÉVOLUTION

Un des aspects fascinants d'une partie de Magic est qu'elle varie d'un tour à l'autre — et les cartes elles-mêmes peuvent modifier les règles du jeu. Au fur et à mesure de vos parties, vous trouverez des cartes non-terrain qui ont des capacités qui produisent du mana, et des terrains qui ont d'autres utilités que générer du mana. Vous trouverez des créatures qui ont la capacité de célérité, qui leur permet d'attaquer immédiatement en arrivant sur le champ de bataille. D'autres auront le vol et le piétinement, qui modifient les règles de combat. Vous trouverez aussi des cartes avec des capacités qui fonctionnent depuis votre cimetière, et d'autres dont les capacités se combinent pour former un effet beaucoup plus puissant qu'en agissant seules (comme la combo de la Mort tenace et du Zombie rongeur). C'est un jeu de découverte, d'émerveillement, de combat et de stratégies. C'est un jeu « Magic ».



CHAPITRE 4 : TOUTES LES FAÇONS DE JOUER

Vous savez tout ce qu'il faut savoir pour jouer une partie de **Magic**. Mais quel style de partie allez-vous jouer ? De façon tout à fait logique pour un jeu qui dispose de tant d'options, les manières de jouer ne manquent pas. Tout le monde peut commencer sur un pied d'égalité avec des cartes fraîchement sorties de leurs paquets, ou vous pouvez construire un deck à l'avance avec les cartes de votre collection. Vous pouvez même jouer avec un groupe d'amis si un seul ne vous suffit pas.

FORMATS LIMITÉS

En format Limité, chaque joueur construit son propre deck au moment de jouer avec les cartes d'un nombre prédéterminé de boosters. En d'autres mots, votre deck est construit à partir d'une sélection limitée. Chaque deck doit contenir au moins 40 cartes (au lieu des 60 cartes habituelles pour un deck Construit). Les seules cartes avec lesquelles vous pouvez jouer sont celles que vous avez trouvées dans ces boosters, et le nombre de cartes de terrain de base dont vous avez besoin. (Un deck de 40 cartes devrait contenir environ 17 terrains et 15 créatures.)

PAQUET SCÉLLÉ (N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE JOUEURS)

Dans ce format Limité, vous construisez un deck à partir de boosters scellés. Chaque joueur ouvre six boosters de 15 cartes et construit un deck de 40 cartes à partir des cartes qu'il y trouve et du nombre de terrains de base dont il a besoin.

BOOSTER DRAFT (4 À 8 JOUEURS)

Dans ce format Limité, au lieu d'ouvrir vos paquets et de construire votre deck, vous et les autres joueurs devez sélectionner les cartes que vous voulez avoir dans votre deck. Chaque joueur assis autour de la table commence avec trois boosters de 15 cartes scellés.

Au début d'un Booster draft, chaque joueur ouvre un booster et choisit une carte qu'il veut garder pour son deck. (Vous ne pouvez pas voir les cartes draftées par les autres joueurs.) Chaque joueur passe ensuite le reste de son booster au joueur se trouvant sur sa gauche. Vous prenez le booster qui vous a été passé, vous choisissez une carte, puis vous passez le reste du booster au joueur situé sur votre gauche. L'opération continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Ensuite, chaque joueur ouvre un nouveau booster, mais cette fois, vous devez passer les cartes non choisies au joueur situé à votre droite. Une fois que toutes ces cartes ont été choisies, vous ouvrez le troisième booster et vous passez les cartes que vous ne voulez pas au joueur situé à votre gauche. Utilisez les cartes que vous avez choisies et le nombre de terrains de base nécessaires pour construire votre deck de 40 cartes.

Pour jouer ces formats et d'autres, vérifiez quels événements sont organisés par votre magasin de jeux local !

Wizards.com/Locator

Vous pouvez jouer une partie de **Magic** avec plus de deux joueurs. Il existe des dizaines de façons de le faire. Les plus populaires sont le Troll à deux têtes et le Commander, qui peuvent se jouer uniquement avec des cartes **Magic** traditionnelles de votre collection. D'autres variantes multijoueurs utilisent des cartes géantes ou un dé spécial pour offrir à votre groupe une expérience de jeu unique.

TROLL À DEUX TÊTES

Dans une partie de Troll à deux têtes, vous et un équipier jouez contre une autre équipe de deux personnes. Vous et votre équipier pouvez vous montrer vos mains l'un à l'autre et discuter de stratégie. Votre équipe a un total de points de vie partagé qui commence à 30 points. Vous et votre équipier partagez votre tour et les créatures de votre équipe attaquent l'autre équipe en groupe. Mais vous continuez d'avoir votre propre bibliothèque, vous contrôlez vos propres permanents, vous dépensez votre propre mana, et ainsi de suite.

COMMANDER

Dans une partie de Commander, le deck de chaque joueur est dirigé par la créature légendaire de son choix, qu'on appelle avec à-propos son commandant. Le reste du deck représente un arsenal spécialement composé de créatures, d'artefacts et d'autres sorts, conçu pour refléter la personnalité de ce commandant et bénéficier pleinement de ses forces. Une partie en format Commander sera plus appréciable en Free-for-All de 3 à 6 joueurs, mais les parties à deux joueurs sont aussi courantes. Découvrez ce format créé par les joueurs plus en détail sur MTGCommander.net.

PLANECHASE

La variante Planechase ajoute un deck unique de cartes de plan géantes qui régit les lieux du Multivers où se déroulent vos combats multijoueurs. Les plans ont des capacités qui modifient les règles du jeu. Si vous n'aimez pas le lieu où vous vous trouvez, vous pouvez essayer de transplaner en jetant le dé planaire, mais méfiez-vous des résultats parfois chaotiques !

ARCHENEMY

Dans une partie en Archenemy, un joueur commence avec 40 points de vie et un deck supplémentaire de cartes de machination géantes. Ce joueur est appelé l'archennemi. Les autres joueurs forment une équipe pour tenter de vaincre l'archennemi.

ASTUCES

En partie multijoueurs, la première fois qu'un joueur déclare un mulligan, il pioche une nouvelle main de sept cartes à la place d'une main de six cartes. S'il déclare à nouveau un mulligan, la taille de la main diminue ensuite normalement d'une carte.

Dans une partie en Troll à deux têtes, l'équipe qui commence passe l'étape de pioche de son premier tour. Dans tous les autres jeux multijoueurs, aucun joueur ne passe l'étape de pioche de son premier tour.

Découvrez plus de détails sur ces formats et d'autres formats de **Magic** sur Wizards.com/MagicFormats.

1, 2, 3, ET AINSI DE SUITE, X

Un de ces symboles de mana générique dans un coût signifie « cette quantité de mana de n'importe quel type. » Par exemple, 2 dans un coût signifie que vous pouvez dépenser deux manas de n'importe quel type, comme par exemple ♣ et ♠, ou ♠ et ♣, ou ♠ et un mana incolore, etc. (Si X apparaît dans un coût, vous choisissez la valeur de X.)

Ces symboles apparaissent aussi dans certaines capacités qui produisent du mana, comme « Ajoutez 1 à votre réserve. » Dans ce contexte, 1 signifie « un mana incolore. » Vous ne pouvez pas utiliser de mana incolore pour payer des coûts de mana coloré.

* (MANA BLANC)

Un mana blanc. Engager une plaine génère *. Une carte qui a * dans son coût de mana est blanche.

♠ (MANA BLEU)

Un mana bleu. Engager une île génère ♠. Une carte qui a ♠ dans son coût de mana est bleue.

♣ (MANA NOIR)

Un mana noir. Engager un marais génère ♣. Une carte qui a ♣ dans son coût de mana est noire.

♠ (MANA ROUGE)

Un mana rouge. Engager une montagne génère ♠. Une carte qui a ♠ dans son coût de mana est rouge.

♣ (MANA VERT)

Un mana vert. Engager une forêt génère ♣. Une carte qui a ♣ dans son coût de mana est verte.

♣ (ENGAGER)

Ce symbole signifie « engagez cette carte » (faites-la pivoter à l'horizontale pour indiquer qu'elle a été utilisée). Il apparaît dans les coûts d'activation. Vous ne pouvez pas payer un coût ♣ si la carte est déjà engagée. De plus, rappelez-vous que vous ne pouvez pas payer les coûts ♣ de votre créature avant qu'elle ne commence votre tour sur le champ de bataille et sous votre contrôle.

