

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# 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 prenez 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. Le chapitre « Comment jouer » aux pages 2–3 vous explique comment commencer à jouer à **Magic** en quelques minutes. 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 30.)

Illus. Mark Zug



# SOMMAIRE

- 2 **COMMENT JOUER**
- 3 **CHAPITRE 1 : LES BASES**
- 3 Matériel
- 3 But du jeu
- 3 Commencer
- 3 Les éléments d'une carte **Magic**
- Les termes et les symboles fondamentaux
- 6 Types de cartes: Artefact, Créature, Enchantement, phémère, Rituel, Terrain
- 8 Zones de jeu: Bibliothèque, Cimetière, En jeu, Main, ile, Retirée de la partie
- 10 **CHAPITRE 2 : SORTS, CAPACITÉS ET EFFETS**
- 10 La règle d'or
- 10 Qu'est-ce qu'un sort
- 10 Qu'est-ce qu'une capacité
- 12 Comment jouer un sort ou une capacité activée
- 12 Comment jouer une capacité déclenchée
- 13 La pile
- 14 Comment les sorts et les capacités sont-ils résolus
- 1 Qu'est-ce qu'un effet
- 17 **CHAPITRE 3 : LA STRUCTURE DU TOUR**
- 17 1. hase de début
- 17 2. hase principale
- 17 3. hase de combat
- 19 4. hase principale (encore)
- 19 . hase de fin
- 20 **CHAPITRE 4 : LES CAPACITÉS DES CRÉATURES**
- Célérité, Initiative, eur, iétinement, rotection, Régénération, Traversée des terrains, Vol
- 23 **CHAPITRE 5 : LES CINQ COULEURS DE Magic**
- Blanc, bleu, noir, rouge et vert
- 2 **CHAPITRE 6 : LIGUES ET JEUX EN TOURNOIS**
- Formats : Construit, Limité
- 30 **CHAPITRE 7 : GLOSSAIRE**
- 60 **GÉNÉRIQUE**
- DES QUESTIONS ?**

# COMMENT JOUER

Le meilleur moyen de découvrir **Magic** est de vous faire expliquer les règles par un ami qui sait déjà jouer. Mais il faut bien que quelqu'un, dans votre cercle d'amis, s'y mette avant de les expliquer aux autres!



Conseil : persuadez un ami d'essayer Magic. Servez-vous des **ec** or et argent et des guides de jeu que vous trouverez dans cette boîte pour apprendre les bases ensemble. Ensuite, faites quelques parties par vous-même.



Si vous avez des questions, cherchez les réponses dans ce livret de règles. Si vous ne les y trouvez pas, contactez-nous. Notre numéro de téléphone et notre adresse e-mail figurent au dos de ce livret.

**IMPORTANT !**

Ne commencez pas à lire ce livret de règles avant d'avoir joué quelques parties.

# CHAPITRE 1 : LES BASES

## MATERIEL

Vous aurez besoin d'un deck de **Magic**, d'un ami qui a lui aussi un deck, et d'un moyen de matérialiser le décompte de votre total de points de vie.

## BUT DU JEU

Réduisez les **point** **e** **ie** de votre **a** **er** **aire** à 0 avant qu'il ne réduise les vôtres! Vous **gagne** aussi si votre adversaire **e** **t** obligé de piocher une carte alors que sa **i** **ioth** **e** est vide.

## COMMENCER

Vous commencez la partie avec 20 **oint** **e** **ie**.

Lancez un dé (ou jouez à pile ou face) pour déterminer **i** va jouer le premier. Le premier joueur saute l' **ta** **e** **e** **ioche** (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.

**M** **ange** votre deck, puis piochez-en les sept premières cartes. Si vous n'aimez pas la **main** que vous venez de piocher, vous pouvez déclarer une **misère** (appelée en terme de jeu un «**m** **igan**»), 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. Lorsque les deux joueurs sont satisfaits de leur **main** de départ, la partie commence.

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

## LES ÉLÉMENTS D UNE CARTE MAGIC

**om**. Le nom d'une **carte** se trouve dans son coin supérieur gauche. Lorsque l'**enca** **r** **e** **te** **te** d'une carte mentionne son nom, il ne se réfère qu'à cet exemplaire de la carte, même lorsque plusieurs se trouvent **en** **e** .



**mana** et **coût**. Le **mana** est là pour vous aider à organiser vos cartes. Par exemple, «1 /3 0» veut dire que cette carte est la 1<sup>ère</sup> d'une série de 3 0 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 **tour**, vous **réinitialisez** par point de mana qui reste dans votre réserve, et ce mana disparaît. Cela s'appelle la **réinitialisation du 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, ces 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 symbole contenant un chiffre, par exemple 2.

**Permanent**. Lorsqu'ils se **retournent**, les artefacts, les créatures, les créatures-artefacts 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 **engagez** vos cartes engagées de manière à pouvoir les utiliser à nouveau. Le symbole «☛» signifie «engager cette carte». Il apparaît généralement comme un élément d'un **coût d'activation**.



- i e. Lorsqu'un sort ou une **ca acit** contient les mots « **ci e** » ou « ciblé », cela veut dire que vous choisissez ce que vous affectez lorsque vous jouez ce sort ou cette capacité. ar exemple, la carte des Arbalétriers à pied dit « **ce** : Ces Arbalétriers à pied infligent l **e re** à la créature attaquant ou bloqueuse ciblée. ». Lorsque vous jouez cette capacité, vous choisissez une créature attaquant ou bloqueuse, et les Arbalétriers à pied lui infligent l 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 **ha e rinci a e**, et seulement lorsque la **ie** est vide. (Nous verrons plus loin ce que sont les phases et la pile.) Certains artefacts sont des créatures-artefacts, qui peuvent **atta er** ou **o er** comme n'importe quelle autre créature. Les créatures-artefacts sont affectées par tout ce qui affecte les artefacts et par tout ce qui affecte les créatures.



