

MAGIC

The Gathering



LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Vous y êtes ! Vous allez enfin apprendre à jouer à **Magic: The Gathering**[®], le plus célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner au monde. C'était le premier jeu du genre, et aujourd'hui, c'est toujours le meilleur et le plus répandu.

Dans le jeu **Magic**[®], vous jouez le rôle d'un duelliste — un puissant sorcier qui combat ses pairs pour la gloire, la connaissance et la puissance. 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.

Les jeux de cartes comme **Magic: The Gathering** combinent l'attrait de la collection au jeu de stratégie. Vous ne savez pas à l'avance quelles cartes vous trouverez dans un booster (une pochette-recharge) de **Magic** ou dans un paquet de tournoi. Commencez simplement votre collection et vous pourrez faire des échanges avec d'autres joueurs pour obtenir les cartes que vous voulez.

L'une des qualités principales du jeu cartes à jouer et à collectionner, c'est qu'il se renouvelle constamment. Vous concevez et construisez vous-même vos decks pour être uniques, et chaque partie de **Magic** est ainsi différente.

De nouvelles extensions de **Magic** sont publiées plusieurs fois par an, et chacune d'elle vous propose de nouvelles manières de surprendre et de vaincre vos adversaires.

Ce n'est pas un livret de règles ordinaire. Vous n'êtes pas censé le lire d'un bout à l'autre. Si vous ne vous rappelez plus bien d'un mécanisme, ou si vous butez sur une question dont vous ne connaissez pas la réponse, c'est ici qu'il faut chercher.

(Les termes en vert sont référencés dans le glossaire qui commence à la page 26.)

SOMMAIRE

2 Chapitre 1 : Les Bases

- 2 Matériel
- 2 But du jeu
- 2 Commencer
- 2 Les éléments d'une carte **Magic**
- 4 Les termes et les symboles fondamentaux
- 5 Types de cartes : Artefact, Créature, Enchantement, Éphémère, Rituel, Terrain
- 7 Zones de jeu : Bibliothèque, Cimetière, En jeu, Main, Pile, Retirée de la partie

8 Chapitre 2 : Sorts, Capacités et Effets

- 8 La règle d'or
- 8 Qu'est-ce qu'un sort ?
- 8 Qu'est-ce qu'une capacité ?
- 10 Comment jouer un sort ou une capacité activée ?
- 11 Comment jouer une capacité déclenchée ?
- 11 La pile
- 12 Comment les sorts et les capacités sont-ils résolus ?
- 12 Qu'est-ce qu'un effet ?

14 Chapitre 3 : La Structure du Tour

- 14 Phase de début
- 14 Phase principale
- 14 Phase de combat
- 16 Phase principale (encore)
- 16 Phase de fin

17 Chapitre 4 : Les Capacités des Créatures

Célérité, Défenseur, Initiative, Peur, Piétinement, Protection, Régénération, Traversée des terrains, Vigilance, Vol

20 Chapitre 5 : Les Cinq Couleurs de Magic

Blanc, bleu, noir, rouge et vert

22 Chapitre 6 : Liges et Tournois

- 23 Formats : Construit, Limité

26 Chapitre 7 : Glossaire

62 Générique et Questions



CHAPITRE 1 : LES BASES

MATÉRIEL

Pour jouer une partie de **Magic** avec des cartes imprimées, il vous faut un deck de **Magic**, un ami lui aussi équipé d'un deck, et un moyen de matérialiser le décompte de votre total de points de vie.

Pour jouer à **Magic Online**, il vous faut un compte **Magic Online** et un deck de **Magic**. (Cependant, il n'est pas nécessaire d'ouvrir un compte pour apprendre à jouer.)

BUT DU JEU

Réduisez les points de vie de votre adversaire à 0 avant qu'il ne réduise les vôtres ! Vous gagnez aussi si votre adversaire est obligé de piocher une carte alors que sa bibliothèque est vide.

COMMENCER

Vous commencez la partie avec 20 points de vie.

Lancez un dé (ou jouez à pile ou face) pour déterminer qui va jouer le premier. Le joueur qui commence le premier saute l'étape de pioche (il ne pioche pas de carte). Si vous avez déjà joué une partie, c'est le perdant de la partie précédente qui décide qui joue en premier.

Mélangez votre deck. Puis piochez les sept cartes du dessus. Si vous n'aimez pas la main que vous venez de piocher, vous pouvez déclarer une misère (appelée en terme de jeu un « mulligan »), ce qui vous autorise à tout remélanger et à repiocher une nouvelle main... mais avec une carte de moins. Vous pouvez recommencer autant que vous voulez mais, à chaque fois, vous aurez une carte de moins.

Une fois que les deux joueurs sont satisfaits de leur main de départ, la partie commence.

LES ÉLÉMENTS D'UNE CARTE MAGIC

Nom. Le nom d'une carte se trouve dans son coin supérieur gauche. Lorsque l'encadré de texte d'une carte mentionne son nom, il ne se réfère qu'à cet exemplaire de la carte, même lorsque plusieurs se trouvent en jeu.

Coût de mana. Chaque symbole se trouvant dans le coin supérieur droit de la carte indique une partie du coût à payer pour jouer ce sort. Si le coût de mana indiqué est de **1 ***, vous devez payer un mana blanc (avec une plaine, par exemple) et un mana de la couleur de votre choix pour pouvoir jouer le sort.



Ligne de type. Elle vous indique si une carte est un artefact, une créature, un enchantement, un terrain, un éphémère ou un rituel. Si c'est une créature, son type de créature (comme gobelin ou soldat) est mentionné après le mot « Créature ». Si c'est un enchantement qui s'attache à une autre carte, le type de carte concerné sera indiqué (par exemple « Enchantement : Aura ») et le type de permanent auquel il peut être attaché est indiqué dans l'encadré de texte. Vous trouverez des précisions sur chaque type de carte à la page 5.

Symbole d'extension. Ce symbole indique de quelle extension de **Magic** provient cette carte. (Par exemple, le symbole d'extension de la *Neuvième édition* est ) La couleur du symbole d'extension indique la rareté de la carte. Il est noir pour les cartes courantes, argent pour les cartes inhabituelles et or pour les cartes rares.

Encadré de texte. Les capacités de la carte sont présentées ici. Vous y trouverez aussi parfois du texte d'ambiance, écrit en italique (*autrement dit, comme ceci*) qui vous présente des informations à propos de l'univers ou de l'histoire 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 rappeler comment elles fonctionnent.

Numéro de collection. Le numéro de collection est là pour vous aider à organiser vos cartes. Par exemple, « 12/350 » veut dire que cette carte est la 12e d'une série de 350 cartes.

Force et endurance. Sur chaque carte de créature, vous trouverez un encadré indiquant sa force et son endurance. Vous utilisez ces deux nombres pour déterminer quelle créature l'emporte au combat.



LES TERMES ET LES SYMBOLES FONDAMENTAUX

Mana. Pensez au mana comme à l'argent de **Magic**. C'est ce que vous utiliserez pour payer la plupart des coûts. Les terrains (et quelques autres cartes) produisent du mana, qui s'accumule dans votre réserve. Votre réserve vous sert à stocker votre mana jusqu'à ce que vous le dépensiez.

Comme l'argent, le mana que vous ne dépensez pas vous « brûle les doigts. » À la fin de chaque phase, vous perdez 1 point de vie par point de mana qui reste dans votre réserve, et ce mana disparaît. Cela s'appelle la brûlure de mana.

Chaque mana peut être de l'une des cinq couleurs de **Magic** (blanc, bleu, noir, rouge et vert) ou incolore. Lorsqu'un coût requiert du mana coloré, des symboles sont utilisés (* pour blanc, ♠ pour bleu, ♣ pour noir, ♡ pour rouge, ♠ pour vert). Lorsque n'importe quel type de mana peut être employé, vous trouverez un chiffre, par exemple 2.

Permanent. Lorsqu'ils se résolvent, les artefacts, les créatures, et les enchantements sont mis en jeu. Les terrains restent également en jeu une fois qu'ils ont été joués. Ces cartes sont appelées des permanents : elles restent en jeu jusqu'à ce que quelque chose les en retire. (Les éphémères et les rituels, lorsqu'ils se résolvent, partent au cimetière.)

Engager. Dans **Magic**, on engage une carte pour montrer qu'elle a été utilisée. Pour engager une carte, inclinez-la à angle droit sur le côté. Au début de chacun de vos tours, vous dégagez vos cartes engagées de manière à pouvoir les utiliser à nouveau.



Le symbole « ♣ » signifie « engagez cette carte. » Il apparaît généralement comme un élément d'un coût d'activation.

Cible. Lorsqu'un sort ou une capacité contient les mots « cible » ou « ciblé », cela veut dire que vous choisissez ce que vous affectez lorsque vous jouez ce sort ou cette capacité. Par exemple, la carte des Arbalétriers à pied dit « ♣ : Ces Arbalétriers à pied infligent 1 blessure à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. » Lorsque vous jouez cette capacité, vous choisissez une créature attaquante ou bloqueuse, et les Arbalétriers à pied lui infligent 1 blessure.

TYPES DE CARTES

Il existe six types de cartes de **Magic**.

Artefact

Les artefacts sont des permanents incolores qui représentent des objets magiques. Ils ne peuvent être joués que pendant **vos** phases principales, et seulement lorsque la pile est vide. (Vous aurez tous les détails concernant les phases et la pile plus loin dans ce livret.)

Une carte qui indique « Artefact : équipement » dans sa ligne de type représente une arme, une armure ou un objet que vos créatures peuvent utiliser. Une fois un équipement en jeu, vous pouvez payer pour l'attacher à une créature que vous contrôlez ou le déplacer depuis l'une de vos créatures à une autre.



Créature

Les créatures sont des permanents qui peuvent attaquer et bloquer. Ils ne peuvent être joués que pendant **vos** phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

Les créatures ont deux chiffres séparés par une barre oblique dans le coin inférieur droit de leur carte. Le chiffre de gauche indique la force de la créature, autrement dit le nombre de blessures qu'elle inflige en combat. Le chiffre de droite représente l'endurance de la créature, autrement dit le nombre de blessures qu'elle peut supporter avant d'être détruite.



Une créature ne peut pas attaquer, et vous ne pouvez pas non plus utiliser ses capacités qui ont **☞** dans leur coût, tant que la créature n'a pas été sous votre contrôle depuis le tout début de votre tour. Par contre, vous pouvez jouer aussitôt ses autres capacités, et elle peut bloquer si elle n'est pas engagée.

Les créatures-artefacts peuvent attaquer et bloquer comme les autres créatures. Les créatures-artefacts sont affectées par tout ce qui affecte les artefacts **et** par tout ce qui affecte les créatures.



Enchantement

Les enchantements sont des permanents qui représentent des ressources magiques. Ils ne peuvent être joués que pendant vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

La plupart des enchantements restent en jeu, comme les artefacts et les créatures. Mais les enchantements d'aura (avec la ligne de type « Enchantement : aura ») sont différents. Ils ne peuvent être en jeu que s'ils sont attachés à d'autres permanents.

Quand vous jouez une aura, elle cible la chose qui sera enchantée. En d'autres termes, vous devez décider à quoi l'aura sera attachée au moment de la jouer. Elle indique dans son encadré de texte ce à quoi elle peut être attachée (« Enchanter : créature », « Enchanter : terrain », etc.).

Si un permanent qui a une aura qui lui est attachée quitte le jeu, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. Elle ne reste pas sur la table sans rien à enchanter.



Éphémère

Les éphémères sont des sorts qui peuvent être joués quand vous avez la priorité, même pendant le tour de votre adversaire ou en réponse à un autre sort. (Nous parlerons de la priorité plus loin.) Les sorts d'éphémère ne sont pas des permanents. Ils sont placés dans le cimetière de leur propriétaire une fois qu'ils ont été résolus.



Terrain

Les terrains sont différents des autres cartes : ils ne sont jamais considérés comme des sorts. Cela veut dire qu'ils ne peuvent en aucun cas être contrecarrés, et que jouer un terrain ne fait pas appel à la pile.

La plupart des terrains sont des permanents qui ont des capacités de mana (des capacités qui produisent du mana). Vous vous servez généralement des terrains pour payer le coût des sorts et des capacités. Vous ne pouvez jouer qu'une carte de terrain par tour, uniquement durant l'une de vos phases principales, et seulement si la pile est vide.

Chaque terrain de base a une capacité de mana qui lui fait produire du mana d'une couleur donnée. Voici les terrains de base :

Chaque terrain porte un symbole dans son encadré de texte. Il indique quel type de mana vous récupérez lorsque vous engagez la carte. Tous les terrains autres que ces cinq terrains de base sont des terrains non-base.



Rituel

Les rituels sont des sorts qui ne peuvent être joués que pendant vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide. Les sorts de rituel ne sont pas des permanents. Une fois résolus, ils sont placés dans le cimetière de leur propriétaire.



ZONES

A **Magic**, le terme « zone » décrit l'un des endroits où peut se trouver une carte pendant la partie. Il en existe six :

Bibliothèque. C'est le paquet de cartes que vous utilisez pour jouer — le « tas » où vous piochez. 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. Les cartes y sont faces cachées, et elles restent dans l'ordre où elles étaient en début de partie.

Main. Comme dans la plupart des jeux de cartes, c'est l'endroit où vont les cartes que vous piochez. Vous êtes le seul à avoir le droit de regarder les cartes de votre main. Durant votre étape de nettoyage, si vous avez plus de sept cartes en main, vous devez vous défausser des cartes excédentaires.

En jeu. C'est l'endroit où vous posez vos permanents, devant vous. Vous pouvez disposer vos permanents comme vous voulez. Nous vous conseillons de placer les terrains près de vous. Votre adversaire doit pouvoir les voir et dire s'ils sont engagés ou pas.

Cimetière. C'est votre tas de défausse. Vos sorts d'éphémère et de rituel vont dans votre cimetière une fois résolus. Vos cartes partent au cimetière lorsqu'elles sont défaussées, détruites, sacrifiées ou lorsqu'elles y sont placées par un effet. Les cartes de votre cimetière sont faces visibles, et n'importe qui peut les regarder à tout moment.

La pile. C'est là que vont les sorts et les capacités juste après que vous les ayez joués. Elles y attendent d'être résolues jusqu'à ce que les deux joueurs aient fini d'agir. À ce moment-là, les sorts et les capacités de la pile se résolvent, en commençant par celles qui se trouvent sur le dessus (autrement dit, les dernières à avoir été jouées). Tous les joueurs utilisent la même pile. Vous trouverez plus de précisions sur la pile à la page 11.

Retirée de la partie. C'est une zone, sur le côté, où vos cartes sont placées quand un sort ou une capacité les retire de la partie. Les cartes retirées de la partie sont généralement rangées faces visibles.



CHAPITRE 2 : SORTS, CAPACITÉS ET EFFETS

LA RÈGLE D'OR

Lorsque le texte d'une carte contredit les règles, c'est la carte qui a raison. Par exemple, vous n'avez qu'une phase de combat par tour, mais l'Assaut implacable dit : « Vous avez, ce tour-ci, une phase de combat supplémentaire suivie d'une phase principale supplémentaire. » Pour ce tour-ci, Assaut implacable annule la règle d'une-phase-de-combat-par-tour.

QU'EST-CE QU'UN SORT ?

Entre le moment où une carte est jouée et celui où elle est résolue, elle est un sort. Quand un sort se résout, il part au cimetière de son propriétaire (s'il s'agit d'un éphémère ou d'un rituel) ou il est mis en jeu (s'il s'agit d'un autre type de carte). Même les cartes de créature sont des sorts au moment où elles sont jouées. Par exemple, lorsque vous jouez une Guivre à piquants, vous êtes en fait en train de lancer un sort de Guivre à piquants. Lorsque le sort est résolu, il met la créature Guivre à piquants en jeu, et la carte de sort devient un permanent.