♣, ♠, ET AINSI DE SUITE

Les symboles de mana hybride représentent un coût qui peut être payé avec un couleur ou une autre. Par exemple, un coût représenté par le symbole ♠♣ peut être payé avec un mana blanc ou un mana bleu. C'est à la fois un symbole de mana blanc et bleu, et une carte avec ♠♣ dans son coût de mana est à la fois blanche et bleue.



★/★

Certaines créatures ont des étoiles pour indiquer leur force et leur endurance à la place des chiffres habituels. Cela signifie que la force et l'endurance de la créature sont déterminées par une de ses capacités, et pas par des valeurs fixes. Par exemple, le Cheval de cauchemar a une capacité qui indique « La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez... » Si vous contrôlez quatre marais quand le Cheval de cauchemar arrive sur le champ de bataille, cette créature sera 4/4. Si vous jouez des marais supplémentaires plus tard dans la partie, votre créature deviendra encore plus puissante.

À LA PLACE

Lorsque vous voyez ces mots, vous savez que le sort ou la capacité génère un effet de remplacement. Voir l'entrée du glossaire concernant l'« Effet de remplacement ».

ACTIVER

Vous activez une capacité activée en la plaçant aussi sur la pile. Vous activez une capacité exactement comme vous lancez un sort : vous l'annoncez, vous choisissez ses cibles et vous payez son coût d'activation. Voir « Capacités activées » à la page 12.

ADVERSAIRE

La personne contre qui vous jouez. Si une carte dit « un adversaire », cela signifie l'un des adversaires de son contrôleur.

ARCHENEMY

Une variante multijoueurs un-contre-tous qui contient des cartes de machination géantes.

ARRIVER SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Lorsque les sorts d'artefact, de créature, d'enchantement et de planeswalker se résolvent, ils arrivent sur le champ de bataille comme permanents. Les terrains arrivent aussi sur le champ de bataille comme permanents.

Certaines capacités déclenchées commencent par les mots « Quand [quelque chose] arrive sur le champ de bataille... » . . . Quand un permanent avec une capacité de ce genre est mis sur le champ de bataille, cette capacité se déclenche immédiatement. Certaines capacités se déclenchent aussi quand certains autres permanents arrivent sur le champ de bataille.

Certaines cartes indiquent qu'elles arrivent sur le champ de bataille engagées. Elles n'arrivent pas sur le champ de bataille dégagées pour s'engager aussitôt après — elles sont déjà engagées au moment où elles arrivent sur le champ de bataille. De même, les créatures qui « arrivent sur le champ de bataille avec [un certain nombre de] marqueurs +1/+1 sur elles », ou dont la force ou l'endurance est modifiée par un effet continu, ne sont pas modifiées par un de ces effets après être arrivées sur le champ de bataille, mais arrivent déjà modifiées.

ARTEFACT

Un type de carte. Voir « Artefact » à la page 6.

ATTAQUER

La façon dont vos créatures infligent des blessures à votre adversaire. Pendant votre phase de combat, vous décidez lesquelles de vos créatures dégagées (le cas échéant) vont attaquer et quel joueur ou quel planeswalker elles vont attaquer, puis elles passent à l'action en même temps. Les créatures s'engagent quand elles attaquent. Les créatures peuvent uniquement attaquer les joueurs ou les planeswalkers, pas les autres créatures. Votre adversaire a alors la possibilité de les bloquer avec ses propres créatures. Voir « Attaquer et bloquer » à la page 13.

AURA

Un type spécifique d'enchantement qui peut être attaché à un permanent (ou parfois un joueur). Chaque aura a le mot-clé « enchanter » suivi par la description de ce à quoi elle peut être attachée, le plus souvent après deux points (« : ») : « enchanter : créature, » « enchanter : terrain », etc. Quand vous lancez un sort d'aura, vous choisissez le type approprié de permanent à cibler. Quand l'aura se résout, elle est mise sur le champ de bataille, attachée à ce permanent (elle ne le cible plus). Si une aura se retrouve attachée à quelque chose qui ne correspond pas à sa capacité d'enchantement, ou si elle n'est attachée à rien, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.

BIBLIOTHÈQUE

Une zone de jeu. Voir « Bibliothèque » à la page 8.

BLESSURES

C'est ce qui fait chuter le total de points de vie d'un joueur, ce qui fait baisser la loyauté d'un planeswalker et ce qui détruit les créatures. Les créatures attaquantes et bloqueuses infligent une quantité de blessures égale à leur force. Certains sorts ou capacités peuvent aussi infliger des blessures. Les blessures ne peuvent être infligées qu'aux créatures, aux planeswalkers ou aux joueurs. Si une créature subit un nombre de blessures supérieur ou égal à son endurance pendant un tour, elle est détruite. Quand un planeswalker subit des blessures, vous lui retirez autant de marqueurs « loyauté ». Si un joueur subit des blessures, elles sont soustraites à son total de points de vie.

Il faut bien faire la différence entre une blessure et une perte de points de vie. Par exemple, l'Obscure faveur est une aura avec l'inconvénient « Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie. » Cette perte de points de vie n'est pas une blessure, elle ne peut donc pas être prévenue.

BLESSURES DE COMBAT

Les blessures infligées par des créatures qui attaquent ou qui bloquent. Une créature inflige un nombre de blessures de combat égal à sa force. Ces blessures sont infligées lors de l'étape d'attribution des blessures de combat. Les autres blessures ne sont pas considérées comme des blessures de combat, même si elles sont infligées par la capacité d'une créature pendant le combat.

BLOQUER

Empêcher une créature attaquante de vous infliger des blessures ou de les infliger à un de vos planeswalkers en la forçant à les infliger à une de vos créatures à la place. Quand votre adversaire vous attaque avec au moins une de ses créatures, vous pouvez bloquer avec le nombre de vos créatures dégagées de votre choix. Chaque créature peut bloquer un attaquant. Deux de vos créatures (ou plus) peuvent s'unir et bloquer un seul attaquant. Un attaquant bloqué infligera ses blessures de combat à la créature qui le bloque, et non à vous-même ou au planeswalker qu'il attaquait. Bloquer est optionnel. Voir « Attaquer et bloquer » à la page 13.

BOOSTER (POCHETTE-RECHARGE)

Une pochette contenant un assortiment aléatoire de quinze cartes de Magic. Lorsque vous vous sentirez prêt à ajouter des cartes à votre collection, vous achèterez des boosters. La plupart des boosters de 15 cartes contiennent une carte rare ou rare mythique, trois cartes inhabituelles et onze cartes courantes dont une carte de terrain de base. Trouvez les magasins dans lesquels vous pouvez acheter des cartes Magic sur Wizards.com/locator.

BOOSTER DRAFT

Voir « Formats Limités » à la page 19.

CAPACITÉ

Le texte d'un permanent (à l'exception du rappel de règle et du texte d'ambiance) vous indique quelles sont les capacités du permanent. Il existe trois différents types de capacités pour un permanent : les capacités statiques, les capacités déclenchées et les capacités activées. Sauf indication contraire, les capacités « fonctionnent » uniquement tant que le permanent est sur le champ de bataille. Une fois qu'une capacité déclenchée se déclenche ou qu'une capacité activée est activée, elle se résout à moins d'être contrecarrée ; peu importe ce qui arrive à la source de la capacité une fois qu'elle est sur la pile. Voir « Capacités activées » à la page 12.

CAPACITÉ ACTIVÉE

Un des trois types de capacités que peut avoir un permanent. Une capacité activée est toujours écrite sous la forme « coût : effet ». Voir « Capacités » à la page 12.

CAPACITÉ D'ÉVASION

Un surnom donné à une capacité qui rend une créature plus difficile à bloquer. Le vol est la capacité d'évasion la plus courante.

CAPACITÉ DE MANA

Une capacité qui ajoute du mana à votre réserve. Les capacités de mana peuvent être activées ou déclenchées. Une capacité de mana ne va pas sur la pile quand vous l'activez ou qu'elle se déclenche — vous obtenez immédiatement le mana.