### 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. 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 **tr ite**.



Une créature ne peut pas attaquer, et vous ne pouvez pas non plus utiliser ses capacités qui ont **ce** dans leur co t, tant que la créature n'a pas été sous votre **contr e** depuis le tout début de votre tour. ar

contre, vous pouvez jouer aussitôt ses autres capacités, et elle peut bloquer si elle n'est pas engagée.

## 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.

Il existe deux types d'enchantements : ceux qui fonctionnent seuls et ceux qui s'attachent à un autre permanent. Si le type d'une carte d'enchantement est simplement « Enchantement », elle est mise en jeu comme un artefact ou une créature. Si son type est « Enchanter : créature » ou « Enchanter : terrain » (ou un quelconque « **nchanter :** »), vous ne pouvez l'attacher qu'à ce type particulier de permanent.

Quand vous jouez un enchantement qui s'attache à un permanent, le sort d'enchantement cible ce qui sera **enchanté**. En d'autres termes, vous devez décider à quoi l'enchantement sera attaché avant de le jouer.

Si un permanent avec un enchantement attaché **perd**, l'enchantement est détruit. Il ne reste pas sur la table sans rien à enchanter.



## Sorts éphémères

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 éphémères ne sont pas des permanents. Ils sont placés dans le cimetière de leur **sort** 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** (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 e a e** 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 **terrain non a e**.

## it e

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 rituels ne sont pas des permanents. Une fois résolu, ils sont placés dans le cimetière de leur propriétaire.



## ZONES DE JEU

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

**ibliothèque**. 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 l'**état nettoyeur**, si vous avez plus de sept cartes en main, vous devez vous débarrasser des cartes excédentaires.

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

**imeti re.** C'est votre tas de défausse. Les sorts y sont placés lorsqu'ils sont résolus. Vos cartes partent au cimetière lorsqu'elles sont défaussées, détruites, **acri i e** ou lorsqu'elles y sont placées par un **e et**. Les cartes de votre cimetière sont faces visibles, et n'importe qui peut les regarder à tout moment.

**a i e.** 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 13.

**etir e e a rtie.** 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 **ha e e com at** 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 **coûte**. 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.

Créature : sorcier

Piochez une carte.

« Fouiller dans les archives pour un moine des chasses »

En règle générale, vous ne pouvez jouer les capacités activées dont le coût comporte une pioche 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 une pioche 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 « **an** », « **chaque fois** » ou « **lorsque** » (comme dans « Au début de votre entretien... ») est une **capacité déclenchée**.

**Capacité déclenchée :** Vous ne jouez pas une capacité déclenchée. Elle part automatiquement dans la pile lorsque l'événement

**capacité déclenchée** 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. Lorsqu'elle se résout, vous gagnez 2 points de vie (si c'est vous qui aviez joué le Moine vénérable).

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.

Créature : clerc



Quand le Moine vénérable arrive en jeu, vous gagnez 2 points de vie.

**Capacité statique :** Ces capacités ne sont pas jouées et résolues comme les deux autres types de capacités. Lorsqu'un

Enchantement



Vos adversaires jouent avec leurs mains révélées.

permanent doté d'une **ca acit tati e** 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 **contin** .)

Les enchantements ont le plus souvent des capacités statiques. ar exemple, la Télépathie indique, « Vos adversaires jouent avec leurs mains **r e** . » Une fois la Télépathie en jeu, vous ne devez pas payer de co t 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.

## 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 **o e r acti** – le joueur dont c'est le tour – a la priorité au début de chaque **ta e** et de chaque phase principale, à l'exception de l' **ta e e gagement** 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 **o er n ort o ne ca acit** , ou **a er**. Si vous passez, votre adversaire re oit la priorité. ar ailleurs, après qu'un sort ou une capacité a été résolu, le joueur actif re oit 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.)

our 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.

- 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 « **ho i e n** », faites le choix à ce moment. Si le sort est un « Enchantement: », choisissez à quel permanent il va s'attacher.
- 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.
- 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.

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.

renons 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 **rene** 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 3/3 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 jamais 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 entre 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 **cible**. (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

**e et e rem acement** 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, de créature-artefact 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 :

### et ni e

Un **e et ni e** n'agit qu'une fois, par exemple en détruisant une créature ou en infligeant des blessures. Par exemple, Concentration dit : « Piochez trois cartes. » Lorsqu'il est résolu, l'effet est terminé.

### et contin

Ces effets 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.

### et e rem acement

Ces effets 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 « **a ie e** ou « à la place »

Par exemple, le Fourneau de Rajh indique : « 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.

## et e r ention

Les **e et e r ention** attendent que quelque chose se produise, et l'en empêchent. Ils comportent toujours le verbe « **r enir.** »

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. Mais il en stoppe tout ou partie.

Par exemple, le **our saint** indique: « révenez toutes les **e re e com at** qui devraient être infligées ce tour-ci. » Vous pouvez jouer le **our 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 **our saint** les prévient.

Les «boucliers» de prévention restent en place jusqu'à ce qu'ils soient complètement usés. Par exemple, la **Ma tresse guérisseuse** indique: « **e** : révenez, 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. l'étape de dégagement

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

#### b. l'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. l'étape de pioche

Au début de cette étape, vous piochez une carte. Les joueurs peuvent jouer des éphémères et utiliser des capacités activées pendant cette étape.

