

AVANT-PROPOS

Avant-propos par Salvatore La Terra, responsable du projet Livret:

Quand un candidat potentiel me contactait et me disait qu'il souhaitait devenir arbitre Magic, j'ai toujours peiné à le diriger vers une documentation appropriée.

Les Comprehensive Rules sont très volumineuses et difficiles à lire pour les candidats. Quand je les leur ai présentées comme un document massif et extrêmement technique, écrit dans une langue étrangère, j'ai su que je ne reverrais pas ces candidats de sitôt, si jamais ils revenaient. D'un autre côté, quand je leur ai suggéré d'étudier sur l'élégant Livret de Règles fourni (et traduit) par Wizards pour les joueurs débutants, je les ai fait échouer misérablement au test écrit.

J'ai senti que le programme avait besoin d'un document couvrant le vide entre les deux. Un document convivial, incitant à la lecture et facile à saisir, mais inculquant en même temps aux aspirants arbitres toutes les règles dont ils auront besoin dans leurs activités au sein des magasins.

Comme je n'ai trouvé ce document nulle part dans le programme arbitral, j'ai fait ce que n'importe quelle personne saine d'esprit aurait évité: je l'ai écrit moi-même. Bien sur, je n'aurai pas pu faire un tel ouvrage seul, j'ai donc demandé de l'aide à mes camarades arbitres: des dizaines d'arbitres extrêmement talentueux ont travaillé volontairement sur ce projet. A ce jour, si vous voulez nous donner un coup de main pour maintenir, étendre ou traduire le Livret, vous pouvez sauter sur sa [page Judge Apps](#).

Merci à eux pour tout le temps qu'ils ont passé pour nous produire le Livre du Candidat Arbitre; et merci à vous, cher lecteur, pour passer votre temps à devenir un meilleur arbitre à Magic.

INTRODUCTION

Le but de ce document est de vous apprendre les règles dont vous aurez besoin pour arbitrer des tournois de Magic, avec des mots simples et de nombreux exemples. Nous avons organisé les règles de la manière la plus didactique possible, choisi les cas obscurs à ignorer, et fourni des exemples pour toutes les règles que nous expliquons.

N'essayez pas d'apprendre les règles de Magic juste en mémorisant tous les exemples présentés dans ce document. C'est probablement la pire façon d'essayer (et j'écris "essayer" car vous pourriez ne pas réussir)! Magic a plus de 10 000 cartes différentes et un nombre énorme d'interactions possibles. Vous devriez essayer d'apprendre la logique et les concepts derrière chaque exemple présenté et ne pas vous occuper des cartes spécifiquement impliquées et de la solution. Un arbitre doit être capable de résoudre des vraies situations de jeu qu'il n'aurait jamais vues avant, et le seul moyen de le faire est d'apprendre pourquoi un exemple a une solution spécifique et de se demander comment appliquer cette solution à d'autres cas.

Le livre est divisé en quatre sections :

- [Les bases du jeu](#) établissent les fondements du jeu : ce que chaque partie d'une carte signifie, avec une attention particulière à la couleur, au coût de mana, aux types, et aux règles d'or du jeu.
- [La structure du jeu](#) explique les mécaniques de base de Magic : Organisation d'un tour, lancement de sorts, et attaque avec des créatures.
- [Capacités et effets](#) étendra la section précédente pour introduire les différentes sortes de capacités que possèdent les cartes, et comment les effets en provenance de sorts et de capacités interagissent entre eux et avec le jeu.
- [Le jeu en slow motion](#) disséquera le minutage du jeu, ce qui fait beaucoup avec un peu de flair.

Chaque section sera divisée en **chapitres**, et chaque chapitre comportera une ou plusieurs **pages**. Vous pouvez utiliser les liens au bas de chaque page pour avancer ou reculer dans le livre, ou naviguer dans la hiérarchie. Sinon, vous pouvez toujours sauter d'une section au sommaire à partir des liens en haut de chaque page.

Parfois, nous avons ressenti le besoin de nous étendre sur les règles de base avec lesquelles traiter les cas qui, bien que difficiles à saisir, n'en sont pas moins communes dans les tournois de Magic. Si vous étudiez pour votre test d'arbitrage, n'hésitez pas à ignorer tout le texte dans les boîtes de dialogue **Expert**. Quand vous rencontrez la bannière **Hic sunt dracones**, arrêtez de lire, et avancez à la page suivante.

Sans plus de cérémonies, allons vers le sommaire, puis dans la profondeur du livre!

SOMMAIRE

- I. Les bases du jeu : Vous devez commencer par ici!
 1. Cartes et jetons : les différentes parties d'une carte
 2. Un joli nuancier : couleurs, mana et coûts
 3. Types de cartes : Tous les permanents et sorts expliqués
 1. Terrains
 2. Créatures
 3. Ephémères et rituels
 4. Enchantements
 5. Artefacts
 6. Planeswalkers
 4. Les règles d'or
2. Structure du jeu : Lancer des sorts et attaquer avec des créatures
 1. Zones de jeu : où mettre les cartes ?
 2. Phases et étapes : Que fait-on pendant un tour ?
 1. Phase de début
 2. Phase principale
 3. Phase de combat
 4. Phase de fin de tour
 3. Sur la pile : Lancer et résoudre des sorts et des capacités
 1. Lancer un sort
 2. Résoudre un sort
 3. Contrecarrer un sort
 4. Remplacer les cibles
3. Encore plus forts : Les capacités et les effets
 1. Capacités : Comment fonctionnent les cartes ?
 1. Capacités activées
 2. Capacités statiques
 3. Capacités de mana
 2. Effets : Que font les capacités ?
 1. Effets à un coup
 2. Effets continus
 3. Effets de remplacement
 4. Effets de prévention
 5. Effets de redirection

6. Effets de régénération
7. Effets d'entrée sur le champ de bataille
3. Effets avec des règles spéciales
 1. Effets de copie
 2. Effets de changement de type
 3. Modificateurs de force et d'endurance
 4. Protection
4. Couches: Interactions d'effets continus
4. Derrière la scène : le jeu en slow motion
 1. Timing et priorité : le jeu devient interactif
 2. Gérer les capacités déclenchées : simplement des choses qui arrivent
 3. Actions basées sur état : la tuyauterie du jeu
 4. Actions spéciales
5. Arbitrer un tournoi
 1. Infractions en Convivial
 1. Problèmes courants
 2. Comportements indésirables
 3. Problèmes graves
 2. Règles de tournoi
 1. Structure d'un match
 2. Structure d'un tournoi
 3. Formats
6. Crédits: les chouettes gens qui vous ont fourni le Livret du Candidat Arbitre

FONDEMENTS DU JEU

Cette section établit les fondements du jeu. Les Comprehensive Rules représentent un document extrêmement solide : Avec des milliers de cartes et des centaines de mécaniques, les situations pouvant se produire sont quasi illimitées, mais malgré cela, à chaque scénario possible échoit exactement un résultat.

Ce résultat est principalement acquis grâce à la définition méticuleuse de chaque terme avec une signification technique. La première chose que nous ferons sera de regarder l'anatomie des **cartes Magic** et d'apprendre le nom exacte de chacune de leurs parties.

Nous parlerons en détail des **coûts de mana et des couleurs des cartes**, qui sont intrinsèquement liés. Nous nous concentrerons ensuite sur la **ligne de Type**, qui arrivera avec quelques règles cachées dans ses bagages, et discuterons de chaque type de carte existant individuellement.

Enfin, nous présenterons les quatre **règles d'or** qui sont valables à travers tout le livre de règle.

Table des matières

1. [Cartes](#)
2. [Couleurs, mana et coûts](#)
3. [Types de cartes](#)
4. [Les règles d'or](#)

CARTES

Les cartes sont le cœur de **Magic: L'Assemblée**. Chaque joueur a besoin de cartes pour jouer, et sans celles-ci, aucune partie ne peut avoir lieu. Regardons de plus près quelques cartes, puis nous discuterons les données les plus importantes.



Contents

- 1 Nom
- 2 Coût de mana
- 3 Ligne de type
 - 3.1 Types
 - 3.2 Sous-type
 - 3.3 Sur-types
- 4 Force et Endurance
- 5 Cadre de texte

Nom

Le nom de chaque carte peut être trouvé dans le coin en haut à gauche. Deux cartes ont le même nom si leur nom, en Anglais, est identique.

Exemple. Le **Djinn mahâmot** et le **Genio Mahamoti** sont la même carte, car elles ont le même nom en Anglais (**Mahamoti Djinn**).

Exemple. Cela fonctionne de la même façon pour les cartes provenant de différentes extensions. Ici, vous pouvez voir la même carte : Brisants shivâns (**Shivan Reef**) de M15 et de la 10ème Édition. Elles ont le même nom imprimé dans deux extensions différentes.

Si une carte se nomme elle-même dans le cadre de texte, c'est le moyen pour la carte de se référer à elle-même et à "aucune autre carte en jeu".

Exemple. Si vous défaussez une carte de créature, Chiens de chasse vampires (**Vampire Hounds**) gagne +2 de Force et +2 d'Endurance. Cela s'applique uniquement au Chiens de chasse vampires pour lequel vous défaussez une carte, et aucun autre.

Cela contraste avec l'Apôtre né des ombres (**Shadowborn Apostle**), qui nécessite le sacrifice de "six créatures nommées Apôtre né des ombres", et non "six Apôtre né des ombres" (ce qui est un modèle absurde).

Si un effet requiert qu'un joueur nomme une carte, alors le joueur doit nommer une carte qui existe en réalité, et est légale dans le format joué. Il n'est pas possible de nommer un jeton, à moins qu'il n'ait le même nom qu'une carte.

Exemple. *Durant une partie sur un tournoi en Modern, si un joueur joue Aiguille à sectionner (**Pithing Needle**), il doit nommer une carte légale en format Modern. Par exemple, il peut nommer Estuaire pollué (**Polluted Delta**), mais pas **Karakas**, Karakas n'étant pas légal en Modern..*

C'est également légal de nommer un nom alternatif d'une carte qui se retourne (par exemple, Erayo, ascendante soratami // Essence d'Erayo (**Erayo, Soratami Ascendant // Erayo's Essence**)), la moitié d'une carte double (par exemple, Brûlage (**Burn**)), et le dos d'une carte double face (par exemple, Aberration insectoïde (**Insectile Aberration**)).

Coût de mana

Les symboles qui sont dans le coin en haut à droite montrent combien d'énergie magique vous devez dépenser pour lancer ce sort. Ces symboles donnent également la quelle couleur de la carte. Sur ce sujet, vous pourrez lire la [prochaine page](#).

Ligne de type

La ligne de type est juste en dessous de l'illustration de la carte. La ligne de type contient le ou les type(s) de la carte (oui, une carte peut avoir plus d'un type). Aux côtés du type, une carte peut se voir adjoindre n'importe quel nombre de sur-types ou de sous-types.

Parfois, un effet peut se référer à un objet en nommant seulement son type ou son sous-type. Dans ce cas, cela se réfère seulement aux cartes de **permanents** de ce type, par exemple des cartes qui sont sur le [champ de bataille](#). Des cartes sur la [pile](#) sont appelés des **sorts**, et des cartes dans n'importe quelle autre zone sont appelées des **cartes**.

Exemple. *Désinvocation (**Unsummon**) renvoie une créature dans la main de son propriétaire: comme il n'y a pas de mot après le type de carte, cela se réfère à une carte de créature sur le champ de bataille - dire "une créature" est exactement la même chose que dire "un permanent créature". A l'opposé, Conspiration troublante (**Disturbing Plot**) renvoie une carte de créature depuis le cimetière dans la main de son propriétaire.*

Types

Vous trouverez ci-dessous les types de cartes relatifs aux cartes récentes: ^[1]

- [Artefacts](#)
- [Créature](#)
- [Enchantement](#)
- [Éphémère](#)
- [Terrain](#)
- [Planeswalker](#)
- [Rituel](#)

Les cartes de différents types se comportent *vraiment* différemment dans le jeu. Référez-vous au chapitre des [types de cartes](#) dans cette section pour plus d'information sur ceux-ci.

Sous-type

Après un type de carte, vous trouverez parfois deux points (long tiret en VO) puis une liste de sous-types (Par exemple: "Terrain : île"). Une carte peut avoir plus d'un sous-type.

Exemple. *La Fontaine sacrée (**Hallowed Fountain**) possède le type Terrain et les sous-types plaine et île. De la même façon, le Sondeur de secrets (**Delver of Secrets**) possède le type créature et les sous-types Humain et Sorcier.*

Les sous-types sont spécifiques à chaque de type de carte, exception faite des éphémères et rituels qui partagent les mêmes sous-types. Si un effet essaie d'octroyer à un permanent un sous-type qui n'est pas approprié à ce type de permanent, l'effet échoue à le faire.

Exemple. ***Gideon Jura** est une créature, et **Olivia Voldaren** le mord, le transformant ainsi en vampire. Quand le tour se termine, Gideon cesse d'être une créature. Comme un Planeswalker ne peut pas avoir de type de créature, il n'est alors plus un vampire.*

Certains sous-types ont leurs propres règles: [Auras](#) et [Équipements](#) sont les seuls permanents qui pouvant être attachés à un autre permanent, et les cinq [types de terrains de base](#) donnent des capacités de mana aux terrains sur lesquels ils sont imprimés. Vous pourrez en apprendre plus à ce sujet dans les pages dédiées aux cartes concernées. Tous les autres

sous-types n'ont pas de signification en terme de règles, mais on leur fait référence par poignées sur d'autres cartes..

Exemple. *Le Dresseur gobelin (**Goblin Roughrider**) a le sous-type Gobelin, mais cela ne signifie pas grand-chose en soi. Cependant, si je contrôle un Roi des gobelins (**Goblin King**), celui-ci sera capable de regarder le sous-type des créatures que je contrôle et donner son bonus à celles qui ont le sous-type Gobelin.*


Note: *Si un joueur contrôle deux Planeswalkers ou plus partageant un même type de Planeswalker, ce joueur choisit l'un d'entre eux et met les autres au cimetière comme action basée sur un état. Vous en apprendrez plus sur la page [Planeswalker](#).*

Sur-types

Les cartes peuvent également avoir un ou plusieurs sur-types. La liste des sur-types pertinents est:

- De base
- Légendaire
- Enneigé

Les sur-types arrivent avec leur valise de règles, et d'autres cartes peuvent aussi y faire référence:

- Si une carte est **de base**, vous pouvez avoir n'importe quel nombre d'entre elles dans votre deck, indépendamment des règles de construction du format dans lequel vous jouez.
- Si un permanent est **enneigé**, vous pouvez utiliser le mana qu'il génère pour payer les coûts .
- Si un permanent est **légendaire**, vous ne pouvez en avoir qu'un exemplaire sur le champ de bataille à la fois. Si vous contrôlez deux permanents légendaires (ou plus) portant le même nom, une [action basée sur un état](#) vous forcera à en garder un et mettre les autres au cimetière.

Force et Endurance

Les nombres dans le coin inférieur droit des cartes de créatures sont respectivement appelées **Force** et **Endurance**. La Force est le nombre de blessures qu'une créature inflige

durant le combat, et son Endurance est le nombre de blessures nécessaires pour la tuer. Nous parlerons de ceci en détail dans la page de la [phase de combat](#).

Cadre de texte

Le cadre de texte liste les capacités spéciales des permanents et les effets des sorts. Vous en apprendrez plus sur les différents types de capacités sur [la page qui leur est dédiée](#).

1. ↑ Il y a plus de types de cartes dans le jeu, mais ils sont soit obsolètes, soit confinés dans des formats amicaux.


COULEURS, MANA ET COÛTS

Magic tourne autour du lancement de sorts. Vous faites normalement cela en puisant du **mana** de vos terrains et en l'usant pour payer les coûts écrits sur les cartes.

Contents

- 1 Mana
- 2 Coût de mana
- 3 Couleur d'un objet
- 4 Coût converti de mana

Mana

Il y a cinq symboles de mana, vous avez peut-être déjà entendu parler d'eux: blanc, bleu, noir, rouge, vert. Chaque couleur de mana est représentée par un symbole assez reconnaissable : . Ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est qu'il y a *six types* de mana: blanc, bleu, noir, rouge, vert, et **incolore**. Oui, incolore est un type de mana et on y fait parfois référence sur des cartes.

Exemple. Si le *Compas des étoiles* (**Star Compass**) peut vous produire du mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain de base que vous contrôlez pourrait produire, le *Bassin réfléchissant* (**Reflecting Pool**) produit du mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire. Cela signifie que si vous avez un *Compas des étoiles* et une *Lande* (**Wastes**), votre *Compas des étoiles* ne peut produire aucun mana, "incolore" n'étant pas une couleur. Cependant, si vous avez un *bassin réfléchissant* et une *Lande*, votre *Bassin réfléchissant* peut produire du mana incolore, "incolore" étant en effet un type de mana.

Note: Si une capacité devrait produire du mana **indéfini** — cela peut arriver si, dans l'exemple ci-dessus, vous ne contrôlez que des *Bassin réfléchissant* — aucun mana n'est produit.

Du mana est généré par une sorte particulière de capacités, les bien nommées **capacités de mana**, et après avoir été généré, le mana est mis dans un "espace de stockage": la **réserve de**

mana. Cette réserve se vide à la fin de chaque étape et fin de phase, essayez donc de ne garder que très peu de mana flottant si vous ne prévoyez pas de l'utiliser bientôt.

Exemple. *Quand vous engagez un Elfe Mystique (**Elvish Mystic**), l'effet de sa capacité ajoute un mana vert dans votre réserve, prêt à être dépenser ou à s'évanouir spontanément à la fin de l'étape ou de la phase.*

Coût de mana

Le coût de mana est la clé de la couleur d'une carte. Au-delà du coût, cela comporte une information précieuse: quels mana vous allez devoir payer si vous vouliez lancer la carte.

Le coût de mana d'une carte est indiqué par des symboles de mana, habituellement imprimés dans le coin supérieur droit. Certaines de l'extension Vision de l'Avenir ont un cadre alternatif sur lequel les symboles de mana apparaissent sur la gauche.

Exemple. *Le coût de mana de l'Ange de Serra (**Serra Angel**) est 3***. Le coût de mana du **Tarmogoyf** est imprimé sur la gauche en Vision de l'Avenir, mais est facilement reconnaissable comme 1♣. Peut-être pas assez cher qu'ils disaient...*

Pour payer le coût de mana d'un objet, vous payez pour chaque symbole de mana coloré avec un mana de la couleur appropriée, et la portion générique avec le montant approprié de mana de n'importe quel type. Notez que certains objets n'ont pas de coût de mana, incluant les jetons (à moins que l'effet les ayant créé en indique le contraire), les terrains et certains sorts spécifiques.

Si un sort n'a pas de coût de mana, vous ne pouvez généralement pas le lancer comme on lancerait un sort normal, car vous ne pouvez pas en payer le coût. Les sorts de ce genre peuvent être lancés d'autre façon: les sorts non jouables, ça n'est pas drôle.


Pour jouer un terrain, vous n'avez pas de coût à payer, l'absence de coût de mana n'est donc pas un problème.

Exemple. Pour lancer *Dernier outrage de Chandra* (**Chandra's Outrage**), vous devez payer deux manas rouges mais aussi deux manas de n'importe quelle couleur (ou même incolores). Pour lancer *Vision ancestrale* (**Ancestral Vision**), vous devrez utiliser une astuce, dans la mesure où vous ne pouvez pas le jouer depuis votre main (Suspension peut aider). Pour jouer un *Mutecaveau* (**Mutavault**) vous le mettez simplement en jeu pendant l'un de vos phases principales, quand vous avez la priorité et que la pile est vide. Ne pas avoir de coût de mana n'est pas un gros problème, quand on est un terrain.

Si vous devez payer un coût qui comprend un ou plusieurs “symboles de mana hybrides”, vous choisissez le moitié du symbole de mana et payez de la couleur appropriée. Si vous choisissez une moitié avec un nombre dedans, vous devrez payer ce montant avec du mana de n'importe quel type.

Exemple. vous pouvez lancer *Maniaque de Croquemiette* (**Tattermunge Maniac**) en payant soit  ou . Vous pouvez lancer *Procession spectrale* (**Spectral Procession**) en payant de l'une des manières suivantes: , 2 and , 4 et  or 6.


Les symboles de mana *phyrexian* ' dans un coût peuvent être payés soit avec un mana de la couleur appropriée, soit en payant deux points de vie. Ne plaisantez pas avec les Phyrexians, ils piquent!

Certains objets peuvent avoir un ou plusieurs symboles  dans leur coût de mana. Vous déterminez la valeur de X quand vous lancez l'objet, et payez le mana en conséquence.

Exemple. Vous pouvez lancer la *Masse chimérique* (**Chimeric Mass**) en payant un, deux, cinq ou même zéro mana. La valeur que vous choisissez sera utilisée ultérieurement par le texte de la carte - dans ce cas particulier, l'artefact entrera en jeu avec un nombre de marqueurs charge égal au nombre de mana payés.

Couleur d'un objet

Comme nous l'avons dit, le coût de mana d'un objet est intrinsèquement liée à sa “couleur” - la couleur d'un objet est la couleur des symboles de manas de son coût de mana.

Les objets sans mana coloré dans leur coût de mana sont incolores, les objets avec deux ou plus symboles de mana colorés différents sont des couleurs de ses symboles de mana. Les symboles de mana hybrides sont considérés des deux couleurs de mana, tandis que les manas Phyrexians ont la couleur appropriée même s'ils ont l'air plus drôle-  reste un symbole de mana vert, même s'il manque les feuilles et les branches.

Rappelez-vous bien: Ignorez le “cadre” dans lequel est imprimée la carte. Pour trouver la couleur, regardez exclusivement les symboles de mana.

Exemple. *Bident de Thassa (**Bident of Thassa**) est une carte bleue - même si c'est un artefact et qu'il est imprimé dans le cadre correspondant, nous regardons son coût de mana, voyons du mana bleu déclarons que la carte est définitivement bleue. Ce qui est assez différent du Bâton du magus de l'esprit (**Staff of the Mind Magus**), qui est incolore.*

Exemple. *Émissaire de Brûle-Arbre (**Burning-Tree Emissary**) et **Scarwood Goblins** sont tous les deux rouges et verts, même si leurs cadres ne se ressemblent pas.*

Certains objets ont un “indicateur de couleur” imprimé sur la gauche de la ligne de type. cet objet est de chaque couleur dénotée par cet indicateur, ce qui est plutôt pratique quand un objet n'a pas de coût de mana mais que le créateur l'a toujours voulue d'une couleur spécifique sans encombrer la boîte de texte avec des définitions.

Exemple. *La Charmille dryade (**Dryad Arbor**) est verte.*

Rappelez-vous que des effets peuvent changer la couleur d'un objet, outrepassant ainsi la couleur déterminée en regardant son coût de mana. C'est quasi similaire aux effets qui changent la force d'une créature ou le type d'un permanent.

Pour les experts! *Comme les capacités n'ont pas de coût de mana, elles n'ont pas de couleur; ça n'est pas un problème, car toutes les cartes qui interagissent avec les capacités regardent la couleur de leur “source”.*



Coût converti de mana

Le **Coût converti de mana** d'un objet est un nombre égal au montant total de mana dans son coût, indépendamment de sa couleur.

Exemple. *Le coût converti de mana de la Dispersion d'essence (**Essence Scatter**) est de deux; le coût converti de mana du Fléau de Valkas (**Scourge of Valkas**) est de cinq.*

Si un objet n'a pas de coût de mana, son coût converti de mana est de zéro

Exemple. *Vous vous rappelez Vision ancestrale (**Ancestral Vision**) et Mutecaveau (**Mutavault**)? Leur coût converti de mana est de zéro. Par extension, le coût converti de mana de tous les terrains est de zéro, et il en va de même pour celui des jetons à moins que l'effet l'ayant créé ne précise autre chose - ça n'est généralement pas le cas, mais regardez les cartes à fond au cas où.*

Comme nous l'avons dit, un objet a parfois un ou plusieurs symboles  dans son coût de mana; Quand il s'agit de déterminer le coût de mana, chaque  est traité comme étant du nombre choisi tant que l'objet est dans la pile, ou zéro dans les autres cas.

Exemple. *Quand l'Hydre tranchebrume (**Mistcutter Hydra**) est seulement un sort sur la pile, si vous décidez de la payer un mana vert et cinq mana incolores, son coût converti de mana sera de six. Cependant, une fois l'Hydre sur le champ de bataille, son coût converti de mana sera de un.*

Et en ce qui concerne nos bons amis les symboles de mana hybrides et Phyrexians? C'est plutôt simple: Le coût converti de mana d'un hybride est la composante la plus élevée du symbole, là où le mana Phyrexian compte pour un.

Exemple. *Le coût converti de mana du Javelot de flammes (**Flame Javelin**) est de six (Rappelez-vous: la composante la plus importante - deux de chaque symbole), Le coût converti de mana de l'Émissaire de Brûle-Arbre (**Burning-Tree Emissary**) est deux, et le coût converti de mana de Dislocation (**Dismember**) est trois.*

Parfois le texte d'une carte contiendra la phrase " en tant que coût additionnel pour lancer cette carte ... ". N'oubliez pas que ces coûts ne font pas partie du coût de mana. Ils sont de façon assez intuitive, des "coûts additionnels".

TYPES DE CARTES

Les cartes, jetons, permanents et sorts peuvent avoir des types de cartes, ainsi que des sur-types et des sous-types. Nous avons déjà vu la liste des types de cartes ; ce chapitre consacre une page à chacun d'eux.

Quand le type de carte d'un objet change, le nouveau type remplace les types de cartes antérieurs. Les marqueurs, effets, et blessures qui affectent cet objet continuent de s'y appliquer, même s'ils n'ont pas de sens pour le nouveau type de carte.

Table des matières

1. Terrains
2. Créatures
3. Éphémères et rituels
4. Enchantements
5. Artefacts
6. Planeswalkers

Exemple. *Un Télamon d'opale (**Opal Acrolith**) animé subit deux blessures de combat. Si un effet lui donne +3/+3 jusqu'à la fin du tour, il deviendra 5/7. Si sa dernière capacité en fait à nouveau un enchantement, il perd le type créature et devient un enchantement sans force ni endurance.*

Si, pendant le même tour, sa première capacité se déclenche à nouveau, il redeviendra une créature 5/7 avec deux blessures: les blessures et le bonus à la force et à l'endurance sont restés silencieusement sur le Télamon d'opale lorsqu'il n'était pas une créature.


Lors de l'étape de nettoyage, les blessures sont retirées et les effets continus expirent, même si le Télamon d'opale n'est pas une créature à ce moment.

De la même façon, lorsque le sous-type d'un objet change, le nouveau sous-type remplace les sous-types existant de l'ensemble correspondant, tandis que les sous-types des autres ensembles ne sont pas affectés. (Les ensembles de sous-types sont: types de créatures, types de terrains, types d'artefact, types d'enchantements, types de Planeswalker, et types de sorts.)

Exemple. *Lune de Sang (**Blood Moon**) transforme tous les terrains non-base en montagnes, donc elle ôte le sous-type "forêt" de la Charmille dryade (**Dryad Arbor**). En revanche, elle n'affecte pas les types (Charmille dryade est toujours une créature-terrain), ni les sous-types des autres types (c'est toujours une dryade).*

Si un objet perd un type de carte, il perd tous les sous-types qui ne lui correspondent plus. Si un objet perd un sous-type, ses types ne sont pas affectés.

Exemple. *Si une Charmille dryade (**Dryad Arbor**) est enchantée par Chant des dryades (**Song of the Dryads**), tous ses anciens types (créature et terrain) sont remplacés par le nouveau type (terrain). Les sous-types qui ne sont plus pertinents (dryade) sont perdus tant que Charmille dryade reste un terrain non-créature. L'objet résultant est un Terrain: forêt sans force ni endurance.*

Note: *Seules les créatures sont affectées par le "mal d'invocation", la règle qui empêche les créatures d'attaquer et d'activer les capacités qui comportent le symbole  dans leur coût d'activation si leur contrôleur ne les a pas contrôlées de façon continue depuis le début de son tour le plus récent. En conséquence, si je joue une Charmille dryade (**Dryad Arbor**) et que je l'enchanté immédiatement avec Chant des dryades (**Song of the Dryads**), je pourrai l'engager pour du mana à ce tour puisqu'elle n'est plus une créature; à l'inverse, si je joue un Mutecaveau (**Mutavault**) et que je l'anime, je ne pourrai pas l'engager pour du mana, puisque c'est maintenant une créature.*

Note: *Les effets qui changent les types de carte d'un permanent suivent des règles particulières. Vous pouvez en apprendre plus sur ces effets à la page des [effets de changement de type](#).*

Si un joueur doit choisir un sous-type, ce joueur doit choisir un unique sous-type existant pour le type de carte approprié.

Exemple. *Peste artificielle (**Engineered Plague**) demande de choisir un type de créature quand elle entre sur le champ de bataille. Il n'est possible que de choisir un sous-type de créature, comme par exemple goblin. Arcane n'est pas un choix légal, puisqu'il s'agit d'un sous-type de sort, utilisé pour les éphémères et rituels. Il n'est pas non plus possible de choisir un mot au hasard qui n'est pas un sous-type existant.*

*Si Révolte de la nature (**Nature's Revolt**) est sur le champ de bataille, une Forêt (**Forest**) est une Créature-terrain: forêt. Pour autant, il n'est toujours pas possible de choisir forêt pour Peste artificielle, car forêt est un sous-type de terrain, même s'il apparaît sur des permanents qui sont des créatures.*

Une carte qui est à la fois un terrain et un autre type de carte (par exemple, un terrain-artefact) ne peut être jouée que comme un terrain. Elle ne peut pas être lancée comme un sort.

TERRAINS

Les terrains fournissent l'une des ressources les plus essentielles du jeu - le mana. Ce mana vous permet à son tour de payer les coûts de vos sorts. La plupart des decks ont donc besoin de terrain pour fonctionner. Une fois que vous avez joué un terrain, il devient un permanent et reste sur le champ de bataille pour être utilisé une fois par tour.

Pour obtenir du mana d'un terrain, vous devrez l'**engager**, c'est à dire le tourner de côté. Le plus souvent, engager un terrain ajoute un mana à votre réserve, à moins que son texte n'indique autrement. Une fois qu'un terrain est engagé, vous ne pourrez pas l'utiliser avant d'avoir pu le **dégager**, généralement au début de votre prochain tour.

Certaines cartes de terrain ont le sur-type "de base". Elles sont appelées **terrains de base**. Tous les autres terrains sont des **terrains non-base**.

Terrains de base

Les terrains de base ont toujours les mots "de base" imprimés sur leur ligne de type. Ils ont exactement un des **types de terrains de base**: Plaine, Île, Marais, Montagne, et Forêt.

Les types de terrains de base ont des règles spéciales : ils donnent automatiquement aux cartes de ces types la capacité de mana associée, même si cette capacité n'est généralement pas imprimée dans l'encadré de texte.

- Les Plaines ont "☀️: Ajoutez * à votre réserve."
- Les Îles ont "🌊: Ajoutez ♀️ à votre réserve."
- Les Marais ont "🌫️: Ajoutez ☠️ à votre réserve."
- Les Montagnes ont "🏔️: Ajoutez ⚔️ à votre réserve."
- Les Forêts ont "🌲: Ajoutez 🍄 à votre réserve."

Quand vous construisez un deck, il n'y a pas de limite au nombre de terrains de base que vous pouvez y inclure.

Si un effet remplace le sous-type d'un terrain par un type de terrain de base, il lui retire toutes les anciennes capacités de ce terrain et lui donne la capacité de mana associée au nouveau type (voir les [effets de changement de type](#) pour plus de précisions).

Terrains non-base

Tous les terrains qui n'ont pas le sur-type "de base" sont des terrains non-base. Ces terrains peuvent avoir un (ou plusieurs) type(s) de terrain de base, mais ça n'en fait *pas* des terrains de base.

Exemple. Fontaine sacrée (**Hallowed Fountain**) n'a pas le sur-type "de base", donc c'est un terrain non-base: il ne peut pas y en avoir plus de quatre dans un deck construit, elle est affectée par Lune de Sang (**Blood Moon**) et cætera. Cependant, elle a deux types de terrain de base: c'est à la fois une plaine et une île. De ce fait, elle peut être engagée pour ✨ ou 🏝️, on peut aller la chercher avec Estuaire pollué (**Polluted Delta**) ou Lande venteuse (**Windswept Heath**), et elle compte pour Ascension cuirassée (**Armored Ascension**) et Flot d'idées (**Flow of Ideas**).

Les terrains non-base ne produisent du mana que si leur texte leur en donne la capacité ou s'ils ont un type de terrain de base. Ils peuvent aussi avoir d'autres capacités que des [capacités de mana](#).

Jouer des terrains

Jouer un terrain est une [action spéciale](#) à laquelle il est impossible de répondre. Cette action est soumise à des restrictions supplémentaires:

- Normalement, vous ne pouvez jouer qu'un terrain par tour, à votre tour. Certains effets continus permettent cependant d'augmenter ce nombre. Si une capacité vous autorise à jouer plus d'un terrain par tour, comparez le nombre total de terrain que vous avez joué ce tour-ci avec le nombre total de terrain que vous avez le droit de jouer pour déterminer si vous pouvez en jouer un de plus.
- Vous ne pouvez jouer un terrain que pendant la phase principale, alors que la pile est vide. Certains effets peuvent vous permettre de jouer un terrain pendant une autre phase, ou alors que la pile n'est pas vide,^[1] mais vous ne pourrez **jamais** jouer un terrain pendant le tour d'un autre joueur.

Si une carte est à la fois un terrain et un autre type de carte, elle ne peut être jouée qu'en tant que terrain. Elle ne peut pas être lancée en tant que sort. Les terrains ne peuvent jamais être lancés. Si un sort ou une capacité vous permet de *lancer* une carte qui se trouve être un terrain, vous ne pouvez pas la *jouer* en utilisant cette capacité.

Exemple. *Spectre voilenuit (**Nightveil Specter**) et Daxos de Méléti (**Daxos of Meletis**) semblent avoir la même capacité, mais en y regardant de plus près, nous pouvons voir que le Spectre nous autorise à jouer la carte exilée (ce qui signifie que nous pouvons la jouer si c'est un terrain ou la lancer si ce n'en est pas un), tandis que Daxos nous permet de lancer la carte exilée (ce qui signifie que nous pouvons lancer les sorts, mais pas jouer les terrains).*

Les sorts et les capacités qui permettent de "mettre un terrain sur le champ de bataille" ne comptent pas parmi les terrains *joués* ce tour-ci, et n'ont pas à suivre les restrictions associées à l'action spéciale "jouer un terrain".

1. ↑ Par exemple, Charmille dryade (**Dryad Arbor**) alors que vous contrôlez Téfeiri, mage de Zhalfir (**Teferi, Mage of Zhalfir**), ou pendant la résolution de la capacité de Djinn aux souhaits (**Djinn of Wishes**).

CRÉATURES

Pour partir en bataille, vous aurez besoin d'une armée, n'est-ce pas ? Les créatures sont les permanents qui se battront pour vous et protégeront votre total de point de vie.


Contents

- [1 Invoquer des créatures](#)
- [2 Force et endurance](#)
- [3 Types de créature](#)
- [4 Blessier des créatures](#)

Invoquer des créatures

Un joueur ne peut lancer un sort de créature que pendant sa phase principale, alors que la pile est vide. Certaines créatures ont le **flash** qui signifie que vous pouvez les lancer à tout moment où vous avez la priorité.

C'était écrit en
toutes lettres
sur les
anciennes
créatures.

Quand une créature entre sur le champ de bataille ou change de contrôleur, elle souffre de ce qui est connu informellement sous le nom de *mal d'invocation*. Une créature affectée par le mal d'invocation ne peut pas attaquer et ses capacités dont le coût contient le symbole  ne peuvent être activées. Une créature cesse de souffrir du mal d'invocation si vous la contrôlez de façon continue depuis le début de votre tour le plus récent.

Certaines créatures ont la **célérité**, ce qui signifie qu'elles ne sont pas affectées par le mal d'invocation. Les créatures avec la célérité peuvent attaquer et s'engager pour payer leurs capacités même si vous venez de les invoquer.

Force et endurance

Les créatures sont le seul type de permanent à avoir une force et une endurance. La **force** est le nombre de blessures que cette créature inflige lors d'un combat ; l'**endurance** est le nombre de blessures nécessaire pour la détruire. Les effets qui affectent la force et l'endurance d'une créature sont très nombreux dans **Magic** et sont soumis à des [règles spéciales](#).

Types de créature

Les créatures ont des sous-types. Leur ligne de type contient toujours le mot créature, suivi de deux points et de leurs sous-types de créatures, séparés le mot "et" (e.g. Créature : vampire et clerc et allié). Les sous-types de créature sont aussi appelés "types de créatures".

Blesser des créatures

Les créatures sont les seuls permanents qui peuvent attaquer et bloquer pendant la phase de combat. Ce sont également les seules, avec les [Planeswalkers](#) et les joueurs, à pouvoir subir des blessures.

Quand une créature subit des blessures, que ce soit pendant le combat ou par l'effet d'un sort ou d'une capacité, ces blessures sont **marquées** sur la créature. Elles demeurent marquées sur cette créature jusqu'à la prochaine étape de nettoyage, à moins qu'elle ne [régénère](#).

Si le total des blessures marquées sur une créature est supérieur ou égal à son endurance, la créature a subi des **blessures mortelles**. Dans ce cas, elle est détruite la prochaine fois que l'on vérifie les [actions basées sur un état](#), sauf si elle a la capacité **indestructible**. La **régénération** peut remplacer cette destruction.

ÉPHÉMÈRES ET RITUELS

Les éphémères et les rituels sont des sorts à usage unique. Contrairement aux autres types de sorts, ils vont au cimetière après leur résolution. Ils ne peuvent jamais entrer sur le champ de bataille.

Contents

- 1 Capacités de sort
- 2 Cartes doubles
- 3 Éphémères
 - 3.1 Interruptions et sources de mana
- 4 Rituels

Capacités de sort

Les capacités de sort sont parmi les capacités les plus simples du jeu. Ce sont tout simplement les instructions à suivre lors de la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel. La plupart des éphémères et des rituels n'ont que des capacités de sorts, mais certains ont également des capacités **statiques**, **déclenchées** ou **activées**

Exemple. Certains éphémères et rituels, par exemple Orage d'éclairs (**Lightning Storm**) et Déblayage (**Clear**) ont des capacités activées. D'autres, comme Anéantir les espoirs (**Dash Hopes**) et À mon seul désir (**Mind's Desire**), ont des capacités déclenchées. Enfin, certains sorts tels que Contreflux (**Counterflux**) et Torche selon Kærvek (**Kaervek's Torch**) ont des capacités statiques.

Les éphémères et les rituels ne peuvent avoir de **capacités de mana**.

Exemple. Les Éphémères et les rituels qui ajoutent du mana à la réserve d'un joueur le font avec leurs capacités de sorts. Messe noire (**Dark Ritual**) et Démantèlement (**Deconstruct**) sont deux exemples de tels sorts.

Cartes doubles

Certains éphémères et rituels sont des **cartes doubles**, sur lesquelles sont imprimées deux cartes côte-à-côte. Les cartes doubles ont deux ensembles de caractéristiques partout sauf sur la pile, où le côté de la carte qui n'est pas lancé est ignoré. Lorsqu'un joueur lance une carte double, il doit tout d'abord choisir quel côté de la carte il souhaite lancer.

Exemple. *Un joueur peut choisir de lancer soit Feu (**Fire**), soit Glace (**Ice**).*

*Toutes les cartes doubles de l'extension Le Labyrinthe du Dragon (comme Transformation // Brûlage (**Turn // Burn**)) ont la fusion, qui autorise leur propriétaire à lancer les deux moitiés de la carte comme un sort unique, mais seulement s'il lance la carte depuis sa main. Pour ce faire, il faut payer les coûts des deux sorts; le sort fusionné a les capacités de sort des deux moitiés.*

Éphémères

Les éphémères sont des sorts qu'un joueur peut lancer à n'importe quel moment où il a la priorité. Les autres types de sorts ne peuvent généralement être lancés que pendant la phase principale, alors que la pile est vide. Les éphémères sont donc souvent des sorts réactifs, tels que ceux qui peuvent contrecarrer ou rediriger un autre sort sur la pile, ou des sorts destinés à surprendre l'adversaire pendant la [phase de combat](#).

Interruptions et sources de mana

Interruption et *source de mana* sont d'anciens types de cartes, maintenant obsolètes. Toutes les cartes de type interruption ou source de mana sont maintenant des éphémères.

Exemple. *Vous pouvez voir dans cette vitrine des spécimens de cartes avec les types de cartes obsolètes.*

Rituels

Les rituels sont des sorts qu'un joueur ne peut lancer que pendant sa phase principale, alors que la pile est vide. Grâce à cette restriction de timing, beaucoup de rituels ont des capacités qui seraient trop puissantes pour être imprimées sur un sort d'éphémère équivalent. Certains

d'effets, comme détruire un terrain, chercher une carte dans sa bibliothèque, ou forcer un joueur à défausser une carte, se trouvent principalement sur des rituels.

Certaines capacités spécifient qu'elles ne peuvent être activées que *lorsque vous pourriez lancer un rituel*. Cela ne dépend nullement du fait d'avoir une carte de rituel en main, ou d'être autorisé à lancer un rituel. Cette phrase est simplement une manière concise de dire "N'activez cette capacité que pendant votre phase principale, alors que la pile est vide."

Exemple. *La capacité de Fouet d'Érébos (**Whip of Erebos**) ne peut être activée que lorsque son contrôleur pourrait lancer un rituel. Promptitude (**Quicken**) permet de lancer rituel pendant le tour d'un adversaire, mais pas d'activer le Fouet d'Érébos.*

ENCHANTEMENTS

Les enchantements sont des permanents qui affectent leur environnement. Un joueur ne peut lancer un sort d'enchantement que pendant sa phase principale, alors que la pile est vide. Lorsqu'un sort d'enchantement se résout, son contrôleur le met sur le champ de bataille.

Les enchantements peuvent avoir des sous-types. Un de ces sous-types, aura, a des règles spécifiques qui sont expliquées en détail sur cette page.

Auras

Les **auras** sont des enchantements qui affectent un objet particulier, le plus souvent une créature. Toutes les auras ont une capacité **Enchanter** : **<type>** qui décrit le genre d'objets auquel l'aura peut-être attachée. L'objet auquel est attachée une aura est appelé **le <type> enchanté** par les capacités de l'aura.

Exemple. *Lors du lancement de Manteau de dragon (**Dragon Mantle**), je cible une créature. À sa résolution, le Manteau de dragon entre sur le champ de bataille attachée à la créature ciblée. À chaque fois que la capacité activée du Manteau se résout, elle vérifie à quelle créature le Manteau est attaché et lui donne +1 en force.*

Les auras sont les seuls sorts de permanents qui ont une cible. Cette cible doit respecter les conditions de leur mot-clef "Enchanter". En conséquence, les sorts d'aura sont les seuls sorts de permanents qui peuvent être contrecarrés **faute de cible légale**.

Exemple. *Lorsque je lance Faveur divine (**Divine Favor**), je dois choisir une cible. Si cette cible n'est plus légale à la résolution de la Faveur, elle sera contrecarrée par les règles. Dans ce cas, elle ira directement au cimetière, sans passer par le champ de bataille: je ne gagnerai pas 3 points de vie.*

Une aura qui est attachée à un objet qui n'obéit pas aux contraintes de sa capacité "Enchanter", ou qui n'est attachée à aucun objet, est mise dans le cimetière de son propriétaire lorsque l'on vérifie les **actions basées sur un état**.

Exemple. Si Mutecaveau (**Mutavault**) est une créature, je peux lancer Rancœur (**Rancor**), en le ciblant, puisque Rancœur est un sort d'aura avec "Enchanter: créature". Quand Mutecaveau cesse d'être une créature à la fin du tour, il ne peut plus être légalement enchanté par cette aura. Rancœur est donc mise au cimetière pendant la étape de nettoyage.

Une aura peut avoir un contrôleur différent de celui du permanent qu'elle enchante.

Exemple. Je contrôle une créature que j'ai enchantée avec Curiosité (**Curiosity**). Mon adversaire prend le contrôle de ma créature avec Menace (**Threaten**). Si cette créature m'inflige des blessures, c'est moi qui pourrai piocher, pas mon adversaire, car je reste le contrôleur de Curiosité.

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.



Si une aura entre sur le champ de bataille sans avoir été lancée, et que l'effet qui la met sur le champ de bataille ne spécifie pas à quel objet elle doit être attachée, son contrôleur choisit un objet qui satisfait les restrictions de sa capacité "Enchanter" et l'aura entre sur le champ de bataille attachée à cet objet. Par ce moyen, une aura peut-être attachée à un objet que le sort d'aura ne pourrait pas cibler, mais pas à un objet que l'aura ne peut pas enchante.

Exemple. Mon Contrôle magique (**Control Magic**) entre sur le champ de bataille sans avoir été lancé, grâce à Recteur de l'académie (**Academy Rector**). Je peux choisir de l'attacher au Geist de Saint Traft (**Geist of Saint Traft**) de mon adversaire, puisque je ne le cible pas. Par contre, je ne peux pas l'attacher à Progénitus (**Progenitus**), puisque sa Protection contre tout empêche Contrôle magique de l'enchanter.

Si une aura essaie d'entrer sur le champ de bataille de cette façon mais que son contrôleur ne peut pas choisir un objet à enchante, ou que cette aura essaie d'entrer sur le champ de bataille attachée à un objet qu'elle ne peut enchante, elle reste dans la zone qu'elle occupe actuellement et ne bouge pas du tout.

Exemple. *J'ai une créature non-enchantée sur le champ de bataille et plusieurs auras au cimetière, dont un Diadème du point du jour (**Daybreak Coronet**). Si je lance Rattachement (**Retether**), toutes les auras essaieront simultanément d'aller du cimetière sur le champ de bataille. Je dois choisir un objet légal à enchanteur pour chacune d'entre elles. Comme ma créature n'est pas enchantée au moment où je fais le choix, Diadème du point du jour ne peut pas légalement lui être attaché, donc il reste dans mon cimetière et ne se déplace pas.*

Exemple. *Je peux lancer Finesse d'aura (**Aura Finesse**) en ciblant Présence de Nyléa (**Nylea's Presence**) et Disciple de Nyléa (**Nylea's Disciple**). Cependant, comme la Présence de Nyléa ne peut pas être attachée à une créature, Finesse d'aura ne pourra pas la déplacer.*

ARTEFACTS

Les artefacts sont des permanents. Les artefacts n'ont pas de caractéristiques particulières liées à leur type. Beaucoup d'artefacts n'ont pas de symboles de mana coloré dans leur coût de mana et sont donc des permanents incolores. Cependant, il n'y a pas de relation stricte entre les artefacts et l'absence de couleur : il y a des artefacts colorés et des permanents incolores qui ne sont pas des artefacts.

Exemple. La ligne de type de Capsule de l'exécuteur (**Executioner's Capsule**) contient le mot "Artefact", bien qu'elle soit noire. C'est un artefact.

Écrabouilleur d'Ulamog (**Ulamog's Crusher**) est incolore, mais sa ligne de type ne contient pas le mot "Artefact". Ce n'est pas un artefact.

Un joueur ne peut lancer un sort d'artefact que pendant sa phase principale, alors lorsque la pile est vide. Lorsqu'un sort d'artefact se résout, son contrôleur le met sur le champ de bataille.

Les artefacts peuvent avoir un ou plusieurs sous-types. Ceux-ci sont toujours composés d'un simple mot et apparaissent après deux points (e.g. "Artefact : équipement"). Un de ces sous-types, équipement, a des règles spécifiques qui sont expliquées en détail sur cette page.

Équipement

Les équipements sont des artefacts qui peuvent être attachés à des créatures. Un équipement qui est attaché de cette façon "équipe" la créature, qui est appelée "la créature équipée" par les capacités de l'équipement.

Les équipements ne peuvent être attachés légalement à un objet qui n'est pas une créature. Quand un équipement entre sur le champ de bataille, il n'est pas attaché à une créature, à moins qu'un effet ne spécifie le contraire.

La méthode usuelle pour équiper une créature est d'utiliser sa capacité *équipement*. Cette capacité ne peut cibler qu'une créature que vous contrôlez et ne peut être activée que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Si vous perdez le contrôle de la créature ciblée entre l'activation de la capacité d'équipement et sa résolution, elle sera contrecarrée et

l'équipement reste en place : s'il équipait déjà une créature, il lui reste attaché. D'autres capacités peuvent aussi attacher un Équipement à une créature

Exemple. *J'active la capacité d'équipement de mon Scinde-os (**Bonesplitter**) en ciblant mon Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**). En réponse, mon adversaire lance Acte d'agressivité (**Act of Aggression**) en ciblant mon Ours runegriffe. Elle gagne le contrôle d'Ours Runegriffe. Quand la capacité de Scinde-os essaie de se résoudre, l'Ours n'est plus une cible légale. La capacité est donc contrecarrée et Scinde-os reste en place*

Une fois qu'un équipement est attaché à une créature, ces permanents peuvent changer de contrôleur sans que l'équipement ne se détache. Gagner le contrôle d'un Équipement ne donne pas le contrôle de la créature équipée, pas plus que gagner le contrôle d'une créature équipée ne donne le contrôle de l'équipement qui lui est attachée.

Exemple. *Je contrôle un Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**) équipé d'une Scie d'os (**Bone Saw**). Mon adversaire lance Vol éhonté (**Blatant Thievery**) en ciblant l'Ours runegriffe. Lorsque Vol éhonté se résout, elle gagne le contrôle de l'Ours, mais pas celui de la Scie d'os. Celle-ci reste attachée à l'Ours, jusqu'à ce que je puisse l'équiper à une autre de mes créatures (en respectant les contraintes de timing, donc probablement pas avant mon tour).*

Inversement, si elle cible la Scie avec Vol éhonté, elle gagne le contrôle de l'équipement, mais pas celui de la créature. Elle peut utiliser la capacité d'équipement de la Scie d'os pour l'attacher à une de ses créatures. Jusque-là, la Scie reste attachée à mon Ours.

Si un équipement équipe un permanent illégal ou non-existant, il devient détaché lorsque l'on vérifie les actions basées sur un état. Il reste sur le champ de bataille. Cela se produit le plus souvent lorsque la créature équipée quitte le champ de bataille, mais des effets de protection ou de changement de type peuvent empêcher un permanent d'être équipé.

Exemple. *J'anime Nexus des encrimites (**Inkmoth Nexus**) et je l'équipe de Blindage crânien (**Cranial Plating**). J'attaque avec le Nexus et passe le tour. Pendant l'étape de nettoyage, l'effet de changement de type de Nexus des encrimites prend fin et Blindage crânien s'en détache.*

Exemple. Mon Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**) est équipé d'un Scinde-os (**Bonesplitter**). Je le cible avec Bénédiction de l'apôtre (**Apostle's Blessing**) pour lui donner la protection contre les artefacts jusqu'à la fin du tour. Le Scinde-os se détache lorsque l'on vérifie les actions basées sur un état.

Si un Équipement devient une créature (par exemple, grâce à Marche des Machines (**March of the Machines**) ou Tezzeret, Agent de Bolas (**Tezzeret, Agent of Bolas**)), il ne peut rien équiper - y compris lui-même - et se détache immédiatement s'il était attaché.

PLANESWALKERS

Le type de carte *Planeswalker* a été ajouté au jeu pendant l'extension **Lorwyn**, avec des changements de règles sur les blessures, qu'elles soient infligées par des sorts ou durant la phase de combat. Les règles qui régissent ce type de carte comprennent deux [effets de remplacement](#) implicites. Pour autant, ce sont des effets de remplacements normaux, qui [intéragissent](#) normalement avec les autres effets de ce type.

Un joueur ne peut lancer un sort de Planeswalker que pendant sa phase principale, alors que la pile est vide. Lorsqu'un sort de Planeswalker se résout, il entre sur le champ de bataille avec autant de marqueurs loyauté qu'indiqué dans le coin inférieur droit de la carte (c'est le premier effet de remplacement implicite).

La *loyauté* est une caractéristique que seuls les Planeswalkers possèdent naturellement. Un Planeswalker sur le champ de bataille a une loyauté égale au nombre de marqueurs loyauté qu'il a ; une carte de Planeswalker dans une autre zone a une loyauté égale à la valeur imprimée dans son coin inférieur droit. La loyauté d'un Planeswalker peut changer de différentes façons : activer l'une de ses capacités de loyauté, lui infliger des blessures, ou manipuler directement les marqueurs.

Contents

- [1 Capacité de loyauté](#)
- [2 Combattre les Planeswalkers](#)
- [3 Desseins aux marqueurs](#)
- [4 Emblèmes](#)

Capacité de loyauté

La façon "naturelle" de modifier la loyauté d'un Planeswalker est d'activer l'une de ses *capacités de loyauté*. Ces capacités activées se reconnaissent à leur coût, qui est un nombre positif, négatif, ou nul dans un symbole de loyauté. Chaque Planeswalker a plusieurs capacités de loyauté, qui occupent l'essentiel de leur encadré de texte.

Les capacités de loyauté suivent des règles particulières : un joueur ne peut activer une capacité de loyauté d'un permanent^[1] que lorsqu'il pourrait lancer un rituel, mais seulement

si aucune capacité de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-ci.

Pour payer le coût d'une capacité de loyauté, il faut ajouter ou retirer au Planeswalker le nombre de marqueurs loyauté indiqué. Si un Planeswalker n'a pas assez de marqueurs loyauté à retirer, il est impossible d'activer cette capacité.

Exemple. Si je lance *Face*, le sculpteur de l'esprit (***Face, the Mind Sculptor***) pendant mon tour, il entrera sur le champ de bataille avec 3 marqueurs loyauté. Comme je reçois la priorité après la résolution d'un sort, je peux immédiatement activer une de ses trois premières capacités, en payant le coût d'ajouter ou de retirer le nombre de marqueurs indiqué à côté de la capacité. Je ne peux pas activer la dernière capacité, puisque je ne peux pas lui retirer 12 marqueurs loyauté.

Si j'active la première capacité, la loyauté de *Face* deviendra 5; si j'active la deuxième, elle restera à 3; enfin, si j'active la troisième capacité, sa loyauté passera à 2.

Combattre les Planeswalkers

Un autre moyen de modifier la loyauté d'un Planeswalker est de lui infliger des blessures. Quand un Planeswalker reçoit des blessures, il perd autant de marqueurs loyauté que le nombre de blessures qu'il reçoit. Tout comme les joueurs, les Planeswalkers peuvent être blessés par des créatures ou par des sorts.

Les Planeswalkers peuvent être attaqués. Quand un joueur doit déclarer ses créatures attaquantes et que le joueur défenseur contrôle au moins un Planeswalker, le joueur attaquant doit décider pour chaque créature si elle attaque l'adversaire ou l'un des Planeswalkers qu'il contrôle.

Si une créature qui attaque un Planeswalker n'est pas bloquée, elle lui inflige des blessures de combat pendant l'étape de blessures de combat. Pour chaque blessure infligée, le Planeswalker perd l'un de ses marqueurs loyauté.

Exemple. Si j'attaque *Chandra*, meneuse de flammes (***Chandra, Flamecaller***), qui a 4 marqueurs loyauté, avec un *Reforgeur de matière* (***Matter Reshaper***) et que mon adversaire ne bloque pas, le *Reforgeur de matière* inflige 3 blessures à *Chandra*, meneuse de flammes, ce qui lui retire 3 marqueurs loyauté. Après le combat, il lui reste 1 marqueur loyauté.

Les Planeswalker peuvent aussi recevoir des blessures non-combat. Il est impossible de cibler un Planeswalker avec un sort qui inflige des blessures à un joueur,^[2] mais si une source contrôlée par un joueur devrait infliger des blessures à un de ses adversaires, le premier peut choisir d'infliger ces blessures à un Planeswalker contrôlé par le second à la place (c'est le second effet de remplacement implicite dont nous parlions dans l'introduction).

Le choix de rediriger les blessures revient au contrôleur de la source des blessures, et ce quelle que soit la nature de ces blessures *non-combat* : qu'il s'agisse d'un sort qui cible un joueur, d'un effet qui inflige des blessures à tous les adversaires, ou d'une capacité de créature, n'importe quelles blessures non-combat peuvent être redirigées vers un Planeswalker.

