Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Âge 10+ | 2-5 joueurs

Magic The Gathering

Arena of the Planeswalkers

Manuel du jeu

Que contient ce guide ?

Contenu du jeu 3
Votre première partie 3
Avant de commencer 3
Présentation des cartes d'armée et de sort 4
Partie à deux joueurs 6
Glyphes 13
Partie multijoueurs 14
Les champs de bataille 15

Le Multivers est composé d'innombrables plans d'existence. La plupart des êtres vivants n'ont pas conscience que leur monde n'en est qu'un parmi tant d'autres. Mais il y a les quelques élus nés avec l'« étincelle ». Si leur étincelle s'embrase, ces mages seront les seuls à pouvoir voyager dans les plans infinis du Multivers, où ils pourront atteindre un niveau de puissance inégalé.

On les nomme les Planeswalkers.

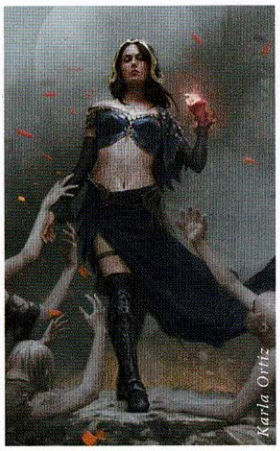
Quand ils s'affrontent, la puissance de la confrontation peut affecter les fondations même d'un plan. C'est à votre tour d'endosser le rôle d'un Planeswalker et de manier son pouvoir inégalé.

Gideon Jura

Gideon est un Planeswalker qui n'hésite pas à foncer tête baissée au combat. Les actions de ce combattant né sont guidées par son sens inflexible de la justice. Confronté au danger, il peut être un mur inébranlable et une force irrésistible, comptant sur sa magie pour ignorer les blessures physiques.

Jace Beleren

Jace est spécialisé dans la magie de l'esprit : télépathie, illusion et modification des souvenirs sont ses armes de prédilection. Capable de sonder l'esprit de ses adversaires, il découvre leurs secrets même les mieux gardés. Le Multivers cache de nombreux mystères et Jace est d'un naturel curieux.



Liliana Vess

Rusée et ambitieuse à l'excès, Liliana devient peu à peu l'un des Planeswalkers les plus dangereux du Multivers. Spécialisée dans la nécromancie, elle peut réanimer les morts et corrompre les vivants. Refusant d'accepter sa propre mortalité, elle cherche à conquérir la mort en la contrôlant.

Chandra Nalaàr

La subtilité n'a pas voix au chapitre dans les actions de Chandra. Elle maîtrise la pyromancie : des sorts de feu, du feu, et toujours plus de feu. Impulsive, ardente et impatiente, elle n'hésite pas à corriger quiconque ose menacer son indépendance.

Nissa Revane

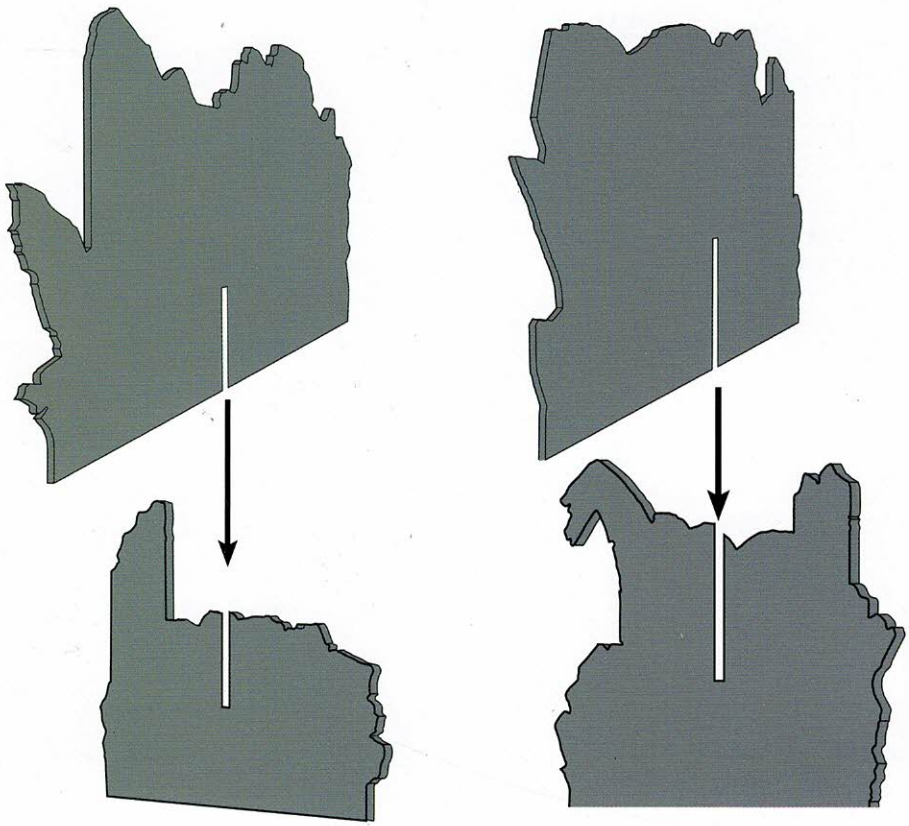
Nissa est une Planeswalker elfe qui possède une forte connexion avec la nature. Grâce à sa magie, elle invoque d'énormes élémentaux, éveillant la terre pour défendre les plans. Son épée, son arc et ses sorts répondent à toute menace portée à l'encontre de la nature.

Contenu du jeu

- 5 figurines de Planeswalker
- 30 figurines d'escouade
- 2 ruines
- 6 plateaux de terrain en carton
- 2 plaques de sable 3 hexagones
- 2 plaques de sable 1 hexagone
- 4 glyphes
- 30 marqueurs de blessure
- 1 dé à 20 faces
- 10 dés de combat
- 15 cartes d'armée
- 60 cartes de sort
- 1 marqueur de tour

Votre première partie

Retirez les pièces du jeu de leur emballage et jetez les matériaux inutiles. Détachez les plateaux de terrain en carton, le marqueur de tour et les ruines. Assemblez les ruines en suivant l'exemple ci-dessous :



OBJECTIF Être le premier joueur à remplir sa condition de victoire.

Avant de commencer

1. METTRE EN PLACE LE CHAMP DE BATAILLE
   Reportez-vous à la section **Les champs de bataille** aux pages 17 à 19 pour les descriptions des champs de bataille et les instructions de montage associées. Choisissez un champ de bataille en fonction du nombre de joueurs. Placez le marqueur de tour sur la case n° 1 de l'indicateur de tour.

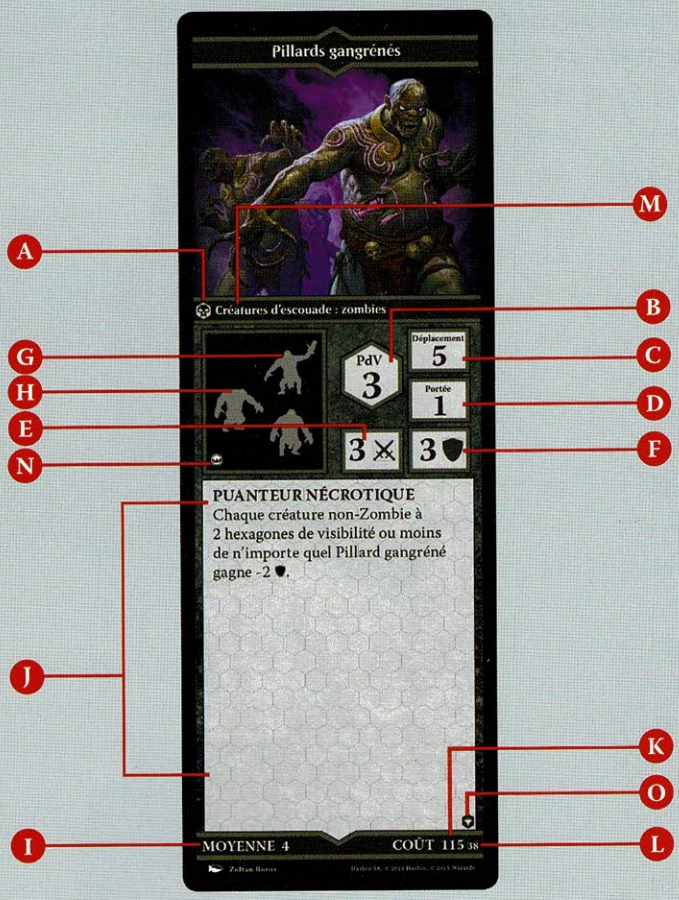
2. REUNIR VOS FIGURINES, ET VOS CARTES D'ARMEE ET DE SORT
   Chaque joueur choisit un Planeswalker. (Vous pouvez lancer un dé à 20 faces pour déterminer qui choisit en premier.) Chaque joueur prend les cartes de sort, les cartes d'armée et les figurines de la couleur associée à son Planeswalker. Par exemple, si vous choisissez Jace, vous prenez les 3 cartes d'armée bleues, les 12 cartes de sort bleues et les 6 figurines d'escouade bleues.