### 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. **ta e e t e com at.**

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

• **ta e e c aration e atta ant**

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 **m r**, 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 déclarés 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 **atta ant**, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères et des capacités activées.

c. **ta e e c aration e o e r**

Votre adversaire décide lesquelles de ses créatures vont bloquer vos **cr at re atta ante**. Chaque **cr at re o e e** 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 **o e r**, les deux joueurs peuvent jouer des éphémères ou des capacités activées.

• **ta e attri tion e e re e com at.**

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

Les créatures attaquantes **non o e** infligent au **o e r**

**en e r** 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 o elle a été déclarée comme bloqueur, elle inflige toujours ses blessures normalement.

Un attaquant bloqué lors de l' **ta e e c aration e o e r** 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. ta e e in e com at**

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. ta e e in e to r**

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

**. ta e e netto age**

Si vous avez plus de sept cartes en main, choisissez celles dont vous vous défaissez 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 **ra e e r g e** qui en résume les effets. Voici une présentation détaillée des capacités courantes des créatures.

### e r

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

### niati e

Les créatures douées de l'**iniati e** infligent leurs blessures de combat avant les créatures qui ne l'ont pas. Lorsque vous arrivez à l'**ta e attri tion e e re**, regardez si une ou plusieurs créatures, attaquantes ou bloqueuses, ont l'initiative. Dans ce cas, une étape d'attribution des blessures supplémentaires 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 une seconde étape d'attribution des blessures pour les créatures qui n'ont pas encore infligé de blessures—en supposant qu'elles aient survécu.

### o

Une créature volante (dans **Magic**, on dit une créature avec le **o** ou douée de 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.

### rit

Une créature avec la **c rit** peut attaquer au tour o 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 douée de célérité peut faire des choses qui ne sont normalement pas autorisées pendant le tour où elle arrive en jeu.

## Traverser le terrain

La **traverser le terrain** est le nom générique d'une série de capacités : **traverser le terrain aéroporté**, **traverser le terrain aquatique**, **traverser le terrain marais**, **traverser le terrain montagne**, **traverser le terrain rocheux**. 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 contre

La **protection contre** est une capacité de créature qui protège les créatures de certains sorts ou 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 :

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

elle ne peut pas être enchantée par des enchantements de la couleur contre laquelle elle est protégée

les blessures infligées par une source de la couleur contre laquelle elle est protégée sont prévenues.

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».

## Regénération

La **régénération** aide les créatures à ne pas être détruites. Les effets de régénération fonctionnent comme des boucliers. Lorsque le



sort ou la capacité de régénération se résout, l'effet reste en suspens, attendant que la créature soit détruite. Si la créature est détruite, l'effet sauve la créature. (La régénération est un effet de remplacement.)

Quand une créature régénère, elle reste en jeu et conserve tous les enchantements et les **mar e r** 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 **retir e**,  
toutes les blessures qu'elle a subi sont annulées.

## **i tinement**

Le **i tinement** 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. Lorsqu'une créature avec le piétinement est bloquée, si vous infligez suffisamment de ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent pour les détruire toutes, les blessures restantes peuvent être infligées au jour défenseur dont les défenses ont été «piétinées».

# 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. Si les mages blancs préfèrent le plus souvent envoyer au combat une armée de petites créatures, il arrive qu'un champion deviennent 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 firmament. La force de la magie bleue réside dans la ruse et la manipulation. Les mages bleus travaillent dans l'ombre, ourdissant des complots et dérobant 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 cartes. 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 JEUX EN TOURNOIS

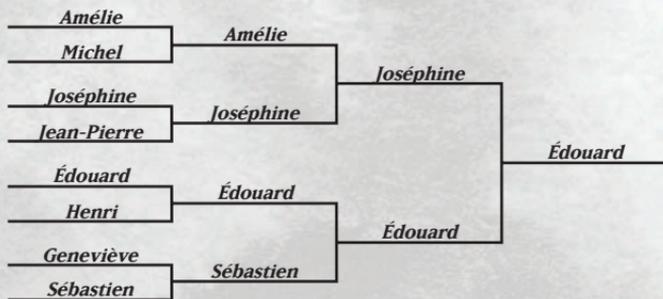
Entrer en compétition avec d'autres joueurs est sans doute ce qu'il y a de plus excitant dans le jeu **Magic: The Gathering**. Le système de jeu de **Magic**, avec ses règles précises et ses subtilités, vous offre bon nombre de possibilités d'améliorer votre niveau de jeu. Avant de faire le grand saut 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. 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 pendant 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 . . . », 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.



Structure par élimination directe

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.

## 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 **booster packs** scellés et doit construire son deck avec seulement ces cartes.

### Format

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.

En format Construit, vous pouvez 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 la page internet de la DCI sur [www.wizards.com](http://www.wizards.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 *Carnage*<sup>TM</sup> n'utilisent que des cartes du bloc *Carnage*, composé des extensions *Carnage*, *Legions*, et *Fléau*<sup>TM</sup>.

### 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 une carte**. 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 trois formats Limités les plus courants sont les formats en paquet scellé, le Booster Draft et le Rochester 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.