Exemple. *Je lance Foudre (**Lightning Bolt**) en ciblant mon adversaire, qui contrôle Liliana du voile (**Liliana of the Veil**) avec 1 marqueur loyauté. À la résolution de Foudre, je peux rediriger les 3 blessures vers Liliana du Voile, ce qui lui retire son dernier marqueur loyauté. Je ne peux pas choisir de partager les blessures de la Foudre, en infligeant par exemple 1 blessure à Liliana et deux à mon adversaire.*

Un joueur ne peut rediriger que les blessures qui sont infligées à un *adversaire* vers un Planeswalker contrôlé par le *même adversaire* ; il ne peut pas rediriger des blessures qu'un sort qu'il contrôle devrait lui infliger à lui-même vers un de ses Planeswalkers.

Exemple. *Je contrôle Garruk l'Implacable (**Garruk Relentless**), qui a 3 marqueurs loyauté, tandis que mon adversaire contrôle Sorin, visiteur solennel (**Sorin, Solemn Visitor**), qui a deux marqueurs loyauté. Je lance Tremblement de terre (**Earthquake**) avec X égal à 2. Je ne peux pas rediriger les blessures que m'inflige Tremblement de terre vers Garruk l'Implacable, puisque c'est moi qui contrôle Garruk. En revanche, je peux rediriger les blessures qu'inflige Tremblement de terre à mon adversaire vers Sorin.*

Desseins aux marqueurs

La dernière façon d'interagir avec la loyauté d'un Planeswalker est d'utiliser un effet qui manipule directement les marqueurs. Par exemple, on peut *proliférer* les marqueurs loyauté d'un Planeswalker ou les retirer avec la capacité de Sortimage vampire (**Vampire Hexmage**).

Si la loyauté d'un Planeswalker est 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire comme **action basée sur un état**.

Exemple. Si je contrôle une Sortimage vampire (**Vampire Hexmage**) et que mon adversaire contrôle Nicol Bolas, planeswalker (**Nicol Bolas, Planeswalker**), je peux activer la capacité du Sortimage vampire pour retirer tous les marqueurs loyauté de Nicol Bolas, planeswalker, ce qui revient à le tuer.

Les Planeswalkers ont des sous-types et ils sont soumis à une règle similaire à la *règle des légendes*, appelée *règle d'unicité des Planeswalkers*. Les sous-types de Planeswalkers sont toujours un unique mot et sont écrits après deux points : "Planeswalker : Jace". Si un joueur contrôle deux Planeswalkers ou plus qui partagent un type de Planeswalker, ce joueur choisit l'un d'entre eux et les autres sont mis dans le cimetière de leur propriétaire.

Exemple. Je contrôle Jace, architecte des pensées (**Jace, Architect of Thought**) et j'active sa deuxième capacité, sans réduire sa loyauté à 0. Après la résolution de cette capacité, je lance Jace, expert en mémoire (**Jace, Memory Adept**). Quand ce sort se résout, je contrôle deux Planeswalkers avec le sous-type "Jace", donc je dois en choisir un et mettre l'autre au cimetière. Si je garde l'expert en mémoire, je peux activer une de ses capacités de loyauté ce tour-ci, puisqu'il ne s'agit pas du même permanent que l'architecte des pensées que j'ai utilisé plus tôt.

Emblèmes

Certaines capacités de Planeswalkers ont un effet durable sur la partie, en créant un *emblème* dans la **zone de commandement**. On peut voir ces emblèmes comme des "sorts d'enchantements lancés par un Planeswalker", mais ce ne sont *pas* des permanents. Ils ne peuvent pas être détruits, et aucune carte existante n'interagit avec eux. Les emblèmes n'ont pas de caractéristiques, à l'exception des capacités définies par l'effet qui les a créés.

- ↑ Parfois, des permanents non-Planeswalker peuvent récupérer des capacités de loyauté, par exemple si un Kraj expérimental (**Experiment Kraj**) rencontre un Sarkhan, le languedragon (**Sarkhan, the Dragonspeaker**) animé avec un marqueur +1/+1.
- ↑ Certains sorts, tels que Engloutir dans les flammes (**Devour in Flames**), infligent des blessures directement à un Planeswalker.

LES RÈGLES D'OR

Comme tous les jeux, Magic a ses propres règles, mais certaines règles sont plus importantes que les autres. Ces règles, qui sont les fondements de **Magic**, sont très importantes à saisir.

Contents

- 1 Les cartes l'emportent sur les règles
- 2 "Ne peut pas" est plus fort que "peut"
- 3 L'impossible est ignoré
- 4 Joueur actif, puis joueur non-actif

Les cartes l'emportent sur les règles

Quand le texte d'une carte contredit directement les règles, la carte a raison. La carte ne remplace que la règle qui s'applique à cette situation spécifique. La seule exception est qu'un joueur peut concéder la partie à n'importe quel moment.

Exemple. *Sphinx de l'île de J̄war (**Sphinx of J̄war Isle**) a une capacité statique qui t'autorise à regarder la carte du dessus de ta bibliothèque, même si les règles disent que la bibliothèque est une zone cachée où toutes les cartes doivent rester face cachée et où personne ne doit les voir..*

Exemple. *Après qu'un adversaire ait lancé une Saisie des pensées (**Thoughtseize**), un joueur réalise qu'en laissant le sort se résoudre complètement, il va devoir révéler d'importantes informations stratégiques qui pourront être utilisées dans les parties suivantes. Si la partie en cours est perdue d'avance, il peut concéder pour arrêter la résolution du sort et ne pas révéler ces informations.*

"Ne peut pas" est plus fort que "peut"

Quand une règle ou un effet dit que quelque chose peut arriver et un autre effet dit qu'il ne peut pas, alors l'effet "ne peut pas" l'emporte.

Exemple. Si **Exploration** est sur le champ de bataille sous ton contrôle et que ton adversaire lance Blessure de la terre (**Turf Wound**) sur toi, tu ne peux pas jouer de terrain.

Ajouter des capacités à des objets et retirer des capacités à des objets ne suit pas cette règle. Pour cette catégorie d'effets, le dernier effet à s'être résolu écrase le précédent.

Exemple. Si une créature est ciblée par Saut (**Jump**), que Saut se résout, et qu'elle est ensuite ciblée par la capacité de Venteforme d'Adarkar (**Adarkar Windform**), qui résout, la créature n'a pas le vol.

Inversement, si la capacité de Venteforme d'Adarkar (**Adarkar Windform**) se résout, puis que Saut (**Jump**) se résout, la créature a le vol.

L'impossible est ignoré

Si une instruction demande à joueur de réaliser une action impossible, cette instruction est ignorée. Parfois, la carte va décrire des conséquences spécifiques pour cela; si elle ne le fait pas, il n'y a simplement pas d'effet.

Exemple. Variole (**Smallpox**) demande aux deux joueurs de sacrifier un terrain, sacrifier une créature et défausser une carte. Si un joueur ne contrôle pas de créature, cette instruction est impossible pour lui, elle est donc ignorée: le joueur va simplement sacrifier un terrain et défausser une carte. Vu qu'il n'y a pas de conséquences spécifiques d'écrite sur la carte pour ne pas avoir sacrifié de créature, rien de plus ne se passe si un joueur n'en contrôle pas.

En revanche, si un Lige de la fosse (**Lord of the Pit**) me demande de sacrifier une autre créature, mais que je n'en contrôle pas, cette partie de l'effet est ignoré, mais une conséquence est spécifiée: le Démon tout puissant va m'infliger 7 blessures.

Joueur actif, puis joueur non-actif

Parfois, plusieurs joueurs ont besoin de faire un choix ou de réaliser une action en même temps. Dans ce cas, le joueur actif (dont c'est le tour) fait ses choix ou ses actions, puis l'autre joueur fait de même. ^[1] Puis les actions arrivent simultanément. Cette règle est connue sous le nom "active player, non-active player order", ou APNAP.

Si un effet demande à chaque joueur de choisir une carte dans une zone cachée, comme sa main ou sa bibliothèque, ces cartes restent face cachée lorsqu'elles sont choisies. En revanche, chaque joueur doit clairement indiquer quelle carte face cachée il choisit.

Exemple. *La première capacité de Liliana du voile (**Liliana of the Veil**) force les deux joueurs à se défausser d'une carte. Comme défausser une carte implique de choisir une carte de la main (zone cachée), le joueur actif choisit une carte en premier et la met de côté face cachée pour qu'elle soit clairement identifiable. Puis le joueur non-actif fait de même. Enfin, les deux joueurs mettent simultanément les cartes choisies dans leurs cimetières.*

Par contre, si le choix se fait sur des objets en zone publique, le joueur non-actif fera son choix après avoir connaissance du choix du joueur actif.

Exemple. *Échange sanglant (**Barter in Blood**) demande à chaque joueur de sacrifier deux créature. Si les deux joueurs contrôlent des créatures, le joueur actif va choisir ses créatures à sacrifier en premier, puis le joueur non-actif (en connaissant le choix de l'autre joueur) va choisir ces créatures. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, toutes les créatures choisies sont sacrifiées simultanément.*

1. ↑ S'il y a plus de deux joueurs dans la partie, le joueur actif fait ses choix en premier, puis les joueurs font leurs choix dans l'ordre du tour.

STRUCTURE DU JEU

Cette section repose sur les fondations créées dans les [sections précédentes](#), montrant ce qu'est **Magic** au final : lancer des sorts et attaquer avec des créatures. Après avoir lu cette section, vous serez probablement capable de jouer rapidement une partie de *Portal* - une version simplifiée de **Magic** qui était sensée introduire les nouveaux joueurs à Dominaria en utilisant un peu plus que des rituels et des créatures vanilla, qui entraînent un jeu ennuyeux.^[1]

La vie était plus simple à l'époque.

Nous allons commencer par une description des [zones de jeu](#), les endroits aux noms savoureux où nous plaçons nos cartes. Puis nous discuterons de la façon dont est articulé un tour en [phases et étapes](#), et de ce qui peut et ne peut pas être fait dans chacune d'entre elles ; cela inclura une dissection de la [phase de combat](#), probablement la phase la plus stratégique dans le **Magic** moderne.^[2]

Nous nous intéresserons ensuite sur l'autre pilier du jeu : [jouer, contrecarrer, résoudre](#) et comment s'amuser avec les sorts et les capacités.

1. ↑ Sans surprise, ils l'ont arrêté. [What were they thinking?](#)
2. ↑ Vous avez peut-être entendu des joueurs se lamenter de la [montée en puissance](#) introduite par Wizard pour atteindre ce but. N'écoutez pas! Vous vous rendrez compte qu'il s'agit la plupart du temps de joueurs vieux-jeu qui vénèrent le temps où il était considéré socialement acceptable, voir même *cool*, de volontairement [empêcher son adversaire de jouer](#), et qui postent de longues plaintes sur [la mort du bleu](#). Mais je digresse définitivement.

Table des matières

1. [Zones de jeu](#)
2. [Phases et étapes](#)
3. [Sur la pile](#)

ZONES DE JEU

Les zones sont des aires virtuelles utilisées dans chaque partie de **Magic**. Chaque objet de chaque partie appartient à une zone. Les objets peuvent changer de zones pendant une partie à cause des règles du jeu, des règles de l'objet, de sorts, coûts ou capacités. Les zones sont, sans ordre particulier :

- La bibliothèque
- La main
- La pile
- Le champ de bataille
- Le cimetière
- L'exil
- La zone de commandement
- (Certains vieux joueurs connaissent la zone de mise, mais elle est obsolète)

Certaines zones sont accessibles à un nombre limité de joueurs, voire aucun joueur (la bibliothèque et la main - connues comme des zones cachées). Les autres zones sont accessibles à tous les joueurs (toutes les zones en dehors de la bibliothèque et de la main - appelées zones publiques).

Les bibliothèques, cimetières et mains sont des zones séparées pour chaque joueur, tandis que les autres sont partagées. , L'ordre des objets dans la bibliothèque, les cimetières et la pile ne peut pas être changé, sauf si quelque chose vous demande de le faire. Les cartes en dehors de la partie n'ont pas de zone, de même que la réserve n'est pas une zone (les cartes dans la réserve sont en dehors de la partie).

Contents

- 1 Bibliothèque
 - 1.1 Pioche
 - 1.2 Mélanger
- 2 Main
 - 2.1 Défausser
- 3 Champ de bataille
 - 3.1 Détruire
 - 3.2 Sacrifice
 - 3.3 Meurt
- 4 Cimetière
- 5 Pile
 - 5.1 La pile et les pancakes
- 6 Exil
 - 6.1 Exiler face cachée
- 7 Commandement

Bibliothèque

Au début de chaque partie de **Magic**, votre jeu est mélangé (habituellement par vous, et parfois par votre adversaire également), et cela devient votre bibliothèque. À partir de ce point, vous déterminez l'ordre de jeu et faites vos mulligans. La bibliothèque est cachée à tous les joueurs et l'ordre des cartes la composant est statique, à moins qu'un effet vous demande autrement. Le nombre de cartes présentes dans une bibliothèque est une information disponible pour chaque joueur.

Pioche

Piocher une carte consiste à mettre la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main. Généralement, vous faites cela au début de votre [étape de pioche](#), ou quand un sort ou une capacité vous demande de le faire (**Divination** et Mine rugissante (**Howling Mine**) sont deux exemples). *Piocher* est une action mot-clé, cela veut dire qu'une action qui vous demande de mettre une carte du dessus de sa bibliothèque dans votre main *ne vous demande pas* de piocher.

Exemple. À la fois la deuxième capacité de Jace, architecte des pensées (**Jace, Architect of Thought**) et la première de Jace, expert en mémoire (**Jace, Memory Adept**) font que des cartes de votre bibliothèque vont de votre bibliothèque dans votre main. Mais uniquement la capacité de Jace, expert en mémoire utilise l'action mot-clé "piochez", c'est donc la seule à déclencher la capacité de Chimère de l'horizon (**Horizon Chimera**).

Mélanger

Mélanger est rendre aléatoire une zone ou une pile de cartes (quasiment toujours la bibliothèque), dans le but qu'aucun joueur ne connaisse l'ordre des cartes. Des sorts ou des capacités peuvent vous demander de mélanger (Précepteur démoniaque (**Diabolic Tutor**) par exemple). Un mélange a aussi lieu au début de chaque partie.

Main

La main est une zone où les cartes vont quand elles sont piochées ou déplacées ici par un effet. Chaque joueur a sa propre main. Chaque joueur peut connaître le nombre de cartes dans la main d'un autre joueur, mais il connaît uniquement le contenu de sa propre main, sauf si un sort ou une capacité, comme Contrainte (**Duress**), lui autorise autrement. Les joueurs peuvent changer l'ordre des cartes dans leur main.

Défausser

Défausser est une action mot-clé. Défausser consiste à mettre une carte de la main d'un joueur dans son cimetière. Les cartes défaussées sont généralement choisies par le joueur se défaussant, mais des effets peuvent spécifier autrement (**Hymn to Tourach** et Contrainte (**Duress**) changent toutes les deux qui choisit les cartes qui seront défaussées).

Champ de bataille

De manière générale, l'espace entre les deux joueurs est le champ de bataille. Les cartes sur le champ de bataille sont des permanents, et les permanents n'existent que sur le champ de bataille. Les permanents contrôlés par un joueur sont généralement proche de ce joueur.

Note: Le champ de bataille était appelé "la zone de jeu" jusqu'à **Magic 2010**. Ce nom n'a jamais été utilisé de telle manière sur les cartes, mais les permanents "entraient en jeu" et "quittaient le jeu", ce qui

causait un peu de confusion vu que les sorts étaient "joués" plutôt que "lancés". Afin de retirer l'ambiguïté autour du mot "jeu", cette zone a été renommée, et de nombreuses cartes réécrites.

Détruire

Détruire est une action mot-clé. Une destruction se produit quand un sort ou une capacité utilise explicitement le mot "détruisez", ou quand les actions basées sur un état tuent une créature avec des blessures létales, et cela se traduit par le déplacement du permanent détruit dans le cimetière. Tout autre chose qui va dans le cimetière par un autre moyen n'a pas été détruit. La régénération peut sauver une créature de la destruction, mais pas des autres moyens la mettant dans le cimetière.

Exemple. *Lame du destin (**Doom Blade**) et Dépuration planaire (**Planar Cleansing**) utilisent le mot "détruisez", donc un Toucher réparateur (**Mending Touch**) peut être utilisé pour sauver une créature de l'une d'elles. Au contraire, si une créature meurt parce que Fléau biliaire (**Bile Blight**) abaisse son endurance en dessous de 0 ou à cause de la "règle des légendes", Toucher réparateur (**Mending Touch**) ne peut pas la sauver.*

Sacrifice

Sacrifice est une action mot-clé. Pour sacrifier un permanent, son contrôleur le déplace du champ de bataille vers son cimetière. Seul le contrôleur d'un permanent peut sacrifier ce permanent. Gniarde de sang (**Blood Bairn**) et le côté Distant de Lointain // Distant (**Far // Away**) sont des cartes qui demandent de sacrifier.

Exemple. *Mon adversaire copie son Titan morceleur (**Sundering Titan**) avec Kiki-Jiki, brise-miroir (**Kiki-Jiki, Mirror Breaker**) et m'attaque avec le jeton, mais j'en prends le contrôle avec mes Fers vedalkens (**Vedalken Shackles**). À la fin du tour, la capacité déclenchée retardée générée par Kiki-Jiki, brise-miroir demande à mon adversaire de sacrifier le jeton, mais vu qu'il ne le contrôle pas à ce moment, il ne peut pas. Le jeton reste donc sur le champ de bataille.*

Meurt

Un permanent *meurt* quand il est déplacé du champ de bataille au cimetière. Ce verbe n'est utilisé que pour les créatures, et on dit qu'une créature meurt quelle que soit la façon dont

elle finit dans le cimetière.

Exemple. *Kokusho, l'étoile du soir* (**Kokusho, the Evening Star**) possède une capacité qui se déclenche quand il meurt. Cette capacité va se déclencher si Kokusho meurt au combat, s'il est détruit par Terminaison (**Terminate**), ciblé par Dislocation (**Dismember**), sacrifié pour la deuxième capacité de Liliana of the Veil (**Liliana du voile**), ou placé dans le cimetière à cause de la "règle des légendes".

Cimetière

Le cimetière est l'endroit où finissent tous les objets défaussés, détruits, contrecarrés et sacrifiés (et aussi la plupart des sorts qui se résolvent). Des cartes peuvent y atterrir directement par un sort, une capacité ou une règle du jeu. L'ordre des cartes dans le cimetière ne peut pas être changé, car certaines cartes y font attention ; mais les règles de tournoi autorisent les joueurs à ne pas prendre en compte cette règle dans les formats où aucune de ces cartes n'est légale - c'est à dire les formats interdisant les cartes d' *Épopée d'Urza* et plus anciennes. Tous les cimetières sont vides au début de la partie.

Pile

La pile est la zone où vont les **capacités déclenchées**, les **capacités activées** et les **sorts lancés**. Ils y restent jusqu'à ce qu'ils soient **contrecarrés**, qu'ils se **résolvent** ou qu'ils soient déplacés ailleurs par un sort, une capacité ou une règle du jeu. Les choses suivantes *ne vont pas* en pile :

- Les **capacités statiques** ne vont pas en pile. Par exemple, prenons l'Archétype de l'imagination (**Archetype of Imagination**) : sa capacité ne se déclenche pas, personne ne peut l'activer, elle est juste *là*.
- Les **capacités de mana** ne vont pas en pile. Par exemple, Nykthos, reliquaire de Nyx (**Nykthos, Shrine to Nyx**) a deux capacités de mana : si j'active la deuxième, personne ne peut tuer une de mes créature "en réponse" pour réduire ma dévotion afin que j'aie moins de mana.
- Les **actions spéciales** ne vont pas en pile. Le meilleur exemple d'action spéciale est de jouer un terrain : une fois que vous avez vu mon Sanctuaire sous les étoiles (**Starlit Sanctum**), vous ne pouvez pas tuer mon Clerc "en réponse".

- Les **actions obligatoires du tour** ne vont pas en pile. Le meilleur exemple d'action obligatoire du tour est de piocher une carte au début de l'étape de pioche.
- Les **actions basées sur un état** ne vont pas en pile.
- Une concession ne va pas en pile.

La pile et les pancakes

Vous pouvez imaginer la pile comme une pile de pancakes :



La pile	Pancakes
La pile est dernier arrivé, premier sorti	Les pancakes ne peuvent être mis qu'en haut de la pile, et vous mangez vos pancakes en commençant par celui d'en haut.
Le contrôleur d'un sort est le joueur qui le lance, le contrôleur d'une capacité est le contrôleur de sa source	Votre pancake est celui qui vous a été donné, que vous avez fait ou que vous avez acheté.
Toutes les caractéristiques d'un objet sur la pile sont soit définies par le sort que vous avez lancé, ou l'objet qui l'a créé	Le goût d'un pancake dépend des ingrédients que vous avez utilisés pour le faire.
Si la pile est vide, le tour ou la phase se termine	Si il n'y a plus de pancake, le repas est fini.

Si deux capacités déclenchées ou plus attendent d'aller en pile, le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) met toutes ses capacités en pile dans l'ordre de son choix, puis l'autre joueur met les siennes en pile dans l'ordre de son choix.

Exemple. Je contrôle un Bonnet-rouge meurtrier (**Murderous Redcap**), et mon adversaire contrôle un Fourbes de cuisine (**Kitchen Finks**). Aucune des créatures n'a de marqueur sur elle. Je lance Retombées volcaniques (**Volcanic Fallout**), donc les deux créatures meurent et persistent pour revenir sur le champ de bataille. Puis-je tuer le Fourbes de cuisine avec les blessures du Bonnet-rouge meurtrier?

Cela dépend de qui est le joueur dont c'est le tour! Si c'est mon tour, la persistance de mon Bonnet-rouge meurtrier va aller en pile en premier, suivie de celle du Fourbes de cuisine. Le Fourbes de cuisine va revenir, mon adversaire va gagner 2 points de vie, puis mon Bonnet-rouge meurtrier va revenir et il va pouvoir cibler le Fourbes de cuisine avec sa capacité. Si c'est le tour de mon adversaire, la persistance du Fourbes de cuisine va aller en pile en premier, suivi par celle du Bonnet-rouge meurtrier. Le Bonnet-rouge meurtrier va donc revenir en premier, il va infliger des blessures à quelque chose - mais pas au Fourbes de cuisine, vu qu'il est toujours dans le cimetière à ce moment là - puis le Fourbes de cuisine va revenir.

Si tous les joueurs passent la priorité successivement, (cela veut dire que personne ne fait aucune action), alors l'objet en haut de la pile se résout. Cela sera discuté en détail quand nous parlerons de **priorité**.

Exemple. Je lance **Divination**, en mon adversaire lance Dissoudre (**Dissolve**) en réponse. Aucun de nous ne veut rien ajouter de plus à la pile, donc l'objet en haut de la pile se résout: Dissoudre contrecarre Divination. Je passe la priorité sans rien faire, mon adversaire fait de même: la phase en cours se termine.

Exil

La zone d'exil est une zone partagée, où les objets sont retenus. Cette zone a deux utilités principales :

- Certains anti-bêtes (comme Chemin vers l'exil (**Path to Exile**) and Retour au pays (**Swords to Plowshares**)) l'utilisent pour tuer une créature et être sûr qu'elle *reste morte*, plutôt qu'elle subisse une Réanimation (**Reanimate**).
- Certains effets (comme ceux d'Ange de la restauration (**Restoration Angel**), Lumière de bannissement (**Banishing Light**) et Glissement astral (**Astral Slide**)) utilisent l'exil pour "stocker temporairement" des objets en dehors du champ de bataille, sur lequel ils reviendront plus tard.

L'ordre dans cette zone n'a pas d'importance, et les joueurs sont encouragés à faire une distinction entre les cartes qui pourront revenir et celles qui sont exilées pour de bon.

Note: *Les vieux joueurs peuvent se souvenir de la phrase "retirez de la partie". Cette phrase a été radiée de tous les textes Oracle, et remplacée par "exiler". Cette zone était appelée "zone retirée de la partie", et est maintenant appelée "zone d'exil". Cela a été modifié avec la mise à jour des règles de M10. Notez qu'avant cette mise à jour, Souhait rusé (**Cunning Wish**) et ses confrères pouvaient récupérer des cartes retirées de la partie, mais ce n'est plus possible depuis l'introduction de la zone d'exil: Maintenant, ils ne peuvent accéder qu'aux cartes de la réserve.*

Exiler face cachée

Par défaut, les objets sont exilés "face visible", pour que chaque joueur puisse voir les cartes. Quand une carte est exilée face cachée, parfois l'effet qui l'exil spécifie qui a le droit de regarder la carte. Ce joueur a la possibilité de regarder la carte aussi longtemps qu'elle reste exilée, même si il perd le contrôle du permanent qui l'a exilée.

Exemple. *La Courtière de la ruelle du Poison (**Bane Alley Broker**) a une capacité qui vous autorise à piocher puis exiler une carte face cachée. Puis elle a une autre capacité qui vous autorise à regarder les cartes exilées. Même si la Courtière de la ruelle du Poison quitte le champ de bataille, vous pouvez toujours regarder les cartes qu'elle a exilées, car il y a eu un moment dans le passé ou un effet vous y a autorisé.*

Commandement

La zone de commandement est une zone dans laquelle des objets spéciaux peuvent avoir un effet sur la partie. Elle est aussi utilisée par des variantes du jeu pour placer des cartes spéciales. Les choses qui existent en zone de commandement sont :

- Les **emblèmes**, comme celui créé par la dernière capacité d'Elspeth, championne du Soleil (**Elspeth, Sun's Champion**). Les emblèmes sont créés dans la zone de commandement, et y restent jusqu'à la fin de la partie. Notez que les emblèmes ne sont pas des permanents, et il n'y a actuellement aucun moyen de détruire un emblème ou d'interagir avec d'une façon ou d'une autre.
- Les Généraux. Dans la variante **Commander**, une unique créature légendaire est mise dans cette zone au début de la partie. Certains de ceux-ci ont des capacités qui peuvent se déclencher ou s'activer depuis cette zone.
- Les Plans, utilisés dans la variante **Planechase**.

- Les Schémas, utilisés dans la variante **Archenemy**.

PHASES ET ÉTAPES

Dans cette section, nous analysons le découpage d'un tour, comment le jeu avance pendant un tour et les caractéristiques de chaque phase et étape.

Chaque tour consiste en cinq **phases** :

Phase de début

Première phase principale

Phase de combat

Deuxième phase principale

Phase de fin de tour

À l'exception des deux phases principales, chaque phase est découpée en plusieurs **étapes** :

Phase de début

Étape de dégagement

Étape d'entretien

Étape de pioche

Première phase principale

Phase de combat

Étape de début de combat

Étape de déclaration des
attaquants

Étape de déclaration des
bloqueurs

Étape des blessures de combat

Étape de fin de combat

Deuxième phase principale

Phase de fin de tour

Étape de fin

Étape de nettoyage

En dehors du nom, il n'y a aucune différence entre une phase et une étape. Les deux fonctionnent de la même façon. [1]

À l'exception des étapes de dégagement et de nettoyage, les joueurs reçoivent la priorité dans chaque étape. Une phase ou étape se termine lorsque deux joueurs passent successivement la priorité et quand la pile est vide. Avoir uniquement la pile devenant vide ne suffit pas à avancer dans une nouvelle phase ou étape. Ce sera discuté en détail dans le chapitre [Timing et priorité](#).

Quand une phase ou une étape se termine, la réserve de mana se vide et chaque mana non utilisé disparaît.

Exemple. *J'attaque avec Radha, héritière de Keld (**Radha, Heir to Keld**). Sa capacité déclenchée ajoute 🧙🧙 à ma réserve de mana. Je ne peux utiliser ce mana que pendant l'étape de déclaration des attaquants, par exemple pour jouer Sang calcinant (**Searing Blood**) pour tuer un potentiel bloqueur. Par contre, si mon adversaire bloque Radha avec Charmeur létal (**Death Charmer**), Je ne pourrais pas utiliser ce mana pour payer 2 et prévenir la perte de point de vie, vu que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, ma réserve de mana a déjà été vidée.*

Actions obligatoires du tour

Au fur et à mesure que le jeu progresse au travers d'un tour, certaines étapes demandent aux joueurs de réaliser des actions spécifiques. Ces actions sont appelées des **actions obligatoires du tour**. Les actions obligatoires d'un tour n'utilisent pas la pile et on ne peut donc y répondre. Dans ces étapes, les joueurs ne reçoivent la priorité qu'une fois ces actions obligatoires du tour réalisées.

Voici la liste des actions obligatoires du tour et du moment où elles arrivent :

Phase de début

Étape de dégagement

Le joueur actif dégage ces

permanents.

Étape d'entretien

Étape de pioche

Le joueur actif pioche une carte.

Première phase principale

Étape de début de combat

Étape de déclaration des attaquants

Le joueur actif choisit les créatures avec lesquelles il attaque.

Le joueur non-actif choisit les créatures avec lesquelles il bloque. Puis le joueur actif choisit comment il répartit ses blessures.

Phase de combat

Étape de déclaration des bloqueurs

Étape des blessures de combat

Chaque joueur assigne les blessures de combat, puis les blessures sont infligées.

Étape de fin de combat

Deuxième phase principale

Étape de fin

Phase de fin de tour

Étape de nettoyage

Le joueur actif défausse pour avoir au maximum sept cartes en main. Les blessures sont retirées de toute créature.

Exemple. *Je contrôle un Mutecaveau (**Mutavault**) et veut attaquer avec. Le dernier moment où je peux l'animer est pendant l'étape de début de combat. Si j'avance dans l'étape de déclaration des attaquants sans activer le Mutecaveau, les règles me demandent de déclarer mes attaquants en premier, tant que Mutecaveau n'est qu'un terrain. Et comme les actions obligatoires du tour n'utilisent pas la pile, on ne peut animer le Mutecaveau en réponse à la déclaration des attaquants.*

1. ↑ Avant **Magic 2010**, la réserve de mana se vidait à la fin de chaque phase, pas entre les étapes. Mais ce n'est plus le cas maintenant, la réserve se vide à la fin de chaque phase et étape.

PHASE DE DÉBUT

La phase de début est divisée en trois étapes :

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

Chacune de ces étapes a une particularité, donc regardons les en détail.

Étape de dégagement

Pendant cette étape, vous dégagent tous vos permanents engagés. Cette action n'utilise pas la pile et vous ne pouvez pas choisir de laisser un permanent engagé, à moins qu'un effet vous autorise à le faire, comme pour Fers vedalkens (**Vedalken Shackles**). Dans ce cas, vous déterminez d'abord quels permanents se dégagent et lesquels restent engagés, puis vous dégagent tous vos permanents en même temps.

Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant cette étape, ce qui veut dire qu'une fois que les permanents ont été dégagés, le jeu va avancer directement en étape d'entretien. Si des capacités se déclenchent pendant l'étape de dégagement, elles attendent l'étape d'entretien pour aller en pile.

Exemple. *Paradis inconnu (**Undiscovered Paradise**) retourne dans votre main pendant votre étape de dégagement, vu que ce **n'est pas** une capacité déclenchée. La carte crée une nouvelle règle pour le jeu, qui dit que vous devez la reprendre en main pendant l'étape de dégagement.*

*Le choix de dégager ou non les Fers vedalkens (**Vedalken Shackles**) est pris pendant l'étape de dégagement. Le jeu ne va même pas remarquer que tu dois faire un choix, il va juste le laisser engagé ou dégagé en fonction de tes désirs.*

Étape d'entretien

Cette étape est traditionnellement utilisée pour les permanents qui demandent de payer une taxe tour après tour. Peu de cartes le font encore, mais c'est toujours un moment stratégique dans un tour, vu que c'est le premier moment pendant lequel un joueur peut agir.

Aucune action obligatoire du tour n'a lieu pendant cette étape, donc toutes les capacités qui arrivent pendant l'étape d'entretien sont des capacités déclenchées classiques qui passent par la pile et auxquelles on peut répondre.

Exemple. Je casse ta combo pendant ton tour en utilisant un Pacte de négation (**Pact of Negation**), mais je ne contrôle que quatre terrains! Pas grave, au début de mon entretien, la capacité déclenchée retardée générée par le Pacte de négation va aller en pile, et j'aurai une chance d'y répondre et de trouver une chance de rester vivant: Peut-être avec Messe noire (**Dark Ritual**), Grâce de l'ange (**Angel's Grace**) ou Asphyxie (**Stifle**).

Étape de pioche

L'étape préférée de chaque joueur, enfin je pense ! L'action obligatoire du tour qui a lieu pendant cette étape est, roulements de tambour, piocher une carte ! Là, et seulement là, les cartes folles comme Howling Mine (**Mine rugissante**) se déclenchent et vont aller en pile. Puis les joueurs vont recevoir la priorité comme d'habitude.

Exemple. Notez l'importance de reconnaître la différence entre action obligatoire du tour et capacités déclenchées! Après l'étape d'entretien, la première chose qui va se produire en entrant dans l'étape de pioche sera l'action obligatoire du tour qui va obliger le joueur actif à piocher une carte. Seulement après cela, le jeu avancera en mettant les capacités qui se sont déclenchées en pile!

PHASE PRINCIPALE

Bienvenue dans la partie du tour où la plupart de vos actions de jeu ont lieu !

Aucune action obligatoire du tour ne se produit pendant cette phase, et les joueurs reçoivent la priorité normalement. Mais, la plupart des cartes ne peuvent être jouées que pendant cette phase spécifique : C'est maintenant que vous pouvez lancer vos créatures, rituels, enchantements, artefacts, Planeswalker, et jouer un terrain.

Il y a en fait deux phases principales dans un tour classique : une avant et une après la phase de combat, et sont généralement appelées "première phase principale" et "deuxième phase principale", juste pour les distinguer. Bien sûr, même si vous avez deux phases principales, vous ne pouvez jouer qu'un seul terrain par tour.

Exemple. *Si on a une guerre de contresort autour d'un sort que j'ai joué pendant ma première phase principale et que je gagne en utilisant **Mana Drain**, je recevrais les ☒ mana dans ma deuxième phase principale. Si je résous **Mana Drain** en deuxième phase principale, je recevrai le mana dans la première phase principale de mon prochain tour.*

PHASE DE COMBAT

Dans cette phase, les créatures que vous avez sur le champ de bataille vont affronter celles de vos adversaires et essayer d'infliger des blessures à vos ennemis. La phase de combat est divisée en cinq étapes, et dès que la phase de combat commence, sa première étape commence également.

La phase de combat a lieu invariablement à chaque tour, même si il n'y a aucune créature sur le champ de bataille. Cela peut être important quand quelque chose se déclenche *au début de la phase de combat* ou dans le genre, et entrer dans une "fausse" phase de combat est quelque chose que l'on voit souvent pour désempiler les réserves de mana.

Contents

- [1 Étape de début de combat](#)
- [2 Étape de déclaration des attaquants](#)
 - [2.1 Trucs et astuces](#)
- [3 Étape de déclaration des bloqueurs](#)
 - [3.1 Capacités déclenchées de combat](#)
- [4 Étape de blessures de combat](#)
 - [4.1 Règles spéciales](#)
 - [4.2 Effets des blessures](#)
- [5 Étape de fin de combat](#)
- [6 Restrictions et exigences](#)

Étape de début de combat

Cette étape semble banale, mais il s'y passe en réalité plein de choses. N'importe quelle capacité qui se déclenche *au début du combat* va dans la pile maintenant, puis les joueurs peuvent jouer des sorts et activer des capacités.

C'est le dernier moment où les joueurs peuvent jouer quelque chose avant la déclaration des attaquants, ce qui veut dire que si votre plan est d'attaquer avec un Mutecaveau (**Mutavault**) ou une Idole de faucon de rutilance (**Glint Hawk Idol**), il vous faut l'animer *maintenant*. Bien sûr, vous pouvez les animer avant, ce qui parfois peut avoir son intérêt - nous discuterons de ça plus tard dans la section [Trucs et astuces](#).

Cette étape est aussi celle qui paraît la plus stratégiquement efficace pour utiliser des effets qui engagent ou renvoient dans la main des créatures pour les empêcher d'attaquer, vu que le joueur actif ne peut ni jouer de sorts non-éphémères ni déplacer des équipements avant la fin de la phase de combat.

Exemple. Vous contrôlez un Seigneur de l'Atlantide (**Lord of Atlantis**) équipé d'un Jitte d'Umezawa (**Umezawa's Jitte**) et un Mutecaveau (**Mutavault**). Vous entrez dans votre étape de début de combat et activez le Mutecaveau, ce que votre adversaire vous laisse faire, Mais après que le Mutecaveau soit animé, votre adversaire joue Bascule (**Twiddle**) sur votre Seigneur de l'Atlantide pour l'empêcher d'attaquer.

Vu que vous êtes déjà dans votre phase de combat, vous ne pouvez pas activer votre Jitte d'Umezawa pour l'équiper au Mutecaveau - enfin pas avant que le combat soit terminé, ce qui n'a pas grande utilité!

Étape de déclaration des attaquants

Aussitôt que cette étape commence, le joueur actif déclare ses attaquants. Il n'y a plus de temps pour animer ou engager quelque chose : c'est justement pour ces actions que l'étape de début de combat existe !

Déclarer les attaquants est une action obligatoire du tour. Elle n'utilise donc pas la pile, et on ne peut pas y répondre. Si le joueur défenseur contrôle un ou plusieurs arpenteurs, ou si vous jouez dans une partie multi-joueurs qui vous autorise à attaquer plusieurs joueurs en même temps, le joueur actif doit déclarer, pour chaque créature attaquante, quel joueur ou Planeswalker cette créature attaque. Si vous oubliez de le préciser dans une partie en duel, le jeu considère que vous attaquez votre adversaire.

Certains effets impliquant une créature attaquante peut se référer au "joueur défenseur" : c'est le joueur que cette créature attaque ou le contrôleur du Planeswalker que cette créature attaque.

Souvenez-vous que toutes les créatures attaquantes sont choisies et attaquent en même temps. Tous ce processus, même si il demande parfois de la réflexion, est considéré comme une seule action. Pendant tout ce temps, l'adversaire ne peut pas intervenir d'une quelconque façon, et tant que le joueur actif n'a pas finalisé la déclaration de ses attaquants de manière complète et légale, il peut changer d'avis sur ceux-ci.

Note: Dans une vraie partie, les joueurs ne vont pas déclarer "Ce sont mes attaquants pour ce tour!"

chaque tour, vu que c'est rarement nécessaire. Mais, des mésententes peuvent se produire à ce point, et parfois, le joueur actif voudrait modifier quelque chose, mais le joueur défenseur ne veut pas lui permettre. Dans ces cas, comme aucune limite claire n'est définie, c'est à l'arbitre de décider si la déclaration des attaquants est terminée ou non. Certains joueurs attentifs, quand ils réalisent qu'ils vont avoir besoin de temps pour déterminer leurs attaquants vont dire quelque chose du genre: "Je vais faire quelques essais, je te dirais quand j'aurais fini.". C'est une bonne pratique qui enlève tous les doutes.

De manière générale, déclarer les attaquants est une affaire rapide. Quand les choses deviennent compliquées, nous avons une procédure étape-par-étape pour les gérer. Si, à n'importe quel moment pendant cette procédure, le joueur actif est incapable de compléter une de ces étapes, la déclaration entière est considérée illégale et est rembobinée. Le jeu va revenir au début de l'étape de déclaration des attaquants, toutes les actions vont être annulées, et le joueur actif doit proposer un nouveau groupe d'attaquants.

1. Le joueur actif choisit quelles créatures qu'il ou elle contrôle vont attaquer. Les créatures choisies doivent être dégagées, et chacune d'elle doit avoir la célérité ou être contrôlée continuellement par le joueur actif depuis le début du tour.^[1] Pour chacune des créatures choisies, le joueur actif choisit un adversaire ou un Planeswalker contrôlé par un adversaire, que cette créature attaque Puis il ou elle détermine si ce groupe d'attaquant est son groupe final.
2. Le joueur actif engage chaque créature dont il a décidé d'attaquer avec, sauf celle ayant **vigilance**. Engager une créature quand elle est déclarée attaquante n'est pas un coût; attaquer fait juste que les créatures s'engagent.
3. Si une ou plusieurs des créatures choisies requièrent un paiement pour attaquer, le joueur actif détermine le coût total à payer. Les coûts peuvent inclure : payer du mana, engager des permanents, sacrifier des permanents, défausser des cartes, etc... Une fois que le coût total est déterminé, il est "fixé" : si celui-ci évolue après, ignorez ce changement.
4. Si un coût requière du mana, le joueur actif peut activer des capacités de mana.
5. Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il ou elle paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.
6. Finalement, chaque créature choisie devient une **créature attaquante** si tous les coûts ont été payés, si les **restrictions et exigences** ont été respectées et si la créature est toujours contrôlée par le joueur actif. Elle reste une créature attaquante jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou jusqu'à la fin de la phase de combat, en fonction de ce qui arrive en premier.

Après la déclaration des attaquants, les capacités qui se sont déclenchées sont mises sur la pile, puis le joueur actif reçoit la priorité.

Exemple. Les cartes comme Propagande (**Propaganda**) ou Prison fantomale (**Ghostly Prison**) ajoutent des coûts qui s'appliquent à toutes les créatures, elle ajoute 2 à chaque créature attaquante. Léviathan (**Leviathan**), quand à lui, possède un coût qui ne s'applique qu'à lui-même.

Les coûts sont cumulatifs: si un Léviathan est déclaré attaquant et le joueur actif contrôle une Propagande et une Prison fantomale, le coût total pour attaquer avec sera "4", sacrifiez deux îles". Vu que le coût demande un paiement de mana, le joueur actif peut activer des capacités de mana pendant l'étape 4. Pendant l'étape 5, il devra dépenser ce mana et sacrifier deux Îles - probablement les même dont il a tiré le mana en étape 4.

Trucs et astuces

La phase de combat est évidemment un moment important pour l'aboutissement de chaque partie. Les joueurs vont essayer de piéger leurs adversaires dans des actions sous-optimales, en utilisant les nombreux échanges de priorité. Bien que nous ne supportons pas de jouer sur les règles et les ambiguïtés de communication, nous ne devrions pas récompenser les joueurs pour leur négligence.

Il est très important que les joueurs soient corrects et utilisent un langage technique clair et approprié. En cas de désaccord, ce sera le travail d'un arbitre de "traduire" les mots utilisés par les deux joueurs dans un langage technique. Pour éviter de forcer les joueur à annoncer tous les passages de priorité (ce qui serait inconcevable), certains **raccourcis** ont été définis. Une discussion complète sur le sujet n'est pas possible ici, mais regardons les points importants de la communication pendant le combat.

- Si le joueur actif passe la priorité ou fait une déclaration ou question qui implique qu'il passe la priorité alors que la pile est vide, son adversaire peut passer la priorité pour clore l'étape en cours : à ce point, le joueur actif n'aura plus la chance de jouer pendant cette étape.
- D'un autre côté, si le joueur défenseur demande "Tu fais quelque chose ?", il demande à son adversaire de passer la priorité. Si le joueur actif passe et que le joueur défenseur dit que, finalement, il ne veut rien jouer, le joueur actif peut demander à revenir en arrière au point où il a passé la priorité. En bref, vous ne pouvez pas demander la priorité pour ne rien faire. Si vous abusez pour presser votre adversaire, vous risquez même de commettre une infraction d'Unsporting Conduct.

Exemple. Le joueur actif contrôle un Mutecaveau (**Mutavault**) et un Colosse caméléon (**Chameleon Colossus**), mais suspecte que son adversaire ait un Commandement cryptique (**Cryptic Command**) et attend juste qu'il anime son Mutecaveau pour engager toutes ses créatures. Donc il demande à son adversaire s'il veut jouer quelque chose, essayant de gagner des informations supplémentaires. Poser une telle question revient à passer la priorité. Si la réponse de l'adversaire est "Non, je n'ai rien à jouer", l'étape de début de combat se termine et le joueur actif doit maintenant déclarer ses attaquants : il est trop tard pour animer son Mutecaveau et attaquer avec.

Par contre, si le joueur non-actif lance son Commandement cryptique, le jeu reste dans l'étape de début de combat et il est y a encore plusieurs moment pour activer le Mutecaveau.

Étape de déclaration des bloqueurs

Aussitôt que cette étape commence, le joueur défenseur déclare les bloqueurs. Il est trop tard pour animer ou dégager des choses : toutes ces tâches doivent être réalisées pendant l'étape de déclaration des attaquants.

En bref, cette déclaration est quasiment identique à la déclaration des attaquants, avec les différences suivantes :

- Les créatures doivent être dégagées pour être capable de bloquer, mais bloquer ne fait *jamais* engager ces créatures;
- Pour chaque créature déclarée comme bloqueuse, le joueur défenseur doit choisir une créature attaquante à bloquer;
- Les capacités d'évasion des créatures attaquantes (comme vol ou Distorsion) sont considérées comme des **restrictions** quand on vérifie la légalité des bloqueurs.

Parfois, le joueur défenseur va assigner plusieurs bloqueurs au même attaquant. Cette technique, communément appelée *multi-block*, est complètement légale mais introduit une nouvelle étape dans le processus : le joueur attaquant va devoir décider comment la créature attaquante va combattre ses différents adversaires.

Pourquoi attaquer ensemble ?

Lors de la déclaration des bloqueurs, pour chaque créature attaquante qui a été bloquée par deux créatures ou plus, le joueur actif va déterminer l'*ordre* des bloqueurs. Pour faciliter la chose, imagine que tu es dans un film d'action hongkongais : ton Bruce Lee attaquant est

confronté à plusieurs adversaires, qui vont l'engager *un par un*. Après que Bruce Lee ait écarté le premier, le deuxième arrive, et ainsi de suite.

En terme de jeu, cet ordre va modifier comment les blessures vont être infligées dans la [prochaine étape](#). À ce moment, nous avons juste à nous souvenir de l'ordre des bloqueurs. Aussi, dans de rares cas, une créature peut bloquer plusieurs créatures attaquantes, ces attaquants vont aussi être ordonné (par le joueur défenseur).

Juste comme nous l'avons fait pour la déclaration des attaquants, voici la procédure étape-par-étape qui doit être suivi quand la situation se complique.

1. Le joueur défenseur les créatures qui vont bloquer parmi celles qu'ils contrôlent. Les créatures doivent être dégagées. Pour chacune de ces créatures, le joueur défenseur choisi une créature l'attaquant ou attaquant un Planeswalker qu'il contrôle qu'elle bloquera. Puis, on détermine si ce bloc est légal.
2. Si une ou plusieurs des créatures choisies requièrent un paiement pour bloquer, le joueur défenseur détermine le coût total à payer. Les coûts peuvent inclure : payer du mana, engager des permanents, sacrifier des permanents, défausser des cartes, etc... Une fois que le coût total est déterminé, il est "fixé" : si celui-ci évolue après, ignorez ce changement.
3. Si un coût requière du mana, le joueur défenseur peut activer des capacités de mana.
4. Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il ou elle paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.
5. Finalement, chaque créature choisie devient une **créature bloqueuse**, mais seulement si elle est toujours contrôlée par le joueur défenseur. Chacune **bloque** la créature attaquante qui lui a été choisie. Elle reste une créature bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase du combat se termine, en fonction duquel arrive en premier. Si les restrictions et exigences ne sont pas respectées, la déclaration est illégale et doit être recommencée depuis le début. Au même moment, chaque créature attaquante avec une ou plusieurs créatures déclarées comme bloqueur pour elle devient une **créature bloquée**, et chacune de celles sans bloqueurs devient une créature **non-bloquée**. Cela reste inchangé jusqu'à ce que la créature soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine, en fonction de ce qui survient en premier. (Certains effets peuvent modifier le fait qu'une créature soit bloquée ou non)

Immédiatement après la déclaration des bloqueurs, les créatures qui sont multi-bloquées doivent être ordonnées. Puis les capacités qui se sont déclenchées sont mises en pile et le joueur actif reçoit la priorité.

Exemple. Certaines capacités comme **ninjutsu** requièrent que nous fassions quelque chose avec une créature non-bloquée. Aucune créature ne peut être dans l'état "non-bloquée" avant la déclaration des bloqueurs, donc nous ne pouvons activer cette capacité avant que le joueur défenseur ait une chance de bloquer.

Capacités déclenchées de combat

Dans la procédure étape-par-étape ci-dessus, nous avons défini exactement quand chaque créature gagne le statut "attaquante", "bloqueuse", "bloquée", ou "non-bloquée". Cela permet l'existence de certaines cartes créées pour interagir uniquement avec des créatures attaquantes et/ou bloqueuses. Pour utiliser correctement les cartes comme Condamnation (**Condemn**) et ses consœurs, nous devons savoir exactement quand commence et se termine ce statut.

Nous avons également mentionné que les capacités peuvent se déclencher quand les créatures entrent en combat. Ces capacités sont écrites sous la forme "*Quand [une ou plusieurs créatures] attaque(nt)*" ou *bloque(nt)*, et se déclenchent uniquement pendant la dernière étape des procédures. Elles sont très similaires aux capacités qui se déclenchent quand un permanent devient engagé : elle cherche une *transition* d'un permanent avec certaines caractéristiques de "non attaquant" à "attaquant".

Elles ne vont pas se déclencher si une créature attaque et qu'ensuite ses caractéristiques pour correspondre aux conditions du déclenchement, vu que ce permanent ne correspondait pas quand la transition a eu lieu; elles ne se déclencheront pas si une créature arrive attaquante sur le champ de bataille, vu qu'aucune transition n'a eu lieu.

Exemple. Cause des justes (**Righteous Cause**) va se déclencher une fois pour chaque créature gagnant le statut "attaquante"; il ne s'occupe pas de savoir si elles vont finir le combat ou non. Elle ne va pas se déclencher pour les créatures mises sur le champ de bataille attaquante de Fierté de la milice (**Militia's Pride**), car elles n'ont jamais été attaquées, elles étaient déjà attaquante quand elles ont été créées.

Cela devient encore plus subtil quand on regarde les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature devient bloquée. Les deux capacités suivantes sont très différentes l'une de l'autre :

- "*Quand cette créature devient bloquée, <fait quelque chose>.*"
- "*Quand cette créature devient bloquée par une créature, <fait quelque chose>.*"

La première capacité se déclenche uniquement la première fois qu'une créature devient bloquée pendant ce combat. Elle va se déclencher si une créature devient bloquée par une créature déclarée comme bloqueuse, par une créature mise bloqueuse sur le champ de bataille, ou par un effet, mais seulement si la créature n'a pas encore été bloquée pendant ce combat. Elle ne va pas se déclencher si une créature devient bloquée, puis si les caractéristiques de la créature bloqueuse changent pour correspondre à la condition de déclenchement de la capacité, et elle ne va se déclencher qu'une seule fois, quel que soit le nombre de créatures bloquant cet attaquant.

La deuxième capacité, en revanche, se déclenche chaque fois qu'une créature devient un bloqueur de cet attaquant. Le cas le plus commun est quand plusieurs créatures multi-bloquent : une telle capacité va se déclencher pour chacune d'elles.

Exemple. *Quand Myr sanigriffe (**Ichorclaw Myr**) devient bloqué, il va toujours gagner +2/+2, même si il est bloqué par plusieurs créature. Tigre des cavernes (**Cave Tiger**), quand à lui, va gagner +1/+1 pour chaque bloqueur.*

*Si le Myr sanigriffe est déjà bloqué par une créature et qu'un Feuillage immédiat (**Flash Foliage**) le ciblant se résout, la capacité du Myr ne va pas se déclencher: le statut du Myr ne change pas en "bloqué". En revanche, si la même chose arrive avec un Tigre des cavernes, le Tigre va se déclencher à nouveau.*

Si une créature arrive sur le champ de bataille attaquante, son contrôleur choisit quel joueur défenseur ou quel Planeswalker contrôlé par un joueur défenseur elle attaque en arrivant sur le champ de bataille, sauf si l'effet la mettant sur le champ de bataille spécifie autrement. Si une créature est mise bloqueuse sur le champ de bataille, son contrôleur choisit quelle créature attaquante elle bloque, sauf si l'effet la mettant sur le champ de bataille spécifie autrement. De telles créatures sont "attaquantes" ou "bloqueuses", mais n'ont jamais "attaqué" ou "bloqué".

Exemple. *Quand Brimaz, roi d'Oreskos (**Brimaz, King of Oreskos**) attaque et crée son copain, il dit qu'il est attaquant, mais pas qui il attaque, donc lorsque vous le mettez sur le champ de bataille, vous choisissez un joueur ou un Planeswalker à attaquer. Par contre, quand Brimaz bloque, il met son copain bloquant, et spécifie qu'il bloque la même créature que lui. Vous ne choisissez rien.*

Étape de blessures de combat

Nous avons tout un chapitre consacré à ces frivolités.

Maintenant que chaque créature voulant entrer en combat a choisi son adversaire, il est temps de croiser le fer ! Lorsque cette étape commence, les créatures vont assigner et infliger des blessures à leurs ennemis. Puis les effets basés sur un état vont s'occuper des corps, les capacités déclenchées vont être mises en pile, et enfin le joueur actif va recevoir la priorité.

Notez que les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où les blessures sont assignées, le moment où elles sont infligées et le moment où les créatures avec des blessures létales sont détruites. ^[2] Donc si vous voulez booster votre créature avec une Croissance gigantesque (**Giant Growth**), la régénérer, ou jouer Humiliation (**Humble**) sur le Sirlidiane (**Reveillark**) de votre adversaire, pas de bol ! C'est le genre de truc que vous devez faire pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.

Chaque créature va assigner un nombre de blessures égal à sa force. Plus particulièrement, chaque créature non-bloquée va assigner ses blessures au joueur ou au Planeswalker qu'elle attaque; Chaque créature bloquée va assigner ses blessures à ses bloqueurs; Chaque créature bloqueuse va assigner ses blessures aux créatures qu'elle bloque. Immédiatement après avoir assigné les blessures, celles-ci sont infligées, et leurs effets sont appliqués immédiatement.

Les créatures ne peuvent pas volontairement "fuir" le combat: elles vont toujours assigner et infliger des blessures, si possible. Par contre, les créatures avec une force de 0 ou moins et les créatures qui n'ont plus personne à qui assigner leurs blessures ne vont ni assigner ni infliger de blessures. Cela peut arriver, par exemple, si une créature bloqueuse a été renvoyée en main, ou si un Planeswalker sur le point d'être détruit a été sacrifié par son contrôleur sans merci.

Certaines créatures ont des capacités qui se déclenchent lorsqu'elles infligent des blessures. Dans tous les cas ci-dessus, ces capacités ne vont pas se déclencher.

Parfois, une créature attaquante va être multi-bloquée par plusieurs petites (ou, plus rarement, un défenseur va être capable de bloquer plusieurs attaquants). Ce sont les cas pour lesquels l'ordre d'assignation des blessures que vous avez choisi au moment où les bloqueurs ont été déclaré devient important. Nous allons assumer que nous sommes dans un cas de multi-block, vu que l'autre cas est très rare et similaire.

Les bloqueurs vont assigner leurs blessures à l'attaquant. Celui-ci va devoir combattre le premier bloqueur, et est obligé de lui infliger au moins **des blessures létales**. Puis elle va faire face à la deuxième et lui infliger au moins des blessures létales, et ainsi de suite. N'oubliez pas qu'il est possible d'infliger plus de blessures que nécessaire à une créature - elle a peut-être des **bouclier de prévention** sur elle. Après que les blessures soient assignées, tout est infligé simultanément.

Des blessures létales sont définies comme étant un nombre de blessures égales à l'endurance de la créature moins les blessures déjà marquées sur elle. À ce point, nous ne pouvons pas être sûr que ces blessures vont être littéralement "létales" pour le bloqueur : il peut avoir une protection quelconque, ou être indestructible. Mais peu importe, la définition de blessures létales ne change pas.