Présentation des cartes d'armée et de sort

Le jeu contient des cartes d'armée et des cartes de sort. Avant de commencer une partie, familiarisez-vous avec ces cartes.

Cartes d'armée

Carte d'armée de Planeswalker



Carte d'armée d'escouade

Cartes de sort

Présentation des cartes d'armée et de sort

A **Couleur de la carte/symbole de mana** — Les bords de la carte indiquent la couleur de la carte d'armée. Les Planeswalkers ne peuvent invoquer que des cartes d'armée non-Planeswalker qui ont le même symbole de mana et/ou la même couleur.

B **Points de vie (PdV)** — Le nombre de blessures nécessaires pour détruire la ou les figurines.

C **Déplacement** — La distance maximale, en hexagones, que la ou les figurines peuvent parcourir.

D **Portée** — La distance maximale, en hexagones, à laquelle la ou les figurines peuvent attaquer.

E **Force** — Le nombre de dés à lancer pour attaquer.

F **Endurance** — Le nombre de dés à lancer pour défendre.

G **Point de cible** — Le point vert montre l'endroit qui sert à déterminer la ligne de vue.

H **Zone de frappe** — La zone gris foncé montre les parties de la figurine qui peuvent être attaquées. Elle est utilisée pour déterminer la ligne de vue.

I **Taille/hauteur** — La taille du héros ou de l'escouade, et sa hauteur en niveaux.

J **Capacités** — Les capacités de la carte d'armée.

K **Coût** — La valeur de la carte d'armée.

L **CPF** — Coût par figurine. Cette valeur est utilisée dans les scénarios qui prennent en compte le score ; elle n'est indiquée que sur les cartes d'escouade.

M **Type** — Indique si la carte d'armée est une créature d'escouade, une créature héros ou un Planeswalker, ainsi que le type de la créature ou le nom du Planeswalker.

N **Carte d'armée unique** — Quand vous choisissez des cartes à mettre dans votre armée, vous ne pouvez choisir qu'un seul exemplaire d'une même carte d'armée **unique**.

O **Symbole d'extension** — Indique l'extension à laquelle appartient cette carte.

A **Type** — Indique si la carte de sort est un rituel ou un enchantement.

B **Coût du sort** — La valeur de la carte de sort.

C **Capacités** — Les effets spécifiques de la carte.

D **Symbole d'extension** — Indique l'extension à laquelle appartient cette carte.

E **Couleur de la carte/symbole de mana** — Les bords de la carte indiquent la couleur de la carte de sort. Les Planeswalkers ne peuvent lancer que des cartes de sort qui ont le même symbole de mana et/ou la même couleur.

Partie à deux joueurs

1. **Placez votre Planeswalker dans une zone de départ.** Chaque joueur lance un dé à 20 faces. Celui qui obtient le meilleur score décide s'il joue et place son Planeswalker en premier, ou s'il laisse son adversaire commencer. Chaque Planeswalker doit être placé dans une zone de départ. Il est interdit de placer un Planeswalker dans une zone de départ occupée par votre adversaire. Une fois les deux Planeswalkers placés, le premier tour débute.
2. **Placez votre carte d'armée de Planeswalker devant vous.** Chaque joueur place sa carte d'armée de Planeswalker devant lui, face visible, et toutes les autres cartes d'armée, ainsi que les figurines, sur le côté, face visible elles aussi. Cet endroit est appelé la **réserve**.
3. **Chaque joueur mélange son propre deck de cartes de sort et pioche une main de trois cartes.** Le joueur qui joue le premier tour ne pioche pas de carte ce tour-ci. Les cartes restantes deviennent le tas de pioche, qu'on appelle la **bibliothèque**.

Pendant votre tour

Pendant la plupart des tours, vous effectuerez cinq actions dans l'ordre suivant :

1ère action	Piocher une carte de sort
2e action	Choisir une carte d'armée
3e action	Déplacer au moins une figurine de votre carte d'armée
4e action	Attaquer avec au moins une figurine de votre carte d'armée (facultatif)
5e action	Déplacer le marqueur de tour sur le chiffre suivant de l'indicateur de tour

Voici une explication plus détaillée des différentes actions.

1ère ACTION : PIOCHER UNE CARTE DE SORT

Si votre Planeswalker est sur le champ de bataille, piochez une carte de sort de votre tas de pioche. Pendant votre tour, vous pouvez jouer jusqu'à trois cartes de sort. Vous ne pouvez pas jouer de carte de sort pendant le tour d'un autre joueur. Vous pouvez les jouer avant la 3e action et après la 4e.

Il existe deux types principaux de cartes : les rituels et les enchantements.

Cartes de rituel : Quand une carte de sort de rituel est jouée, suivez ses instructions puis placez-la sur votre tas de défausse, appelé **cimetière**.

Cartes d'enchantement : aura : Les auras s'attachent aux cartes d'armée. Les cartes d'enchantement sont placées face visible sur une carte d'armée déterminée. Par exemple, une carte d'enchantement : escouade (unique) peut être placée sur n'importe quelle carte d'armée d'escouade (unique).

Types de cartes d'enchantement :

- Enchantement : planeswalker
- Enchantement : escouade (unique)
- Enchantement : escouade (courante)
- Enchantement : héros (unique)
- Enchantement : héros courant)

Les cartes d'enchantement caché sont placées face cachée sur une carte d'armée déterminée. Vous ne pouvez placer des cartes d'enchantement caché que sur vos propres cartes d'armée. Par exemple, une carte d'enchantement caché : Planeswalker doit être placée face cachée sur votre propre carte d'armée de Planeswalker. Chaque carte d'enchantement caché vous indique à quel moment la retourner et l'effet produit.

Types de cartes d'enchantement caché :

- Enchantement caché : planeswalker
- Enchantement caché : escouade (unique)
- Enchantement caché : escouade (courante)
- Enchantement caché : héros (unique)
- Enchantement caché : héros (courant)

Si une carte d'enchantement caché a déjà été placée face cachée sur une carte d'armée, placez l'enchantement supplémentaire sous la carte déjà jouée. Une carte d'enchantement caché peut être contrecarrée. Par exemple, l'Arc de dispersion contrecarre le prochain enchantement joué par un adversaire même s'il s'agit d'une carte d'enchantement caché face cachée. Si vous oubliez de déclencher une carte d'enchantement caché, elle est placée hors jeu sans être déclenchée, alors soyez attentif.

Remarque : *aucun enchantement affectant les héros n'est inclus dans cette extension.*

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR LES CARTES DE SORT

Nombre maximum de cartes de sort en main
Si vous avez plus de sept cartes de sort en main à la fin de votre tour, défaussez des cartes pour réduire ce nombre à sept.

Bibliothèque vide
Si vous piochez la dernière carte de sort de votre bibliothèque, ne mélangez pas votre cimetière pour en créer une nouvelle. Quand vous devez piocher une carte et que votre bibliothèque est vide, vous ne piochez pas.

Ordre des cartes d'enchantement caché
Si plusieurs cartes d'enchantement caché doivent se déclencher en même temps, elles se déclenchent l'une après l'autre en commençant par celle du dessus.

2e action : choisir une carte d'armée

Vous pouvez choisir n'importe laquelle de vos cartes d'armée pendant votre tour, mais seules les capacités activées de la carte d'armée choisie peuvent être utilisées. Par exemple, vous ne pouvez utiliser la capacité de dégommage de Liliana que si vous avez choisi Liliana ce tour-là.