CAPACITÉ DÉCLENCHÉE

Un des trois types de capacités que peut avoir un permanent. Voir « Capacités déclenchées » à la page 12.

CAPACITÉ STATIQUE

Un des trois types de capacités que peut avoir un permanent. Voir « Capacités statiques » à la page 12.

CARTE MULTICOLEURE

Une carte dont le coût de mana comporte plus d'une couleur de mana. Par exemple, une carte ayant un coût de mana de 2♣♠ est à la fois noire et rouge. La plupart des cartes multicolores ont un fond de couleur or.

CÉLÉRITÉ

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Une créature avec la célérité peut attaquer aussitôt qu'elle arrive sous votre contrôle. Vous pouvez aussi activer ses capacités activées ayant ⚡ dans leur coût.

CHAMP DE BATAILLE

Une zone de jeu. Voir « Champ de bataille » à la page 8.

« CHOISISSEZ L'UN — »

Quand vous voyez la phrase « choisissez l'un — » sur une carte, vous devez sélectionner l'une des options que l'on vous propose au moment où vous lancez la carte. Vous ne pouvez plus changer d'avis par la suite et choisir autre chose, même si votre premier choix s'avère sans effet.

CIBLE/CIBLÉ

Un mot utilisé dans certains sorts et capacités. Voir « Cible » à la page 10.

CIMETIÈRE

Une zone de jeu. Voir « Cimetière » à la page 8.

COMBAT

En général, « combat » signifie attaquer, bloquer, bref tout ce qui se produit pendant une phase de combat.

COMMANDER

Une variante de jeu amicale dans laquelle le deck de chaque joueur est commandé par une créature légendaire.

CONCÉDER

Interrompre une partie avant la fin et donner la victoire à votre adversaire. Vous pouvez concéder une partie à n'importe quel moment (généralement si vous réalisez que vous ne pourrez pas éviter de perdre). Dans ce cas, vous perdez la partie.

CONSTRUIT

Une catégorie de formats de jeu qui utilise des decks que vous avez construits à l'avance. Un deck Construit doit contenir au moins 60 cartes, et vous ne pouvez pas utiliser plus de quatre exemplaires d'une même carte (à l'exception des terrains de base). Le Standard est le format Construit le plus populaire.

CONTACT MORTEL

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Le contact mortel est une capacité qui permet à une créature d'infliger une forme particulièrement meurtrière de blessures aux autres créatures. Une créature qui subit n'importe quel nombre de blessures d'une créature qui a le contact mortel est détruite. Si votre créature avec le contact mortel est bloquée par plusieurs créatures, il vous suffit d'attribuer 1 blessure seulement à chacune des créatures bloquées !

CONTRECARRER UN SORT OU UNE CAPACITÉ

Annuler un sort de manière à ce qu'il n'ait pas d'effet. Si un sort est contrecarré, il est retiré de la pile et mis dans le cimetière de son propriétaire. Une fois qu'un sort ou une capacité commence à se résoudre, il est trop tard pour le contrecarrer. Les terrains ne sont pas des sorts et ne peuvent donc pas être contrecarrés.

CONTRÔLE

Vous contrôlez les sorts que vous lancez et les permanents qui sont arrivés sur le champ de bataille de votre côté. Vous contrôlez également les capacités des permanents que vous contrôlez.

Vous êtes le seul à pouvoir prendre des décisions sur ce que vous contrôlez. Si vous contrôlez un permanent, vous êtes le seul à pouvoir activer ses capacités activées. Même si vous placez une aura sur une créature adverse, c'est vous qui contrôlez cette aura et ses capacités.

Certains sorts ou capacités vous permettent de prendre le contrôle d'un permanent. La plupart du temps, cela implique que la carte quitte le côté de la table occupé par votre adversaire pour venir du vôtre. Mais dans le cas des auras et des équipements attachés à d'autres cartes, la carte reste en place même si elle change de contrôleur.

CONTRÔLEUR

Le contrôleur d'un sort est le joueur qui le lance. Le contrôleur d'une capacité activée est le joueur qui l'a activée. Pour les permanents, le contrôleur est le joueur qui les a lancés (à moins qu'un autre sort ou capacité ne change la personne qui les contrôle). Le contrôleur d'une capacité déclenchée est le joueur qui contrôlait la source de la capacité quand elle s'est déclenchée.

COULEUR

Les cinq couleurs de Magic sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert.

Si un sort ou une capacité vous demande de choisir une couleur, vous devez choisir l'une de ces cinq-là.

La couleur d'une carte est déterminée par son coût de mana.

Par exemple, une carte qui coûte

1♣ est bleue et une carte qui coûte

2♣♠ est à la fois rouge et blanche.

Les cartes sans mana coloré dans leurs coûts de mana, comme la plupart des artefacts, sont incolores.

(« Incolore » n'est pas une couleur.) Les terrains aussi sont incolores. Certains effets peuvent changer la couleur d'un sort ou d'un permanent. Par exemple, « La créature ciblée devient bleue jusqu'à la fin du tour. » La nouvelle couleur remplace les anciennes à moins que la capacité n'indique le contraire.

COÛT

Un coût est un prix à payer pour effectuer une action. Vous devez payer un coût pour lancer un sort ou activer une capacité activée. Parfois, un sort ou une capacité vous demandera aussi de payer un coût quand il se résout. Vous ne pouvez pas payer un coût si vous ne pouvez pas le payer en totalité. Par exemple, si le coût d'une capacité activée (la partie précédant les « : ») vous demande de vous défausser d'une carte et que vous n'avez pas de carte dans votre main, vous ne pouvez pas le payer.

COÛT CONVERTI DE MANA

La quantité totale de mana incluse dans un coût de mana, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, une carte avec un coût de mana de 3♣♣♣ a un coût converti de mana de 5. Une carte avec un coût de mana de 2♣♣ a un coût converti de mana de 2.

COÛT DE MANA

Voir « Les éléments d'une carte » à la page 5. Voir aussi l'entrée du glossaire concernant le « Coût converti de mana ».

COÛT SUPPLÉMENTAIRE

Certains sorts ont un coût supplémentaire. Pour lancer ce sort, vous devez payer à la fois le coût de mana indiqué dans le coin supérieur droit de la carte et son coût supplémentaire.

CRÉATURE

Un type de carte. Voir « Créature » à la page 6.

CRÉATURE-ARTEFACT

C'est à la fois une créature et un artefact. Voir « Créature » à la page 6.

CRÉATURE ATTAQUANTE

C'est une créature qui attaque. Une créature est considérée comme attaquante depuis le moment où elle est déclarée comme telle jusqu'à la fin de la phase de combat, à moins qu'elle ne soit retirée du combat entretemps. En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de créatures attaquantes.

CRÉATURE BLOQUÉE

Une créature attaquante qui a été bloquée par au moins une créature. Une fois qu'une créature est bloquée, elle le reste jusqu'à la fin de la phase de combat, même si les créatures bloqueuses quittent le combat. En d'autres termes, une fois qu'une créature est bloquée, elle n'a plus la moindre chance de blesser le joueur défenseur ou le planeswalker qu'elle attaque (à moins qu'elle n'ait le piétinement). En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de créatures bloquées.

CRÉATURE BLOQUEUSE

Une créature désignée pour bloquer une créature attaquante. Si une créature bloque un attaquant, celui-ci lui inflige ses blessures à la place de blesser le joueur défenseur ou le planeswalker qu'il attaque. Une fois qu'une créature bloque, elle reste une créature bloqueuse jusqu'à la fin de la phase de combat — même si la créature qu'elle bloque quitte le combat. En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de créatures bloqueuses.

DECK (PAQUET DE CARTES)

Un paquet d'au moins soixante cartes de votre choix, soigneusement mélangé. (Les formats Limités dans lesquels les joueurs construisent leurs decks sur place autorisent les decks de quarante cartes.) Pour jouer une partie de Magic, vous devez avoir votre propre deck. Une fois la partie commencée, votre deck devient votre bibliothèque.

DÉFAUSSER (SE)

Prendre une carte dans votre main et la placer dans votre cimetière. Si un sort ou une capacité vous oblige à vous défausser d'une carte, il précisera si vous pouvez choisir les cartes dont vous vous débarrassez, à moins qu'il n'indique qu'un autre joueur les choisit ou que vous devez vous en défausser « au hasard ».