Exemple. *Le joueur actif contrôle un Baloth énorme (**Enormous Baloth**), le joueur non-actif contrôle un Grizzlis (**Grizzly Bears**), une Araignée géante (**Giant Spider**) et un Blastoderme (**Blastoderm**). Dans sa première phase principale, le joueur actif joue Pyroclasme (**Pyroclasm**) (ce qui tue le Grizzlis et blesse les autres créatures), puis attaque. Le joueur défenseur bloque avec ces deux créatures, et le joueur actif décide d'infliger les blessures à l'Araignée géante en premier et au Blastoderme en deuxième.*

*Après avoir vu comment les créatures bloqueuses sont ordonnées, le joueur défenseur joue Croissance gigantesque (**Giant Growth**) en ciblant l'Araignée géante. Puis l'étape de blessures de combat commence: Blastoderme assigne 5 blessures au Baloth, l'Araignée assigne 5 blessures supplémentaires, le Baloth doit assigner des blessures létales au premier bloqueur, l'Araignée (encore plus) géante. L'Araignée est maintenant 5/7 avec 2 blessures marquées, ce qui veut dire que le Baloth doit lui assigner au moins $7 - 2 = 5$ blessures, et le reste à n'importe laquelle des deux créatures. Il choisit d'assigner 2 blessures au Blastoderme.*

Un total de 10 blessures est infligé au Baloth, l'Araignée en reçoit 5 et le Blastoderme 2. Les actions basées sur un état voient que le Baloth et l'Araignée ont des blessures égales ou supérieures à leur endurance, et les détruit. Le Blastoderme a subit 4 blessures, il survit.

Règles spéciales

Certaines capacités modifient la façon dont les blessures sont assignées. Regardons les cas les plus communs.

- Les créatures avec **piétinement** ne vont pas être arrêtées par de faibles bloqueurs. Après avoir assignés au moins des blessures létales à ses bloqueurs, les blessures

restantes peuvent être infligées au joueur ou au Planeswalker attaqué. Cela implique que, si tous les bloqueurs sont retirés du combat, toutes les blessures vont traverser. Une créature ne peut jamais piétiner par-dessus un Planeswalker pour atteindre le joueur.

- Les créatures avec **initiative** ou **double initiative** ont la possibilité de terrasser leurs ennemis avant qu'ils ne puissent agir. Au début de l'étape de blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative, les créatures sans initiative ou sans double initiative n'assignent pas de blessures de combat. Et au lieu d'avancer en fin de combat, il y a une deuxième étape de blessures de combat pour gérer les autres créatures. Dans cette seconde étape de blessures de combat, les créatures qui n'ont pas assigné de blessures lors de la première étape et les créatures avec la double initiative assignent leurs blessures de combat.
- D'autres créatures possèdent des capacités statiques qui modifient l'assignation des blessures (comme **Rhox**). Son contrôleur doit décider si il veut utiliser cette capacité ou non, et ne peut pas changer d'avis plus tard. Il n'est pas possible de prendre des décisions "partielles" : vous assignez toutes les blessures normalement ou toutes selon la capacité.

Effets des blessures

Il est important de comprendre comment les blessures fonctionnent, pour comprendre correctement les cartes qui les affectent. Les blessures sont toujours **infligées** par une source; puis elles produisent un effet néfaste à son destinataire :

- Si le destinataire est un joueur, il ou elle perd un nombre de point de vie égal aux blessures reçues.
- Si le destinataire est un Planeswalker, autant de compteurs loyauté sont retirés.
- Si le destinataire est une créature, autant de blessures sont marquées sur elles.

Certaines capacités modifient les blessures infligées, d'autres modifient le résultat. Les deux ne doivent pas être confondues. Les capacités mot-clé suivantes sont très courantes :

- Si la source a **infection**, les blessures sont infligées sous forme d'autant de marqueurs -1/-1 sur les créatures et d'autant de marqueurs poison sur les joueurs. Ces marqueurs sont donnés *à la place* des effets normaux.
- Si la source a **flétrissure**, les blessures sont infligées sous forme d'autant de marqueurs -1/-1 sur les créatures (les blessures aux joueurs sont inchangées).
- Si la source a **lien de vie**, ces blessures ont un effet supplémentaires : le contrôleur de la source gagne autant de points de vie.

Exemple. La carte la plus susceptible de créer des interactions particulières avec des effets de blessures est Adoration (**Worship**). La carte ne génère pas un effet de prévention: toutes les blessures sont infligées normalement. À la place Adoration modifie l'effet des blessures: si l'effet serait de descendre les points de vie du contrôleur d'Adoration à 0 ou moins, à la place, l'effet va les amener à 1.

Disons qu'un Effroyeur (**Excruciator**) équipé d'un Marteau de guerre loxodon (**Loxodon Warhammer**) attaque un joueur à 5 points de vie qui contrôle à la fois Adoration et une créature. Ce joueur subit un total de 10 blessures. Ce qui ferait que ce joueur perdrait 10 point de vie, qui emmènerait son total de points de vie à -5. Mais Adoration remplace cela, et le joueur ne perd que 4 points de vie, le laissant à 1. L'autre effet de blessures, généré par le lien de vie, n'est pas affecté, donc le contrôleur de l'Effroyeur gagne 10 points de vie. La capacité de l'Effroyeur n'a pas d'effet, vu qu'Adoration n'essaye pas de prévenir les blessures.

Tous les effets de blessures sont simultanés : si vous perdez des points de vie sur une attaque, mais gagnez des points de vie d'un de vos défenseurs, on considère que vous gagnez et perdez ce montant de point de vie au cas où des capacités se déclenchent de cela, mais vous n'ajustez votre total de points de vie qu'une seule fois.

Exemple. Je suis à un 1 point de vie et je contrôle un Buffle des champs de piliers (**Pillarfield Ox**) enchanté par Courage inébranlable (**Unflinching Courage**). Mon adversaire m'attaque avec deux Minotaure des canyons (**Canyon Minotaur**), et j'en bloque un avec mon Buffle. Lorsque les blessures sont infligées, je gagne simultanément 4 points de vie et en perds 3, donc après que les blessures soient infligées, je serais à 2 points de vie.

Maintenant remplaçons Courage inébranlable avec son ancêtre Cape de tatou (**Armadillo Cloak**), qui date d'un temps où le lien de vie n'existait pas^[3] et où les créatures qui vous faisaient gagner des points de vie en infligeant des blessures le faisaient par des capacités déclenchées. Dans ce cas, je perdrais 3 points de vie et la Cape de tatou se déclenche... mais ne sera jamais mise en pile, vu que je serais déjà à -2 points de vie!

Étape de fin de combat

Aussitôt que l'étape de fin de combat commence, toutes les capacités "À la fin du combat" se déclenchent et vont en pile. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et activer des capacités. Pendant cette étape, les créatures sont toujours considérées en

combat, il est donc toujours possible de joueur des sors qui affectent les créatures attaquantes ou bloqueuses.

Exemple. *Disons que la lutte pour le gain de la partie est serrée, et que pour gagner, je dois infliger des blessures avec mes créatures non-bloquées et gagner un peu de vie jouant Condamnation (**Condemn**) sur une d'entre elle. C'est parfaitement faisable: Je vais attaquer normalement, et je vais pouvoir jouer Condamnation pendant l'étape de fin de combat.*

Aussitôt que l'étape de fin de combat se termine, toutes les créatures et Planeswalkers sont retirés du combat et ne sont plus attaquant, attaqués, bloqueuses, bloqués ou non-bloqués. La phase de combat se termine également à ce moment, et la deuxième phase principale commence.

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.



Restrictions et exigences

Vous saviez qu'il
avait déjà été
banni ?

Il y a de nombreux effets qui changent la façon dont les attaquants et bloqueurs sont déclarés, limitant les choix des joueurs. Ils sont divisés en deux familles **restrictions** et **exigences**.

- Les restrictions sont des effets qui interdisent une combinaison particulière d'attaquants. Ils peuvent restreindre la déclaration globale (Terrains de duels (**Dueling Grounds**)) ou concerner juste une seule créature (Cyclope lourdaut (**Hulking Cyclops**)).
- Les exigences sont des effets qui obligent quelque chose au joueur. Ils peuvent agir sur la déclaration globale (Coût de la guerre (**War's Toll**)) ou se limiter à une seule créature (première capacité du Djaggernaut (**Juggernaut**)).

Parfois, plusieurs de ces effets interagissent pour créer une situation compliquée. Dans ces cas, on applique les **Trois Loi du Combat à Magic**^[4] :

1. Un joueur n'est jamais obligé de payer des coûts pour attaquer ou bloquer. Si une créature ne peut pas attaquer ou bloquer à moins qu'un coût soit payé, vous pouvez l'ignorer pour déterminer un groupe légal d'attaquant. Mais si vous choisissez de payer les coûts, elle devra respecter tous les effets applicables.
2. Un joueur doit obéir à toutes les restrictions, sauf si de telles restrictions enfreignent la première loi. Si vous finissez par violer une restriction, **vous le faites mal**.
3. Un joueur doit obéir au maximum d'exigences possibles, du moment que cela n'entre pas en conflit avec la première ou deuxième loi. Comptez le nombre total d'exigences, et combien vous en validez. Si vous pouvez en valider plus sans enfreindre une restriction, **votre attaque n'est pas valide**.

Notez que les créatures engagées sont toujours ignorées quand on vérifie une attaque légale, et que les capacités d'évasion génèrent des restrictions.

Exemple. *Disons que l'on contrôle un Djaggernaut (**Juggernaut**), un Djaggernaut otarian (**Otarian Juggernaut**), un Golem de magnétite (**Lodestone Golem**) et un Terrains de duels (**Dueling Grounds**). On veut déclarer une attaque. La restriction du Terrains de duels doit être respectée quel que soit votre choix, donc on va attaquer avec au maximum une créature. Maintenant, prenons en compte les exigences des Djaggernaut :*

1. *Seul le Djaggernaut attaque. On respecte une exigence sur les deux.*
2. *Seul le Djaggernaut otarian attaque. On respecte une exigence sur les deux.*
3. *Seul le Golem de magnétite attaque. On ne respecte aucune exigence sur les deux.*
4. *Aucune créature n'attaque. On ne respecte aucune exigence sur les deux.*

Vu que les options 3 et 4 ne respectent aucune exigence, et qu'il existe une déclaration légale qui en satisfait plus, elles sont illégales. Au final, on ne peut choisir que le Djaggernaut qui va attaquer.

Exemple. Le joueur actif contrôle un Djaggernaut (**Juggernaut**), un Djaggernaut de sombracier (**Darksteel Juggernaut**), et un Lisseur (**Leveler**); le joueur défenseur contrôle un Mur de ferrailles (**Wall of Junk**) et un Espace confiné (**Crawlspace**). Le joueur actif ne peut pas attaquer avec le Lisseur, car les deux Djaggernaut doivent attaquer; donc, la seule attaque légale est d'attaquer avec Djaggernaut et Djaggernaut de sombracier. Le joueur défenseur joue **Blaze of Glory**^[5] sur son Mur de ferrailles; mais il va lui être impossible d'obéir aux exigences (qui demandent au mur de bloquer toutes les créatures), car la restriction du Djaggernaut l'en empêche. Donc le Mur de ferrailles va devoir bloquer le Djaggernaut de sombracier.

Exemple. Le joueur actif contrôle un Elfe Moqueur (**Taunting Elf**) équipé d'une Lentille d'infiltration (**Infiltration Lens**), un Elfe Moqueur enchanté d'un Leurre (**Lure**), et un Djaggernaut (**Juggernaut**); le joueur défenseur contrôle un Mur éblouissant (**Wall of Glare**) et un Mur de ferrailles (**Wall of Junk**). Le joueur actif attaque avec ses trois créatures. Le Mur éblouissant peut bloquer n'importe quel nombre de créatures, donc bloquer les deux Elfe Moqueur va maximiser le nombre d'exigences. Le Mur de ferrailles, quand à lui ne peut bloquer que l'Elfe Moqueur enchanté du Leurre: Cela satisfera deux exigences (Elfe Moqueur et Leurre), alors que bloquer l'autre Elfe n'en satisferait qu'une.

1. ↑ La règle qui interdit à une créature que vous venez de jouer d'attaquer est communément appelée "mal d'invocation", vu que l'explication originale était que la créature était trop désorientée par son invocation pour pouvoir se lancer immédiatement dans la bataille.
2. ↑ Certains joueurs radotent sur "mettre les blessures en pile" et autres choses similaires. N'écoutez pas, ce ne sont que des rêveries d'un fou ! Ceci est la façon dont le jeu est joué aujourd'hui, et comment il a toujours été destiné à être joué - J'ai une pile complète de notes de *Alpha à Épopée d'Urza* qui le prouve.
3. ↑ Et où les noms étaient plus marrant qu'aujourd'hui
4. ↑ Oui, je viens juste d'inventer le nom.
5. ↑ Cliquez sur le lien pour lire le texte Oracle : Le texte de la carte est complètement dépassé.

PHASE DE FIN DE TOUR

La phase de fin de tour est divisée en deux étapes :

- Étape de fin
- Étape de nettoyage

Étape de fin

L'étape de fin est plutôt simple : il n'y a aucune action obligatoire du tour qui est sensée se produire ici, et les joueurs reçoivent la priorité normalement. Comme pour l'étape d'entretien, c'est stratégiquement utile, car c'est la dernière fois qu'un joueur peut agir dans un tour donné - par exemple, les decks contrôle vont généralement lancer des sorts dans l'étape de fin de leurs adversaires. En général, quand un joueur veut jouer quelque chose "à la fin du tour" ou "avant son tour", il agit pendant cette étape.

L'étape de fin est aussi le moment où de nombreuses capacités se déclenchent. Ces capacités avaient l'habitude d'être écrites "*À la fin du tour, [fait quelque chose]*", mais pour rendre le tout plus clair, elles sont maintenant écrites "*Au début de l'étape de fin, [fait quelque chose]*". Très souvent, ce sont des **capacités déclenchées retardées** qui nettoie quelque chose après un effet. Dans le cas où l'étape de fin est déjà commencée quand cette capacité retardée est créée, elle attendra l'étape de fin du prochain tour pour se déclencher.

Exemple. *Kiki-Jiki, brise-miroir* (**Kiki-Jiki, Mirror Breaker**) crée un clone temporaire d'une créature, et le fait en mettant un jeton sur le champ de bataille, et en s'en débarrassant avec une capacité déclenchée retardée qui se déclenche pendant l'étape de fin. Mais si j'active mon *Kiki-Jiki, brise-miroir* pendant l'étape de fin de mon adversaire, la capacité retardée ne se déclenchera pas ce tour (vu que l'étape de fin a déjà commencé), donc je peux détapé, activer *Kiki-Jiki, brise-miroir* une nouvelle fois et attaquer avec les deux jetons, qui mourront tous les deux au début de mon étape de fin.

Étape de nettoyage

Pendant une étape de nettoyage classique, les joueurs ne reçoivent pas la priorité, et donc ne peuvent rien jouer. Les seules choses qui arrivent pendant l'étape de nettoyage sont des

actions obligatoires du tour :

1. Pour commencer, le joueur actif défausse pour avoir en main autant de cartes que la taille de sa main (normalement sept).
2. Deuxièmement, toutes les blessures marquées sur les créatures sont retirées et en même temps, les effets qui durent "jusqu'à la fin du tour" ou "ce tour" se terminent.
3. Dernièrement, on vérifie si des **actions basées sur un état** doivent être réalisées ou si des **capacités déclenchées** attendent d'être mise en pile.

S'il n'y a ni action basée sur un état ni capacité déclenchée, le tour se termine et aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage. Par contre, si une des deux se produit, les joueurs reçoivent la priorité et peuvent jouer pendant cette étape. Si cela arrive, une nouvelle étape de nettoyage commence après celle-ci. Ainsi de suite, jusqu'à que l'on ait une étape de nettoyage sans action basée sur un état ni capacité déclenchée.

Exemple. *Je contrôle une Faille planaire (**Planar Void**) et j'ai huit cartes en main quand mon tour se termine, donc je défausse une carte. Je fais cela lorsque l'étape de nettoyage commence, Vu que cette action déclenche la capacité de Faille planaire, elle est mise en pile et je reçois la priorité, Mon adversaire et moi pouvons donc jouer quelque chose en réponse à la capacité ou une fois que celle-ci est résolue. Une fois la capacité résolue et que tous les joueurs ont passé la priorité avec une pile vide, une nouvelle étape de nettoyage va commencer: je défausse à nouveau pour avoir sept cartes en main, les blessures sont retirées des créatures et les effets de "ce tour" se terminent. Ce coup-ci, rien d'autre n'arrive, un nouveau tour peut donc commencer.*

SUR LA PILE

Dans une partie de Mage, lancer et résoudre un sort est un processus assez simple. J'engage une Montagne et je mets ma Foudre (**Lightning Bolt**) sur ta Liliana du voile (**Liliana of the Veil**). Tu soupire et mets ton Planeswalker dans ton cimetière. En revanche, pour l'esprit surentraîné d'un arbitre, ce simple fait de jeu fait appel à une myriade de technicités subtiles que nous allons explorer dans les sections suivantes. Bien que nous ne puissions attendre que les joueurs jouent de la manière la plus stricte possible, nous devons être capables de faire correspondre leurs actions à la procédure exacte afin de démêler les scénarios complexes.

Ça c'est de la pile !

Dans ce chapitre, nous allons suivre l'histoire de la vie d'un sort (Hakuna Matata) : comment les sorts sont **lancés**, comment les sorts se **résolvent**, ce qu'il se passe s'il est **contrecarré**, et même ce qu'il se passe s'il est **redirigé** ailleurs. Pour l'instant, nous allons nous restreindre sur le processus suivi par chacune de ses actions. Dans les futurs chapitres, nous regarderons comment les joueurs **interagissent entre eux**.

Table des matières

1. Lancer un sort
2. Résoudre un sort
3. Contrecarrer des sorts
4. Remplacer les cibles

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, on le met juste sur la table et on engage quelques terrains, c'est ça ? Bien... *pas vraiment*. Lancer des sorts, une des choses les plus basiques et que l'on fait dans chaque partie de **Magic**, est décrite minutieusement par les règles complètes. Commençons par regarder la définition exacte de ce qu'est exactement un "sort", puis discutons en détail le processus de lancement d'un sort.

Contents

- 1 Qu'est-ce qu'un sort ?
- 2 "Lancer" vs. "jouer"
- 3 Parties du processus
 - 3.1 Étape 1: Annoncer le sort
 - 3.2 Étape 2: Dites-nous ce que vous voulez faire
 - 3.3 Étape 3: Choisir les cibles
 - 3.4 Étape 4: Répartir et distribuer
 - 3.5 Étape 5: Calculer les coûts
 - 3.6 Étape 6: Activer des capacités de mana
 - 3.7 Étape 7: Payer les pots cassés

Qu'est-ce qu'un sort ?

Un sort est *une carte sur la pile* (ou une copie d'une carte sur la pile). Cela veut dire que les sorts sont considérés comme des sorts seulement lorsqu'ils sont *sur la pile*. Une fois qu'ils sont sur le champ de bataille, ce sont des *permanents*, et partout ailleurs, ce sont des *cartes*. Bien que la différence est subtile, on va voir que cela a un impact non négligeable sur comment les choses fonctionnent.

Exemple. *Ingérence du mage (**Meddling Mage**) dit que la carte nommée ne peut pas être lancée. Comme la capacité du Sceptre isochronique (**Isochron Scepter**) vous autorise de jouer une copie de la carte imprimée, pas une carte réelle, l'Ingérence du mage ne peut pas l'empêcher.*

"Lancer" vs. "jouer"

Magic existe depuis *longtemps*. De retour aux débuts, on avait l'habitude de "jouer" des sorts. ^[1] Maintenant, nous "lançons" des sorts, parce que, bien, c'est un meilleurs mot pour ça et parce que la R&D le dit. Évidemment, il n'existe pas de bouton magique qui change le texte de toutes vos vieilles cartes simplement parce que nous avons décidé qu'il y a une meilleure façon de l'écrire (à moins que vous ne jouiez à **Magic Online**^[2]). Donc peu importe de ce qui a été marqué sur votre carte, vous *lancez* le sort. Tout ce qui devrait se déclencher quand vous "jouez" un sort se déclenche quand vous "lancez" un sort. Compris ? Bien :)

Certaines cartes utilisent toujours le mot "jouer". Les seules choses que vous jouez encore aujourd'hui sont les terrains. Si une carte vous demande de "lancer quelque chose si c'est un sort, ou le jouer si c'est un terrain", cela a été raccourci en vous demandant de "le jouer" pour éviter la tonne de blabla.

Exemple. *Daxos de Méléti*s (**Daxos of Meletis**) exile un carte et vous demande la lancer. Cela veut dire que si vous tombez sur un terrain, vous ne pouvez pas le jouer, vu qu'un terrain ne peut jamais être lancé. Comparons l'écriture de Daxos avec celle d'un Spectre voilenuit **Nightveil Specter**: comme le Spectre vous dit que vous pouvez la jouer, vous pouvez la jouer si c'est un terrain ou la lancer si c'est un sort.

Parties du processus

Donc vous avez décidé de lancer un sort. Ok. Oh attendez, vous n'avez pas assez de mana pour le lancer ? Aucune cible légale à choisir ? Quelqu'un a une carte sur la table qui t'empêche de jouer ce sort ? Remballe-le, et on oublie tout sur lui, Bon, sauf que maintenant tout le monde sait que vous avez cette carte en main, mais le jeu ne va pas t'obliger de finir de faire quelque chose que tu ne peux pas faire. Continue.

Dans un tournoi, cette erreur peut s'accompagner d'une pénalité. Dans tous les cas, vous n'êtes jamais obligé de lancer une Terreur (**Terror**) sur votre propre gars car vous avez oublié que le Chevalier blanc (**White Knight**) de votre adversaire a la protection contre le noir.

Bien sûr, si tu as déjà payé le sort, et *qu'ensuite* tu réalises que ce n'était pas le meilleur choix stratégique, ou que tu voulais utiliser d'autres manas, c'est trop tard. Pas de retours.

Étape I: Annoncer le sort

La première étape pour lancer un sort est de dire à votre adversaire que vous voulez lancer le sort. Vous le prenez d'où il est actuellement (en général votre main) et vous l'ajoutez en haut de la pile. Il n'est plus dans votre main, ou dans votre cimetière, ou n'importe quel endroit où il était avant que vous décidiez de le lancer. *Vous* l'avez lancé, donc *vous* le contrôlez. Peut-être que votre adversaire va le contrecarrer, ou peut-être se résoudra-t-il, mais pour l'instant, il reste en pile.

Exemple. *La première chose que vous faites après avoir annoncé que vous allez lancer Force de volonté (**Force of Will**) est de la mettre en pile, ce qui veut dire qu'elle ne sera pas en main quand il sera temps d'exiler une carte bleue pour payer le coût alternatif.*

Étape 2: Dites-nous ce que vous voulez faire

Une fois que vous avez décidé quel sort lancer, vous devez décider *comment* vous allez le lancer. S'il vous laisse choisir entre différentes options, il est temps de choisir. Si il vous donne le choix de choisir entre différentes façons de payer, il faut en choisir une (et une *seule* - voir les exemples ci-dessous). Gardez à l'esprit que vous ne payez pas pour l'instant, vous décidez juste quelle méthode vous allez utiliser. Il se peut que vous ayez plusieurs options plus tard, donc nous devons savoir. Par exemple, si vous annoncez que vous voulez kicker Rivière impétueuse (**Rushing River**), vous allez devoir choisir deux cibles au lieu d'une seule.

Voici la liste complète des choses que vous devez annoncer dans cette étape :

- Si vous imprégnez des cartes;
- Si vous avez l'intention de payer des coûts additionnels (comme rappel ou kick) ou si vous voulez utiliser un coût alternatif (comme flashback ou "exiler une carte" pour Force de volonté (**Force of Will**)) - notez que vous ne pouvez choisir *qu'un et un seul* coût alternatif;
- La valeur de X, si elle doit être choisie par vous plutôt que calculer par le jeu;
- Comment vous allez payer pour les symboles de mana hybrides et Phyrexians.

Exemple. *Si vous utilisez la capacité de Mage lancevif (**Snapcaster Mage**) pour donner le flashback à Force de volonté (**Force of Will**) dans votre cimetière, vous pouvez la lancer, mais pas en exilant une carte bleue de votre main, vu que flashback vous autorise à lancer la carte depuis votre cimetière uniquement si vous payez le coût de flashback (qui est un coût alternatif), et vous n'êtes pas autorisé à utiliser deux coûts alternatifs en même temps.*

Étape 3: Choisir les cibles

Si un sort contient au moins une instance du mot "cible", c'est ici que vous les choisissez. Si à ce point, vous découvrez que vous aviez envie de cibler une cible qui s'avère être illégale, ou que vous n'avez aucune cible valide, le lancement complet du sort est remballé par les règles du jeu (et votre adversaire vous remercie de lui avoir révélé un carte de votre main).

N'oubliez pas que certains sorts vous autorisent à cibler plusieurs fois le même objet, et que d'autres non. Voici comment les différencier :

- Si le sort contient le mot cible plusieurs fois, vous pouvez choisir le même objet plusieurs fois.
- Si le sort vous demande un nombre précis de "cibles", vous devez choisir autant d'objets différents.
- Si le sort vous autorise de choisir autant de cibles que vous voulez, vous ne pouvez choisir chaque objet qu'une seule fois.
- Si le sort utilise les mots "jusqu'à" avant le nombre de cibles. Vous ne pouvez choisir qu'une seule fois chaque objet, mais vous pouvez choisir zéro cible (à moins que le sort spécifie le contraire), ou n'importe quel nombre qui est inférieur au total autorisé.

À ce point, chaque créature, joueur, ou objet "devient la cible" de votre sort. Tout ce qui se déclenche quand quelque chose "devient la cible" va se déclencher maintenant, mais va attendre que vous ayez fini de lancer le sort pour aller en pile (et comme votre sort est déjà en pile, ces capacités vont se résoudre avant lui).

Exemple. *Si vous lancez Maléfice hexagonal (**Hex**), vous devez cibler exactement six créatures. Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même créature, et vous serez peut-être obligé de cibler certaines de vos créatures, dans le cas où votre adversaire en aurait moins que six.*

*Si vous lancez Trombe d'eau (**Downpour**), vous pouvez cibler zéro, une, deux, ou trois créatures. Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même créature, vu que le mot "cible" n'apparaît qu'une fois.*

*Si vous lancez Lien commun (**Common Bond**), vous pouvez choisir la même créature comme cible des deux marqueurs, vu que le mot "cible" apparaît deux fois.*

Étape 4: Répartir et distribuer

Maintenant que vous avez déterminé vos cibles, il est temps de décider quelle cible reçoit combien de quoi qu'il y ait à distribuer. En général, ce sont soit des marqueurs, soit des blessures. Si le sort vous autorise à choisir la répartition, vous le faites maintenant. Chaque cible doit recevoir *au moins un* des trucs qui sont répartis.

Parfois, un sort va "répartir de manière égale". Dans ces cas, il n'y a aucune répartition à déterminer. Le sort va répartir lui-même également entre toutes les cibles qui sont encore légales quand le sort se résoudra.

Exemple. *Vous allez devoir décider de combien de blessures vous voulez infliger à chaque créature quand vous lancez Flammes du brandon (**Flames of the Firebrand**). Alors que Boule de feu (**Fireball**) dit que les blessures sont réparties "de manière égale", donc vous n'aurez aucun choix à faire pour elle. Les blessures seront réparties et assignées pendant la résolution du sort.*

Étape 5: Calculer les coûts

Quand vous allez faire les courses, vous prenez vos produits, allez à la caisse, et la personne à la caisse calcul votre total. Vous lui donnez vos tickets de réduction, et elle vous dit combien vous devez payer. Lancer un sort suit une procédure similaire.

1. Commencez par le coût de mana imprimé sur la carte, ou le coût alternatif que vous avez choisi pendant l'étape 2. Souvenez-vous que vous ne pouvez payer qu'un seul coût alternatif - vous ne pouvez pas utiliser le coût de flashback et "le jouer sans payer son coût de mana". Gardez en tête que tous les coûts ne sont pas des paiements de mana. Parfois, le coût va être de se défausser d'une carte ou de sacrifier une créature.
2. Ensuite, ajoutez les coûts supplémentaire (comme kick ou obstination) ou les augmentations de coût (comme Thalia, gardienne de Thraben (**Thalia, Guardian of Thraben**)).
3. Puis, retirez les réductions de coûts (comme Médaillon de rubis (**Ruby Medallion**)). Si votre coût devrait être réduit en dessous de zéro, il est réduit à zéro.
4. Pour finir, si quelque chose vérifie ce qu'est le coût final, prenez ça en compte. En fait la seule qui s'occupe de ça est Trinisphère (**Trinisphere**), qui regarde si le coût total inclus moins de trois mana, et ajoute les manas génériques manquant pour qu'il y en ait trois si ce n'est pas le cas.

Maintenant que nous avons notre coût total, il est "bloqué" et ne peut pas être changé. Par exemple, si vous avez une créature avec une capacité qui réduit le coût, et que vous sacrifiez

cette créature pour payer ce sort au moment de payer les coûts, cela ne va pas changer le fait que le coût final a déjà été réduit.

Exemple. *Thalia, gardienne de Thraben* (**Thalia, Guardian of Thraben**) est un exemple d'augmentation de coût. *Invocation cruelle* (**Heartless Summoning**) est un exemple de réduction de coût.

Exemple. *La capacité de Trinisphère* (**Trinisphere**) est toujours vérifiée en dernier. Si vous lancez *Chemin vers l'exil* (**Path to Exile**) sur la *Thalia, gardienne de Thraben* (**Thalia, Guardian of Thraben**) de votre adversaire, vous n'allez pas augmenter le coût à 2* puis ajouter le 1 de *Thalia* pour arriver à un total de 3*. Vous allez d'abord appliquer la capacité de *Thalia*, augmentant à 1*, puis *Trinisphère* va voir ça et augmenter le coût total à 2*.

Note: Le coût converti de mana est différent du coût total que l'on détermine dans cette étape, et rien ne les lie. Le coût converti de mana est **toujours** une valeur numérique qui représente le coût imprimé sur la carte. **Rien** ne peut modifier le coût converti de mana d'un sort. Si le coût imprimé inclut un X, le X est zéro dans toutes les zones sauf la pile. Lorsqu'un sort est sur la pile, X est la valeur qui a été choisie en lançant le sort. Vous pouvez trouver plus d'info là-dessus à la page [Couleurs, mana et coûts](#).

Étape 6: Activer des capacités de mana

Continuons avec nos courses, nous voilà arrivé au point où il va falloir sortir la monnaie. À ce point du lancement d'un sort, vous pouvez engager vos terrains ou activer d'autres capacités de mana. Seulement le joueur qui lance le sort peut activer des capacités de mana - n'essayez pas ça pendant que votre adversaire lance un sort. Notez que vous ne pouvez uniquement activer des [[FR:mana abilities|capacités de mana], elles ont une définition particulière dans les règles. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer *Messe noire* (**Dark Ritual**) ou activer la première capacité de *Shamane ritemort* (**Deathrite Shaman**) à ce moment.

Exemple. Je contrôle un Shamane ritemort (**Deathrite Shaman**), et mon adversaire contrôle une Thalia, gardienne de Thraben (**Thalia, Guardian of Thraben**). Je lance Elfe aux Nattes sanguinolentes (**Bloodbraid Elf**), engageant tous mes terrains pour la jouer. Et la première carte révélée est une Foudre (**Lightning Bolt**), donc je ne peux pas tuer Thalia... mais aurais-je pu?

Je ne reçois pas la priorité entre le moment où je révèle la Foudre et le moment où la cascade me demande de la lancer. Mais, je vais suivre toutes les étapes de lancement d'un sort, sauf qu'en étape 5, la cascade va remplacer le coût de mana du sort par "sans payer", ce que Thalia va augmenter à 1. En étape 6, j'ai une chance d'activer mes capacités de mana - mais celle du Shamane ritemort n'est pas une capacité de mana, vu qu'elle cible, donc je ne pourrais pas l'utiliser pour générer du mana ce coup-ci!

La bonne façon de jouer aurait été de payer l'Elfe avec trois terrains et le Shamane, comme ça, je peux payer le mana de Thalia avec un terrain si nécessaire.

Étape 7: Payer les pots cassés

Terminons avec nos courses, il va falloir maintenant donner la monnaie à la personne à la caisse. En terme Magic, nous allons maintenant dépenser notre mana, sacrifier des créatures, défausser des cartes, ou faire quoi que ce soit qui est nécessaire pour payer notre sort. Les paiements incomplets ne sont pas autorisés (la maison ne fait pas crédit), et les coûts impayables ne peuvent pas être payés.

Si notre sort a la capacité convocation ou fouille, vous pouvez engager des créatures ou exiler des cartes de votre cimetière, au lieu de payer du mana pendant cette étape. Notez que c'est différent de comment fonctionne le mana hybride ou Phyrexian : nous avons déjà annoncé comment on allait payer ces symboles dans l'étape 2.

Exemple. Disons que je contrôle trois terrains et une Chantresse sauvage (**Wild Cantor**), et j'ai besoin de lancer une Corde d'adjuration (**Chord of Calling**) avec $X=2$. Puis-je engager la Chantresse pour réduire le coût de la Corde de 2 en utilisant la convocation, puis la sacrifier pour récupérer un mana? La réponse est non: je dois activer mes capacités de mana dans l'étape 6, puis payer les coûts dans l'étape 7, donc je sacrifie ma Chantresse pour le mana avant de payer mon sort et donc de pouvoir l'engager pour la convocation.

Note: Dans les Règles de Tournoi de Magic, il y a un raccourci établi pour les cartes avec X dans leur

coût. Si un joueur oublie d'annoncer la valeur de X, elle sera automatiquement égal au nombre de mana restant dans sa réserve de mana. Par exemple si un joueur engage six Montagnes pour lancer une Boule de feu avec une seule cible, la valeur de X sera automatiquement 5 (vu que le coût sera de $X=6$, et que le joueur a six mana rouge dans sa réserve).

Félicitations, vous avez juste lancé votre sort ! S'il y a des capacités qui se déclenchent quand vous lancez un sort, elles vont se déclencher maintenant et aller en pile, puis les joueurs vont recevoir la priorité. Maintenant, vous pouvez lancer un autre sort... ou juste laisser celui-ci se résoudre.

1. ↑ À vrai dire, au tout début, on ""lançait"" des sorts, puis on s'est mis à les ""jouer"".
2. ↑ Ce qui veut dire que la terminologie est le cadet de vos soucis

RÉSOUUDRE UN SORT

Chaque fois que tous les joueurs passent successivement la priorité, le sort ou la capacité du haut de la pile se résout. Ce que veut dire "résoudre" dépend en fait du type de l'objet qui se résout.

Contents

- 1 Résoudre les éphémères, rituels et capacités
 - 1.1 Vérification des cibles
 - 1.2 Réaliser les instructions
 - 1.3 Quitter la pile
- 2 Résoudre un sort de permanent

Résoudre les éphémères, rituels et capacités

Les sorts d'éphémère, de rituel et les capacités se résolvent en trois étapes :

Vérification des cibles

Premièrement, si le sort ou la capacité spécifie au moins une cible, on vérifie si ces cibles sont toujours légales. Un sort ou une capacité est contrecarré par le jeu si toutes ses cibles sont maintenant illégales.

Exemple. *Obscure trahison (**Dark Betrayal**) demande une cible, qui doit être noire. Lorsque l'Obscure trahison se résout, on vérifie si la cible est toujours légale. Si ce n'est pas le cas - par exemple parce qu'elle n'est plus noire, a gagné la protection contre le noir, ou a quitté le champ de bataille - Obscure trahison est contrecarrée.*

Si le sort a au moins une cible légale, il va se résoudre. Il ne pourra pas affecter *de quelque manière qu'il soit* une cible devenue illégale, mais il va faire son maximum aux cibles légales.

Exemple. Si je lance *Électrolyse* (***Electrolyze***) sur une cible unique, par exemple un *Chercheur de gloire* (***Glory Seeker***), et que celui-ci devient une cible illégale, *Électrolyse* sera contrecarrée et je ne piocherai pas de carte. D'un autre côté, si je lance *Électrolyse* sur deux cibles différentes, par exemple deux *Cadet impatient* (***Eager Cadet***), et un des deux devient une cible illégale, *Électrolyse* ne sera pas contrecarrée et elle va faire le maximum possible: elle va infliger une blessure au *Cadet légal* et me faire piocher une carte.

Réaliser les instructions

Après que cela soit vérifié, le contrôleur du sort ou de la capacité suit ses instructions dans l'ordre écrit.

Exemple. *Vengeance selon Akroma* (***Akroma's Vengeance***) détruit chaque artefact, créature et enchantement en une seule action, donc tous les permanents affectés sont détruits en même temps. Si un *Satyre de faveur* (***Boon Satyr***) est sur le champ de bataille, il sera détruit une fois, donc vous pouvez le sauver avec un seul bouclier de régénération,

Au contraire, *Commandement d'austérité* (***Austere Command***) réalise les deux actions choisies l'une après l'autre. Si je choisis les deuxième et troisième modes, le *Satyre de faveur* sera détruit deux fois, et deux boucliers de régénération seront nécessaires pour le sauver.

Parfois, une instruction d'un sort ou d'une capacité demande aux deux joueurs de faire un choix ou de réaliser des actions en même temps. Dans ce cas, le joueur actif fait ses choix en premier, puis le joueur non-actif fait les siens - cela est connu comme l'**ordre APNAP**. Puis les actions sont réalisées simultanément. Puis le sort avance à la prochaine instruction.

Exemple. Chaque joueur perd 1 point de vie, puis le premier choix de *Variole* (***Smallpox***) est de défausser une carte. Le joueur actif choisit une carte, puis le joueur non-actif choisit une carte, puis toutes les cartes sont défaussées simultanément. Comme la main est une zone cachée, les joueurs ne peuvent pas voir le choix de l'autre avant que les cartes soient défaussées. Avançons: le joueur actif choisit une créature à sacrifier, puis le joueur non-actif choisit une créature, puis les deux sont sacrifiées en même temps. Le joueur non-actif peut voir quel créature va sacrifier le joueur actif avant de faire son choix, car le champ de bataille est une zone publique. La même chose se produit pour les terrains.

Piocher des cartes est une exception pour cette règle. Si un sort demande à tous les joueurs de piocher un certain nombre de cartes simultanément, d'abord le joueur actif pioche ce nombre de cartes, une carte à la fois; puis les autres joueurs font de même en respectant l'ordre du tour.

Exemple. *Nous contrôlons tous les deux un Maniaque de laboratoire (**Laboratory Maniac**) et n'avons aucune carte dans nos bibliothèques. J'active la première capacité de **Jace Beleren**. Quand la capacité résout, je suis le premier à essayer de piocher une carte. L'effet de remplacement du Maniaque de laboratoire s'applique, donc je gagne la partie immédiatement.*

Quitter la pile

La dernière étape du processus de résoudre un éphémère, rituel ou une capacité est de l'enlever de la pile. Si c'est un sort, la carte associée est mise dans le cimetière de son propriétaire ; si c'est une capacité, l'objet cesse simplement d'exister. Cela veut dire qu'une carte d'éphémère ou de rituel reste en pile tout au long de sa résolution, ce qui veut dire qu'elle n'est pas dans le cimetière, elle ne peut donc pas être comptée, exilée ou déplacée ailleurs, et c'est une cible légale pour les contresorts.

Exemple. *Vous voulez voir une mauvaise carte? Voici Ire de Kaminari (**Ire of Kaminari**)! Vous pouvez la lancer alors que votre cimetière est vide (par exemple pour déclencher Horobi, gémissueur de la mort (**Horobi, Death's Wail**)), mais comme l'Ire sera toujours en pile pendant sa résolution, elle n'infligera aucune blessures à sa cible.*

*Par contre, si mon adversaire lance Contresort (**Counterspell**) sur ma précieuse Ire, je peux y répondre avec Piège à ricochet (**Ricochet Trap**). Quand le Piège se résout, c'est toujours un sort dans la pile, ce qui veut dire que c'est une cible légale pour le Contresort. Donc, je peux changer la cible de Contresort pour que cela devienne le Piège à ricochet, puis le Piège à ricochet finit de se résoudre et est mis au cimetière. Quand Contresort se résout, il va voir que sa cible (Piège à ricochet) n'est plus légale vu qu'elle a changé de zone, et il sera contrecarré par les règles.*

Résoudre un sort de permanent

Si l'objet qui se résout est un sort de permanent, sa résolution se fait en une simple étape : la carte du sort devient un permanent et est mise sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort. Un sort de permanent est un sort avec au moins un de ces types :

créature, artefact, enchantement, Planeswalker. Les terrains sont aussi des permanents, mais ne sont jamais lancés en tant que sorts.

Il y a une exception à cette règle : **les sorts d'aura** sont des sorts de permanent, mais ont une cible, même si le mot "cible" n'apparaît pas sur leur texte - c'est en fait caché dans la définition du mot clé. Les sorts d'aura se résolvent en deux étapes. D'abord, le sort d'aura vérifie que la cible est toujours une cible légale ; si elle l'est, il arrive sur le champ de bataille attaché à l'objet qu'il ciblait, sinon il est contrecarré par les règles.

Parfois, une aura entre sur le champ de bataille sans avoir été lancée. Dans ce cas, son contrôleur doit choisir un qu'elle peut enchanter, et l'aura va arriver attachée à cet objet. Notez que cela *ne cible pas*, donc vous pouvez choisir des permanents avec linceul ou défense talismanique ; Par contre, un permanent avec une **protection** pertinente ne peut pas être choisi de cette façon, vu que l'aura ne peut pas lui être attaché.

Exemple. *Quand je lance Poids mort (**Dead Weight**), je dois lui choisir une cible. Quand il résoudra, il arrivera sur le champ de bataille attaché à cette créature. Si mon adversaire répond en donnant la défense talismanique à la créature avec Sagacité du ranger (**Ranger's Guile**), le Poids mort sera contrecarré et ira directement de la pile à mon cimetière.*

*Maintenant, je lance Titan solaire (**Sun Titan**) et choisis de renvoyer mon Poids mort depuis mon cimetière. Comme je ne lance pas mon Poids mort en tant que sort, je n'ai pas besoin de choisir une cible. Quand la capacité du Titan se résout, je choisis une créature et je renvoie le Poids mort sur le champ de bataille attaché à cette créature. Je ne cible pas cette créature, donc je peux en choisir une avec défense talismanique (un Geist de Saint Traft (**Geist de Saint Traft**) par exemple. Par contre, impossible de choisir un Chevalier blanc (**White Knight**), car il a la protection contre le noir et donc Poids mort ne peut lui être attaché).*

CONTRECARRER UN SORT

Contrecarrer est une action mot clé. Contrecarrer un sort ou une capacité veut dire l'annuler, la retirer de la pile. Il ou elle ne résout pas et *aucun* de ses effets n'a lieu. Un sort contrecarré est mis dans le cimetière de son propriétaire. Le joueur qui a lancé le sort ou la capacité contrecarré ne "regagne" pas les coûts qui ont été payés.

Exemple. *Je lance Couper en deux (**Slice in Twain**) ciblant un enchantement. Quand mon adversaire reçoit la priorité, il lance Révocation (**Cancel**) en ciblant Couper en deux. Quand Révocation se résout, Couper en deux est retiré de la pile et mis dans mon cimetière. Aucun de ses effets ne se produit: la cible n'est pas détruite et je ne pioche pas de carte. Et je ne récupère pas les quatre manas utilisés pour payer Couper en deux.*

Certains sorts ou capacités ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts ou des capacités. Cela veut dire que les sorts ou capacités qui disent "Contrecarrez" n'ont aucun effet sur eux. En revanche, des sorts incontrrecarrables restent des cibles légales pour des contresorts. Souvenez-vous que si un effet essaye de faire quelque chose d'impossible, il fait quand même le maximum possible.

Exemple. *Une Décomposition abrupte (**Abrupt Decay**) ne peut pas être contrecarrée. Un Dissoudre (**Dissolve**) qui le cible ne la retirera pas de la pile, mais va se résoudre au maximum de ses possibilités: le contrôleur de Dissoudre va quand même effectuer son regard 1 à la résolution. De même, si vous lancez un **Mana Drain** ciblant un Verdict suprême (**Supreme Verdict**), vous n'allez pas le contrecarrer, mais au début de votre prochaine phase principale, la capacité déclenchée retardée va tout de même ajouter 4 à votre réserve de mana.*

Notez que les sorts d'éphémères et rituels incontrrecarrables disent qu'ils ne peuvent pas être contrecarrés *par des sorts ou des capacités*, en effet si toutes leurs cibles deviennent illégales, ils *sont contrecarrés par le jeu pendant leur résolution*.

Exemple. *Cogne (**Smash**) est rendu incontréarrable par la capacité de Museleur vexatoire (**Vexing Shusher**). Si la cible devient illégale, Cogne va être contrecarrée par les règles du jeu: elle ne détruira pas l'artefact et son contrôleur ne piochera pas de carte.*

Certains contresorts ont des effets d'auto-remplacement. Par exemple, Tromperie selon les faeries (**Faerie Trickery**), Défèrence (**Remand**), Dissipation (**Dissipate**), Absence de certitude (**Lapse of Certainty**). Les effets d'auto-remplacement sont toujours appliqués avant les autres effets de remplacement.

Exemple. *Tromperie selon les faeries (**Faerie Trickery**) a un effet one-shot (contrecarrer le sort) et un effet de remplacement qui modifie ce que fait cet effet one-shot (il va exiler le sort au lieu de le mettre au cimetière). C'est un exemple classique d'effet d'auto-remplacement.*

*Disons que nous utilisons une Tromperie selon les faeries pour contrecarrer un Colosse de sombracier (**Darksteel Colossus**). La capacité de remplacement du Colosse va essayer de remplacer l'événement "Mis dans un cimetière" par "Mélanger dans la bibliothèque de son propriétaire". Normalement, le contrôleur du Colosse devrait choisir, et pourrait appliquer l'effet du Colosse en premier, pour ne pas l'exiler. Mais, comme Tromperie selon les faeries a un effet d'auto-remplacement, il sera toujours appliqué en premier: vu que le Colosse est maintenant en route pour l'exil, sa propre capacité de remplacement ne s'applique plus.*

Exemple. *Défèrence (**Remand**) a un effet d'auto-remplacement qui modifie où va le sort contrecarré. Si un joueur lance Défèrence ciblant une Âmes persistantes (**Lingering Souls**) jouée du cimetière pour son coût de flashback, on applique d'abord l'effet d'auto-remplacement de la Défèrence qui demande de renvoyer la carte en main; puis l'effet de remplacement du flashback qui demande d'exiler la carte au lieu de la mettre n'importe où. Âmes persistantes sera donc exilée.*

REEMPLACER LES CIBLES

Certains sorts ou capacités remplacent les cibles d'autres sorts ou capacités. Des exemples classique de telles cartes sont : Erreur de visée (**Misdirection**), Redirection (**Redirect**), Déflexion (**Deflection**).

La seule chose que ces sorts ciblent est le sort dont ils vont rediriger la cible. Cela veut dire que vous choisissez le sort à cibler quand vous lancer la Redirection, mais vous ne choisirez les nouvelles cibles qu'à la résolution. La nouvelle cible doit être une cible légale pour le sort redirigé, et elle n'est remplacée que lorsque le sort redirigeant se résout. Si la cible ne peut pas être remplacée vers une autre cible légale (peut-être parce que la cible d'origine est la seule cible légale), la cible d'origine reste inchangée.

Exemple. *Mon adversaire lance Décomposition abrupte (**Abrupt Decay**) sur mes Fers vedalkens (**Vedalken Shackles**), et je réponds en lançant Redirection (**Redirect**). À ce moment, je n'ai pas à dire sur quoi je vais rediriger la Décomposition abrupte. Quand la Redirection se résoudra, je vais choisir la nouvelle cible de la Décomposition abrupte. Si mon adversaire arrive à se débarrasser de toutes les autres cibles légales avant que la Redirection ne se résolve, je ne pourrais pas sauver mes Fers vedalkens.*

Le mot "vous" dans le texte d'un objet ne désigne pas une cible, donc il ne peut pas être remplacé.

Exemple. *Je lance Hélice d'éclairs (**Lightning Helix**) ciblant un Voyant de douleur (**Pain Seer**) contrôlé par mon adversaire. En réponse, il lance Erreur de visée (**Misdirection**) ciblant mon Hélice d'éclairs. Quand l'Erreur de visée se résout, mon adversaire choisi un Ogre du Ghazbán (**Ghazbán Ogre**) que je contrôle comme nouvelle cible pour l'Hélice d'éclairs. C'est le seul remplacement qu'il peut faire; il ne peut pas remplacer qui va gagner les points de vie, vu que cet effet ne cible pas. Quand l'Hélice d'éclairs se résoudra, 3 blessures seront infligées à l'Ogre et je gagnerais 3 points de vie.*

Un sort ne peut pas se cibler lui-même, jamais !!!

Exemple. Mon adversaire lance un Commandement cryptique (**Cryptic Command**) pour contrecarrer mon Escouade de perce-oreilles (**Earwig Squad**) et piocher une carte, et je réponds avec Piège à ricochet (**Ricochet Trap**). Quand le Piège se résout, je ne peux pas remplacer la cible du Commandement cryptique par lui-même. Par contre, je peux le rediriger vers les Piège, comme c'est toujours un sort en pile durant sa résolution et que c'est une cible légale pour le Commandement cryptique. De ce fait, à la fin de sa résolution, le Piège à ricochet sera mis au cimetière, et le Commandement cryptique sera contrecarré par les règles lors de sa résolution car il n'aura plus de cible légale, le Piège à ricochet n'étant plus en pile. Donc mon adversaire ne piochera pas de carte.

Note: De nombreux joueurs savent que les sorts de redirection peuvent être utilisés pour gagner les batailles de contresorts, mais peu d'entre eux savent vraiment comment cela fonctionne. Le rôle d'un arbitre dans ces situation est d'expliquer les règles et d'être sûr que les cartes sont correctement jouées et résolues, mais **pas** d'expliquer aux joueurs comment ils devraient jouer leurs cartes.

Vous ne pouvez remplacer que les cibles d'un sort. Le contrôleur d'un sort ne changera pas, pas plus que les autres décisions déjà prises, comme les modes, le nombre de cibles, les coûts supplémentaires, ...

Exemple. Je contrôle un Geist de Saint Traft (**Geist of Saint Traft**), qui a la défense talismanique. Je lance une Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant mon adversaire, et il répond avec une Déflexion (**Deflection**) sur la Foudre. Quand Déflexion résout, mon adversaire ne fait que choisir une nouvelle cible pour la Foudre, mais il n'en acquière pas le contrôle. Comme je contrôle toujours le sort, et Déflexion ne cible que la Foudre, il peut choisir le Geist de Saint Traft comme nouvelle cible.

Exemple. Je contrôle Chandra, le brandon (**Chandra, the Firebrand**) et lance une Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant mon adversaire. En réponse, il lance une Redirection (**Redirect**) et me choisit comme nouvelle cible pour la Foudre. Quand la Foudre se résout, mon adversaire ne peut pas rediriger les blessures sur Chandra, comme il n'est pas le contrôleur de la source. (Pas plus que je peux, vu que je ne peux jamais rediriger vers un Planeswalker que je contrôle les blessures que je subis d'une source que je contrôle.)

Une des cartes les plus communes avec une capacité de remplacement de cible est Morguesort (**Spellskite**). Morguesort a une capacité qui remplace la cible d'un sort ou

d'une capacité vers le Morguesort lui-même. La capacité du Morguesort ne fait aucune mention de restriction sur le sort ou la capacité qu'il peut cibler, dont il peut toujours cibler n'importe quel objet dans la pile, même s'il n'a aucune cible ou ne pourrait pas cibler le Morguesort. Quand sa capacité se résout, la cible sera remplacée uniquement si le Morguesort peut être une cible légale pour ce sort. Une bonne règle de base est : si le lanceur original pouvait lancer le sort ou activer la capacité en ciblant le Morguesort, alors vous pouvez le rediriger vers le Morguesort.

Exemple. *Je contrôle un Morguesort (**Spellskite**). Mon adversaire lance une Épreuve de Thassa (**Ordeal of Thassa**) ciblant une de ces créatures. Tant que l'aura est un sort sur la pile, elle a une cible, donc je peux remplacer la cible de l'Épreuve par le Morguesort. En revanche, si une aura arrive sur le champ de bataille sans avoir été lancée, par exemple grâce à la capacité de Souverains de l'Alara perdue (**Sovereigns of Lost Alara**) ou de Titan solaire (**Sun Titan**), son contrôleur va choisir une créature à laquelle l'attacher, mais ce ne sera jamais un sort et elle ne ciblera jamais, donc Morguesort ne peut rien faire.*

Exemple. *Je contrôle une Épée de Festin et de Famine (**Sword of Feast and Famine**) et une Garde noire d'Oona (**Oona's Blackguard**). J'active la capacité de l'Équipement pour l'attacher à la Garde. En réponse, mon adversaire cible la capacité d'équipement avec la capacité de son Morguesort. C'est une action légale, comme Morguesort peut cibler n'importe quel objet dans la pile; par contre, comme la capacité d'équipement d'une source que je contrôle ne peut cibler que les créatures que je contrôle, la capacité du Morguesort ne fera rien et l'Équipement ira sur ma magnifique Garde, sans prendre en compte le détestable Morguesort.*

CAPACITÉS ET EFFETS

Tout ce qui est capable d'affecter une partie n'a pas forcément de représentation physique. Les **Capacités** peuvent être aussi puissantes que des sorts, mais n'existent sur la pile qu'un court instant avant de disparaître; bien qu'elles partagent de nombreuses similitudes avec les sorts, elles ont également des particularités, et une catégorisation stricte est importante.

Ceci dit, il existe une chose encore plus impalpable que les capacités. Les **Effets** sont les fantômes des sorts et capacités passés, les résultats persistants d'objets qui se sont résolus. Nous apprendrons à différencier les *capacités* et leurs *effets*, puis explorerons les différents types d'effets, ainsi que les détails et les pièges que chacun présente. Puisque tout dans le jeu est, ou a, un effet, à l'exception peut-être des créatures sans capacité, ce chapitre est plus long qu'il n'y paraît.^[1]

Il existe une classe d'effets qui a tendance à faire partir les arbitres en hurlant: les effets continus. Les **Interactions** entre ces effets sont historiquement un point important de l'évaluation des arbitres, mais comme nous le verrons, ce n'est pas un sujet difficile, si il est abordé de façon logique, et avec un peu d'Humilité (**Humility**).

1. ↑ Comme le Commodore Guff **le dit une fois** dans un élan tragi-comique brisant le quatrième mur, *Je le sais - c'est moi qui l'ai écrit*.

Table des matières

1. **Capacités**
2. **Effets**
3. **Effets à règles spéciales**
4. **Couches**

CAPACITÉS

Magic est un jeu basé sur les capacités. Les capacités définissent la plupart de ce qu'une carte peut (et parfois, ne peut pas) faire: chaque "portion" du texte de règle d'une carte est une capacité de cette carte. Une "portion" peut être * un paragraphe, isolé des autres par une ligne vide; ou * un *mot-clé* (plus précisément une *capacité à mot-clé*), séparé des autres mots-clé par une ligne vide ou une virgule.

Quand vous voyez un mot unique dans le texte de règles, comme "Vol", il s'agit à coup sûr d'une capacité à mot-clé. Le but de ces mots-clés est de gagner de la place, dans le cadre de texte et dans votre esprit. Chaque capacité à mot-clé est définie dans les .

Exemple. *On trouve trois capacités sur une Aristocrate Falkenrath (**Falkenrath Aristocrat**): "Vol" et "Célérité" sont des capacités à mot-clé, et sont juste séparés par une virgule; puis, une ligne vide, et un paragraphe isolé, qui est une capacité unique toute entière.*

Notez que le point entre "ce tour-ci" et "Si" ne définit pas une nouvelle capacité, puisqu'il est dans le milieu d'un seul paragraphe.

Les capacités ne fonctionnent que tant que la carte est sur le champ de bataille (sauf indication contraire), ou si cela n'a pas de sens autrement.