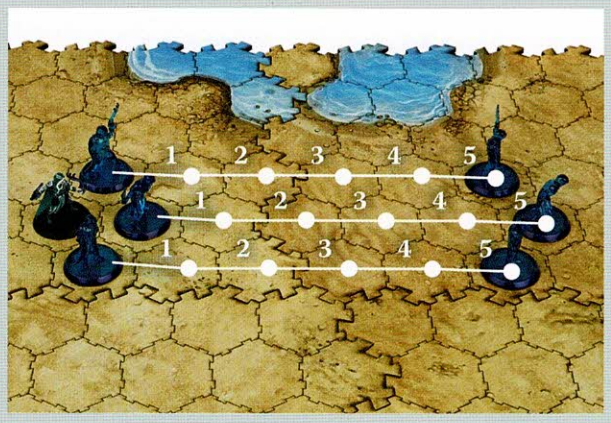
Règles de Planeswalker

Votre Planeswalker peut invoquer sur le champ de bataille jusqu'à deux escouades et héros de votre réserve avant la 3e action de votre tour. Les figurines invoquées doivent être placées sur des hexagones vides à 5 hexagones de visibilité ou moins de votre Planeswalker. Si celui-ci est détruit, vous ne pouvez ni jouer ni piocher des cartes de sort, mais les cartes d'enchantement caché peuvent toujours être déclenchées.

3e action : déplacer au moins une figurine de votre carte d'armée

Vous pouvez déplacer autant de figurines que vous voulez de la carte d'armée choisie. Voici les règles à suivre pour déplacer des figurines.

Vérifier le nombre de déplacements. Vous pouvez déplacer une figurine dans n'importe quelle direction. Le nombre de déplacements **maximum** est inscrit sur sa carte d'armée. Par exemple, avec un nombre de déplacements maximum de 5, chacune des Projections illusoires peut être déplacée de 1, 2, 3, 4 ou 5 hexagones. (Les terrains irréguliers et l'eau peuvent limiter leur déplacement, comme vous le découvrirez plus loin.) L'exemple 1 illustre un déplacement simple.



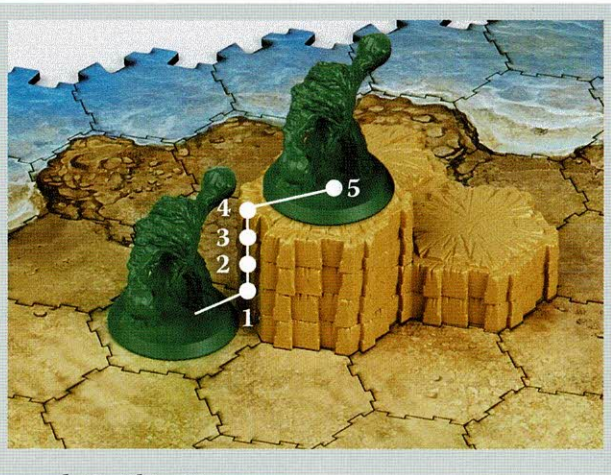
Exemple 1 : déplacement simple

Ce tour-ci, vous avez déplacé chaque Projection illusoire de cinq hexagones vers les figurines ennemies présentes de l'autre côté du champ de bataille.

Ordre de déplacement. Déplacez les figurines d'escouade dans n'importe quel ordre, une à la fois.

Passer et s'arrêter sur une autre figurine. Vous pouvez traverser un hexagone occupé par une figurine alliée, tant que celle-ci n'est pas engagée (voir les règles d'engagement des figurines pages 9 et 10), mais vous ne pouvez pas traverser un hexagone occupé par une figurine adverse, ni vous arrêter sur un hexagone occupé par une autre figurine.

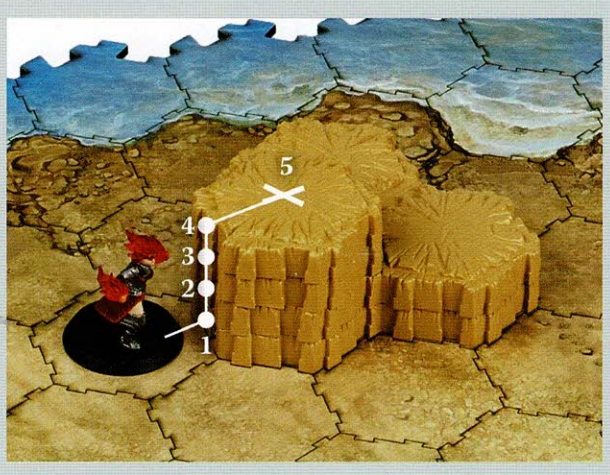
Élévation. Pour gravir une élévation, comptez chaque niveau d'élévation comme un hexagone, auquel vous ajoutez un pour l'hexagone où vous placez la figurine (voir exemple 2). (Remarque : les glyphes ne sont pas considérés comme des élévations de terrain.)



Exemple 2 : élévation

Cinq déplacements sont nécessaires à l'Élémental aux racines échineuses pour gravir ce contrefort.

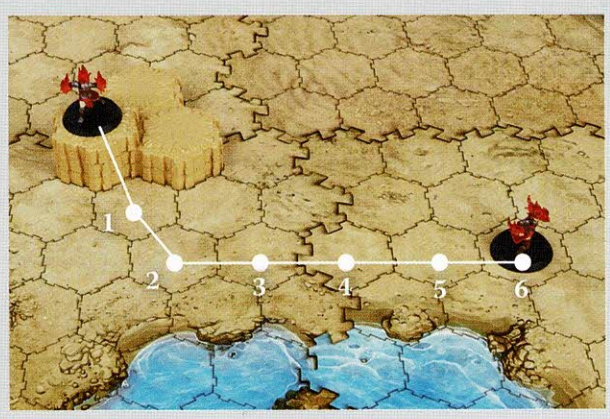
Limite de hauteur. Une figurine ne peut pas gravir en une seule fois un nombre de niveaux d'élévation supérieur ou égal à sa hauteur (voir exemple 3).



Exemple 3 : limite de hauteur pour gravir une élévation

Chandra ne peut pas atteindre l'hexagone marqué d'un X car il lui faudrait cinq déplacements pour ce faire et sa hauteur est de 4.

Descente. Il n'est pas nécessaire de compter le nombre de plaques pour descendre à une élévation inférieure (voir exemple 4), mais un malus peut être appliqué si la descente est trop importante (voir **Chute**, ci-dessous).

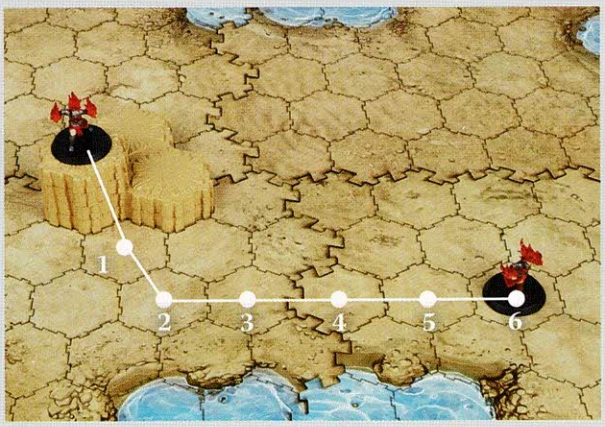


Exemple 4 : descente

Pour faire descendre Chandra de ce contrefort, il est inutile de compter le nombre de plaques.

Chute. Si une figurine descend vers un niveau trop bas, elle peut subir des blessures. Si une figurine descend d'un nombre de niveaux supérieur ou égal à sa hauteur, on considère que c'est une chute. Dans ce cas, lancez un dé de combat : si vous obtenez un symbole d'épées croisées, la figurine subit une blessure (voir **Points de vie**, page 12).

Les règles de chute ne s'appliquent pas si une figurine tombe sur un hexagone d'eau, quelle que soit la hauteur depuis laquelle elle tombe. Si elle peut lui infliger des blessures, une chute n'interrompt cependant pas le déplacement d'une figurine. L'exemple 5 montre la chute d'une figurine.



Exemple 5 : chute

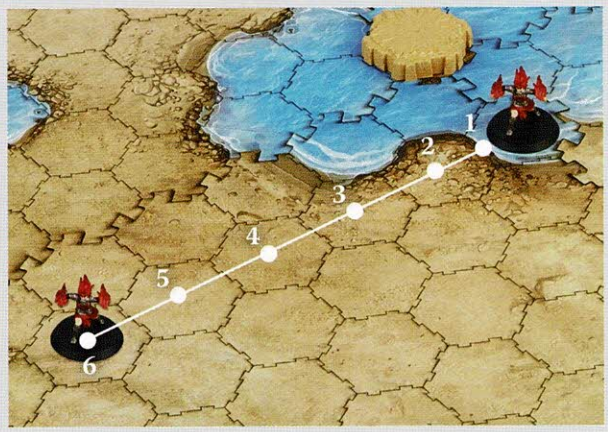
Quand Chandra descend de cette falaise de 4 niveaux, vous lancez un dé de combat pour la chute, la falaise étant supérieure ou égale à sa hauteur de 4. Vous n'obtenez pas de symbole d'épées croisées, Chandra s'en sort donc indemne.