Pendant votre étape de nettoyage, si vous avez plus de sept cartes en main, vous devez vous défausser des cartes excédentaires.

DÉFENSE TALISMANIQUE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certains permanents. Un permanent avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlés par un adversaire. Le joueur qui contrôle le permanent avec la défense talismanique peut toujours le cibler avec des sorts et des capacités.

DÉFENSEUR

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Les créatures qui ont la capacité défenseur ne peuvent pas attaquer.



DÉGAGER

Faire pivoter une carte engagée à la verticale pour pouvoir l'utiliser à nouveau. Voir « Engager » à la page 9.

DÉTRUIRE

Déplacer un permanent depuis le champ de bataille dans le cimetière de son propriétaire. Les créatures sont détruites lorsqu'elles subissent un nombre de blessures supérieur ou égal à leur endurance. Par ailleurs, de nombreux sorts et capacités peuvent détruire des permanents (sans leur infliger de blessures).

Parfois, les permanents sont mis au cimetière sans avoir été détruits. Si un permanent est sacrifié, il n'est pas « détruit », mais il est quand même mis dans le cimetière de son propriétaire. C'est vrai aussi si l'endurance d'une créature est réduite à 0 ou moins, si deux permanents légendaires du même nom contrôlés par le même joueur sont sur le champ de bataille, si deux planeswalkers avec le même sous-type contrôlés par le même joueur sont sur le champ de bataille, ou si une aura est sur le champ de bataille mais qu'elle n'enchanter pas ce qui est décrit dans sa capacité « enchanter ».

DOUBLE INITIATIVE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Les créatures avec la double initiative infligent leurs blessures de combat deux fois. Quand vous parvenez à l'étape d'attribution des blessures de combat, vérifiez si une ou plusieurs créatures, attaquantes ou bloqueuses, ont l'initiative ou la double initiative. Si c'est le cas, une étape d'attribution des blessures de combat supplémentaire est créée juste pour elles. Les créatures avec l'initiative et la double initiative sont les seules à infliger des blessures de combat pendant cette étape. Ensuite, l'étape d'attribution des blessures de combat normale a lieu. Toutes les créatures attaquantes et bloqueuses restantes, ainsi que celles qui ont la double initiative, infligent des blessures de combat pendant cette deuxième étape.

EFFET

Ce qu'un sort ou une capacité génère lorsqu'il se résout. Il existe plusieurs types d'effets : les effets uniques, les effets continus, les effets de prévention et les effets de remplacement. Chacun d'eux est détaillé dans ce glossaire.

EFFET CONTINU

Un effet qui dure pendant un laps de temps. Les effets continus sont différents des effets uniques, qui se produisent une seule fois et qui n'ont pas de durée. Le texte du sort ou de la capacité indique combien de temps dure un effet continu. Par exemple, il peut s'agir de « jusqu'à la fin du tour ». Si l'effet continu vient d'une capacité statique, il dure aussi longtemps que le permanent doté de cette capacité reste sur le champ de bataille.

EFFET DE PRÉVENTION

Un effet qui empêche des blessures d'être infligées. Un effet de prévention fonctionne comme un bouclier. Si des blessures devaient être infligées mais qu'un bouclier de prévention est en place, ces blessures (ou une partie d'entre elles) ne sont pas infligées. Un effet de prévention peut prévenir toutes les blessures qu'une source infligerait normalement, ou uniquement une quantité de blessures spécifique.

Par exemple, le Brouillard indique : « Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. » Vous pouvez lancer le Brouillard longtemps avant le combat. Son effet restera là, actif, pendant le reste du tour. Ensuite, si des créatures tentent d'infliger des blessures en combat pendant ce tour, le Brouillard les prévient.

Les effets de prévention peuvent empêcher que des blessures soient infligées aux créatures, aux joueurs, ou aux deux. Si un effet de prévention peut prévenir des blessures en provenance de plusieurs sources en même temps, le joueur qui subirait ces blessures, ou qui contrôle la créature qui devrait subir ces blessures, choisit de quelle source il prévient les blessures.

EFFET UNIQUE

Un effet qui n'agit sur le jeu qu'une seule fois avant de cesser de faire effet. Par exemple, Nouvelles dit : « Piochez quatre cartes. » Lorsqu'elle se résout, son effet est terminé. Les effets uniques sont différents des effets continus, qui perdurent pendant un certain temps.

EFFET DE REMPLACEMENT

Une sorte d'effet qui attend qu'un certain événement se produise et le remplace alors par un autre. Les effets de remplacement contiennent les mots « à la place ». Par exemple, le Colosse de sombracier indique, en outre, « Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place. » L'effet remplace l'action de mettre le Colosse de sombracier au cimetière par l'action de le mélanger dans la bibliothèque de son propriétaire. Le Colosse de sombracier n'arrive jamais dans le cimetière.

EMBLÈME

Certaines capacités de planeswalker créent un emblème qui a un effet durable sur la partie. Une fois qu'un emblème est créé, il ne peut pas être détruit et ses capacités s'appliquent jusqu'à la fin de la partie.

ENCADRÉ DE TEXTE

Voir « Les éléments d'une carte » à la page 5.

ENCHANTER

Une capacité mot-clé qui apparaît sur toutes les auras. Elle est généralement suivie par une description de permanent (par exemple « enchanter : créature » ou « enchanter : terrain ») qui vous indique le type de permanent auquel l'aura peut être attachée. Quand vous lancez l'aura, vous devez cibler ce type de permanent. De même, les auras avec « enchanter : joueur » ou « enchanter : adversaire » ciblent un joueur quand elles sont lancées. Si une aura se retrouve attachée à quelque chose qui ne correspond pas à sa capacité d'enchantement, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.



ENCHANTÉ(E)

Quand une capacité d'aura parle de « la créature enchantée » (ou de « l'artefact enchanté », ou du « terrain enchanté », etc.), cela signifie : « la créature à laquelle l'aura est attachée. » Par exemple, la Marque du vampire a la capacité « La créature enchantée gagne +2/+2 et a le lien de vie. » C'est uniquement la créature à laquelle la Marque du vampire est attachée qui gagne ce bonus, et le contrôleur de cette créature gagnera les points de vie de la capacité de lien de vie.

ENCHANTEMENT

Un type de carte. Voir « Enchantement » à la page 6.

ENDURANCE

Le nombre indiqué sur la partie inférieure droite de la carte de créature, à droite de la barre. Si une créature subit un nombre de blessures supérieur ou égal à son endurance pendant le même tour, elle est détruite. Si l'endurance d'une créature est réduite à 0 ou moins, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.

ENGAGER

Faire pivoter une carte à 90°. Voir « Engager » à la page 9.

ÉPHÉMÈRE

Un type de carte. Voir « Éphémère » à la page 6.

ÉQUIPEMENT

Une capacité mot-clé qui apparaît sur tous les équipements. Elle vous indique le coût à payer pour attacher l'équipement à l'une de vos créatures. Peu importe que l'équipement soit détaché ou qu'une autre créature en soit équipée. Vous ne pouvez activer cette capacité que pendant votre phase principale, et uniquement si la pile est vide. La capacité d'équipement cible la créature sur laquelle vous déplacez l'équipement.

ÉQUIPEMENT

Un type d'artefact qui représente une arme, une armure ou un autre objet qui peut être utilisé par vos créatures. Quand vous lancez un sort d'équipement, il arrive sur le champ de bataille comme les autres artefacts. Une fois que l'équipement est sur le champ de bataille, vous pouvez payer son coût d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un rituel pour l'attacher à une créature que vous contrôlez. Vous pouvez le faire même si l'équipement est attaché à une autre créature. Une fois attaché à une créature, l'équipement lui confère un effet. Si la créature équipée quitte le champ de bataille, l'équipement « tombe à terre » et reste sur le champ de bataille, attendant que vous l'attachiez à une autre créature.