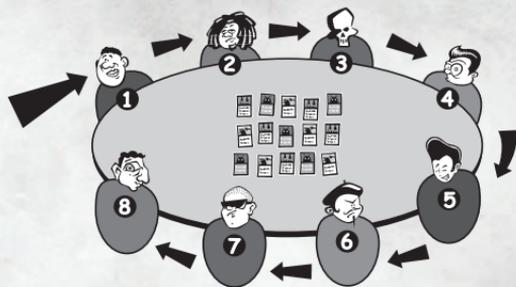
Au début d'un Booster Draft, chaque joueur ouvre un booster et choisit une carte qu'il veut garder pour son deck. (Vous ne pouvez pas voir les cartes choisies par les autres joueurs.) Chaque joueur passe ensuite le

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 d'un nombre illimité de terrains de base—pour construire son deck.

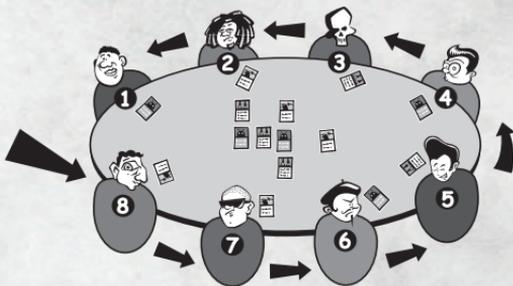
**Le Rochester Draft.** Le Rochester Draft ressemble beaucoup au Booster Draft, mais il y a cependant quelques différences importantes. Au lieu d'avoir tous les joueurs qui ouvrent un booster en même temps, un seul booster est ouvert. Il est étalé sur la table, avec les cartes face visible, pour que chaque joueur puisse voir ce qu'il peut choisir. De plus, l'ordre du draft s'inverse une fois que chaque joueur autour de la table a choisi une carte.

Par exemple, disons que huit personnes commencent un Rochester Draft, et qu'ils sont numérotés de un à huit autour de la table, dans le



sens des aiguilles d'une montre. Le joueur 1 ouvre le booster et en étale le contenu sur la table. Une fois que tout le monde a vu les cartes, le joueur 1 choisit une carte. Ensuite c'est au tour du joueur 2, et ainsi de suite, dans l'ordre du tour.

Une fois que le joueur 8—la personne située à droite du joueur qui a ouvert le booster—a choisi une carte, il en choisit une deuxième et le tour reprend dans le sens inverse, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. (Comme il n'y a que quinze cartes dans un booster, vous ne choisissez pas deux cartes d'un booster que vous avez ouvert.)



Le joueur 2 ouvre le booster suivant, et le joueur 1 peut ainsi choisir la huitième et la neuvième cartes de ce booster. Ce processus recommence jusqu'à ce que chaque joueur à la table a ouvert un booster. Le joueur 8 ouvre alors un deuxième booster, mais l'ordre de la sélection commence dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur 7 ouvre à son tour un booster, et ainsi de suite. Le joueur 1 est le premier à ouvrir son troisième booster, et l'ordre du tour reprend cette fois-ci dans le sens des aiguilles d'une montre.

# 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 «engager 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.



## ★/★

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.

:

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

*Voir aussi* Capacité activée, Coût d'activation.

## **a ace**

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

*Voir aussi* Effet de remplacement.

## **er aire**

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

## **rri er en e**

Lorsque certains types de sorts se résolvent, ils entrent en jeu comme permanents. Il s'agit des artefacts, des créatures-artefacts, des créatures et des enchantements. Les terrains arrivent aussi en jeu comme des permanents.

De nombreuses capacités déclenchées commencent par les mots «Quand quelque chose entre en jeu . . .» Cette capacité ne se déclenche que quand le permanent est bel et bien entré 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 entrée en jeu.

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

*Voir aussi* Capacité activée.

## **rte act**

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.

## **tta ant**

*Voir* Créature attaquante.

## **tta e**

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. Celui-ci a alors la possibilité de les bloquer, de jouer des éphémères ou des capacités activées.

*Voir aussi* Créature attaquante, Créature bloqueuse, Combat.

## **a t a moment**

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.

## ha ar

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

## i ioth e

Le «paquet» de cartes o 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.

## e re

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. ar exemple, le Festin d' mes indique: «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.

## e re e com at

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.

ar 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).

## ocage

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.

## o e r

*Voir* Créature bloqueuse

## oo ter ochette 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 (pochettes-recharges).

## r re e 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.

## a acit

Texte sur un permanent, qui génère un effet. (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, le sort du permanent qui l'a généré importe peu.

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

## a acit acti e

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: «   : Détruisez la créature verte ciblée» signifie que si vous payez   et que vous engagez le permanent doté de cette capacité, vous pouvez détruire une créature verte.

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.

## a acit a ion

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.

## a acit e 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.

*Voir aussi* Capacité activée.

## a acit c ench e

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* vènement déclencheur, Arriver en jeu.

## a acit tati e

Une catégorie de capacités qui prennent effet dès que le permanent entre en jeu et restent actives jusqu'à ce qu'il quitte le jeu. Par exemple, la Télépathie indienne, « 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 entre en jeu. Les capacités statiques produisent généralement des effets continus.

*Voir aussi* Effet continu.

## arte

L'un des rectangles de carton aux bords arrondis qui composent votre deck. (Un jeton de créature n'est pas considéré comme une carte).

*Voir aussi* Type de carte.

## arte m tico ore

Une carte dont le coût de mana comporte plus d'une couleur de mana. Vous n'en trouverez pas parmi les cartes de la Huitième édition, mais il y en a dans d'autres extensions de **Magic**. Elles sont sur fond or.

## arit

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.

## hoi i e n

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.

## i e

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.

## **i e a i e a i a e e c i e g a e**

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 indique, «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.

Si vous jouez l'obscur bannissement sur une créature verte, mais que la créature devient noire avant que le sort ne soit résolu, l'obscur bannissement sera contrecarré, car sa cible n'est plus valide.