Déplacement dans l'eau. Quand vous arrivez sur un hexagone d'eau depuis tout hexagone (y compris un autre hexagone d'eau), vous devez interrompre votre déplacement. Les figurines qui occupent deux hexagones (figurines à double hexagone) peuvent passer sur un hexagone d'eau situé entre deux hexagones de terrain sans s'arrêter, mais elles doivent le faire si elles se déplacent sur deux hexagones d'eau (voir exemple 6).

Exemple 6 : déplacement dans l'eau

Dès que vous déplacez Chandra sur un hexagone d'eau, elle doit s'arrêter.

Déplacement de l'eau vers la terre. Quand une figurine sors de l'eau, comptez un déplacement de plus (voir exemple 7).

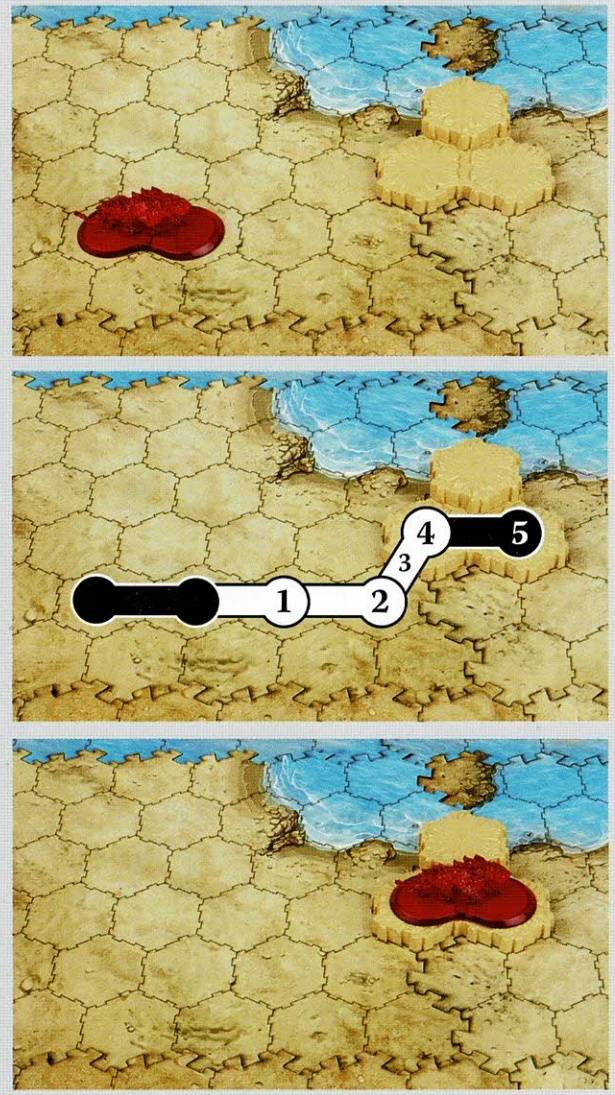


Exemple 7 : déplacement de l'eau vers la terre

Quand vous déplacez Chandra d'un hexagone d'eau vers un hexagone de terrain, le premier hexagone compte double car l'hexagone d'eau se trouve à un niveau inférieur à l'hexagone de terrain. Chandra avance ensuite de quatre hexagones, pour un déplacement total de six.

Déplacement d'une figurine à double hexagone. Certaines figurines occupent deux hexagones. Avant de les déplacer, vous devez choisir le côté qui dirige le déplacement (par exemple, droit ou gauche). Déplacez ensuite la figurine de manière à ce que le côté qui suit occupe l'hexagone laissé libre par celui qui dirige. Une figurine à double hexagone doit toujours terminer son

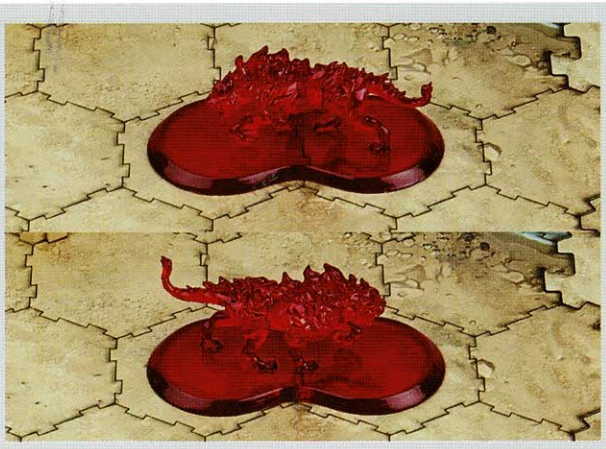
déplacement sur deux hexagones de même niveau (voir exemple 8). L'eau étant d'un niveau inférieur, une figurine à double hexagone ne peut pas terminer un déplacement sur un hexagone de terrain et un hexagone d'eau.



Exemple 8 : déplacement d'une figurine à double hexagone

À partir de son point de départ (image du haut), le Chatfeu se déplace de cinq hexagones, le côté droit dirigeant le déplacement et son côté gauche suivant les mêmes hexagones (image du milieu). Une fois les niveaux des contreforts comptés, il termine son déplacement au sommet de l'élévation sur deux hexagones de même niveau (image du bas).

Retournement d'une figurine à double hexagone. Vous pouvez retourner une figurine à double hexagone à tout moment pendant son déplacement (voir exemple 9). Pour ce faire, faites pivoter la figurine en la laissant sur les deux mêmes hexagones. Ce mouvement est gratuit : il ne compte pas dans le déplacement. La figurine à double hexagone ne subit aucune attaque d'abandon d'engagement quand elle se retourne puisqu'elle reste sur les deux mêmes hexagones. (**Les attaques d'abandon d'engagement** sont expliquées en page 10.)

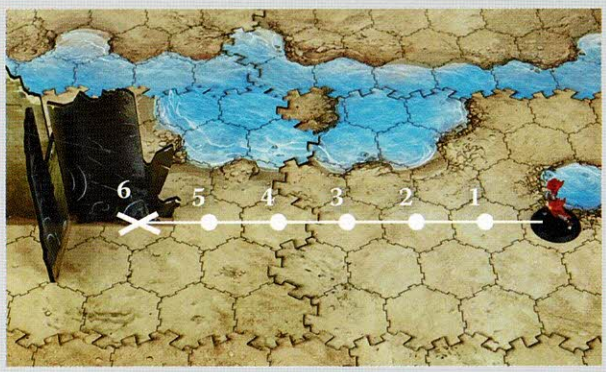


Exemple 9 : retournement d'une figurine à double hexagone

Le Chatfeu se retourne pour faire face à la direction opposée.

Positionnement du socle sur l'hexagone. À la fin du déplacement d'une figurine, son socle doit être parfaitement à plat et ne doit empiéter sur aucun autre hexagone que celui (ou ceux dans le cas des figurines à double hexagone) sur lequel il est posé.

Restrictions de déplacement. Les ruines peuvent restreindre les déplacements de certaines figurines. Si le socle d'une figurine ne peut pas tenir entièrement sur un hexagone, celle-ci ne peut ni y passer ni s'y arrêter (voir exemple 10).



Exemple 10 : restrictions de déplacement

Chandra ne peut pas aller sur cet hexagone car son socle n'y tiendrait pas entièrement.

Engagement. Une figurine devient engagée quand elle se retrouve adjacente à la figurine d'un adversaire. Il existe toutefois une exception : si le socle d'une figurine est à un niveau supérieur ou égal à la hauteur de l'autre figurine, elles ne sont pas considérées comme adjacentes et ne deviennent donc pas engagées (voir exemple 11).

Si un obstacle, par exemple une ruine, sépare deux figurines, elles doivent être toutes les deux de hauteur supérieure à l'obstacle pour devenir engagées. Si au moins une des deux figurines est de hauteur inférieure à l'obstacle, elles ne sont pas engagées.

Exemple 11 : figurines non-adjacentes

L'élévation sur laquelle se trouve l'Élémental aux racines échineuses est d'une hauteur égale à celle de Chandra (4), les deux figurines ne sont donc pas adjacentes.

Abandon d'engagement. Votre figurine engagée peut contourner une figurine adverse avec laquelle elle est engagée. Cependant, si elle s'éloigne (vers un hexagone non-adjacent), la figurine adverse peut lui infliger une « attaque d'abandon d'engagement ». Dans ce cas-là, le joueur contrôlant la figurine adverse lance un dé de combat pour attaquer, mais vous ne lancez aucun dé pour défendre votre figurine. S'il obtient un symbole d'épées croisées, votre figurine subit une blessure. Placez un marqueur de blessure sur sa carte d'armée, si c'est un héros unique ou un Planeswalker (voir **Points de vie**, page 12), ou sur son socle, si c'est une figurine d'escouade ou un héros courant.