Exemple. *Nœudebois (**Lumberknot**) a la Défense talismanique, ce qui n'a d'effet que sur le champ de bataille. Défense talismanique n'empêche pas Nœudebois d'être contrecarré tant qu'il est sur la pile, ni d'être retiré du cimetière par Crémation (**Cremate**). De la même manière, il ne peut gagner de marqueurs s'il n'est pas sur le champ de bataille. Ça serait vraiment bizarre!*

Exemple. La première capacité du Frappeur loxodon (**Loxodon Smiter**) dit qu'il ne peut pas être contrecarré. Comme seul les sorts sur la pile peuvent être contrecarrés, cette capacité n'a de sens que si elle fonctionne lorsque le Frappeur loxodon est sur la pile.

La seconde capacité de Champion des âmes égarées (**Champion of Stray Souls**) permet de récupérer "depuis votre cimetière" et ne peut donc être activée que depuis celui-ci. Notez que ce n'est pas le cas de la première capacité, qui ne peut être activée que depuis le champ de bataille, comme le plus souvent.

Cependant, les capacités ne sont pas toujours "juste là", comme le vol, ou les capacités du Nœudebois (**Lumberknot**) ci-dessus. Vous avez souvent besoin de faire quelques efforts supplémentaires pour les utiliser. Par exemple, vous savez sans doute que pour utiliser la troisième capacité de l'Aristocrate Falkenrath (**Falkenrath Aristocrat**), vous devez sacrifier une créature, et que votre adversaire pourra y répondre, puisque vous utilisez la pile. C'est ce qui mène au second sens d'une "Capacité", qui est "un objet sur la pile, généré par une capacité d'une carte".

Note: Attention! Bien qu'ils puissent être des objets sur la pile, **les capacités ne sont pas des sorts**. Un sort est associé avec une carte entière, tandis qu'une capacité est toujours un objet virtuel, généré par une portion du texte de règle figurant sur une carte. Les choses qui affectent spécifiquement les sorts n'affectent pas les capacités, et inversement.

Les capacités peuvent être séparées en quatre principales catégories.

1. Les **capacités activées** sont celles qui vous permettent de payer un coup, afin de les mettre sur la pile. Elles sont écrites sous la forme **[Coût]: [Effet]** La présence du *deux-points* est la garantie de se trouver en présence d'une capacité activée.

Exemple. La capacité de Shamane de la faune (**Fauna Shaman**) demande que son coût soit payé intégralement, afin d'en bénéficier. Notez la présence du *deux-points*. La troisième capacité de l'Aristocrate Falkenrath (**Falkenrath Aristocrat**) dont nous avons parlé précédemment est également une capacité activée.

Il est intéressant de mentionner que les capacités de loyauté des **Planeswalkers** sont des capacités activées, bien qu'aucun **:** ne soit visible sur leurs cartes.

2. Les **capacités déclenchées** sont celles qui ont une condition déclenchante, et un effet. Elles sont écrites sous la forme **[Condition de déclenchement], [Effet]**, et la condition de déclenchement commence toujours par "**quand**", "**à chaque fois que**", "**au début de** (une phase ou étape)", ou "**à la fin de** (une phase ou étape)". Elles utilisent également la pile, et la rejoignent automatiquement quand la condition de déclenchement est remplie. Vous pouvez en avoir un contrôle partiel, du moment que vous pouvez provoquer leur condition de déclenchement.

Exemple. *Le Démon d'offresang (**Bloodgift Demon**) ne demandera pas votre permission d'utiliser sa capacité. Elle ira forcément sur la pile, juste après votre étape de dégagement. Au moins, vous pouvez choisir qui sera affecté...*

*L'Artiste de sang (**Blood Artist**) requiert la mort d'une créature pour que sa capacité fonctionne. Il vous faudra attendre un combat, ou un anti-bête pour le déclencher, à moins que vous ne contrôliez une Aristocrate Falkenrath bien sûr.*

La façon dont les capacités déclenchées fonctionnent est étroitement liée avec le concept de **priorité**, et seront donc discutées plus avant dans la section **le jeu en slow motion**.

3. Les **capacités statiques** sont celles écrites comme des affirmations. Elles sont tout simplement vraies. Ces capacités affectent le jeu tant que le permanent sur lequel elles sont imprimées reste sur le champ de bataille, et possède ces capacités.

Exemple. *La capacité d'Acier trempé (**Tempered Steel**) donne +2/+2 aux créatures-artefact de son contrôleur. L'effet perdure tant que l'enchantement reste sur le champ de bataille.*

4. Les **capacités de sort** sont juste un nom pour toutes les capacités sur les cartes d'éphémères et de rituels, qui ne rentrent dans aucune des catégories ci-dessus, et ne sont donc jamais des objets indépendants sur la pile. Elles représentent simplement l'effet du sort qui se résout.

Exemple. *Quand vous commencez à résoudre Contemplation (**Ponder**), vous devez suivre les instructions données par la capacité du sort.*

*Tonnerre retentissant (**Resounding Thunder**) a une capacité activée (Recyclage) et une capacité déclenchée qui se déclenche quand la carte est recyclée. Le reste du texte de ("Quand vous recyclez le Tonnerre retentissant, il inflige 6 blessures à une cible, créature ou joueur.") est une capacité de sort.*

Nous parlerons également des capacités de mana, que l'on peut définir en général comme toutes les capacités qui ajoutent du mana à la réserve (de mana) parmi leurs effets. Ces capacités bénéficient de règles spéciales: elles ne passent pas par la pile, et dans certains cas, peuvent être activées à des moments où ce ne serait pas possible pour des capacités "normales"

Exemple. *Tous les terrains de base ont la capacité intrinsèque "☞: Ajoutez [mana] à votre réserve de mana." La capacité activée du Pèlerin d'Avacyn (**Avacyn's Pilgrim**) est également une capacité de mana.*



Au titre de remarque finale, remarquons que les capacités peuvent venir du texte d'un objet, ou être accordés à un objet, par un effet. Le jeu ne fait pas de différence entre les deux.

Exemple. *L'Ange de Serra (**Serra Angel**) a le vol, puisque cette capacité est imprimée sur la carte, tandis que Charge sur le zéphyr (**Zephyr Charge**) et Condor dressé (**Trained Condor**) peuvent donner cette capacité à des créatures. Indépendamment de la façon par laquelle une créature a appris à voler, Piégé (**Grounded**) la privera de cette capacité.*

CAPACITÉS ACTIVÉES

Les capacités activées ont un coût et un effet. Elles sont toujours écrites sous la forme: "**[Coût]:[Effet.][Restriction d'activation]**".

Un joueur a la possibilité d'activer une capacité à chaque fois qu'il a la priorité.

Exemple. La capacité activée de *Frontière tectonique* (**Tectonic Edge**) est écrite: "1, , , Sacrifiez la Frontière tectonique: Détruisez le terrain non-base ciblé. N'activez cette capacité que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains." D'après le modèle ci-dessus, on obtient:

- Un coût: payer 1, engager la Frontière tectonique, la sacrifier.
- Un effet: Détruisez le terrain non-base ciblé.
- Une restriction d'activation: l'adversaire doit contrôler quatre terrains à l'activation de la capacité.

Contents

- 1 Activer une capacité
- 2 Capacités activées à mot-clé
- 3 Capacités de loyauté
- 4 Non-activated abilities with a mana cost

Activer une capacité

Activer une capacité signifie la mettre sur la pile, et payer ses coûts. Activer une capacité suis les mêmes étapes que [lancer un sort](#), résumées ci-dessous par commodité.

1. Annoncer que vous activez la capacité
2. Si la capacité est modale, annoncer le mode choisi; si a capacité à un coût variable (comme un {X} dans son coût), annoncer la valeur de cette variable.
3. Annoncer les cibles requises par la capacité. Une cible ne peut être choisie qu'une fois pour chaque occurrence du mot "cible" dans le texte de la capacité
4. Si la capacité demande de diviser ou distribuer un effet (dégâts ou marqueurs par exemple) parmi plusieurs cibles, annoncer la répartition. Chacune de ces cibles doit


recevoir au moins "un" de ce que l'effet produit.

5. Déterminez le coût total de la capacité, incluant les effets qui augmentent ou réduisent le coût, comme Suppression brutale (**Brutal Suppression**) ou Terrains d'entraînement (**Training Grounds**).
6. Si le coût total requiert de dépenser du mana, maintenant est le moment d'activer des capacités de mana.
7. Payer les coûts totaux, dans n'importe quel ordre choisi.

Un permanent peut avoir plusieurs capacités activées, indépendantes les unes des autres. Le nombre d'activation dont vous pouvez bénéficier n'est généralement limité que par les ressources à votre disposition.

Exemple. La première capacité activée de Chanteuse de naufrage (**Shipwreck Singer**) requiert une cible, ce qui signifie que vous devez avoir une cible légale pour l'activer, et que quand la capacité tentera de se résoudre, la cible doit être encore légale. Si elle ne l'est pas, la capacité sera contrecarrée par les règles du jeu. Si vous avez du mana disponible, vous pouvez l'activer plus d'une fois.

La seconde capacité activée ne requiert pas de cible, mais possède un coût de  pour être activée, et on ne peut évidemment pas engager un permanent qui est déjà engagé.

Exemple. Étreinte de Shiv (**Shiv's Embrace**) est une aura qui possède une capacité qui requiert  pour être activée. Vous pouvez activer cette capacité à de multiples reprises en payant son coût encore et encore. De cette manière, vous pouvez donner à la créature enchantée plusieurs instances du même effet. Chacun d'eux crée un effet indépendant des autres.

Capacités activées à mot-clé

La plupart des capacités activées décrivent très exactement ce qu'elles font dans leur texte de règle. Certaines cependant, sont très courantes, ou demandent trop de place pour être expliquées sur la carte. Dans ce cas, on ne trouve sur la carte que le nom de la capacité, comme un "mot-clé". Parfois un **reminder text** résume la règle, et c'est là que vous trouverez le *deux-points* qui prouve qu'il s'agit là d'une capacité activée.

A titre d'exemple, sont des capacités activées à mot-clé: équipement, recyclage, exhumation, récupération, monstruosité. Vous pouvez trouver la liste complète dans le paragraphe 702 des Comprehensive rules.

Exemple. *Équipement est une capacité activée des cartes du type "Équipement". "Équipement [Coût]" signifie "[Coût]: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel."*

Exemple. *Monstrosité est une capacité activée à mot-clé. Puisqu'elle ne requiert que de payer du mana, vous pouvez l'activer plus d'une fois, mais lorsqu'elle se résout, elle vérifie si la créature est déjà monstrueuse. Si elle ne l'est pas, la capacité place un certain nombre de marqueurs +1/+1 sur la créature et la marque comme monstrueuse. Cela signifie que d'autres activations n'auront pas d'effet. Si une capacité de monstrosité est contrecarré, la créature ne reçoit pas de marqueurs, et ne devient pas monstrueuse, et la capacité peut être utilisée de nouveau.*

Beaucoup de créatures ayant une capacité de monstrosité possèdent également une capacité déclenchée qui se déclenche quand la créature devient monstrueuse (en d'autres termes, quand sa capacité de monstrosité se résout pour la première fois). Si la créature est tué en réponse à l'activation de la capacité de monstrosité, elle ne deviendra jamais monstrueuse, et donc sa capacité ne se déclenchera pas.

Les capacités activées ne peuvent en général être activée que depuis le champ de bataille, sauf instructions contraires, ou si cela n'a pas de sens autrement.

Exemple. *Récupération est une capacité activée qui ne fonctionne que tant que la carte portant cette capacité est dans le cimetière. "Récupération [Coût]" signifie "[Coût], Exilez cette carte de votre cimetière: Mettez un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de cette carte sur une créature ciblée. Ne récupérez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)" Une partie du coût étant d'exiler la carte du cimetière, elle doit y être afin de pouvoir activer la capacité.*

Capacités de loyauté

Les capacités de loyauté sont des capacités activées particulière, que l'on trouve sur les cartes de Planeswalker. Leur coût est représenté par un nombre, qui indique combien de marqueurs ajouter ou retirer pour activer la capacité, et puisque ajouter des marqueurs est un coût, on ne peut pas y répondre.

Les capacités de loyauté obéissent à des règles particulières: un joueur ne peut activer une capacité de loyauté que durant une phase principale de son tour, lorsque la pile est vide, et

une seule fois par Planeswalker.

Exemple. *Jace, le sculpteur de l'esprit (**Jace, the Mind Sculptor**) possède quatre capacités de loyauté. La première requiert d'ajouter deux marqueurs loyauté. Les troisième et quatrième capacités requièrent d'en retirer. La deuxième capacité ne demande pas d'ajouter ou retirer de marqueurs, mais simplement de signaler que vous utilisez cette capacité.*

Une fois que Jace est entré sur le champ de bataille, vous pouvez immédiatement activer une de ses capacités de loyauté, puisque vous recevez la priorité après qu'un sort se soit résolu durant votre tour. Modifier le nombre de marqueurs sur Jace est le coût d'activation. Un joueur ne peut pas répondre avant que le nombre de marqueurs soit modifié, mais il peut agir ensuite, avant que la capacité elle-même ne se résolve.

Non-activated abilities with a mana cost

Toutes les capacités qui demandent un paiement de mana ne sont pas des capacités activées. Afin d'être sûr que la capacité à laquelle vous avez affaire est bien une capacité activée, (':') doit figurer quelque part. Souvent, sont confondues avec des capacités activées les **capacités déclenchées** qui demandent un paiement à leur résolution. La chose peut devenir épineuse quand une de ces capacités est liée à un mot-clé. En cas de doute, n'hésitez pas à vous référer aux règles du jeu.

Exemple. *Téléportail (**Teleportal**) a une capacité activée nommée "Surcharge", un coût alternatif lié à un mot-clé. Les coûts alternatifs sont généralement formulé "Vous pouvez choisir de payer [coût] plutôt que de payer le coût de mana de [cet objet]", ou "Vous pouvez lancer [cet objet] sans payer son coût de mana". Les capacités activées sont quant à elles écrites sous la forme "[coût]: [Effet.] [Instructions d'activation]". Un coût alternatif est une capacité statique, et jamais une capacité activée.*

Exemple. *Extorsion est une capacité déclenchée qui pourrait être confondue avec une capacité activée puisqu'elle requière un paiement pour bénéficier de son effet. Cet effet dit: "À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer 🌟. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vies perdus de cette manière. "*

Cela signifie que cette capacité se déclenchera à chaque fois que vous lancez un sort tant que Obéissance aveugle est sur le champ de bataille, et quand l'effet se résout, vous pouvez choisir de payer 🌟 pour bénéficier de son effet, ou de ne rien faire. Comme chaque instance de cette capacité ne demande qu'un seul paiement, vous ne pouvez pas payer 🌟 plus d'une fois par déclenchement de la capacité.

Une capacité déclenchée qui demande un paiement pour bénéficier de tout (ou partie) de son effet n'est pas une capacité activée, mais bien une capacité déclenchée, et le choix de payer ou non, est fait au moment de la résolution.

Exemple. *Gobelin hystérique (**Frenzied Goblin**) possède une capacité déclenchée qui cible une créature. Vous ne payerez 🌟 qu'au moment où la capacité se résolvra. Si la créature deviens une cible illégale avant ce moment, la capacité sera contrecarré, et vous n'aurez même pas l'occasion de payer.*

CAPACITÉS STATIQUES

Les capacités statiques, contrairement aux capacités activées ou déclenchées, affectent le jeu en permanence. Elles sont généralement écrites comme des déclarations et sont souvent représentées par un mot-clé. Elles ne sont pas *utilisées* de façon active: elles n'utilisent pas la pile, et leur effet est appliqué de façon continue et vérifié tout au long du jeu. La plupart d'entre elles ne fonctionnent que lorsque la carte sur laquelle elles sont écrites est sur le champ de bataille, mais il peut y avoir des exceptions à cette règle.

Vous pouvez reconnaître une capacité statique au fait qu'elle n'est ni activée (pas de virgule), ni déclenchée (elle ne commence pas par «Quand», «Chaque fois» ou «A»), et elle ne fait pas partie des instructions que vous suivez quand un éphémère ou de rituel se résout. Les capacités statiques peuvent affecter le lancement d'un sort, les caractéristiques d'un ou plusieurs objets, ou les règles du jeu lui-même.

Exemple. *Convocation est un exemple courant d'une capacité statique qui n'affecte le sort que lorsqu'il est sur la pile, comme telle, elle fait partie de la première catégorie. "Mettez sur le champ de bataille trois jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol." est l'effet qu'a le rituel lorsqu'il se résout et donc il n'est pas une capacité statique, mais une capacité de sort.*

Exemple. *Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**) fait partie de la deuxième catégorie, car elle modifie les caractéristiques des permanents que vous contrôlez. Elle n'a aucun effet sur la pile, dans votre main ou dans le cimetière, mais commence à affecter vos créatures dès qu'elle est sur le champ de bataille.*

Exemple. ***Exploration** fait partie de la troisième catégorie: elle modifie les règles du jeu tant qu'elle est sur le champ de bataille, vous permettant de faire quelque chose que vous ne pouvez habituellement pas faire.*

Certaines capacités statiques établissent des **restrictions ou obligations**, comme les effets qui disent qu'une créature ne **peut pas** attaquer ou bloquer; ou qu'une créature **doit** attaquer ou bloquer. ^[1]

Exemple. *Pillard gobelin (**Goblin Raider**) comporte une règle simple, qui affecte la carte sur le champ de bataille, et impose une restriction durant la phase de combat: il ne peut pas être déclaré comme un bloqueur.*

*Brigand gobelin (**Goblin Brigand**) tombe dans la deuxième catégorie, puisque sa capacité oblige à le déclarer comme attaquant dans chaque phase de combat.*

Les capacités statiques peuvent également accorder d'autres capacités aux permanents que vous contrôlez.

Exemple. *Ces capacités peuvent être facilement reconnues car elles affectent tous les permanents mentionnés (créatures que vous contrôlez, dans ce cas) et leurs effets ne fonctionnent que tant qu'elles sont sur le champ de bataille*

Certains permanents peuvent avoir une capacité statique qui définit, augmente ou réduit le coût en mana des autres sorts.

Exemple. *Tous ces effets sont communs et faciles à repérer une fois que vous avez l'habitude, car ils modifient le coût des sorts quand ils sont sur la pile, et nul part ailleurs.*

Bien que parfois difficile à reconnaître, vous avez peut être vu ou entendu parler d'enchanteurs, plus spécifiquement d'auras, qui possèdent des capacités statiques accordant des capacités aux permanents qu'ils enchantent.

Exemple. *Connexions avec la pègre (**Underworld Connections**) octroie une capacité à un terrain qu'il enchante. Jumeau par scission (**Splinter Twin**) octroie une capacité à la créature qu'elle enchante. Aucune de ses cartes n'a de capacité activée elle-même, donc nommer une de ces auras avec Aiguille à sectionner (**Pithing Needle**) est légal, mais complètement inutile.*

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons



de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.

Les capacités statiques qui ne fonctionnent pas sur le champ de bataille

Jusqu'ici, nous avons seulement vu des capacités statiques qui affectent les permanents sur le champ de bataille. Cependant, les capacités statiques peuvent faire bien plus: elles peuvent changer le coût des sorts que vous lancez, les rendre impossibles à contrecarrer, ou fonctionner alors que leur source n'est pas sur le champ de bataille.

Exemple. La capacité statique de *Portail de pierrebrèche* (**Riftstone Portal**) ne fonctionne que tant qu'il est dans le cimetière, et arrêtera de fonctionner si n'est pas dans cette zone!

Exemple. *Jeux de massacre* (**Slaughter Games**) et *Verdict suprême* (**Supreme Verdict**) ont tous les deux une capacité statique qui fonctionne lorsqu'ils sont sur la pile, et les rend impossible à contrecarrer. La seule différence entre ces deux cartes réside dans la possibilité pour le premier (et tout sort incontrarable qui cible) d'être contrecarré par les règles du jeu, si toutes ces cibles sont illégales au moment de sa résolution.

Exemple. Dans le premier cas, la capacité n'affecte les sorts que sur la pile, et seulement si le *Poigne des soleils* (**Fist of Suns**) est sur le champ de bataille. Dans le second cas, *Jet* (**Fling**) requiert un coût supplémentaire uniquement quand il est en train d'être lancé.

Capacité de définition de caractéristique

Certaines capacités statiques nous donnent des informations sur les caractéristiques de l'objet sur lequel elles sont imprimées, telles que sa couleur, son type, ou sa puissance et son endurance. Elles sont nommées **Capacités de définition de caractéristique** et elles fonctionnent dans toutes les zones, même en dehors du jeu.

Cependant, toutes les capacités qui définissent une caractéristique ne font pas forcément parties de ce groupe. Une capacité statique est une capacité de définition de caractéristique

si elle répond aux critères suivants :

- Elle définit les couleurs, sous-types, la force ou l'endurance d'un objet.
- Elle est *intrinsèque*, c'est à dire imprimé sur la carte qu'elle affecte.
- Elle n'est pas une capacité qu'un objet se donne à lui-même.
- Elle n'est pas conditionnelle, c'est à dire qu'elle ne définit pas les valeurs de ces caractéristiques uniquement si certaines conditions sont remplies.

Exemple. *Ultimus changebrume (**Mistform Ultimus**) a une capacité intrinsèque qui définit son sous-type de créature, et **Maro** en a une, qui définit sa force et son endurance. Chacune de ces capacités fonctionne dans toutes les zones.*

Certaines capacités statiques peuvent créer des **effets de remplacement** ou des **effets de prévention**, dont nous parlerons plus loin dans cette section. D'autres capacités statiques peuvent générer un effet qui permet à un joueur d'effectuer une **action spéciale** afin d'ignorer l'effet de cette capacité.

Exemple. *La capacité statique de l'Arbitre léonin (**Leonin Arbiter**) peut être délicate à comprendre. Regardons-la de plus près:*

- *Si on lui montre le Chemin vers l'exil (**Path to exile**) ou qu'il est utilisé comme pâture dans l'activation d'une Cosse de gestation (**Birthing pod**), il aura disparu lorsque vous serez invité à aller chercher dans votre bibliothèque, et son effet sera déjà terminé.*
- *Si il y a deux Arbitres Léonin sur le champ de bataille, chaque Arbitre nécessite un paiement, car il y a deux capacités statiques, une par arbitre.*
- *Si un arbitre léonin est exilé et ramené par un Ange de la restauration (**Restoration angel**) ou Changenuage (**Cloudshift**), après que vous ayez payé son coût pour ignorer sa capacité, vous aurez à payer ce coût à nouveau, puisque le "nouvel" arbitre léonin est un nouvel objet, sans "mémoire" de son existence passée.*

- i. ↑ Notez que les capacités d'évasion, telles que le vol ou la distorsion créent également des restrictions.

CAPACITÉS DE MANA

Pour lancer un sort, un joueur doit suivre une séquence bien établie d'actions qui commence par mettre le sort sur la pile et se termine par le paiement du coût de mana du sort. Pendant l'exécution de chaque action nécessaire pour lancer un sort, rien ne peut être fait; la priorité n'est pas passée et il n'y a aucune occasion de lancer un éphémère ou activer des capacités, avec une seule et unique exception: **les capacités de mana** .

La raison pour laquelle un joueur lançant un sort peut activer une capacité de mana est parce que les capacités de mana n'utilisent pas la pile. Avec le mana généré par des capacités de mana, le joueur peut ensuite payer le coût du sort. Les capacités de mana peuvent être activées ou déclenchées; les deux variétés de résolvent immédiatement après qu'elles soient activées ou déclenchées, sans utiliser la pile.

Capacités de mana activées

Une capacité activée est une capacité de mana si elle répond à ces trois critères :

- Elle ajoute du mana à la réserve d'un joueur.
- Elle ne cible pas.
- Elle n'est pas une capacité de loyauté.

Gardez à l'esprit que les capacités telles que "dégagez le terrain ciblé" sont *pas* des capacités de mana. Si vous voulez les utiliser pour lancer votre sort, vous devrez les activer à l'avance et *flotter le mana* (le terme utilisé pour dire "ajouter du mana à la réserve pour une utilisation future").

Exemple. *Animalcule de sang (**Blood Pet**) et Elfes de Llanowar (**Llanowar Elves**) sont deux exemples de capacités de mana. Les terrains de base ont la capacité intrinsèque "☞: Ajoutez [mana] à votre réserve", ce qui est bien évidemment une capacité de mana. La plupart des terrains non-base ont également une capacité de mana qui permet de générer du mana.*

Exemple. La capacité de l'Elfe de la charmille (**Arbor Elf**) a une cible, et n'ajoute pas de mana à votre réserve de mana. Koth du marteau (**Koth of the Hammer**) est un arpenteur, et sa capacité de loyauté ne peut être activée que comme un rituel, pas lors du lancement d'un sort, et utilise la pile normalement.

Ce sont là des exemples de capacités qui vous aident à générer du mana, mais ne sont pas des capacités de mana.

Exemple. Diamant de l'œil du lion (**Lion's Eye Diamond**) a une capacité de mana. Cependant, il dit aussi explicitement qu'il ne peut être activé que "lorsque vous pourriez lancer un éphémère". Pour cette raison, vous ne pouvez pas activer sa capacité pendant que vous lancer un sort. Vous devez l'activer et défausser votre main avant de pouvoir utiliser le mana - le but de cette formulation est que vous ne pouvez jamais utiliser ce mana pour lancer un sort de votre main.

D'autre part, la première capacité du Shamane ritemort (**Deathrite Shaman**) est une capacité activée et non pas une capacité de mana, puisque pour être en mesure d'ajouter un mana à la réserve, elle cible un terrain dans un cimetière.

Exemple. Forgeur de vallée (**Valleymaker**) est un exemple de capacité activée de mana également. La formulation est très prudente. Forgeur de vallée ne cible pas un joueur: bien que cibler nécessite de faire un choix, "choisir" n'est pas le même terme que "cibler". Sa capacité remplit donc la première condition, et puisque ce n'est pas une capacité d'arpenteur et qu'elle ajoute du mana à la réserve, il s'agit bien d'une capacité de mana.

Certaines des capacités de mana ont aussi d'autres effets, comme infliger des dégâts à leur contrôleur ou lui faire piocher une carte. Ce sont toujours des capacités de mana, et tout leur effet se produit passer par la pile

Exemple. *Disons que nous sommes tous les deux à 1 point de vie, que j'ai Foudre (**Lightning Bolt**) en main, et que le seul terrain dégagé que je contrôle est un Brisants Shivâns (**Shivan Reef**). Si je lance ma Foudre en me servant du Brisants shivâns pour 🌀, je subirais immédiatement 1 blessure, me faisant perdre la partie avant que Foudre ne se résolve.*

*Dans un même cas, si je contrôle une Cité d'airain (**City of Brass**), je peux l'engager pour produire du mana et mettre sa capacité déclenchée (qui est totalement indépendant de sa capacité de mana) sur la pile. Comme la capacité de mana se résout immédiatement, je peux répondre à la capacité déclenchée en jouant ma Foudre, te tuant avant que ma Cité d'airain ne me tue.*

Capacités de mana déclenchées

Une capacité déclenchée est une capacité de mana si elle répond à ces deux critères :

- Elle ajoute du mana à la réserve d'un joueur.
- Son événement déclencheur est l'activation d'une capacité de mana.

Les capacités de mana déclenchées n'utiliser la pile, et si elles se déclenchent lors de l'annonce d'un sort, vous recevrez le mana immédiatement et pourrez l'utiliser pour payer votre sort.

Exemple. *Précepte de Karametra (**Dictate of Karametra**) et Terrain fertile (**Fertile Ground**) deux exemples de capacités de mana déclenchées. Activer une capacité de mana provoque leur déclenchement. Comme ce sont des capacités de mana, elles n'utiliseront pas la pile et le mana seront ajoutés à la réserve du joueur immédiatement.*

Exemple. *La capacité de Flamboiement de mana (**Mana Flare**) ajoute du mana à la réserve d'un joueur et est déclenchée par l'activation d'une capacité de mana, et est donc une capacité de mana déclenchée. La même chose est vraie pour Surabondance (**Overabundance**), mais en plus du mana supplémentaire produit par la capacité déclenchée, le joueur subira 1 blessure. Comme ces deux actions font partie d'une unique capacité de mana, aucune de ces actions ne peut être ciblée ou contrecarrée.*

Exemple. *Tout ce qui brille n'est pas d'or! Par exemple, Cobra de lotus (**Lotus Cobra**) semble posséder une capacité déclenchée de mana déclenchée mais ce n'en est pas une! Pour être une capacité de mana déclenchée, l'élément déclencheur de la capacité du Cobra de lotus doit être une capacité de mana elle-même. Hors jouer un terrain n'est pas une capacité de mana, donc sentez-vous libre d'Asphyxie(r) (**Stifle**) ce cobra.*

Un sort ne peut jamais être une capacité de mana. Depuis les débuts de **Magic: The Gathering**, nous avons eu des sorts qui ajoutent du mana, comme Messe noire (**Dark Ritual**) ou, plus récemment, **Manamorphose**.

Bien que ces sorts ajoutent du mana à la réserve du joueur (première condition des capacités de mana), ne ciblent pas (2e condition) et ne sont pas des capacités d'arpenteur (3ème condition), ils ne peuvent pas être classés comme capacités de mana.

Il s'agit de *capacités de sorts* qui ajoutent du mana à la réserve. En d'autres termes, ce sont des sorts lancés et résolus comme tout autre sort; ils peuvent être contrecarrés (sauf indication contraire) et on peut y répondre avant qu'ils n'ajoutent du mana.

[1]

Exemple. *Messe de la Coterie (**Cabal Ritual**) et Rituel de désespoir (**Desperate Ritual**) ajoutent tout deux du mana à la réserve de leur contrôleur, ne ciblent pas, et ne sont pas des capacités de loyauté, mais ce ne sont pas des capacités de mana, et n'importe qui peut les stopper avec un Contresort (**Counterspell**).*

1. ↑ Dans un passé lointain, certains de ces sorts ont été imprimés avec le type "**Mana Source**". Ces sorts ont reçu une mise à jour de leur texte Oracle, et sont maintenant définis comme des éphémères.

EFFETS

Quand des capacités des sorts se résolvent, on applique les instructions dans l'ordre écrit; tant qu'une capacité statique s'applique, un élément est considéré comme vrai. Tout ce qui se passe, en raison de sorts ou de capacités est un **effet**; le sort ou la capacité qui génère cet effet est la **source** de cet effet.

Les effets ne doivent pas être confondus avec les capacités.^[1] Ce sont deux concepts très différents. Les *capacités* réfèrent à une des choses suivantes:

- Un texte imprimé sur une carte, ou qui lui est accordé
- Le pseudo-sort qu'est l'objet que l'on met sur la pile quand une capacités est activée ou déclenchée

Les *effets* d'un autre côté, sont les choses qui se produisent ou changent, à cause de sorts ou de capacités, tels que infliger des dégâts, détruire un permanent, augmenter ou réduire la force ou l'endurance d'une créature, des restrictions sur ce que peut bloquer une créature, etc.

Exemple. Sorcier sybarite (*Prodigal Sorcerer*) a une capacité activée: le texte imprimé dessus, et qui dit "☛: Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Quand j'active la capacité du Sorcier, je mets sur la pile, un objet qui n'est pas exactement un sort, mais y ressemble beaucoup. On les appelait "pseudo-sort" dans d'anciennes versions des règles, mais simplement capacité maintenant, bien que ce soit un sens différent du mot, que le cas du texte imprimé sur une créature.

Quand cet objet de la pile se résout, il génère un effet. Ici, l'effet est que le Sorcier inflige un point de dégâts.

Une règle important, qui est commune à tous les types d'effets, est que si un effet essaye de faire une chose impossible, ou ne peut finir ce qu'il essaye de faire; alors il effectue toutes les actions possibles, et une aussi grande partie que possible des effets incomplets.

Exemple. Je joue *Sommeil* (**Sleep**) ciblant mon adversaire, qui contrôle à la fois des créatures engagées et dé engagées. Son effet tente de tous les engager, mais comme certaines créatures le sont déjà, cette action est partiellement impossible. L'effet hausse les épaules, et fait autant que possible: il engage les créatures dé engagées, et ignore le reste. Puis l'autre moitié du sort s'applique et "gèle" toutes les créatures. Comme il n'y a aucune corrélation avec la façon dont les créatures ont été engagées, et que celles qui l'étaient déjà peuvent être "gelées", l'effet fait ainsi.

Exemple. Le joueur A active *Rotefeu goblin* (**Goblin Charbelcher**), mais il ne reste aucun terrain dans sa bibliothèque. L'effet commence à s'appliquer, révèle toutes les cartes restantes dans la bibliothèque, et remarque qu'il lui est impossible de compléter l'action. Puisqu'il ne peut pas continuer jusqu'au révéler un terrain, il passe à l'action suivante, inflige des blessures, puis demande au joueur de remettre les cartes sous sa bibliothèque.

Notez que c'est un scénario différent d'un sort qui est **contrecarré par les règles** parce que toutes ces cibles sont invalides. Si le sort n'a pas de cibles, ou qu'au moins une de ces cibles est toujours légale, il se "résout", mais n'affectera pas les cibles illégales.

Exemple. Je lance *Électrolyse* (**Electrolyze**), choisissant d'infliger une blessure à mon adversaire, et une à sa Mère des runes (**Mother of Runes**), et en réponse, il active sa Mère des runes, pour qu'elle se donne protection contre le rouge à elle-même. Quand *Electrolyze* se résout, il ne fera rien à la Mère des runes qui est maintenant une cible illégale, mais puisqu'il reste une cible légale (mon adversaire), l'effet lui infligera 1 blessure, et je piocherais une carte.

A l'inverse, si je choisis d'infliger 2 blessures à *Mangara de Corondor* (**Mangara of Corondor**) et que mon adversaire le renvoie dans sa main avec **Karakas**, *Électrolyse* sera contrecarré par les règles, à sa résolution, puisque toutes ses cibles (ici, le seul Mangara) sont maintenant illégales. Je ne pioche donc pas de carte.

Les effets peuvent être divisés en trois catégories, et il est très important de savoir attribuer chaque effet à la bonne catégorie, puisque chacune d'entre elle suit des règles différentes.

Un effet appartient toujours à un (et *seulement un*) des groupes suivants:

- Effets à un coup
- Effets continus
- Effets de remplacement

Dans les pages suivantes, nous discuterons de chacune de ces catégories séparément.

- I. ↑ C'est en partie dû au fait que certaines anciennes cartes utilisent le terme *fast effect* pour désigner collectivement les capacités, éphémère et interruptions.

EFFETS À UN COUP

Les effets à un coup effectuent une action, et se finissent là. Par exemple, ils peuvent infliger des blessures, détruire un permanent, déplacer des cartes d'une zone à une autre, ou créer des jetons. Les effets à un coup ne sont générés qu'en résolvant des sorts ou capacités. Les capacités statiques résultent toujours en **des effets continus** ou des **effets de remplacement**.

Exemple. *Foudre (**Lightning Bolt**) génère un effet à un coup lorsqu'elle se résout; dans ce cas, elle fait infliger des blessures par la carte. Autres exemples d'effets à un coup: Elfes de Llanowar (**Llanowar Elves**), Terreur (**Terror**), Désinvocation (**Unsummon**), Nékrataal (**Nekrataal**), Sang de dragon (**Dragon Blood**), Jeune pyromancien (**Young Pyromancer**).*

Cependant, les effets à un coup peuvent parfois affecter le jeu à un moment ultérieur. Ils le font en créant des **capacités déclenchées à retardement** qui se déclencheront au moment approprié.

EFFETS CONTINUS

Les effets continus peuvent être générés soit par des **capacités statiques** de permanents sur le champ de bataille, soit par des **sorts et des capacités** à leur résolution. Une fois qu'ils commencent à appliquer, la source d'un effet est sans importance: nous les traitons de la même manière. Cependant, il y a une différence subtile entre ces deux types d'effets: les règles pour identifier l'ensemble des objets auxquels ces effets s'appliquent sont différentes.

Effets de capacités statiques

Les effets continus des capacités statiques *réévaluent en permanence* leur impact sur le jeu. En d'autres termes, l'ensemble des objets qu'ils affectent et ce qu'ils font n'est jamais "gravé dans la pierre", et peut être modifié par des actions de jeu.

Exemple. *Je contrôle une Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**) et anime mon Village arboricole (**Treetop Village**). L'enchantement verra qu'une nouvelle créature est présente sous mon contrôle, et commence à s'appliquer: le Village arboricole passe directement du statut de terrain à celui de terrain créature 4/4, et n'est jamais un 3/3. Si je perds le contrôle du Village parce que mon adversaire s'en empare avec Domination (**Dominare**), Antienne glorieuse arrête immédiatement de s'y appliquer: mon adversaire reçoit une créature 3/3, et ne contrôlera jamais une 4/4, pas même pour une fraction de seconde.*

*Si je lance une créature avec Antienne glorieuse dans le champ de bataille, il entrera dans le champ de bataille avec le bonus. Par exemple, si je lance une Araignée géante (**Giant spider**) avec un Chef de meute de Garruk (**Garruk Packleader**) et une Antienne glorieuse sur le champ de bataille, je pourrais piocher une carte.*

Ces effets commencent à s'appliquer dès que leur source entre sur le champ de bataille. Il n'y a aucun moment, même bref, où la source est sur le champ de bataille, mais l'effet est toujours "inactif". De la même manière, ces effets prennent fin immédiatement si le permanent dont ils viennent quitte le champ de bataille.

Exemple. Si je nomme "rouge" pour Voix du Grand Tout (**Voice of All**), mon adversaire n'a pas de fenêtre pour lancer un Choc (**Shock**) sur elle.

Effets provenant de la résolution de sorts ou de capacités

Très souvent, ces effets ont une durée bien déterminée. Dans ce cas, ils disent toujours que quelque chose est vrai **aussi longtemps** qu'une condition est remplie. Dans le cas où cette durée ne commence jamais, ou se termine avant le début de l'effet, l'effet ne fait rien. Il ne démarre pas et cesse immédiatement de nouveau, et il ne dure pas éternellement. Si aucune indication de durée n'est donnée, l'effet persistera pour le reste de la partie.,

Exemple. Si je lance Semeuse de tentation (**Sower of Temptation**) ciblant une créature de mon adversaire avec sa capacité déclenchée, et y répond en lançant une Désinvocation (**Unsummon**) sur ma fée, la capacité se résolvra, mais n'aura aucun effet. La créature ciblée ne changera pas de contrôleur, et donc ne sera pas de nouveau affectée par le mal d'invocation.

Domination (**Dominate**) ne précise pas de durée, ce qui signifie que je garderais le contrôle de la créature jusqu'à ce qu'elle meure, ou qu'elle me soit reprise par un autre sort ou effet.

Le comportement de ces effets change en fonction de ce qu'ils font. S'ils modifient les règles du jeu, ils vont agir de la même manière que les effets de capacités statiques: ils continuent de chercher des choses à affecter en accord avec leur texte. Si ils modifient les caractéristiques ou le contrôle d'objets, ils énumèrent les objets qu'ils affectent, et calculent ce qu'ils leur font *seulement au moment où ils se résolvent*, et se limitent à ça pour leur durée .

Exemple. Si je résous Charge glorieuse (**Glorious Charge**) (qui possède exactement le même texte que Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**), si ce n'est qu'il s'agit d'un éphémère au lieu d'un enchantement) et par la suite anime un Village arboricole (**Treetop Village**), le terrain-creature ne sera pas affecté, puisqu'il ne faisait pas partie de l'ensemble des objets affectés au moment de la résolution de Charge glorieuse. D'un autre côté, si j'anime le Village, lance et résout Charge glorieuse, et que mon adversaire en prend le contrôle avec Domination (**Dominate**), le Village conserve ce bonus, puisque est y est déjà "attaché".

Autre exemple, je lance Calme intérieur, force extérieure (**Inner Calm, Outer Strength**) ciblant ma Masse noueuse (**Gnarled Mass**). À sa résolution, je compte le nombre de cartes dans ma main: il y en a trois, donc l'esprit gagnera +3/+3. Si par la suite je lance d'autres sorts, ou pioche des cartes, le bonus accordé à ma créature ne changera pas.

Exemple. Jettons un oeil à Téléportail (**Teleportal**). Bien que le texte soit en une seule phrase, il s'agit de deux effets séparés: il donne à sa cible +1/0 et dit qu'elle ne peut pas être bloquée. Si je le joue pour son coût de Surcharge, puis anime une Runeclé d'Izzet, celle-ci ne gagne pas +1/0 puisqu'elle ne faisait pas partie de l'ensemble d'objets affectés à la résolution du Téléportail. Cependant, elle ne peut être bloquée, puisque cet effet ne change pas ses caractéristiques (il ne dit pas "Les créatures que vous contrôlez gagnent 'Cette créature ne peut pas être bloquée.'"), mais les règles du jeu.

Voici un tableau résumant ce dont nous avons évoqué jusqu'à maintenant:

Effets	d'une capacité statique d'un permanent	d'un sort ou une capacité se résolvant
qui modifie une caractéristique ou le contrôle	ré-évaluent constamment ce qu'ils font et affectent	évaluent leur effet seulement à leur résolution
qui modifient les règles du jeu	ré-évaluent constamment ce qu'ils font et affectent	ré-évaluent constamment ce qu'ils font et affectent

Interaction des effets continus

Les effets continus sont légion à **Magic**, et puisqu'ils ont une durée, ils interagissent souvent entre eux. Comme le résultat final peut être difficile et ambigu à déterminer, un système compréhensif existe pour gérer ces interactions. Compte tenu de son importance, il a sa propre section.

EFFETS DE REMPLACEMENT

Les effets de remplacement sont des effets continus, mais ils sont si particuliers qu'ils sont mieux traités comme une catégorie à part. Ils agissent comme des " sentinelles " surveillent l'occurrence d'un événement particulier. Ensuite, ils «interceptent» cet événement particulier et font se produire quelque chose d'autre à la place. Il est facile de reconnaître un effet de remplacement: ils utilisent toujours les mots **au lieu** ou **à la place**. (Enfin, *presque* toujours : Voir [ci-dessous](#)). ,

Note: *Ne confondez pas les effets de remplacement avec les capacités déclenchées! Les capacités déclenchées permettent que l'événement déclencheur se produise, et puis font quelque chose; les effets de remplacement annulent cet événement et le remplacent par un autre - ou parfois rien du tout.*

Exemple. *Colosse de sombracier (**Darksteel Colossus**) a un effet de remplacement emblématique. Disons que son contrôleur est contraint de le sacrifier: l'événement qui en résulterait serait de le mettre dans son cimetière. Toutefois, son effet de remplacement va changer cet événement, et le mélanger dans la bibliothèque. Le colosse ne touche jamais le cimetière: si Fécondité (**Fecundity**) est sur le champ de bataille, elle ne se déclenche pas.*

Les effets de remplacement peuvent être générés soit par des capacités statiques ou par des objets se résolvant. S'ils sont générés par les sorts, capacités activées ou capacités déclenchées, ils ne remplacent que la prochaine instance de l'événement en question, et puis disparaissent. S'ils sont générés par des capacités statiques, ils sont actifs aussi longtemps que la capacité statique qui les génère existe.

Exemple. *Si je contrôler une Paroles du vent (**Words of Wind**) et active sa capacité, il génère un effet de remplacement qui ne s'appliquera qu'à la première fois où l'événement «Je pioche une carte " se produira dans le tour. Je peux l'activer plus d'une fois pour remplacer plusieurs pioche de carte. D'un autre côté, si je contrôle Réverbération de pensée (**Thought Reflection**), son effet de remplacement s'applique à toutes les cartes piochées, car il est généré par une capacité statique.*

Interaction des effets de remplacement

Parfois, deux (ou plus) effets de remplacement vont essayer de modifier le même événement. Dans ce cas, le joueur affecté, ou le contrôleur de l'objet affecté va choisir l'ordre dans lequel ces effets seront appliqués. Puisque l'événement va changer à chaque fois que l'un des effets est appliqué, les autres effets peuvent devenir inappropriés et on ne les applique pas, ou des effets initialement sans rapport peuvent devenir impliqués.

Dans tous les cas, chaque effet ne s'applique qu'une seule fois à un événement particulier.

Exemple. *Servant de feu (**Fire Servant**) génère un effet de remplacement qui modifie la façon dont les sorts rouge que je contrôle infligent des dégâts. Dès qu'il voit qu'un tel sort va infliger des dégâts, il intervient et double les dégâts. Dans le cas où je contrôle deux Servant de feu, quand j'essaye de résoudre une Foudre (**Lightning Bolt**), les deux vont essayer de remplacer l'événement.*

Le joueur qui subit des blessures ou le contrôleur de la créature qui subit des blessures est celui qui décide quel effet est appliqué avant, même si dans ce cas, c'est sans importance, car ils sont identiques. Le premier effet remplacera l'événement "La Foudre inflige 3 blessures" par "La Foudre inflige 6 blessures." Maintenant, nous devons vérifier si l'autre effet est toujours applicable: puisque l'événement est toujours un sort rouge infligeant des dégâts, il l'est, donc l'événement devient "La Foudre inflige 12 blessures.". Puisque le premier effet a déjà été utilisé, il ne cherche pas à remplacer l'événement plus encore.

Exemple. *Maintenant, disons que je lance une Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant mon adversaire, que je contrôle un Servant de feu (**Fire Servant**) et qu'il contrôle une Licorne bienveillante (**Benevolent unicorn**). Il peut choisir l'ordre dans lequel les effets sont appliqués. Si il choisit d'appliquer l'effet de la Licorne bienveillante d'abord, l'événement deviendra "La Foudre inflige 2 blessures", que le Servant du feu va transformer en "La Foudre inflige 4 blessures". S'il applique les effets de remplacement dans l'autre ordre, Servant de feu fera infliger 6 blessures à la Foudre, que la licorne réduira à 5.*

Exemple. Je contrôle Fourneau de Rajh (**Furnace of Rath**), Paroles de guerre (**Words of War**) et Réverbération de pensée (**Thought Reflection**), et j'active Paroles de guerre une fois à mon entretien, ce qui crée un effet de remplacement à usage unique. Je m'apprête à piocher ma carte du tour, donc je dois choisir lequel des effets de remplacement disponibles je souhaite utiliser en premier.

Si je choisis de transformer ma pioche en blessures, Réverbération de pensée ne sera plus applicable.

Donc je vais probablement choisir d'appliquer Réverbération de pensée en premier, ce qui transformera l'événement "Piocher 1 carte" en "Piocher 2 cartes". Puis l'effet de Paroles de guerre le transformera en "Piocher 1 carte et infligez 2 blessures". Fourneau de Rajh va voir que l'événement inflige maintenant des blessures, et intervient pour le modifier en "Piocher une carte et infligez 4 blessures".

Il existe un type spécial d'effets de remplacement qui défient cette règle: les **effets d'auto-remplacement**. Un effet d'auto-remplacement n'est pas un effet continu, mais l'effet d'un sort ou une capacité qui modifie ce que le reste du sort/capacité fait. Les effets d'auto-remplacement sont *toujours* appliqués avant les autres effets de remplacement. ,

Exemple. Dissipation (**Dissipate**) a un effet à un coup (contrer un sort) et un effet de remplacement qui modifie ce que cet effet fait (au lieu de déplacer le sort du cimetière, il se déplace vers la zone d'exil). C'est un exemple classique d'un effet d'auto-remplacement.

Disons que l'on utilise une Dissipation pour contrer un Colosse de sombracier (**Darksteel Colossus**). La capacité de remplacement du Colosse va essayer de remplacer l'événement "Mettez-le dans un cimetière" avec "Mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire». Normalement, le contrôleur du Colosse choisirais, et il pourrait appliquer l'effet du colosse d'abord, pour éviter qu'il soit exilé. Cependant, puisque Dissipation a un effet d'auto-remplacement, on l'applique en premier: puisque le Colosse de sombracier est maintenant en chemin vers la zone d'exil, sa capacité de remplacement ne peut plus appliquer.

Les **Planeswalkers** ont un effet de remplacement intrinsèque, qui permet d'infliger des blessures à un adversaire, et de les rediriger vers un Planeswalker qu'il contrôle. Vous pouvez en lire plus sur la page dédiée au Planeswalkers.

Autres règles

Les effets de remplacement doivent exister au moment où l'événement devrait avoir lieu: si quelque chose se produit, il est trop tard pour le remplacer. Cela signifie que vous pourriez avoir à créer un effet de remplacement, *anticipant* qu'un événement que vous voulez remplacer va se produire. Si l'événement vous attendiez ne se produit pas, l'effet ne fait tout simplement rien.

Exemple. *Mon adversaire lance Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant ma Masse noueuse (**Gnarled Mass**). Puisque je m'attends à ce que la Foudre inflige des blessures à ma créature, je la protège avec Onguent de soins (**Healing Salve**). Mon adversaire lance Erreur de visée (**Misdirection**) sur sa Foudre, me choisissant moi comme nouvelle cible. Quand la Foudre se résout, je subis 3 blessures avec plaisir, et l'effet de l'Onguent de soins ne fait rien, si ce n'est expirer à la fin du tour.*

Un événement qui est remplacé par autre chose ou sauté ne se produit jamais, ce qui signifie qu'aucune capacité déclenchée ne peut provenir de cet événement. Seul le nouvel événement sera prise en compte pour vérifier si quelque chose se déclenche.

De la même manière, si des blessures sont réduites à 0 pendant l'application d'effets de remplacement, aucune blessure n'est infligée: les autres effets qui remplacement les blessures ne s'appliqueront pas.

Exemple. *Si j'active Paroles du vent (**Words of Wind**) à mon entretien, pour remplacer l'évènement "Je pioche une carte" de ma phase de pioche, mon Effacement selon Jace (**Jace's Erasure**) ne se déclenchera pas, puisque je n'ai pas effectivement pioché de carte.*

Exemple. *Je contrôle Vapeurs sulfureuses (**Sulfuric Vapors**) et lance une Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant mon adversaire. Il répond en se protégeant avec un Onguent de soins (**Healing Salve**). Quand Foudre se résout, il choisira d'appliquer Onguent de soins en premier. Puisque cela réduit les blessures à 0, il n'y a plus aucune blessures à infliger et Vapeurs sulfureuse ne peut pas s'appliquer. Mon adversaire ne subit aucunes blessures.*

Certains effets offrent à vous ou à votre adversaire le choix de faire quelque chose, puis de faire quelque chose en fonction du premier choix. Dans le cas où votre action choisie serait remplacée par autre chose, l'effet d'origine ne s'en soucie pas, il remarque que vous avez *fait*

un choix, pas ce qui se passe réellement. Cependant, je ne pourrai jamais choisir de faire quelque chose qui serait impossible, même si cette action finit par être remplacé.

Exemple. La capacité activée du Forgeron d'énigmes (**Riddlesmith**) vous demande si vous voulez piocher une carte, et si vous le faites, vous fait défausser. Si vous choisissez de piocher, et remplacez la pioche par quelque chose d'autre (par exemple avec Paroles de guerre (**Words of War**)), Forgeron d'énigmes vous fera défausser de toute manière.

Cependant, si un Esprit du Labyrinthe (**Spirit of the Labyrinth**) m'empêche de piocher des cartes, je ne peux pas choisir de piocher avec la capacité du Forgeur d'énigmes, même si je sais que la pioche serait remplacée par Paroles de guerre, puisque je ne peux même pas essayer de choisir une action impossible.

Dans la même veine, si vous jouez Rudolement (**Browbeat**) et votre adversaire prévient les blessures qui devraient être infligées (par exemple en activant un Cercle de protection: rouge (**Circle of Protection: Red**) en réponse), il peut toujours choisir de subir des blessures, et vous ne piocherez pas: bien que les blessures ne soit pas infligées, c'est le choix qu'il a fait.

Il existe une exception: si un effet remplace une pioche, il s'applique même si la bibliothèque du joueur affecté est vide. Cela ne fait pas perdre la partie au joueur.

Exemple. Si je contrôle Paroles du vent (**Words of Wind**) et que tu me meule avec un Blocage cérébral (**Brain Freeze**) massif, je peux toujours activer Paroles du vent à mon entretien et remplacer la pioche qui m'éliminerais par le "bounce".

Effets de remplacement spéciaux

Certains effets de remplacements n'utilisent pas le schéma "au lieu/à la place". Ce sont toujours des effets de remplacement, donc ils suivent les règles précédentes, avec quelques particularités additionnelles.

1. Les effets de prévention utilisent toujours le mot **prévenez**
2. Les effets de redirection utilisent toujours les mots **devraient être infligées, à la place**
3. Les effets de régénération utilisent toujours le mot **régénerez**
4. Les effets qui modifient la façon dont les permanents **entrent sur le champ de bataille**, sont également des effets de remplacement.

Dans les pages suivantes, nous regarderons en détail chacune de ces catégories.

EFFETS DE PREVENTION

Les effets de prévention sont un type particulier d'[effets de remplacement](#), donc toutes les règles qui s'appliquent aux effets de remplacement s'appliquent aux effets de prévention. Ces effets (et seulement eux) utilisent toujours le mot **prévenez**.

Les effets de prévention fonctionnent comme boucliers attachés aux créatures ou joueurs, qui absorbent une partie des dommages qu'ils recevraient. Si ils sont générés par des sorts, capacités activées ou capacités déclenchées, une durée leur est associée, et généralement une quantité de blessures qu'ils vont prévenir: chaque fois qu'un point de dégâts est prévenu, un bouclier est utilisée. Lorsque tous les boucliers sont épuisés, l'effet expire. S'ils proviennent de capacités statiques par contre, ils sont actifs aussi longtemps que la capacité qui les génère existe, et continuent de prévenir des blessures.

Si toutes les blessures qui devraient être infligées par une source sont prévenues, cette source n'inflige pas de blessures, et les capacités qui se déclenchent en infligeant des blessures ne se déclenchent donc pas.

Exemple. *Brouillard (**Fog**) prévient toutes les blessures de combat: l'effet a une limitation de durée (le tour en cours) et le type de blessures (uniquement les blessures de combat), mais pas sur le montant de blessures prévenues.*

*Porte du dolmen (**Dolmen Gate**) a une capacité statique qui prévient les blessures. Dans ce cas, il n'y a pas de limite de temps: si une créature que vous contrôlez est attaquante, les blessures de combat qui devrait lui être infligées sont prévenues.*

*Onguent de soins (**Healing Salve**) met en place un nombre limité de boucliers: si une source doit infliger plus de 3 blessures, seulement une partie sera prévenue. Cependant, si un joueur protégé subit simultanément des blessures de plusieurs sources, il peut décider quelles blessures seront prévenues. Par exemple, si un Voleur de parchemin (**Scroll Thief**) et une créature 3/3 attaquent, le joueur, peut choisir de prévenir 2 blessures de la créature 3/3, et une blessure du Voleur de parchemin afin d'empêcher son adversaire de piocher une carte.*

La prévention n'est pas optionnelle : si un bouclier peut être utilisé, il doit l'être. Cependant, si plusieurs effets de prévention sont disponibles, le joueur ou le contrôleur de la créature qui devrait subir des blessures peut décider quel effet est utilisé en premier.

Exemple. *Phage l'Intouchable (**Phage the Untouchable**) m'attaque, et je suis donc très motivé pour prévenir ses blessures. Je lance Guérison selon Orime (**Orim's Cure**) me ciblant. Après sa résolution, mon adversaire lance une Foudre (**Lightning Bolt**) me ciblant. Bien que je préférerais subir les 3 blessures de la Foudre et conserver tous les boucliers pour les blessures infligées par Phage, je ne peux pas; les blessures de la Foudre sont prévenues, et il me reste très peu de temps pour trouver une solution au toucher mortel de Phage.*

*Cependant, supposons que je contrôle une Veilleuse de la forge de Burrenton (**Burrenton Forge-Tender**). Je la sacrifie, choisissant de prévenir les blessures de Foudre: désormais, lorsque la Foudre se résout, j'ai deux effets de prévention qui tentent de s'y appliquer. Puisque je suis le joueur qui subit les blessures, je vais choisir d'appliquer l'effet de la Veilleuse de la forge avant, de sorte que la Guérison selon Orime ne s'applique à rien, et peut être utilisée pour prévenir les dégâts de Phage (et sa capacité déclenchée!).*

Certains effet précisent que certaines blessures (ou carrément toutes) ne peuvent pas être prévenues. Cela empêche les boucliers d'être utilisés, mais d'autres effets se produiront normalement - cependant, si ils vérifient combien de blessures ont été prévenues, la réponse sera zéro. Notez que seuls les effets qui disent explicitement "prévenez" sont des effets de prévention et sont impuissants contre les ces dommages inévitables. Les effets qui réduisent ou redirigent les blessures mais n'utilisent pas le mot "prévenez" fonctionnent normalement.