*Voir aussi* Cible, Contrecarrer.

## **imeti re**

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.

## **om at**

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

*Voir aussi* Attaque, Blocage, phase de combat.

## **omme i . . .**

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, l'Araignée géante n'a pas le vol et ne compte pas comme une créature volante, même si le texte de la carte dit qu'elle «peut bloquer les créatures comme si elle avait le vol».

## **onc er**

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.

## **ontrecarrer**

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. Souvenez-vous aussi que, les terrains n'étant pas des sorts, ils ne peuvent pas être contrecarrés.

## **ontr e**

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 enchantez une créature adverse avec la Liaison psychique (« 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'une carte. La plupart du temps, cela implique que la carte quitte le côté de la table occupé par votre adversaire pour venir du vôtre. Attention : pour les enchantements attachés à d'autres cartes, le contrôleur change, mais l'enchantement ne bouge pas. Disons que vous avez pris le contrôle d'une Liaison psychique appartenant à votre adversaire. Vous gagnerez les points de vie—mais l'enchantement 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.

## Contrôler

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.

## Contrôler 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. Ajoutez 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](http://MagicTheGathering.com).

*Voir aussi* Deck à thème.

## Cinq couleurs

Les cinq couleurs de Magic sont le blanc, le bleu, le noir, le rouge et le vert. Si un sort ou une capacité vous enjoint 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.

## o rante

*Voir* Rareté.

## o t

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

*Voir* Coût d'activation, Coût de mana.

## o t acti ation

Ce qui se trouve avant 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.

## o t con erti e mana

Nombre qui indique la quantité de mana requise pour jouer un sort, quelle qu'en soit la couleur. Par exemple, la carte avec un coût de mana de 3  a un coût converti de mana de 2. Une carte avec un coût de mana de 2  à un coût converti de mana de 2.

*Comparez avec* Coût de mana.

## o t e 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 2 «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 oR 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.

## r at re

Un type de permanent qui représente une personne, un animal ou un monstre qui combatta 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 créatures. Lorsque vous les jouez, ce sont des sorts de créatures. 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.

### **r at re atta ante**

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.

### **r at re o e**

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.

### **r at re o e e**

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.

### **r at re arte act**

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.

Dans votre main, dans votre bibliothèque ou au cimetière, ce sont juste des cartes de créature-artefact. Lorsque vous les jouez, ce sont des sorts de créatures-artefacts. Une fois qu'elles sont en jeu, ce sont des créatures-artefacts.

Vous ne pouvez jouer des sorts de créatures-artefacts que pendant l'une de vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

*Voir aussi* Artefact, Créature.

### **ec a et e carte**

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: Ligues et jeux en tournois pour plus de détails.

*Voir aussi* Bibliothèque, Construire un deck.

## **ec th me**

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 Huitième 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.

## **a er e**

rendre 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.

## **gager**

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* tape de dégagement.

## **tr ire**

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 supérieur 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).

## **o e initiati e**

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, tape d'attribution des blessures de combat.

**et**

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.

**et contin**

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.

**et e r ention**

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 *tour saint* indique: « révenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. » Vous pouvez jouer le *tour 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 *tour saint* les prévient.

*Voir aussi* Effet de remplacement.

**et e rem acement**

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* indique: « 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* la place, Effet de prévention.

**et ni e**

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

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

*Comparez avec* Effet continu.

**n e**

Une carte ou un jeton en jeu est forcément un permanent. Seuls les artefacts, créatures-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.

## ncar e te te

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.

## nchant e

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

Par exemple, la Régénération indique, « 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.

## nchantement

Une variété de permanent qui représente une ressource magique. Les enchantements possèdent toujours une ou plusieurs capacités. Vous ne pouvez jouer un enchantement que pendant vos phases principales, et seulement lorsque la pile est vide.

Il existe deux variétés d'enchantements. La première fonctionne seule, comme un terrain ou une créature. L'autre s'attache à un type de permanent particulier. Si ce permanent quitte le jeu, l'enchantement en fait autant. Les enchantements autonomes portent juste la mention «Enchantement» sous l'illustration. Les enchantements qui s'attachent à un permanent portent une mention du style «Enchanter: créature», «Enchanter: Terrain», etc. Le deuxième mot vous indique le type de permanent auquel s'attache l'enchantement.

Si un sort ou une capacité peut affecter les enchantements, il affecte tous les enchantements. Par exemple, la Démystification indique «Détruisez l'enchantement ciblé.» Elle peut détruire un enchantement de créature, un enchantement de terrain, un enchantement normal, etc.

*Voir aussi* Enchanter: , Enchanter: créature, Enchanté(e).

## nchantement go a

Un enchantement qui reste en jeu de manière autonome, comme une créature ou un terrain. Les enchantements globaux diffèrent des enchantements locaux, qui s'attachent à un permanent.

*Voir aussi* Enchantement. *Comparez avec* Enchantement local.

## nchantement oca

Tout enchantement qui s'attache à un permanent. Un enchantement local peut être un enchantement de créature, de terrain, etc.

*Voir aussi* Enchanter: , Enchanter: créature, Enchantement. *Comparez avec* Enchantement global.

## nchanter:

Il peut s'agir d'«Enchanter: Terrain», «Enchanter: Créature», «Enchanter: permanent», etc. Ce sont des types particuliers d'enchantement que vous ne pouvez jouer que sur le type de permanent indiqué.

Vous ne pouvez jouer un sort d'enchantement que lors de votre phase principale, et seulement lorsque la pile est vide.