Engagements multiples. Votre figurine peut être engagée avec plusieurs figurines à la fois. Si elle abandonne plusieurs engagements, un dé est lancé pour chacune des figurines adverses. Votre figurine subit une blessure pour chaque symbole d'épées croisées obtenu (voir exemple 12).

Exemple 12 : engagements multiples

Quand vous éloignez Chandra des deux Élémentaux aux racines échineuses, votre adversaire peut lancer un dé pour chacun d'eux. Deux symboles d'épées croisées ont été obtenus, Chandra subit donc deux blessures et vous placez deux marqueurs sur sa carte d'armée.

4e ACTION : ATTAQUER AVEC AU MOINS UNE FIGURINE DE VOTRE CARTE D'ARMÉE *(FACULTATIF)*

Passons à présent aux attaques avec le Planeswalker, le héros ou l'escouade.

QUI PEUT ATTAQUER ?

N'importe quelle figurine de la carte d'armée que vous avez choisie peut attaquer si elle se trouve à portée et qu'elle a une ligne de vue dégagée (si nécessaire). Si aucune figurine de votre carte d'armée ne remplit ces deux conditions, aucune attaque n'est possible.

Avant d'attaquer avec une figurine, vérifiez la **portée** et la **ligne de vue** de la manière suivante :

Portée. Une figurine ciblée doit être à portée de la figurine attaquante. Par exemple, la portée de Chandra étant de 5, elle peut attaquer toute figurine se trouvant à 5 hexagones ou moins d'elle. Une figurine ayant une portée de 1 ne peut attaquer que les figurines qui lui sont adjacentes. Une figurine à double hexagone peut attaquer à partir de n'importe quel hexagone qu'elle occupe. La différence d'élévation n'entre pas en compte dans le calcul des hexagones pour la portée.

Figurines engagées. Si l'une de vos figurines est engagée avec au moins une autre figurine, elle ne peut pas attaquer d'autres figurines. Il n'est pas nécessaire de vérifier la ligne de vue pour attaquer une figurine adjacente ou avec laquelle l'attaquant est déjà engagé.

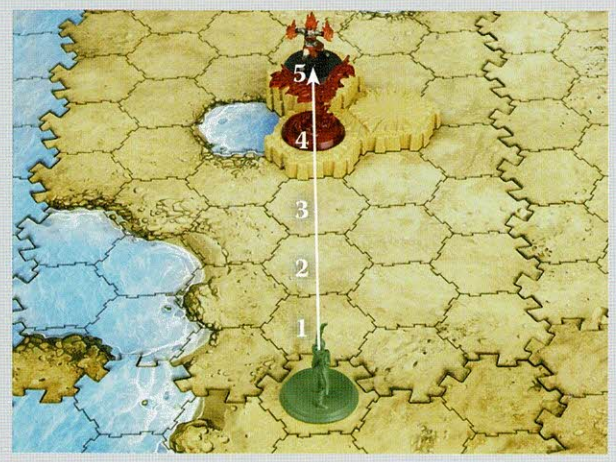
Attaque de figurines visibles. Vous pouvez attaquer une figurine se trouvant derrière d'autres figurines à condition d'avoir une ligne de vue dégagée.

Ligne de vue. Toute figurine doit être à même de « voir » la figurine ciblée pour pouvoir l'attaquer. Contrairement à la portée, la ligne de vue n'a rien à voir avec les hexagones du plateau. C'est une ligne droite imaginaire tracée entre le point de cible de la figurine attaquante et la zone de frappe de la figurine ciblée. Si la figurine ciblée se trouve par exemple derrière une ruine ou une falaise et que la figurine attaquante ne peut pas la « voir », aucune attaque n'est possible. Une seule exception s'applique si la figurine attaquante est engagée avec ou adjacente à une autre figurine, il n'est alors pas nécessaire de vérifier la ligne de vue.

Pour déterminer la ligne de vue, repérez le point de cible de la figurine attaquante (le point vert sur sa carte d'armée) et la zone de frappe de la figurine ciblée (la zone gris foncé sur sa carte d'armée). Placez-vous derrière votre figurine et vérifiez si elle peut « voir » une partie de la zone de frappe de la figurine ciblée. Si c'est le cas, la ligne de vue est dégagée. Si les joueurs ne sont pas d'accord sur la ligne de vue, un lancer de dé à 20 faces donnera raison au joueur obtenant le meilleur résultat.

Contact avec les figurines. Les joueurs ne peuvent toucher ou déplacer que leurs propres figurines et ce, seulement pendant leurs tours. Par exemple, un joueur ne peut pas déplacer sa figurine pour l'empêcher d'être vue pendant le tour d'un adversaire.

L'exemple 13 montre comment déterminer si une figurine ciblée se trouve à portée et dans la ligne de vue de l'attaquant.



Exemple 13 : portée et ligne de vue

Pour attaquer Chandra avec votre elfe, vous devez compter les hexagones qui les séparent. Comme il y en a 5, Chandra se trouve à portée. Vous devez ensuite vérifier si la ligne de vue de votre elfe est dégagée entre son point de cible et la zone de frappe de Chandra. Un Phénix aileflame se trouve entre les deux, mais une partie de la zone de frappe de Chandra reste visible, votre elfe peut donc attaquer.

COMMENT ATTAQUER

Les figurines de la carte d'armée choisie attaquent chacune leur tour dans l'ordre de votre choix. Chacune d'elles ne peut attaquer qu'une seule fois et peut cibler la *même* figurine ou des figurines *différentes*. Certaines figurines ont cependant des capacités qui leur permettent d'attaquer plusieurs fois.

Pensez à vérifier les capacités, les cartes de sort, les glyphes (le cas échéant) et l'avantage de la hauteur, avant d'attaquer, comme expliqué ci-dessous. (Remarque importante : si vous oubliez de faire quelque chose, c'est trop tard pour y revenir. Vous y penserez la prochaine fois !)

Avantage de la hauteur : si le socle d'une figurine est plus élevé que celui d'une autre, quelle que soit leur taille ou hauteur respective, la figurine dispose de l'avantage de la hauteur et son contrôleur lance un dé supplémentaire d'attaque ou de défense. Quand vous déterminez l'avantage de la hauteur, n'oubliez pas que les glyphes ne modifient pas l'élévation des hexagones sur lesquels ils se trouvent et que les hexagones d'eau sont moins élevés que les hexagones de terrain.

Capacités : de nombreuses figurines ont des capacités qui les aident entre autres à se déplacer, attaquer ou défendre, alors pensez à vérifier vos cartes d'armée.

Cartes de sort : les rituels joués pendant la 2e action et les enchantements attachés aux cartes d'armée peuvent modifier vos attaques.

Glyphes : certains glyphes confèrent un avantage à l'attaquant ou au défenseur (voir page 13 pour plus d'informations).

Pour procéder à une attaque, suivez les instructions suivantes :

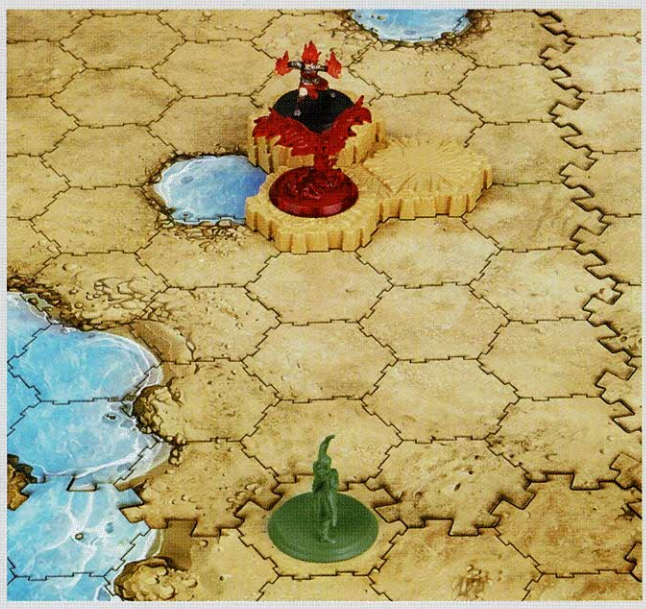
1. Annoncez quelle figurine attaque et quelle figurine défend.
2. Vérifiez la force de votre attaquant sur sa carte d'armée et ajoutez-y tout dé supplémentaire dû à l'avantage de hauteur, aux capacités, aux cartes de sort ou aux glyphes. Lancez le nombre total de dés d'attaque. Le défenseur lance ensuite un nombre de dés de défense équivalent à l'endurance de sa figurine inscrite sur sa carte d'armée, plus tout dé supplémentaire dû à l'avantage de hauteur, aux capacités, aux cartes de sort ou aux glyphes.
3. Chaque symbole d'épées croisées obtenu par l'attaquant compte comme une frappe. Le défenseur doit au moins obtenir un bouclier pour chacune d'elles pour la bloquer. **Important :** l'attaquant ne compte que les symboles d'épées croisées, et le défenseur ne compte que les boucliers.
   - Si l'attaquant obtient autant ou moins de symboles d'épées croisées (frappes) que le défenseur n'obtient de boucliers, l'attaque échoue. Les deux figurines restent où elles sont et cette attaque est terminée.
   - Si l'attaquant obtient plus de symboles d'épées croisées (frappes) que le défenseur n'obtient de boucliers, l'attaque réussit. Le défenseur subit une blessure pour chaque symbole d'épées croisées (frappe) non bloquée. Autant de marqueurs de blessure sont alors placés sur le socle de la figurine défenseuse si elle est courante, ou sur sa carte d'armée si elle est unique.