ÉTAPE

Chaque phase, à l'exception des phases principales, est divisée en plusieurs étapes. Des événements précis se produisent pendant chacune d'elles. Par exemple, lors de votre étape de dégagement, vous dégagez vos permanents. S'il reste du mana à un joueur à la fin d'une étape ou d'une phase, ce mana est perdu. Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE D'ATTRIBUTION DES BLESSURES DE COMBAT

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE DÉCLARATION DES ATTAQUANTS

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE DÉCLARATION DES BLOQUEURS

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE DÉGAGEMENT

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE D'ENTRETIEN

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE FIN

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE FIN DE COMBAT

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

ÉTAPE DE PIOCHE

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

EXIL

Une zone de jeu. L'exil est essentiellement une zone de détention pour les cartes. Si un sort ou une capacité exile une carte, cette carte est déplacée d'où elle se trouve vers la zone d'exil. Voir « Exil » à la page 8.

FLASH

Une capacité mot-clé qui apparaît sur des créatures, des artefacts et des enchantements. Un sort avec le flash peut être lancé à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

FORCE

Le nombre indiqué sur la partie inférieure droite de la carte, à gauche de la barre oblique. Une créature inflige un nombre de blessures de combat égal à sa force. Une créature dont la force est de 0 ou moins inflige 0 blessures en combat.

GAGNER LA PARTIE

Vous gagnez la partie et votre adversaire perd la partie dans les situations suivantes :

- Les points de vie de votre adversaire sont réduits à 0 ou moins.
- Votre adversaire doit piocher une carte dans une bibliothèque vide.
- Votre adversaire a au moins 10 marqueurs « poison ». (Aucune carte de l'édition de base *Magic 2014* ne peut donner de marqueurs « poison » aux joueurs.)
- Un sort ou une capacité indique que vous gagnez la partie ou que votre adversaire perd la partie.
- Votre adversaire vous concède la victoire.

Si les deux joueurs perdent la partie en même temps, il y a match nul — personne ne gagne.

Différentes variantes multijoueurs peuvent modifier les conditions de victoire de la partie.

INCOLORE

Les terrains et la plupart des artefacts sont incolores. « Incolore » n'est pas une couleur. Si quelque chose vous enjoint de choisir une couleur, vous ne pouvez pas choisir incolore.

INDESTRUCTIBLE

Un permanent indestructible ne peut pas être détruit par les blessures ou les effets qui disent « détruisez ». Il peut toujours être mis au cimetière pour d'autres raisons. Voir l'entrée du glossaire concernant « Détruire ».

INITIATIVE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Les créatures qui ont l'initiative infligent leurs blessures de combat avant les créatures qui ne l'ont pas. Quand vous parvenez à l'étape d'attribution des blessures de combat, vérifiez si une ou plusieurs créatures, attaquantes ou bloqueuses, ont l'initiative ou la double initiative. Si c'est le cas, une étape d'attribution des blessures de combat supplémentaire est créée juste pour elles. Les créatures avec l'initiative et la double initiative sont les seules à infliger des blessures de combat pendant cette étape. Ensuite, l'étape d'attribution des blessures de combat normale a lieu. Toutes les créatures attaquantes et bloqueuses restantes, ainsi que celles qui ont la double initiative, infligent des blessures de combat pendant cette deuxième étape.

INTIMIDATION

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Une créature avec l'intimidation ne peut être bloquée que par des créatures qui partagent une couleur avec elle et/ou des créatures-artefacts. Par exemple, une créature rouge avec l'intimidation pourrait être bloquée par une créature rouge, une créature verte et rouge ou une créature-artefact. L'intimidation n'intervient que lorsque la créature qui a la capacité attaque.

JETON

Certains éphémères, rituels et capacités permettent de créer des créatures. Elles sont représentées par des jetons. Vous pouvez utiliser ce que vous voulez pour représenter un jeton, de préférence quelque chose qui puisse être engagé.

Les jetons sont considérés comme des créatures, et ils sont affectés par toutes les règles, les sorts et les capacités qui affectent les créatures. Cependant, si une de vos créatures-jetons quitte le champ de bataille, elle va sur la nouvelle zone (comme votre cimetière) et disparaît immédiatement de la partie.

JOUER

Vous jouez un terrain en le mettant sur le champ de bataille depuis votre main. Vous pouvez jouer un terrain et un seul à chaque tour, pendant l'une de vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide. Les terrains ne vont pas sur la pile quand vous les jouez.

Certains effets vous disent de jouer une carte. Cela signifie jouer un terrain ou lancer un sort, selon le type de carte.

JOUEUR

Soit vous, soit votre adversaire. Si un sort ou une capacité vous donne la possibilité de choisir un joueur, vous pouvez vous choisir vous-même. Ce qui n'est pas le cas lorsque le texte parle d'« adversaire ». Si vous jouez une partie multijoueurs (une partie à plus de deux joueurs), chaque participant est un joueur, y compris vos partenaires.

JOUEUR ACTIF

Le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif a toujours une chance de lancer des sorts et d'activer des capacités en premier.

JOUEUR DÉFENSEUR

Le joueur qui est attaqué (ou dont le planeswalker est attaqué) pendant une phase de combat.

LANCER

Vous lancez un sort en le mettant sur la pile. Les différentes variétés de sorts peuvent être lancées à des moments différents, mais les étapes pour lancer un sort sont toujours les mêmes : vous l'annoncez, vous choisissez ses cibles (et faites les autres choix associés) et vous payez son coût de mana. Voir « Sorts » à la page 10.

LÉGENDAIRE

Légendaire est un super-type que vous trouverez sur la ligne de type après le type, mais avant les deux points (« : ») indiquant les éventuels sous-types. Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires du même nom, ce joueur choisit l'un d'entre eux pour rester sur le champ de bataille et les autres sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. (Différents joueurs peuvent contrôler des permanents légendaires du même nom.) C'est ce qu'on appelle la « règle de légende ».

LIEN DE VIE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certains permanents. Les blessures infligées par un permanent qui a le lien de vie font gagner au contrôleur de ce permanent autant de points de vie, en plus d'infliger des blessures normales.

LIGNE DE TYPE

Voir « Les éléments d'une carte » à la page 5.

LIMITÉ

Une catégorie de formats de jeu qui utilise des cartes de boosters que vous ouvrez juste avant de jouer. Voir « Formats Limités » à la page 19.



LOYAUTÉ

La loyauté est une caractéristique spécifique aux planeswalkers. Chaque carte de planeswalker a une valeur de loyauté imprimée dans son coin inférieur droit : elle indique le nombre de marqueurs « loyauté » qu'elle a au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Le coût d'activation d'une des capacités activées d'un planeswalker consiste à lui mettre ou lui enlever des marqueurs « loyauté ». Chaque blessure infligée à un planeswalker lui retire un marqueur « loyauté ». Si un planeswalker

n'a plus de marqueurs « loyauté », il est mis dans le cimetière de son propriétaire. Voir aussi « Planeswalker » à la page 7.

MAIN

Une zone de jeu. Voir « Main » à la page 8.

MANA

L'unité de base d'énergie magique dont vous vous servez pour payer des sorts et certaines capacités. Le mana est généralement généré en engageant des terrains. Il existe cinq couleurs de magie : ♣ (blanc), ♠ (bleu), ♣ (noir), ♠ (rouge) et ♣ (vert). Il existe aussi du mana incolore.

MARQUEUR SUR UN PERMANENT

Certains sorts ou capacités vous demandent de poser un marqueur sur un permanent. Ce marqueur indique une modification du permanent qui dure tant que ce dernier est sur le champ de bataille. Un marqueur modifie généralement la force et l'endurance d'une créature ou permet de suivre l'évolution de la loyauté d'un planeswalker. Utilisez ce que vous avez sous la main : pièces de monnaie, dés, perles de verre, etc.

MATCH

Une série de parties contre le même adversaire. La plupart des matchs se jouent en trois parties. Le premier joueur qui gagne deux des trois parties remporte le match. Le perdant de la première partie décide qui commence la deuxième partie, et ainsi de suite.

MATCH NUL

Une partie sans vainqueur. Par exemple, si un sort comme le Tremblement de terre inflige suffisamment de blessures pour que les deux joueurs tombent à 0 point de vie ou moins, la partie se termine par un match nul.

MÉLANGER

Battez les cartes de votre deck. Au début de chaque partie de Magic, vous devez mélanger votre deck. Certaines cartes vous obligeront à mélanger votre bibliothèque comme partie de leur effet — généralement parce qu'elles vous ont permis auparavant de regarder votre bibliothèque.