Il existe une exception : les cartes de terrain ne sont jamais des sorts. Elles sont juste mises en jeu.

QU'EST-CE QU'UNE CAPACITÉ ?

Une capacité est comme un sort imprimé sur un permanent. La plupart des capacités ont des coûts, et beaucoup sont jouées et résolues exactement comme des sorts. Une fois qu'une capacité a été jouée, elle existe indépendamment de sa source. Cela veut dire, par exemple, que si vous jouez la capacité des Arbalétriers à pied, puis que les Arbalétriers sont détruits, leur capacité sera quand même résolue.

Il existe trois types de capacités.

Capacité activée. Vous jouez une capacité activée en payant son coût. Les capacités activées sont présentées selon le format « coût d'activation : capacité. » Ce qui se trouve avant les deux points (« : ») est le coût d'activation. Le texte qui se trouve après détaille la capacité qui s'active lorsque vous payez ce coût. Par exemple, «  : Piochez une carte » veut dire que si vous engagez le permanent qui dispose de cette capacité, vous piochez une carte.

Creature — Human Wizard

 : Draw a card.

*“Sit down and read. Ed for the coming conflicts.”
—Mary Harris “Mother”*



En règle générale, vous ne pouvez jouer les capacités activées dont le coût comporte ☛ qu'une fois par tour, car vous ne pouvez pas réengager un permanent qui l'est déjà. Vous pouvez jouer les capacités activées dont le coût ne comporte pas ☛ autant de fois que vous le désirez, tant que vous pouvez payer leur coût.

Les capacités activées sont jouées exactement comme des éphémères (et lorsque vous avez la priorité). Elles partent dans la pile et attendent d'être résolues, comme un éphémère.

Vous pouvez jouer les capacités activées des permanents que vous contrôlez, et celles-là seulement.

Capacité déclenchée. Une capacité dont la définition commence par les mots « Quand », « À chaque fois que » ou « Au/À la » (comme dans « Au début de votre entretien... ») est une capacité déclenchée. Vous ne jouez pas une capacité déclenchée. Elle part automatiquement dans la pile lorsque l'événement déclencheur se produit.

Par exemple, le Moine vénérable indique :
« Quand le Moine vénérable arrive en jeu, vous gagnez 2 points de vie. »
L'événement déclencheur est l'arrivée en jeu du Moine. Lorsque cela se produit, la capacité du Moine part dans la pile. Quand elle se résout, vous gagnez 2 points de vie (si c'est vous qui aviez joué le Moine vénérable).

| Creature — Human Monk Cleric |  |
|---|---|
| When Venerable Monk comes into play, you gain 2 life. | |
| <i>Age wears the flesh but galvanizes the soul.</i> | |

Vous ne pouvez pas décider d'ignorer ou de retarder une capacité déclenchée. Si l'événement déclencheur se produit plusieurs fois simultanément, la capacité va dans la pile une fois par événement déclencheur.

Capacité statique. Ces capacités ne sont pas jouées et résolues comme les deux autres types de capacités. Lorsqu'un permanent doté d'une capacité statique arrive en jeu, l'effet de sa capacité se « met en marche », et il reste actif aussi longtemps que le permanent reste en jeu. (Les capacités statiques créent des effets continus.)

Les enchantements ont le plus souvent des capacités statiques. Par exemple, la Télépathie indique, « Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées. » Une fois la Télépathie en jeu, vous ne devez pas payer de coût pour que votre adversaire révèle sa main. Les cartes de sa main restent faces visibles sur la table jusqu'à ce que la Télépathie quitte le jeu.

| Enchantment |
|--|
| Your opponents play with their hands revealed. |
| <i>“Secrets? What secrets?”</i> |



COMMENT JOUER UN SORT OU UNE CAPACITÉ ACTIVÉE ?

Vous ne pouvez jouer un sort ou une capacité que lorsque

- vous êtes dans votre phase principale,
- il n'y a rien dans la pile,
- vous avez la priorité.

Les éphémères et les capacités activées font exception à cette règle. Vous pouvez les jouer lors du tour de votre adversaire et lorsqu'un autre sort ou capacité attend dans la pile d'être résolu. Vous pouvez les jouer à chaque fois que vous avez la priorité.

Quand avez-vous la priorité ? 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. (Voir le *Chapitre 3 : Structure du tour* pour plus de précisions sur les phases et les étapes.)

Lorsque vous avez la priorité, vous pouvez jouer un sort ou une capacité, ou passer. Si vous passez, votre adversaire reçoit la priorité. Par ailleurs, après qu'un sort ou une capacité a été résolu, le joueur actif reçoit de nouveau la priorité. Lorsqu'il passe, son adversaire a de nouveau la priorité. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer. (Ce n'est pas aussi compliqué que cela en a l'air. Souvenez-vous simplement qu'à votre tour, vous avez la possibilité d'agir le premier.)

Pour jouer un sort ou une capacité, suivez les étapes suivantes :

1. Dites à votre adversaire quel sort ou capacité vous allez jouer. Si c'est un sort, prenez la carte dans votre main et montrez-la à votre adversaire.
2. Si le sort ou la capacité contient le mot « cible » ou « ciblé », choisissez sa ou ses cibles. Si le sort ou la capacité commence par « Choisissez l'un — », faites le choix à ce moment. Si le sort est un enchantement d'aura, choisissez à quel permanent il va s'attacher.
3. Pour les sorts, payez le coût de mana. Pour les capacités activées, payez le coût d'activation. Si le coût du sort ou de la capacité comporte X, choisissez la valeur de X et payez cette quantité de mana.
4. C'est fait, le sort ou la capacité est joué et part dans la pile pour attendre d'être résolu. Allez au paragraphe « La pile » et « Comment les sorts et les capacités sont-ils résolus ? » pour découvrir ce qu'il advient d'un sort ou d'une capacité après qu'il a été joué.

COMMENT JOUER UNE CAPACITÉ DÉCLENCHÉE ?

Vous ne jouez pas les capacités déclenchées. Une capacité déclenchée attend que son événement déclencheur se produise. Lorsque c'est le cas, la capacité part automatiquement dans la pile dès qu'un joueur reçoit la priorité.

Le joueur qui contrôle le permanent doté de la capacité déclenchée fait les choix pour elle et décide de sa/ses cible(s) lorsque la capacité part dans la pile. Une fois que la capacité déclenchée a été placée dans la pile, le joueur qui aurait dû avoir la priorité la reprend.

Qu'arrive-t-il lorsque plus d'une capacité se déclenche en même temps ? Les capacités du joueur actif sont placées dans la pile, dans l'ordre choisi par ce joueur. Ensuite, les capacités de son adversaire sont placées dans la pile, dans l'ordre choisi par ce joueur.

LA PILE

La pile est l'endroit où les sorts et les capacités attendent d'être résolus après avoir été joués. Ils restent dans la pile dans l'ordre où ils y ont été placés.

Comment fonctionne-t-elle ? Un joueur qui a la priorité joue un sort ou une capacité, qui part dans la pile. Ce joueur peut, à son choix, ajouter d'autres sorts ou capacités à la pile, ou passer. S'il passe, son adversaire reçoit la priorité et peut ajouter des sorts ou des capacités au sommet de la pile, ou passer. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer.

À ce moment-là, le sort ou la capacité qui se trouve *sur le dessus de la pile* — celui qui a été joué en dernier — est résolu. Après la résolution de chaque sort ou capacité, le joueur actif reçoit de nouveau la priorité.

Prenons un exemple. Vous contrôlez un Chercheur de gloire, une créature 2/2. Votre adversaire joue un Choc pour lui infliger 2 blessures. Le Choc part dans la pile. Vous répondez au Choc avec une Croissance gigantesque, qui donne +3/+3 à votre Chercheur de gloire jusqu'à la fin du tour. La Croissance gigantesque s'ajoute au sommet de la pile, *et donc au-dessus du Choc*. Cela veut dire que la Croissance gigantesque est résolue en premier. Le Chercheur de gloire devient 5/5 jusqu'à la fin du tour. Le Choc se résout ensuite, mais il n'inflige pas assez de blessures pour détruire le Chercheur de gloire « amélioré. »

Voici quelques éléments qui ne vont *jamaï*s dans la pile :



- Si une capacité produit du mana, elle ne va pas dans la pile. Vous recevez le mana immédiatement.
- Les capacités statiques ne vont pas dans la pile. Elles se « mettent en marche » dès que le permanent doté de cette capacité arrive en jeu.
- Lorsque vous jouez un terrain, vous le mettez simplement en jeu. Les cartes de terrain ne sont pas des sorts, et les terrains ne vont donc pas dans la pile.

COMMENT LES SORTS ET LES CAPACITÉS SONT-ILS RÉSOLUS ?

1. Vérifiez les cibles du sort ou de la capacité pour vous assurer qu'il s'agit toujours de cibles valides. (Si le sort ou la capacité n'a pas de cibles, sautez cette étape.) Une cible est invalide si elle a quitté le jeu ou si ses caractéristiques ont suffisamment changé pour qu'elle ne réponde plus aux conditions de ciblage définies par le sort ou la capacité. Si *toutes* les cibles du sort ou de la capacité sont invalides au moment où il essaye de se résoudre, aucun effet ne se produit. S'il reste des cibles, ignorez simplement celles qui ont cessé d'être valides au moment de la résolution du sort ou de la capacité.
2. L'effet du sort ou de la capacité est produit. Appliquez l'effet défini par la description du sort ou de la capacité, dans l'ordre où il est écrit. (Des effets de remplacement peuvent modifier les actions que vous allez entreprendre.) Si le texte vous demande de faire de nouveaux choix autres que les cibles ou que « Choisissez l'un — », faites-les en suivant les instructions de l'effet.
3. Si c'était une capacité, vous avez terminé. Si c'était un sort, une fois que son effet est résolu, vous devez mettre sa carte en jeu (si c'était un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement) ou dans le cimetière de son propriétaire (si c'était un sort d'éphémère ou de rituel).

QU'EST-CE QU'UN EFFET ?

Lorsqu'un sort ou une capacité se résout, il génère un effet. Il en existe quatre catégories :

Effet unique

Un effet unique n'agit qu'une fois, par exemple en détruisant une créature ou en infligeant des blessures. Par exemple, Nouvelles dit : « Piochez quatre cartes. » Lorsqu'il est résolu, l'effet est terminé.

Effet continu

Les effets continus agissent pendant une certaine durée.

Un effet continu produit par un sort, une capacité activée ou une capacité déclenchée dure le temps précisé par le texte du sort. Par exemple, la Croissance gigantesque dit : « La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. » Son effet s'applique du moment où le sort est résolu jusqu'à la fin du tour.

Un effet continu produit par une capacité statique dure tant que le permanent reste en jeu. Par exemple, la Force impie dit : « La créature enchantée gagne +2/+1. » Ses effets sur la créature enchantée durent tant qu'il lui est attaché.

Effet de remplacement

Les effets de remplacement attendent qu'un événement particulier se produise et le modifient. Ils « remplacent » un effet par un autre. Un effet de remplacement comporte toujours les mots « au lieu de » ou « à la place »

Par exemple, le Fourneau de Rajh dit : « Si une source devait infliger des blessures à une créature ou un joueur, elle infligera à la place le double de ces blessures à cette créature ou à ce joueur. » Il attend le moment où les blessures devraient être infligées à une créature ou un joueur, et à cet instant, modifie l'effet pour infliger le double de blessures.

Effet de prévention

Les effets de prévention attendent que quelque chose (généralement des blessures) se produise, et l'en empêchent. Ils comportent toujours le verbe « prévenir. »

Les effets de prévention fonctionnent comme des boucliers. Une fois que le sort ou la capacité qui produit l'effet est résolu, l'effet reste en suspens, attendant que les blessures soient infligées. Puis il en stoppe tout ou partie.

Par exemple, le Jour saint dit : « Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. » Vous pouvez jouer le Jour saint longtemps avant le combat, son effet restera là, en suspens, pendant le reste du tour. Si des créatures tentent d'infliger des blessures en combat pendant ce tour, le Jour saint les prévient.

Les « boucliers » de prévention restent en place jusqu'à ce qu'ils soient complètement usés. Par exemple, le Maître guérisseur dit : «  : Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 4 blessures sur une cible, créature ou joueur. » La capacité crée un effet qui prévient jusqu'à 4 blessures pendant ce tour. S'il prévient 1 blessure, l'effet peut encore en prévenir 3.



CHAPITRE 3 : LA STRUCTURE DU TOUR

Chaque tour est divisé en cinq phases, et chaque phase se produit même lorsqu'il ne s'y passe rien. À la fin de chaque phase, le mana qui reste dans votre réserve disparaît, et vous perdez un point de vie par point de mana qui vous restait (cela s'appelle la brûlure de mana).

1. PHASE DE DÉBUT

Cette phase compte trois étapes :

a. Étape de dégagement

Pendant votre étape de dégagement, vous dégagez toutes vos cartes engagées. Personne ne peut jouer de sorts ou de capacités pendant cette phase.

b. Étape d'entretien

Les capacités qui se déclenchent au début de votre entretien vont sur la pile. Les joueurs peuvent jouer des éphémères et utiliser des capacités activées pendant cette étape.

c. Étape de pioche

La première chose que vous faites lors de votre étape de pioche est de piocher une carte. Les joueurs peuvent ensuite jouer des éphémères et des capacités activées.

2. PHASE PRINCIPALE

Pendant cette phase, vous pouvez jouer n'importe quel type de capacité ou de sort. Par contre, votre adversaire ne peut jouer que des éphémères et des capacités activées. Vous pouvez jouer un terrain pendant cette phase, mais souvenez-vous que vous ne pouvez jouer qu'un terrain par tour.

3. PHASE DE COMBAT

Cette phase est divisée en cinq étapes.

a. Étape de début de combat.

Les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées pendant cette phase, mais ils n'ont généralement aucune raison de le faire.

b. Étape de déclaration des attaquants

Vous décidez si vous attaquez et, si oui, avec quelles créatures. (Vous pouvez

décider de ne pas attaquer.) Lorsque vous déclarez qu'une créature attaque, engagez-la. Les créatures avec la capacité défenseur, les créatures déjà engagées et les créatures qui n'ont pas été sous votre contrôle depuis le tout début de votre tour ne peuvent pas être déclarées comme attaquants.

Souvenez-vous que les créatures n'attaquent que votre adversaire. Vous ne pouvez pas leur faire attaquer une créature donnée.

Une fois que vous avez fini de déclarer vos attaquants, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

c. Étape de déclaration des bloqueurs

Votre adversaire décide lesquelles de ses créatures vont bloquer vos créatures attaquantes. Chaque créature bloqueuse ne peut bloquer qu'un seul attaquant, mais plusieurs bloqueurs peuvent tout à fait se rassembler contre un attaquant. Les créatures engagées ne peuvent pas bloquer.

Une fois que vous avez déclaré les bloqueurs, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités activées.

d. Étape d'attribution des blessures de combat.

C'est le moment où les créatures infligent les blessures en combat.

- Les créatures attaquantes non bloquées infligent au joueur défenseur un nombre de blessures égal à leur force.
- Les créatures attaquantes bloquées infligent leurs blessures aux créatures qui les bloquent. Si une créature attaquante est bloquée par plus d'une créature, le joueur attaquant décide de la répartition des blessures qu'elle inflige aux bloqueurs.
- Les bloqueurs infligent des blessures aux créatures bloquées. Si une créature a été engagée après le moment où elle a été déclarée comme bloqueur, elle inflige toujours ses blessures normalement.