Points de vie

Quand une figurine a autant de marqueurs de blessure que de points de vie indiqués sur sa carte d'armée ou son socle, elle est détruite. Une seule blessure est donc nécessaire pour détruire une figurine qui n'a qu'un seul point de vie. Le joueur qui contrôle la figurine détruite la place dans son **cimetière de figurines**. Quand toutes les figurines d'une carte d'armée ont été détruites, celle-ci est mise dans votre **cimetière de cartes d'armée**.

Les exemples 14 et 15 décrivent une attaque et ses conséquences.

Exemple 14 : une attaque



L'un de vos elfes attaque Chandra. Vous lancez trois dés d'attaque. Chandra bénéficie de l'avantage de la hauteur, un dé supplémentaire est donc ajouté à sa défense. Votre adversaire lance cinq dés de défense.

Vous obtenez deux symboles d'épées croisées.

Elfe

Votre adversaire n'obtient aucun bouclier.

Chandra

Chandra subit deux blessures, il faut donc placer deux marqueurs de blessure sur sa carte d'armée.

Chandra avait déjà subi quatre blessures d'une attaque précédente. Elle en a maintenant six et elle est détruite. Voir exemple 15.

Exemple 15 : conséquences d'une attaque

5e ACTION : DÉPLACER LE MARQUEUR DE TOUR SUR L'INDICATEUR DE TOUR

À la fin de votre tour, déplacez le marqueur de tour sur la case suivante de l'indicateur de tour. C'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

Terminer la partie

Le scénario de chaque partie détaille des conditions de victoire spécifiques. Cependant, si la partie n'est pas terminée au bout d'un certain nombre de tours, le joueur qui a le plus de points l'emporte (voir **Score**, ci-dessous).

Score

Dans les cas où calculer le score devient nécessaire, chaque joueur marque des points pour chaque figurine encore présente sur le champ de bataille. Additionnez le CPF (coût par figurine) de toutes les figurines restantes pour calculer le score du joueur.

GLYPHES

Certains champs de bataille permettent l'utilisation de glyphes. Ils peuvent être placés sur des hexagones du champ de bataille, côté capacité ou côté symbole Planeswalker visible. À moins que le scénario ne spécifie le contraire, les glyphes sont immobiles. Quand une de vos figurines se déplace sur un glyphe dont le symbole Planeswalker est visible, elle s'y arrête. Retournez le glyphe côté capacité visible. Les pouvoirs du glyphe prennent immédiatement effet. Quand votre figurine se déplace sur un glyphe dont la capacité est visible, elle doit s'y arrêter. Si c'est une figurine à double hexagone, elle doit s'y arrêter dès que le côté qui dirige passe sur lui.

Certains glyphes confèrent des capacités temporaires, d'autres des capacités permanentes. Les règles suivantes détaillent la marche à suivre dans chaque cas.

Glyphes permanents

Les glyphes représentés ci-dessous sont permanents. La capacité de chaque glyphe permanent fait effet tant qu'une figurine se trouve sur lui.

Glyphe de force (Force +1)

Toutes les figurines que vous contrôlez gagnent +1 en force.

Glyphe d'endurance (Endurance +1)

Toutes les figurines que vous contrôlez gagnent +1 en endurance.

Glyphe de déplacement (Déplacement +2)

Toutes les figurines que vous contrôlez gagnent +2 en déplacement.

Glyphe temporaire

La capacité d'un glyphe temporaire ne s'applique qu'une seule fois. Quand une de vos figurines se place sur ce glyphe, suivez ses instructions puis retirez-le de la partie.

Glyphe de connaissance

Piochez une carte de sort.

GLOSSAIRE ET CLARIFICATIONS

Capacités

Les figurines ont des capacités qui rendent le jeu passionnant, imprévisible et stimulant. Gardez toujours à l'esprit les capacités de vos figurines, car elles peuvent changer le cours de la partie.

Figurines

Toutes les créatures et tous les Planeswalkers sont des figurines.

Hexagones vides

Les hexagones vides sont des hexagones inoccupés. Ceux qui contiennent des figurines, des glyphes ou des ruines ne sont pas vides.

Invocation d'une figurine à double hexagone

Lors de l'invocation d'une figurine à double hexagone, seul l'un des deux hexagones du socle doit se trouver à 5 hexagones de visibilité ou moins.

Image perverse

La force et l'endurance sont inversées après calcul de tous les modificateurs (par exemple les glyphes, les enchantements et les rituels joués précédemment).

Contrecarrer des sorts

Si un sort est contrecarré, il n'a aucun effet et il est placé dans le cimetière de son propriétaire.

Hexagones de visibilité

La capacité de Vue perçante de Nissa mentionne la « visibilité ». Pour déterminer la visibilité, servez-vous du point de cible de Nissa. Si elle peut voir n'importe quelle partie de vos figurines (pas seulement la zone de frappe) à 4 hexagones ou moins, celles-ci sont affectées par la Vue perçante. Pour déterminer la visibilité à partir d'une figurine à double hexagone, vous pouvez utiliser n'importe lequel des deux hexagones qu'elle occupe.

Renvoyer une escouade dans la réserve de son propriétaire

Seules les figurines sur le champ de bataille sont renvoyées dans la réserve de leur propriétaire. Toute figurine dans le cimetière de figurines y reste. Tous les enchantements attachés sont placés dans le cimetière de leur propriétaire et tous les marqueurs de blessure sont retirés.

Blessures simultanées

Si une capacité ou une carte de sort inflige des blessures simultanées, le joueur dont c'est le tour en choisit l'ordre. Par exemple, la Vague meurtrière inflige trois blessures à toutes les créatures non-Zombie adjacentes au Planeswalker ciblé. Le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel toutes les créatures adjacentes subissent les blessures. Toutes les blessures sont des blessures ciblées.

En partie multijoueurs, chaque joueur lance le dé à 20 faces pour déterminer celui qui commence. Un lancer supplémentaire est effectué en cas d'égalité. Celui qui obtient le meilleur score commence et place son Planeswalker en premier. Chaque Planeswalker doit être placé dans une zone de départ. La main passe au joueur de gauche. Une fois que tous les Planeswalkers ont été placés, le premier tour débute. Il est interdit de placer un Planeswalker dans une zone de départ occupée par un adversaire. Dans une partie multijoueurs, celui qui commence pioche une carte de sort à son premier tour.

Toutes les autres règles sont identiques à celles des parties à deux joueurs.

RÈGLES PAR ÉQUIPE

Dans le cas d'une partie par équipe, les équipiers doivent s'asseoir du même côté de la table et faire face à leurs adversaires. Chaque équipe lance un dé afin de déterminer celle qui commence. Celle qui obtient le meilleur score commence et place ses Planeswalkers en premier. Dans certains scénarios, les équipiers peuvent partager une zone de départ. Le joueur qui débute et place son Planeswalker en premier est toujours celui situé le plus à gauche. Il pioche une carte de sort à son premier tour. La main passe au joueur de gauche.

Les équipiers jouent leur tour séparément, mais peuvent discuter de la stratégie, faire des suggestions et regarder les cartes de sort de l'autre.

Les figurines alliées sont les figurines contrôlées par un joueur et son équipier.

Numérotation des équipiers. Les équipiers portent toujours un numéro : 1 et 2. Si deux équipiers ont des enchantements cachés qui devraient se déclencher en même temps, ils se déclenchent dans l'ordre des joueurs, en commençant par 1.