Lorsque vous jouez l'un de ces sorts, vous choisissez un permanent du type indiqué et vous le posez dessus. (Le sort cible le permanent. Une fois que l'enchantement est en jeu, il ne le cible plus.)

Au moment où le sort d'enchantement se résout, vous posez la carte d'enchantement 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'enchantement est placée dans votre cimetière.

*Voir aussi* Enchanter: créature, Enchantement, permanent, Quitter le jeu.

## **Enchanter: créature**

Un type d'enchantement que vous ne pouvez jouer que sur les créatures et les créatures-artefacts.

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

Lorsque vous jouez un sort d'enchantement de créature, vous choisissez une créature sur qui le poser. (Le sort cible la créature. Lorsque l'enchantement de créature entre en jeu, il ne la cible plus.)

Lorsque le sort se résout, placez la carte d'enchantement de créature sur la créature que vous aviez choisi. Il reste là jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que la créature quitte le jeu. Vous ne pouvez pas décider de le poser sur une autre créature par la suite. Si la créature quitte le jeu, la carte d'enchantement de créature part dans votre cimetière.

*Voir aussi* Enchantement, Quitter le jeu.

## **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 et les créatures-artefacts 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 dé engagée.

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, ile.

## **ta e**

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* hase.

## **ta e attrition e e re e com at**

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* hase de combat.

## **ta e e t e com at**

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* hase de combat.

## **ta e e c aration e atta ant**

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* hase de combat.

## ta e e c a r a t i o n e o e r

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* hase de combat.

## ta e e n t r e t i e n

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.

## ta e e g a g e m e n t

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.

## ta e e i n e c o m a t.

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* hase de combat.

## ta e e i n e t o r

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.

*Voir aussi* hase de fin.

## ta e e i o c h e

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.

## ta e e netto age

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

Si c'est votre tour, vous vous défaussez 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 durent « 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.

## nement c enche r

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 entre en jeu... », ou « au début du combat... »

## orce

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 et les créatures-artefacts ont une force. Une créature dont la force est de 0 ou moins inflige 0 blessures en combat.

*Voir aussi* Endurance.



## Gagner a artie.

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.

## m oca e

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

## nco ore

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.

## nha it e e

*Voir* Rareté.

## nitiativ e

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 ordinaire d'attribution des blessures, les attaquants et les bloqueurs dépourvus d'initiative (qui ont survécu) infligent leurs blessures de combat.

*Voir aussi* type d'attribution des blessures de combat, Double initiative.

## eton

*Voir* eton de créature.

## eton e cr at re

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.

## o er

our 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. our 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 co t de mana.

our une capacité activée, la placer dans la pile en payant son co t d'activation. Une capacité activée se joue exactement comme un sort: vous l'annoncez, vous choisissez ses cibles et vous payez son co t d'activation.

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

## o er n ort o ne ca acit

our 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.

our les sorts, payez le co t de mana. our les capacités activées, payez le co t d'activation. Si le co t du sort ou de la capacité comporte  $\times$ , choisissez la valeur de 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, ile, Capacité statique.

## **o e r**

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.

## **o e r acti**

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

*Voir aussi* riorité.

## **o e r en e r**

Le joueur qui est attaqué.

## **gen e**

Un type de créature auquel s'appliquent des règles particulières. Vous n'en trouvez pas parmi les cartes de la *Huitième édition*, mais il y en a dans d'autres extensions de **Magic**.

Si une créature est du type légende, il ne peut y avoir qu'un seul exemplaire de cette créature en jeu à un moment donné. Si une autre créature du même nom arrive en jeu, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire (elle ne peut pas être régénérée).

*Voir aussi* Type de créature.

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

*Voir aussi* ile.

## **i ret e r g e**

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 des 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* tape 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 y a 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, Br lure de mana, Co t de mana, Mana incolore, Réserve de mana.

## Mana incolore

Certaines cartes produisent du mana incolore. Par exemple, un terrain peut avoir une capacité qui ajoute 0 (un mana incolore) à votre réserve. Vous ne pouvez pas utiliser de mana incolore pour payer des coûts de mana coloré.

## Marqueur permanent 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 en anglais

Une partie sans vainqueur. Par exemple, si un sort comme Fournaise (« La Fournaise 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, dans le cadre de leur effet, 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 indique : « 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 ».

## Mulligan Mi-re

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.

## Mur

Un type de créature particulier, qui ne peut pas attaquer. Les murs sont d'excellents bloqueurs.

Les murs sont des créatures. Les sorts ou les capacités qui affectent les créatures les affectent donc aussi.

*Voir aussi* Type de créature.

## om

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 indiquent, « ☞ : 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.

## om re e co ection

Les deux petits nombres en bas de la carte, 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.

## on

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.

## on o

Une créature est non-bloquée si elle attaque et si le joueur défenseur ne peut ou ne souhaite pas la bloquer.

## a et e to rnoi

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 Huitième édition n'a pas de paquets de tournoi, mais les grosses extensions de **Magic** en proposent.

## a er

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.

## a er e oint e ie

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.

## a er n co t

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 coûte 8 points de vie et que vous n'en avez que 3, vous ne pouvez même pas essayer de payer.

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, la Bascule indique, «Engagez ou dégagez l'artefact ciblé, la créature ciblée, ou le terrain ciblé.» La capacité de l'Assassin royal indique, « : Détruisez la créature engagée ciblée.» Si vous jouez la Bascule pour engager l'Assassin royal, cela n'obligera pas l'Assassin royal à détruire une créature engagée.

*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'armes indique: «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 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, la vacuation dit, «Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.» Cela veut dire toutes les créatures en jeu, pas les cartes de créatures qui se trouvent au cimetière et ailleurs.