METTRE SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Déplacer une carte ou un jeton sur la zone du champ de bataille. Attention, lorsqu'un sort ou une capacité vous demande de mettre quelque chose sur le champ de bataille, vous ne le « lancez » pas. Vous le mettez simplement sur le champ de bataille sans payer son coût.

MODERN

Un format Construit à la popularité grandissante. Le format Modern utilise les éditions de base et les blocs depuis la *Huitième édition* et *Mirrodin* jusqu'aux extensions actuelles. Consultez Wizards.com/MagicFormats pour plus d'informations.

MOURIR

« Mourir » est une autre façon de dire qu'une créature « est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille. »

MULLIGAN (OU MISÈRE)

En début de partie, vous piochez les sept premières cartes de votre bibliothèque. Si vous n'aimez pas la main que vous venez de piocher, vous pouvez déclarer un mulligan, ce qui vous autorise à remélanger votre main à votre bibliothèque et à piocher une nouvelle main... mais avec une carte de moins. Vous pouvez déclarer autant de mulligans que vous le désirez mais, à chaque fois, votre main aura une carte de moins. Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de leur première main, vous pouvez commencer.

NOM

Voir « Les éléments d'une carte » à la page 5.

Quand le nom d'une carte apparaît dans son encadré de texte, la carte fait référence à elle-même, pas aux autres cartes du même nom.

NON-

Lorsqu'un sort ou une capacité se réfère à une carte « non-terrain », une « créature non-noire », etc., cela signifie « une carte qui n'est pas un terrain », « une créature qui n'est pas noire », etc.

NON-BLOQUÉE

Une créature est non-bloquée uniquement si elle attaque et que le joueur défenseur a décidé de ne pas la bloquer.

PACK D'INTRO

Un pack qui contient un deck prêt-à-jouer contenant des cartes d'une extension spécifique, ainsi qu'un booster supplémentaire de 15 cartes. Vous pouvez jouer les decks des Packs d'Intro les uns contre les autres simplement en les débattant. L'édition de base *Magic 2014* a cinq Packs d'Intro. Quand vous débutez, modifier le deck d'un Pack d'Intro de *Magic* est un excellent moyen de commencer à construire vos propres decks. Trouvez les magasins dans lesquels vous pouvez acheter des cartes *Magic* sur Wizards.com/Locator.

PAQUET SCÉLÉ

Voir « Formats Limités » à la page 19.

PARTIE MULTIJOUEURS

Une partie de *Magic* qui commence avec plus de deux joueurs. Voir « Variantes multijoueurs » à la page 20.

PAYER DES POINTS DE VIE

Parfois, le coût d'un sort ou d'une capacité comporte une dépense de points de vie. Pour payer des points de vie, soustrayez-les à votre total de points de vie. Vous ne pouvez pas payer plus de points de vie que vous n'en avez. Cette perte de points de vie n'est pas une blessure, elle ne peut donc pas être prévenue.

PERDRE DES POINTS DE VIE

Toutes les blessures qui vous sont infligées vous font perdre des points de vie, ce qui explique pourquoi elles sont retirées à votre total de points de vie. De plus, certains sorts et capacités indiquent qu'ils vous font perdre des points de vie. Cette perte de points de vie n'est pas une blessure, elle ne peut donc pas être prévenue.

PERMANENT

Une carte ou un jeton de créature sur le champ de bataille. Les permanents peuvent être des artefacts, des créatures, des enchantements, des planeswalkers ou des terrains. Une fois qu'un permanent est sur le champ de bataille, il y reste jusqu'à ce qu'il soit détruit, sacrifié ou retiré d'une manière ou d'une autre. Vous ne pouvez pas retirer un permanent du champ de bataille simplement parce que vous en avez envie, même si vous le contrôlez. Si un permanent quitte le champ de bataille et y revient ensuite, il est considéré comme une nouvelle carte. Il ne « se souvient » de rien de ce qui lui est arrivé lors de son précédent passage sur le champ de bataille.

Sauf indication contraire, les sorts et les capacités n'affectent que les permanents. Par exemple, la Désinvocation indique, « Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. » Vous devez cibler une créature sur le champ de bataille, pas une carte de créature dans un cimetière ou une autre zone de jeu.

PHASE

Une des parties principales d'un tour. Elles sont au nombre de cinq : phase de début, première phase principale, phase de combat, deuxième phase principale et phase de fin. Certaines phases sont divisées en étapes. S'il reste du mana à un joueur à la fin d'une étape ou d'une phase, ce mana est perdu. Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

PHASE DE COMBAT

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

PHASE PRINCIPALE

Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

PIÉTINEMENT

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Le piétinement est une capacité qui permet à une créature d'infliger ses blessures supplémentaires au joueur défenseur ou au planeswalker qu'elle attaque même si elle est bloquée. Quand une créature avec le piétinement est bloquée, vous devez infliger au moins suffisamment de ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent pour les détruire toutes. Mais si chaque créature bloqueuse subit une quantité de blessures au moins égale à son endurance, vous pouvez alors attribuer les éventuelles blessures restantes de la créature attaquante au joueur défenseur ou au planeswalker qu'elle attaque.

PILE

Une zone de jeu. Voir « La pile » à la page 8.

PIOCHER UNE CARTE

Prendre la carte qui se trouve sur le dessus de votre bibliothèque (deck) et la mettre dans votre main. Vous piochez une carte à chacun de vos tours, au début de votre étape de pioche. Vous piochez aussi si un sort ou une capacité vous y autorise ; cela n'affecte pas votre pioche normale pour le tour. Si un sort ou une capacité vous permet de mettre une carte de votre bibliothèque dans votre main mais qu'il n'utilise pas le mot « piocher » dans son texte, ce n'est pas considéré comme piocher une carte.

PLANECHASSE

Une variante multijoueurs qui contient des cartes de plan géantes.

PLANESWALKER

Un type de carte. Voir « Planeswalker » à la page 7.

POINTS DE VIE, TOTAL DE POINTS DE VIE

Chaque joueur commence la partie avec 20 points de vie. Quand vous subissez des blessures, qu'elles soient infligées par des sorts, des capacités ou des créatures non-bloquées, vous les soustrayez à votre total de points de vie. Si celui-ci tombe à 0 ou moins, vous avez perdu la partie. Si, pour une raison ou une autre, les points de vie des deux joueurs passent simultanément à 0 ou moins, la partie se termine par un match nul.

PORTÉE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol. Cependant, une créature avec la portée peut être bloquée par n'importe quelle sorte de créature.

PRÉVENTION

Lorsque ce mot apparaît dans le texte d'un sort ou d'une capacité, vous pouvez être sûr qu'il s'agit d'un effet de prévention.

PRIORITÉ

Comme chaque joueur peut lancer des éphémères et activer des capacités pendant son tour et celui de l'adversaire, le jeu nécessite la mise en place d'un système qui assure qu'un seul joueur puisse agir à la fois. La priorité détermine, à tout moment de la partie, quel joueur peut lancer un sort ou activer une capacité activée.

Le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) a la priorité au début de chaque étape et de chaque phase principale, à l'exception de l'étape de dégagement et de l'étape de nettoyage. Lorsque vous avez la priorité, vous pouvez lancer un sort ou activer une capacité activée ou passer (choisir de ne rien faire). Si vous jouez quelque chose, vous gardez la priorité, alors vous faites à nouveau le même choix. Si vous passez, votre adversaire acquiert la priorité ; c'est à son tour de faire ce même choix. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer.

Quand les deux joueurs décident de passer et qu'un sort ou une capacité est en attente sur la pile, ce sort ou cette capacité se résout. Le joueur actif récupère alors la priorité, et le processus se répète. Quand les deux joueurs décident de passer et qu'il n'y a pas de sort ou de capacité en attente sur la pile, cette partie du tour se termine et la partie suivante commence.

PROPRIÉTAIRE

La personne qui a commencé la partie avec la carte dans son paquet. Même si votre adversaire devient le contrôleur de l'un de vos permanents, vous restez son propriétaire. (Si vous prêtez votre deck à un ami, il sera le « propriétaire » de toutes les cartes pour la durée de la partie.) Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui le contrôlait au moment où il a été mis sur le champ de bataille.