Exemple. *Je lance Pyroclasme (**Pyroclasm**), et mon adversaire répond avec Piège à réfraction (**Refraction Trap**). J'y suis préparé, et je réponds avec Douleur flamboyante (**Flaring Pain**). Quand Pyroclasme se résout, Piège à réfraction ne pourra pas prévenir les blessures, et donc n'en infligera pas. Egalement, puisque l'immunité aux blessures accordé par la Protection est en fait un effet de prévention, le précieux Chevalier argenté (**Silver Knight**) périra dans les flammes.*

*Si mon adversaire lance Mise en danger (**Harm's Way**) à la place, cela fonctionnera normalement, puisque ce sort n'utilise pas le mot "prévenez".*

Sources des blessures

Les effets de prévention font parfois référence à la **source des blessures**. La source de dégâts est l'objet qui inflige des blessures, et ses caractéristiques sont celles qui comptent pour vérifier si ces dommages peuvent être prévenus.

Certains effets demandent à un joueur de choisir la source dont les blessures sont à prévenir, et parfois restreignent ce choix (par exemple, ils précisent que la source doit être rouge). Ils utilisent généralement les termes **une source [restriction] de votre choix**, ce qui signifie que dans le cadre de leur résolution, leur contrôleur choisi une source, respectant la restriction donné.

Exemple. *De nombreux permanents vont vous infliger des blessures: créatures (qui parfois ont des capacités qui valent la peine d'être stoppées comme Voleur de parchemin (**Scroll Thief**)), enchantements (comme Pyromancie (**Pyromancy**) ou Peste (**Pestilence**)), artefacts (Anneau d'Aladdin (**Aladdin's Ring**), Extrait de digitale lunaire (**Moonglove Extract**)), terrains (Gorge de Shiv (**Shivan Gorge**), Valakut, la Cime en fusion (**Valakut, the Molten Pinnacle**)), et Planeswalkers (Chandra Nalaar (**Chandra Nalaar**), Sorin Markov).*

*Les sorts sont aussi des sources très communes de blessures: Foudre (**Lightning Bolt**), Pyroclasme (**Pyroclasm**) et autres ont incinérés un grand nombre de créatures et de joueurs. De façon intéressante, si vous lancez Sanctification (**Hallow**) ciblant Monstruosité des cratères (**Crater Hellion**) tant qu'il est sur la pile, l'effet de prévention s'appliquera aux blessures qu'il infligera sur le champ de bataille.*

Parfois, la source finira par ne pas infliger de blessures, ou en infligera après avoir changé de caractéristiques. Si ces caractéristiques ne correspondent plus aux restrictions de l'effet de prévention, le bouclier ne fonctionnera pas.

Exemple. *Je lance une Foudre (**Lightning Bolt**) vous ciblant, et vous contrôlez un Cercle de protection: rouge (**Circle of Protection: Red**). Vous devez activer l'enchantement avant que la Foudre ne se résolve. Notons que la capacité du Cercle de protection n'a pas de cible, et donc tous les choix sont faits à la résolution de la capacité, comme choisir le Foudre qui est toujours sur la pile comme la source rouge en question.*

*Si la Foudre se résout maintenant, ses blessures seront prévenues. Cependant, je révèle mes noirs desseins, et lance Voile de mort (**Deathlace**) sur ma Foudre, la rendant noire. Foudre se résout, et puisqu'elle ne correspond pas à la restriction du Cercle de protection, alors elle inflige des blessures.*

EFFETS DE REDIRECTION

Les effets de redirection sont un type particulier d'**effets de remplacement**, donc toutes les règles qui concernent les effets de remplacement concernent aussi les effets de redirection. Les effets de redirection (et seulement ces effets) comprennent toujours les mots "est infligé à "quelque chose d'autre" à la place".

Les Planeswalkers possèdent un effet de redirection inhérent : si une source que vous contrôlez devait infliger des dégâts non combat à un adversaire, vous pouvez rediriger ces dégâts vers un Planeswalker que cet adversaire contrôle. Toutefois, vous ne pouvez pas rediriger des dégâts de combat, pas plus que vous ne pouvez rediriger des dégâts qui devraient vous être infligés – et non, vous ne pouvez pas vous cacher derrière votre allié pour éviter votre Tremblement de terre (**Earthquake**) !

Ce choix se fait à la résolution, et une fois que votre adversaire sait si vous voulez le viser lui ou son Planeswalker il est trop tard pour faire quoi que ce soit en réponse. Bien qu'il s'agisse d'un effet "invisible" (il fait partie des règles mais n'est pas écrit sur la carte), il interagit normalement avec les autres effets de remplacement.

Note: *Il est commun de lancer un sort de BURN en "ciblant" un Planeswalker. Il s'agit d'un raccourci admis et qui signifie: je veux lancer une Foudre (**Lightning Bolt**) en te ciblant et, si tu n'as pas de réponse, je redirigerai les dégâts vers ce Planeswalker.*

Si l'autre joueur agit (par exemple, il sacrifie le Planeswalker, lui rajoute des marqueurs loyauté ou le protège grâce à un effet de prévention), il interrompt le raccourci et je peux choisir d'infliger les dégâts à mon adversaire plutôt que de les rediriger. [MTR 4.2]

Exemple. Imaginons que je contrôle un Fourneau de Rajh (**Furnace of Rath**) et que je lance une Foudre (**Lightning Bolt**) en ciblant mon adversaire qui, lui, contrôle un alléchant Face, le sculpteur de l'esprit (**Face, the Mind Sculptor**). Mon adversaire, en tant que joueur affecté, décide de l'ordre dans lequel les effets de remplacement vont s'appliquer. Toutefois, je décide si les dégâts seront infligés à Face ou à mon adversaire.

- S'il applique d'abord l'effet de Furnace of Rath, l'événement devient "Lightning Bolt inflige 6 points de dégâts à mon adversaire". Ensuite, je décide si je veux infliger ces dégâts à mon adversaire ou à Face.
- S'il applique d'abord l'effet inhérent du Planeswalker, j'ai le choix d'infliger les dégâts du Bolt à mon adversaire ou à Face. Si je choisis de blesser mon adversaire l'effet de Furnace of Rath va doubler ces dégâts; si je choisis de blesser Face, Furnace of Rath ne fera rien puisque son effet ne concerne que les dégâts infligés aux créatures ou aux joueurs.

Parfois, après qu'un effet de redirection ait été mis en place, le nouveau récipiendaire des dégâts disparaît (par exemple, il est sacrifié si c'est une créature, il quitte la partie si c'est un joueur) ou ne peut plus recevoir les dégâts (par exemple il devient un enchantement ^[1]). Dans ce cas l'effet de redirection ne fera rien et le récipiendaire original recevra les dégâts.

Exemple. Mon adversaire lance une Foudre (**Lightning Bolt**) en me ciblant, et je réponds en activant la capacité de mes Suivants de l'Oracle (**Oracle's Attendants**). Elle se résout et crée un effet de remplacement. Puis, mon adversaire lance une Lame du destin (**Doom Blade**) en ciblant mes Oracle's Attendants, et les détruit. Quand le Lightning Bolt se résout, l'effet de redirection ne fait rien, et je reçois les dégâts.

1. ↑ oui, c'est de toi que je parle, Sculpteur d'âme (**Soul Sculptor**)!

EFFETS DE REGENERATION

Les effets de régénération sont un type particulier d'**effets de remplacement**, donc toutes les règles qui concernent les effets de remplacement concernent aussi les effets de régénération. Les effets de régénération (et seulement ces effets) comprennent toujours le mot "régénérer".

"Régénérer" est une "action à mot-clé", c'est-à-dire un verbe précis auquel est attachée une signification spécifique aux règles de Magic. "Régénérer" est un peu plus compliqué que la plupart des "actions à mot-clé" car son sens exact est conditionné par le sujet de la phrase. ^[1]

- Quand on dit qu'un joueur "régénère" un permanent, cela signifie qu'il crée un effet (de remplacement) qui remplacera la destruction de ce permanent.
- Quand on dit qu'un permanent "se régénère", cela signifie que l'effet de remplacement susmentionné a été appliqué à un événement de destruction.

Notez bien que les effets qui stipulent qu'un permanent ne peut pas être régénéré n'empêchent pas les joueurs de "tenter" de les régénérer. L'effet de régénération ne fera tout simplement rien.

Exemple. Dette de loyauté (**Debt of Loyalty**) comporte le verbe dans ses deux acceptions. La première phrase est un effet à un coup qui crée le bouclier de régénération ; la seconde est une capacité déclenchée retardée qui attend que l'effet de régénération remplace un événement de destruction.

*Même si une créature a reçu des dégâts d'un Incinération (**Incinerate**) plus tôt dans le tour, je peux lancer Debt of Loyalty en la ciblant. Mais puisque la capacité déclenchée ne se déclenchera pas ça ne sera pas très utile.*

Lorsque l'on régénère un permanent, on pourrait dire qu'on l'abrite sous un "bouclier de régénération". Ce bouclier est utilisé automatiquement (on ne peut pas choisir de le "garder pour plus tard") la prochaine fois que ce permanent devrait être détruit pendant ce tour. Au lieu d'être détruit le permanent :

- reste sur le champ de bataille ;^[2]
- devient engagé ;^[3]

- est soigné ;^[4]
- s'il est attaquant ou bloqueur, il est retiré du combat.

Exemple. *Mon adversaire m'attaque avec un Jeune chevalier (**Youthful Knight**), je le bloque avec Squelettes serviles (**Drudge Skeletons**). Avant l'assignation des blessures j'active la capacité des Squelettes et je crée un effet de régénération sur eux. Le Jeune chevalier assigne des blessures en première étape d'attribution des blessures (merci l'initiative!), cela suffit à détruire les Squelettes qui vont s'engager, être retirés du combat et débarrassés de leurs blessures de combat à la place. Pendant la deuxième étape de blessures les Squelettes ont quitté le combat et n'infligent aucune blessure au Jeune chevalier.*

Les seules choses qui puissent causer une destruction sont les effets qui contiennent le mot "détruire" et les blessures mortelles. Beaucoup d'actions basées sur un état déplacent les créatures du champ de bataille vers le cimetière sans les détruire, elles ne peuvent pas être remplacées par la régénération.

Exemple. *Fournir un bouclier de régénération à un Boa des rivières (**River Boa**) signifie que:*

- *il va survivre à Lame du destin (**Doom Blade**) (qui est un effet de destruction)*
- *il va survivre s'il bloque une créature bien plus grosse comme un Bébémotb kalonien (**Kalonian Behemoth**) (qui lui inflige des blessures mortelles)*
- *une simple petite Douleur lancinante (**Stabbing Pain**) va contourner le bouclier de régénération et impitoyablement envoyer le Boa au cimetière (une créature avec une endurance de zéro n'est pas "détruite", elle est "mise au cimetière")*

Si une créature armée d'un bouclier de régénération reçoit des blessures mortelles, la régénération remplace l'événement de destruction mais pas l'attribution des blessures. Les capacités et les effets qui vérifient si des blessures ont été infligées les verront.

Exemple. *si notre fidèle Boa des rivières (**River Boa**) bloque un Chevalier d'Orgeprairie (**Knight of Meadowgrain**), et que le Boa est régénéré, il ne sera pas détruit mais le contrôleur du Chevalier gagnera 2 points de vie grâce au lien de vie. De plus si le Chevalier est équipé d'un Jitte d'Umezawa (**Umezawa's Jitte**), l'équipement gagnera 2 marqueurs charge.*

1. ↑ Si l'on prend en compte les règles dans une forme plus ancienne les choses sont plus claires. A l'origine, quand un permanent était détruit, une "fenêtre de régénération" s'ouvrait pendant laquelle "seuls" les effets de régénération étaient légaux (alors qu'ils étaient illégaux "le reste du temps"). C'était vraiment une époque de dingues.
2. ↑ Une créature qui est régénérée ne va pas au cimetière.
3. ↑ Si une créature est déjà engagée au moment où elle se régénère ça n'est pas grave car, dans cette situation, "engager" la créature est un effet, pas un coût.
4. ↑ Techniquement, toutes les blessures de combat marqués sur la créature sont retirés. C'est la même chose qui se passe pendant l'étape de nettoyage.

EFFETS D'ARRIVÉE SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Certains effets de remplacement changent la façon dont les permanents **arrivent sur le champ de bataille**, en général cela affecte leur statut,^[1] leur met des marqueurs, ou affecte leurs caractéristiques. Ces effets sont toujours rédigés de la même façon :

- ***[Ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec [un certain type de marqueurs ou une certaine capacité]***
- ***Au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille [faites quelque chose]***
- ***[Ce permanent] arrive sur le champ de bataille comme [quelque chose]***
- ***[Ce permanent] arrive sur le champ de bataille [dans un certain état]***
- ***[Les objets] arrive sur le champ de bataille [avec l'une des modifications précitées]***

Notez bien que la dernière formulation affecte tous les objets d'un certain type, alors que les autres n'affectent que l'objet sur lequel est imprimé le texte. Attention, les objets avec une capacité qui affecte un type ne s'appliqueront "pas" leur propre effet même s'ils sont de ce type.

Exemple. *Triskèle (**Triskelion**) a une capacité qui le fait arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1. Il n'est jamais sur le champ de bataille comme un 1/1.*

*Le contrôleur de Voix du Grand Tout (**Voice of All**) doit choisir une couleur lors du processus qui déplace le permanent de la zone où il se trouve vers le champ de bataille. C'est une partie intégrante de ce processus, Voix du Grand Tout n'est jamais sur le champ de bataille sans qu'une couleur ait été choisie. Si un jeton est créé qui est une copie de Voix du Grand Tout, le choix d'une couleur fait partie du processus de création.*

Clone modifie ses caractéristiques alors qu'il arrive sur le champ de bataille. C'est un sort de créature bleu o/o sur la pile, puis il devient la créature qu'il copie sur le champ de bataille.

*Sylvin de Brèchebois (**Scarwood Treefolk**) a un effet qui le fait arriver (lui seul) sur le champ de bataille engagé. Il n'entre pas sur le champ de bataille puis devient engagé; en fait, il n'a jamais été dégagé sur le champ de bataille.*

*Orbe des rêves (**Orb of Dreams**) fait arriver tous les objets d'un type (ici, les permanents) sur le champ de bataille engagés. Bien qu'il fasse partie du type d'objets affecté, il ne s'appliquera pas à lui-même et arrivera sur le champ de bataille dégagé.*

Un effet de remplacement d'arrivée sur le champ de bataille peut donner une capacité déclenchée à une créature. Quand elle arrivera sur le champ de bataille, cette capacité se déclenchera normalement. Un petit exemple ?

Exemple. *Si un **Clone** qui va arriver sur le champ de bataille devient une copie d'une Experte de l'Æther (**Æther Adept**), il copie l'Adept pendant qu'il change de zone. Au moment où il arrive sur le champ de bataille il a une capacité déclenchée prête à l'action.*

Interaction avec d'autres effets

Parfois, il n'est pas immédiatement évident de savoir quels effets vont s'appliquer à un permanent qui arrive sur le champ de bataille ou comment ces effets vont s'appliquer. Dans ce cas on vérifie les caractéristiques du permanent tel qu'il existerait sur le champ de bataille. On prend en compte :

1. les effets de remplacement qui ont déjà été appliqués
2. les effets continus qui ont changé ses caractéristiques sur la pile

3. et les effets continus dus à ses propres capacités statiques

Attention, on ne tient pas compte des effets continus d'autres sources qui affecteraient le permanent une fois sur le champ de bataille ou bien dans la zone d'où il vient.

Exemple. Clone est en train de se résoudre. Son effet de remplacement demande à son contrôleur de choisir une créature sur le champ de bataille, ici une Voix du Grand Tout (**Voice of All**). A présent, l'Ange Cloné a un effet d'arrivée sur le champ de bataille tout neuf et son contrôleur choisit une couleur.

Exemple. Je contrôle un Sage des fables (**Sage of Fables**) et une Conspiration (**Conspiracy**) (nommant Sorcier), je lance un Seigneur de l'Atlantide (**Lord of Atlantis**). Le Seigneur de l'Atlantide va arriver sur le champ de bataille comme un Sorcier (et déclenchera Baguette du devineur (**Diviner's Wand**)). Mais, l'effet du Sage des fables, lui, ne s'appliquera pas car l'effet de Conspiration n'est pas un de ceux décrits ci-dessus.

Par contre, si je lance Évolution artificielle (**Artificial Evolution**) en ciblant Seigneur de l'Atlantide tant qu'il est sur la pile, alors le Sage des fables va s'appliquer. Mon Seigneur va arriver sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 parce que l'Évolution artificielle est un "effet continu qui a changé ses caractéristiques sur la pile".

1. ↑ Par exemple cela les fait arriver sur le champ de bataille engagés ou face cachée.

EFFETS AVEC RÈGLES SPÉCIALES

Dans ce chapitre nous allons nous pencher sur des effets aux multiples facettes. Ils nécessitent des explications détaillées et peuvent avoir des interactions compliquées.

Les **effets de copie** sont aussi vieux que le jeu lui-même. On peut les séparer en deux catégories : les effets qui copient des objets sur la pile, comme Fourche (**Fork**), et les effets qui copient des permanents, comme **Clone**. Détail amusant : le pluriel de *clone* est *casse-tête*.

Les **effets de changement de type** sont assez communs et, la plupart du temps, très intuitifs. Enfin, jusqu'à ce que quelqu'un joue Lune de Sang (**Blood Moon**).

Les **modificateurs de force et d'endurance** sont un composant stratégique important, mais que se passe-t-il quand on associe Croissance gigantesque (**Giant Growth**) et Transformation en grenouille (**Turn to Frog**)?

Nous finirons avec la **protection**, une capacité aussi puissante que déroutante. Normal, ce sont en fait *quatre* capacités différentes !

Table des matières

1. Effets de copie
2. Effets de changement de type
3. Modificateurs de force et d'endurance
4. Protection

EFFETS DE COPIE

Certains objets deviennent ou transforment un autre objet en copie d'un sort, d'un permanent, ou d'une carte. Certains effets mettent sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'un autre objet. Ces effets, et seulement eux, contiennent les mots « copier » ou « copie ».

Copier des permanents

C'est le type de copie le plus courant. Il y a 3 façons de copier un objet sur le champ de bataille :





- à la résolution d'un sort un permanent arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un objet déjà présent (**Clone**);
- un sort ou une capacité crée un jeton qui est une copie d'un objet déjà sur le champ de bataille (Portrait craché (**Spitting Image**));
- un objet sur le champ de bataille a une capacité qui lui permet de copier un autre objet déjà présent (Partageforme (**Shapesharer**)).

Quelle que soit la façon dont la copie est effectuée, les règles suivantes s'appliquent.

Valeurs copiables

En copiant un permanent, la copie acquiert uniquement les **valeurs copiables** de l'objet d'origine. Pour un permanent de base ces valeurs sont issues du texte^[1] imprimé sur la carte.

La copie acquiert non seulement le coût de mana et l'indicateur de couleur mais également la couleur de l'objet. Par contre, les effets de copie ne s'appliquent pas aux marqueurs, aux effets statiques qui affectent le permanent au moment de la copie, au statut (engagé ou dégagé, face cachée ou visible), l'illustrateur, et le numéro de collection.

Exemple. *Écrabouilleur de polis (**Polis Crusher**) est engagé, monstrueux et a trois marqueurs +1/+1. Si **Clone** arrive sur le champ de bataille comme une copie d'Écrabouilleur de polis il deviendra une carte avec le nom «Écrabouilleur de polis», un coût de mana de 2  , et le type Creature-Cyclope. Il aura les capacités suivantes: piétinement, protection contre les enchantements, "4  : Monstruosité 3", «A chaque fois que l'Écrabouilleur de polis inflige des blessures de combat à un joueur, si Écrabouilleur de polis est monstrueux, détruisez un enchantement ciblé que ce joueur contrôle.» Il aura une force et endurance de 4/4 et il entrera sur le champ de bataille dégagé.*

On n'a copié ni les statuts engagé et monstrueux, ni les marqueurs de l'original.

1. ↑ Le texte d'un permanent comprend ses: nom, coût de mana, indicateur de couleur, type, sous-type, sur-type, texte de règles, force, endurance, et/ou loyauté.

EFFETS DE CHANGEMENT DE TYPE

Les **effets de changement de type** changent le type, sous-type ou sur-type d'une carte. Il y a deux situations : soit l'effet précise que le type, sous-type ou sur-type original est conservé ; soit l'effet remplace complètement le type, sous-type ou sur-type original par un nouveau.

Les caractéristiques qui ne sont pas mentionnées dans le texte de l'effet restent inchangées.

Contents

- 1 Effets qui conservent le type
 - 1.1 Devenir une créature artefact
- 2 Remplacer le type, sous-type, ou sur-type
- 3 Devenir un type de terrain de base
- 4 Effets de copie et effets de changement de type

Effets qui conservent le type

Si un effet de changement de type permet à l'objet affecté de conserver son ancien type, sous-type ou sur-type, il se présente sous l'une des formes suivantes :

- "devient *<un type>* en plus de ses autres types."
- "devient *<un type>*. C'est toujours un *<ancien type>*."
- "devient une créature artefact."

Peu importe que l'on utilise la seconde formulation ou la troisième, le permanent gardera ses types, sous-types et sur-types originaux.

Exemple. *J'ai une Chevalière accompagnée (**Attended Knight**) dans mon cimetière. Je le réanime grâce à Reviviscence (**Rise from the Grave**). Son sous-type devient "Humain et Zombie et Chevalier" et sa couleur devient blanc et noir parce que l'effet de Reviviscence dit "en plus de".*

Exemple. J'active la capacité de Ghildmage de Skarrg (**Skarrg Guildmage**) pour animer une Montagne (**Mountain**). Cela en fait une créature élémental, mais l'effet spécifie que "c'est toujours un terrain". Ma Montagne sera donc une "Créature Terrain – montagne élémental". "Elémental" est le sous-type associé à "créature" et "Montagne" celui associé à "terrain".

Si j'utilise la même capacité pour animer une Citadelle de sombracier (**Darksteel Citadel**), j'obtiendrai une "Créature artefact: élémental" avec l'indestructible.

Exemple. Je contrôle des Dalles de Trokair (**Flagstones of Trokair**) et un Port de l'arrière-pays (**Hinterland Harbor**). Je les utilise pour lancer Augure prismatique (**Prismatic Omen**). Mes deux terrains deviennent des "Terrain – Plaine et Ile et Marais et Montagne et Forêt" mais ils restent des terrains non base. D'ailleurs, Dalles de Trokair reste aussi légendaire.

Devenir une créature artefact

Certains effets transforment un objet en "créature artefact". Ces effets laissent à l'objet ses type et sous-type originaux. Il s'agit d'une exception à la règle des ajouts de type : il n'est pas nécessaire de préciser que l'ancien type ou sous-type est conservé car c'est partie intégrante de cette formulation. Ce raccourci est dû au fait que, depuis *Alpha*, il est courant de rencontrer des effets animant des artefacts en créatures artefacts.

Exemple. Activer la seconde capacité de Tezzeret, agent de Bolas (**Tezzeret, Agent of Bolas**) en ciblant un Bident de Thassa (**Bident of Thassa**) va transformer la ligne de type du Bident en "créature enchantement artefact légendaire", même si la capacité ne précise pas que le Bident conserve ses anciens types. Le Bident ne perd pas ses capacités car les effets de changement de type ne modifient pas le texte de la carte (sauf dans un cas que nous aborderons plus tard).

Remplacer le type, sous-type, ou sur-type

Certains effets remplacent complètement les anciens types de l'objet. Dans ce cas, l'effet dit que le permanent "devient <un type>" ou "est <un type>", il ne spécifie pas qu'un nouveau type est ajouté ou bien que l'on conserve l'ancien.

Exemple. Je lance une Transformation en grenouille (**Turn to Frog**) en ciblant Frère de bande d' Ajani (**Ajani's Pridemate**). Le chat et soldat devient une "Créature: grenouille" (il devient également bleu, perd toutes ses capacités et sa force et son endurance sont établies à 1/1).

Exemple. Conspiration (**Conspiracy**) se résout, je nomme "Anomalie". L'effet de Conspiracy affecte les cartes dans toutes les zones. Du coup, ma Représentation de la destinée (**Figure of Destiny**) sera mise sur la pile comme un sort de créature Anomalie.

Au tour suivant, j'active la première capacité de Représentation de la destinée. L'effet de cette capacité va prendre le pas sur l'effet de la Conspiracy. La Représentation deviendra une "Créature: sangami et esprit".

Exemple. Je contrôle un Chercheur de gloire (**Glory Seeker**) et un Héros intrépide (**Intrepid Hero**). Une Ligne ley de singularité (**Leyline of Singularity**) arrive sur le champ de bataille. Les deux créatures sont maintenant des "Créature légendaire: humain et soldat".

Devenir un type de terrain de base

Changer le type d'un terrain en l'un des cinq types de terrain de base^[1] sans préciser "en plus de ses autres types" sous-entend un certain nombre de points de règles additionnels. Le terrain va :

- gagner la capacité de mana inhérente au type de terrain de base qu'il devient ;
- perdre ses sous-types de terrain originaux, et la capacité de mana qui va avec ;
- perdre les capacités créées par son texte ou par des effets de copie.

Tout autre type (tel que artefact ou créature) ou sur-type (tel que de base ou légendaire) sera conservé.

Exemple. Je contrôle une Colonnade céleste (**Celestial Colonnade**). Mon adversaire l'enchanté avec Mirage convaincant (**Convincing Mirage**) nommant "Forêt". La Colonnade conserve son nom, gagne le sous-type "Forêt" (mais pas le sur-type "de base"). Son texte est remplacé par "👁️: Ajoutez 🌿 à votre réserve."

La Colonnade n'aura plus la capacité de s'animer. On ne pourra l'engager que pour produire du mana vert mais elle sera toujours une cible légale pour Frontière tectonique (**Tectonic Edge**).

Exemple. J'active la seconde capacité de Transrelique en mizzium (**Mizzium Transreliquat**) et je cible une Citadelle de sombracier (**Darksteel Citadel**). La Transrelique devient un "terrain artefact" appelé Transrelique en mizzium avec l'indestructible. Il a «👁️: Ajoutez 🏰 à votre réserve." et "🏰👁️👁️: Transrelique en mizzium devient une copie de l'artefact ciblé et acquiert cette capacité."

Lune de Sang (**Blood Moon**) arrive sur le champ de bataille. Transrelique en mizzium est actuellement un terrain non base, la Lune de Sang va en faire une Montagne et lui retirer les capacités acquises grâce à l'effet de copie, mais ne modifiera pas ses types. Transrelique en mizzium est à présent un "Terrain Artefact: Montagne" avec "👁️: Ajoutez 🌙 à votre réserve.". Il n'a plus d'autre capacité.

Attention, seules les capacités issues du texte de la carte ou d'effets de copie seront retirées. Si autre chose donne une capacité au terrain, celle-ci sera conservée, peu importe quand l'effet de changement de type aura été généré.

Exemple. Ma Colonnade céleste (**Celestial Colonnade**) est enchantée par un Perchoir du drakôn aux feuilles (**Leafdrake Roost**). Mon adversaire lance Mage de la lune (**Magus of the Moon**). La Colonnade va gagner le sous-type "Montagne". Elle aura à la fois la capacité de produire 🌙 et la capacité de créer des jetons de créature.

Effets de copie et effets de changement de type

Pour finir, nous allons nous pencher brièvement sur l'interaction entre effets de copie et effets de changement de type. Comme nous l'avons déjà vu les effets de copie ne prennent en compte que les valeurs copiables de l'objet d'origine. Seuls d'autres effets de copie ou des

effets de remplacement d'"arrivée sur le champ de bataille" peuvent affecter ces valeurs. Aucune autre sorte d'effet, y compris les effets de changement de type, ne sera copié.

Exemple. *La seule créature sur le champ de bataille est un Dragon au souffle de tempête (**Stormbreath Dragon**). Je lance Jumeau maléfique (**Evil Twin**). En réponse, mon adversaire (qui n'a pas lu ce livre) lance Transformation (**Turn**) ciblant le Dragon au souffle de tempête. Il le transforme en une Anomalie rouge o/i mais Evil Twin ignore complètement l'effet de Transformation et devient quand même un Stormbreath Dragon tout neuf.*

Cette interaction est particulièrement visible quand on copie un artefact ou un terrain animé (par exemple, Bâton chimérique (**Chimeric Staff**) ou Mutecaveau (**Mutavault**)). La copie arrivera sur le champ de bataille "non animée" car l'effet qui l'a transformé en créature ne sera pas copié.

Exemple. *Clone arrive sur le champ de bataille alors que Bâton chimérique (**Chimeric Staff**) est animé. Clone peut copier Chimeric Staff mais il n'arrivera pas sur le champ de bataille comme une créature même si le Staff est actuellement une "Créature Artefact: construction". Clone arrivera sur le champ de bataille comme une copie de Chimeric Staff et aura la capacité de devenir une "Créature Artefact: construction". C'est-à-dire qu'il copiera seulement les caractéristiques originales de l'objet.*

i. ↑ Plaine, Ile, Marais, Montagne, et Forêt

MODIFICATEURS DE FORCE ET D'ENDURANCE

À **Magic**, bien des effets différents jouent sur (et changent parfois) la force et l'endurance de nos créatures. Dans ce chapitre nous nous intéresserons aux effets qui modifient la force et l'endurance. Quels sont-ils ? Que sont-ils ? Comment interagissent-ils entre eux ?

Ces interactions sont régies par le système de **couches** qui est (quand on le prend dans son ensemble) plus complet mais plus difficile à expliquer. Nous n'allons ici détailler qu'un échantillon limité.

Les effets continus qui changent la force et l'endurance sont appliqués dans l'ordre suivant :

1. les effets de capacité de définition de caractéristique
2. les effets qui fixent la force et l'endurance à une certaine valeur
3. les effets qui augmentent ou diminuent la force et l'endurance
4. les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature

Contents

- [1 Les effets de définition de caractéristique](#)
- [2 Fixer la force et l'endurance de base](#)
- [3 Augmenter ou diminuer la force et l'endurance](#)
 - [3.1 Les marqueurs](#)
- [4 Echanger la force et l'endurance](#)
- [5 Les interactions entre les modificateurs de la force et de l'endurance](#)

Les effets de définition de caractéristique

Parfois, les caractéristiques d'un objet ont des valeurs bizarres qui ne cadrent pas avec la disposition standard des cartes. **Tarmogoyf** aimerait vraiment porter dans le coin inférieur droit : « nombre de types de carte des cartes de tous les cimetières / nombre de types de carte des cartes de tous les cimetières plus 1. » Malheureusement, cela semble assez peu réalisable. En conséquence, la valeur est laissée en blanc sur la carte et une capacité dans le texte de la carte définit la valeur de la caractéristique : ces capacités sont appelées **capacités de définition de caractéristique**. Elles sont toujours appliquées en premier et représentent la valeur par défaut pour la (les) caractéristique(s) qu'elles fixent.

Attention, les capacités obtenues autrement que par un effet de copie ou des capacités qui peuvent être « stoppées » par une condition quelconque ne sont pas des capacités de définition de caractéristique.

Les capacités de définition de caractéristique fonctionnent **dans toutes les zones**, pas seulement sur le champ de bataille.

Exemple. *Tarmogoyf* est l'icône de la capacité de définition de caractéristique : sa force et son endurance sont représentées par une astérisque et leur valeur est définie par la capacité dans la zone de texte. Cette capacité fonctionne dans toutes les zones du jeu. Un célèbre deck Legacy réanimait Goule suturée (**Sutured Ghoul**) et utilisait sa capacité pour exiler quatre Tarmogoyfs. Puisque leur capacité de définition de caractéristique fonctionne dans la zone d'exil, la Goule était au moins une 20/24.

Fixer la force et l'endurance de base

Certains effets fixent la force et l'endurance à une certaine valeur. Ces effets peuvent provenir de :

- la résolution d'un sort ou d'une capacité : Transformation en grenouille (**Turn to Frog**), Reine sorcière (**Sorceress Queen**), Changedragon (**Dragonshift**)
- la capacité statique d'un permanent : Humilité (**Humility**), Gigantiforme (**Gigantiform**), Infuser l'âme aux artefacts (**Ensouled Artifact**), Village arboricole (**Treetop Village**)

Exemple. *Divinité de respect (Godhead of Awe)* est sur le champ de bataille. *Tarmogoyf* entre ensuite sur le champ de bataille. Bien que la capacité de Tarmogoyf soit plus récente que celle de la Divinité elle doit être appliquée en premier car c'est une capacité de définition de caractéristique. Le Tarmogoyf est 1/1.

Certains effets ou capacités fixent la force et l'endurance à une valeur dépendant d'autres caractéristiques. Même si la valeur finale n'est pas spécifiée, elle est déterminée quand le sort ou la capacité se résout et donc ces effets font partie de cette seconde catégorie.

Exemple. La capacité activée de Karn, golem d'argent (**Karn, Silver Golem**) fixe la force et l'endurance de l'artefact ciblé à son coût converti de mana.

Augmenter ou diminuer la force et l'endurance

Certains effets modifient la force et l'endurance actuelle d'une créature. Ces effets n'ont pas obligatoirement une durée déterminée. Ils comprennent toujours le verbe « gagner » suivi d'un signe « + » ou d'un signe « - ».

Exemple. Persécution zélée (**Zealous Persecution**) donne un bonus de +1/+1 à toutes vos créatures et un malus de -1/-1 à toutes les créatures de votre adversaire jusqu'à la fin du tour. Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**) donne un +1/+1 supplémentaire à toutes vos créatures jusqu'à ce qu'il quitte le champ de bataille.

Ces effets sont toujours appliqués « après » les effets qui fixent la force et l'endurance à une valeur précise. Peu importe quel effet a été créé en premier.

Exemple. J'anime mon Village arboricole (**Treetop Village**) pour en faire une créature 3/3 et j'attaque. Mon adversaire ne déclare aucun bloqueur et je lance un Croissance titanesque (**Titanic Growth**) pour faire de ma créature une 7/7. Avant l'attribution des blessures mon adversaire lance Transformation en grenouille (**Turn to Frog**) en ciblant mon Village animé.

Deux effets tentent de fixer la force et l'endurance à une valeur déterminée : la capacité du Village (qui en fait une 3/3) et la Transformation en grenouille (qui en fait une 1/1). Le plus récent prendra le pas sur l'autre : cela signifie que la Transformation en grenouille va effacer la force et l'endurance fixées par la capacité du Village arboricole. Par contre, la Croissance titanesque augmente ces caractéristiques sans les fixer. Cet effet s'applique obligatoirement après celui de la Transformation en grenouille. Au final le Village devient une créature grenouille bleue 5/5.

Si un effet de ce type produit une valeur négative pour la force d'une créature, on partira de ce nombre exact pour appliquer toute autre augmentation ou diminution. On considérera que sa force est zéro pour les cas où une valeur négative serait absurde.^[1]

Exemple. *J'attaque avec un Chercheur de gloire (**Glory Seeker**). Mon adversaire lance Hydrodéferlante (**Hydrosurge**). Mon Chercheur de gloire est maintenant -3/2: s'il infligeait des blessures à cet instant le jeu considérerait que sa force est de zéro (il est impossible d'infliger -3 blessures), et aucunes blessures ne seraient infligées.*

*Si je voulais absolument que mon adversaire prenne des dégâts je pourrais toujours lancer une Croissance titanesque (**Titanic Growth**) qui ferait de mon Chercheur de gloire un 1/6.*

Les marqueurs

Les marqueurs sur les permanents modifient leurs caractéristiques ou interagissent avec ses capacités, les règles ou les effets. Les marqueurs ne sont pas des objets et n'ont pas de caractéristiques. Les marqueurs sur un objet cessent d'exister si l'objet change de zone.

Les marqueurs qui modifient la force et l'endurance sont caractérisés par des valeurs algébriques. Par le passé on rencontrait des +0/+2, -0/-1 ou +3/-3. Aujourd'hui seuls les marqueurs +1/+1 et -1/-1 sont utilisés. Si une créature a des marqueurs +1/+1 et des marqueurs -1/-1, les **actions basées sur un état** retirent les marqueurs deux par deux jusqu'à ce qu'un des types ait disparu.

Lorsqu'il s'agit de calculer la force et l'endurance les marqueurs sont considérés comme étant semblables aux autres effets qui augmentent ou diminuent ces caractéristiques.

Exemple. *Je lance Croissance progressive (**Incremental Growth**) ciblant Grizzlis (**Grizzly Bears**), Armodon dressé (**Trained Armodon**) et Baloth grondant (**Rumbling Baloth**). Puis mon adversaire lance Flétrissement progressif (**Incremental Blight**) ciblant les mêmes créatures dans le même ordre. Puisque nous distribuons des marqueurs +1/+1 et -1/-1, ils vont s'annuler entre eux et mes monstres apprivoisés retourneront à l'état sauvage.*

Une créature peut gagner des marqueurs qui modifient sa force et son endurance suite à la résolution d'un sort ou d'une capacité. Elle peut aussi arriver sur le champ de bataille avec grâce à un effet de remplacement. Certains effets peuvent même permettre d'en placer sur des permanents non créature mais ils n'auront pas d'effet tant que le permanent ne sera pas animé.

Exemple. *Hydre tranchebrume (**Mistcutter Hydra**) arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +I/+I. C'est un effet de remplacement qui dépend de la valeur choisie pour X.*

*La capacité « Modularité N » présente sur Dévastateur entravarc (**Arcbound Ravager**) est une capacité mot-clé qui définit à la fois l'effet de remplacement « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +I/+I sur lui. » et la capacité déclenchée « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +I/+I sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +I/+I sur ce permanent. »*

Exemple. *J'anime Mutecaveau (**Mutavault**) puis j'active la seconde capacité d'Ajani Crinièredor (**Ajani Goldmane**) ciblant mon Mutecaveau. Le marqueur restera dessus même lorsqu'il redeviendra un simple terrain. Il n'aura de sens pour le jeu que lorsque j'animerai Mutecaveau de nouveau.*

Echanger la force et l'endurance

Ces effets comprennent toujours le verbe **échanger** et c'est exactement ce que l'on fait : on échange la place des deux valeurs. Bien sûr, échanger deux fois la force et l'endurance nous ramène au point de départ.

Exemple. *J'attaque avec Aquamibe (**Aquamoeba**). Mon adversaire décide de ne pas bloquer. Je me défaisse d'une carte pour lui infliger 3 blessures. Il laisse la capacité se résoudre mais, toujours avant la phase d'attribution des blessures, lance un Choc (**Shock**) sur mon Aquamibe. Je me défaisse d'une nouvelle carte pour la sauver et elle n'infligera qu'une seule blessure.*

Les interactions entre les modificateurs de la force et de l'endurance

A présent nous pouvons classer tous les effets qui modifient la force et l'endurance dans leur catégorie parmi celles décrites ci-dessus (appelons-les des **couches**). Ensuite il suffit de les appliquer dans l'ordre pour calculer le résultat final. Si plusieurs effets sont applicables dans la même couche on utilise le système du **timestamp** (les effets sont appliqués du plus ancien au plus récent). On y va ?

Exemple. Je contrôle **Tarmogoyf** et Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**). Il n'y a que des cartes d'éphémère et de créature dans les cimetières. A la première couche, la capacité de définition de caractéristique de Tarmogoyf en fait un 2/3. Ensuite l'effet de l'Antienne glorieuse s'applique et en fait un 3/4.

Jusqu'ici tout va bien.

Exemple. Après ces calculs d'apothicaire je décide d'attaquer avec ce colosse. Mon adversaire lance Rapetissement (**Diminish**)! Combien de blessures vont être infligées?

Rapetissement fixe la force et l'endurance de base de mon Tarmogoyf à 1/1. Cet effet s'applique dans la deuxième couche et prend le pas sur la capacité de définition de caractéristique. Toutefois, l'effet de l'Antienne glorieuse s'applique en troisième couche et ne disparaîtra pas. Mon Tarmogoyf sera un 2/2 et infligera donc 2 blessures. (Remarque: le fait que Rapetissement se soit résolu après Antienne glorieuse n'a pas d'incidence sur le résultat final).

Exemple. Au tour suivant, je me dis que mon adversaire est enfin à court de ruses et je décide de faire grossir ma créature grâce à Charge téméraire (**Reckless Charge**). Il attaque, il est menaçant, certes, mais est-il si gros que ça?

J'ai un rituel dans mon cimetière. A la première couche, Tarmo devient un 3/4. Il n'y a rien à appliquer en deuxième couche. En troisième couche j'applique les effets de l'Antienne glorieuse et de la Charge téméraire. Je dois respecter le système du timestamp mais grâce à la magie des mathématiques je donne +4/+1 à mon Tarmogoyf qui devient un énorme 7/5!

Exemple. Ma témérité n'a pas payé car mon adversaire lance Retournement (**Inside Out**). L'échange s'applique dans la dernière couche (après nos calculs de l'étape précédente) et mon Tarmogoyf ne sera « plus » qu'un 5/7.

Si mon adversaire avait lancé Retournement (**Inside Out**) en réponse à Charge téméraire (**Reckless Charge**) cela n'aurait fait aucune différence. Le Tarmogoyf aurait été 5/7 au final.

Exemple. Imaginons une situation un peu différente. Retournement (**Inside Out**) est lancé en réponse à Charge téméraire (**Reckless Charge**). Tout de suite après la résolution du Retournement (mais toujours en réponse à Charge téméraire), mon adversaire lance Foudre (**Lightning Bolt**). Que va-t-il se passer?

Quand Retournement se résout (avec Charge téméraire sur la pile), **Tarmogoyf** est $2/3 + 1/1 = 3/4$, qui Retourné donne $4/3$. Il va donc se créer une petite fenêtre d'opportunité pendant laquelle le Tarmogoyf sera $4/3$, à portée d'une Foudre (il y a déjà des éphémères au cimetière, vous vous rappelez?).

Puisque j'ai lu cet article, j'ai moi aussi une ruse en réserve. Je lance Fortifier (**Fortify**) en réponse à la Foudre et je choisis le $+2/+0$ (surtout pas $+0/+2$). L'effet de Fortifier s'applique en troisième couche, avant l'échange de force et d'endurance: le Tarmogoyf devient un $5/4$ avant l'échange et un $4/5$ au final. Bien assez pour survivre à une Foudre.

Enfin, Charge téméraire se résout, gonfle les astérisques sur notre carte et depuis la troisième couche (en collaboration avec Antienne glorieuse (**Glorious Anthem**) et Fortifier) fait de Tarmogoyf un très respectable $5/8$.

Maintenant que vous êtes des experts Mathemagiciens, vous devriez pouvoir résoudre ce petit problème.

Exemple. Je contrôle une Aquamibe (**Aquamoeba**), enchantée par une Force impie (**Unholy Strength**). J'attaque, mon adversaire ne déclare aucun bloqueur et j'active la capacité de mon Aquamibe. Que se passe-t-il si en réponse à la capacité mon adversaire lance Éclair perforant (**Puncture Bolt**) puis Rapetissement (**Diminish**) en réponse à son Éclair perforant?

- i. ↑ Bien entendu, une valeur négative pour l'endurance va tout simplement tuer la créature.

PROTECTION

La protection est l'une des capacités mot-clé les plus anciennes (elle existe depuis *Alpha*). Elle est à la fois puissante et complexe car elle génère plusieurs effets. Commençons par le début.

La protection est une capacité statique des permanents (ce n'est pas limité aux créatures). Elle peut aussi être donnée à un joueur grâce à certaines cartes ou effets. La capacité est en général rédigée sous la forme «**protection contre [qualité]**». Cette [qualité] est habituellement une couleur mais peut être n'importe quelle caractéristique telle que le nom d'une carte, un type, sous-type ou coût de mana.

La protection comprend quatre capacités différentes. Nous allons nous intéresser à chacune séparément mais il est facile de se les rappeler avec l'acronyme **DEBT**. Un permanent ou un joueur avec la protection contre une qualité ne peut pas être "**D**amaged" (subir des blessures de), "**E**nchanted" (être enchanté ou équipé par), "**B**locked" (bloqué par), "**T**argeted" (ciblé par) des sources qui ont cette qualité.

Contents

- [1 Ne peut pas être ciblé](#)
- [2 Ne peut pas être enchanté ou équipé](#)
- [3 Ne peut pas subir de blessures](#)
- [4 Ne peut pas être bloqué](#)
- [5 Protections inhabituelles](#)
 - [5.1 Protection contre les créatures](#)
 - [5.2 Protection contre tout](#)
 - [5.3 Protection contre les sorts colorés](#)
 - [5.4 Protection contre un joueur](#)

Ne peut pas être ciblé

Le premier effet agit comme une sorte de linceul appliqué uniquement aux sources possédant la qualité citée. Comme avec le linceul le permanent ou le joueur protégé ne peut pas être ciblé, peu importe qui contrôle la source de l'effet.

Exemple. *Albert attaque avec un Chevalier noir (**Black Knight**). Noémie ne peut pas utiliser son Charme d'Azorius (**Azorius Charm**) pour mettre le Chevalier sur le dessus de la bibliothèque d'Albert car le Charme est blanc.*

Exemple. *Reprenons la même situation. Albert attaque avec son Chevalier noir (**Black Knight**). Il a Bouclier de la foi (**Faith's Shield**) en main. Cette fois-ci Noémie a Prix ultime (**Ultimate Price**) et le lance en ciblant le Chevalier. Si Albert pouvait donner la protection contre le noir à son Chevalier cela en ferait une cible illégale pour l'Ultimate Price. Malheureusement Bouclier de la foi est une carte blanche. Même si Albert contrôle à la fois le Chevalier et le Shield il ne peut pas cibler le premier avec le second.*

Supposons maintenant qu'Albert n'a plus que 5 points de vie. L'effet d'Heure fatidique s'applique. A présent Albert peut lancer Bouclier de la foi ciblant un autre de ses permanents. Albert et tous ses permanents (y compris le Chevalier) acquerront la protection contre le noir. Le Chevalier n'est plus une cible légale pour Ultimate Price qui sera contrecarré.

Comme nous venons de le voir cet effet de "linceul" ne fonctionne pas si le sort ou la capacité ne cible pas ou qui, tout du moins, ne cible pas le permanent ou le joueur avec la protection. Un Chevalier noir sera détruit par un Verdict suprême (**Supreme Verdict**) et un Chevalier blanc (**White Knight**) peut être sacrifié sur un Dévorer la chair (**Devour Flesh**) puisque c'est le joueur qui est ciblé et pas la créature.

Les auras sont un cas particulier. C'est le seul type de permanent qui requiert de choisir une cible au lancement du sort. On ne pourra pas lancer un sort d'aura si le permanent ou le joueur a la protection contre une qualité de cette aura. Toutefois, il est possible pour une aura d'arriver sur le champ de bataille sans être lancée (grâce à la capacité de Titan solaire (**Sun Titan**) par exemple). Une aura qui serait mise sur le champ de bataille de cette manière devra être attachée à une cible légale. Ceci nous amène à notre deuxième point :

Ne peut pas être enchanté ou équipé

Le second effet de la protection concerne les cartes qui sont attachées aux permanents ou aux joueurs telles que les auras et les équipements.^[1] Donc un permanent ou un joueur avec la protection contre une qualité ne peut pas être enchanté ou équipé par des cartes qui ont cette qualité.

Pour appliquer cet effet une **action basée sur un état** a été définie. Elle s'occupe des situations où un permanent déjà enchanté ou équipé acquiert la protection contre une qualité de l'enchantement ou l'équipement qui lui est attaché. L'action basée sur un état détache la carte. Les équipements resteront sur le champ de bataille détachés. Par contre, les auras ne peuvent exister sur le champ de bataille que si elles enchantent un permanent, elles seront mises dans le cimetière de leur propriétaire.

Exemple. *Mon adversaire m'attaque avec une créature équipée d'un Jitte d'Umezawa (**Umezawa's Jitte**). Avant l'attribution des blessures j'active ma Tour du Magistrat (**Tower of the Magistrate**) pour donner à sa créature la protection contre les artefacts. Par conséquent le Jitte va se détacher de la créature.*

Si un effet essaie d'enchanter ou d'équiper un permanent avec la protection, cette partie de l'effet ne fera rien. Si l'effet devait faire changer de zone à une aura ou un équipement, la carte restera dans sa zone de départ. Si un effet essaie de mettre une aura sur le champ de bataille, cela ne fonctionnera que s'il y a un (des) permanent(s) qui peuvent être légalement enchantés par cette aura.

Exemple. *Albert lance Aide de l'Obzedat (**Obzedat's Aid**) ciblant un Pacifisme (**Pacifism**) dans son cimetière. Noémie contrôle une Aristocrate du cartel (**Cartel Aristocrat**) et un jeton esprit. En réponse à l'Aide de l'Obzedat, Noémie sacrifie le jeton esprit pour donner la protection contre le blanc à son Aristocrate. Pacifisme ne peut plus être mis sur le champ de bataille puisqu'il n'a pas de cible légale. Si Albert contrôlait une créature il serait obligé de l'enchanter avec son propre Pacifisme.*

Ne peut pas subir de blessures

Le troisième effet de la protection est un **effet de prévention**. Toutes les blessures qui devraient être infligées à un permanent avec la protection par une source avec la qualité mentionnée seront prévenues. Puisqu'il s'agit d'un effet de prévention les blessures ne sont jamais infligées. Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées ne se déclencheront pas. Si les blessures ne peuvent pas être prévenues (par exemple après qu'un joueur ait lancé Défoncecrâne (**Skullcrack**)), alors cette partie de la protection ne fera rien.

Exemple. Réfugié vulshok (**Vulshok Refugee**) est sur le champ de bataille. Si on lance Pyroclasse (**Pyroclasm**), les deux blessures qui devraient être infligées au Refugee seront prévenues. Par contre, si Ligne ley de supplice (**Leyline of Punishment**) est aussi sur le champ de bataille l'effet de prévention ne fonctionnera pas et le Réfugié vulshok va mourir. Pyroclasse ne cible pas donc il peut affecter une créature avec la protection contre le rouge.

Ne peut pas être bloqué

Le dernier effet de la protection concerne la phase de combat. Une créature avec la protection contre une qualité ne peut pas être bloquée par une créature avec cette qualité. Il s'agit d'une **restriction** qui s'applique uniquement lors de la déclaration des bloqueurs. Si une créature est déjà bloquée il est impossible de la "débloquer" en jouant sur la protection. La restriction ne fonctionne que si la créature attaquante a déjà la protection au début de la phase de déclaration des bloqueurs. Le dernier moment où donner la protection à une créature attaquante est pendant la phase de déclaration des attaquants.

Exemple. Un Chevalier blanc (**White Knight**) ne peut pas bloquer un Chevalier noir (**Black Knight**), et vice versa. Des effets de protection opposés ne s'annulent pas, l'un ne peut pas être bloqué par l'autre. Une joute sans fin et qui dure depuis Alpha, ça c'est un combat légendaire!

Protections inhabituelles

Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction un permanent ou un joueur peuvent avoir la protection non seulement contre une couleur mais contre n'importe quelle(s) caractéristique(s). Certaines capacités de protection peuvent être déroutantes (nous allons les examiner de plus près), certaines n'ont été imprimées que sur une seule carte.

Protection contre les créatures

"Créature" est un type de carte. De ce fait, la protection contre les créatures fait partie des protections contre un type, sur-type ou sous-type. En général, si une capacité fait référence à un type, sur-type ou sous-type cela désigne les "permanents" de ce type. Par exemple, les créatures ne sont des "créatures" que sur le champ de bataille, le reste du temps ce sont des "cartes de créature". La protection ajoute une exception à cette règle. Une carte avec la

protection contre les créatures est protégée des permanents et des cartes de créatures. En conséquence, un permanent qui a la protection contre les créatures ne peut pas être ciblé par les capacités des créatures et des cartes de créatures, ne peut pas subir de blessures d'une créature, et ne peut pas être bloqué. Puisque les créatures ne peuvent pas enchanter ou équiper et les sorts de créatures ne ciblent pas, les autres effets de la protection ne s'appliquent pas.

Exemple. *Albert contrôle un jeton oiseau 1/1 enchanté par Manteau sacré (**Holy Mantle**). Son adversaire est à 5 points de vie. Lorsqu'il attaque avec son oiseau, Albert ne peut pas utiliser la capacité coup de sang de Gobelin à peau guillochée (**Skinbrand Goblin**) pour infliger les deux blessures manquantes. En effet, l'oiseau a la protection contre les créatures et la source de la capacité coup de sang est une carte de créature.*

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.



Protection contre tout

La protection contre tout n'a été imprimée que sur une seule carte, **Progenitus**, et il a fallu créer un paragraphe spécialement pour elle dans les règles complètes. Un permanent qui a la protection contre tout a la protection contre tous les objets quelles que soient leurs caractéristiques. Cela signifie que toutes les blessures qui seraient infligées à Progenitus sont prévenues, il ne peut être ni enchanté, ni équipé, ni bloqué, ni ciblé.

Bien entendu il peut être détruit par des effets qui ne le ciblent pas comme Colère de Dieu (**Wrath of God**) ou Déluge toxique (**Toxic Deluge**) avec X=10. Il peut aussi être sacrifié sur des effets qui ciblent son contrôleur, comme la seconde capacité de Liliana du voile (**Liliana of the Veil**). Toutefois, la capacité de protection de Progenitus ne fonctionne que sur le champ de bataille, il peut donc être contrecarré tant qu'il est sur la pile.

Enfin, il est important de garder à l'esprit que la capacité de protection s'applique aussi au contrôleur de Progenitus. Honneur des purs (**Honor of the Pure**) ne cible pas, la force et l'endurance de Progenitus augmenteront. Par contre, son contrôleur ne peut pas le cibler avec **Berserk** pour en faire un 20/20.

Protection contre les sorts colorés

Présente seulement sur le plus puissant des Eldrazis, Emrakul, Déchirure des Éons (**Emrakul, the Aeons Torn**), la protection contre les sorts colorés est plutôt... inhabituelle. Pour comprendre cette capacité il faut tout d'abord se rappeler ce qu'est un sort : une carte sur la pile est un sort, une copie d'un sort est un sort, une copie d'une carte qui est lancée est un sort. Emrakul est protégée contre tout cela.

Techniquement, les quatre effets de protection (DEBT) s'appliquent. Toutefois, un sort ne peut ni bloquer ni enchanter (une aura n'enchanté qu'une fois qu'elle est un permanent sur le champ de bataille), il n'y a donc que deux effets vraiment pertinents. Les sorts colorés ne peuvent ni infliger des blessures ni cibler Emrakul.

Cela signifie qu'un Bûcher des damnés (**Bonfire of the Damned**) avec $X=15$ ne peut pas la tuer. Les blessures sont prévenues puisque Bûcher est un sort et est rouge au moment où les blessures sont infligées. Par contre, il est possible de cibler et d'infliger des blessures à Emrakul avec Ectofeu (**Ghostfire**), qui est incolore.^[2]

On ne peut pas lancer Pacifisme (**Pacifism**) sur Emrakul car elle ne serait pas une cible légale. Mais, Pacifisme peut l'enchanter à condition d'arriver sur le champ de bataille par un autre moyen (Pacifisme ne serait plus un sort mais un permanent). Emrakul peut aussi être la cible de capacités : on peut l'exiler avec Cercle de l'oubli (**Oblivion Ring**) ou en prendre le contrôle grâce à Semeuse de tentation (**Sower of Temptation**).

Protection contre un joueur

Némésis de l'identité (**True-Name Nemesis**) (imprimée dans "Commander 2013") porte cette capacité qui a provoqué, elle aussi, la mise en place d'un paragraphe spécifique. Cette capacité fonctionne comme la "protection contre tout" mais ne s'applique qu'aux objets contrôlés par un joueur particulier ou aux objets que ce joueur possède qui ne sont actuellement contrôlés par personne.

Dans une partie classique en "un-contre-un", c'est la version améliorée de la protection contre tout. Une Némésis de l'identité fonctionnera comme un Progenitus pour le joueur nommé mais son contrôleur (et les autres joueurs dans une partie multijoueurs) pourront l'équiper, l'enchanter et la cibler avec des sorts.