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

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. la phase de fin.

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

*Voir aussi* Brasure de mana, pile.

## ha e e com at

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):

1. tape de début de combat.
2. tape de déclaration des attaquants
3. tape de déclaration des bloqueurs
4. tape d'attribution des blessures de combat.
5. tape 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.

## ha e e t

La première phase de chaque tour. La phase de début regroupe l'étape de dégagement et l'étape de pioche. Ne confondez pas la phase de début avec le début de la phase de combat.

*Voir aussi* tape de pioche, tape de dégagement.

## ha e e in

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* tape de fin de tour, tape de nettoyage.

## ha e rinci a e

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.

## i tinement

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. Vous ne trouverez pas cette capacité sur les cartes de la *Huitième édition*, mais elle apparaît dans d'autres extensions de **Magic**. Si vous infligez suffisamment de ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent pour les détruire toutes, les blessures restantes peuvent être infligées au joueur défenseur dont les défenses ont été «piétinées».

*Voir aussi* Blessures de combat.

## i e

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. Chaque fois qu'un sort ou qu'une capacité de la pile se résout, les joueurs ont la priorité et donc la possibilité d'ajouter d'autres éléments à la pile.

Prenez 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 sur le Choc. Cela veut dire que la Croissance gigantesque est résolue en premier. Le Chercheur de gloire devient 3/3 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 récepteur démoniaque, par exemple, indique, «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* tape de pioche.

## 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, ordre des points de vie, avoir des points de vie.

## 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.

## rention e e re

*Voir* Effet de prévention.

## riorit

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.

## ro ri taire

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.

## rotection

Une capacité de créature qui protège les créatures de certains sorts ou capacités. Vous ne trouverez pas cette capacité sur les cartes de la Huitième édition, mais elle apparaît dans d'autres extensions de **Magic**.

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 :

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 elle ne peut pas être enchantée par des enchantements de la couleur contre laquelle elle est protégée les blessures infligées par une source de la couleur contre laquelle elle est protégée sont prévenues.

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 ».

## an cha e oi e

Si vous voyez « Quand » ou « 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.

## itter e e

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.

## a e r g e

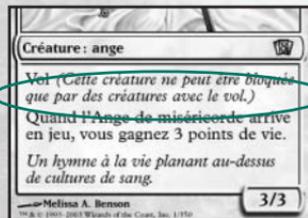
Un texte en italiques (un texte en italiques ressemble à cela) entre parenthèses, dans l'encadré de texte, qui vous rappelle les détails d'une règle. Le rappel de règle n'est pas con u pour vous rappeler l'ensemble des règles, seulement le fonctionnement général d'une carte ou une mécanique de jeu précise.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

## are

Voir Rareté.

## aret

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. 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.



## g n ration

Une capacité de créature qui évite aux créatures qui en disposent d'être détruites. Les effets de régénération fonctionnent comme des boucliers. Lorsque le sort ou la capacité de régénération se résout, l'effet reste en suspens, attendant que la créature soit détruite. Si la créature est détruite, l'effet sauve la créature. (La régénération est un effet de remplacement.)

Quand une créature régénère, elle reste en jeu et conserve tous les enchantements 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.

## g e or

Lorsqu'une carte de **Magic** contredit les règles, c'est la carte qui a raison. ar 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 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 o 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.

## on re en r on e

ouer 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 commen ant «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 ile.

## **er e e 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* Br lure de mana, Mana.

## **o re**

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, ile, Cible.

## **etirer com at**

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.

## **etirer e**

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. Cela ne se produit pas avec les cartes de la Huitième édition, mais vous rencontrerez cette règle dans d'autres extensions.

## **er**

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

## **it e**

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* riorité, ile.

## **acri ice**

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).

## **ort**

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* ile. *Comparez avec* ermanent.

## o rce

L'origine de blessures de combat ou d'un effet.

Pour les blessures de combat, la source est toujours une créature. 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.

Pour un effet, la source peut être un éphémère, un rituel ou un permanent. Si la source d'un effet est détruite après que l'effet ait été mis dans la pile, l'effet se résoudra quand même. Si un effet vous demande de choisir une source, vous devez choisir un permanent en jeu ou un sort de la pile.

*Voir aussi* [Ile](#).

## o t e

Les créatures, les enchantements et les terrains ont tous des sous-types.

Les sous-types des créatures sont appelés types de créature, comme elfe ou goblin. Les sous-types d'enchantements sont les différentes variétés d'enchantements qui s'attachent à d'autres permanents (par exemple enchantements de créatures ou enchantements de terrains). Les sous-types de terrains sont appelés types de terrain. Il existe cinq terrains de base: les plaines, les [lacs](#), les marais, les montagnes et les forêts. Certains terrains non-base ont aussi des sous-types.

*Voir aussi* [Type](#), [Type de créature](#).

## m o e e t e n i o n

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 de l'extension *Huitième 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.

*Voir aussi* [Rareté](#).

## 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 [lacs](#), 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](#).

## Terrain e a e

Il existe cinq types de terrains de base:

Les plaines génèrent .

Les [lacs](#) 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 a 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, Terrain non-base et Sous-type.

## Terrain non a e

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.

## Texte d'ambiance

Les passages en italiques (*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 :

- **ha e e t**
  - a. tape de dégagement
  - b. tape d'entretien
  - c. tape de pioche
- **ha e rinci a e**
- **ha e e com at**
  - a. tape de début de combat.
  - b. tape de déclaration des attaquants
  - c. tape de déclaration des bloqueurs
  - d. tape d'attribution des blessures de combat.
  - e. tape de fin de combat
- **a ha e e in.**
  - a. tape de fin de tour
  - b. tape de nettoyage

Toutes ces étapes sont détaillées dans le glossaire.

## Tout

Quand un sort ou une capacité affecte «tous» les éléments d'une catégorie, cela veut dire «absolument tous». Par exemple, la Nausée indique «Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.» Cela signifie que toutes les créatures en jeu deviennent plus petites—y compris celles que vous contrôlez.



### **Tra er e e or t**

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.

### **Tra er e e e**

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

*Voir aussi* Traversée de terrain.

### **Tra er e e marai**

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.

### **Tra er e e montagne**

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.

### **Tra er e e aine**

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.

### **Tra er e e 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 lés, 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.

### **T e**

La plupart des éléments de **Magic** sont classés par types. Il existe six types de cartes, quatre types de permanents, trois types de capacités, cinq types de terrains de base, et des quantités de types de créatures et de types d'enchantelements.

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

### **T e e 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 comportent aussi un sous-type, comme «gobelin» dans «Créature: gobelin».

*Voir aussi* Sous-type.

## T e e cr at re

Le type de créature vous explique de quelle sorte de créature il s'agit, par exemple un goblin, un elfe ou un mur. 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. ar exemple, le Roi des gobelins indique: «Tous les gobelins gagnent 1/1 et ont la traversée des montagnes». (Vous remarquerez que le Roi des gobelins est un seigneur, et pas un goblin !)

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

*Voir aussi* Légende, Mur.

## T e e ermanent

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

Le permanents peuvent avoir plus d'un type. ar exemple, l'Affinité naturelle stipule: « usqu'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.

### O

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.

### O

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

*Voir aussi* Contrôle, Contrôleur.

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

ar exemple, le Brasier est un rituel qui coûte X<sup>2</sup>. Son texte dit: «Le Brasier inflige blessures à une cible, créature ou joueur.» Lorsque vous jouez le Brasier, vous annoncez à votre adversaire quel nombre vous choisissez comme valeur pour . Si vous choisissez 4, par exemple, le Brasier inflige 4 blessures et coûte 4<sup>2</sup>. Si vous choisissez 1, le Brasier inflige 1 blessure et coûte 1<sup>2</sup>.

### one

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

**ration e origina** Magic: Richard Garfield.

**once tion et e o ement e** : Randy Buehler r., Elaine Chase, Michael Donais, Robert Gutschera, William ockusch et Mark Rose ater, avec des contributions de aul Barclay, ierin Chase et Brady Dommermuth

**ition e a e**: Randy Buehler r., Elaine Chase, Del Laugel et onathan T eet  
**ecr tariat e r action**: Del Laugel, Bill «Quill» McQuillan et Darla ennerud

**irecte r e a conce tion e** Magic: Bill Rose.

**irecte r e a conce tion e** Magic: Bill Rose.

**irection cr ati e**: Brady Dommermuth

**Te te am iance origina** : Brandon Bozzi, ennifer Clarke Wilkes, Brady Dommermuth, Aaron Forsythe, Del Laugel, Tyson Moyer, Rei Nakaza a, Daniel Stahl et Teeu ynn Woodruff ainsi que, pour la version fran aise, les gagnants du concours textes d'ambiance: rjeda, Raphael Houillon, Atarun, ean-Claude Beral et Matthieu Labat.

**irection arti ti e**: eremy Cranford

**once tion gra hi e**: Lisa Hanson et ohn Casebeer

**Ma ette**: Nancy Walker

**ro ction**: Brian Dumas et Gretchen Tapp

**once tion et i tration g i e e e** : Stan Sha .

**once tion gra hi e origina e e** Magic: esper Myrfors, Lisa Stevens et Christopher Rush.

**irection ro et**: Wendy Wallace

**irection e a oca i ation**: David Serra

**Tra ction**: Bruno Billion, Bruno Faidutti et ierre-Fran ois ériquet

**ro ction om**: Fred Royal.

**irection mar eting**: yle Murray

**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.**

**emerciement en artic ier** à Aaron Forsythe et aux lecteurs de

**MagicTheGathering.com.**

dité par Wizards of the Coast, Inc., . . . Box 707, Renton WA 980 7-0707, U.S.A. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur. Toutes les marques, y compris les noms des personnages et leurs apparences respectives, les symboles \*♦♣♥♠, le symbole de l'extension *Huitième édition*, et le pentagone des couleurs sont des propriétés de Wizards of the Coast, Inc, filiale de Hasbro. Illustration de couverture par Mark Zug.

1993–2003 Wizards. Brevet U.S.A. 662332.

30096603006 FR

# DES QUESTIONS ?

**CONTACTEZ LE BUREAU LE PLUS PROCHE  
DE CHEZ VOUS.**

**France:**

Wizards of the Coast, France/  
Groupe Hasbro France S.A.  
Savoie Technolac C6  
73378 Le Bourget du Lac Cedex  
FRANCE

**Tél:** 04 79 96 47 61

Email: [custserv-fr@hasbro.co.uk](mailto:custserv-fr@hasbro.co.uk)

**Autres pays européens:**

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium  
't Hofveld 6D B-1702 Groot-Bijgaarden  
BELGIQUE

**Tél:** 32 70/233.277

Email: [custserv@hasbro.co.uk](mailto:custserv@hasbro.co.uk)

Veuillez conserver nos coordonnées  
pour tout contact ultérieur.

Visitez notre site Internet!  
**[www.magicthegathering.com](http://www.magicthegathering.com)**