Utilisation de plusieurs boîtes de jeu et/ou extensions

Combiner deux boîtes de jeu, ou collectionner les extensions (à partir de 2016), vous offre de nombreuses possibilités inédites. Vous pouvez créer un champ de bataille immense avec beaucoup de joueurs. La valeur en points de vos armées peut même être augmentée afin de s'adapter à la nouvelle échelle du champ de bataille. Cependant, de nouvelles règles viennent s'ajouter dans ce cas :

Construire une armée présélectionnée : les joueurs ont peut-être une idée précise de l'armée qu'ils souhaitent jouer en se basant sur le scénario, les valeurs de coût et leurs figurines favorites, entres autres. Les scénarios indiquent aussi le total de points d'armée à respecter dans chaque armée. Tous les scénarios de cette boîte ont une valeur totale de 500 points de construction par armée.

Quand vous construisez une armée, vous ne pouvez inclure qu'un seul Planeswalker. Une fois celui-ci choisi, sélectionnez les cartes d'armée que vous voulez inclure dans votre armée. Vous ne pouvez choisir que des cartes d'armée d'une couleur correspondant à celle de votre Planeswalker, ou des cartes d'armée artefact. Le total des cartes d'armée, y compris la carte de Planeswalker, ne peut pas dépasser le total de points de construction d'armée établi par le scénario.

Cartes d'armée unique : aucun joueur ne peut avoir plusieurs cartes d'armée unique identiques. Pensez-y si vous mélangez deux séries de cartes d'armée. (Par exemple, votre armée ne peut pas contenir deux escouades de Fantômes des lignes ley.) Cependant, deux adversaires peuvent avoir les mêmes cartes d'armée unique (par exemple les Fantômes des lignes ley) dans leurs armées respectives.

Cartes d'armée courante : vous pouvez utiliser plusieurs cartes d'armée courante identiques.

Construire son propre deck de sorts : une fois que vous avez choisi le Planeswalker à inclure dans votre armée, construisez votre deck de sorts. Chaque deck de sorts doit contenir 12 cartes et leur coût total ne doit pas dépasser 200. Chaque carte du deck de sorts doit être d'une couleur correspondant à celle du Planeswalker choisi.

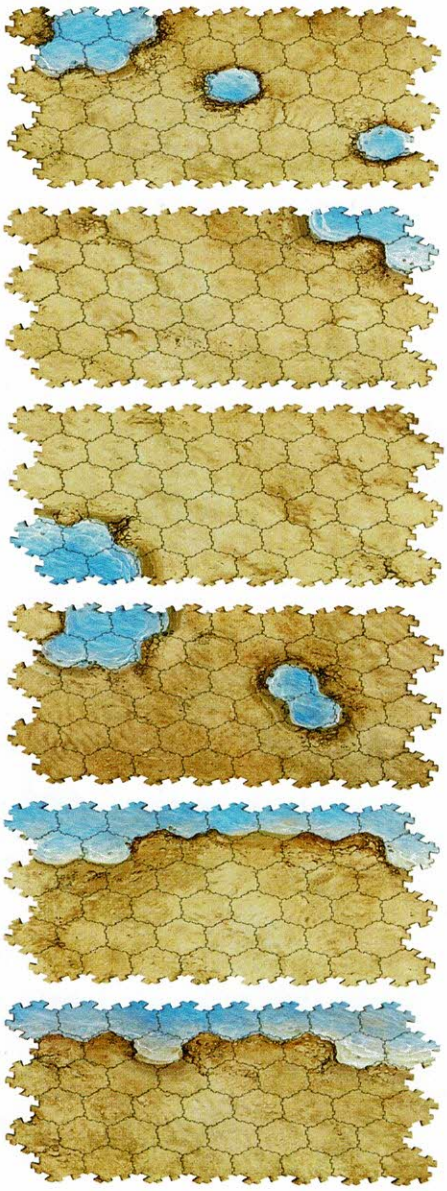
Marquage des figurines : si vous jouez avec plusieurs boîtes ou plusieurs extensions, il pourrait être utile d'inscrire au feutre indélébile l'initiale du propriétaire de chaque figurine sous son socle.

Le nombre de joueurs détermine quel champ de bataille des pages 17 à 19 peut être utilisé.

Pièces du champ de bataille

Voici les différentes pièces utilisées pour construire les champs de bataille :

- 6 plateaux de terrain en carton représentant Shandalar (terre et eau)



- Marqueur de tour

- 2 plaques de sable (1 hexagone)

- 2 plaques de sable (3 hexagones)

- Ruine de Shandalar A

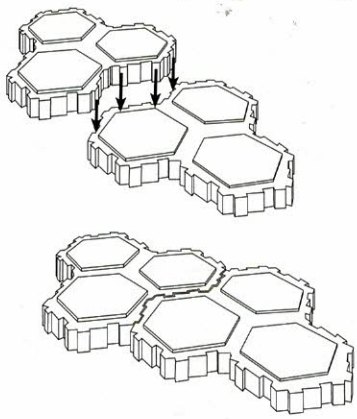
- Ruine de Shandalar B

Les plaques

Il existe deux tailles de plaques hexagonales. Elles peuvent être reliées et empilées de la façon suivante :

1.

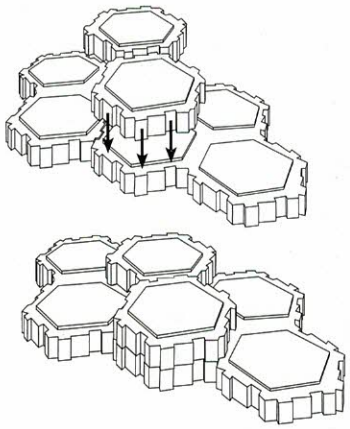
2.



Pour les relier : glissez les encoches dans les rainures, comme indiqué.

1.

2.



Pour les empiler : placez une plaque au-dessus de l'autre, comme indiqué.

Les glyphes

Sur les schémas des champs de bataille, les glyphes sont représentés par des lettres. Si vous construisez un champ de bataille qui contient des glyphes, la liste ci-dessous vous permettra de savoir quel glyphe utiliser.

Glyphes

Symbole visible

Pouvoir visible

Symbole Planeswalker visible : ?

Capacité visible :

Glyphe de force — F

Glyphe d'endurance — E

Glyphe de déplacement — D

Glyphe de connaissance — C

Champ de bataille 1 : le duel

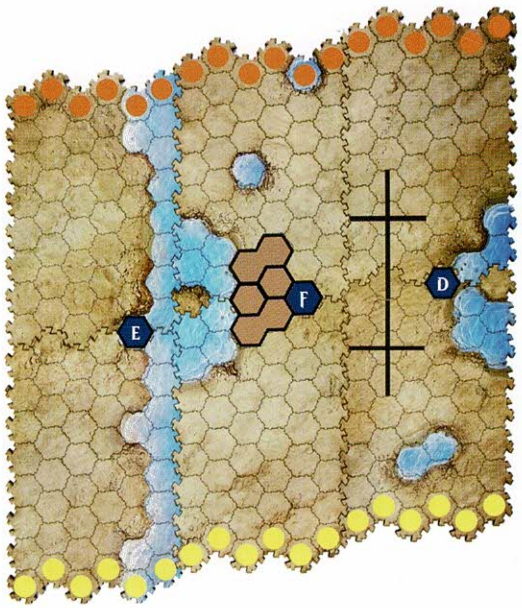
2 joueurs

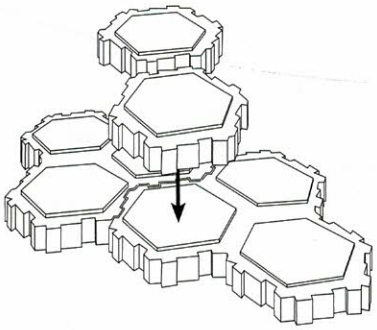
Au cours d'un duel, deux Planeswalkers s'affrontent dans un combat singulier. La magie est votre meilleure arme : invoquez des créatures, préparez vos sorts et aiguisez vos instincts pour remporter ce duel arcanique.

Objectif : détruire le Planeswalker adverse.

Mise en place : placez les glyphes côté capacité visible aux endroits indiqués (D = déplacement, F = force, E = endurance). Chaque joueur débute avec une armée présélectionnée d'un coût de 500 points.

Un joueur débute dans la zone de départ jaune, l'autre dans la zone de départ orange.





Victoire : le premier joueur qui détruit le Planeswalker du joueur adverse l'emporte. Si la partie atteint la fin du tour 20, le combat est terminé et le joueur qui a le total de points de coût le plus élevé sur le champ de bataille l'emporte (voir **Score**, page 12).

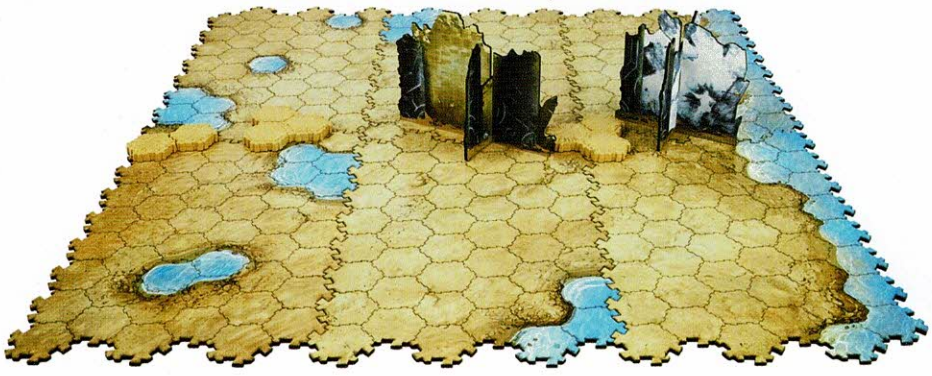
INDICATEUR DE TOUR
Commencez à la case 1, puis avancez d'une case à la fin du tour de chaque joueur.

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

Champ de bataille 2 : l'escarmouche

4 joueurs : 2 équipes de 2 joueurs

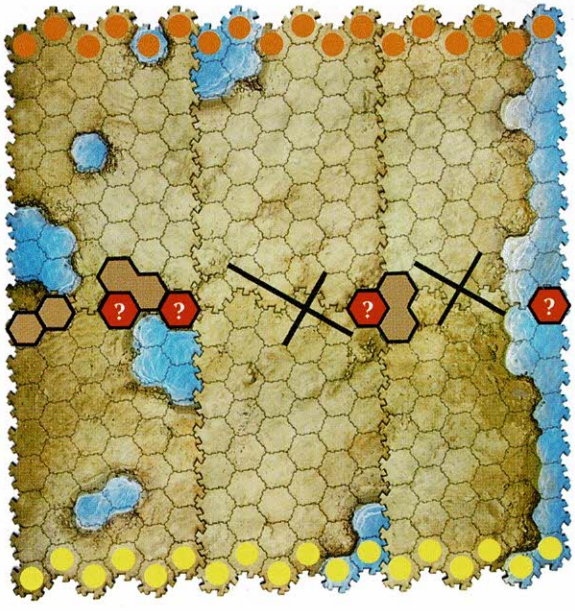
Au cours d'une escarmouche, deux Planeswalkers alliés luttent contre deux Planeswalkers ennemis. Votre allié et vous unissez vos talents magiques respectifs pour mettre à mal vos adversaires. La coordination est la clé de la conquête.



Objectif : détruire les Planeswalkers adverses.

Mise en place : retournez tous les glyphes côté symbole Planeswalker visible et mélangez-les. Placez ensuite les glyphes aléatoirement aux endroits indiqués, côté symbole Planeswalker visible. Chaque joueur débute avec une armée présélectionnée d'un coût de 500 points.

Une équipe débute dans la zone de départ jaune, l'autre dans la zone de départ orange.



Victoire : la première équipe qui détruit les Planeswalkers de l'équipe adverse l'emporte. Si la partie atteint la fin du tour 60, le combat est terminé et l'équipe qui a le total de points de coût le plus élevé sur le champ de bataille l'emporte (voir **Score**, page 12).

INDICATEUR DE TOUR
Commencez à la case 1, puis avancez d'une case à la fin du tour de chaque joueur.

1	21	41
2	22	42
3	23	43
4	24	44
5	25	45
6	26	46
7	27	47
8	28	48
9	29	49
10	30	50
11	31	51
12	32	52
13	33	53
14	34	54
15	35	55
16	36	56
17	37	57
18	38	58
19	29	59
20	30	60

Champ de bataille 3 : la bagarre

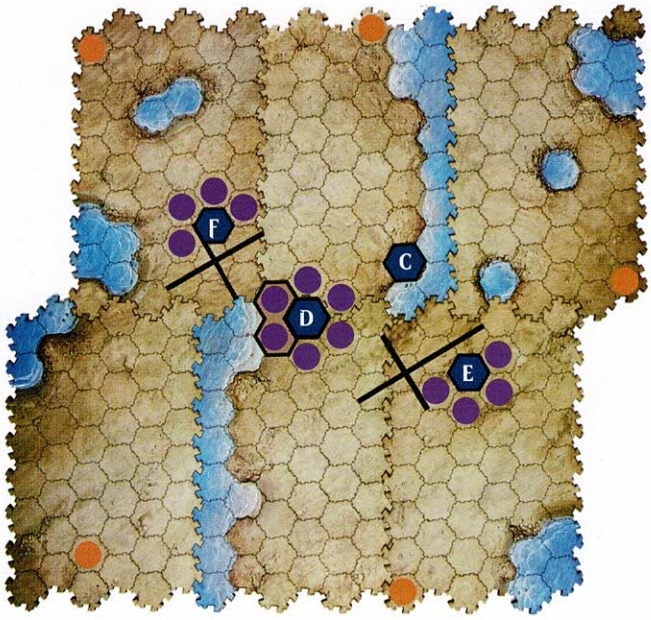
3, 4 ou 5 joueurs

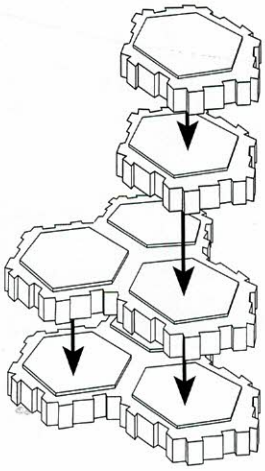
Au cours d'une bagarre, c'est chacun pour soi pour chaque Planeswalker. Les alliances sont temporaires, les rancœurs en permanence alimentées. La seule certitude, c'est qu'il ne peut rester qu'un seul Planeswalker.

Objectif : occuper les hexagones autour des trois glyphes de puissance permanents (les hexagones violets sur le schéma) pour marquer des points de victoire à la fin de la partie.

Mise en place : placez les glyphes côté capacité visible comme indiqué. Chaque joueur débute avec une armée présélectionnée d'un coût de 500 points.

Chacun d'eux peut démarrer sur n'importe quel hexagone de départ orange.





Victoire : la partie se termine quand le marqueur de tour a atteint un certain nombre de tours, qui dépend du nombre de joueurs. À trois joueurs, la partie s'arrête après 36 tours, à quatre joueurs, après 48 tours, et à cinq joueurs, après 60 tours. Le joueur qui a le total de points de coût le plus élevé sur les hexagones violets l'emporte (voir **Score**, page 12).

INDICATEUR DE TOUR
Commencez à la case 1, puis avancez d'une case à la fin du tour de chaque joueur.

1	21	41
2	22	42
3	23	43
4	24	44
5	25	45
6	26	46
7	27	47
8	28	48
9	29	49
10	30	50
11	31	51
12	32	52
13	33	53
14	34	54
15	35	55
16	36	56
17	37	57
18	38	58
19	29	59
20	30	60

À VOUS D'ÉTINCELER !

Découvrez le plus grand jeu de stratégie au monde avec la dernière extension de **Magic: The Gathering**.

Passez à la vitesse supérieure avec

MAGIC ORIGINES

jeu de cartes à collectionner de stratégie

ÂGE 13+

MagicTheGathering.com

Illustration par Chase Stone

L'application HASBRO ARCADE fonctionne sur iPhone, iPad, iPod touch (iOS 5.0 ou ultérieure requise), et avec le système Android. Se connecter sur www.hasbro.com/arcade pour des informations sur les instructions, disponibilité et compatibilité. Demande l'autorisation à tes parents avant de te connecter. Disponible pour un temps limité. Non disponible dans toutes les langues. Note : Hasbro est uniquement responsable du contenu qui lui incombe. Se référer aux termes et conditions des tiers pour de plus amples informations. Apple, le logo Apple, iPhone, iPad, et iPod touch sont des marques deposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service de Apple Inc. Google Play et Android sont des marques de Google Inc.

Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, Magic Origines, leurs logos respectifs, ✱ 💧 🌳 ☯ 💀, le symbole Planeswalker, et les noms et apparences distinctives des personnages sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays.
© 2014 Wizards of the Coast LLC.

© 2014 Hasbro. Tous droits réservés.
Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.
Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S., 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr
Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be
Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

www.hasbro.fr **www.hasbro.be**

0415B2606101 00