PROTECTION

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Une créature avec la protection a toujours « protection contre _____ », le blanc étant rempli par ce contre quoi la créature est protégée. Il peut s'agir de « protection contre le rouge », par exemple, ou de « protection contre les gobelins. » La protection a plusieurs effets sur la créature qui en est dotée :

- Toutes les blessures infligées par une source du type contre lequel elle est protégée sont prévenues.
- Elle ne peut pas être enchantée par les auras ou équipée par les équipements du type contre lequel elle est protégée.
- Elle ne peut pas être bloquée par les créatures du type contre lequel elle est protégée.
- Elle ne peut pas être ciblée par les sorts ou les capacités des cartes du type contre lequel elle est protégée.

QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE





Un permanent quitte le champ de bataille quand il se déplace depuis la zone du champ de bataille vers n'importe quelle autre zone. Il peut retourner dans la main du joueur depuis le champ de bataille, aller au cimetière depuis le champ de bataille, ou dans n'importe quelle autre zone. Si une carte quitte le champ de bataille pour y revenir ensuite, tout se passe comme s'il s'agissait d'une nouvelle carte. Elle ne « se souvient » de rien de ce qui lui est arrivé lors de son précédent passage sur le champ de bataille.

RAPPEL DE RÈGLE

Un texte en italique entre parenthèses (*un texte en italique ressemble à ça*), dans l'encadré de texte, qui vous rappelle les détails d'une règle ou d'une capacité mot-clé. Le rôle du rappel de règle n'est pas de vous donner la règle complète d'une capacité. Ce n'est qu'un rappel du fonctionnement de la carte.

RARETÉ

La probabilité que vous obteniez une carte particulière. Il existe quatre niveaux de rareté dans les cartes de Magic : courant, inhabituel, rare et rare mythique. Chaque booster de 15 cartes contient généralement onze cartes courantes, dont une carte de terrain de base, trois cartes inhabituelles et une carte rare. Certains contiennent une rare mythique à la place d'une carte rare.

	= Courante
	= Inhabituelle
	= Rare
	= Rare mythique



RÉGÉNÉRER

Empêcher un permanent d'être détruit plus tard pendant le tour. Un effet de régénération fonctionne comme un bouclier. Un sort ou une capacité qui indique « Régénérez [un permanent] » place sur ce permanent un bouclier de régénération qui peut être utilisé à tout moment pendant le tour. Si un permanent est sur le point d'être détruit et qu'il dispose d'un bouclier de régénération, il n'est pas détruit. À la place, il devient engagé, il est retiré du combat (s'il attaque ou qu'il bloque) et toutes les blessures lui sont retirées. Ce bouclier de régénération est ensuite utilisé. Le permanent ne quitte jamais le champ de bataille, ce qui veut dire que les auras, les équipements ou les marqueurs qui sont sur lui y restent. Les boucliers de régénération non-utilisés disparaissent pendant l'étape de nettoyage.

Bien qu'un permanent disposant d'un bouclier de régénération ne puisse pas être détruit, il peut toujours être mis dans un cimetière pour d'autres raisons. Voir l'entrée du glossaire concernant « Détruire ».

RÉPONDRE, EN RÉPONSE

Lancer un éphémère ou activer une capacité activée juste après qu'un autre sort ou capacité a été mis sur la pile. Voir « Répondre à un sort » à la page 10.

RÉSERVE (AUSSI APPELÉE SIDEBORD)

Les événements **Magic** autorisent l'utilisation d'une réserve (aussi appelée sidebar) — un groupe de cartes supplémentaires qui sont particulièrement efficaces contre certains adversaires. Après avoir joué une partie contre un adversaire, vous pouvez modifier votre deck en utilisant des cartes de votre réserve. Cependant, vous devez recomposer votre deck dans sa configuration de départ avant de jouer contre un nouvel adversaire.

En format Construit, votre réserve peut contenir jusqu'à 15 cartes. Votre deck et votre réserve combinés ne peuvent pas contenir plus de quatre exemplaires d'une carte, à l'exception des cartes de terrain de base. Votre deck doit contenir au moins 60 cartes.

En format Limité, toutes les cartes des boosters que vous avez ouverts qui ne sont pas dans votre deck vont dans votre réserve. Votre deck doit contenir au moins 40 cartes.

RÉSERVE DE MANA

L'endroit où vous stockez votre mana jusqu'à ce que vous l'ayez dépensé ou jusqu'à ce que l'étape ou la phase en cours se termine.

RÉSOUTRE

Quand vous lancez un sort ou que vous activez une capacité activée, ou quand une capacité déclenchée se déclenche, rien ne se passe immédiatement. L'effet est mis sur la pile. Après que chaque joueur a eu l'opportunité d'y répondre, il se résout et son effet a lieu. Si un autre sort ou capacité le contrecarre, ou si aucune de ses cibles n'est valide quand il tente de se résoudre, il ne se résout pas (et si c'est un sort, il est mis dans le cimetière de son propriétaire).

RETIRER DU COMBAT

Si un effet retire une créature du combat, elle n'attaque plus ou ne bloque plus. Si elle bloquait un attaquant avant d'être retirée, celui-ci reste bloqué, aucune blessure ne sera donc infligée au joueur défenseur ou au planeswalker attaqué. Une créature qui est retirée du combat n'inflige pas et ne subit pas de blessures de combat.

RÉVÉLER

Quand vous révéléz une carte, elle est montrée à tous les joueurs de la partie.

RITUEL

Un type de carte. Voir « Rituel » à la page 5.

SACRIFICE

Choisir un de vos permanents sur le champ de bataille et le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous ne pouvez sacrifier que les permanents que vous contrôlez. Sacrifier un permanent est différent de le détruire, vous ne pouvez donc pas régénérer un permanent sacrifié. Vous ne pouvez sacrifier un permanent que si un sort ou une capacité vous l'ordonne, ou si cela fait partie d'un coût.

SE BATTRE

Certains effets font qu'une créature se bat contre une autre créature. Quand deux créatures se battent, chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.

SORT

Tous les types de carte, à l'exception des terrains, sont des sorts au moment où vous les lancez. Par exemple, l'Ange de Serra est une carte de créature. Lorsque vous le lancez, c'est un sort de créature. Quand il se résout, il devient une créature.

SOURCE

L'origine des blessures ou d'une capacité. Une fois qu'une capacité est sur la pile, retirer sa source n'empêche pas la capacité de se résoudre.

SOUS-TYPE

Tous les types de carte peuvent avoir des sous-types. Les sous-types sont détaillés après les deux points (« : ») dans la ligne de type, séparés par un « et ». Les sous-types de créature sont aussi appelés types de créature, les sous-types de terrain, types de terrain, etc. Une carte peut avoir plusieurs sous-types ou aucun. Par exemple, une « Créature : elfe et guerrier » a les sous-types elfe et guerrier, mais une carte qui n'a que « terrain » inscrit dans sa ligne de type n'a pas de sous-type.

Certains sous-types ont des règles spéciales. Voir les entrées du glossaire concernant l'« Aura », l'« Équipement », le « Type de terrain de base » et le « Type de planeswalker ». Les sous-types de créature n'ont pas de règles spéciales qui leur soient associées.

Certains effets peuvent changer les sous-types d'un permanent. Par exemple, « La créature ciblée devient un elfe jusqu'à la fin du tour. » Le nouveau sous-type remplace les sous-types précédents appropriés, à moins que la capacité n'indique le contraire.

STANDARD

Le format Construit le plus populaire. Il utilise uniquement les extensions les plus récentes du jeu. Le bloc en cours, le bloc précédent commencé en octobre et l'édition de base la plus récente sont tous légaux dans un deck Standard. Consultez Wizards.com/MagicFormats pour plus d'informations.

SUPER-TYPE

Tous les types de carte peuvent avoir des super-types. Les super-types suivent immédiatement le type de carte sur la ligne de type. Par exemple, un « Terrain de base : forêt » a le super-type « de base », et une « Créature légendaire : humain et guerrier » a le super-type « légendaire ». Les super-types n'ont aucune corrélation particulière avec les types de carte. Certains super-types ont des règles spécifiques qui leur sont associées.

SYMBOLE D'EXTENSION

Voir « Les éléments d'une carte » à la page 5.

TERRAIN

Un type de carte. Voir « Terrain » à la page 7.