Un attaquant bloqué lors de l'étape de déclaration des bloqueurs n'inflige aucune blessure au joueur défenseur. Cela reste vrai même si tous les bloqueurs ont quitté le jeu.

Une fois que les joueurs ont décidé et annoncé la manière dont les blessures seront infligées, les blessures vont dans la pile. Rien de ce qui arrive aux créatures ne peut plus affecter les blessures qui se trouvent dans la pile. Elles seront infligées même si certaines créatures quittent le jeu.

Les joueurs peuvent ensuite jouer des éphémères et des capacités activées. Une fois qu'ils ont été résolus, les blessures de combat sont effectivement infligées. Si



une créature tente de blesser une créature qui n'est plus en jeu, les blessures ne sont pas infligées.

e. **Étape de fin de combat**

Les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées pendant cette étape, mais ils n'ont généralement aucune raison de le faire.

4. PHASE PRINCIPALE (ENCORE)

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

5. PHASE DE FIN

Cette phase compte deux étapes :

a. **Étape de fin de tour**

Les joueurs peuvent jouer des éphémères et utiliser des capacités activées pendant cette étape.

b. **Étape de nettoyage**

Si vous avez plus de sept cartes en main, choisissez celles dont vous vous défaussez et ramenez votre main à sept cartes. Ensuite, toutes les blessures infligées aux créatures sont effacées et tous les effets « jusqu'à la fin du tour » prennent fin.

Personne ne peut jouer de sorts ou de capacités, à moins qu'une capacité ne se déclenche pendant cette étape, un événement qui ne se produit que rarement.



CHAPITRE 4 : LES CAPACITÉS DES CRÉATURES

Les créatures ont parfois des capacités qui ne sont pas complètement expliquées sur les cartes, même si vous y trouverez souvent un **texte de rappel de règle** qui en résume les effets. Voici une présentation détaillée des capacités courantes des créatures :

Défenseur

Les créatures qui ont la capacité **défenseur** ne peuvent pas attaquer. Elles font d'excellents bloqueurs et ont souvent une endurance élevée.

Peur

Une créature avec la **peur** ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires. La peur n'intervient que lorsque la créature qui a la capacité attaque.

Initiative

Les créatures douées de l'**initiative** infligent leurs blessures de combat avant les créatures qui ne l'ont pas. Lorsque vous arrivez à l'étape d'attribution des blessures, regardez si une ou plusieurs créatures, attaquantes ou bloqueuses, ont l'initiative. Dans ce cas, une étape d'attribution des blessures supplémentaire est créée juste pour elles. Cette étape supplémentaire fonctionne en tous points comme une étape normale, à ceci près que les créatures dépourvues d'initiative n'infligent pas de blessures de combat.

Lorsque l'étape d'attribution des blessures de combat par les créatures avec l'initiative est terminée, passez à l'étape d'attribution des blessures normale pour les créatures qui n'ont pas encore infligé de blessures — en supposant qu'elles aient survécu. (Certaines créatures ont même une capacité appelée **double initiative** qui leur permet d'infliger des blessures *deux fois* — une première pendant l'étape d'attribution des blessures d'initiative et une autre, pendant l'étape d'attribution des blessures normale.)

Vol

Une créature volante (dans **Magic**, on dit une créature avec le **vol**) ne peut pas être bloquée par des créatures sans le vol. Les créatures avec le vol peuvent bloquer d'autres créatures avec le vol. Elles peuvent aussi « piquer » pour bloquer les créatures sans le vol.



Célérité

Une créature avec la **célérité** peut attaquer au tour où elle arrive sous votre contrôle. Vous pouvez aussi jouer dès son arrivée ses capacités activées dont le coût d'activation comporte **☛**. En d'autres termes, une créature avec la **célérité** peut faire des actions qui ne sont normalement pas autorisées pendant le tour où elle arrive en jeu.



Traversée de terrain

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

Les capacités de traversée de terrain ne s'annulent pas les unes les autres. Par exemple, si le joueur défenseur contrôle une forêt, même une créature avec la traversée des forêts ne peut pas bloquer une créature attaquante avec la traversée des forêts.

Protection

La **protection** est une capacité qui protège un permanent contre certaines sortes de sorts et de capacités.

Une créature dotée de protection a toujours « protection contre ____ ». Ce qui remplit le blanc est ce contre quoi la créature est protégée. Il peut s'agir de « protection contre le rouge », par exemple, ou de « protection contre le blanc. » La protection rend différents services à la créature qui en est dotée :

- Les blessures infligées par une source de la couleur contre laquelle elle est protégée sont prévenues.
- Elle ne peut pas être enchantée par des auras de la couleur contre laquelle elle est protégée.
- Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de la couleur contre laquelle elle est protégée.
- Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités de la couleur contre laquelle elle est protégée.

La protection n'est pas toujours liée à une couleur. Par exemple, une créature peut disposer d'une « protection contre les artefacts », ou d'une « protection contre les gobelins. »



Régénération

La régénération aide les créatures à ne pas être détruites. Les effets de régénération fonctionnent comme des boucliers. Une fois que le sort ou la capacité de régénération se résout, l'effet se met « en attente » jusqu'à ce que la créature soit détruite. Si la créature devait être détruite, l'effet la sauve de la destruction. (La régénération est un effet de remplacement.)

Quand une créature régénère, elle reste en jeu et conserve tous les équipements, les auras et les marqueurs qu'elle portait. Lorsqu'une créature utilise son bouclier de régénération, trois choses se produisent :

- La créature devient engagée,
- si elle est en combat, elle en est retirée,
- toutes les blessures qu'elle a subi sont annulées.



Piétinement

Le piétinement est une capacité de créature qui permet aux blessures supplémentaires de la créature qui en est dotée d'être infligées au joueur défenseur quand 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 vous pouvez attribuer les éventuelles blessures supplémentaires au joueur défenseur.

Vigilance

Les créatures qui ont la **vigilance** ne s'engagent pas pour attaquer. Si vous choisissez d'attaquer avec une créature qui a la vigilance, comme cette créature ne devient pas engagée, vous pouvez l'utiliser comme bloqueur pendant le prochain tour de votre adversaire.



CHAPITRE 5 : LES CINQ COULEURS DE MAGIC

Chacune des cinq couleurs du jeu **Magic** est spécialisée dans certains types de sorts et de capacités. C'est à vous de décider si vous vous contentez de bien connaître une couleur ou souhaitez maîtriser les cinq.

BLANC

Les vastes plaines, peuplées par les soldats, les clercs et les anges, produisent du mana blanc. Dans le monde de **Magic**, le blanc est la couleur de la loi et de l'ordre. La magie blanche peut stopper net une créature qui attaque en lui montrant son erreur, et peut soigner et protéger les créatures. Les mages qui utilisent du mana blanc préfèrent le plus souvent envoyer au combat une armée de petites créatures, toutefois il arrive qu'un champion plus puissant s'avère nécessaire pour montrer à l'ennemi la voie de la vérité.



BLEU

Les îles produisent le mana bleu, dont la couleur rappelle les profondeurs de l'océan et l'immensité du ciel. La force de la magie bleue réside dans la ruse et la manipulation. Les mages bleus travaillent dans l'ombre, ourdissant des complots et déroband des secrets. Ils acquièrent un contrôle complet de leur environnement avant d'attaquer. Les sorts et les capacités bleus se spécialisent dans « l'emprunt » des atouts de l'adversaire et la pioche opportune de bonnes cartes au bon moment. Grâce au pouvoir du bleu, vous pourrez invoquer à votre service des sorciers et d'étranges bêtes des airs et des océans.



NOIR

Le mana noir vient des marais lugubres, où grouillent les choses putrides les plus horribles. La mort, la maladie, l'égoïsme, le pouvoir à tout prix — telles sont les valeurs déviantes des forces des ténèbres. La magie noire est puissante et facile à

manipuler, mais elle nécessite de terribles sacrifices. Ses sorts et capacités peuvent damner l'âme, empoisonner la terre, et réduire des créatures à néant. Les serviteurs les plus infâmes, les créatures mort-vivantes et d'autres horreurs innommables pullulent dans ces marais, et ils sont aussi traîtres et retors que les mages qui les commandent.



ROUGE

Le mana rouge vient des montagnes et du cœur incandescent du monde. La magie rouge lance le feu et les éclairs, déclenche les tempêtes de roches et de lave. Gobelins hargneux ou puissants dragons, ses créatures sont agressives et dangereuses. Les mages rouges ne connaissent ni diplomatie, ni subtilité, et tiennent l'attaque pour la meilleure défense. Ils savent canaliser leurs émotions les plus sauvages pour réduire en poussière le sol que foulent leurs ennemis, ou pour brandir devant eux des épées de flammes vivantes.



VERT

Les forêts luxuriantes débordent de mana vert, qui représente la force vitale de la nature. La magie verte est celle de la vie, de la croissance, de la force pure et sauvage. Les mages verts savent que le monde obéit aux lois de la jungle — chacun est tour à tour prédateur et proie. La magie verte peut invoquer de riches sources vivantes de mana, ainsi que les puissantes créatures de la forêt. Éléments imposants ou guivres carnivores, les créatures vertes sont les plus grandes, les plus grosses, les plus fortes.



CHAPITRE 6 :

LIGUES ET TOURNOIS

Entrer en compétition avec d'autres joueurs est sans doute ce qu'il y a de plus excitant dans le jeu **Magic: The Gathering**. Le système de jeu de **Magic**, avec ses règles précises et ses subtilités, vous offre bon nombre de possibilités d'améliorer votre niveau de jeu. Avant de faire le grand saut dans le monde du jeu organisé, vous devrez vous familiariser avec quelques règles de base et les types d'événements auxquels vous pouvez participer.

Dans la plupart d'entre eux, vous affrontez votre adversaire dans une série de parties — appelée match — pour déterminer le vainqueur. La plupart des matchs se jouent en trois parties. Le premier joueur qui gagne deux des trois parties remporte le match.

Le moyen de jouer le plus détendu, tout en restant en compétition contre d'autres joueurs, est le jeu en ligue. Vous pourrez trouver une Ligue Arena dans un magasin proche de chez vous, ou vous pouvez aussi cliquer sur le forum **Ligues de Magic Online**. Les ligues n'ont pas de règles strictes d'appariement des joueurs, et vous pouvez jouer autant de matchs que vous le désirez.

Le tournoi est sans doute la forme de compétition la plus populaire. Les tournois se composent de plusieurs rondes, mais se déroulent généralement sur une seule journée de compétition. Les matchs sont alors limités dans le temps, généralement à une heure. L'appariement des joueurs — la sélection de votre adversaire pour chaque ronde — est déterminé par l'organisateur du tournoi. La plupart des tournois utilise deux types de structures d'appariement des joueurs : l'élimination directe ou le système suisse.

L'élimination directe, ou la « victoire par K.O. », est le moyen le plus simple d'apparier les joueurs pendant un tournoi. Quand vous avez perdu un match, vous êtes éliminé du tournoi. Un tournoi par élimination directe comporte suffisamment de rondes pour déterminer le vainqueur, qui doit gagner tous ses matchs.

Le système suisse permet aux joueurs de continuer à jouer même s'ils perdent un match. Cela signifie qu'il est possible de remporter le tournoi, même si vous perdez un match ou deux. Les joueurs ayant des performances similaires sont toujours appariés. Après les rondes suisses, les 8 meilleurs joueurs s'affrontent généralement en élimination directe.





Structure par élimination directe

FORMATS

Le format vous explique quels types de decks (paquets de cartes) vous avez le droit d'utiliser — et quand vous devez construire votre propre deck. En format Construit, vous apportez votre propre deck, constitué des cartes de **Magic** de votre collection. En format Limité, chaque joueur commence le tournoi avec le même nombre de boosters (pochettes-recharge) ou de paquets de tournoi scellés et doit construire son deck avec seulement ces cartes.

Construit

Quand vous participez à une compétition en format Construit, vous devez construire votre deck à l'avance. (Vous ne pouvez pas changer de deck une fois que le tournoi a commencé.) Vous composez votre deck Construit à l'aide des cartes de votre collection, mais la plupart des formats ne vous autorisent à utiliser que les cartes de certaines extensions.

Un deck Construit comprend au moins soixante cartes, et il ne peut avoir plus de quatre exemplaires d'une même carte, excepté s'il s'agit de terrains de base. Vous avez la possibilité d'utiliser une Réserve de quinze cartes en jeu Construit. Après la première partie d'un match, vous pouvez échanger des cartes de votre Réserve contre des cartes de votre deck. Ainsi, vous pouvez améliorer les performances de votre deck face à celui de votre adversaire.

Les formats Construits les plus courants sont les formats Standard et Bloc.



Standard. Le format Standard est le plus populaire dans le monde des tournois. Il n'utilise que l'édition de base la plus récente et les deux derniers blocs en date. Ce format change à mesure que de nouvelles extensions sont publiées. Vous pouvez consulter MagicTheGathering.com ou appeler votre organisateur de tournois local pour obtenir des informations régulières.

Bloc Construit. Un format Bloc Construit n'utilise que les cartes d'un seul bloc — une grosse extension et ses deux extensions plus petites (quand elles sont publiées). Par exemple, les decks Bloc Construit Kamigawa n'utilisent que des cartes du bloc Kamigawa, composé des extensions *Guerriers de Kamigawa*TM, *Traîtres de Kamigawa*TM, et *Libérateurs de Kamigawa*TM.

Limité

Quand vous participez à un événement en format Limité, la construction de votre deck fait partie de la compétition. Vous devez construire un deck en utilisant uniquement les cartes que vous recevez pendant le tournoi, et vous gardez toutes ces cartes.

La construction du deck est généralement limitée dans le temps. **Un deck Limité doit contenir au moins quarante cartes.** Vous pouvez jouer autant d'exemplaires d'une même carte que vous en avez. En jeu Limité, toutes les cartes qui ne sont pas dans votre deck sont dans votre Réserve. Vous pouvez changer le contenu de votre deck après la première partie d'un match, mais vous devez reconstituer votre deck dans sa première version au début de chaque nouveau match.

Les formats Limités les plus courants sont le Paquet scellé et le Booster Draft.

Paquet scellé. Le Paquet scellé est le format le plus simple à jouer pour des joueurs débutants. Vous ouvrez vos paquets et vous utilisez les cartes pour construire le meilleur deck possible. Dans la plupart des tournois en Paquet scellé, vous disposez d'un paquet de tournoi et de deux boosters.

Booster Draft. Le Booster Draft est plus compliqué que le jeu en Paquet scellé. Un



booster draft nécessite généralement huit joueurs. Les joueurs, assis autour d'une table, ont chacun trois boosters scellés. 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.

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 choisies par les autres joueurs.) Chaque joueur passe ensuite le reste de son booster au joueur qui se trouve 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. À la fin du draft, chaque joueur dispose de quarante-cinq cartes — et de terrains de base supplémentaires fournis par l'organisateur — pour construire son deck.



CHAPITRE 7 : GLOSSAIRE

1, 2, 3, etc.

Vous payez ces coûts avec du mana de n'importe quel type. Par exemple, **2** signifie deux manas de n'importe quel type, incolore compris (☞ et ♣, ♠ et ♣, etc.).

Certaines cartes produisent du mana incolore. Par exemple, un terrain peut avoir une capacité qui ajoute **1** (un mana incolore) à votre réserve. Vous ne pouvez pas utiliser de mana incolore pour payer des coûts de mana coloré.

✱ Mana blanc

Un mana blanc. Engager une plaine génère ✱.

♠ Mana bleu

Un mana bleu. Engager une île génère ♠.

♣ Mana noir

Un mana noir. Engager un marais génère ♣.

☞ Mana rouge

Un mana rouge. Engager une montagne génère ☞.

♣ Mana vert

Un mana vert. Engager une forêt génère ♣.

☞ Engager

Ce symbole signifie « engagez cette carte. » Il apparaît comme un élément d'un coût d'activation. Vous ne pouvez pas payer un coût ☞ si la carte est déjà engagée. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas payer le coût ☞ d'une créature pendant le tour où elle arrive sous votre contrôle.

Voir aussi Capacité activée, Célérité.



★/★

La force et l'endurance de certaines créatures sont déterminées par leurs capacités. Par exemple, la force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont égales au nombre de marais que vous contrôlez. Si vous contrôlez un marais lorsque vous jouez le Cheval de cauchemar, cette créature sera 1/1. Si par la suite vous jouez un second marais, elle deviendra 2/2.

À la place

Lorsque vous voyez ces mots, vous savez que le sort ou la capacité génère un effet de remplacement.

Voir aussi Effet de remplacement.

Adversaire

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

Affinité

Une mécanique de jeu introduite dans le bloc *Mirrodin*. Un sort avec l'affinité pour quelque chose de précis coûte **1** de moins à jouer pour chacune des choses précisées que vous contrôlez. L'affinité ne peut cependant ni réduire la quantité de mana de couleur que vous devez payer pour un sort, ni réduire le coût de mise en jeu d'un sort à moins de zéro.

Arriver en jeu

Lorsque certains types de sort se résolvent, ils arrivent en jeu comme permanents. Ces types de sort sont les artefacts, les créatures et les enchantements. Les terrains arrivent aussi en jeu comme des permanents.

De nombreuses capacités déclenchées commencent par les mots « Quand [quelque chose] arrive en jeu. . . » Cette capacité ne se déclenche que quand le permanent est bel et bien arrivé en jeu. Si le sort est contrecarré, elle ne se déclenche pas. Par ailleurs, si vous volez un permanent contrôlé par votre adversaire, cela ne compte pas comme une arrivée en jeu.

Certaines cartes indiquent qu'elles arrivent en jeu engagées. Elles n'arrivent pas en jeu dégagées pour s'engager aussitôt après — elles sont déjà engagées au moment où elles arrivent en jeu.

Voir aussi Capacité activée.

Artefact

Un permanent incolore qui représente un objet magique. Le coût de mana des artefacts ne comportant pas de mana coloré, ils peuvent être placés dans n'importe quel deck.

Dans votre main, dans votre bibliothèque et au cimetière, ce sont juste des cartes d'artefacts. Lorsque vous les jouez, ce sont des sorts d'artefact. Une fois en jeu, ce sont des artefacts.

Les sorts d'artefacts ne peuvent être joués que pendant l'une de vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

Voir aussi Créature-artefact, Équipement.

Attaquant

Voir Créature attaquante.



Attaquer

Le moment où vos créatures blessent votre adversaire. Les créatures ne peuvent attaquer que votre adversaire. Elles ne peuvent pas attaquer d'autres créatures.

Vous avez une phase de combat à chacun de vos tours. C'est votre chance de passer à l'attaque. Vous décidez des créatures que vous envoyez à l'attaque. Seules les créatures dégagées peuvent attaquer. Une fois que vous les avez choisies, les créatures attaquantes s'engagent et attaquent votre adversaire. Votre adversaire a ensuite la possibilité de les bloquer et de jouer des éphémères et des capacités activées.

Voir aussi Créature attaquante, Créature bloqueuse, Combat.

Au hasard

Cette phrase signifie qu'aucun des joueurs n'a la possibilité de choisir la carte qui va être affectée. Par exemple, un sort peut vous obliger à vous défausser d'une carte de votre main au hasard.

Au/À la

Lorsque ce mot apparaît dans la description d'une capacité (par exemple dans « au début de votre étape de pioche »), cela signifie qu'il s'agit d'une capacité déclenchée.

Voir aussi Capacité déclenchée, Événement déclencheur.

Aura

Un type spécifique d'enchantement qui peut être attaché à un permanent. Le texte de règle d'une aura commence par le mot enchanter : « Enchanter : créature », « Enchanter : terrain », etc. Le deuxième mot vous indique le type de permanent auquel l'aura peut s'attacher.

Quand vous jouez une aura, vous choisissez le type approprié de permanent auquel l'attacher. (Le sort cible le permanent. Une fois que l'aura est en jeu, il ne le cible plus.)

Quand l'aura se résout, elle est placée sur le permanent que vous avez choisi. Il reste là jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que le permanent sur lequel il est posé quitte la partie. Vous ne pouvez pas décider de le déplacer sur un autre permanent. Si le permanent quitte le jeu, la carte d'aura est placée dans votre cimetière.

Voir aussi Enchantement, Quitter le jeu, Permanent, Sous-type.

Bibliothèque

Le « paquet » de cartes où vous piochez. Au début d'une partie de **Magic**, vous mélangez votre deck et vous le déposez sur la table, les cartes faces cachées. C'est votre bibliothèque pour la durée de la partie.

Chaque joueur a sa bibliothèque. Les joueurs ne peuvent pas modifier l'ordre des cartes de la bibliothèque, et ne peuvent pas regarder les cartes qui s'y trouvent (à moins qu'un sort ou une capacité ne leur indique de le faire).

Voir aussi Piocher.

Blessure

Ce qui détruit les créatures et fait baisser le total de points de vie des joueurs. Les créatures attaquant et bloqueuses infligent des blessures de combat. Certains sorts ou capacités peuvent aussi infliger des blessures. Les blessures peuvent être infligées aux joueurs ou aux créatures. Si une créature subit un nombre de blessures supérieur ou égal à son endurance, elle est détruite. 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, le Festin d'âmes dit : « Le joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie. » La perte de points de vie n'est pas une blessure, les effets de prévention des blessures n'y peuvent donc rien.

Blessures de combat

Les blessures infligées par les créatures lors de l'étape d'attribution des blessures. Cette étape ne prend pas en compte les blessures infligées par les capacités des créatures. Par exemple, quand vous jouez la capacité des Arbalétriers à pied, elle inflige 1 blessure, mais quand la créature attaque, elle inflige 1 blessure de combat (parce qu'elle a une force de 1).

Blocage

Bloquer, c'est utiliser vos créatures pour intercepter les créatures attaquant de votre adversaire afin de ne pas être blessé.

Lorsque votre adversaire vous attaque, vous pouvez bloquer ses créatures avec toutes vos créatures dégagées. Deux de vos créatures (ou plus) peuvent s'unir et bloquer un seul attaquant.

Un attaquant bloqué infligera ses blessures de combat aux créatures bloqueuses, et non à vous-même.

Voir aussi Créature bloqueuse, Combat.

Bloqueur

Voir Créature bloqueuse.

Booster (pochette-recharge)

Un assortiment aléatoire de quinze cartes de **Magic**. Lorsque vous vous sentirez prêt à ajouter des cartes à votre collection, vous achèterez des boosters.

Brûlure de mana

Le mana ne reste pas éternellement dans votre réserve. À la fin de chaque phase, le mana non dépensé disparaît et vous perdez 1 point de vie par mana gaspillé. (Ce n'est pas une blessure, vous ne pouvez donc pas la prévenir.) Cela s'appelle la brûlure de mana. N'engagez donc pas de terrain pour récupérer du mana que vous n'utiliserez pas !

Voir aussi Mana, Réserve de mana.



Bushido

Une capacité de créature introduite dans le bloc Kamigawa. Une créature qui a le bushido gagne un bonus à chaque fois qu'elle bloque ou qu'elle devient bloquée. Par exemple, une créature avec bushido 1 gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour à chaque fois qu'elle bloque ou qu'elle devient bloquée, mais une créature avec bushido 5 gagne +5/+5 ! Si une créature a plusieurs occurrences de bushido, chacune se déclenche séparément.

Capacité activée

Une capacité jouée en payant un coût d'activation. Les capacités activées sont présentées selon le format « coût d'activation : capacité. » Ce qui se trouve avant les deux points (« : ») est le coût d'activation. Ce qui suit les deux points est la capacité que vous obtenez en payant ce coût. Par exemple, « 2 ♦ ♦ : Piochez une carte » signifie que si vous payez 2 ♦ ♦, vous pouvez piocher une carte.

Les capacités activées sont jouées exactement comme des éphémères (et lorsque vous avez la priorité). Elles partent dans la pile et attendent d'être résolues. Vous pouvez jouer les capacités activées des permanents que vous contrôlez, et celles-là seulement.

Voir aussi Coût d'activation, Engager.

Capacité d'évasion

C'est ainsi que les joueurs de **Magic** appellent 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 une quantité donnée de mana d'une certaine couleur à votre réserve. Les capacités de mana peuvent être activées ou déclenchées. Elles ne vont pas dans la pile lorsque vous les jouez — vous récupérez le mana immédiatement.

Voir aussi Mana, Réserve de mana.

Capacité déclenchée

Une catégorie de capacités qui partent automatiquement dans la pile lorsqu'un événement donné se produit dans le jeu. Vous ne jouez pas une capacité déclenchée — elle part dans la pile quand l'événement déclencheur se produit.

Par exemple, le Moine vénérable indique : « Quand le Moine vénérable arrive en jeu, vous gagnez 2 points de vie. » L'événement déclencheur est l'arrivée en jeu du Moine. Lorsque cela se produit, la capacité du Moine part dans la pile. Quand elle se résout, vous gagnez 2 points de vie.

Le texte des capacités déclenchées contient toujours les mots « quand », « à chaque fois » ou « au/ à la » (comme dans « au début du combat » ou « à la fin du tour »). Vous ne pouvez pas décider d'ignorer ou de retarder une capacité déclenchée ; elle part dans la pile et se résout.

Voir aussi Événement déclencheur, Arriver en jeu.



Capacité statique

Une catégorie de capacités qui prennent effet dès que le permanent arrive en jeu et restent actives jusqu'à ce qu'il quitte le jeu. Par exemple, la Télépathie indique, « Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées. »

Les capacités statiques ne sont pas jouées et elle ne se déclenchent pas. Elles ne vont jamais dans la pile. Elles commencent à affecter le cours de la partie lorsque le permanent qui en est doté arrive en jeu. Les capacités statiques produisent généralement des effets continus.

Voir aussi Effet continu.

Capacité

Texte dans un encadré de texte, qui génère un effet dans le jeu. (Le texte d'ambiance et les rappels de règles ne comptent pas.) Les capacités ne peuvent être jouées que lorsque la carte se trouve en jeu. Il existe trois types de capacités : les capacités activées, les capacités statiques et les capacités déclenchées.

Une fois qu'une capacité est jouée, elle se résout, à moins qu'elle ne soit contrecarrée. Une fois que la capacité est dans la pile, ce qui arrive à la source qui l'a générée importe peu.

Voir aussi Capacité activée, Capacité statique, et Capacité déclenchée.

Carte multicolore

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 rouge et noire. Vous ne trouverez pas de cartes multicolores parmi les cartes de la *Neuvième édition*, mais il y en a dans d'autres extensions de **Magic**. La plupart des cartes multicolores ont un fond de couleur or.

Carte

L'un de ces rectangles cartonnés de votre deck imprimé ou de son équivalent virtuel sur **Magic Online**. (Un jeton de créature n'est pas considéré comme une carte).

Voir aussi Type de carte.

Célérité

Une capacité de créature qui vous permet d'attaquer avec une créature au tour où elle arrive sous votre contrôle. La célérité permet également de payer des coûts d'activation comportant  au tour où la créature arrive sous votre contrôle.

Comme toutes les capacités, la célérité fonctionne au bénéfice de votre adversaire s'il gagne le contrôle de la créature dotée de cette capacité.

Voir aussi Coût d'activation.

« Choisissez l'un — »

Lorsque 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 jouez 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 valide

Un choix valide pour la cible d'un sort ou d'une capacité. Parfois, les sorts ou les capacités ne peuvent cibler que des cartes qui remplissent certaines conditions. Par exemple, l'Obscur bannissement dit : « Détruisez la créature non-noire ciblée. » Seules les créatures qui ne sont pas noires sont des cibles valides.

Les sorts et les capacités s'assurent que leurs cibles sont valides d'une part au moment où ils sont joués, d'autre part au moment où ils se résolvent. Si l'une des cibles n'est pas valide à l'un ou l'autre de ces moments, le sort ou la capacité ne peut pas l'affecter. Si aucune des cibles du sort ou de la capacité n'est valide lorsqu'il tente de se résoudre, il est contrecarré.

Par exemple, si vous jouez l'Obscur bannissement sur une créature verte, mais que la créature devient noire avant la résolution du sort, l'Obscur bannissement sera contrecarré parce qu'aucune de ses cibles (il n'en a qu'une) n'est valide.

Voir aussi Cible, Contrecarrer.

Cible

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. La plupart du temps, vous serez limité dans votre choix à certains types de choses, comme « permanent rouge ciblé » ou « une cible, créature ou joueur. »

Vous choisissez la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité quand vous le jouez. Vous ne pouvez plus changer d'avis ensuite. Au moment où le sort ou la capacité se résout, il vérifie ses cibles et s'assure qu'elles sont toujours valides. Si *aucune* des cibles n'est valide, le sort ou la capacité est contrecarré.

Voir aussi Cible valide, Résoudre.

Cimetière

Votre « tas » de défausse. C'est là que vont les cartes défaussées, détruites, sacrifiées ou expédiées là par un effet donné. Chaque joueur a son cimetière. Les cartes placées au cimetière sont toujours face visible. Vous avez le droit de regarder dans le cimetière de votre adversaire.

Combat

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

Voir aussi Attaque, Blocage, Phase de combat.

Comme si...

Lorsqu'une carte vous demande de la traiter « comme si » elle était quelque chose d'autre ou comme si elle avait une capacité particulière, contentez-vous de faire... comme si. Par exemple, le texte de la carte Araignée géante dit qu'elle « peut bloquer les créatures comme si elle avait le vol » même si elle n'a pas le vol et qu'elle ne compte pas comme une créature volante.

Concéder

Si vous savez que vous allez perdre, vous pouvez à tout instant concéder la victoire à votre adversaire (en termes moins choisis : vous rendre). Dans ce cas, vous perdez la partie.

Voir Gagner la partie.

Construire un deck

Pour les débutants, la construction d'un deck à partir de zéro semble toujours difficile. Essayez la méthode suivante : choisissez vos deux couleurs préférées, disons le vert et le rouge pour les besoins de cet exemple. Prenez 12 montagnes et 12 forêts. Puis 10 créatures rouges et 10 créatures vertes. Ajoutez 12 éphémères ou rituels rouges ou verts. Complétez le deck avec 2 artefacts et 2 enchantements. Mélangez et jouez !

Quand vous aurez l'habitude de jouer avec un deck de 60 cartes, vous pourrez le « customiser » à votre guise. Retirez les cartes qui vous semblent moins utiles et remplacez-les par les nouvelles cartes que vous désirez essayer en jeu. Tant que votre deck a au moins soixante cartes et qu'il ne contient pas plus de quatre exemplaires de la même carte, excepté les terrains de base, vous pouvez le modifier comme vous le voulez. En règle générale, il vaut mieux se limiter à une ou deux couleurs et inclure au moins vingt-quatre cartes de terrain dans un deck de soixante cartes. Ainsi, vous êtes sûr de pouvoir piocher suffisamment de terrains pour jouer vos autres cartes. 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 !

Si vous voulez d'autres conseils de construction de decks, allez voir notre site internet à **MagicTheGathering.com**.

Voir aussi Deck à thème.

Contrecarrer

Annuler le lancement d'un sort de manière à ce qu'il n'ait pas d'effet. Souvenez-vous que les sorts n'existent que dans la pile. Une fois qu'ils commencent à se résoudre, il est trop tard pour les contrecarrer. Rappelez-vous aussi que les terrains ne sont pas des sorts. Ils ne peuvent pas être contrecarrés.

Contrôle

Vous contrôlez les sorts que vous jouez et les permanents qui sont arrivés en jeu 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 jouer ses capacités. Même si vous placez un enchantement sur une créature adverse, c'est vous qui contrôlez cet enchantement et ses capacités. Par exemple, disons que vous enchantiez une créature adverse avec la Liaison psychique (« À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie »). Votre adversaire ne gagne pas de points de vie grâce à la Liaison psychique — vous les gagnez.

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 si les auras et les équipements attachés à d'autres cartes changent aussi de contrôleur, ils restent cependant en place. Disons que vous avez pris le contrôle d'une Liaison psychique appartenant à votre adversaire. Vous gagnerez les points de vie — mais l'aura reste sur la même créature.

Pour les sorts, le contrôle n'importe qu'au moment où ils sont joués, et pour les permanents en jeu.

Voir aussi Contrôleur. *Comparez avec* Propriétaire.

Contrôleur

La personne qui a joué le sort ou la capacité. Pour les permanents, c'est le joueur qui les a joués (à moins qu'un autre sort ou capacité ne change la personne qui les contrôle).

Voir aussi Contrôle. *Comparez avec* Propriétaire.

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.

Une carte est considérée comme étant de la couleur du mana figurant dans son coût de mana. Par exemple, si elle coûte **1** , elle est bleue. Les terrains et les artefacts sont dépourvus de couleur. On dit par conséquent qu'ils sont incolores. (« Incolore » n'est pas une couleur.) Les terrains sont aussi incolores.

Courante

Voir Rareté.

Coût converti de mana

Nombre qui indique la quantité de mana requise pour jouer un sort, 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   à un coût converti de mana de 2.

Comparez avec Coût de mana.

Coût d'activation

Le texte précédant les deux points (« : ») dans une capacité activée. Si un coût d'activation comporte , vous ne pouvez le payer que si le permanent qui en dispose est dégagé. Cela veut dire que vous ne pouvez le payer qu'une fois par tour (en général). Si le coût d'activation ne comporte pas , vous pouvez le payer aussi souvent que vous le voulez — ou plus exactement, aussi souvent que vous le pouvez. Vous obtiendrez l'effet à chaque fois.

Voir aussi Capacité activée, Engager.

Coût de mana

La quantité de mana que vous devez payer pour pouvoir jouer un sort. Le coût de mana d'une carte figure dans son coin supérieur droit.

Chaque symbole dans le coût de mana indique quel type de mana vous devez payer. Par exemple,  veut dire « un mana rouge », et  « deux manas de n'importe quel type. » Pour les sorts autres que les artefacts, les coûts de mana comportent toujours au moins un mana d'une couleur spécifique.

Les symboles de mana qui figurent dans le coût de mana de la carte déterminent sa couleur. Si une carte comprend par exemple  dans son coût, c'est une carte rouge.

Ne confondez le coût de mana et le coût converti de mana. Ce dernier est la quantité totale de mana dans un coût de mana, quelle que soit sa couleur.

Voir aussi Coût converti de mana, Mana.

Coût

En général, un coût est ce que vous payez pour jouer un sort ou une capacité.

Voir Coût d'activation, Coût de mana.

Créature attaquante

C'est une créature qui attaque.

Les créatures deviennent des créatures attaquantes lorsque vous les choisissez pour cela pendant l'étape de déclaration des attaquants. C'est à ce moment que vous les engagez. (Une créature déjà engagée ne peut pas attaquer.)

Une créature est considérée comme attaquante depuis le moment où elle est déclarée comme telle jusqu'à la fin du combat, à moins qu'elle n'en soit retirée par un effet (comme la régénération). 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 créature est considérée comme bloquée depuis le moment où elle est bloquée jusqu'à la fin de la phase de combat, même si les créatures bloqueuses sont retirées du jeu. En d'autres termes, une fois qu'une créature est bloquée, elle n'a plus la moindre chance de blesser votre adversaire (à moins qu'elle ne dispose de la capacité piétinement).

Voir aussi Créature attaquante, Blessures de combat, Piétinement.

Créature bloqueuse

Une créature désignée pour bloquer une créature attaquante.

Lorsqu'une créature bloque un attaquant, celui-ci la blesse au lieu de blesser le joueur défenseur. Une créature est considérée comme bloqueuse depuis le moment où elle est déclarée comme telle jusqu'à la fin du combat. En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de créatures bloqueuses.

Voir aussi Blessures de combat.

Créature

Un type de permanent qui représente une personne, un animal ou un monstre qui combattra pour vous. Les créatures peuvent attaquer votre adversaire et bloquer



ses attaquants. Toutes les créatures ont une force et une endurance, que vous trouverez dans le coin inférieur droit de la carte. Beaucoup de créatures disposent de capacités supplémentaires.

Les créatures n'existent que lorsqu'elles sont en jeu. Dans votre main, dans votre bibliothèque ou au cimetière, ce sont juste des cartes de créature. Lorsque vous les jouez, ce sont des sorts de créature. Une fois qu'elles sont en jeu, ce sont des créatures.

Vous ne pouvez jouer un sort de créature que pendant votre phase principale, lorsque la pile est vide.

Créature-artefact

Un permanent incolore qui représente une créature artificielle. Toutes les créatures-artefacts ont une force et une endurance, que vous trouverez dans le coin inférieur droit de la carte.

Les créatures-artefacts sont considérées comme étant à la fois un artefact et une créature, et sont affectées par les règles, les sorts et les capacités qui concernent l'un comme l'autre. Les créatures-artefacts peuvent attaquer et bloquer comme n'importe quelle créature.

Voir aussi Artefact, Créature.

Créature-jeton

Certains sorts ou capacités permettent de créer des créatures. Elles sont représentées par des jetons. Vous pouvez prendre ce que vous voulez comme jeton, de préférence quelque chose qui puisse être engagé.

Les jetons sont considérés comme des créatures, à un détail près : lorsqu'ils quittent le jeu, ils disparaissent complètement de la partie. Les jetons de créature sont affectés par toutes les règles, sorts et capacités qui affectent les créatures, mais ce ne sont pas des « cartes », même si vous utilisez des cartes pour matérialiser le jeton.

Deck à thème

Un deck prêt à jouer qui utilise les cartes d'une ou plusieurs séries. Vous pouvez jouer des decks à thème les uns contre les autres sans avoir d'autre effort à faire que de les sortir de leurs boîtes. La *Neuvième édition* propose cinq decks à thème, un par couleur. Chaque extension de niveau Experts propose aussi des decks à thème. Quand vous débutez, modifier des decks à thème de **Magic** est un excellent moyen de commencer à construire vos propres decks.

Deck

Un paquet d'au moins quarante cartes de votre choix, soigneusement mélangé. Une fois que vous saurez jouer et que vous désirez construire vos propres decks de **Magic**, vos decks devront comprendre au moins soixante cartes de votre choix. Une fois la partie commencée, votre deck devient votre bibliothèque.

Certains formats de tournoi ont des règles supplémentaires de construction de deck. Voir *Chapitre 6 : Liges et tournois* pour plus de détails.

Voir aussi Bibliothèque, Construire un deck.



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, il précisera si vous pouvez choisir les cartes dont vous vous débarrassez, à moins qu'il n'indique qu'un autre joueur choisit les cartes ou que vous devez les prendre « au hasard ».

Voir aussi Au hasard.

Défenseur

Une capacité de créature qui empêche les créatures qui en disposent d'attaquer. Les créatures qui ont la capacité défenseur font par contre d'excellents bloqueurs.

Dégager

Redresser une carte engagée (inclinée). Tous vos permanents sont dégagés au début de chacun de vos tours pendant votre étape de dégagement. De plus, certains effets peuvent dégager des permanents.

Dégager des permanents vous permet de les utiliser à nouveau.

Voir aussi Étape de dégagement.

Détruire

Retirer un permanent du jeu et le placer dans le cimetière de son propriétaire. (Les éphémères et les rituels ne peuvent pas être détruits, car ce ne sont pas des permanents.)

Les créatures sont détruites lorsqu'elles subissent un nombre de blessures supérieure ou égal à leur endurance. Par ailleurs, de nombreux sorts ou capacités peuvent détruire des permanents sans leur infliger de blessures.

Si une créature est sur le point d'être détruite, vous pouvez utiliser des sorts ou des capacités pour la régénérer et la conserver en jeu.

Souvenez-vous que détruire un permanent est différent de se défausser d'une carte. Vous ne vous défaussez que des cartes de votre main, pas des cartes qui se trouvent en jeu.

Voir aussi Régénération. *Comparez avec* Défausser (se).

Deux points (« : »)

Quand vous voyez deux points (« : ») dans une capacité, cela signifie qu'il s'agit d'une capacité activée. Les deux points séparent le coût d'activation de l'effet que vous obtenez en le payant.

Voir aussi Capacité activée, Coût d'activation.

Double initiative

Une capacité de créature qui permet aux créatures qui en disposent d'infliger des blessures de combat deux fois dans le même tour. Une créature avec la double initiative inflige des blessures de combat à la fois pendant l'étape d'attribution des blessures d'initiative et pendant l'étape normale d'attribution des blessures de combat.

Voir aussi Initiative, Étape d'attribution des blessures de combat.



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.

Le texte du sort ou de la capacité indique combien de temps dure un effet continu. Par exemple, il peut indiquer « 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 en jeu.

Voir aussi Capacité statique.

Effet de prévention

Un effet qui empêche des blessures d'être infligées. Un effet de prévention fonctionne comme un bouclier. Une fois que le sort ou la capacité de prévention se résout, l'effet se place « en attente » jusqu'à ce que des blessures soient infligées, et les arrête. (Les effets de prévention sont une sorte d'effet de remplacement.)

Par exemple, le Jour saint dit : « Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. » Vous pouvez jouer le Jour saint longtemps avant le combat, son effet restera là, en suspens, pendant le reste du tour. Si des créatures tentent d'infliger des blessures en combat pendant ce tour, le Jour saint les prévient.

Voir aussi Effet de remplacement.

Effet de remplacement

Une sorte d'effet qui attend qu'un certain événement se produise et le remplace alors par un autre.

Par exemple, le Fourneau de Rajh dit : « Si une source devait infliger des blessures à une créature ou un joueur, elle infligera à la place le double de ces blessures à cette créature ou à ce joueur. » L'effet remplace les blessures qui devaient être infligées par leur double.

Voir aussi À la place, Effet de prévention.

Effet unique

Un effet qui n'agit sur le jeu qu'une seule fois. Par exemple, Nouvelles dit : « Piochez quatre cartes. » Lorsqu'il est résolu, l'effet est terminé.

Les effets uniques sont différents des effets continus, qui perdurent pendant un certain temps.

Comparez avec Effet continu

Effet

Ce qu'un sort ou une capacité génère lorsqu'il se résout.

Il existe plusieurs types d'effets : effets continus, effets de prévention, effets de remplacement, effets uniques (tous sont détaillés dans ce glossaire).

Voir aussi Capacité, Sort.

Empreinte

Une mécanique de jeu introduite dans le bloc *Mirrodon*. Les permanents qui ont la capacité d'empreinte peuvent retirer d'autres cartes de la partie et utiliser l'empreinte des caractéristiques de ces cartes pour augmenter leurs autres capacités.

En jeu

Une carte ou un jeton en jeu est forcément un permanent. Seuls les artefacts, créatures, enchantements et terrains peuvent être en jeu. Les cartes de votre bibliothèque, de votre cimetière et de votre main ne sont pas considérées comme étant en jeu.

Voir aussi Permanent.

Encadré de texte

Le rectangle dans la moitié inférieure de la carte. L'encadré de texte contient les capacités, le texte d'ambiance et éventuellement des rappels de règle (des détails sur une mécanique de jeu). Rappelez-vous que le texte en italique (*un texte en italiques ressemble à cela*) n'affecte pas le fonctionnement de la carte.

Voir aussi Texte d'ambiance, Rappel de règle.

Enchanté(e)

Lorsqu'une capacité parle de « la créature enchantée » (ou de « l'artefact enchanté », ou du « terrain enchanté », etc.), cela signifie : « la créature à laquelle est attachée l'aura. »

Par exemple, la Régénération dit : « 🌳 : Régénérez la créature enchantée. » Vous ne pouvez régénérer que la créature à laquelle la Régénération est attachée. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur d'autres créatures.

Voir aussi Aura, Enchantement.

Enchantement local

Tout enchantement qui s'attache à un permanent. Les enchantements locaux indiquent « Enchantement : aura » dans leur ligne de type, et leur texte de règle commence par « Enchanter : créature, » « Enchanter : terrain, » etc. Le deuxième mot vous indique le type de permanent auquel s'attache l'enchantement.

Voir aussi Aura, Enchantement. *Comparez avec* Enchantement global.

Enchantement

Les enchantements sont des permanents qui représentent des ressources magiques. Ils ne peuvent être joués que pendant vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

La plupart des enchantements restent en jeu, comme les artefacts et les créatures. Mais les enchantements d'aura (avec la ligne de type « Enchantement : aura ») sont différents. Ils ne peuvent être en jeu que s'ils sont attachés à d'autres permanents.

Quand vous jouez une aura, elle cible la chose qui sera enchantée. En d'autres termes, vous devez décider à quoi l'aura sera attachée au moment de la jouer. Elle



indique dans son encadré de texte ce à quoi elle peut être attachée (« Enchanter : créature, » « Enchanter : terrain », etc).

Si un permanent qui a une aura qui lui est attachée quitte le jeu, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. Il ne reste pas sur la table sans rien à enchanter.

Voir aussi Aura, Enchanté(e).

Endurance

Le nombre indiqué sur la partie inférieure droite de la carte de créature, à droite de la barre. L'endurance représente le nombre de blessures qu'il faut (en un seul tour) pour détruire une créature. Seules les créatures ont une endurance.

Voir aussi Force.

Engager

Incliner une carte à 90°. Lorsqu'une carte est engagée, cela signifie généralement qu'elle a été utilisée pendant ce tour. Une fois qu'une carte est engagée, elle ne peut plus l'être à nouveau tant qu'elle n'a pas été dégagée.

Les créatures s'engagent lorsqu'elles attaquent. Vous engagez des terrains pour produire du mana. De nombreux permanents ont des capacités activées dont le coût comporte le symbole . ( signifie « Engagez ce permanent. »)

Parfois, un effet engage un permanent. Si cela se produit, vous n'obtenez pas l'effet que vous auriez obtenu si vous l'aviez engagé vous-même.

Voir aussi Capacité activée, Payer un coût.

Éphémère

Un type de sort qui peut être joué presque à tout moment. Lorsqu'un éphémère se résout, il a un effet sur le jeu, puis il est placé dans le cimetière de son propriétaire. Contrairement aux rituels, les éphémères peuvent être joués à tout moment si vous avez la priorité, même pendant le tour de votre adversaire. Vous pouvez aussi les jouer en réponse à d'autres sorts et, en raison du fonctionnement de la pile, l'éphémère se résoudra avant le sort qui a été joué en premier.

Voir aussi Priorité, Pile.

Épique

Une mécanique de jeu introduite dans l'extension *Libérateurs de Kamigawa*. Une fois que le sort avec épique se résout, le contrôleur du sort ne peut plus jouer de sorts pour le restant de la partie. Cependant, ce joueur gagne une copie gratuite du sort d'épique au début de chacune de ses étapes d'entretien.

Équipement

Un type d'artefact qui représente une arme, une armure ou un autre objet qui peut être utilisé par vos créatures. Quand vous jouez une carte d'équipement, elle arrive en jeu comme tout autre artefact. Une fois en jeu, vous pouvez payer son coût d'équipement pour l'attacher à une créature que vous contrôlez. L'équipement peut alors avoir un effet sur cette créature. Si la créature équipée quitte le jeu, l'équipement « tombe à terre » et reste en jeu, attendant que vous l'attachiez à une autre créature.

Vous pouvez jouer une capacité d'équipement à chaque fois que vous pourriez jouer un rituel.

Vous pouvez déplacer un équipement que vous contrôlez d'une créature à une autre en payant son coût d'équipement, mais vous ne pouvez pas choisir de le détacher.

Gagner le contrôle d'une créature équipée ne vous donne pas le contrôle de l'équipement qu'elle porte. L'équipement reste attaché, mais seul son contrôleur peut jouer sa capacité d'équipement.

Voir aussi Artefact

Étape d'attribution des blessures de combat.

La quatrième étape de la phase de combat. C'est le moment où les créatures attaquantes et bloqueuses infligent pour de bon leurs blessures.

- Les attaquants non bloqués blessent le joueur défenseur.
- Les attaquants bloqués blessent leurs bloqueurs.
- Les bloqueurs blessent les attaquants qu'ils bloquent.

Si un attaquant est bloqué par plus d'une créature, son contrôleur décide de la manière dont les blessures qu'il inflige sont réparties parmi les bloqueurs.

Lorsque les joueurs ont décidé de la manière dont leurs créatures infligeaient leurs blessures, toutes les blessures de combat partent dans la pile. Après cela, peut importe ce qui arrive aux créatures. Une fois dans la pile, la blessure sera infligée, même si la créature qui l'a causée quitte le jeu.

Une fois que les blessures de combat sont dans la pile, les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

Voir aussi Phase de combat.

Étape d'entretien

La seconde étape de votre phase de début. L'étape d'entretien se déroule juste après l'étape de dégagement. Les capacités qui se déclenchent pendant l'entretien se déclenchent pendant cette étape, et les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

Une fois que les deux joueurs ont terminé de jouer des sorts et des capacités, vous pouvez passer à l'étape de pioche.

Étape de début de combat.

La première étape de la phase de combat. En général, il ne se passe rien pendant cette étape, mais les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées s'ils le désirent.

Voir aussi Phase de combat.

Étape de déclaration des attaquants

La deuxième étape de la phase de combat. La première chose à faire pendant cette étape est de décider si vous voulez attaquer ou non. Si oui, vous décidez quelles créatures (parmi les créatures dégagées que vous contrôlez depuis le début de votre tour) passent à l'attaque. Ensuite, ces créatures sont engagées et deviennent des créatures attaquantes.



Souvenez-vous que vos créatures ne peuvent attaquer que votre adversaire, pas ses créatures.

Une fois que vous avez fini de déclarer vos attaquants, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

Voir aussi Phase de combat.

Étape de déclaration des bloqueurs

La troisième étape de la phase de combat. La première chose à faire pendant cette étape est de décider si vous voulez bloquer les créatures qui vous attaquent ou non. Ensuite, vous décidez quels attaquants vous souhaitez bloquer, et avec quelles créatures (seules les créatures dégagées peuvent attaquer). Notez bien que bloquer n'engage pas vos créatures.

Vos créatures ne peuvent bloquer qu'un seul attaquant, mais vous pouvez réunir plusieurs bloqueurs sur le même attaquant.

Une fois que vous avez déclaré les bloqueurs, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités activées.

Voir aussi Phase de combat.

Étape de dégagement

La première étape de votre phase de début, quand tous vos permanents sont dégagés pour montrer qu'ils sont rechargés. Personne ne peut jouer de sorts ou de capacités pendant cette étape.

Voir aussi Dégager.

Étape de fin de combat

La dernière étape de la phase de combat. Généralement, il ne s'y passe rien. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » cessent d'agir pendant cette étape, et les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

Voir aussi Phase de combat.

Étape de fin de tour

La première étape de la phase de fin. Généralement, il ne s'y passe rien. Les capacités qui se déclenchent « à la fin du tour » se déclenchent pendant cette étape, et les joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées. Les nouvelles capacités de fin de tour ne se déclenchent pas si l'étape a déjà commencé. Elles se déclencheront la prochaine fois qu'une étape de fin de tour commencera.

Voir aussi Phase de fin.

Étape de nettoyage

La deuxième (et dernière) étape de la phase de fin. Lors de cette étape, les choses suivantes se produisent :

Si c'est votre tour, vous vous défaissez de vos éventuelles cartes excédentaires, jusqu'à ne plus en avoir que sept en main.

Toutes les blessures infligées aux créatures disparaissent.



Tous les effets qui dureraient « jusqu'à la fin du tour » cessent d'agir.

Les joueurs ne peuvent pas jouer de sorts ou de capacités pendant cette étape, à moins qu'une capacité déclenchée ne se déclenche.

Étape de pioche

La dernière étape de la phase de début. La première chose que vous faites lors de votre étape de pioche est de piocher une carte. Les joueurs peuvent ensuite jouer des éphémères et des capacités activées.

Voir aussi Piocher.

Étape

La plupart des phases sont divisées en étapes. Des événements précis se produisent à chaque phase. Par exemple, lors de votre étape de dégagement, vous dégagez vos permanents. Vous piochez une carte lors de votre étape de pioche. Dans la plupart des étapes, un événement se produit, et les joueurs obtiennent ensuite la priorité pour jouer des sorts et des capacités.

Toutes les étapes sont détaillées dans le glossaire. Voir le *Chapitre 3 : Structure du tour* pour plus de précisions sur les phases et les étapes pendant le tour.

Voir aussi Phase.

Événement déclencheur

La première partie d'une capacité déclenchée. L'événement déclencheur vous annonce à quel moment la capacité se déclenche et part dans la pile. Par exemple, un événement déclencheur peut être « lorsqu'une créature arrive en jeu. . . », ou « au début du combat. . . »

Voir aussi Capacité activée.

Gagner la partie

Il existe deux moyens de gagner une partie :

Réduire les points de vie de votre adversaire à 0 ou moins.

Attendre jusqu'à ce que votre adversaire doive piocher une carte, mais en soit incapable.

Vous pouvez également gagner si votre adversaire vous concède la victoire. Si un effet réduit simultanément les points de vie des deux joueurs à 0 ou moins, la partie est nulle — personne ne gagne. La même chose vaut si les deux joueurs doivent piocher une carte et en sont incapables.

Héros

Le surnom donné à une mécanique de jeu introduite dans le bloc Kamigawa. Ces « héros » sont facilement reconnaissables par leur format de carte unique. La partie supérieure de chaque carte de héros indique le nom, le type et les caractéristiques normales de la carte. L'encadré de texte contient une capacité qui permet « d'inverser » la créature si les conditions héroïques indiquées sont remplies. Des informations supplémentaires sont indiquées sur la partie inférieure de la carte — elles sont utilisées une fois que la créature est inversée.



Quand vous inversez une créature, vous faites pivoter la carte à 180° et vous jouez avec l'autre moitié.

Inverser un héros est un processus à sens unique — il ne peut pas revenir en position normale.

Tout équipement ou aura attaché à un héros reste attaché après son inversion (si le permanent inversé est une chose à laquelle ils peuvent être attachés).

Les héros ne sont généralement pas légendaires, mais leurs versions inversées le sont.

Voir aussi Aura, Équipement, Légendaire

Imblocable

Une créature imblocable est impossible à bloquer, quelles que soient les créatures que le joueur défenseur essaie d'interposer.

Imprégnation d'arcane

Une mécanique de jeu introduite dans le bloc Kamigawa. Certaines cartes d'éphémère et de rituels du bloc Kamigawa ont le sous-type arcane. Elles n'ont aucun effet en elles-mêmes, mais elles interagissent avec d'autres cartes. La capacité « d'imprégnation d'arcane » vous permet, en payant le coût nécessaire, d'ajouter le texte de règle de la carte « d'imprégnation d'arcane » de votre main à un autre sort d'arcane que vous jouez, ce qui augmente la puissance du sort.

Vous pouvez imprégner plusieurs cartes sur le même sort d'arcane. Dans ce cas, révélez-les toutes d'un seul coup. Vous choisissez l'ordre du déroulement des effets imprégnés et vous payez ensuite tous les coûts d'imprégnation.

Vous ne pouvez pas imprégner plus d'une fois une même carte de votre main sur le même sort.

Les cartes utilisées pour imprégner des sorts ne quittent jamais votre main — vous les révélez, c'est tout — vous pouvez donc les jouer plus tard normalement ou les utiliser pour imprégner un autre sort.

Le sort d'arcane n'acquiert que le texte de la carte qui l'imprègne. Il n'acquiert par ses autres caractéristiques comme la couleur ou le type.

Incolore

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

Voir aussi Couleur.

Indestructible

Les permanents indestructibles ne peuvent pas être détruits par les blessures ou les sorts qui indiquent « détruisez » — ils ignorent les effets de destruction.

Les permanents indestructibles peuvent cependant toujours être sacrifiés, contrecarrés, renvoyés dans la main de leur propriétaire et retirés de la partie.

Initiative

Une capacité qui, en combat, permet à une créature d'infliger ses blessures avant les créatures qui en sont dépourvues.

Lorsqu'une ou plusieurs créatures douées d'initiative attaquent ou bloquent, procédez à une étape d'attribution des blessures rien que pour elles avant l'étape normale. Ensuite, pendant l'étape d'attribution des blessures normale, les attaquants et les bloqueurs dépourvus d'initiative (qui ont survécu) infligent leurs blessures de combat.

Voir aussi Étape des blessures de combat. *Comparez avec* Double initiative.

Jeton

Voir Jeton de créature.

Jouer un sort ou une capacité

Pour jouer un sort ou une capacité activée, voici la marche à suivre.

Dites à votre adversaire quel sort ou capacité vous allez jouer. Si c'est un sort, prenez la carte dans votre main et montrez-la à votre adversaire.

Si le sort ou la capacité contient le mot « cible » ou « ciblé », choisissez sa ou ses cibles. Si le sort ou la capacité commence par « Choisissez l'un — », faites le choix à ce moment.

Pour les sorts, payez le coût de mana. Pour les capacités activées, payez le coût d'activation. Si le coût du sort ou de la capacité comporte X, choisissez la valeur de X et payez cette quantité de mana.

Ensuite, le sort ou la capacité activée part dans la pile et y attend d'être résolu.

Vous ne jouez pas les capacités déclenchées. Lorsqu'elles se déclenchent, elles partent automatiquement dans la pile, que vous le vouliez ou non. Vous ne jouez pas non plus les capacités statiques. Elles sont actives tant que le permanent est en jeu.

Voir aussi Capacité déclenchée, Pile, Capacité statique.

Force

Le nombre indiqué sur la partie inférieure droite de la carte, à gauche de la barre. La force représente la quantité de blessures qu'une créature inflige au combat. Seules les créatures ont une force. Une créature dont la force est de 0 ou moins inflige 0 blessures en combat.

Voir aussi Endurance.

Jouer

Pour un terrain, le mettre en jeu depuis sa main, à raison d'un terrain par tour. 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 dans la pile quand vous les jouez.

Pour un sort, le placer dans la pile. Les différentes variétés de sorts peuvent être jouées à des moments différents, mais les étapes pour jouer un sort sont toujours les mêmes : vous l'annoncez, vous choisissez ses cibles et vous payez son coût de mana.



Pour une capacité activée, la placer dans la pile en payant son coût d'activation. Une capacité activée se joue exactement comme un sort : vous l'annoncez, vous choisissez ses cibles et vous payez son coût d'activation.

Voir aussi Capacité activée, Terrain, Sort. *Comparer avec* En jeu, Mettre en jeu.

Joueur actif

Le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif reçoit toujours la priorité le premier.

Voir aussi Priorité.

Joueur défenseur

Le joueur qui est attaqué.

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 à plus de deux joueurs, chaque participant est un joueur, y compris vos partenaires.

La phase de fin.

La dernière phase de chaque tour. La phase de fin se compose de deux étapes : l'étape de fin du tour et l'étape de nettoyage.

Voir aussi Étape de fin de tour, Étape de nettoyage.

Léendaire

Un super-type de permanent avec des règles spécifiques. Vous ne trouverez aucun permanent légendaire dans la *Neuvième édition*, mais il y en a dans d'autres extensions de **Magic**. Un super-type, comme « de base » ou « légendaire, » apparaît toujours juste après le type de carte, et avant les deux points (« : ») qui le sépare des sous-types, comme par exemple « Créature légendaire : humain et sorcier. »

Si un permanent est légendaire, il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de ce permanent en jeu à un moment donné. Si un autre permanent du même nom arrive en jeu, les deux sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires (ils ne peuvent pas être régénérés).

LIFO

Les joueurs de **Magic** utilisent parfois ce terme pour décrire le fonctionnement de la pile. Cela signifie « dernier entré, premier sorti » en anglais (Last in, First Out). Cela veut dire que le sort qui a été joué en dernier sera le premier à être résolu.

Voir aussi Pile.

Livret de règles

Ce que vous êtes en train de lire. Ce livret n'est pas conçu pour être lu d'une traite. C'est juste un livret de références qui vous permet de trouver réponse à vos questions.

Si vous voulez devenir un expert es règles de **Magic**, vous pouvez vous procurer

les Règles complètes de **Magic** sur notre site internet à **MagicTheGathering.com**.
Attention : les règles complètes sont *hautement* techniques !

Main

Les cartes que vous avez piochées mais que vous n'avez pas encore jouées. Vous êtes le seul à pouvoir les regarder. La taille maximale de votre main est de sept cartes. Pendant l'étape de nettoyage, si vous en avez davantage, vous devez vous défausser jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus que sept.

Voir aussi Étape de nettoyage.

Mana

L'unité de base d'énergie dont vous vous servez pour payer des sorts et certaines capacités. Le mana est habituellement généré en engageant des terrains. Il existe cinq couleurs de mana : ♣ (blanc), ♠ (bleu), ♣ (noir), ♠ (rouge) et ♣ (vert). Le mana qui n'est d'aucune de ces couleurs est appelé incolore.

Voir aussi Capacité de mana, Brûlure de mana, Coût de mana, Réserve de mana.

Marqueur (« Counter » en anglais)

Certains sorts ou capacités vous demandent de poser un marqueur sur un permanent. Le marqueur représente un changement dans le permanent, qui dure aussi longtemps qu'il reste en jeu. En général, un marqueur change la force ou l'endurance d'une créature. Utilisez ce que vous avez sous la main : pièces de monnaie, perles de verre, etc.

Match nul (« Draw » en anglais)

Une partie sans vainqueur. Par exemple, si une capacité comme celle du Colosse hématoxyre (♣ : Sacrifiez le Colosse hématoxyre : Le Colosse hématoxyre inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.) inflige suffisamment de blessures pour faire perdre les deux joueurs, il y a match nul.

Mélanger

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

Mettre en jeu

Amener quelque chose dans la partie. Attention, lorsqu'un sort ou une capacité vous dit de mettre quelque chose en jeu, vous ne le « jouez » pas. Vous le mettez simplement en jeu, sans payer son coût.

Par exemple, la Croissance luxuriante dit : « Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte en jeu, engagée. » Vous savez que vous ne pouvez jouer qu'un terrain par tour. Mais si vous jouez un terrain et que vous jouez ensuite Croissance luxuriante, vous mettez un second terrain en jeu. Cela ne compte pas comme si vous aviez « joué » ce terrain. Vous pouvez contourner ainsi la règle du « un terrain par tour. »



Modularité

Une mécanique de jeu introduite dans l'extension *Sombracier*. Une créature-artefact avec « Modularité X » (X étant le nombre qui apparaît sur la carte) arrive en jeu avec X marqueurs +1/+1 sur elle. Quand une créature avec la modularité est mise dans un cimetière, vous pouvez mettre ses marqueurs +1/+1 sur n'importe quelle autre créature-artefact en jeu ciblée.

Mulligan (ou misère)

En début de partie, vous piochez les sept premières cartes de votre bibliothèque. C'est votre première main. Si vous n'aimez pas la main que vous venez de piocher (par exemple, si vous n'avez pas de terrain à jouer), vous pouvez déclarer un mulligan, ce qui vous autorise à tout remélanger et à repiocher une nouvelle main... mais avec une carte de moins. (Vous ne devez pas montrer votre main à votre adversaire quand vous déclarez un mulligan.) Vous pouvez recommencer autant que vous voulez mais, à chaque fois, vous aurez une carte de moins. Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de leur première main, vous pouvez commencer.

Ninjutsu

Une capacité de créature introduite dans l'extension *Traîtres de Kamigawa*. Après qu'une de vos créatures a attaqué et qu'elle n'est pas bloquée, vous pouvez révéler une carte avec le ninjutsu de votre main, payer son coût de ninjutsu et renvoyer la carte non-bloquée dans votre main. Vous mettez ensuite en jeu la créature avec le ninjutsu, engagée et attaquante.

Nom

Le titre de la carte, dans son coin supérieur gauche.

Lorsqu'une carte mentionne son propre nom dans l'encadré de texte, cela veut dire « seulement cet exemplaire de la carte », et pas d'autres exemplaires du même nom. Par exemple, les Suivants de l'Oracle disent : «  : Toutes les blessures qui devraient être infligées à une créature ciblée, par une source de votre choix, sont infligées aux Suivants de l'Oracle à la place. » Quand vous jouez cette capacité, les blessures sont infligées seulement aux Suivants de l'Oracle dont vous avez joué la capacité, et non pas aux Suivants de l'Oracle de votre choix.

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 si elle attaque et si le joueur défenseur ne peut ou ne souhaite pas la bloquer.

Numéro de collection

Les deux petits nombres en bas de la carte imprimée, qui rendent les cartes **Magic** plus faciles à classer. Le premier nombre est l'ordre de la carte dans la série. Le second nombre est le nombre total de cartes de la série.

Offrande

Une capacité de créature introduite dans l'extension *Traîtres de Kamigawa*. Vous pouvez jouer une créature avec l'offrande à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant une créature du type approprié. Si vous faites ainsi, le coût à payer est réduit par le coût de mana de la créature sacrifiée. Les coûts de mana incluent les couleurs.

Paquets de tournoi

Un assortiment de soixante-quinze cartes de **Magic**. Un paquet de tournoi contient trente cartes de terrain de base — six de chaque type — et quarante-cinq cartes assorties aléatoirement. Dans la plupart des tournois en Paquet scellé, vous disposez d'un paquet de tournoi et de deux boosters. La *Neuvième édition* n'a pas de paquets de tournoi, mais les grosses extensions de **Magic** en proposent.

Passer

Choisir de ne rien faire lorsque vous avez la priorité. Les sorts et les capacités qui se trouvent dans la pile ne sont pas résolus tant que les deux joueurs n'ont pas passé l'un après l'autre.

Voir aussi Priorité, Pile.

Payer des points de vie

Parfois, le coût d'un sort ou d'une capacité comporte une dépense 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.

Voir aussi Points de vie, Perdre des points de vie.

Payer un coût

Une fois que vous avez payé un coût de mana ou d'activation, il n'y a plus moyen de vous faire rembourser, même si le sort ou la capacité est contrecarré.

Vous ne pouvez pas payer un coût si vous ne pouvez pas le payer en totalité. Par exemple, si une capacité activée vous indique de vous défausser d'une carte et que vous n'avez pas de carte dans votre main, vous ne pouvez pas en payer le coût.

Souvenez-vous que vous ne pouvez pas payer le coût d'activation d'une créature qui inclut  à moins que vous ayez eu cette créature sous votre contrôle depuis le début de votre tour.

Si un effet agit sur un permanent d'une manière qui ressemble au paiement d'un coût pour sa capacité, cela ne compte pas comme un paiement du coût. Par exemple, le Manipulateur glacial dit : « **1** ,  : Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée, ou le terrain ciblé. » La capacité de l'Assassin royal dit : «  : Détruisez la créature engagée ciblée. » Si vous utilisez le Manipulateur glacial pour engager l'Assassin royal, il ne fera pas détruire une créature engagée par l'Assassin.

Voir aussi Coût d'activation, Coût de mana.

Perdre des points de vie

« Perdre des points de vie » n'est pas la même chose que « subir des blessures. » Par exemple, le Festin d'âmes dit : « Le joueur ciblé perd 4 points de vie et vous



gagnez 4 points de vie. » La perte de points de vie n'est pas une blessure, les effets de prévention des blessures n'y peuvent donc rien.

Comparer avec Blessure, Payer des points de vie.

Perdre la partie

Voir Gagner la partie.

Permanent

Une carte ou un jeton de créature en jeu. Les permanents peuvent être des artefacts, des créatures, des enchantements ou des terrains.

Une fois qu'un permanent est entré en jeu, il y reste jusqu'à ce qu'il soit détruit, sacrifié ou retiré du jeu d'une manière ou d'une autre. Vous ne pouvez pas retirer un permanent simplement parce que vous en avez envie, même si vous le contrôlez.

Les permanents sont presque toujours, à l'exception des terrains, des sorts lorsqu'ils sont joués. Par exemple, vous jouez un sort de créature, et lorsqu'ils se résout, il devient une créature.

Sauf indication contraire, les sorts et les capacités n'affectent que les permanents. Par exemple, l'Évacuation indique, « Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires. » Cela veut dire toutes les créatures en jeu, pas les cartes de créatures qui sont dans les cimetières ou dans une autre zone de jeu.

Souvenez-vous que si un permanent quitte le jeu puis y revient, il ne se « souvient » pas de ce qui lui est arrivé la première fois.

Voir aussi En jeu, Quitter le jeu.

Peur

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent plus difficiles à bloquer. Une créature avec la peur ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.

Phase de combat

La troisième phase de chaque tour. C'est le moment où l'on attaque et où l'on bloque. La phase de combat est divisée en cinq étapes (toutes sont détaillées dans le glossaire) :

- 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

En général, il ne se passe rien pendant la première et la dernière étape. La phase de combat se produit même si le joueur actif décide ne pas attaquer. Après la phase de combat, le joueur actif a droit à une autre phase principale.

Phase de début

La première phase de chaque tour. La phase de début regroupe l'étape de

dégagement, l'étape d'entretien et l'étape de pioche. Ne confondez pas la phase de début avec le début de la phase de combat.

Voir aussi Étape de pioche, Étape de dégagement et Étape d'entretien.

Phase principale

À chaque tour, vous avez deux phases principales : une avant le combat et une après le combat. Vos phases principales sont le seul moment où vous puissiez jouer des artefacts, des enchantements, des éphémères et des rituels, et vous pouvez aussi jouer un terrain si vous ne l'avez pas déjà fait pendant ce tour. Vous pouvez aussi jouer des éphémères et des capacités activées.

Phase

Les principaux segments d'un tour. Les cinq phases de chaque tour sont

1. Phase de début
2. Phase principale
3. Phase de combat
4. Phase principale (encore)
5. Phase de fin

Certaines phases sont divisées en étapes. (Voir le *Chapitre 3 : Structure du tour* pour plus de précisions.) À la fin de chaque phase, le mana qui reste dans la réserve des joueurs disparaît (causant, le cas échéant, une brûlure de mana).

Voir aussi Brûlure de mana, Pile.

Traversée des plaines

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent impossibles à bloquer à partir du moment où le joueur défenseur contrôle une plaine.

Voir aussi Traversée de terrain.

Piétinement

Une capacité de créature qui permet aux blessures supplémentaires de la créature qui en est dotée d'être infligées au joueur défenseur quand 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 vous pouvez infliger les blessures supplémentaires au joueur défenseur.

Voir aussi Blessures de combat.

Pile

Quand vous apprenez à jouer à **Magic**, vous vous contentez de jouer une carte et elle fait effet. Mais l'une des choses qui rend **Magic** si intéressant est que vous pouvez jouer des éphémères et des capacités activées même pendant le tour de votre adversaire. C'est possible grâce à la pile.

Vous savez déjà que vous ne pouvez jouer de sorts et de capacités que lorsque vous avez la priorité. Lorsque vous jouez un sort ou une capacité, il part dans la pile et y attend d'être résolu. Lorsqu'elles se déclenchent, les capacités



déclenchées partent également dans la pile. Lorsque les deux joueurs ont terminé de jouer des sorts et des capacités, tout ce qui se trouve dans la pile se résout, en commençant par *le dessus de la pile et en ordre descendant*. A chaque fois qu'un sort ou qu'un effet de la pile se résout, les joueurs ont la priorité et donc la possibilité d'ajouter d'autres éléments à la pile

Prenons un exemple. Vous contrôlez un Chercheur de gloire, une créature 2/2. Votre adversaire joue un Choc pour lui infliger 2 blessures. Le Choc part dans la pile. Vous répondez au Choc avec une Croissance gigantesque, qui donne +3/+3 à votre Chercheur de gloire jusqu'à la fin du tour. La Croissance gigantesque s'ajoute au sommet de la pile, *et donc au-dessus du Choc*. Cela veut dire que la Croissance gigantesque est résolue en premier. Le Chercheur de gloire devient 5/5 jusqu'à la fin du tour. Le Choc se résout ensuite, mais il n'inflige pas assez de blessures pour détruire le Chercheur de gloire « amélioré. »

Que se passerait-il si la Croissance gigantesque était jouée en premier ? Le Choc partirait dans la pile et arriverait au-dessus de la Croissance gigantesque. Il se résoudrait donc en premier. Il infligerait 2 blessures au Chercheur de gloire, ce qui suffirait à le détruire ! La Croissance gigantesque essaierait alors de se résoudre, mais sa cible n'étant plus en jeu, serait contrecarrée.

Voir aussi Capacité, Priorité, Sort.

Piocher

Prendre la carte qui se trouve sur le dessus de votre bibliothèque et la mettre dans votre main.

Vous piochez une carte à chacun de vos tours, au début de votre étape de pioche. Si un effet vous amène à piocher une ou plusieurs cartes, ces cartes ne remplacent pas votre pioche normale, elles sont en plus.

Mettre des cartes dans votre main est considéré comme piocher uniquement si le sort ou la capacité indique « piochez. » Le Précepteur démoniaque, par exemple, dit : « Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. » Même si vous ajoutez une carte à votre main, on ne considère pas que vous la piochez, puisque le sort n'utilise pas le mot « piochez. »

Voir aussi Étape de pioche.

Points de vie, total de points de vie

Chaque joueur commence la partie avec 20 points de vie. Lorsque vous subissez des blessures, qu'elles soient infligées par des effets ou des créatures, vous les soustrayez de 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.

Voir aussi Gagner la partie, Perdre des points de vie, Payer des points de vie.

Prévention des blessures

Voir aussi Effet de prévention.

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.

Voir aussi Effet de prévention.

Priorité

Vous ne pouvez jouer un sort ou une capacité que lorsque vous avez la priorité. Au début de la plupart des phases et des étapes, le joueur actif a la priorité. Lorsque vous avez la priorité, vous pouvez jouer un sort ou une capacité, ou passer. Si vous passez, votre adversaire reçoit la priorité. Par ailleurs, lorsqu'un sort ou une capacité se résout, le joueur actif reçoit la priorité. Lorsqu'il passe, son adversaire a la priorité.

Voir aussi Pile, Joueur actif.

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.)

Comparez avec Contrôleur.

Protection

La protection est une capacité qui protège un permanent contre certaines sortes de sorts et de capacités.

Une créature dotée de protection a toujours « protection contre ____ ». Ce qui remplit le blanc est ce contre quoi la créature est protégée. Il peut s'agir de « protection contre le rouge », par exemple, ou de « protection contre le blanc. »

La protection rend trois services à une créature :

- Les blessures infligées par une source de la couleur contre laquelle elle est protégée sont prévenues.
- Elle ne peut pas être enchantée par des auras de la couleur contre laquelle elle est protégée.
- Elle ne peut pas être bloquée par des créatures de la couleur contre laquelle elle est protégée.
- Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités de la couleur contre laquelle elle est protégée.

La protection n'est pas toujours liée à une couleur. Par exemple, une créature peut disposer d'une « protection contre les artefacts », ou d'une « protection contre les gobelins. »

Quand/À chaque fois que

Si vous voyez « Quand » ou « À chaque fois que » dans le texte d'une capacité, c'est qu'il s'agit d'une capacité déclenchée. La partie de la phrase qui commence par ces mots est l'événement déclencheur. C'est-à-dire ce qui va provoquer le déclenchement de la capacité et sa mise dans la pile.

Voir aussi Événement déclencheur, Capacité déclenchée.

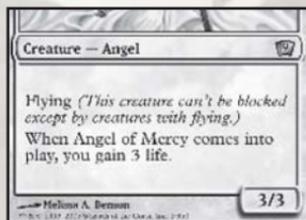
Quitter le jeu

Si une carte « quitte le jeu », l'endroit où elle atterrit ensuite n'a pas d'importance. Elle peut retourner dans la main du joueur, aller au cimetière, ou dans n'importe quelle autre zone.

Par ailleurs, si une carte quitte le jeu 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.

Rappel de règle

Un texte en italiques (*un texte en italiques ressemble à ça*) entre parenthèses, dans l'encadré de texte, qui vous rappelle les détails d'une règle. Le rappel de règle n'est pas conçu pour vous rappeler l'ensemble des règles, seulement le fonctionnement général d'une carte ou d'une mécanique de jeu précise. Si vous avez des doutes sur un détail de règle, consultez ce livret.



Rare

Voir Rareté.

Rareté

Quelle est la probabilité que vous obteniez une carte particulière ? Il existe trois niveaux de rareté dans les cartes de **Magic** : courant, inhabituel et rare. Les cartes courantes sont faciles à trouver, les cartes rares sont nettement plus difficiles à obtenir.

Voir aussi Symbole d'extension.

Regard

Une mécanique de jeu introduite dans l'extension *La cinquième aube*. Quand vous jouez un éphémère ou un rituel avec « regard 2, » vous regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque et décidez ensuite où vous voulez les mettre. Vous pouvez mettre les deux cartes au-dessus ou au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre, ou mettre l'une d'elles au-dessus de votre bibliothèque et l'autre au-dessous.

Régénération

Une capacité de créature qui évite aux créatures qui en disposent d'être détruites. Les effets de régénération fonctionnent comme des boucliers. Une fois que le sort ou la capacité de régénération se résout, l'effet se met « en attente » jusqu'à ce que la créature soit détruite. Si la créature devait être détruite, l'effet la sauve de la destruction. (La régénération est un effet de remplacement.)

Quand une créature régénère, elle reste en jeu et conserve tous les équipements, les auras et les marqueurs qu'elle portait. Trois choses se produisent :

- La créature devient engagée.
- Si la créature était au combat, elle en est retirée.
- Toutes ses blessures sont annulées.

Voir aussi Effet de remplacement, Retirer du combat.

Règle d'or

Lorsqu'une carte de **Magic** contredit les règles, c'est la carte qui a raison. Par exemple, la règle stipule que vous n'avez qu'une phase de combat au début de chacun de vos tours. Mais l'Assaut implacable dit : « Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire. » L'Assaut implacable change les règles du jeu pour le tour où vous le jouez. L'une des choses qui rendent **Magic** si amusant à jouer est que les cartes vous permettent de transformer presque toutes les règles.

Répondre, réponse (aussi Réagir)

Jouer un éphémère ou une capacité activée immédiatement après qu'un sort ou une capacité a été joué. Dans la pile, les sorts et les capacités se résolvent en commençant « par le dessus » (par le dernier joué). Si vous répondez à un sort ou à une capacité avec un éphémère ou une capacité activée, celui-ci se résoudra avant ceux qui ont été joués précédemment.

Voir aussi Pile.

Réserve de mana

Votre réserve vous sert à stocker votre mana jusqu'à ce que vous le dépensiez. Lorsque vous récupérez du mana, celui-ci reste dans votre réserve jusqu'à ce que vous l'ayez dépensé ou jusqu'à ce que la phase se termine.

Voir aussi Brûlure de mana, Mana.

Résoudre

Lorsque vous jouez un sort ou une capacité, rien n'arrive « immédiatement. » L'effet part dans la pile. Lorsqu'il est traité par la pile, l'effet se produit — il se résout. Si un sort ou une capacité est contrecarré ou s'il n'a plus de cible valide lorsqu'il essaye de se résoudre, il n'a pas d'effet — et ne se résout pas.

Voir aussi Contrecarrer, Pile, Cible.

Retirer du combat

Une créature retirée du combat n'attaque plus ou ne bloque plus. Si elle bloquait un attaquant, celui-ci reste bloqué, aucune blessure ne sera donc infligée au joueur défenseur. Si les blessures qu'elle inflige sont parties dans la pile avant qu'elle ne soit retirée du combat, les blessures seront quand même infligées.

Retirer du jeu

Quand vous retirez une carte du jeu, elle est mise de côté pour le reste de la partie. À la fin de la partie, elle retourne dans votre deck. Retirer une carte du jeu est différent de la mettre au cimetière.

Révéler

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



Rituel

Un sort qui a un usage unique, puis part au cimetière de son propriétaire. Vous ne pouvez jouer un rituel que pendant vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

Voir aussi Priorité, Pile.

Sacrifice

Choisir un de vos permanents en jeu et le mettre dans votre cimetière. Vous ne pouvez sacrifier que vos propres permanents. Sacrifier un permanent est différent de le détruire, vous ne pouvez donc pas régénérer une créature sacrifiée. Vous ne pouvez sacrifier un permanent que si un sort ou une capacité vous l'ordonne.

Ne confondez pas le sacrifice avec la défausse, qui ne concerne que les cartes de votre main.

Comparez avec Détruire, Défausser (se).

Solarisation

Une mécanique de jeu introduite dans l'extension *La cinquième aube*. Une créature-artefact avec la solarisation arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût. Les artefacts non-créature avec la solarisation acquièrent des marqueurs « charge » à la place des marqueurs +1/+1.

Sort

Toute carte qui n'est pas un terrain est un sort au moment où elle quitte votre main. Le Chercheur de gloire, par exemple, est une carte de créature. Lorsque vous le jouez, c'est un sort de créature. Lorsqu'il se résout, il devient une créature.

Si c'est un éphémère ou un rituel, il part dans le cimetière de son propriétaire quand il se résout. Tous les autres types de sort deviennent des permanents quand ils sont résolus.

Voir aussi Pile. *Comparez avec* Permanent.

Source

L'origine de blessures de combat ou d'un effet. Une fois que les blessures de combat ou qu'un effet est dans la pile, retirer sa source n'empêche pas les blessures de combat ou l'effet de se résoudre. Par exemple, si une créature quitte le jeu après que les blessures qu'elle inflige au combat ont été placées dans la pile, ces blessures seront infligées quand même.

Voir aussi Pile.

Sous-type

Tous les types de carte ont des sous-types. Les sous-types sont détaillés après les deux points (« : ») sur la ligne de type. 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.

La plupart des sous-types n'ont pas d'effet particulier, mais certains ont des règles spécifiques :

L'équipement est un type d'artefact qui peut être attaché à l'une de vos créatures. Vous pouvez déplacer un équipement depuis une créature à une autre, et il reste en jeu si la créature équipée quitte le jeu.

L'aura est un type d'enchantement qui arrive en jeu attaché à un autre permanent. Quand ce permanent enchanté quitte le jeu, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.

Plaine, île, marais, montagne et forêt sont les cinq types de terrain de base. Un terrain ayant l'un de ces types de terrain peut s'engager pour obtenir du mana de la couleur appropriée même si la capacité n'est pas listée sur la carte. Par exemple, un terrain qui a été changé en montagne par un effet a automatiquement la capacité « ♣ : Ajoutez ♣ à votre réserve. »

Voir aussi Aura, Terrain de base, Type de créature, Équipement, Type.

Symbole d'extension

C'est le symbole qui se trouve à droite de la carte, sous l'illustration. Il indique de quelle extension de **Magic** elle provient. (Le symbole d'extension de la *Neuvième Édition* est ).

Sa couleur vous permet de connaître la rareté de la carte : il est noir pour les cartes courantes, argent pour les cartes inhabituelles et or pour les cartes rares. (Les cartes imprimées avant la seconde moitié de 1998 ont uniquement des symboles d'extension noirs.)

Voir aussi Rareté.

Terrain de base

Il existe cinq types de terrains de base :

Les plaines génèrent ♣.

Les îles génèrent ♠.

Les marais génèrent ♣♠.

Les montagnes génèrent ♂.

Les forêts génèrent ♠♣.

Tout terrain autre que ces cinq-là est dit terrain non-base.

Même si un terrain de base n'a qu'un gros symbole de mana dans son encadré de texte, il dispose d'une capacité activée qui lui fait produire du mana de la couleur appropriée à son type. Par exemple, si un terrain se transforme en marais pour une raison ou pour une autre, vous pourrez l'engager pour générer ♣♠.

Voir aussi Terrain non-base et Sous-type.



Terrain non-base

Tout terrain autre qu'une plaine, une île, un marais, une montagne ou une forêt est un terrain non-base. Vous ne pouvez pas placer plus de quatre exemplaires d'un

terrain non-base dans votre deck.

Voir aussi Terrain, Terrain de base.

Terrain

Un permanent qui représente votre royaume. Les terrains ont généralement une capacité qui génère du mana, autrement dit de l'énergie magique. Il existe cinq terrains de base : les plaines, les îles, les marais, les montagnes et les forêts. Tous les autres terrains sont décrits par le terme terrain non-base.

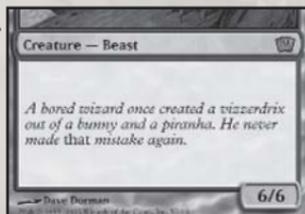
Vous ne pouvez jouer qu'une carte de terrain par tour, uniquement durant l'une de vos phases principales, et seulement si la pile est vide. Les terrains ne sont pas des sorts et ne peuvent donc pas être contrecarrés.

Voir aussi Capacité de mana, Terrain de base, Terrain non-base.

Texte d'ambiance

Les passages en italique (*un texte en italiques 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 jouée.



Tour

Chaque tour est divisé en phases, qui sont elles-mêmes divisées en étapes. Les joueurs passent à travers toutes ces phases dans l'ordre suivant :

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 de tour



b. Étape de nettoyage

Toutes ces étapes sont détaillées dans le glossaire.

Tous

Quand un sort ou une capacité affecte « tous » les éléments d'une catégorie, cela veut dire « absolument tous. » Par exemple, la Colère de Dieu dit : « Détruisez toutes les créatures. » Cela signifie que toutes les créatures en jeu sont détruites — même celles que vous contrôlez.

Transmigration

Une capacité de créature introduite dans le bloc *Kamigawa*. Quand une créature avec la capacité transmigration que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer une carte de créature esprit moins chère depuis votre cimetière dans votre main.

Traversée de terrain

Une capacité de créature qui la rend imblocable si le joueur attaqué contrôle au moins un terrain du type spécifié. « Traversée de terrain » est en réalité un terme générique qui recouvre les traversées des îles, des marais, des montagnes, des forêts et des plaines.

Les capacités de traversée de terrain ne s'annulent pas les unes les autres. Par exemple, si le joueur défenseur contrôle une forêt, même une créature avec la traversée des forêts ne peut pas bloquer une créature attaquante avec la traversée des forêts.

Traversée des forêts

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent impossibles à bloquer à partir du moment où le joueur défenseur contrôle une forêt.

Voir aussi Traversée de terrain.

Traversée des îles

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent impossibles à bloquer à partir du moment où le joueur défenseur contrôle une île.

Voir aussi Traversée de terrain.

Traversée des marais

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent impossibles à bloquer à partir du moment où le joueur défenseur contrôle un marais.

Voir aussi Traversée de terrain.

Traversée des montagnes

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent impossibles à bloquer à partir du moment où le joueur défenseur contrôle une montagne.

Voir aussi Traversée de terrain.

Type

La plupart des éléments de **Magic** sont classés par types. Il existe six types de carte, dont

types de permanent, trois types de capacité, cinq types de terrain de base, et des quantités de types de créature.

Voir aussi Type de carte, Type de créature, Type de permanent.

Type de carte

Toutes les cartes appartiennent à l'un de ces six types : artefact, créature, enchantement, terrain, éphémère et 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 « gobelin » et « guerrier » dans « Créature : gobelin et guerrier. »

Voir aussi Sous-type.

Type de créature

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

Certains sorts ou capacités affectent toutes les créatures d'un type donné. Par exemple, le Roi des gobelins dit : « Les autres gobelins gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. » Toutes les autres créatures en jeu qui sont du type gobelin reçoivent ce bonus.

Artefact n'est pas un type de créature, mais beaucoup de créatures-artefacts ont des types de créature.

Type de permanent

Les types de permanents sont les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains.

Les permanents peuvent avoir plus d'un type. Par exemple, l'Affinité naturelle dit : « Jusqu'à la fin du tour, tous les terrains sont des créatures 2/2 qui sont toujours des terrains. » Lorsque l'Affinité naturelle est en jeu, les terrains sont affectés par tout ce qui affecte les créatures... *mais aussi* par tout ce qui affecte les terrains.

Union

Une mécanique de jeu introduite dans le bloc *Mirrodin*. En principe, lorsque vous jouez un sort indiquant « Choisissez l'un — », vous ne choisissez qu'un des effets possibles du sort. Mais quand vous jouez un sort avec l'union, vous pouvez bénéficier de tous les effets en payant le coût d'union du sort.

Vigilance

Une capacité de créature qui permet à la créature d'attaquer sans s'engager. Comme les créatures avec la vigilance ne s'engagent pas pour attaquer, elles sont toujours disponibles comme bloqueurs.

Vol

Une capacité de créature qui rend les créatures qui en disposent plus difficiles à bloquer. Une créature sans le vol ne peut pas bloquer une créature avec le vol. Une créature avec le vol peut bloquer les créatures avec le vol et les créatures sans le vol.

Vous

Le mot « vous » sur une carte de **Magic** se réfère toujours au contrôleur actuel de la carte.

Voir aussi Contrôle, Contrôleur.

X

Lorsque la lettre X apparaît dans un coût de mana ou un coût d'activation, vous pouvez choisir sa valeur.

Par exemple, le Brasier est un rituel qui coûte X . Son texte dit : « Le Brasier inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. » Lorsque vous jouez le Brasier, vous annoncez à votre adversaire quel nombre vous choisissez comme valeur pour X. Si vous choisissez 4, par exemple, le Brasier inflige 4 blessures et coûte 4 . Si vous choisissez 1, le Brasier inflige 1 blessure et coûte 1 .

Zone

Chaque surface de jeu dans une partie de Magic est appelée une zone. Une carte peut se trouver dans les zones suivantes : bibliothèque, cimetière, main, en jeu, dans la pile et retirée du jeu.



GÉNÉRIQUE

Conception originale de Magic :

Richard Garfield

Conception du jeu : Brian Schneider (direction) et Aaron Forsythe

Développement du jeu : Brian Schneider (direction), Aaron Forsythe, Matt Place et Henry Stern, avec des contributions de Paul Barclay, Randy Buehler Jr., John Carter, Brady Dommermuth, Mark L. Gottlieb et Jonathan Tweet

Jeu de découverte et Formation rapide :

John Carter, Elaine Chase, Matt Place, Brian Schneider, Mike Turian, Jonathan Tweet et Justin Webb

Secrétariat de rédaction :

Del Laugel et Justin Webb

Direction du développement de Magic :

Randy Buehler Jr. (directeur), Mark Rosewater (conception), et Brian Schneider (développement)

Rédaction des règles :

John Carter
Brady Dommermuth

Textes d'ambiance : Tyler Bielman, Brandon Bozzi, Brady Dommermuth, Scott Johns, Jessica Kristine, Jay Moldenhauer-Salazar, and Brian Tinsman

Direction artistique :

Jeremy Cranford
Conception graphique : Mia Brooks, Yasuyo Dunnett, and Keven Smith

Maquette :

Chel Bieze
Production : Lee Hanahan and Kris Walker

Conception et illustration du guide de jeu : Stan Shaw

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

Direction de la marque : Wendy Wallace, Kyle Murray, Alexandra Tinsman et Justin Ziran

Merci à tous les membres des équipes du projet, ainsi qu'à tous les autres, trop nombreux pour être nommés, qui ont contribué à ce produit.

Remerciements tout particuliers aux lecteurs de **MagicTheGathering.com**.

DES QUESTIONS ?

Contactez le bureau le plus proche de chez vous.

U.S.A, Canada, Asie

Pacifique & Amérique :

Email:

custserv@wizards.com

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tél: 1-800-324-6496

(aux États-Unis)

1-206-624-0933

(en dehors des États-Unis)

Fax: 1-425-204-5818

Royaume-Uni, Eire &

Afrique du Sud :

Wizards of the Coast, Inc.

Consumer Affairs

P.O. Box 43, Caswell Way

Newport NP19 4YD

GREAT BRITAIN

Tél: + 800 22 427276

Fax: + 44 1633 282693

Email:

wizards@hasbro.co.uk

Pour les autres pays européens :

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D, B-1702 Groot-

Bijgaarden BELGIQUE

Tél: +32.70.233.277

Fax: +32.2.464.09.59

Email:

custserv@hasbro.co.uk

France

Wizards of the Coast,

France

Hasbro France SAS

Savoie Technolac

73370 Le-Bourget-du-Lac

FRANCE

Tél: 04-79-96-47-61

Fax: 04-79-96-47-93

Email:

custserv@hasbro.fr

Visitez notre site Internet ! www.magicthegathering.com

©2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. P.O. Box 707 Renton WA 98057-0707, U.S.A. FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS. Les noms des personnages et leurs apparences respectives, ainsi que toutes les marques, dont les symboles d'extension, les symboles * ♣ ♠ ♡ ♢ et le pentagone des couleurs sont des propriétés de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Illustration de couverture par Greg Staples. Brevet U.S.A. n8 RE 37 957. Pour l'Europe : Hasbro Consumer Services Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH, GREAT BRITAIN. Conservez cet emballage pour référence.



LA MEILLEURE SOIRÉE DE LA SEMAINE

FNM
fridaynightmagic™



Illus. Paolo Parente

DES CARTES PREMIUM À GAGNER. DES RENCONTRES AVEC DE NOUVEAUX JOUEURS.

WWW.MAGICTHEGATHERING.COM