Exemple. *Albert, Noémie et Claude font une partie multijoueurs. Albert contrôle une Némésis nommant Noémie (la Némésis a la "protection contre Noémie"). Noémie lance Pyroclasma (**Pyroclasm**). S'il se résolvait tout de suite les blessures infligées à la Némésis seraient prévenues puisque Noémie contrôle le Pyroclasma. Lorsqu'il a la priorité, Claude lance Réquisition(**Commandeer**) sur le Pyroclasma. Les joueurs passent ensuite la priorité et la pile se résout. Dans ce cas, Noémie est le propriétaire de Pyroclasma mais Claude en est le contrôleur. Du coup, Pyroclasma va infliger deux blessures à la Némésis (elle a la protection contre Noémie, mais pas contre Claude).*

*Disons maintenant qu'Albert attaque Noémie avec Némésis de l'identité. Noémie lance Acte d'agressivité (**Act of Aggression**) pour prendre le contrôle d'une des créatures de Claude. Après la résolution de l'Acte la créature ciblée ne pourra pas bloquer la Némésis. Elle appartient à Claude, certes, mais elle est actuellement contrôlée par Noémie.*

1. ↑ et les fortifications (cf Garnison de sombracier (**Darksteel Garrison**)), celles dont on ne doit pas mentionner le nom.
2. ↑ C'est, en plus, parfait d'un point de vue narratif : Ugin, le dragon-esprit (**Ugin, the Spirit Dragon**) est mentionné dans le texte d'ambiance de Ghostfire et est l'un des trois Planeswalkers qui avaient emprisonné les Eldrazis sur Zendikar.

COUCHES

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.



Avec plus de onze mille cartes et de nouvelles à chaque saison, Magic possède une grande variété d'effets. Lorsque ces effets sont continus, ils interagissent les uns avec les autres d'une manière qui peut ne pas être intuitive ou facile à comprendre. Si vous êtes un arbitre ou avez songé à le devenir, vous n'avez probablement pas besoin que l'on vous rappelle cette carte :

Mark Rosewater raconte qu'après la conception d'Humilité (**Humility**), il était très satisfait de sa création, qu'il jugeait *simple et facile*. Et elle l'est vraiment, en elle-même. Les complications arrivent quand Humilité interagit avec d'autres cartes.

Pendant des années, les décisions ont été traitées au cas par cas par **Stephen D'Angelo**, une autorité en matière de règles, mais qui n'était même pas affilié à Wizards of the Coast. ^[1] Quand la **sixième édition** a été lancée, les règles ont subies un **remaniement majeur**, avec la création de ce beau document qui sont les Comprehensive Rules. Cette mise à jour a introduit un système pour gérer l'interaction des effets continus qui - quoique avec plusieurs ajustements - est encore en usage aujourd'hui, et tente de fournir des résultats qui sont, dans cet ordre:

- Sans équivoque
- En accord avec à ce qu'un joueur peut supposer intuitivement;
- Similaire aux décisions "pre-revisionistes"

Contents

- 1 Présentation
- 2 Les couches
 - 2.1 Effets de copie
 - 2.2 Effets de changement de contrôleur
 - 2.3 Effets de changement de texte
 - 2.4 Effets de changement de type
 - 2.5 Effets de changement de couleur
 - 2.6 Effets qui ajoutent ou suppriment des capacités
 - 2.7 Effets qui modifient la force et/ou endurance
 - 2.7.1 Effets des capacités de définition de caractéristique
 - 2.7.2 Effets qui fixent la force et/ou endurance à une valeur spécifique
 - 2.7.3 Effets qui augmentent ou diminuent la force et/ou endurance
 - 2.7.4 Effets des marqueurs
 - 2.7.5 Effets qui échangent force et endurance
 - 2.8 Les effets s'étendant sur plusieurs couches
- 3 Ordre à l'intérieur des couches
 - 3.1 Effets des capacités de définition de caractéristique
 - 3.2 Effets dépendants
 - 3.3 Tampon horaire
- 4 Paralipomena

Présentation

Ce système classe tous les effets possibles dans sept catégories, connues sous le nom '*couches*', et précise l'ordre dans lequel ces catégories doivent être évaluées. Nous discuterons en détail ces catégories et verrons ce qui se passe dans chaque, puisque répartir les effets entre ces différentes catégories est essentiel à une bonne interprétation de certains cas un peu complexes.

D'autres règles précisent l'ordre relatif des effets dans chaque couche. D'une manière générale, les effets qui fournissent des valeurs habituellement imprimées sur les cartes sont appliqués d'abord, puis d'autres effets suivent dans l'ordre où ils ont été générés - avec une exception importante dans le cas où elles interfèrent les uns avec les autres.

L'objectif de cette très longue série de règles est d'ordonner tous les effets continus qui pourraient coexister. Après avoir fait cela, le calcul des résultats qu'ils produisent est trivial.

Les couches

Chaque effet continu appartient exactement à une des couches suivantes (et, le cas échéant, sous-couche). Si un effet fait plus d'une chose, il doit être divisé et chaque partie de l'effet appliqué dans la couches appropriées.

1. Effets de copie
2. Effets de changement de contrôleur
3. Effets de changement de texte
4. Effets de changement de type ^[2]
5. Effets de changement de couleur
6. Effets qui ajoutent ou suppriment des capacités
7. Effets qui modifient la force et/ou endurance
 - 7a. Effets des capacités de définition de caractéristique
 - 7b. Effets qui fixent la force et/ou endurance à une valeur spécifique
 - 7c. Effets qui augmentent ou diminuent la force et/ou endurance
 - 7d. Effets des marqueurs
 - 7e. Effets qui échangent force et endurance

Effets de copie

Les effets de copie sont faciles à repérer: ils utilisent *toujours* le mot **copie** et *seulement* ces effets utilisent ce terme. Les effets de copie ont [Copy effects| des règles très spécifiques]] sur ce que leur résultat sera. Il est important de noter que certains effets copient un objet *avec quelques exceptions*, tandis que d'autres copient un objet *puis* modifient la copie. Les deux ne doivent pas être confondus: les exceptions à un effet de copie font partie de l'effet de la copie elle-même, et sont appliquées avec elle dans la couche 1; alors qu'une modification ultérieure va dans la couche appropriée. Les effets du premier type peuvent être reconnus à leur utilisation du mot '*sauf*' .

Exemple. Gargantuesque de vif-argent (**Quicksilver Gargantuan**) copie une créature, **excepté** qu'il est encore 7/7. Ceci est un effet de copie avec une exception, et est donc entièrement appliqué dans la couche 1. Si **Clone** entre dans le champ de bataille comme une copie d'un Gargantuesque de vif-argent qui copie autre chose, le Clone sera 7/7.

Kiki-Jiki, brise-miroir (**Kiki-Jiki, Mirror Breaker**) par contre, crée un jeton, copie d'une créature, puis lui donne la célérité. Si un clone devient une copie du jeton, il n'aura pas la célérité.

Effets de changement de contrôleur


Ces effets changent qui contrôle un permanent. Il n'y a pas grand-chose à dire, si ce n'est que les effets qui mettent quelque chose sur le champ de bataille sous le contrôle d'un joueur ne sont *pas* des effets de changement de contrôleur.

Exemple. Contrôle mental (**Mind Control**) change le contrôleur d'un permanent quand il est déjà sur le champ de bataille, de sorte qu'il est appliqué dans la couche 2. Rassembler des spécimens (**Gather Specimens**), par contre, fait rentrer sur le champ de bataille les créatures directement sous le contrôle de quelqu'un d'autre, donc il n'est pas régi par le système de couches.

Effets de changement de texte

Ces effets modifient le texte d'une carte, que l'on définit comme son texte de règles ainsi que sa ligne de type. Ces effets utilisent toujours les mots **changez le texte**, et n'affectent jamais les noms ou symboles de mana. Notez que les capacités accordées aux permanents ne sont *pas* présents dans leur zone de texte, et ne peuvent donc pas être affectés par des effets de changement de texte.

{

Exemple. Un Cercle de protection: noir (**Circle of Protection: Black**) sur le champ de bataille devient la cible de Ploiment mental (**Mind Bend**). A la résolution, le sournois mage bleu change "noir" pour "vert", qui lui permet de prévenir les blessures infligées par la Force de la Nature (**Force of Nature**) qu'il affronte. Cibler l'élémentaire avec Ploiment mental n'a aucun effet, puisque coût  qu'il requiert à l'entretien n'est pas affectée.





Si une Aiguille à sectionner (**Pithing Needle**) entre dans le champ de bataille et Cercle de protection: noir est choisi, l'enchantement affecté par Ploiment mental ne peut toujours pas être activé, puisque son nom n'a pas été modifié.

Si je contrôle une Héroïne bénalienne (**Benalish Hero**) enchanté par une Rune de garde noire (**Black Ward**), et que tu cible ma créature avec Ploiment mental pour changer "noir" en "vert", rien ne se passe, puisque l'octroi d'une protection au héros ne change pas son *texte*, mais seulement ses *capacités*. (Cibler la Rune de garde par contre, aura l'effet escompté.)

Effets de changement de type

Tous les effets qui changent ou accordent des types supplémentaires, sous-types ou sur-types à permanents entrent dans cette catégorie. Ces effets sont assez communs: plusieurs cartes modifient sur-types (Ligne ley de singularité (**Leyline of Singularity**)), types (Révolte de la nature (**Nature's revolt**)) ou sous-types (Croisade de Dralnu (**Dralnu's Crusade**)). Ils viennent aussi avec un passé chargé en manière de règles, aussi nous leur avons consacré [toute une page](#). Il y a une paire de points qui valent la peine d'être rappelés ici:

- Si un effet change le type d'un terrain en l'un des types de terrain de base, cela a pour effet secondaire de retirer au terrain transformé toutes les capacités qui y sont imprimées. Ces capacités sont perdues dans la couche 4.

Exemple. J'ai une Côte de la Yavimaya (**Yavimaya Coast**) enchanté avec Nid d'écureuils (**Squirrel Nest**) lorsque Lune de Sang (**Blood Moon**) arrive sur le champ de bataille. La Côte de Yavimaya perd les capacités générées par son texte imprimé (et donc je ne serai pas en mesure d'ajouter ,  ou  à ma réserve) et gagne la capacité de mana intrinsèque des montagnes (donc je serai en mesure d'en tirer ). Étant donné que la capacité accordée par Nid d'écureuils sera gagné dans la couche 6 (et elle n'est pas générée par le texte du terrain de toute façon), je serai en mesure de l'engager pour invoquer un écureuil.

- Parfois, un effet tente de donner un type de créature à un permanent à un moment où il n'est pas une créature. Dans ce cas, l'effet ne fait rien. Notez que nous devons évaluer si le permanent est une créature *au moment où l'effet tente d'appliquer* dans le cadre du système de couche; il ne suffit pas que le permanent soit une créature après que tous les effets ai été prises sur compte.

Exemple. *J'active la troisième capacité de mon **Gideon Jura** pour le transformer en une créature et attaquer. Mon adversaire active **Olivia Voldaren** d'abord pour lui infliger une petite morsure, le transformer en un Vampire (la blessure est prévenue, mais l'effet de changement de type ne dépend du fait d'infliger des blessures). Gideon est maintenant un Humain, Vampire, Soldat, et mon adversaire peut prendre le contrôle de celui-ci s'il peut se permettre de dépenser 3♣♣♣. A la fin du tour, il cesse d'être une créature, et donc l'effet d'Olivia arrête de le transformer en vampire.*

Effets de changement de couleur

Devine quoi ? Ces effets changent la couleur du permanent affectée. Rappelez-vous que des parties d'autres effets qui changent les couleurs tombent ici, et que si vous devez choisir une couleur, vous devez choisir parmi blanc, bleu, noir, rouge, vert et violet. Vous ne pouvez pas choisir des trucs comme "incolore", "artefact", "Elfe", "Tex", et autres frivolités. ,

Effets qui ajoutent ou suppriment des capacités

Les effets qui disent qu'un permanent **gagne** ou **a** une capacité, ou utilisent le mot **avec** - comme dans "*devient une créature avec le vol*" - ajoutent des capacités à ce permanent. Les effets qui disent qu'un permanent **perd** une capacité ou en font un permanent **sans capacité** suppriment des capacités.

Notez que si a un permanent plusieurs instances de la même capacité de mot-clé (redondant ou non) et qu'un effet supprime cette capacité mot-clé, il supprime toutes les instances.

Effets qui modifient la force et/ou endurance

Puisque les combats entre créatures sont au centre du jeu, il y a un grand nombre d'effets qui agrandissent ou rétrécissent les créatures. Pour cette raison, les effets qui se situent à l'intérieur de cette couche ne sont pas classées comme dans **les autres couches**. Au lieu de cela, ils sont répartis entre cinq sous-couches; et dans chaque sous-couche, les règles mentionnées ci-dessus sont applicables.

Effets des capacités de définition de caractéristique

Les capacités définissant des caractéristiques sont une classe de capacités statiques qui est définie de façon très stricte. Ces capacités définissent les valeurs qui sont habituellement directement imprimés sur la carte, généralement dans le but de les faire varier au cours du jeu.

Une capacité de définition de caractéristique est une capacité qui respecte *toutes* les conditions suivantes :

- Elle **définit une caractéristique**, tels que la couleur, le sous-type, la force ou l'endurance.
- Elle est **intrinsèque** au permanent. Cela signifie qu'il est imprimé sur la carte, accordée à un jeton par l'effet qui le crée, ou acquis au moyen d'une copie ou d'un effet de changement de texte. Les capacités accordés par tout autre moyen ne sont pas intrinsèques, pas même lorsqu'un objet s'octroie une capacité à lui-même.
- Elle affecte **seulement** la caractéristique de l'objet sur lequel elle est.
- Elle n'est pas **conditionnelle**. Les capacités qui ne fonctionnent que lorsque certaines conditions sont remplies ne sont pas les bienvenues ici.

Les capacités de définition de caractéristique ont une propriété importante : elles fonctionnent *dans toutes les zones*, pas seulement depuis le champ de bataille.

Exemple. *Tarmogoyf* a la capacité de définition de caractéristique emblématique: sa force et son endurance sont toujours égales au nombre de types de carte des cimetières, même quand il est sur la pile (pertinent pour Contrecoup d'essence (**Essence Backlash**), par exemple) ou en exil (pertinent pour Goule suturée (**Sutured Ghoul**)).

La capacité de Nyléa, déesse de la Chasse (**Nylea, God of the hunt**), qui la transforme parfois en un enchantement non-créature, d'un autre côté, n'est pas une capacité de définition de caractéristique, car elle est conditionnelle. Elle ne fonctionne que lorsque Nylea est sur le champ de bataille, ce qui veut dire qu'elle peut toujours être contrecarrée par Dispersion d'essence (**Essence scatter**) et ciblée par Défouissage (**Disentomb**), quel que soit sa dévotion au vert.

Effets qui fixent la force et/ou endurance à une valeur spécifique

Ces effets indiquent simplement que la force et/ou l'endurance de base d'une créature deviennent un certain nombre. Ces effets sont générés par les capacités de permanents non-créature qui s'"animent" et deviennent des créatures (Statue de Jade (**Jade Statue**),

Mutecaveau (**Mutavault**)), par des capacités statiques (Humilité (**Humility**), Gigantiforme (**Gigantiform**)), ou par des objets qui se résolvent (Reine sorcière (**Sorceress Queen**), Humiliation (**Humble**)). On ne se soucie pas de la source : si l'effet définit les valeurs, il va ici.

Effets qui augmentent ou diminuent la force et/ou endurance

Cette couche comprend les effets qui augmentent ou diminuent la force et/ou endurance, telles que Croissance gigantesque (**Giant Growth**), Inversion sans nom (**Nameless Inversion**), Croisade (**Crusade**), Mutilation (**Mutilate**), Ombre surgissante (**Looming Shade**) et d'innombrables autres.

Exemple. *Pillards de l'erg (**Erg Raiders**) est enchanté par Mutation instable (**Unstable Mutation**) et j'active Reine sorcière (**Sorceress Queen**) le ciblant. L'effet de la Reine sorcière est appliqué dans la couche 7b, puisqu'il fixe la force et l'endurance à une certaine valeur. Mutation instable les augmente, et donc va en couche 7c:*

7a: -

7b: Pillards de l'erg devient 0/2

7c: + 3/+3, de sorte qu'il devient un 3/5

7d: -

7e: -

Les pillards de l'erg sont donc 3/5.

Effets des marqueurs

Les marqueurs augmentent ou diminuent la force et l'endurance, donc il n'y a pas de raison de les séparer ici. Je suppose que nous allons devoir faire avec.

Pour les experts! *En fait, il y a un cas particulier où avoir les marqueurs +1/+1 ségrégués dans leur propre couche est pertinent. Elle implique un Ingurgitateur phyrexian (**Phyrexian ingester**) qui a mangé ce bon vieux Crânebruyère, la Tombe ambulante (**Skullbriar, the walking grave**) - les détails sont laissés comme un exercice pour le lecteur.*

Effets qui échangent force et endurance

Ces effets utilisent toujours le mot **échangez**.

Exemple. *Écumeur des vents (**Windreaver**) est sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. Son contrôleur attaque avec, active sa troisième capacité activée deux fois, lance Croissance gigantesque (**Giant growth**) sur lui, puis active sa quatrième capacité activée, dans l'espoir d'infliger un paquet de blessures. Après que tous ces effets se soient résolus, le joueur défenseur lance Humiliation (**Humble**) sur cet Écumeur un peu prétentieux. A quoi ressemble-t-il maintenant?*

Nous commençons toujours par la distribuer les effets dans les couches appropriées, puis nous les appliquons à l'objet original. Dans ce cas, ils ont tous modifié la force et l'endurance, de sorte qu'ils existent tous dans la couche 7. Le compteur va en 7d, les activations pour +0/+1 en 7c, Croissance gigantesque en 7c, l'échange en 7e et Humilité en 7b. Donc:

7a: -

7b: l'Écumeur devient 0/1

7c: +0/+1,+0/+1, +3/+3, de sorte qu'il devient un 3/6

7d: + 1/+1 du compteur, de sorte qu'il devient un 4/7

7e: échange, de sorte qu'il devient un 7/4

L'Écumeur finit comme un énorme 7/4 - probablement pas ce que le joueur défenseur espérait obtenir!

Les effets s'étendant sur plusieurs couches

Parfois, un seul effet peut être divisé en plus petits morceaux, dont chacun tombe dans une couche différente. Dans ce cas, nous le traitons comme si chaque partie était un effet continu autonome, avec une différence *très importante* : une fois que l'effet a commencé à appliquer, toutes ses parties s'appliqueront dans la couche appropriée, même si la capacité qui les génère est retiré en cours de chemin.

Card=Natural Emergence | Text=Émergence naturelle (**Natural Emergence**) a une capacité statique qui génère un effet complexe, qui peut être divisé comme suit:

4: Les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures

6: Ces créatures acquièrent initiative

7b: Leurs forces et durances sont fixés à 2

Maintenant, supposons que Humilité (**Humility**) et **Opalescence** sont sur le champ de bataille. Ce combo notoire fera d'Émergence naturelle une créature, et Humilité la dépouille de ses capacités. A quoi ressemblent les terrains animés ?

4: Les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures. Émergence naturelle et Humilité deviennent des créatures

6: Les terrains-devenus-créatures gagnent initiative, toutes les créatures perdent toutes leurs capacités

7b: Les terrains-devenus-créatures deviennent 2/2, Émergence naturelle et Humilité deviennent 4/4, toutes les créatures deviennent 1/1.

Comme l'effet de l'Émergence naturelle a commencé à s'appliquer dans la couche 4, avant d'être éliminé par Humilité dans la couche 6, toutes les parties l'Émergence seront applicables. Même si sa capacité d'origine est éliminée lorsque l'on arrive dans la couche 7, tous les effets de l'Émergence sont appliqués. Le résultat réel de cette situation pour le moins compliquée dépend de l'ordre que nous appliquons des effets dans la même couche, ce qui est le sujet du paragraphe suivant. }}

Ordre à l'intérieur des couches

Les couches sont utiles pour trier les effets de nature différente. Cependant, des effets similaires peuvent tomber dans la même couche, et nous avons besoin de mettre en place un moyen d'ordonner ceux-ci. Nous appliquons les règles suivantes:

- Les effets des **capacités de définition de caractéristique** sont toujours appliqués en premier
- Ensuite, les **effets dépendants** sont ordonnées de telle sorte que chaque effet dépendant est appliquée après tous les effets dont il dépend.
- Ensuite, les effets indépendants sont appliqués dans l'ordre de leur **tampon horaire**

Effets des capacités de définition de caractéristique

Les capacités définissant des caractéristiques sont une classe de capacités statiques qui est définie de façon très stricte. Ces capacités définissent les valeurs qui sont habituellement directement imprimées sur la carte, généralement dans le but de les faire varier au cours du jeu et elles fonctionnent dans toutes les zones, pas seulement du champ de bataille. Nous en avons déjà parlé [ci-dessus](#).

Effets dépendants

'Bleach'

Supposons que vous avez une Croisade (**Crusade**) sur le champ de bataille; puis, votre adversaire lance une Aube céleste (**Celestial dawn**). Les créatures de votre adversaire sont maintenant blanches, mais reçoivent-elles le +1/+1 de votre croisade ?^[3] Après tout, ils ne faisaient pas partie de la croisade en premier lieu ...

Parfois, un effet peut influencer sur un autre, changeant :

- L'existence du premier effet
- Ce à quoi il s'applique
- Ce qu'il fait à l'une des choses auxquelles il s'applique

Si les deux effets sont applicables **dans la même couche**, et qu'aucun n'est une capacité de définition de caractéristique, le deuxième effet **dépend** du premier.

Donnons un exemple pour chacune de ces possibilités:

Exemple. *Humilité (**Humility**) fait perdre ses capacités au Seigneur de l'Atlantide (**Lord of Atlantis**), donc l'effet qui donne la traversée des îles aux ondins dépend de l'effet de l'Humilité, car celle-ci modifie l'existence de la première. D'autre part, notons que l'effet qui donne +1/+1 'aux ondins ne pas dépend pas de l'effet de l'Humilité qui fait des créatures des 1/1, car ils appliquent dans différentes sous-couches.*

Exemple. *Conversion transforme les montagnes en plaines. Ensuite, une île est ciblée par Boussole mystique (**Mystic Compass**), et le contrôleur de l'artefact choisit de la transformer en une montagne. L'effet de conversion va commencer à s'y appliquer, donc il dépend de celui de la Boussole mystique.*

Exemple. *Limon nécrotique (**Necrotic Ooze**) et Gardien de prison yixlide (**Yixlid jailer**) sont sur le champ de bataille, et Triskèle (**Triskelion**) est dans mon cimetière.*

Appliquer Limon nécrotique avant Gardien de prison ne changera pas ce l'effet du Gardien, et ce à quoi il s'applique, donc le Gardien ne dépend pas du Limon.

Appliquer l'effet du Gardien avant celui du limon ne changera pas l'existence de son effet, ni ce à quoi il s'applique. Cependant, il modifie l'effet de ce que le limon fera à l'objet qu'il affecte (lui-même): au lieu de gagner la capacité activée du Triskelion, il ne gagnera rien, donc le Limon nécrotique est dépendant du Gardien de prison yixlide.

Parfois, vous pouvez avoir un effet A qui dépend de l'effet B, B qui dépend de C, et C qui dépend de A. Dans ce cas, nous avons une 'boucle de dépendance', et nous appliquons l'algorithme de l'autruche: ^[4] nous ignorons purement et simplement la boucle, et traitons ces relations de dépendances comme si elles n'existaient pas.

Nous savons maintenant repérer les effets de dépendance. ^[5] Nous pouvons maintenant utiliser ceci pour ordonner des effets dépendants, et voici comment on fait : lorsqu'un effet dépend d'un ou plusieurs autres effets, il est toujours appliqué après tous les effets dont il dépend.

Tampon horaire

Quand il n'y a pas de dépendance entre les effets, nous les appliquons simplement dans l'ordre dans lequel ils ont été créés. Cela est généralement très simple, mais nous avons peut-être besoin d'une définition formelle du **tampon horaire** que chaque effet reçoit. La version la plus simple de la règle peut être définie ainsi :

- Le tampon des effets continus générés par la résolution des sorts et des capacités est le moment auquel leur source s'est résolue.
- Le tampon des effets continus générés par les capacités statiques est le moment auquel le permanent générant cet effet est entré dans la zone dans laquelle il est actuellement .

Exemple. Un terrain est enchanté à la fois par Mers envahissantes (**Spreading Seas**) et ciblé par la capacité de Mystique forge-vague (**Tideshaper Mystic**), nommant Plaine. Les deux effets sont applicables dans la couche 4, et ne dépendent pas l'un de l'autre, ils sont donc appliqués dans l'ordre de leurs tampons horaires. Celui de Mers envahissantes est le moment où elle est entrée en jeu, et le tampon de l'effet du Mystique forge-vagues est le moment où sa capacité s'est résolue.

Donc, si le terrain est déjà enchanté lorsque la capacité de la mystique se résout, le terrain sera une plaine; si la capacité est activée en réponse à l'Aura, ce sera une île. Notez que le fait que l'un a une durée alors que l'autre dure indéfiniment est sans importance.

Il y a quelques règles secondaires intéressantes concernant les effets générés par les capacités statiques:

- Si un permanent gagne une capacité statique, le tampon horaire de l'effet généré par cette capacité sera le moment le plus récent entre celui où le permanent est entré en jeu, et le moment auquel il a gagné la capacité,
- Auras et équipements ^[6] reçoivent un nouveau tampon horaires, quand ils sont déplacés vers un nouveau permanent ou joueur.

Exemple. Le jeune et avide Kalle a lancé une Guivre argothienne (**Argothian Wurm**) et un Dragon shivân (**Shivan Dragon**), mais le fourbe Dave lance Contrôle mental (**Mind Control**) sur le Dragon shivân de Kalle. Kalle reprend son monstre avec **Insurrection**, et attaque avec les deux créatures: Insurrection a un tampon horaire postérieur à celui de Contrôle mental, et donc prends le pas sur celui-ci.

Pendant le combat, Dave lance Finesse d'aura (**Aura Finesse**) sur son Contrôle mental, et l'attache à la Guivre argothienne. Cela crée un nouveau tampon horaire pour le Contrôle mental, plus récent que celui de l'insurrection, et il prend le contrôle de la Guivre argothienne, qui est retirée du combat.

Notez qu'il pouvait légalement choisir le Dragon shivân comme cible pour la Finesse d'aura, mais étant donné que dans ce cas, le contrôle mental n'aurait pas réellement bougé, son tampon horaire serait resté le même.

(Croyez-vous qu'il s'agit d'un *vrai mot*? Moi non plus.)

Cet ensemble de règles ne doit être appliqué qu'aux effets continus qui *modifient les caractéristiques ou le contrôle d'objets*. C'est la grande majorité des effets que nous trouvons en général sur les cartes, mais voici un bref résumé des autres types d'effets que l'on peut trouver :

- Certains effets affectent les joueurs plutôt que des objets, par exemple en leur accordant la protection contre quelque chose. Ces effets sont appliqués après que l'ensemble cacophonique des couches ait été traité, selon les règles de tampon horaire et de dépendance. Ils vivent en quelque sorte dans une huitième couche imaginaire.
- Certains effets modifient les règles du jeu : par exemple, ils pourraient modifier la taille maximale de la main pour un joueur ou faire en sorte que les créatures ne puisse pas être bloquées. Ceux-ci sont appliquées après que les caractéristiques de l'objet aient été calculées, selon les règles de tampon horaire et de dépendance.
- Certains effets affectent le coût des sorts et des capacités. Ces effets ont *leur propre ensemble de règles*.
- Certains effets sont des effets de remplacement, et nous en parlons *ailleurs*.

1. ↑ je pense.
2. ↑ au sens large: nous incluons ici les effets qui changent le type de carte, sous-type, et/ou supertype d'un objet.
3. ↑ Notez que ceci n'est *pas* un exemple d'effets dépendants, étant donné qu'ils ne sont pas applicables dans la même couche.
4. ↑ qui est une *vraie* technique utilisée dans en sciences informatiques!
5. ↑ Regardez *par là* sur MTGRules-L pour comprendre ce qu'il faut pour aborder exhaustivement le problème
6. ↑ Et fortifications, aussi, bande de complétionistes!

LE JEU EN SLOW MOTION

Magic a une [gestion du temps](#) vraiment minutieuse : à tout moment donné, il est toujours parfaitement clair lequel des joueurs peut faire des actions ou annoncer des choix, tous les autres doivent alors rester silencieux. Nous disons alors que le joueur autorisé à agir a la *priorité*. La priorité s'échange entre les joueurs à chaque fois qu'un joueur lance un sort ou refuse de le faire, même si la plupart du temps ces échanges sont sous-entendus. Cependant, pour une compréhension totale de la lecture du jeu, il est utile pour un juge débutant de ralentir le rythme du jeu^[1] et d'examiner à qui a été donné la priorité.

Mais il y a encore des choses qui se cachent entre les lignes ici. Les [capacités déclenchées](#) et les [actions basées sur un état](#) s'enchaînent à *chaque fois qu'un joueur reçoit la priorité*, au même moment mais *avec des comportements complètement différents*. D'innombrables occurrences de ces événements se déclenchent pendant chaque partie, il est donc crucial de maîtriser cette partie des règles, même si - ou peut être "juste parce que" - ils sont rapides et invisibles, exceptés quand ils ne le sont pas.

Pour finir, nous parlerons des [actions spéciales](#) qui utilisent une gestion du temps complètement différent des sorts et capacités.

1. ↑ Pour lui-même, sinon il risquerait de se faire abuser par les joueurs impliqués dans la partie.

Table des matières

1. [Gestion du temps et priorité](#)
2. [Capacités déclenchées](#)
3. [Actions basées sur un état](#)
4. [Actions spéciales](#)

GESTION DU TEMPS ET PRIORITÉ

Magic est un jeu où les joueurs passent leurs tours à jouer des terrains, lancer des sorts, activer des capacités et à répondre à des situations variées. Un système de priorité est utilisé pour déterminer quel joueur est autorisé à agir. Quand un joueur a la priorité, il peut faire l'une de ces trois choses :

1. lancer un sort ou activer une capacité;
2. effectuer une action spéciale; ou
3. passer la priorité.

Quand un sort est lancé ou une capacité est activée, elle va sur la **pile** et attend de se résoudre. Quand tous les joueurs dans l'ordre de jeu ont passé la priorité sans faire d'actions, le sort/capacité au sommet de la pile se résout et les joueurs suivent les instructions de ce/cette sort/capacité. Si tous les joueurs dans l'ordre du tour passent la priorité pendant que la pile est vide, alors le jeu progresse vers la nouvelle étape ou phase.

Exemple. *Disons que c'est mon tour et que je viens juste de résoudre un Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**) pendant ma deuxième étape principale. Je reçois à nouveau la priorité et choisis de ne pas activer ou de lancer quoique ce soit, alors je passe la priorité à mon adversaire. Maintenant qu'il a la priorité, mon adversaire lance une Foudre (**Lightning Bolt**) ciblant mon Ours runegriffe.*

Après avoir lancé son sort, il a toujours la priorité. Satisfait de son excellente action, mon adversaire me rend la priorité. Malheureusement, je suis à court de mana pour ce tour, je ne peux donc pas aider mon fidèle compagnon ours, et je repasse la priorité. Comme les deux joueurs ont successivement passé la priorité, le sort du sommet de la pile se résout. La Foudre inflige 3 blessures à l'ours runegriffe, puis est mis dans le cimetière de mon adversaire.

Les actions basées sur un état sont alors vérifiées, et donc l'ours runegriffe mortellement blessé est détruit et mis dans mon cimetière. Comme je suis le joueur actif, je reçois à nouveau la priorité. Je la passe à mon adversaire. Mon adversaire me la repasse à nouveau. Comme nous avons tous les deux passé successivement et que la pile est vide, ma deuxième phase principale se termine et mon étape de fin commence.

Notons que l'exemple nous informe qu'un joueur garde la priorité après qu'il est lancé un sort ou une capacité. Après qu'un sort s'est résolu ou qu'une phase ait commencé, la priorité va au joueur actif.

Exemple. *Je contrôle Attaque furtive (**Sneak Attack**), et je veux l'utiliser pour déployer le massif **Griselbrand** que j'ai dans ma main. Cependant, je sais que vous avez un Trompentrave (**Trickbind**) dans la main, alors si j'active simplement l'Attaque furtive et passe la priorité, vous allez contrer ma capacité activée et éteindre mon enchantement pour ce tour.*

Cependant, je peux faire cela: je vais activer l'Attaque furtive, puis au lieu de passer la priorité, je la conserve et la réactive à nouveau. Maintenant vous pouvez contrer une des activations, mais la seconde se résoudra. Mieux vaut conserver ce Trompentrave pour la fois où je vais activer Griselbrand pour piocher!

Répondre aux sorts et capacités

Une des principales caractéristiques de **Magic** est la capacité pour les joueurs d'agir «en réponse au» jeu de l'adversaire. Comme nous l'avons dit plus haut, après qu'un joueur lance un sort ou active une capacité, le sort ou la capacité attendra sur la pile jusqu'à ce que les deux joueurs aient eu une chance de répondre. Si un autre joueur lance un sort, il ira sur la pile au-dessus du précédent, et donc se résoudra avant.

Exemple. *Je lance Frappe foudroyante (**Lightning Strike**) en vous ciblant, puis je passe la priorité. Vous répondez en lançant Révocation (**Cancel**) ciblant la Frappe foudroyante, puis vous passez la priorité. Je n'ai pas de réponse, donc je passe la priorité. A partir du moment où chaque joueur a passé la priorité, le sort au sommet de la pile, dans ce cas Révocation, se résout. Révocation contre la Frappe foudroyante, donc la Frappe foudroyante est bougé de la pile à mon cimetière. Révocation est alors placée dans votre cimetière, puis je reçois la priorité à nouveau.*

Capacités déclenchées

Certaines capacités ne sont pas activées par les joueurs, mais se déclenche automatiquement lorsque certaines conditions sont rencontrées. Le jeu surveille continuellement que les événements déclencheurs arrivent, alors la capacité déclenchée va automatiquement sur la

pile la première fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Nous discuterons des capacités déclenchées [plus tard dans cette section](#).

Exemple. *Je contrôle Bonnet-rouge meurtrier (**Murderous Redcap**) et j'ai la priorité, alors je lance Grenade gobeline (**Goblin Grenade**) en ciblant mon adversaire, en sacrifiant le Bonnet-rouge meurtrier pour payer le coût additionnel de la Grenade gobeline. Le Bonnet-rouge meurtrier va dans le cimetière et sa capacité persistance se déclenche. A ce moment la Grenade gobeline a été lancée et est déjà dans la pile. Avant que je ne reçoive la priorité à nouveau, la capacité persistance du Bonnet-rouge meurtrier est mise sur la pile au-dessus de la Grenade gobeline.*

Je passe la priorité, et mon adversaire la passe aussi. Comme chacun des deux joueurs ont passé la priorité, la capacité déclenchée du Bonnet-rouge meurtrier se résout, le renvoyant sur le champ de bataille. La capacité d'entrée en jeu du Bonnet-rouge meurtrier se déclenche. Comme je reçois la priorité, la capacité du Bonnet-rouge meurtrier est mise sur la pile. Les deux joueurs passent la priorité et la capacité du Bonnet-rouge meurtrier se résout. Les deux joueurs passent la priorité à nouveau et la Grenade gobeline se résout.

Note: *Les capacités déclenchées peuvent se déclencher à tout moment, mais elles attendent d'être mises sur la pile jusqu'à ce que les joueurs reçoivent la priorité.*

Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité, il n'y a donc aucun moyen d'agir au milieu de cette résolution, à moins qu'un sort ou une capacité elle-même vous instruisse de le faire ainsi.

Exemple. *Pendant que vous résolvez la capacité déclenchée du Titan morceleur (**Sundering Titan**), aucun joueur n'a la priorité entre le moment où vous choisissez les terrains et le moment où ces terrains sont détruits, ainsi votre adversaire ne peut pas engager les terrains pour du mana après qu'il sache quels terrains vous avez choisi.*

Si un joueur passe la priorité avec du mana non-dépensé dans sa réserve, il doit annoncer combien de mana est flottant. .

Anatomie d'un tour

Maintenant voyons voir quelques exemples de tours complets détaillés pour montrer tous les passages de priorité. Pour les exemples suivants nous assumerons qu'Adam est le joueur actif

et Neelson est le joueur non-actif.

Exemple. Adam commence son tour en contrôlant Rudoyeur des sillages (**Wake Thrasher**), Âpre fleur (**Bitterblossom**) et Mine rugissante (**Howling Mine**).

Étape de dégagement. Adam dégage le Rudoyeur des sillages. La capacité déclenchée du Rudoyeur des sillages se déclenche. Puisqu'aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement, la capacité déclenchée de dégagement du Rudoyeur des sillages est toujours en train d'attendre d'être mis sur la pile.

Étape d'entretien. Avant qu'Adam reçoive la priorité, la capacité de l'Âpre fleur se déclenche, les actions basées sur un état sont vérifiées, et alors toutes les capacités déclenchées qui attendent d'être misent sur la pile sont misent sur la pile. Adam a deux capacités déclenchées attendant d'être misent sur la pile (Le Rudoyeur des sillages et l'Âpre fleur). Adam choisit de mettre la capacité de l'Âpre fleur sur la pile en premier, suivie par celle du Rudoyeur des sillages au sommet. Puis Adam reçoit la priorité. Adam choisit de passer la priorité à Neelson. Neelson répond à la capacité déclenchée du Rudoyeur des sillages en lançant Flamme de geist (**Geistflame**) ciblant le Rudoyeur des sillages, puis passe la priorité. Adam n'a pas de réponse et passe la priorité. Comme tous les joueurs dans l'ordre du tour ont passé la priorité, le sort au sommet de la pile (Flamme de Geist) se résoud, infligeant 1 blessures au Rudoyeur des sillages.

Avant qu'Adam ne reçoive la priorité, les actions basées sur un état sont vérifiées et le Rudoyeur des sillages, ayant subi des blessures létales, est mis dans le cimetière de son propriétaire. Adam reçoit alors la priorité et la passe. Neelson fait la même chose. La capacité déclenchée du Rudoyeur des sillages se résout et ne fait rien, comme le Rudoyeur des sillages n'est plus sur le champ de bataille. Adam reçoit la priorité et la passe. Neelson fait de même. La capacité de l'Âpre fleur se résout, et cause à Adam une perte de 1 point de vie et met un jeton de Peuple fée et Gredin sur le champ de bataille. Adam reçoit la priorité et la passe. Neelson fait de même, faisant avancer le jeu à l'...

Étape de pioche. Adam pioche une carte comme action du tour, puis la Mine rugissante se déclenche. Les actions basées sur un état sont vérifiées et la capacité déclenchée de la Mine rugissante est mise sur la pile. Adam reçoit la priorité et la passe et Neelson fait de même. La capacité de la Mine rugissante se résout et Adam pioche une carte. Adam reçoit la priorité et la passe et Neelson fait de même. Comme les deux joueurs ont passés la priorité pendant que la pile est vide, le jeu progresse à l'étape/la phase suivante, la phase principale de pré-combat.

Maintenant que nous avons suivi étape après étape la priorité à travers la résolution des sorts et des capacités, poursuivons à travers les phases restantes du tour avec quelques

abréviations. A partir de maintenant, quand les joueurs reçoivent la priorité, il est assumé que les actions basées sur un état ont été vérifiées et les capacités déclenchées ont été mises sur la pile. Voyons comment les joueurs passent la priorité et le jeu progresse depuis là où on en était.

Exemple. Étape principale d'avant combat. Adam prend une action spéciale, jouant une Montagne (**Mountain**) depuis sa main. Adam lance alors Guide goblin (**Goblin Guide**). Les deux joueurs passent la priorité et le Guide goblin se résout. Adam passe alors la priorité en disant "Avançons au combat", Neelson acquiesce de la tête. Nous entrons maintenant dans l'...

Étape de début de combat. Adam dit "déclaration des attaquants?", passant ainsi la priorité. C'est la dernière opportunité pour Neelson d'utiliser un sort ou une capacité, comme la capacité d'engagement du Mage aveuglant (**Blinding Mage**) pour prévenir le Guide goblin d'attaquer. A la place, Neelson passe juste la priorité, faisant progresser le jeu à l'...

Étape de la déclaration des attaquants. Adam déclare le Guide goblin comme attaquant. La capacité du Guide goblin se déclenche et est mise sur la pile, puis Adam reçoit la priorité. Les deux joueurs passent la priorité et la capacité du Guide goblin se résout. Neelson suit les instructions de la capacité du Guide goblin, puis Adam reçoit la priorité. C'est la dernière opportunité pour lancer un sort avant que Neelson déclare des bloqueurs. Adam passe la priorité et Neelson fait de même, faisant progresser le jeu à l'...

Étape de déclarations des bloqueurs. Neelson déclare «pas de blocs». Puis Adam reçoit la priorité. C'est la dernière opportunité pour Adam d'avoir une action avant que les blessures soient infligées. Adam lance Croissance gigantesque (**Giant Growth**) en ciblant le Guide goblin. Les deux joueurs passent la priorité jusqu'à l'étape des blessures de combat.

Étape de blessure de combat. Le Guide goblin est actuellement 5/5 et inflige 5 blessures à Neelson. Les joueurs reçoivent la priorité. Les deux joueurs passent la priorité et nous entrons dans l'...

Étape de fin de combat. Les deux joueurs reçoivent et passent la priorité. Notez que, durant l'étape de fin de combat, les créatures qui ont attaqué ce tour sont toujours considérées comme des créatures attaquantes.

Exemple. Étape principale d'après combat. Adam lance Jace, le sculpteur de l'esprit (**Jace, The Mind Sculptor**), puis passe la priorité. Neelson passe la priorité. Jace se résout et Adam gagne la priorité. Adam active la capacité +2 de Jace, puis passe la priorité. A ce point, Jace a 5 de loyauté, et c'est la première opportunité pour Neelson de lancer Foudre (**Lightning Bolt**) "ciblant" Jace. Neelson passe la priorité et la capacité de Jace se résout. Après avoir résolu la capacité de Jace, Adam active la capacité d'exhumation des Rats pourrissants (**Rotting Rats**), qui se résout. La capacité d'entrée sur le champ de bataille des Rats pourrissants est mise sur la pile. Adam passe la priorité, Neelson répond en lançant une Foudre ciblant Adam. Au moment où la Foudre se résout, Neelson décide d'infliger les 3 blessures à Jace, qui est réduit à 2 de loyauté. Maintenant la capacité des Rats pourrissants se résout, et les deux joueurs choisit une carte: le joueur actif choisit en premier, puis le joueur non-actif, puis les deux défaussent la carte choisie au même moment. Puis les deux joueurs passent la priorité, entrant dans l'...

Étape de fin. La capacité déclenchée retardée d'exhumation des Rats pourrissants se déclenche et va dans la pile. Puis Adam gagne la priorité. Les deux joueurs passent et la capacité des Rats pourrissants se résout, exilant les Rats pourrissants. Les deux joueurs passent la priorité et nous entrons dans l'...

Étape de nettoyage. Adam défausse jusqu'à avoir sept cartes dans sa main, puis les blessures sont retirées des créatures et les effets «ce tour» et «jusqu'à la fin du tour» se terminent. Puis les actions basées sur un état sont vérifiées pour la dernière fois dans ce tour. Les joueurs ne reçoivent normalement pas la priorité pendant cette étape; cependant, si une action basée sur un état a besoin d'être effectuée ou qu'une capacité activée a besoin d'être mis sur la pile, les joueurs le font et puis les joueurs reçoivent la priorité. Si cela arrive, une autre étape de nettoyage suivra cette étape de nettoyage. Après une étape de nettoyage sans événements se termine, le tour d'Adam se termine et celui de Neelson commence.

CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

Les **Capacités déclenchées** sont des capacités qui se déclenchent automatiquement quand certains événements arrivent-elles ne sont jamais "jouées" ou "activées". Il est facile de les détecter, puisqu'elles commencent "toujours" par un de ces mots :

- Au
- Quand
- À chaque fois que

Dans leur forme basique, elles ressemblent à ceci : **[Événement de déclenchement]**, **[Effet]**.

Exemple. *Temple du silence (**Temple of Silence**) a une capacité qui se dit: "Quand le Temple du silence entre sur le champ de bataille, regard 1." C'est une capacité déclenchée, puisqu'elle commence avec un de ces "mots magiques" ci-dessus. La phrase qui commence par "Quand" est un événement déclencheur, le reste de la capacité décrit l'effet de la capacité déclenchée.*

*Maintenant jetons un œil au Héros illustre (**Fabled Hero**): l'événement déclencheur est la phrase qui commence avec un de ces mots: "A chaque fois que vous lancer un sort qui cible le Héros illustre".*

*Pour terminer le cycle, nous considérons Mogis, dieu du Massacre (**Mogis, God of Slaughter**). "Au début de l'entretien de chaque adversaire" est l'événement déclencheur, "Mogis inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il ne sacrifie une créature." est l'effet.*

Contents

- 1 Effectuer la capacité déclenchée
- 2 Capacité déclenchées conditionnelles
- 3 Capacité déclenchées optionnelles
- 4 Capacité déclenchées de combat
- 5 Capacité déclenchée de changement de zone
 - 5.1 Entrer sur le champ de bataille
 - 5.2 Quitter le champ de bataille
- 6 Capacités déclenchées retardées
- 7 Capacité déclenchée d'état

Effectuer la capacité déclenchée

Les capacités déclenchées ont une synchronisation *intéressante*. Elles vont se déclencher à *tout moment* où leurs conditions sont rencontrées - peu importe le moment ou pourquoi elles arrivent.

Exemple. Si le Boucher de Kragma (**Kragma Butcher**) est engagé et vous le dégagez avec des Fils cachés (**Hidden Strings**), la capacité va se déclencher, même au milieu de la résolution d'un sort.

Alors même que les capacités peuvent se "déclencher" à n'importe quel moment, ce qui arrive après est strictement régulé. Faisons appelle à la bonne vieille boîte aux lettres : vous pouvez mettre n'importe quelle lettre dans une boîte à n'importe quel moment, mais le postier ne relève la boîte aux lettres qu'une seule fois par jour. Pensez aux capacités déclenchées comme ceci : vous les mettez dans la boîte quand vous voulez, mais sont seulement retirées lorsque le postier vient.



Ceci soulève la question de "Quand est-ce que le postier du proverbe vient ?", et la réponse à celle-ci est : à tout moment où un joueur devrait obtenir la priorité, toutes les capacités déclenchées sont mises sur la pile.

Exemple. *J'attaque avec un Obscur confident (**Dark Confidant**) équipé d'un Fitte d'Umezawa (**Umezawa's Fitte**), et mon adversaire bloque avec un Bonnet-rouge meurtrier (**Murderous Redcap**). Les deux créatures inflige des blessures, ainsi le Fitte d'Umezawa se déclenche (il met sa lettre dans la boîte aux lettres, dans notre analogie précédente); alors nous appliquons des actions basées sur un état, ce qui détruit les deux créatures, ainsi la capacité déclenchée de persistance du Bonnet-rouge meurtrier se déclenche aussi. Maintenant le joueur actif devrait avoir la priorité - et voilà notre postier! Nous mettons les deux capacités déclenchées sur la pile à ce moment, et leur ordre ne dépendra pas de celui qui s'est déclenché en premier. Continuer à lire!*

Si de multiples lettres arrivent, notre postier zélé les classera par envoyeurs. En termes de jeu, cela signifie que si il y a plusieurs capacités déclenchées attendant d'être mises dans la pile au même moment, nous déterminons leur ordre en regardant qui les contrôle : le joueur actif va mettre toutes ses capacités déclenchées sur la pile, puis le joueur non-actif va mettre les siennes sur la pile au-dessus des autres. Chaque joueur va trier ses capacités déclenchées de la manière qu'il choisit. Cela signifie que les capacités déclenchées contrôlées par le joueur non-actif vont se résoudre en premier.

Exemple. *J'attaque avec un Moissonneur de Mephidross (**Dross Harvester**) pendant mon tour, et mon adversaire bloque avec son Bonnet-rouge meurtrier (**Murderous Redcap**), qui meurt donc au combat. Ceci déclenche l'effet de gain de point de vie du Moissonneur de Mephidross et la capacité de la persistance du Bonnet-rouge meurtrier comme j'ai la priorité. Comme c'est mon tour (j'étais celui qui attaquait), ma capacité déclenchée ira sur la pile en premier, puis celle de mon adversaire. Assumant que personne n'a quelque chose à jouer à ce moment, la persistance de mon adversaire va se résoudre en premier et retourner le Bonnet-rouge meurtrier sur le champ de bataille, prêt à pinger quelque chose pour 1. Si j'avais un seul point de vie restant, je serais mort avec la capacité qui me ferait gagner deux points de vie du Moissonneur de Mephidross toujours sur la pile!*

A l'intérieur de la boîte aux lettres, chaque lettre a un expéditeur. De la même manière, chaque capacité déclenchée a un contrôleur, qui est le joueur qui contrôle la source de cette capacité au moment où elle se déclenche.

Exemple. *Je lance Harnacher par la force (**Harness by Force**) sur le Voyant de douleur (**Pain Seer**) engagé de mon adversaire. Je suis les instructions du sort dans l'ordre : premièrement, je gagne le contrôle du voyant de douleur, puis je le dégage, ce qui déclenche sa capacité déclenché inspiration. Comme j'étais celui qui le contrôlait quand elle s'est déclenchée, je contrôle la capacité sur la pile, et je vais révéler la carte du sommet de ma bibliothèque et l'ajouter à ma main.*

Le processus pour mettre une capacité déclenchée sur la pile est vraiment similaire à celui que nous suivons pour **lancer un sort**, excepté qu'il n'y a jamais de coût à payer - si une capacité déclenchée mentionne que du mana doit être payé, le paiement arrive durant la résolution de la capacité.

Exemple. *Je contrôle Savoir et puissance (**Knowledge and Power**) et je joue Temple de la révélation (**Temple of Epiphany**). Comme je regarde 1, Savoir et puissance se déclenche. Je reçois la priorité et je mets la capacité déclenchée sur la pile, ciblant le Sanglier moucheté (**Brindle Boar**) de mon adversaire. Je ne paie pas 2 à ce moment, je cède la priorité à mon adversaire, et il active la capacité de son Sanglier moucheté, et le place donc dans le cimetière. La capacité du Savoir et puissance va tourner court, et je n'aurais pas le choix de payer le mana ou non.*

Capacité déclenchées conditionnelles

Certaines capacités déclenchées vont se déclencher pendant un événement seulement si une condition spécifique est rencontrée au moment où l'événement se produit. Ces capacités suivent ce modèle : **[Évènement déclencheur], [Condition] [Effet]**. Dans ce modèle, [Condition] est une phrase qui commence avec le mot **si**, elle est toujours entre virgules, et suivi immédiatement par l'événement déclencheur. Techniquement la phrase qui définit la condition est appelé la *clause de si-intervenant*.^[1]

Si l'événement déclencheur arrive à un moment où la condition n'est pas vérifiée, la capacité ne se déclenchera pas du tout. Aussi, comme la capacité commence à se résoudre nous vérifions la condition à nouveau : si ce n'est plus vraie, la capacité n'aura alors aucun effet.

Exemple. *Biovisionnaire (**Biovisionary**) a une capacité déclenchée car il commence par "Au". Entre l'événement déclencheur ("Au début de l'étape de fin") et l'effet ("vous gagnez la partie"), il y a une clause de si-intervenant ("si vous contrôlez quatre ou plus créatures nommées Biovisionnaire"). Cette capacité ne se déclenchera pas du tout au début de l'étape de fin si je contrôle moins de quatre Biovisionnaire. De plus, si je contrôle quatre Biovisionnaire et que mon adversaire en tue un en réponse à la capacité déclenchée, la clause de si-intervenant ne sera plus vraie au moment où elle essaie de se résoudre et n'aura donc aucun effet.*

Capacité déclenchées optionnelles

Certaines capacités utilisent le mot "peut" pour donner à leur contrôleur le choix de faire quelque chose ou non. Ce choix est pris pendant la résolution de la capacité. Si l'une de ces capacités se déclenche, elle *ira* sur la pile, sans regarder si le joueur souhaite utiliser la capacité, donc vous *devez* choisir une cible.

Exemple. *Ange de la restauration (**Restoration Angel**) a une capacité optionnelle. Cependant, ce qui est optionnel n'est pas que la capacité va dans la pile ou non: si il y a une cible légale pour elle, elle ira toujours sur la pile et vous demandera d'en choisir une. Disons que la seule créature non-ange que vous contrôlez est un Dragon phantasmatique (**Phantasmal Dragon**): dans ce cas infortuné, vous serez forcés de choisir le Dragon comme cible, ce qui aura pour conséquence de déclencher sa capacité "sacrifiez moi".*

Capacité déclenchées de combat

Certaines capacités se déclenchent lorsqu'une créature "attaque" ou "bloque". Ces capacités se déclencheront à chaque fois qu'une créature "est déclaré comme attaquante" ou "est déclaré comme bloqueuse". Elles ne se déclencheront pas si cette créature arrive sur le champ de bataille déjà attaquante ou bloqueuse.

Exemple. *Mon adversaire contrôle Ispéria, juge suprême (**Ispéria, Supreme Judge**), et je l'attaque avec Brimaz, roi d'Oreskos (**Brimaz, King of Oreskos**). Comme Brimaz est déclaré comme un attaquant à l'étape pertinente, Ispéria se déclenchera et fera piocher une carte à mon adversaire. Puis la capacité de Brimaz se résoudra et mettra un jeton attaquant sur le champ de bataille. Comme cette créature n'est pas déclaré comme attaquante (il apparaît déjà attaquant), Ispéria ne se déclenchera pas pour lui.*

Ceci est vrai pour toutes les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature "devient" quelque chose, par exemple "devient engagé" ou "devient dégagé": c'est une *transition* entre différents états qui déclenchent la capacité. Si un objet apparaît déjà dans cet état, la capacité ne se déclenchera pas.

C'est important de noter que ces capacités déclenchées qui parlent de "attaquant", "devient engagé" ou quelque chose comme ça, ne se déclenche pas quand un objet est dans l'état d'être engagé etc. mais se déclenche lorsque l'objet *devient* engagé, attaquant ou quoique ce soit que la capacité déclenchée demande.

Exemple. *Si je joue une Cité d'airain (**City of Brass**) avec un Labyrinthe de racines (**Root Maze**) sur le champ de bataille, il va entrer sur le champ de bataille déjà engagé; il n'entrera pas dégagé puis alors deviendra engagé, cette capacité n'est pas une capacité déclenchée.*

Capacité déclenchée de changement de zone

Les capacités qui ont un évènement déclencheur impliquant des objets changeant de zones sont appelés "Capacité déclenchée de changement de zone". Quand une de ces capacités se déclenche, si elle implique de faire quelque chose à l'objet, lors de la résolution elle recherchera cet objet dans la zone où il a été bougé. Si il ne peut être trouvé là, alors cette partie de la capacité déclenchée échouera à faire quelque chose.

Exemple. La capacité de Rancœur (**Rancor**) se déclenche lorsqu'elle est mise dans un cimetière depuis le jeu, alors elle cherchera la Rancœur dans la zone dans laquelle elle a été bougée, c'est à dire le cimetière. Si lorsque la capacité de la Rancœur se résout elle n'est plus là, par exemple car elle a été exilé par un Limon nécrophage (**Scavenging Ooze**), il n'y aura aucun effet.

Entrer sur le champ de bataille

Plusieurs capacités se déclenchent à propos de permanents entrant sur le champ de bataille. Lorsqu'un objet entre sur le champ de bataille, le jeu vérifie tous les permanents à la recherche de toutes capacités déclenchées *après* que l'objet soit déjà sur le champ de bataille. Cela signifie que les effets continus qui modifie les caractéristiques d'un permanent sont pris en compte quand on décide si une capacité va se déclencher ou non, et si plusieurs objets entrent sur le champ de bataille simultanément, ils se "verront" les uns les autres et se déclencheront en conséquence.

Exemple. Je contrôle un Eidolon des fleurs (**Eidolon of Blossoms**) et une Soirée enchantée (**Enchanted Evening**). Je lance une Cariatide sylvestre (**Sylvan Caryatid**). Comme les événements déclencheurs sont vérifiés *après* qu'un événement est arrivé et prend en compte les effets qui modifient les caractéristiques, Eidolon des fleurs verra un enchantement entrer sur le champ de bataille et se déclenchera.

Exemple. Vous savez probablement déjà que c'est un combo légal en Modern: vous sacrifiez sept terrains avec Changelieu (**Scapeshift**), et mettez sur le champ de bataille un Valakut, la Cime en fusion (**Valakut, the Molten Pinnacle**) et six Montagnes (**Mountain**). Comme il y a un événement unique (ils entrent tous sur le champ de bataille simultanément), nous vérifions les capacités déclenchées *après* qu'ils arrivent tous: c'est pourquoi Valakut se déclenche six fois, une fois pour chaque montagne.

Quitter le champ de bataille

Certaines capacités se déclenchent quand un permanent bouge du champ de bataille vers une autre zone. Ceci arrivera d'habitude parce qu'une créature meurt, mais pas *nécessairement*. Il existe deux types de ces capacités :

- certaines capacités peuvent *seulement* se déclencher quand un permanent bouge du champ de bataille vers autre part
- certaines capacités peuvent *seulement* se déclencher quand un permanent bouge depuis le champ de bataille vers un autre endroit, mais peut aussi se déclencher dans quelques autres cas.

La différence fondamentale entre ces deux types de capacités est que les capacités du premier type regarderont "dans le passé" et vérifieront s'ils se déclenchent ou non.

Exemple. *Sirlidiane (**Reveillark**) peut seulement se déclencher s'il est sur le champ de bataille et va ailleurs, il appartient donc au premier groupe. Emrakul, Déchirure des Éons (**Emrakul, the Aeons Torn**) peut se déclencher si il meurt, mais il peut aussi se déclencher dans d'autres cas, par exemple si il est défaussé, il appartient donc au second groupe.*

*Comme le Sirlidiane peut seulement se déclencher si il quitte le champ de bataille, le jeu vérifiera si sa capacité se déclenche par l'évaluation de l'état du jeu un moment avant l'événement. Donc si un Gardien de prison yixlide (**Yixlid Jailer**) est sur le champ de bataille quand le Sirlidiane meurt, sa capacité se déclenchera puisqu'au moment avant de mourir il avait la capacité.*

D'autre part, comme Emrakul peut se déclencher lorsqu'il quitte le champ de bataille mais aussi dans d'autres situations, le jeu vérifiera les capacités déclenchées en évaluant l'état un moment après l'événement. Alors si Emrakul meurt avec Gardien de prison yixlide sur le champ de bataille, le jeu vérifiera les capacités déclenchées quand Emrakul est déjà dans le cimetière, et comme sa capacité partira avec lui, il ne se déclenchera pas.

Pour les experts! *Les permanents quittant le champ de bataille n'est pas le seul cas où le jeu regarde en arrière, mais c'est le plus commun. Voici une liste des autres cas:*

- *quelque chose bouge de la main ou de la bibliothèque dans une zone publique*
- *quelque chose devient détachée*
- *un joueur perd le contrôle de quelque chose*
- *quelque chose sort de phase*
- *nous transplanons d'un plan*

Capacités déclenchées retardées

Il y a plusieurs cartes qui veulent avoir un effet et puis installent un "nettoyage" de cet effet. Elles font cela en utilisant des **capacités déclenchées retardées**. Elles utilisent toujours "quand", "à chaque fois que" ou "À", mais pas nécessairement au début de la phrase. Elles seront contrôlées par le joueur qui contrôle l'effet et qui les crée et ne se déclencheront qu'une seule fois et puis disparaissent.

Exemple. Le "Au début de votre étape de fin" est un déclencheur ordinaire. Son effet exilera Obzedat, Conseil fantôme (**Obzedat, Ghost Council**) et installera une capacité déclenchée retardée qui le retourne sur le champ de bataille. Le joueur qui contrôle l'effet qui exile Obzedat contrôlera aussi cette capacité déclenchée. Cette capacité retardée se déclenchera une seule fois, alors si je lance l'Asphyxie (**Stifle**), Obzedat restera exilé pour toujours.

Parfois ces capacités référeront à une carte utilisant une caractéristique, d'habitude le type. Même si cette caractéristique change parfois entre le temps où la capacité a été créée et le temps où elle s'est déclenchée, elles s'appliquent toujours.

Exemple. Je lance Heure du repas (**Time to Feed**) sur votre créature, mais vous augmentez sa défense avec Tactiques tritons (**Triton Tactics**), qui survit donc à la bataille. Comme je veux catégoriquement la tuer, je lance Cytoforme (**Cytoshape**) dessus pour en faire une copie de mon Mutecaveau animé (**Mutavault**) (ce qui la transformera en un non-animé Mutecaveau), et je lance alors Pluie de Pierre (**Stone Rain**) dessus. Alors même que l'objet qui a été détruit était un terrain, la capacité déclenchée retardée mise en place par l'Heure du repas se résoudra et je gagnerai 3 points de vie.

Capacité déclenchée d'état

Certaines capacités se déclenchent sur un état de jeu, plutôt que sur un événement. Elles ne se déclencheront qu'une seule fois quand cet état de jeu sera achevé, et se déclencheront seulement encore après que la capacité quitte la pile.

Exemple. *La dernière capacité des Profondeurs obscures (**Dark Depths**) utilise l'état de la carte. Elle se déclenche une seule fois lorsqu'il n'y a plus de compteurs dessus, et ne se déclenchera pas à nouveau tant qu'elle est sur la pile - autrement elle ne ferait que se déclencher. Si cette capacité se résout, les Profondeurs obscures seront sacrifiées et la capacité ne se déclenchera pas à nouveau. Cependant, si la capacité est contrée par Asphyxie (**Stifle**), elle se déclenchera à nouveau immédiatement.*

1. ↑ Ce qui vous devez admettre sonne mieux que "condition".

ACTIONS BASÉE SUR UN ÉTAT

Les actions basées sur un état peuvent se comparer à la plomberie que nous avons dans nos maisons : nous ne les voyons pas, et nous ne voulons pas les voir ; cependant, nous avons besoin d'eux pour se débarrasser de l'eau sale.

C'est ce que font les actions basées sur un état : surveille le jeu pour repérer les choses qui ont besoin d'être nettoyées, et s'en débarrasse. Le jeu vérifie seulement si les actions basées sur un état ont besoin d'être effectuées à des moments vraiment précis :

- Immédiatement avant qu'un joueur ne reçoive **la priorité**
- Au moment où **l'étape de nettoyage** commence

Si au moins une action basée sur une étape a lieu, le jeu vérifie encore si une autre action basée sur un état est applicable. Dès que toutes les vérifications sont négatives, le jeu avance. Pendant l'étape de nettoyage, les joueurs ne reçoivent la priorité que si une action basée sur un état s'effectue ou qu'une capacité activée va dans la pile, sinon le tour se finit.

Exemple. Je contrôle un Scion d'Oona (**Scion of Oona**), une Harceleuse (**Pestermite**) (actuellement 3/2) enchanté avec une Curiosité (**Curiosity**), et une Cohorte des églantines (**Briarberry Cohort**) (actuellement 3/3), et mon adversaire lance un Ouragan (**Hurricane**) avec $X=1$. Puis après que l'Ouragan soit résolu, le jeu vérifie si certaines actions basées sur un état se résolvent, et voit que le Scion d'Oona a des blessures létales sur lui.

Le Scion d'Oona est détruit, et une autre vérification s'effectue. La Harceleuse a maintenant chuté en 2/1, et a toujours 1 blessure marquée sur elle, et est alors détruite. Comme la vérification est positive, une autre se déclenche alors. La Cohorte des églantines est alors une 1/1 comme je ne contrôle plus d'autre créature bleue, avec 1 blessure sur elle, et la Curiosité, n'est plus attaché à quelque chose : alors la Cohorte des églantines est détruite et la Curiosité est mise dans le cimetière. Ces deux actions arrivent simultanément, et je dois alors choisir l'ordre dans lequel la Cohorte des églantines et la Curiosité finiront dans le cimetière.

À la fin, j'aurai le Scion d'Oona au-dessous de mon cimetière, Harceleuse sur le dessus, puis Cohorte des églantines et Curiosité dans l'ordre de mon choix. Même si aucune carte dépendant de l'ordre du cimetière n'a été imprimée depuis **Urza's Saga**, des cartes plus anciennes faisaient référence à la carte du "dessus" ou du "dessous" du cimetière assez fréquemment, par exemple, Fourneau phyrexian (**Phyrexian Furnace**), Ruban de Boesium (**Bösium Strip**) et bien d'autres.

Toutes les actions basées sur un état sont définies dans les règles : les cartes ne peuvent pas introduire de nouvelles actions basées sur un état.^[1] Voici une liste des actions basées sur un état, regroupées par commodité :

- Dire au revoir au joueur mort :
 - Un joueur avec 0 point de vie ou moins perd la partie.
 - Un joueur qui essaie de piocher dans une bibliothèque vide perd la partie.
 - Un joueur avec dix marqueurs poison ou plus perd la partie.
- Enterrer les corps :
 - Les créatures avec une endurance de 0 ou moins sont mises dans le cimetière de leur propriétaire.
 - Les créatures avec des blessures létales^[2] sur elles sont détruites.
 - Les créatures blessées par une source avec le contact mortel sont détruites.^[3]

- Les Planeswalkers avec une loyauté de 0 sont mis dans le cimetière de leur propriétaire.
- Déchirer les jetons :
 - Un jeton qui n'est plus sur le champ de bataille ou est déphasé cesse d'exister.
 - Les copies de sorts qui ne sont plus sur la pile cessent d'exister.
 - Les copies de cartes qui ne sont ni sur la pile ni sur le champ de bataille cessent d'exister.
- Il ne peut en rester qu'un (ou presque) :
 - Si un joueur contrôle au moins deux Planeswalkers avec le même type de Planeswalkers, ce joueur en choisit un à garder sur le champ de bataille et met les autres dans le cimetière de leurs propriétaires.^[4]
 - Si un joueur contrôle au moins deux créatures légendaires portant le même nom, ce joueur en choisit une à garder sur le champ de bataille et met les autres dans le cimetière de leurs propriétaires.^[5]
 - Si au moins deux permanents partagent le sur-type du Monde, tous à l'exception du plus récent^[6] sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires.^[7]
- Armes et enchantements :
 - Si une Aura est attachée à un objet ou un joueur illégal ou n'est plus attaché du tout, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire.
 - Si un Équipement est attaché à un permanent illégal, il devient détaché et reste sur le champ de bataille.
 - Si un permanent qui n'est ni une Aura ni un Équipement est attaché à un objet ou joueur, il devient détaché et reste sur le champ de bataille. }
- Compter les marqueurs :
 - les marqueurs +1/+1 et -1/-1 s'annihilent les uns les autres.^[8]
 - Si un permanent a une capacité indiquant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type, mais qu'il a plus de N marqueurs de ce type sur lui, ils sont tous moins les N retirés de ce permanent.
- Variantes du jeu :
 - Dans un Troll à deux têtes, une équipe avec 0 point de vie ou moins perd la partie.
 - Dans une partie de Commander^[9], un joueur qui a reçu 21 blessures ou plus de la part d'un même général pendant la partie, perd cette partie.
 - Dans une partie d'Archenemy, un schéma non en-cours dont la capacité déclenchée s'est résolue est retourné face cachée et mis sur le dessous du jeu de

schéma de son propriétaire.^[10]

- Dans une partie de Planechase, si une carte de phénomène est face visible dans la zone de commandement, et n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée et n'a pas encore quitté la pile, le contrôleur du plan transplane.

Note: *La majorité des actions basées sur un état qui déplacent de choses au cimetière le font sans détruire l'objet, la régénération ne peut donc pas remplacer cet événement, et les capacités se déclenchant "quand [quelque chose] est détruit" ne se déclenche pas. Cependant, les créatures avec des blessures létales et les créatures avec des blessures de contact mortel sont détruites, la régénération **peut** les sauver.*

Certains permanents ont l'indestructible. Cela signifie que lorsque nous vérifions si une action basée sur un état s'applique, les blessures létales et de contact mortel sont ignorées. Pour le jeu, il ne s'agit pas de tenter et d'échouer à les détruire, le jeu n'essaie même pas.^[11]

Toutes ces actions vérifient si quelque chose est vrai *maintenant*, sauf pour deux : un joueur perd s'il *était* incapable de piocher, et une créature est détruite si elle *a reçu* des blessures d'une source avec le contact mortel. Nous avons omis cela pour des questions de lisibilité, mais ces actions se vérifient uniquement si l'événement approprié est intervenu *depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées*.

Exemple. *Imaginons qu'un joueur contrôle un Ange de platine (**Platinum Angel**) et commence son tour avec une bibliothèque vide. Il perdrait la partie pendant l'étape de pioche, mais l'Ange prévient cela, et le joueur continue à jouer et lance un Rite de phtisie (**Rite of Consumption**), sacrifiant l'Ange de Platine pour la faire. Maintenant il n'est plus protégé par ce dernier, mais même s'il a essayé bien essayé de piocher dans une bibliothèque plus tôt dans le tour, ceci n'est pas intervenu depuis la dernière fois que les actions sur un état ont été vérifiées (c'est à dire quand il a reçu la priorité quand sa première phase principale a commencé), les actions basées sur un état n'essaient donc pas de le tuer.*

Les actions basées sur un état ne sont contrôlées par aucun joueur.

Exemple. *Je contrôle un Sol sacré (**Sacred Ground**), et mon adversaire lance une Foudre (**Lightning Bolt**) sur mon Village arboricole (**Treetop Village**) animé. La Foudre lui inflige trois blessures, puis les actions basées sur un état le détruisent. Comme il n'a pas été détruit par un sort contrôlé par un adversaire (il lui a uniquement infligé des blessures, mais les actions basées sur un état l'ont en fait tué), le Sol Consacré ne se déclenche pas.*

Il y a certaines capacités qui se déclenchent quand l'état du jeu remplit une condition : elles sont appelées **capacités déclenchées par un état**, suivent les règles des **capacités déclenchées**, avec quelques ajouts. Les actions basées sur un état et les capacités déclenchées par un état ne doivent pas être mélangées :

- Les actions basées sur un état ne se présentent qu'aux moments spécifiés ci-dessus. Si une de leurs conditions est remplie à n'importe quel autre moment, ignorez-les. Quand elles surviennent, elles le font immédiatement, et sans passer par la pile.
- Les capacités déclenchées par un état vérifient l'état le plus pertinent du jeu à n'importe quel moment, on peut donc y répondre.

Exemple. *Je contrôle un Limon ancien (**Ancient Ooze**) et un Crocodile empereur (**Emperor Crocodile**), et lance Brimades (**Victimize**) en ciblant deux créatures dans mon cimetière. Si je sacrifie le Crocodile quand je résous Brimades, le Limon descendra temporairement à 0/0, puis reviendra à une force et une endurance positives quand les deux créatures reviendront sur le champ de bataille. Comme les actions basées sur un état ne sont pas vérifiées durant la résolution d'un sort, mais seulement quand un joueur recevrait la priorité (ici, une fois le sort résolu), le Limon restera en vie.*

D'un autre côté, si je sacrifie le Limon, la capacité du Crocodile détectera qu'il est la seule créature que je contrôle, et se déclenchera. Après que le sort se soit résolu, elle sera mise sur la pile quand je recevrai la priorité, même si je contrôle maintenant deux autres créatures, et me forcera à sacrifier le Crocodile.

Toutes les actions basées sur un état applicables sont exécutées simultanément, sans tenir compte de l'ordre des actions intervenues avant. Si cela cause plusieurs occurrences d'une même action, toutes ces occurrences sont consolidées en une seule, elle n'est donc remplacée qu'une seule fois. En ce qui concerne l'application des capacités déclenchées, le jeu voit une transition de l'état avant que les actions basées sur un état ne soient appliquées à celui après qu'elles le soient - il n'y a pas d'état partiel.

Exemple. *Un Grand basilic (**Greater Basilisk**) est bloqué par un Chef de clan gorille (**Gorilla Chieftain**). Après que les blessures soient assignées, deux actions basées sur un état se présentent : les blessures létales, et le contact mortel, les deux essaient de détruire le Chef de clan gorille. Les deux occurrences d'une même action sont consolidées en une seule, et un seul bouclier de régénération est suffisant pour sauver le Gorille.*

Exemple. *Mes Égrillards du crépuscule (**Dusk Urchins**), qui ont un marqueur +I/+I sur eux, bloque un Boucher fumant (**Smoldering Butcher**). Quand les blessures sont infligées, quatre marqueurs -I/-I sont mis sur les Égrillards du crépuscule. Deux actions sur un état s'appliquent: le marqueur +I/+I disparaît avec l'un des marqueurs -I/-I, et les Égrillards du crépuscule sont mis au cimetière pour avoir une endurance à 0.*

Les deux actions sont effectuées ; cependant, le jeu voit les Égrillards du crépuscule avec 4 marqueurs -I/-I et 1 marqueur +I/+I avant l'événement, et les Égrillards du crépuscule au cimetière après. Je piocherai quatre cartes.

1. ↑ Du moins, pas encore.
2. ↑ Une créature a subi des blessures létales si son endurance est supérieure à 0, et que les blessures totales marquées sur elles sont supérieures ou égales à son endurance
3. ↑ Comme ci-dessus, cette action intervient si la créature a une endurance supérieure à 0.
4. ↑ Aussi connue comme la "Règle d'unicité des Planeswalkers".
5. ↑ Aussi connue comme la "Règle des légendes".
6. ↑ La définition normale de récent est : celui qui a été un permanent avec le sur-type du Monde sur le champ de bataille depuis le moins de temps.
7. ↑ Aussi connu comme "règle du monde".
8. ↑ S'il y a à la fois des marqueurs +I/+I et -I/-I sur le même permanent, N marqueurs +I/+I et N -I/-I sont enlevés de celui-ci, ou N est le plus petit nombre de marqueur +I/+I et -I/-I sur lui. Ils s'annihilent mutuellement !
9. ↑ Auparavant (et encore parfois appelé ainsi) EDH
10. ↑ Techniquement, cette action regarde et vérifie si "une carte de schéma pas en cours est face visible en zone de commandement, et n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée, mais qui n'a pas quitté la pile", ce qui est presque impossible à analyser.
11. ↑ Cela ne semble pas pertinent, mais sans cette règle, le jeu essaierai de nouveau immédiatement de les détruire, échouerait, réessaierai, etc. créant un blocage insoluble.

ACTIONS SPÉCIALES

Les actions spéciales sont des actions que les joueurs peuvent prendre, qui n'utilisent pas la pile, et auxquelles on ne peut donc pas répondre. Les actions spéciales ne sont ni des sorts ni des capacités. Elles peuvent ressembler à des capacités activées, mais n'utilisent pas le modèle [coût] : [effet]. Elles sont très rares, impliquant le plus souvent des cartes très étranges ou de vieilles capacités à mot-clé. Il y a cependant une action spéciale qui est partout à Magic, et une très présente sur le monde de Tarkir.

Jouer un terrain

Jouer un terrain est la capacité spéciale avec laquelle tout le monde est familier. Pour jouer un terrain, il suffit de prendre de votre main et de le poser sur le champ de bataille. Vous pouvez en jouer par tour, pendant une de vos phases principale, et si la pile est vide. Bien que l'on ne puisse pas répondre à cette action, vous devez avoir la priorité pour l'entreprendre, et vous récupérez la priorité une fois que le terrain touche le champ de bataille. Les cartes de terrains ne peuvent jamais être lancées comme des sorts.

Habituellement, vous ne pouvez pas jouer plus d'un terrain pendant chacun de vos tours, mais certains effets continus peuvent vous permettre de jouer des terrains supplémentaires. Pour déterminer si vous avez la permission de jouer un terrain, comptez le nombre de terrains que vous avez joué ce tour-ci, puis comptez le nombre total de terrains que vous êtes autorisé à jouer ce tour-ci par des règles et des effets actifs. Si le second nombre est supérieur, vous pouvez jouer un autre terrain ce tour-ci.

Une autre façon de l'appréhender est d'utiliser une variable imaginaire appelé "land drop". Normalement, votre compteur de land drop est remis à un au début de chacun de vos tours, mais certains effets peuvent l'augmenter. Chaque fois que vous jouez un terrain, votre nombre de land drop est réduit de un. Si un effet qui augmente votre nombre de land drops arrête de s'appliquer, votre compteur de land drops diminue en conséquence. Vous ne pouvez jamais jouer un terrain à moins que votre nombre de land drop soit supérieur à zéro.

Exemple. *Durant une phase principale de votre tour, vous contrôlez Azusa, égarée mais en quête (**Azusa, Lost but Seeking**), de sorte que votre nombre de land drops autorisés est de trois. Vous jouez une Forêt (**Forest**), puis lancez Explorer (**Explore**). Après sa résolution, votre nombre de land drops est de nouveau de trois. Ensuite, vous jouez deux Montagnes (**Mountain**), amenant votre compte à un. Puis, pendant le combat, Azusa quitte le champ de bataille et son effet disparaît. Maintenant, votre compte de land drops est négatif! La résolution d'un second Explorer l'augmentera à zéro, de sorte que vous aurez besoin d'un troisième Explorer si vous voulez être en mesure de jouer un autre terrain.*

Certains effets peuvent vous permettre de jouer des terrains à tout moment où vous avez la priorité. Cependant, peu importe ce que les autres effets peuvent dire, vous ne pouvez jamais jouer un terrain pendant le tour d'un autre joueur, et vous ne pouvez jamais jouer un terrain si votre nombre de land drop autorisés est inférieur à un.

Exemple. *Vous contrôlez Téfeiri, mage de Zbalfir (**Teferi, Mage of Zbalfir**) et vous avez une Charmille dryade (**Dryad Arbor**) en main. Grâce à Téfeiri, la Charmille dryade a le flash, de sorte que vous pouvez la jouer pendant votre entretien ou en réponse à des sorts de votre adversaire, mais vous ne pouvez toujours pas jouer la Charmille dryade hors de votre tour, et vous ne pouvez pas la mettre en jeu si vous avez déjà joué un terrain ce tour.*

Certains effets, comme Croissance luxuriante (**Rampant Growth**) et Exposé libre (**Show and Tell**), vous permettent de mettre un terrain directement sur le champ de bataille depuis une autre zone sans utiliser le mot "jouer". Il ne s'agit donc pas de l'action "jouer un terrain". Il ne diminue pas votre nombre de land drops disponibles et les règles et restrictions au sujet des terrains ne s'appliquent pas à ces effets.

Retourner un permanent face visible

Trois mécaniques (mue, manifestation, mégamue)^[1] permettent aux joueurs de lancer des sorts face cachée ou de mettre sur le champ de bataille des cartes face cachée, puis leur donner un moyen de se retourner face visible. Une carte jouée avec la mue/mégamue peut être retournée face visible en payant son coût de mue/mégamue, et une carte de créature manifestée peut être retournée en payant son coût de mana, ou en payant son coût de mue/mégamue si elle en a un. ^[2]

Lancer un sort face cachée et manifester une carte ne sont *pas* des actions spéciales : vous pouvez contrer un sort face cachée sans soucis, et répondre à une capacité qui tente de manifester une carte.

Les cartes et sorts face cachée sont des créatures avec une force et endurance de base 2/2, et pas d'autres caractéristiques. Notamment, cela signifie qu'elles n'ont pas de nom (et donc un Fléau biliaire (**Bile Blight**) ou une Pulsation du Maelstrom (**Maelstrom Pulse**) ciblant une créature face cachée n'affectera que sa cible. De même, ces cartes n'ont pas de coût de mana, même si vous avez payé 3 pour les lancer face cachée (ce qui signifie qu'un Salve d'antimagie (**Spell blast**) avec X=0 va contrecarrer un sort face cachée, et que des Explosifs artificiels (**Engineered explosives**) sans marqueur "charge" vont détruire toutes les créatures face cachée).^[3]

Quelle que soit la façon dont les cartes finissent sur le champ de bataille face cachées, les retourner est une action spéciale. Ce n'est pas une capacité activée, et certainement pas un sort.

Exemple. *Je contrôle une Ingérence du mage (**Meddling Mage**) et une Aiguille à sectionner (**Pitbing Needle**), et j'ai nommé Akroma, ange de la Fureur (**Akroma, Angel of Fury**) avec les deux. Cependant, mon adversaire peut lancer Akroma, face cachée puisqu'elle est retournée face cachée avant de commencer le processus de lancement de sort, et qu'au moment où l'on vérifie la légalité de l'action, il s'agit d'un sort de créature sans nom. Il est également autorisé à la retourner face visible en payant 3, car il ne s'agit pas d'une capacité activée. Il ne peut pas, bien sûr, la lancer face visible, ou activer sa capacité " : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour."*

Pour retourner une créature face visible, je dois tout simplement montrer cette face aux autres joueurs, déterminer le coût que je dois payer, et le payer. La carte devient immédiatement face visible, sans utiliser la pile. Je peux le faire à tout moment où j'ai la **priorité**.

Exemple. Mon adversaire annonce qu'il retourne sa créature face cachée. Il me montre un terrifiant Mille vents (**Thousand Winds**), puis paie 5. La carte devient immédiatement un élémentaire 5/6, donc je ne peux pas répondre avec mon Choc (**Shock**). La capacité déclenchée de Mille vents utilise la pile normalement, et donc je peux répondre en lançant Choc sur mon adversaire, afin de déclencher mon Ascendance jeskaï (**Jeskai Ascendancy**) et de dégager mes créatures, de sorte qu'elles ne soient pas renvoyées dans ma main.

Exemple. Mon adversaire lance Poigne krosiane (**Krosan Grip**), ciblant ma Toupie de divination du sensei (**Sensei Divining Top**), donc je ne peux ni l'activer pour la mettre sur ma bibliothèque, ni lancer le Contresort (**Counterspell**) que j'ai en main. Je peux, cependant, retourner mon Plieur de volonté (**Willbender**) face visible, puisque Fraction de seconde m'empêche de lancer des sorts et d'activer des capacités qui ne sont pas de mana, mais n'a rien à dire sur les actions spéciales. Mon Plieur de volonté se déclenche, et me permet de rediriger Poigne krosiane vers la Bibliothèque sylvestre (**Sylvan Library**) de mon adversaire.

Hic sunt dracones!

Ce qui suit traite d'un sujet très compliqué et n'est pas obligatoire pour un candidat arbitre. Si vous étudiez pour l'examen, nous vous suggérons de passer à la page suivante. Si vous êtes déjà certifié et que vous voulez étendre vos connaissances, jetez un oeil, mais à vos propres risques.



Autres actions spéciales

Les actions spéciales ne sont pas une catégorie homogène. Elles ne partagent pas toutes les mêmes règles de timing (cependant, à moins qu'elles ne disent le contraire, vous pouvez les entreprendre si vous avez la priorité). Elles n'utilisent pas une formulation standard. Certaines ont un coût et certaines n'en ont pas. Tout ce qu'elles ont en commun est qu'elles n'utilisent pas la pile, et donc qu'on ne peut pas y répondre.

Certaines cartes ont une capacité statique qui vous permet d'effectuer une action particulière liée à l'effet généré par la capacité. Par exemple, Arbitre léonin (**Leonin Arbiter**) a une capacité qui empêche les joueurs de chercher dans leurs bibliothèques, mais un joueur peut ignorer l'effet pour un tour en payant 2. Payer ce coût pour ignorer l'effet est une action spéciale qui n'utilise pas la pile. Vous pouvez effectuer cette action spéciale si

vous avez la priorité. Soyez très prudent: vous ne pouvez pas faire cette action au milieu de la résolution d'un sort ou une capacité, alors assurez-vous de payer le mana avant de commencer à résoudre votre Croissance luxuriante (**Rampant Growth**) !

Certaines cartes ont le mot-clé "Suspension", qui vous permet de payer un coût (généralement faible), de prendre une carte avec suspension de votre main et de l'exiler avec un certain nombre de marqueurs "temps". Vous ne pouvez prendre cette mesure spéciale que si vous êtes autorisé à commencer à lancer le sort de votre main. Puis, après un certain nombre de tours, vous aurez la possibilité de lancer le sort sans payer son coût de mana !

Juste pour le plaisir et la curiosité, voici une liste des autres cartes qui impliquent des actions spéciales ^[4].

- Vautours tournoyants (**Circling Vultures**)
 - Transfert(**Channel**)
 - Vipère de verre (**Glass Asp**), Vipère haje (**Nafs Asp**) et Cobra à dents de sabre (**Sabertooth Cobra**)
 - Ange gardien (**Guardian Angel**)
 - Litique dominateur (**Dominating Lcid**) et autres licides/litiques ?
 - Feu éteignable (**Quenchable Fire**)
 - Niveleur(**Damping Engine**), Perdu dans ses pensées (**Lost in Thought**) et Malédiction selon Wöhlrajh (**Volrath's Curse**)
1. ↑ et un tas de cartes variées, telles que **Illusionary Mask** et **Ixidron**, que nous prétendrons inexistantes
 2. ↑ Notez que si vous il vous manifestez une carte non-créature avec la mue, comme Champ de lumifilaments (**Lumithread Field**), vous pouvez *seulement* la retourner face visible en payant son coût de mue, puisque seules les cartes de créature qui ont été manifestées peuvent être retournées face visible en payant leur coût de mana.
 3. ↑ Notez que le ③ que vous payez pour lancer des sorts face cachée n'est pas son coût de mana, c'est un coût alternatif.
 4. ↑ Elles sont généralement vieilles, et avec un libellé...original

ARBITRER UN TOURNOI

La connaissance des règles représente une partie de ce dont vous aurez besoin pour passer le test pour le LI et arbitrer vos premiers tournois - même, admettons-le, une «grosse» part. Mais, vous devrez également connaître les bases de fonctionnement d'un tournoi, et quoi faire quand les joueurs font des erreurs et ont besoin de votre aide pour continuer leur partie.

Magic est un jeu complexe, avec des joueurs faisant de mauvaises déclarations, faisant des actions techniquement incorrectes, ou faisant simplement des erreurs et oubliant ce qu'ils ont fait ou font. Dans ces cas, il sera de votre devoir de les aider à rétablir un état correct de la partie le plus rapidement possible et avec une satisfaction mutuelle. Là où le REL Compétitif punit les fautes et encourage la compétition, les tournois en REL Convivial que vous arbitrez principalement ressemblent plus à des tables de cuisine improvisées en table de jeu. Ce qui signifie que l'approche des [Infractions en convivial](#) doit atteindre le délicat équilibre entre maintenir le fun, et rester juste.

Les [Règles de tournoi](#) de Magic ont une structure très précise, mais permettent également une certaine latitude. Dans ce chapitre, nous allons discuter de ce qui est obligatoire, ce qui est recommandé, et de ce qui est laissé à la discrétion de l'organisateur. Nous discuterons également des règles pour les formats que vous rencontrerez le plus fréquemment en tournoi homologué.

Table des matières

1. [Infractions en convivial](#)
2. [Règles de tournoi](#)

INFRACTIONS EN CONVIVAL

Imaginons que vous vous asseyez dans votre magasin local pour la première ronde d'une FNM. On n'attend pas de vous que vous connaissiez chaque règle, ni que vous jouiez parfaitement. Si vous faites une erreur, votre ami vous laissera probablement revenir en arrière. Vous ne vous souciez pas de savoir, quand vous allez dans un autre magasin, s'il y a une manière différente de réparer la révélation accidentelle d'une carte - ça n'est pas si important, et vous voulez juste vous amuser.

Imaginez-vous maintenant en train de vous assoir pour la finale d'un Pro Tour. Vous avez étudié pendant des mois, êtes préparés et prêts à gagner. Vous devez être totalement conscient de l'état de la partie, et c'est une partie qui se déroule au plus haut niveau. Vous devez savoir que si une erreur intervient, elle sera traitée en toute impartialité, et que l'arbitre qui aide n'aura aucun impact sur le reste de la partie ou le résultat final. Un arbitre de mauvaise humeur peut vous coûter la partie !

Ces deux différents scénarios expliquent pourquoi nous avons différents "Rules Enforcement Levels" (RELs). Magic a trois REL, qui s'appliquent aux tournois homologués, et la plupart des non-homologués, classés du moins au plus compétitif: Convivial, Compétitif, et Professionnel. Chacun d'entre eux définit ce qui devrait intervenir lorsque les règles du jeu sont enfreintes (i.e. oublier de payer un coût à l'entretien), quand des erreurs humaines sont faites (i.e. piocher une carte supplémentaire), ou quand les joueurs sont antisportifs (i.e. triche, harcèlement, impolitesse).

La grande majorité des tournois homologués sont gérés en REL Convivial, et donc la majorité des arbitres devront seulement avoir les connaissances et la capacité requises pour arbitrer à ce niveau. En particulier, les Friday Night Magic (FNM), Avant-premières et Game Day sont toujours en REL Convivial. Ainsi, les règles concernant les REL Compétitif et Professionnel (Contenues dans le document IPG dont nous discutons ci-dessous) ne sont pas testées avant le test pour le L2.

Table des matières

- I. Problèmes courants
2. Comportements indésirables
3. Problèmes sérieux

Contents

- [1 Le JAR et l'IPG](#)
- [2 Problèmes courants](#)
- [3 Comportements indésirables](#)
- [4 Problèmes sérieux](#)

Le JAR et l'IPG

Voici deux documents qui définissent les procédures qui sont utilisées en Convivial et dans les autres REL :

Le JAR (Judging at Regular REL) définit la philosophie de ce qui doit se passer lorsque les règles sont enfreintes en REL Convivial. Ce document doit être connu des candidats au LI. Il est écrit pour être simple, et ne fournit pas une réparation pour chaque problème, il définit une philosophie de ce que nous visons en résolvant les problèmes.

L'IPG (Infraction Procedure Guide) définit les procédures effectives en REL Compétitif et Professionnel. Ce document est plus complexe, et est conçu pour être plus exhaustif ce qui arrive quand les règles sont enfreintes. Il se concentre à la fois sur la philosophie et les réparations qui doivent être appliquées.

Problèmes courants

Les [problèmes courants](#) surviennent lorsque les joueurs enfreignent les règles du jeu sans en avoir connaissance. Un joueur qui oublie de piocher, ou qui pioche plus d'une carte ; un joueur utilisant le mauvais mana pour lancer un sort ; ou qui rate une capacité déclenchée sont tous des problèmes courants. Une philosophie spécifique est fournie sur ce que vous devriez faire, bien que la règle générale est de réparer les choses du mieux que vous pouvez, mais les rulings ne doivent jamais "punir" les joueurs, par exemple laisser les mana engagés s'ils ne peuvent pas payer un sort ou remettre dans la bibliothèque plus de cartes que celles qu'ils avaient piochées. Dans tous les cas, le but est d'enseigner aux joueurs la bonne façon de faire les choses, de faire toutes les actions correctives pour rendre le jeu aussi juste qu'il peut raisonnablement l'être, et d'autoriser la partie à reprendre son cours.

Comportements indésirables

Les [comportements indésirables](#) sont assez explicites - ce sont des choses que nous ne voulons pas que les joueurs fassent, mais qui ne sont pas des problèmes sérieux (s'ils le sont,

voir ci-dessous). Le principal, lorsque nous résolvons ceux-ci, est d'éduquer le joueur, et ils peuvent presque toujours être résolus par une simple discussion avec le joueur à propos du comportement. Parmi cette catégorie, on retrouve le retard (Tardiness), ou demander des conseils stratégiques.

Problèmes sérieux

Les **problèmes sérieux** sont des comportements considérés comme menaçants pour les autres joueurs ou l'intégrité du tournoi dans son ensemble. La triche, la corruption et un comportement abusif sont des problèmes sérieux. Ils sont gérés par une Disqualification, qui est souvent accompagnées par un bannissement du magasin ou du lieu du tournoi (bien que ceci reste à la discrétion de l'Organisateur du tournoi, et non à un arbitre présent).

PROBLÈMES COURANTS

Beaucoup de joueurs sur les tournois en REL Convivial ne sont pas expérimentés dans le jeu techniquement correct, ne sont pas conscients des nuances de certaines règles et interactions, ou sont juste enclins à la négligence. Par conséquent, des erreurs surviennent sur ces tournois. En tant qu'arbitres, nous réparons ces erreurs et éduquons les joueurs comme cela est requis. Nous ne punissons pas sévèrement les erreurs honnêtes.

Contents

- 1 Oubli d'une capacité déclenchée
- 2 Un joueur voit une carte qu'il n'aurait pas dû voir
- 3 Pioche de carte supplémentaire
- 4 Deck illégal
- 5 Autres erreurs de jeu

Oubli d'une capacité déclenchée

Une **capacité déclenchée** (recherchez les mots "Au début de", "Quand", "À chaque fois") est considérée comme manquée quand les joueurs ont continué la partie après le point où la capacité aurait dû avoir un impact visible sur la partie. Recherchez tout ce qui requiert une action physique ou un choix verbal : mettre un marqueur sur quelque chose, choisir une cible, changer les totaux de points de vie, etc.

Si une capacité déclenchée est manquée, et qu'elle inclue les mots "Vous pouvez", partez du principe que le joueur a choisi de ne pas le faire.

Exemple. Amy attaque avec un Frère de bande d'Ajani (**Ajani's Pridemate**) et un Enfant de la nuit (**Child of Night**). Nathan ne déclare pas de bloqueur. Amy et Nathan ajustent les totaux de points de vie, et Amy passe son tour. Amy se rappelle de la capacité du Frère de bande d'Ajani seulement après que Nathan ne dégage, pioche pour le tour, et ne passe également son tour. La capacité du Frère de bande d'Ajani étant une capacité "Vous pouvez", nous lui donnons donc la mauvaise nouvelle qu'elle l'a oublié.

Dans les autres cas, mettez-la sur la pile maintenant, à moins qu'elle ne soit perturbatrice pour l'état du jeu. Cela peut nécessiter du jugement. Si des décisions ont été prises en fonction de cette capacité, laissez le jeu en l'état.

Exemple. *Andrew et Natalia sont chacun à 1 point de vie. Andrew contrôle une Coursière de Kruphix (**Courser of Kruphix**), et Natalia contrôle deux jetons Gobelins 1/1. Andrew joue la seule carte dans sa main, une Forêt, puis passe le tour sans mentionner sa capacité déclenchée. Natalia dégage, réfléchit quelques instants, confirme les totaux de points de vie, puis attaque avec ses deux jetons Gobelins. Puis Andrew se rappelle la capacité déclenchée de la Coursière et appelle: "Arbitre!". Natalia explique que si Andrew n'avait pas manqué sa capacité, elle n'aurait pas attaqué. Nous expliquons à Andrew que des décisions de jeu significatives ayant été prises en se basant sur l'oubli de cette capacité, celle-ci est manquée.*

Disons que nous sommes maintenant dans une situation similaire à celle ci-dessus, exception faite que les deux joueurs sont à 20 points de vie. Natalia pioche pour le tour, puis passe immédiatement, et c'est à ce moment-là qu'Andrew se rappelle de la capacité de la Coursière et appelle "Arbitre!". Une évaluation rapide révèle qu'aucune décision n'a été prise en fonction de si cette capacité intervient ou non, nous leur faisons donc mettre la capacité de la Coursière sur la pile.

Un joueur n'est jamais dans l'obligation de rappeler à son adversaire les capacités déclenchées de ce dernier, bien qu'il puisse le faire s'il le souhaite. Ceci est différent des autres infractions envers les règles, qui doivent être signalées immédiatement.

Un joueur voit une carte qu'il n'aurait pas dû voir

Les joueurs sont humains, et les humains sont parfois crispés. L'une des erreurs les plus souvent commises par les joueurs de voir accidentellement des cartes qu'ils n'auraient pas dues. Les exemples incluent piocher pour son tour et retourner la carte suivante, éclater le jeu de l'adversaire en le mélangeant / coupant, et la redoutable Coursière Morte (révéler la première carte de la bibliothèque après la mort de votre Coursière de Kruphix (**Courser of Kruphix**)).

Quand cela arrive, faites que les joueurs rendent à nouveau aléatoire la partie de la bibliothèque devant l'être. Si quoi que ce soit a été manipulé dans le deck, assurez-vous de le préserver. Par exemple, si une carte a été mise au-dessous de la bibliothèque par un Regard, mettez cette carte du dessous de côté, mélangez le reste de la bibliothèque, et remettez en dessous cette fameuse carte.

Exemple. Anita lance Prix ultime (**Ultimate Price**) sur la Coursière de Kruphix (**Courser of Kruphix**) de Norbert, sa seule créature. Il la met au cimetière, et Anita passe son tour. Norbert pioche l'Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**) préalablement révélé pour la Coursière, et révèle la nouvelle carte du dessus de bibliothèque, une Forêt (**Forest**). Anita intervient sur le champ et appelle "Arbitre!". Nous déterminons que Norbert a auparavant mis un Temple de l'abandon (**Temple of Abandon**) au-dessous de sa bibliothèque sur un Regard. Nous indiquons donc à Norbert de mettre cette carte de côté (face cachée bien sûr), de mélanger sa bibliothèque, de présenter son jeu à Anita pour qu'elle le mélange / coupe, et de remettre la carte initialement mise au-dessous par le Regard à sa place.

Pioche de carte supplémentaire

Ceci arrive à chaque fois qu'un joueur a plus de cartes en main qu'il ne le devrait. Ceci peut arriver pour diverses raisons - Piocher une carte pour une Mine rugissante (**Howling Mine**) qui n'est plus sur le champ de bataille, lancer une Ingéniosité de Jace (**Jace's Ingenuity**) et piocher 4 cartes au lieu de 3, mettre une créature morte dans sa main plutôt qu'au cimetière, et ainsi de suite.

Quand cela arrive, déterminez si l'identité des cartes indûment piochées est connue (comme dans le cas où l'on remet une créature morte dans sa main, ou d'une carte révélée vie une Coursière de Kruphix (**Courser of Kruphix**)). Si c'est le cas, remettez ces cartes dans les bonnes zones. Dans le cas contraire, déterminez le nombre de cartes excédentaires, puis choisissez autant de cartes au hasard et remettez-les sur le dessus de la bibliothèque du joueur concerné (et ne mélangez pas après cela).

Si cela arrive au début de la partie (souvent, piocher 7 après fait un mulligan), mélanger les cartes supplémentaires dans le jeu du joueur. Le joueur peut continuer à faire des mulligan en se basant sur cette nouvelle main.

Exemple. Aaliyah joue contre Norton. A la fin du tour d'Aaliyah, Norbert lance Tissage du destin (**Weave Fate**). Le sort se résout, et Norbert pioche trois cartes. Aaliyah intervient sur le champ et appelle "Arbitre!". Norbert explique qu'il a été momentanément confus, étant plus habitué à jouer Ingéniosité de Jace (**Jace's Ingenuity**). Nous prenons une carte au hasard de sa main et la mettons au-dessus de sa bibliothèque, puis leur indiquons de continuer à jouer.

Deck illégal

Parfois, un joueur arrive à une FNM avec une pile de 90 cartes mises ensemble, provenant de la vieille collection du grand frère. Parfois le standard tourne et le joueur ne réalise pas que Croissance gigantesque (**Giant Growth**) n'a pas été rééditée récemment. Parfois, un joueur ne réalise pas que même si le Précepteur diabolique (**Demonic Tutor**) du Duel Deck Liliana est imprimé avec un rebord moderne, cela ne le rend pas nécessairement jouable en Modern.

Que cela arrive, inspectez le deck, puis retirez toute carte illégale dans le format. Si le deck est trop petit, ajoutez des terrains de base au choix du joueur pour le compléter. Re-mélangez le tout (voir ci-dessus) et faites continuer les joueurs à jouer. Dans certains cas, le deck du joueur sera presque complètement injouable une fois toutes les cartes illégales retirées (par exemple, si un joueur ramène le Duel Deck Liliana susmentionné dans une FNM en standard). Si cela arrive, cherchez une solution avec l'organisateur (Comme rembourser la PAF ou permettre au joueur de jouer avec un deck de prêt).

Il arrive également fréquemment qu'un joueur mélange une carte de son adversaire dans son propre jeu (typiquement des cartes comme Pacifisme (**Pacifism**) et Contrôle mental (**Mind Control**)). Si cela arrive au milieu d'une partie, remettez la carte dans la bibliothèque de son propriétaire, puis re-mélangez les jeux des deux joueurs. Encouragez les joueurs à compter leur jeu / réserve avant chaque partie.

Exemple. *Après avoir fait un mulligan, Andrew pioche une nouvelle main de 6 cartes. Celle-ci contient une Enveloppe de soie (**Silkwrap**), quatre Plaines (**Plains**), et un Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**). Il appelle immédiatement "Arbitre!". Il explique qu'il joue mono-blanc, et que cet Ours runegriffe appartient à Nina, son adversaire précédent. Nous prenons l'Ours runegriffe du jeu d'Andrew, lui faisons piocher une autre carte et résoudre ses mulligan en se basant sur cette nouvelle main. Pendant ce temps-là, sur une autre table, Nina et André sont au troisième tour de leur match. Nous remettons l'Ours runegriffe dans la bibliothèque de Nina, et le re-mélangeons (en préservant la carte mise au-dessous suite au Regard effectué au tour un par un Temple de l'abandon (**Temple of Abandon**)).*

Autres erreurs de jeu

Parfois, quelque chose n'ayant pas été couvert dans les paragraphes ci-dessus arrive. Souvent l'option la moins perturbatrice est de laisser le jeu en l'état, après avoir appliqué les actions basées sur un état (résolvant ainsi tout ce qui est illégal dans le jeu, comme un joueur contrôlant deux Planeswalker du même type, ou une aura attachée à un permanent illégal).

Si un joueur a oublié de piocher / défausser une carte, faites-lui effectuer l'action maintenant.
Si la réparation de l'erreur est simple et directe, faites-le.

Exemple. *À la fin du tour d' Ajani, Nicole lance un Charme de Sultai (**Sultai Charm**) avec le mode "Pioche deux, défausse un". Celui-ci se résout, et elle pioche ses deux cartes, mais oublie de défausser une carte. Elle dégage et pioche pour le tour. Ajani l'arrête et appelle "Arbitre!" et explique ce qui s'est passé. Nous faisons défausser maintenant, et leur indiquons de continuer à jouer.*

Si l'erreur a été repérée rapidement, envisagez un retour en arrière. Cela implique de rembobiner toutes les actions effectuées depuis que l'erreur a été repérée – dégager tout ce qui a été engagé, remettre les totaux de points de vie au niveau auxquels ils se trouvaient, annuler les pioches en re-mélangeant des cartes prises au hasard dans la bibliothèque, etc. Si le retour en arrière est trop compliqué et / ou perturbateur, impliquant de trop nombreuses actions, des mélanges ou que des informations cachées s'en trouvent révélées, laissez le jeu en l'état.

Exemple. Alesha attaque Norin avec un jeton Guivre 5/5. Norin bloque avec une Citadelle de sombracrier (**Darksteel Citadel**) enchantée par Infuser l'âme aux artefacts (**Ensouled Artifact**). Norin met la Citadelle et Infuser l'âme aux artefacts au cimetière. Alesha joue une Forêt (**Forest**), lance un Ours runegriffe (**Runeclaw Bear**), et passe son tour. Norin dégage ses quatre Îles (**Island**), et ils réalisent tous les deux que la Citadelle n'aurait pas dû mourir, et appellent "Arbitre!". Nous déterminons qu'un retour en arrière est faisable, nous annulons donc toutes les actions en ordre inversé jusqu'au moment de l'erreur: re-engagez les quatre Îles de Norin, Alesha renvoie l'Ours runegriffe dans sa main, dégage les deux Forêts utilisées pour lancer l'Ours runegriffe, renvoyez-la Citadelle de sombracrier et Infuser l'âme aux artefacts sur le champ de bataille et ré-attachez-les. Le jeu reprend à l'étape des blessures de combat d'Alesha.

À l'opposé, imaginons que nous sommes dans la même situation que ci-dessus, sauf que l'erreur n'est pas détectée avant que les actions suivantes ne soient effectuées: Norin lance un Ornithoptère (**Ornithopter**). Alesha lance Naturalisation (**Naturalize**) sur l'Ornithoptère. Norin lance Négation (**Negate**) sur la Naturalisation d'Alesha. Négation se résout. Norin sacrifie un Estuaire pollué (**Polluted Delta**) pour aller chercher une Île (**Island**), et lance Fortune des mers (**Treasure Cruise**), qui se résout. Norin Pioche trois cartes, puis attaque avec deux jetons Mécanoptère. Alesha lance Trombe (**Windstorm**) avec $X=1$, qui rencontre une nouvelle Négation. Alesha reçoit deux blessures, et Norin Pioche une carte avec son Réseau de mécanoptères espions (**Tbopter Spy Network**). Puis Norin se demande pourquoi il n'a pas attaqué avec sa Citadelle de sombracrier enchantée, réalise son erreur, et appelle "Arbitre!". Après avoir pris une minute pour demander aux joueurs d'expliquer la séquence d'actions, nous réalisons que trop de choses se sont passées pour revenir en arrière (ceci incluant les totaux de points de vie, les changements de zones de permanents, les effets d'éphémère, les pioches, et les effets de recherche / mélange), nous laissons donc le jeu en l'état.

COMPORTEMENTS INDÉSIRABLES

Le but principal du REL Convivial est d'amuser les joueurs et de les aider à se sociabiliser, avec un regard moins strict sur les erreurs et sans se soucier des pénalités. Cela ne signifie pas que, en tant qu'arbitres, nous devons accepter toute sorte de comportement. Au contraire, certaines manières ou attitudes peuvent relativement détruire l'atmosphère du tournoi, et notre rôle est de les décourager. Notre but principal sur ce type d'événements est d'"éduquer" les joueurs. Il y a quatre types de comportements indésirables qui doivent être évités. Rappelez-vous que si vous sentez qu'un joueur ignore vos efforts pour le diriger vers une attitude correcte, vous pouvez le pénaliser d'un Game Loss.

Contents

- [1 Prendre un temps déraisonnable](#)
- [2 Retard](#)
- [3 Mélange inadéquat](#)
- [4 Demander ou fournir des conseils stratégiques](#)
- [5 Conclusion](#)

Prendre un temps déraisonnable

Cinquante minutes peuvent paraître beaucoup de temps pour jouer trois parties de "Magic", mais ça n'est parfois pas suffisant pour en finir deux, ni parfois même une. Cela arrive souvent lorsqu'une série de situations complexes ou de décisions difficiles ponctuent la partie, ou quand le joueur joue un jeu avec lequel il n'est pas familier. Bien sûr nous ne pouvons pas dire "Joue un autre jeu, s'il te plaît", mais nous devons toujours nous assurer que nos joueurs prennent un temps raisonnable pour décider de leur prochaine action ou leur choix de sidebar après la première partie.

Si nous remarquons un tel comportement, nous pouvons poliment demander au joueur de jouer plus vite, en lui expliquant que les cinquante minutes appartiennent aux deux joueurs, et qu'il est important que chacun d'eux ait assez de temps pour réfléchir et agir selon leurs choix. Habituellement, il est conseillé de ne pas interrompre un joueur qu'il réfléchit : attendez qu'il fasse son action, puis indiquez-lui qu'il a pris trop de temps et qu'il doit jouer plus vite. Cependant, un joueur est parfois simplement "en tilt" et réfléchit en boucle, et vous pourrez le remarquer car il regarde répétitivement le cimetière, compte les terrains,

compte les cartes en main, encore et encore. Dans ce cas, il est préférable d'interrompre sa réflexion, et de l'aider à prendre une décision.

C'est une bonne idée de mentionner durant votre annonce initiale que vous attendez des joueurs qu'ils jouent vite, dans la mesure où nous souhaitons tous finir le tournoi dans les temps.

Retard

Les tournois de Magic ont des limites de temps bien définies. Ceci est fait pour s'assurer que tous les joueurs ont le même temps de jeu dans le match, et pour définir clairement quand le tournoi se terminera. Un retard sur une seule table peut retarder l'ensemble du tournoi, car nous avons donné du temps supplémentaire trop de fois.

Le temps est une ressource précieuse partagée entre les joueurs et le staff, et qui doit être traitée avec soin et respect. Dans les magasins, il est relativement courant que les joueurs soient en retard : parfois ils discutent avec des amis, ou peut-être veulent-ils acheter quelque chose et attendent leur tour à la caisse. Pour prévenir ce problème, assurez-vous que l'heure de départ de la prochaine ronde est bien indiquée : annoncez haut et fort que vous avez posté les appariements, rappelez à chacun que la ronde est sur le point de commencer et soyez vigilants dans la salle de tournoi pour aider immédiatement les joueurs qui ne sont toujours pas assis.

Si un joueur arrive en retard, amenez-le à sa table et expliquez-lui rapidement pourquoi il est important d'être à l'heure, et demandez-lui de ne plus être en retard. Puis donnez à ce match un temps supplémentaire égal au temps écoulé depuis le début de la ronde. Bien sûr, il y a une limite à notre patience ! Si un joueur arrive avec dix minutes de retard ou plus, il n'y a aucune chance de résoudre le problème : donner trop de temps supplémentaire aurait des répercussions trop importantes sur l'ensemble du tournoi. Pour cette raison, si un joueur ne s'est pas montré après dix minutes, nous considérons qu'il n'est pas intéressé par jouer son match, et son adversaire est donc automatiquement déclaré vainqueur sur un score de 2-0.

Quand un joueur ne se présente pas, retirez-le du tournoi. C'est en fait relativement courant que des joueurs s'en aillent sans prévenir un arbitre. Si le joueur se présente finalement avant la fin de la ronde, annulez le drop s'il est toujours intéressé par le tournoi.

Mélange inadéquat

Un jeu est mélangé quand celui-ci est suffisamment battu, quand un joueur ne peut pas connaître la position ou la distribution d'une ou plusieurs cartes dans leur jeu. Si ne serait-ce

que la position d'une seule carte est connue, alors le jeu n'est pas considéré comme mélange. Virtuellement dans chaque jeu de cartes, le jeu doit toujours être mélange, car la "chance" est une part du jeu en lui-même.

Connaître la carte que nous allons piocher est un avantage énorme, tellement énorme que certains sorts et capacités le permettent. Ainsi, mélanger le jeu est extrêmement important, et doit être réalisé de façon correcte à chaque fois que le jeu le demande.

Expliquez aux joueurs que mélanger leur jeu juste deux fois n'est pas suffisant, et que mélanger par pile n'est en fait pas mélanger du tout. Il est en fait courant que les joueurs ne soient pas assidus dans leur mélange, car c'est une action répétitive faite de nombreuses fois durant la partie, et leur perception est que faire cette action encore et encore vole du temps au "vrai" match.

Si vous voyez un joueur ne pas mélanger suffisamment, intervenez et demandez-lui de mieux mélanger son jeu, en faisant au moins six ou sept riffle shuffles. Indiquez-lui que cette action n'est pas une perte de temps mais totalement le contraire : le jeu en bénéficiera. Donner ce conseil pendant l'annonce de départ peut aider à réduire le problème.

Demander ou fournir des conseils stratégiques

Magic est un jeu conçu pour des matchs en un contre un. Deux joueurs comparent leurs compétences pour gagner une partie. Le joueur ayant la plus profonde compréhension de la stratégie et des règles a le plus de chances de battre son adversaire.

C'est pourquoi aucune autre personne n'est autorisée à intervenir durant un match. Parfois les gens pensent que ça n'est pas un si gros problème d'aider un joueur à calculer la force et l'endurance d'une créature, ou les blessures de combat, ou quelle carte prendre pendant un draft. Ils pensent simplement réduire les temps morts du match. Ceci est complètement faux. Magic est un jeu complexe, à jouer comme à observer. Il est probable qu'un joueur n'ait pas noté certains détails de l'état du jeu, et prenne de mauvaises décisions à cause de cela. C'est une part du jeu en lui-même. Ainsi, si un joueur souligne le moindre détail du match qu'il regarde (même s'il pense que c'est un détail évident), il peut changer l'entier déroulement d'une partie ou ruiner une stratégie établie au fur et à mesure des tours.

Pour la même raison, un joueur impliqué dans un match ou un draft ne peut jamais demander de l'aide pour prendre ses décisions. Il doit essayer de gagner en comptant uniquement sur ses seules compétences, pas en comptant sur les compétences combinées de ceux qui regardent.

Ce genre de comportements est, malheureusement, très courant, spécialement si plusieurs joueurs du tournoi sont amis et se connaissent bien. Comme d'habitude, rappelez cela durant votre annonce initiale. Si c'est nécessaire, rappelez-le au début de chaque ronde.

Soyez également vigilants à la foule ! Si un groupe de joueurs regarde un match, restez à côté, restez à proximité, la prévention est la meilleure solution dans la mesure où leur discussion informelle peut involontairement donner des conseils indésirables. Si vous arrivez trop tard, demandez à tous les spectateurs d'être calmes à partir de maintenant, de manière à ce que les joueurs puissent jouer sans être interrompus. Si le problème persiste, rappelez-leur que vous pourriez être contraints de demander aux personnes bruyantes de quitter les lieux.

Il n'y a qu'une exception à la règle : durant la portion de construction d'un tournoi en Limité, les joueurs sont encouragés à s'entraider. Soyez un exemple pour eux, et soyez le premier à le faire ! Aussi, certains formats impliquent des parties à plusieurs joueurs qui peuvent se donner des conseils, mais ceux-ci sont multi-joueurs et ont leurs propres règles.

Note: *Quand un spectateur constate une erreur de règle dans une partie, contrairement à une erreur stratégique, ils sont censés arrêter les joueurs et appeler l'arbitre. Cependant, de nombreux joueurs l'indiqueront aux joueurs et corrigeront l'erreur. C'est à peu près OK: remerciez le joueur, demandez-lui de vous appeler la prochaine fois que cela arrive, mais ne soyez pas trop sévère, auquel cas il pourrait ne rien faire du tout la prochaine fois!*

Conclusion

Garder un œil sur ces comportements est une part important de notre travail : éduquer les joueurs à prévenir les attitudes délétères et gênantes aide à apprécier le tournoi et avoir une expérience positive.

En règle générale, si vos avertissements verbaux ne sont pas suffisants et qu'un joueur continue à avoir l'un de ses comportements, vous avez un "outil supplémentaire" à utiliser : vous pouvez infliger un Game Loss. Gardez à l'esprit qu'un joueur ne prenant pas en compte vos instructions est la seule circonstance vous autorisant à le faire.

Un Game Loss est l'une des seules pénalités utilisées en REL Convivial (l'autre étant la Disqualification), et doit uniquement être utilisée quand toutes les autres tentatives pour résoudre le problème ont échoué. En appliquant cette pénalité, vous insisterez fortement sur l'importance de suivre ce que vous avez déjà dit, et à quel point la coopération des joueurs est requise. Si vous suspectez qu'un joueur enfreigne volontairement les règles, ou si la situation dégénère et que cette personne change son comportement et devient agressif, alors la situation doit être traitée comme un [problème grave](#).

PROBLÈMES GRAVES

Certains comportements sont si perturbateurs pour la communauté et le jeu en lui-même, qu'ils ne peuvent être tolérés en aucune circonstance. Notre but est "d'empêcher" les joueurs de commettre ces actions, mais s'ils les commettent, nous devons les retirer du tournoi. Rappelez-vous que tous les joueurs doivent être traités de la même façon, quel que soit leur âge ou leur expérience."

Contents

- 1 Comportement agressif
 - 1.1 Mettre un autre joueur mal à l'aise
 - 1.2 Insulter directement un autre joueur
 - 1.3 Agression
- 2 Triche
 - 2.1 Triche préméditée
 - 2.2 Triche d'opportunité
 - 2.3 Mentir
 - 2.4 Comment mettre la triche en évidence
- 3 Corruption et Paris
- 4 Lancer un dé
- 5 Vol
- 6 Récapitulons!

Comportement agressif

Nous voulons que tous les tournois soient une expérience agréable pour tous les joueurs. Certains joueurs peuvent être stressés ou en colère par rapport à l'issue d'un match. Ça n'est pas une excuse acceptable pour un comportement pouvant gâcher l'expérience de tous les autres.

Mettre un autre joueur mal à l'aise

Si un joueur se met en colère, ou insulte un autre joueur, une petite discussion peut être suffisante. Il comprendra alors que ce comportement n'est pas acceptable.

Exemple. *Un joueur, après avoir perdu un match suite à un topdeck, dit à son adversaire "Mec, t'es un p****n d'e****é de ch*****!".*

Dans certaines communautés, il peut arriver que ce genre de comportement soit courant et accepté par tous les membres, qui s'insultent entre eux, dans la mesure où ils sont des amis proches. Même si cela ne va pas être facile, assurez-vous d'éduquer les joueurs, car tout nouveau joueur approchant leur communauté se sentira mal à l'aise, et aussi car tout joueur de cette communauté se rapprochant d'un autre environnement de jeu pourrait avoir des problèmes. En conséquence, rappelez-vous que le même type de comportement doit être traité de la même façon dans quelque communauté que ce soit.

Insulter directement un autre joueur

Si un joueur persiste dans ce genre de comportement, ou insulte son adversaire à propos de sa couleur de peau, race, genre ou religion, vous devrez avoir une discussion *ferme* avec lui et vous assurer qu'il ne recommencera "jamais". Soyez sûrs qu'il comprend bien que ça n'est pas *vous* qui imposez cette ligne de conduite, mais que son comportement a un effet vraiment négatif sur les gens qui l'entourent.

Exemple. *Un joueur, très en colère à propos de l'issue d'un tournoi, dit à son dernier adversaire: "Les femmes ne devraient même pas jouer à Magic, tu n'es qu'une p**e chanceuse qui ne sait même pas jouer!"*

Rappelez-vous que si un joueur ignore ostensiblement vos demandes de corriger son comportement, vous pouvez renforcer vos efforts éducatifs en lui infligeant un Game Loss. Vous voudrez peut-être que le joueur offensant s'excuse, mais vous devriez penser au fait que le joueur insulté ne veuille plus voir ou entendre le joueur insultant pour un moment. La chose la plus importante, c'est que le joueur insulté se sente assuré que cela ne se reproduira pas et qu'il peut compter sur vous pour arrêter de tels comportements.

Agression

Si un joueur devient agressif, fait que les personnes autour de lui se sentent menacées ou en danger, ou harcèle un autre joueur, vous devrez le retirer du tournoi et remonter l'incident en suivant : [le Process de Disqualification](#). Vous devriez également avoir une discussion avec l'organisateur du tournoi (TO) qui peut les exclure de la salle du tournoi. *N'essayez pas* de le faire sortir vous-même de la salle s'il n'y est pas enclin.

Exemple. *Voici quelques situations dans lesquelles retirer un joueur du tournoi est conseillé:*

- *Un garçon de treize ans dit à son adversaire qu'il va le frapper au visage s'il joue un autre Contresort.*
- *Un joueur jette son deck sur son adversaire.*
- *Un spectateur essaie encore et encore de convaincre un joueur de sortir avec lui après avoir essuyé un refus, et ce même si le joueur offensé s'est montré très clair en lui demandant d'arrêter.*
- *Un joueur claque le dos d'un autre joueur.*
- *Une joueuse de quinze ans frappe un autre joueur.*
- *Un joueur de trente ans, expérimenté, frappe le sac à dos d'un autre joueur.*

Comme vous le voyez dans ces exemples, le profil de celui qui agit de manière inacceptable n'est ici pas pertinent. Être un homme ou une femme, néophyte ou expérimenté, cela ne fait aucune différence. Notez également que persister dans un comportement inapproprié après en avoir été averti est inacceptable, et que le harcèlement est un problème grave au même titre qu'une conduite agressive. La meilleure façon de prévenir ce genre de situations est d'avoir une discussion avec les joueurs problématiques *avant* qu'ils ne franchissent la ligne, si possible à un moment où ils ne sont pas énervés. Si vous n'êtes pas en mesure de prévenir le problème, notre priorité est de calmer le joueur et de désamorcer la situation, pas d'infliger une pénalité.

Triche

Un joueur triche s'il enfreint sciemment les règles ou ment à un arbitre pour en tirer avantage. Parfois un joueur vient sur un tournoi avec l'intention de tricher, mais bien plus souvent, ils saisissent l'opportunité au vol.

Triche préméditée

Une triche préméditée intervient généralement sous la forme d'une manipulation du deck de l'adversaire pendant un mélange.

Exemple. *Alex, pendant qu'il mélange le deck de son adversaire, regarde la carte du dessous de la bibliothèque et s'assure de la remettre au-dessus si c'est un terrain, de manière à donner à son adversaire une veine de mana.*

Ceci est un exemple clair de triche. Un joueur manipulant le deck d'un autre. Mais il existe d'autres façons, plus courantes, d'améliorer nos chances de piocher les bonnes cartes !

Exemple. *Johnny sépare tous les terrains des sorts, puis rassemble le tout en alternant deux sorts puis un terrain. Après cela, il mélange son deck pendant cinq seconds puis le présente à son adversaire. Quand on lui demande pourquoi il fait cela, Johnny indique qu'il ne veut pas piocher tous ses terrains et réarrange son jeu pour éviter cela.*

Ceci est l'exemple d'un joueur essayant d'améliorer ses pioches via la manipulation de son deck. Ceci est de la triche. Stacker le deck de cette façon est légal uniquement si vous mélangez suffisamment de fois après ça, mais si votre mélange est suffisant, il n'y a pas d'intérêt à le stacker, puisque vous n'en tirerez pas avantage. Il n'y aura donc jamais de bonne raison de faire cela.

Triche d'opportunité

Ce genre de triche est bien plus courant que la triche préméditée. De nombreux joueurs remarquent des erreurs qu'ils ou leurs adversaires ont faites, et ne les signalent pas car ils tirent un avantage de la situation.

Exemple. *Joker attaque avec un Mur de feu (**Wall of Fire**). Batman remarque qu'il a Défenseur, mais ne dit rien car il souhaite vraiment lancer son Jugement expéditif (**Swift Reckoning**).*

Notez qu'ici, Batman est celui qui triche, même si le Joker est ~~le méchant~~ celui qui enfreint les règles ! Batman a remarqué une erreur et ne l'a pas soulignée car cela pourrait lui donner un avantage. Ceci est de la triche. Joker pourrait également tricher, mais seulement s'il a remarqué le Défenseur et a choisi sciemment de l'ignorer.

Mentir

Parfois, un joueur nous ment, en règle générale juste pour éviter une pénalité.

{{Example | Card=Black Knight | Text=John a oublié de retirer le Chevalier noir (**Black Knight**) qu'il a sidé pendant le match précédent, mais il est très fatigué et ne l'a pas remarqué. Nous sommes à la table, et nous sommes sûrs qu'il ne joue pas Chevalier noir dans son main deck. Quand nous le lui demandons, il remarque son erreur, mais comme il veut

vraiment continuer à jouer son match sans que personne ne l'ennuie, il nous dit qu'il le joue main deck.

Exemple. *Nous suspectons qu'Alex a volontairement oublié la capacité déclenchée de son Obscur confident (**Dark Confidant**), car il a peu de points de vie. Nous lui posons quelques questions, lui demandons s'il a déjà oublié cette capacité avant. Il sent que s'il donne une réponse négative, il ne va pas se trouver dans une bonne situation, et il nous indique donc qu'il a oublié cette capacité plusieurs fois durant ce match. Il s'avère que c'était la première fois qu'il oubliait cette capacité, il nous a donc menti. Mais s'il est toujours possible que cette capacité ne fut pas oubliée volontairement, il a menti, et son intention de mentir était claire.*

Exemple. *Antonidas a de cartes supplémentaires dans sa réserve. Quand nous lui demandons pourquoi, il nous dit que son ami Sylvanas lui a échangé ces cartes aujourd'hui et qu'il n'avait autre part où les mettre. Ces cartes sont très fortes dans sa réserve, et nous ne sommes donc pas convaincus par son explication et allons demander à Sylvanas. Elle nous dit qu'elle n'a pas échangé de carte aujourd'hui car elle a laissé son classeur d'échange chez elle. Antonidas a clairement menti, nous devons donc le disqualifier.*

Comme vous pouvez le voir dans ces exemples, certains mensonges sont plus innocents que d'autres, mais quand nous enquêtons, il est nécessaire que les joueurs disent la vérité, la Disqualification est donc toujours la bonne pénalité.

Comment mettre la triche en évidence

La triche peut survenir sans que personne ne le remarque, et apparaîtra en général comme une erreur de jeu normale. Demander des détails au joueur qui tire un énorme avantage de sa propre erreur est une bonne façon de vérifier si quelque chose de louche se déroule. Creusez un peu plus si sa version ne semble pas réaliste et vous aurez différentes versions de la même chose, et ce par le même joueur !

Pour les experts! *Il est difficile d'attraper les tricheurs. Essayez de ne pas devenir obsédés et de ne pas voir des tricheurs partout! Si vous êtes intéressés par des techniques d'enquête efficaces, vous pouvez lire ces excellents articles d'Eric Shukan: [Enquêtes – À la recherche des vérités collatérales - Partie 2 - Partie 3](#)*

Corruption et Paris

Offrir quoi que ce soit en l'échange d'une concession ou d'un drop, et parier sur quelque portion du tournoi que ce soit sont strictement interdits.

Exemple. *Voici quelques exemples de ce type de comportement:*

- *Un joueur offre une carte lui appartenant en échange d'une concession.*
- *Un spectateur parie 1€ sur le fait qu'un joueur rate son troisième land drop.*
- *Deux joueurs sont dans le dernier tour additionnel de la dernière ronde suisse et leur partie va se terminer sur un match nul qui les exclura tous les deux du top 8. Un joueur demande à l'autre de concéder en échange de la moitié des lots qu'il pourrait gagner Durant ce top 8.*

Nous voulons que les joueurs jouent à **Magic** sur nos tournois. Parier sur quelque chose qui se passe durant le tournoi donne aux spectateurs une très mauvaise image de la communauté, et du jeu. Magic est un jeu pour enfants (13+) et adultes. Les jeux de hasard sont une chose différente, réservée aux adultes responsables. Nous ne voulons pas que les gens regardent Magic comme ils regardent un jeu de hasard, dans de nombreux pays il y a des règles strictes sur les jeux de hasard et Magic pourrait en être banni s'il était considéré comme un jeu de hasard.

Ainsi, nous préférons que le vainqueur de nos tournois soit déterminé par des parties de **Magic**. Nous ne pouvons pas (pour des raisons pratiques), empêcher un joueur de concéder, mais nous devons rester vigilants à ce que rien ne soit offert en échange. Si deux joueurs se mettent d'accord sur n'importe quel type de contrepartie, tous les autres joueurs du tournoi en seront affectés, et spécialement celui qui finit neuvième !

Notez qu'il est légal de demander un split, et après que ce soit accepté par l'adversaire, de concéder ou demander la concession. Le problème intervient lorsque les deux sont simultanés.

Exemple. *Jack: "Ça a été un tournoi si excitant et si difficile! Ce serait honteux que l'un d'entre nous ne gagne rien. Est-ce que tu veux spliter les lots que nous pourrions éventuellement gagner?" Norman: "Oui, Pourquoi pas!" Jack: "Oh super! Je vais concéder."*

Dans cet exemple, ce que font les joueurs est parfaitement légal.

Pour les experts! *Pour plus d'exemples et une explication complète sur ce qui légal ou non, vous pouvez lire cet article, certes ancien mais toujours valable, écrit par [FINAL JUDGEMENT: Concessions and Prize Splits](#)*

Lancer un dé

Utiliser n'importe quelle autre méthode que jouer à **Magic** pour déterminer le vainqueur est interdit. Cela survient en règle générale sous la forme de deux joueurs jetant un dé pour déterminer qui va gagner leur match, mais *toute* méthode aléatoire est interdite.

Exemple. *Voici quelques exemples de ce type de comportement :*

- *Deux joueurs sont dans le dernier tour additionnel de la dernière ronde suisse et leur match va se terminer par un match nul qui les exclura tous les deux du Top8. L'un demande à l'autre de jeter un dé pour déterminer le vainqueur.*
- *Deux joueurs sont fatigués et veulent rentrer chez eux après un long tournoi. L'un demande à l'autre de jouer à pile ou face pour déterminer le vainqueur, de manière à ce qu'ils puissent rentrer chez eux et manger.*

Parfois le résultat d'un match n'aide aucun des deux joueurs sur son chemin vers la victoire. Choisir un vainqueur aléatoirement leur donnera une chance de gagner non méritée, la retirant à joueur qui avait mérité sa victoire en jouant à **Magic**. Nous voulons que cela n'arrive jamais. Que ce soit la finale ou un match sans enjeu ne change pas les règles, mais nous voulons en fait être plus vigilants pour les joueurs ayant une chance de gagner quelque chose. C'est une bonne habitude que de rester près des tables du haut à la fin de la dernière ronde puisque c'est là qu'un joueur peut être tenté de jeter un dé ou de corrompre son adversaire. Rappelez-vous que vous êtes là pour les empêcher d'enfreindre les règles, n'hésitez donc pas à prendre les devants : la plupart des joueurs ne savent pas ou ne sont pas conscients de ce qu'ils peuvent faire ou non, et il est mieux de les éduquer *avant* qu'ils ne disent quoi que ce soit.

Vol

Cela inclut les goodies des autres joueurs, dans la salle, et remplacer une carte dans son pool de limité.

Exemple. *Un joueur ouvre une carte foil valant chère dans son pool de cartes sur un événement en Paquet Scellé, et veut le garder pour lui sans se retirer du tournoi. Il fait semblant de la faire tomber par terre, puis la remplace par une carte moins chère. ^[1]*

Certains joueurs aiment certains nombres, ou veulent avoir un souvenir d'un match qu'ils ont joué, et prennent les numéros de table. Ceci est du vol de matériel de tournoi et n'est pas autorisé.

Récapitulons!

Un bon arbitre de magasin essaie de *prévenir* les problèmes graves :

- Soulignez les problèmes potentiels en amont :
 - Parlez souvent avec les joueurs de l'environnement de jeu, de la communauté, demandez-leur leur opinion. Ils vous aideront beaucoup à cerner les problèmes avant que ceux-ci ne deviennent ... problématiques.
 - Parlez souvent avec le TO. Il est toujours au magasin et voit beaucoup de choses.
 - Regardez et écoutez : ne voyez pas seulement des parties ou des joueurs, ne faites pas que les entendre, regardez-les, écoutez ce qu'ils disent. Parfois nous ne regardons ou n'écoutons juste pas assez pour entrevoir les signes que quelque chose pourrait mal se passer.
- Prévenir les problèmes futurs par l'éducation :
 - Faites des annonces. Assurez-vous que les joueurs connaissent bien les règles. Par exemple, de nombreux joueurs ne savent pas qu'il est interdit de jeter un dé pour déterminer le vainqueur du match. Rappelez-le aux joueurs sur tous vos tournois.
 - Soyez au bon endroit au bon moment. Nous avons souligné quelques-unes des situations qui posent le plus souvent problème. Rappelez aux joueurs ce qu'ils peuvent et ne peuvent pas faire avant qu'ils n'aient une chance de le faire. Les situations avec plus de lots ou de récompenses sont toujours plus critiques que les autres.
- Si un problème survient, gérez-le sur le champ :
 - Parlez à la personne qui a causé le problème. Si vous avez tout fait correctement, elle comprendra la situation et s'en sentira désolée. Disqualifiez-la, puis suivez le [Processus de Disqualification](#) pour remonter la pénalité à la DCI.
 - Le mot "disqualification" est sévère et très connoté. Vous n'avez pas besoin de l'utiliser quand vous dites à un joueur qui l'en a fini de jouer ce tournoi. Dites-lui que vous devez le retirer du tournoi car ce qu'il a fait lui a donné un trop gros avantage, ou n'est pas acceptable, ou est mauvais pour la communauté.
 - Si vous devez sortir quelqu'un de la sale et que la situation s'échauffe vite, impliquez le TO le plus tôt possible. Ne contrariez pas directement le joueur.

- i. ↑ Ce scenario devient obsolète avec la [nouvelle procédure](#) pour les tournoi en Paquet Scellé mais est toujours valable en Draft.

RÈGLES DE TOURNOI

Dans les premières années du jeu, quand les dinosaures erraient sur la terre et que les **Black Lotus** s'échangeaient contre des Dragon shivân (**Shivan Dragon**), chaque tournoi avait une structure propre au bon vouloir de l'organisateur. En organisant le **premier Pro Tour**, Wizards of the Coast inventa une formule standardisée, maintenant codifiée dans les **Magic Tournament Rules**.

Dans le premier chapitre de cette section, nous discuterons de la façon dont **les matchs sont structurés** : comment ils commencent et finissent, comment sont utilisées les réserves, et comment les joueurs peuvent se retirer d'un tournoi. Le second dessinera **une vue d'ensemble d'un tournoi** : combien de rondes suisses doivent être jouées et comment fonctionne la portion en élimination directe. Puis, nous décrirons brièvement comment les tournois dans les **formats** les plus courants fonctionnent.

Table des matières

1. **Structure d'un match**
2. **Structure d'un tournoi**
3. **Formats**

STRUCTURE D'UN MATCH

Contents

- [1 Débuter un match](#)
- [2 Jouer une partie](#)
- [3 Finir une partie](#)
- [4 Abandonner d'un tournoi](#)
- [5 Utiliser la réserve](#)
- [6 Information](#)

Débuter un match

Un match de **Magic** commence quand les deux joueurs sont assis face à face pour opposer leurs talents cartes à la main. C'est le moment à partir duquel aucun conseil stratégique ne peut être donné.

Chaque joueur mélange son de manière à ne pouvoir déterminer la position d'aucune carte. Il est légal de séparer rapidement les cartes identiques pour éviter les amas dans l'ordre initial ou de faire une *mana weave*.^[1] Cependant, après avoir manipulé le jeu de cette façon, celui-ci doit être mélangé à fond par le joueur, pour être sûr que la configuration initiale ne sera plus pertinente.

Puis les joueurs jettent un dé ou jouent à pile ou face pour déterminer celui qui choisira s'il commence ou pioche en premier. Ce choix doit être fait avant que les joueurs ne voient leur main de départ. Si un joueur regarde ça main avant de l'annoncer, nous partons du principe qu'il a choisi de jouer en premier.

La première main sera composée de sept cartes, et, dans l'ordre du tour, chaque joueur peut faire un **mulligan**, ce qui signifie mélanger sa main dans sa bibliothèque puis piocher une nouvelle main avec une carte de moins.^[2] Après qu'un joueur soit satisfait de sa main, s'il a moins de sept cartes dans sa main, il peut alors regarder la première carte du dessus de sa bibliothèque et éventuellement la mettre au-dessous de sa bibliothèque. Ceci est complètement optionnel : si un joueur oublie de le faire, nous considérons qu'il a choisi de laisser la carte au-dessus.

Jouer une partie

Une partie de **Magic** teste les compétences individuelles de chaque joueur, les spectateurs ne doivent pas interférer avec des suggestions ou des rulings *impromptus*. Si un spectateur pense que les joueurs ont commis une infraction, il ne doit pas intervenir directement, mais plutôt impliquer un arbitre. La seule chose qu'il peut dire aux joueurs est d'arrêter de jouer le temps qu'il trouve un arbitre, mais pas *pourquoi* il appelle l'arbitre, car cela pourrait être une suggestion à un joueur. Cependant il n'est jamais *exigé* des spectateurs de souligner les infractions - rappelez-vous que les joueurs *doivent* remarquer les infractions, mais quand celle-ci leur est bénéfique - ne pas le faire peut être un **problème grave**.

Les joueurs doivent essayer de communiquer clairement, et appeler un arbitre dès qu'une infraction intervient, ou qu'ils ne sont pas sûrs de ce qui se passe dans la partie. Les arbitres sont là pour aider les joueurs à avoir une expérience agréable, pas pour leur taper sur les doigts quand ils ratent quelque chose ! Particulièrement sur les tournois en REL Convivial, ou nous devons concentrer nos interactions avec les joueurs pour les *éduquer*, leur apprendre les règles du jeu et favoriser une bonne communication et un bon esprit sportif.

S'il n'y a qu'un seul arbitre sur le tournoi, son ruling est définitif. De plus gros tournois auront plus d'une personne dans l'équipe, auquel cas l'un d'entre eux est désigné pour être le **head judge**. Si un joueur n'est pas satisfait du ruling reçu d'un arbitre de salle, il n'y a aucun souci à ce qu'il **fasse appel** auprès du head judge. Cela ne doit pas être ressenti comme une offense par l'arbitre ayant délivré le premier ruling – c'est juste un outil à notre disposition pour nous assurer de la cohérence de tous les ruling. De plus, si vous constatez qu'un joueur n'est pas satisfait de votre ruling, vous pouvez lui rappeler qu'il a le droit d'écouter une seconde opinion et l'encourager à faire appel.

On attend des joueurs qu'ils soient respectueux de leurs adversaires et des arbitres. Cependant, rappelez-vous qu'il y a une différence entre un *comportement non-sportif* et un *comportement anti-sportif*. Référez-vous à la discussion sur le **comportement agressif** pour plus d'informations.

Les joueurs peuvent prendre des notes pendant un match,^[3] et les utiliser pour prendre leurs décisions. Par exemple, ils peuvent écrire le nom d'une bombe jouée par leur adversaire pour la nommer à la seconde partie sur Oblitération infinie (**Infinite Obliteration**). Les joueurs peuvent également amener de brèves notes de chez eux, par exemple avec des suggestions sur quoi entrer et sortir contre tel ou tel match-up, mais ne peuvent néanmoins y accéder *qu'entre les parties*. Les joueurs sont en règle générale autorisés à utiliser un smartphone pour suivre les totaux de points de vie et regarder les textes Oracle des cartes, mais s'ils le font, ils doivent permettre à leur adversaire de regarder aussi, de manière à être sûre qu'ils n'accèdent pas à des informations stratégiques ou un SMS du joueur caché derrière l'adversaire. En

revanche, en REL Compétitif, les objets électroniques sont complètement interdits à la table de jeu.

Finir une partie

Un match d'un tournoi de **Magic** consiste en une série de parties, qui se terminent quand l'un des joueurs en a gagné deux. Les parties se terminant sur un match nul, par exemple car un joueur a lancé un Tremblement de terre (**Earthquake**) assez gros pour le tuer lui et son adversaire simultanément, ne compte pas dans ce score.

Cependant, les matchs de la portion en ronde Suisse d'un tournoi respectent une **limite de temps**. Quand le temps est écoulé, la *procédure de fin de ronde* est effectuée : après la fin du tour en cours, cinq tours additionnels sont joués.^[4] Si un joueur réussit à gagner la partie en cours dans les tours additionnels, le match se termine sur le champ ; autrement, à la fin du cinquième tour la partie se termine sur un match nul, sans tenir compte du total de points de vie de chaque joueur.

Pour les experts! *Les matchs dans la portion en élimination directe d'un tournoi ne peuvent pas se terminer par un match nul. Ces matchs ne sont généralement pas chronométrés, mais peuvent avoir une limite de temps si la salle du tournoi doit fermer à une heure précise. Dans ces cas, vous pouvez appliquer une limite de temps. Si le temps est écoulé, appliquer la procédure de fin de ronde, avec les différences suivantes:*

- *SI à la fin du cinquième tour supplémentaire les joueurs sont à égalité au nombre de manches gagnées (qu'ils soient à 1-1 ou 0-0), la partie ne peut pas finir sur un match nul. S'ils ont le même nombre de points de vie, dès que l'un des totaux de points de vie change, le joueur avec le total le plus élevé l'emporte.*
- *Si un joueur parvient à gagner une manche pendant les tours supplémentaires et que cela met le score à 1-1, les joueurs débutent une nouvelle partie, avec la règle additionnelle suivante: Si à n'importe quel moment un joueur a plus de points de vie que son adversaire, il gagne immédiatement la partie et le match. C'est le moment de mettre les Estuaire pollué (**Polluted Delta**) dans la réserve!*

Comme les matchs ont une limite de temps, il est important qu'arbitres et joueurs utilisent celui-ci intelligemment. Si vous pensez qu'un joueur **prend trop de temps** à effectuer ses actions, vous devriez intervenir pour corriger le problème. D'autre part, si vous rendez un ruling qui vous prend plus d'une minute, donnez aux joueurs du *temps supplémentaire*. Cela vous permet de prendre tout le temps nécessaire pour faire du bon travail tout en ne "rognant" pas sur le temps de jeu ; vous pouvez envisager de dire aux joueurs qu'ils auront

du temps supplémentaire dès que vous arrivez à la table et voyez une situation compliquée. Rappelez-vous de regarder votre montre, de manière à savoir quel temps supplémentaire donner !

Quand le temps est écoulé, ou n'importe quand avant la fin de la ronde, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour terminer la partie ou le match en un match nul ou bien pour que l'un d'entre eux concède à son adversaire. Ce choix doit être fait *sans* aucune contrepartie que ce soit, auquel cas nous aurions à gérer un [problème grave](#).

Abandonner d'un tournoi

Parfois la chance n'est pas de notre côté, et nous décidons que nous avons mieux à faire que de continuer à jouer ce scellé misérable. Un joueur peut **abandonner (dropper)** d'un tournoi à n'importe quel moment, simplement en informant l'arbitre avant que la ronde suivante ne commence. Si le joueur ayant abandonné décide plus tard de revenir dans le tournoi, il peut le faire, même s'il a raté plusieurs rondes.

Exactement comme les concessions et les matchs nuls, inciter un joueur à abandonner en échange d'une contrepartie quelle qu'elle soit n'est pas autorisé.

Utiliser la réserve

Dans les tournois en Construit, les joueurs peuvent avoir jusqu'à 15 cartes dans leur réserve. Dans les tournois en Limité, la réserve d'un joueur consiste en l'ensemble des cartes de son pool qu'il ne joue pas dans son jeu. Dans les deux cas, un joueur peut regarder sa réserve à n'importe quel moment, mais les cartes doivent rester séparées de celles actuellement en jeu.

Dans les tournois en Construit, après qu'un joueur ait échangé des cartes avec sa réserve, le jeu et la réserve doivent toujours être légaux, c'est à dire au moins 60 cartes dans le jeu et au plus 15 dans la réserve. Normalement, comme les joueurs ont 60 cartes dans leur jeu et 15 dans la réserve, ils échangent les cartes sur la bases d'une pour une. Cependant, si un joueur a plus de 60 cartes dans son jeu et moins de 15 dans sa réserve, il a un peu plus de latitude. Dans tous les cas, ils *doivent* toujours ramener le jeu à sa configuration initiale avant de s'asseoir pour la première partie de chaque match.

Dans les tournois en Limité, les joueurs peuvent modifier leur jeu comme ils le souhaitent, dès l'instant que celui-ci fait toujours au moins 40 cartes. Ils peuvent également demander n'importe quel nombre de terrains de base pour les ajouter à leur réserve, et ce à n'importe quel moment. Sur les tournois en REL Convivial, les joueurs peuvent commencer un match avec un jeu principal modifié – c'est ce que nous appelons la *construction continue*. Le TO peut

décider de ne pas utiliser la construction continue pour donner aux joueurs une expérience plus proche de celle d'un tournoi Compétitif, mais cela doit être clairement annoncé avant le début de l'événement.

Information

En REL Convivial, toute information qui n'est pas *privée* (c'est à dire le contenu de la bibliothèque d'un joueur, sa main et sa réserve, ainsi que l'identité des cartes faces-cachées) est considérée comme *libre*. Cela signifie que, si un joueur pose des questions, l'adversaire doit répondre de manière complète et honnête. Si un joueur ne peut pas répondre à une question, peut-être parce qu'il n'est lui-même pas sûr de la réponse, un arbitre doit être impliqué le plus tôt possible.

Notez que les tournois compétitifs sont régis par un jeu de règles totalement différent, que vous trouverez dans le [chapitre 4.1 des Magic Tournament Rules](#).

1. ↑ Une mana weave consiste en ceci : vous séparez les terrains des cartes no-terrains, puis classez votre jeu pour avoir un terrain - deux sorts - un terrain - deux sorts et ainsi de suite.
2. ↑ Les joueurs annoncent leurs mulligans dans l'ordre du tour, puis s'ils ont décidé de faire mulligan tous les deux, ils le font alors simultanément.
3. ↑ Mais *pas* pendant le draft d'un tournoi en limité
4. ↑ Cela signifie que l'un des joueurs aura trois tours, et l'autre deux. Les effets du type **Time Walk** comptent dans ce respect, ce qui signifie que vous pouvez les utiliser pour "voler" un tour à votre adversaire.

STRUCTURE D'UN TOURNOI

Les tournois peuvent être divisés en deux catégories : amicaux et événements homologués.

les événements amicaux peuvent être faits dans n'importe quel format qui vous motive : vous pouvez appliquer les formats officiels comme les non officiels ou même inventer vos propres formats. Les événements amicaux ne donnent qu'un seul et unique Point Planeswalker, il n'y a donc pas besoin d'enregistrer quoique ce soit d'autre que la liste des joueurs dans Wizards Event Reporter. Bien sûr, n'hésitez pas à vous en servir pour vous aider dans vos appariements et classements.

Les événements homologués donnent un certain nombre de Points Planeswalker à chaque joueur, puis des points supplémentaires pour leurs victoires et matchs nuls. Ce nombre augmente pour les tournois en REL Compétitif. Vous trouverez une explication complète [sur le vaisseau mère](#).

Les règles suivantes s'appliquent uniquement aux événements homologués. Certaines de ces règles sont des *recommandations* : cela signifie qu'on vous suggère d'en faire autant en REL Convivial, mais que vous devez les suivre en REL Compétitif.

Exigences minimales

Un tournoi individuel (pas en équipe) doit avoir au moins 8 joueurs et trois rondes afin d'être homologué par la DCI. Un tournoi en équipe doit avoir au moins quatre équipes et deux rondes pour être homologué. Les tournois avec moins de joueurs que ce nombre peuvent être faits, mais doivent voir leur homologation retirée et ne fournira pas de Point Planeswalker de participation (ou vous pouvez l'annuler et le lancer en tant qu'événement amical à la place).

Les officiels du tournoi (par exemple le TO et les arbitres) peuvent jouer dans n'importe quel tournoi en REL Convivial qu'ils arbitrent, comme les Friday Night Magic et les Avant-Premières. Ils ne peuvent pas jouer les tournois en REL Compétitif qu'ils gèrent, comme les GP Trials et les Preliminary PTQs.

Annoncez le nombre de rondes qu'il y aura avant le début de la première ronde. Une fois annoncé, le nombre de rondes total est fixé, même si des joueurs sont enrôlés ou retirés du tournoi après l'annonce.

Les MTR recommandent les nombres de rondes suivants en fonction du nombre de joueurs ou d'équipes. Vous pouvez dévier de ces recommandations en REL Convivial, mais vous

devez les suivre strictement sur les tournois en REL Compétitif :

Nombre de joueurs	Number de rondes	Élimination directe
8	(Élimination directe)	Top 8
9-16 (Limité)	4	Top 8
9-16 (Construit)	5	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8

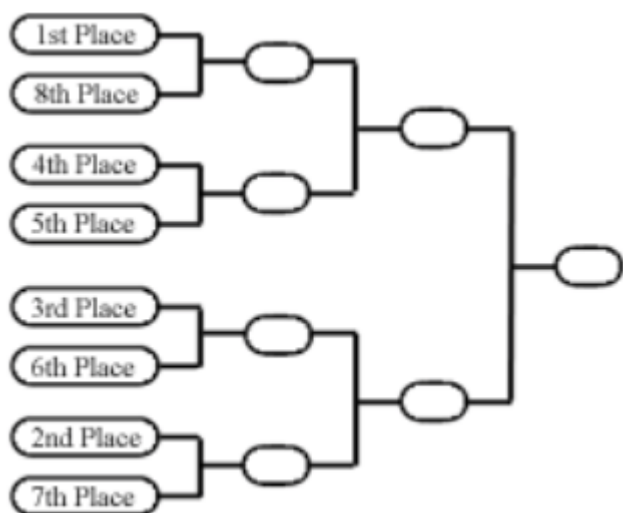
Les tournois à 8 joueurs doivent toujours être gérés en élimination directe et n'ont pas de play-off supplémentaire. Au delà de ça, les play-off sont toujours optionnel en REL Convivial: vous êtes toujours libres de terminer le tournoi et distribuer les lots dès la fin des rondes suisses.

Les tournois de 9 à 16 joueurs ont un nombre de rondes recommandées différent entre le Limité et le Construit : quatre rondes + top 8 en limité, et 4 rondes + top 4 en construit. Cela permet au top 8 des tournois en limités d'être joués en Booster draft plutôt que de jouer avec le même jeu que la portion en ronde suisse.

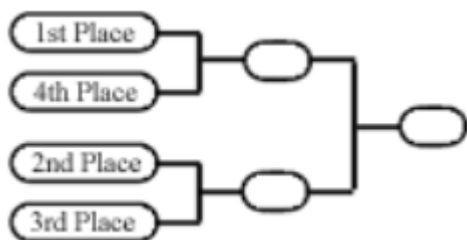
Pairings

En règle générale, les tournois utilisent la méthode [d'appariement en ronde suisse](#) avec quelques modifications pour déterminer l'appariement des joueurs. Les joueurs avec le même nombre de points sur appariés au hasard, sauf pour la dernière ronde, durant laquelle le départage est utilisé pour apparié.

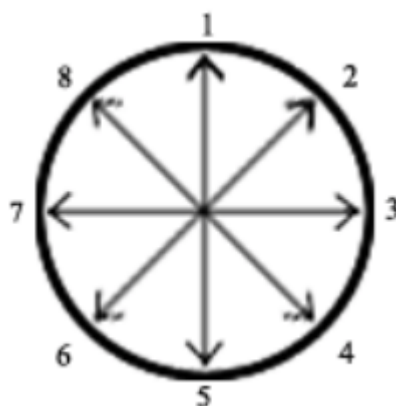
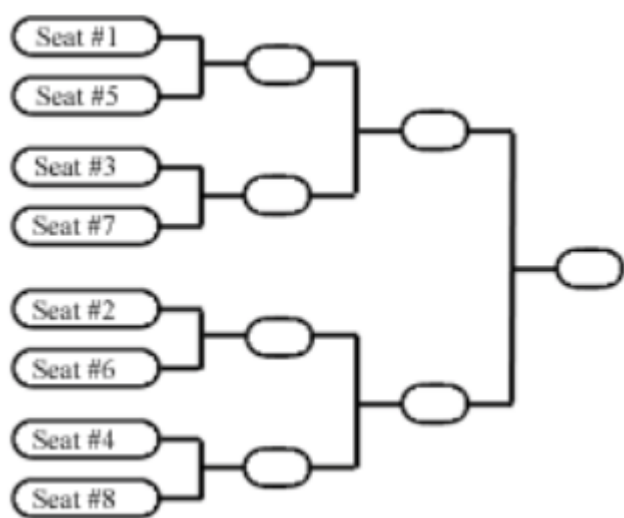
Après la fin des rondes suisses, certains tournois lancent des play-offs en élimination directe. Dans ces play-offs en formats Construit ou Paquet Scellé (sans play-off en élimination directe en Booster Draft), les joueurs sont appariés selon leur classement à la fin des rondes suisses. Un play-off à 8 joueurs est organisé selon ce qui suit :



De la même manière, un play-off à quatre joueurs est organisé comme ceci :



Pour les tournois avec un play-off en Booster Draft en élimination directe, les huit meilleurs joueurs doivent être assis *au hasard* autour d'une table pour construire le draft. Puis chaque joueur affronte le joueur qui lui faisait face (ou 4 sièges plus loin si la table utilisée n'était pas ronde). Les pods de draft à huit joueurs sont également assis et joués de cette façon.



Limites de temps

Le temps minimal exigé pour tous les matchs est de quarante minutes. ne descendez en aucun cas sous les 40 minutes. Les temps recommandés sont :

- Rondes suisses: 50 minutes
- Quarts de finale ou demi-finale en élimination directe : 90 minutes
- Finale en élimination directe : pas de limite de temps

Les tournois en Limité ont un temps supplémentaire pour inscrire leur jeu et le construire :

- Paquet Scellé:
 - 20 minutes pour la saisie du jeu
 - 30 minutes pour la construction du jeu
- Booster Draft:
 - 25 minutes pour la saisie et la construction du jeu

les joueurs doivent attendre le temps officiellement déterminé pour commencer leur match. ils peuvent cependant mélanger et présenter leur jeu, et résoudre leurs mulligans en avance.

FORMATS

Les **Formats** définissent quelles cartes vous pouvez utiliser dans votre jeu sur un tournoi donné. Il y a deux grandes familles de formats : Construit et Limité. Dans les tournoi en Construit, vous montez votre propre jeu chez vous, constitué de cartes que vous possédez dans votre collection ; dans les tournois en Limité, vous utilisez seulement des cartes dans du produit scellé fourni au début de l'événement.

Contents

- [1 Construit](#)
 - [1.1 Standard](#)
 - [1.2 Moderne](#)
 - [1.3 Legacy et Vintage](#)
 - [1.4 Pauper](#)
 - [1.5 Commander](#)
 - [1.5.1 Duel Commander](#)
- [2 Limité](#)
 - [2.1 Paquet scellé](#)
 - [2.2 Booster draft](#)

Construit

Dans les tournois construits, les joueurs amènent leur jeu avant le début du tournoi. Certaines règles sont communes à l'ensemble des formats Construits :

- Chaque jeu doit comprendre au moins 60 cartes : il n'y a pas de taille de jeu maximale ; la seule exigence est que les joueurs doivent être capables de mélanger leur propre jeu sans aide.
- un jeu ne peut pas comprendre plus de 4 exemplaires d'une même cartes, à l'exception des terrains de base.
- les joueurs peuvent amener une réserve pouvant contenir jusqu'à 15 cartes. Après la première partie de chaque match, ils peuvent remplacer des cartes de leur jeu avec des cartes de leur réserve, tant que le jeu a au moins 60 cartes et la réserve pas plus de 15.

Là où les formats construits diffèrent les uns des autres, c'est au niveau des extensions autorisées pour sélectionner leurs cartes. Certains formats ont également une liste de cartes

bannies du jeu. Vous pouvez trouver une liste à jour des cartes bannies dans chaque format Construit [sur le site web de Wizards of the Coast](#).

Standard

Le Standard est le plus populaire des formats Construits, et il autorise les cartes des trois derniers blocs d'extension. Il tourne deux fois par an, avec la sortie de la première extension de chaque bloc. Voici une jolie image qui illustre graphiquement la rotation du Standard :



A l'heure actuelle, voici les extensions légales en Standard :

- Dragons de Tarkir
- Magic Origines
- la bataille de Zendikar
- Le Serment des Sentinelles
- Ténèbres sur Innistrad.

Quand *Lune Hermétique* sortira, cette extension rejoindra le Standard, et rien n'en sortira. Quand *Kaladesh* sortira, il rejoindra le Standard, *Dragons de Tarkir* et *Magic Origines* sortiront.

Moderne

le Moderne est un format qui ne tourne pas, et qui autorise les cartes depuis la *8ème Édition* et ultérieures. Vous pourrez noter que la *8ème Édition* est l'extension ayant fait la transition entre le design classique et le nouveau design, mais ne présumez pas que toutes les cartes sous le nouveau design sont jouables en Moderne. Les cartes imprimées dans des extensions spéciales comme Commander, From The Vault, Planechase, Archenemy, Duel Deck et Conspiracy sont imprimés avec un design moderne, mais ne sont *pas* légales en Moderne, à moins bien sûr qu'elles ne soient des réimpressions d'une carte légale.

Exemple. *Voyant de viscères (**Viscera Seer**) et Némésis de l'identité (**True-Name Nemesis**) ont toutes les deux été imprimées en Commander 2013. Cependant, vous pouvez jouer le Voyant de viscères en Moderne car il a été également imprimé en Magic 2011, mais pas la Némésis de l'identité, qui n'a été imprimée qu'en Commander 2013.*

Notez également que si une carte a été imprimée dans une extension légale, toutes ses impressions le seront alors, en incluant les plus anciennes avec l'ancien design. Les cartes promotionnelles sont légales uniquement si la même carte a été imprimée dans une extension légale.

Exemple. *Jouer une Foudre (**Lightning Bolt**) de l'Édition Beta en Moderne est parfaitement légal (et totalement chic), car Foudre a été réimprimée en Magic 2010.*

Notez que le Modern a un nombre de cartes bannies assez important. Cette liste de cartes bannies est mise à jour quatre fois dans l'année, le jour suivant l'avant-première de chaque extension.

Legacy et Vintage

Le Legacy et le Vintage sont collectivement appelés *Formats Eternal*, dans la mesure où ils autorisent toutes les cartes d'éditions à bord noir ou blanc, incluant les extension pour débutant comme *Portal*. Comme le pool de carte est le même, la différence entre ces deux formats réside dans une différente liste de cartes bannies. Le Legacy a une liste important de cartes bannies pour des raisons de puissance, là où en Vintage les seules cartes purement et simplement bannies sont les cartes impliquant :

- les mises
- la dextérité
- les sous-jeux
- les conspirations

De plus, le Vintage a une liste de '*cartes restreintes*. Les joueurs peuvent avoir un seul exemplaire de chaque carte restreinte dans leur jeu et leur réserve.

Pauper

Le Pauper est un format spécifique à Magic Online, dans lequel les joueurs doivent construire leur jeu en utilisant des cartes ayant été imprimées au moins une fois en tant que commune. Sa popularité augmente également dans les tournois sur tables ; cependant, notez que les tournois en Pauper ne peuvent être homologués, mais peuvent être remontés comme des événements en REL Convivial - quand vous en arbitrez un, soyez vigilants sur le fait que le TO l'enregistre correctement.

Commander

Connu initialement sous le nom d'Elder Dragon Highlander, le Commander est un format multi-joueur convivial. Il est né au sein de la communauté arbitrale, mais s'en est maintenant émancipé, à tel point que Wizards of the Coast sort désormais des préconstruits.^[1]

Le Commander est un *format Highlander*, ce qui signifie que les jeux ne peuvent contenir qu'un seul exemplaire de chaque carte, exception faite des terrains de base.^[2] Les joueurs commencent à 40 points de vie à la place des habituels 20 points, ce format étant fait de longues parties et de phases de jeu énormes.

Les jeux doivent également contenir exactement 100 cartes, l'une d'entre elle devant être une créature légendaire, qui a été désignée par le joueur pour être son Commandant. Toutes les autres cartes du jeu ne peuvent pas avoir une *identité couleur* incluant des couleurs ne figurant pas sur l'identité couleur du Commandant. L'identité couleur inclut les couleurs de tous les symboles de mana apparaissant dans le coût de mana et sa boîte de texte, plus les couleurs de tout [indicateur de couleur](#) que la carte pourrait avoir.

Exemple. *L'identité couleur de Zur l'enchanteur (**Zur the Enchanter**) est blanc, bleu et noir, ses couleurs apparaissant dans coût de mana. Alesha, Celle-qui-sourit-devant-la-mort (**Alesha, Who Smiles at Death**) a une identité couleur blanche, noire et rouge, son coût de mana incluant un symbole de mana rouge, et sa boîte de texte utilisant un symbole de mana noir/rouge. L'identité couleur de l'Archange Avacyn (**Archangel Avacyn**) est blanche et rouge, car il y a des symboles de mana blancs dans son coût de mana, et un indicateur de couleur rouge sur son verso.*

Damnation est une carte noire : elle peut être utilisée dans votre jeu si votre Commandant est Zur ou Alesha, mais pas avec Avacyn. L'identité couleur de Défaire (**Unmake**) est blanche et noire, c'est donc également inaccessible à Avacyn. L'identité du Forgeur de soleil (**Sunforger**) est blanche et rouge, il peut donc être joué dans un jeu Alesha ou Avacyn, mais pas dans un jeu Zur.

Les Commandants ont également des règles additionnelles qui leur sont spécifiques :

- ils commencent la partie dans la **zone de commandement**, et peuvent être lancés depuis cet endroit. Le faire coûte 2 de plus pour chaque fois où ils ont été mis au cimetière précédemment dans la partie.
- S'ils devaient quitter le champ de bataille, leur propriétaire peut choisir de les mettre en zone de commandement à la place.
- Si un joueur reçoit 21 blessures du seul Commandant, il perd la partie.

Les règles officielles du format Commander peuvent être trouvées [sur le site web officiel](#).

Duel Commander

Une variante existe à ce format, pour l'adapter au jeu compétitif en un contre un. Ce format est également connu en tant que **French Commander**, car il a été créé et popularisé en France. Il utilise une liste de cartes bannies complètement différente du Commander multi-joueurs et les joueurs commencent avec 30 points de vie au lieu de 40. Les règles officielles et la liste des cartes bannies peuvent être trouvées [sur le site web officiel](#).

Limité

Sur les tournois en Limité, les joueurs reçoivent une certaine quantité de produit scellé et ils doivent utiliser des cartes provenant de ce pool limité de cartes pour construire leurs jeux pour ce tournoi. Ils ont accès à des réserves illimitées de terrains de base, à l'exception des Landes (**Wastes**) et des terrains de base neigeux.

il y a deux façons de jouer en Limité, le paquet scellé et le booster draft, mais les deux partagent les règles de construction suivantes :

- Chaque jeu doit contenir au moins 40 cartes. Il n'y a pas de taille de jeu maximale.
- Un jeu peut comprendre n'importe quel nombre de chaque carte.
- Toutes les cartes du pool limité qui ne sont pas dans le jeu forment la réserve. Les joueurs peuvent également ajouter à leur réserve autant de terrains de base qu'ils le souhaitent, même en cours de tournoi.

Sur les tournois en REL Compétitif, les joueurs doivent inscrire leur jeu et le restaurer dans sa configuration d'origine avant le début de chaque match. En REL Convivial, à l'opposé, les joueurs peuvent modifier leur jeu en cours de tournoi.

Paquet scellé

Dans un tournoi en paquet scellé, chaque joueur reçoit six boosters, les ouvre et utilise leurs contenus pour construire son deck. C'est aussi simple que ça !

Sur les tournois en REL Convivial, le TO est libre de fournir n'importe quel lot de boosters, dès l'instant que chaque joueur reçoit la même combinaison. Les Premier events ont des exigences spécifiques : les avant-premières sont disputées avec des paquets fournis par Wizards, et les Preliminary PTQ utilisent six boosters de la grosse extension, ou quatre de la petite extension et deux de la grosse.

Booster draft

Dans un tournoi en booster draft, chaque joueur reçoit trois booster puis s'assoit autour d'une table. Ces tables sont nommés **Pods**, et doivent si possibles être composés de 8 joueurs. Si le nombre de joueurs n'est pas un multiple de huit, vous pouvez avoir différents nombres de joueurs mais jamais moins de six ou plus de onze.

Chaque joueur ouvre un booster, y choisit une carte, passe le reste à son voisin de gauche et prend les cartes de son voisin de droite. Ce processus est répété jusqu'à la fin du premier booster. Puis les joueurs ouvrent leur second booster et draftent de la même façon, sauf que les cartes sont maintenant passées à droite. Puis ils répètent le processus pour leur troisième booster, en passant à nouveau à gauche. Les cartes choisies par chaque joueur constituent son pool de limité pour ce tournoi.

Normalement, les joueurs doivent être appariés avec des joueurs du même pod. Cependant, si vous souhaitez lancer un booster draft de plus de trois rondes, il est possible que les appariements mélangent les pods à partir de la ronde 4.^[3]

1. ↑ Ces jeux contiennent de nouvelles cartes. Comme vous l'avez lu ci-dessus, ces cartes sont légales en Vintage, Legacy et Pauper, mais pas en Moderne ou en Standard.
2. ↑ Ce terme fait évidemment référence au film *puisque'il ne peut en rester qu'un* exemplaire. Wizards n'utilise pas ce terme pour éviter de potentiels problèmes de copyright.
3. ↑ pour le faire quand vous utilisez Wizards Event Reporter, vous devez effectuer une nouvelle assignation de pod à la fin de la troisième ronde, ce qui regroupera les joueurs en fonction du classement, et les appariera pour la quatrième ronde. il n'y a aucun moyen de changer l'algorithme en ronde suisse une fois que le tournoi a commencé.

Two-Headed Giant

Two-Headed Giant (or 2HG) is a multiplayer format that is often played at Regular REL events, such as Prerelease.

In 2HG, matches are played between two teams of two players each. There are some differences from other Magic formats:

- each team has a shared life total, which starts at 30 life;
- the players on each team share their turns (they share every phase and step);
- the first mulligan is free (the first time a player takes a mulligan, he or she draws a new hand with the same number of cards as he or she had before);
- a team loses the game if it has 15 or more poison counters;
- teammates can consult while making their decisions, and see each other's hands;
- within each team, the player seated in the rightmost seat from the team's perspective is the primary player. If the players in a team can't agree on a choice, the primary player makes that choice;
- a match is first to one win, there is no sideboarding for constructed events, and if a game goes to a draw in limited, players can sideboard using their limited pool.

As there are teams, not single players, there are active teams (not active players), a whole team will get priority, there will be an attacking team, defending team, and so on.

Starting the game

Each team sits together on one side of the table. Using a dice, or another random method, they'll decide who will start the game. After shuffling and presentation of decks, the players draw their starting hand, and make mulligan decisions. Once every player has decided to keep their hand the game will start. The team who plays first skips the draw step of its first turn.

As mentioned above, the players of each team share turn. That means that there is a single draw step for a team, a single precombat main phase, a single combat phase, and so on. Players also share their life total and poison counters. Other resources, such as lands, cards in hand, creatures, and so on, are not shared.

Example. *You are playing a 2HG game and you have a **Cartouche of Ambition** in your hand. When you cast it you can choose to enchant only creatures you control, as per the Aura's text. The creatures controlled by your partner are not legal targets for this Aura (the resources, including lands, creatures, etc, are not shared between players on the same team).*

Example. *In a 2HG game you control a **Zulaport Cutthroat**. Your opponent destroys it with a **Fatal Push**. When the triggered ability resolves, you will gain 1 life, and each opponent will lose 1 life. Because you are playing a 2HG game, that means that your team will gain 1 life, and the opposing team will lose 2 life, one for each member of the team. This happens because the ability says “each opponent”.*

In cases where there's an ability that says “When you cast this card, target opponent loses 3 life and you gain 3 life.” only one player will lose life (you have to choose the target while putting the ability on the stack), so your team will gain 3 life, and the opposing team will lose 3 life.

Combat

The combat phase is quite similar to the one between 2 players. There are, of course, some differences.

First of all, there is an attacking team and a defending team. If something refers to the “defending player,” it refers to one specific player on the defending team, not to both of the defending players.

In the declare attackers step, the active team declares attackers. If an effect of an object controlled by a defending player prohibits a creature from attacking him or her, that creature can't attack that player. At this point, for each attacking creature, the attacking team announces which defending player or planeswalker controlled by a defending player that creature is attacking.

In the declare blockers step the defending team declares blockers. Creatures controlled by the defending players can block any attacking creatures.

Example. When **Ulamog, the Ceaseless Hunger** is declared as an attacker the active team will chose which player Ulamog it's attacking. Its triggered ability will trigger and will go on the stack at the appropriate time. Once it resolves, the same player who is attacked by Ulamog has to exile twenty cards from his library.

Example. Player A of the defending team controls a **Ghostly Prison**. If the attacking players decide to use their creatures to attack player B they won't have to pay the "tax" imposed by Ghostly Prison. Vice versa, for each creature attacking player A, the controller of that creature will have to pay 2.

Tournaments

Two-Headed Giant can be played in constructed and limited tournaments.

Two-Headed Giant matches consist of one game. Drawn games (games without a winner) do not count towards the one game. As long as match time allows, the match continues until a team has won a game.

In 2HG constructed tournaments, unified constructed rules apply to the teams' decks. Except for basic lands and cards with text that specify otherwise, only four copies of a card, based on its English title, can be shared between the two decks.

For 2HG limited tournaments, the MTR recommends 8 boosters per team in sealed and 6 boosters for draft. For Prerelease events, each player will get a Prerelease pack with 6 boosters inside. That means that each team will get 12 boosters to build their decks. In Regular REL events, such as at Prerelease, if decklists are not used, players may freely change the composition of their decks between matches by exchanging cards from their deck for cards in their sideboard without being required to return their deck to its original composition before their next match. The recommended time limits are 20 minutes for deck registration, 60 minutes for deck construction in sealed, and 40 minutes for deck construction and registration in draft.

A minimum of 4 teams (8 players) must participate in a tournament for it to be sanctioned.