TERRAIN DE BASE

Il existe cinq terrains de base : Les plaines génèrent * (mana blanc). Les îles génèrent ♠ (mana bleu). Les marais génèrent ♣ (mana noir). Les montagnes génèrent ♠ (mana rouge). Les forêts génèrent ♣ (mana vert). Chacun indique « de base » dans sa ligne de type (« de base » est un super-type). Tout terrain autre que ces cinq-là est dit terrain non-base.

Quand vous construisez un deck, vous pouvez inclure autant de terrains de base que vous le désirez. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre exemplaires des

autres cartes dans votre deck.



TERRAIN NON-BASE

Tout terrain qui n'a pas le super-type « de base » dans sa ligne de type — en d'autres mots, les terrains qui ne sont pas appelés plaine, île, marais, montagne ou forêt. Vous ne pouvez pas placer plus de quatre exemplaires d'un terrain non-base dans votre deck.

TEXTE D'AMBIANCE

Les passages en italique (*un texte en italique ressemble à cela*) dans l'encadré de texte sont uniquement là pour vous donner une idée de l'ambiance ou pour vous décrire une partie du monde magique de la carte. Si le texte est entre parenthèses, il est là pour vous rappeler une règle — ce n'est pas du texte d'ambiance. Le texte d'ambiance n'a aucune influence sur la manière dont la carte est lancée.

TOUR

Chaque tour est divisé en phases, qui pour la plupart sont elles-mêmes divisées en étapes. Voir « Déroulement d'un tour » à la page 17.

Déroulement d'un tour

1. Phase de début

- Étape de dégagement
- Étape d'entretien
- Étape de pioche

2. Phase principale

3. Phase de combat

- Étape de début de combat.
- Étape de déclaration des attaquants
- Étape de déclaration des bloqueurs
- Étape d'attribution des blessures de combat
- Étape de fin de combat

4. Phase principale (encore)

5. Phase de fin

- Étape de fin
- Étape de nettoyage

TRAVERSÉE DES FORÊTS

Un type de traversée de terrain. Voir l'entrée du glossaire concernant la « Traversée de terrain ».

TRAVERSÉE DES ÎLES

Un type de traversée de terrain. Voir l'entrée du glossaire concernant la « Traversée de terrain ».

TRAVERSÉE DES MARAIS

Un type de traversée de terrain. Voir l'entrée du glossaire concernant la « Traversée de terrain ».

TRAVERSÉE DES MONTAGNES

Un type de traversée de terrain. Voir l'entrée du glossaire concernant la « Traversée de terrain ».

TRAVERSÉE DE TERRAIN

La traversée de terrain est le nom générique d'une série de capacités mot-clé : traversée des plaines, traversée des îles, traversée des marais, traversée des montagnes et traversée des forêts. Une créature avec la traversée de terrain ne peut pas être bloquée si le joueur défenseur contrôle au moins un terrain de ce type.

TROLL À DEUX TÊTES

Voir « Variantes multijoueurs » à la page 20.

TYPE DE CARTE

Toutes les cartes dans votre deck ont au moins un type de carte : artefact, créature, enchantement, terrain, éphémère, planeswalker ou rituel. Le type de la carte est indiqué sous l'illustration. Certaines cartes, comme les créatures-artefacts, ont plus d'un type. Certaines cartes ont aussi des sous-types, comme « goblin » et « guerrier » dans « Créature : goblin et guerrier », ou des super-types, comme « de base » dans « Terrain de base : forêt. »

TYPE DE CRÉATURE

Le type de créature vous explique de quelle sorte de créature il s'agit, par exemple un goblin, un elfe ou un guerrier. Le type de créature est indiqué sous l'illustration de la carte, après « Créature : ». S'il y a plusieurs mots séparés par « et » après les deux points, la créature a tous ces types de créature.

Certains sorts ou capacités affectent plusieurs créatures d'un type donné. Par exemple, le Slivoïde prédateur indique : « Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1. » Toutes les autres créatures que vous contrôlez qui ont le type slivoïde, y compris le Slivoïde prédateur, reçoivent ce bonus.

TYPE DE PERMANENT

Les types de permanents sont les artefacts, les créatures, les enchantements, les planeswalkers et les terrains. Les permanents peuvent avoir plus d'un type.

TYPE DE PLANESWALKER

Le sous-type d'un planeswalker. Si un joueur contrôle au moins deux planeswalkers ayant le même type de planeswalker, ce joueur choisit l'un d'entre eux pour rester sur le champ de bataille et les autres sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. (Différents joueurs peuvent contrôler des planeswalkers ayant le même type de planeswalker.)

TYPE DE TERRAIN

Le sous-type d'un terrain. Voir l'entrée du glossaire concernant le « Type de terrain de base ».

TYPE DE TERRAIN DE BASE

Chaque terrain de base a un sous-type, qui apparaît après « Terrain de base : » sur sa ligne de type. Ce sont les « types de terrain de base », représentés par les cinq noms des terrains de base. Certains terrains non-base ont aussi des types de terrain de base. Tout terrain qui a un type de terrain de base a une capacité activée qui génère un mana de la couleur appropriée, même si ce n'est pas indiqué dans l'encadré de texte. Par exemple, toutes les forêts ont la capacité « ☀ : Ajoutez 1 à votre réserve. »

VIGILANCE

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Quand une créature avec la vigilance attaque, elle ne devient pas engagée.

VOL

Une capacité mot-clé qui apparaît sur certaines créatures. Une créature avec le vol ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.

VOUS

Le mot « vous » dans le texte d'un sort ou d'une capacité fait référence au contrôleur actuel de ce sort ou de cette capacité.

X

Lorsque la lettre X apparaît dans un coût de mana ou un coût d'activation, vous pouvez choisir la valeur de X. Par exemple, le Geyser volcanique est un sort d'éphémère qui coûte 8 et qui inflige X blessures. Quand vous lancez l'Hydre primordiale, vous choisissez la valeur de X. Si vous choisissez 3, par exemple, le Geyser volcanique coûte 3 et inflige 3 blessures. Si vous choisissez 6, le Geyser volcanique coûte 6 et inflige 6 blessures.

ZONE

Une surface de jeu dans une partie de Magic. Voir « Zones de jeu » à la page 8.

ZONE DE COMMANDEMENT

Une zone de jeu utilisée pour des objets qui affectent le jeu, mais qui ne sont pas des permanents. Certains planeswalkers créent des emblèmes qui y vont et certaines variantes multijoueurs utilisent cette zone pour leurs cartes géantes.

DES QUESTIONS ?

Pour la France et la Belgique :
Wizards of the Coast / Hasbro France,
Savoie Technolac C6
73378 Le Bourget du Lac Cedex
France
Service Consommateurs : wpn@hasbro.fr
Tél : +32 (0)70 233-277

Pour le Canada :
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
Tél : 1-425-204-8069

GÉNÉRIQUE DU LIVRET DE RÈGLES

Conception originale de **Magic** : Richard Garfield

Rédaction des règles : Matt Tabak

Secrétariat de rédaction : Del Laugel et Kelly Digges

Direction artistique : Lisa Hanson

Conception graphique originale de **Magic** : Jesper Myrfors, Lisa Stevens et Christopher Rush

Merci à tous les membres des équipes du projet, ainsi qu'à tous les autres,
troupe nombreux pour être nommés, qui ont contribué au jeu **Magic**.

Ce livret de règles a été publié en juillet 2013.

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue
Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park,
Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Wizards of the Coast/ Hasbro France, Savoie Technolac C6, 73378 Le
Bourget du Lac Cedex, FRANCE. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.
Magic: The Gathering, Wizards of the Coast, Magic, leurs logos, Mirrodin, les apparences distinctives
des personnages, le pentagone de couleurs et les symboles * ♦ ♣ ♠ ♣ sont la propriété de
Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957. 300Z1798001 FR



A character with fire for hair, wearing goggles and armor, casting a spell. The character is wearing a red and silver armor with a chainmail bodice and a red cape. The background is a blue, misty landscape with a large fireball on the right.

FRIDAY NIGHT MAGIC

VOTRE DESTINATION
DU VENDREDI SOIR

Rejoignez la communauté des joueurs de **Magic** qui jouent chaque vendredi soir !

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM