

ÂGE 13+

A close-up, black and white photograph of a metallic, horned creature's face. The creature has a large, glowing purple eye with a red center. The background is a light purple and white geometric pattern.

MAGIC

The Gathering

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE



VISEZ PLUS GROS

Bienvenue dans **Magic: The Gathering**, le plus célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner au monde. Vous êtes sur le point de découvrir pourquoi des millions de joueurs dans le monde entier jouent à **Magic** : sa stratégie complexe, ses mondes fabuleux, ses personnages hauts en couleurs et sa communauté internationale.

Si vous possédez déjà des cartes **Magic**, sortez-les. Ces cartes représentent les outils que vous utiliserez pour vaincre vos adversaires. Vous invoquerez des créatures effrayantes, manipulerez des objets mystiques et des incantations, et lancerez de merveilleux sorts magiques. Les cartes sont vos pièces de jeu, et vous pouvez les assembler dans des combinaisons illimitées.

Avec un choix parmi des milliers de cartes vous vous demandez peut-être par où commencer ? Chaque joueur a besoin d'un deck d'au moins 60 cartes. Un Pack d'Intro est une excellente manière de s'en procurer un. Les Packs d'Intro vous fournissent tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer : un deck de 60 cartes prêt-à-jouer rempli de créatures, de terrains et d'autres sorts. Ils contiennent aussi deux boosters de 15 cartes, vous offrant plus de cartes pour personnaliser votre deck.



PREMIERS PAS

Pour commencer la partie, mélangez votre deck, communément appelé votre bibliothèque. Piochez une main de sept cartes et vérifiez combien vous avez de terrains. Vous pouvez vérifier le type de la carte en regardant la ligne de texte située juste au-dessous de l'illustration. Pour cette première partie, si vous n'avez pas au moins deux cartes de terrain, remélangez votre deck (y compris votre ancienne main) et piochez une nouvelle main.

Votre adversaire et vous commencez chacun avec 20 points de vie, et vous aurez chacun besoin d'un moyen de décompter votre total de points de vie (des dés ou un papier et un crayon, par exemple). Réduisez le total de points de vie de votre adversaire à 0 et vous gagnez la partie !

The diagram illustrates the initial setup of the game. It features a central play area with a dashed line representing the battlefield. At the top and bottom of this area are sections labeled 'MAIN', each containing three cards. To the right of the play area are two 'BIBLIOTHÈQUE' (deck) sections, each with two cards. Below each deck is a 'CIMETIÈRE' (graveyard) section. At the top right and bottom right of the board are score markers: 'VOUS Plus que 16 points de vie' and 'MOI Plus que 18 points de vie', each with a pencil icon. The central play area contains several cards, including terrain cards and action cards, arranged in a grid-like fashion.

MAIN

VOUS
Plus que 16 points de vie

BIBLIOTHÈQUE

CIMETIÈRE

CHAMP DE BATAILLE

BIBLIOTHÈQUE

CIMETIÈRE

MOI
Plus que 18 points de vie

MAIN

TYPES DE CARTE

Votre deck contient des terrains et des créatures, et il peut aussi inclure des rituels, des éphémères, des artefacts, des enchantements et des planeswalkers ! Dans les pages suivantes, nous examinerons les différents types de carte et comment les utiliser.






TERRAINS

Les cartes de terrain sont à la base de tout deck de Magic réussi. Les terrains fournissent du mana, l'énergie magique dont vous avez besoin pour lancer toutes les autres cartes de votre deck. Vous ne pouvez jouer qu'un seul terrain à chacun de vos tours, pendant votre phase principale. Les terrains restent sur le champ de bataille devant vous. Vos terrains se dégaient (se réinitialisent) au début de chacun de vos tours afin que vous puissiez les réutiliser.

Il y a cinq types de terrain de base, chacun correspondant à l'une des cinq couleurs de magie. Chaque couleur de magie a des forces et des capacités différentes. Vous apprendrez à connaître les couleurs à mesure que vous jouerez.

Tous les terrains ne sont pas des terrains de base. Certains terrains non-base s'engagent pour générer plusieurs couleurs de mana, tandis que d'autres le font pour générer du mana incolore (1, 2, etc.) mais ont aussi des capacités uniques.

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

SORTS

Toute carte qui n'est pas un terrain peut être lancée comme un sort. Certains types de sort sont mis sur le champ de bataille et deviennent des « permanents ». D'autres ont leur effet puis vont dans votre cimetière (tas de défausse).

Créatures

Les créatures sont des permanents qui représentent vos serviteurs. Pendant le combat, elles peuvent attaquer vos adversaires et vous défendre contre les attaques ennemies. Vous pouvez lancer des sorts de créature pendant votre phase principale.



Artefacts et enchantements

Les artefacts et les enchantements sont des permanents qui représentent des objets magiques et des manifestations magiques stables. La plupart des artefacts sont incolores. Autrement dit, ils ne requièrent pas de couleur de mana spécifique pour être lancés. Certains artefacts sont aussi des créatures. Vous pouvez lancer des sorts d'artefact et d'enchantement pendant votre phase principale.

Rituels et éphémères

Les sorts de rituel et d'éphémère représentent de puissantes incantations qui peuvent avoir une vaste gamme d'effets. Une fois leurs effets résolus, ces sorts sont mis dans votre cimetière. Vous ne pouvez lancer un rituel que pendant votre phase principale, en même temps que vos créatures et vos autres sorts de permanent. Vous pouvez lancer un éphémère pendant le tour de n'importe quel joueur, pratiquement à tout moment . . . même en réponse à un autre sort !





Planeswalkers

Les planeswalkers sont des alliés puissants que vous pouvez invoquer pour combattre à vos côtés. Pour en savoir plus sur les planeswalkers, consultez Wizards.com/PlaneswalkerRules.



LANCER DES SORTS

À l'exception des terrains, toutes les cartes ont un coût de mana dans le coin supérieur droit. Ce coût est composé de différents symboles qui vous indiquent quel type de mana vous devez dépenser pour lancer le sort.

Vous devez payer du mana pour chacun de ces symboles afin de lancer le Dragon shivân. Le symbole  signifie un mana rouge. Le symbole  signifie quatre manas de n'importe quel type. Donc, vous devez payer deux manas rouges et quatre manas de votre choix pour payer ce coût.



Quand vous voulez payer un coût de mana, engagez (faites pivoter à l'horizontale) les terrains nécessaires sur le champ de bataille. Ceci indique que vous avez utilisé ces terrains pour produire du mana. Les cartes engagées se dégagent au début de chacun de vos tours ; elles seront donc prêtes à une nouvelle utilisation. Vous pouvez engager deux montagnes, qui produisent du mana rouge, et quatre autres terrains pour lancer le Dragon shivân. Ces quatre terrains peuvent être des montagnes, des forêts ou toute autre combinaison de terrains.

Illus. Winona Nelson

LES ÉLÉMENTS D'UNE CARTE



Ceci vous indique le type de la carte, par exemple créature ou terrain. Chaque créature a aussi un ou plusieurs types de créature apparaissant après les deux points, vous indiquant de quelle sorte de créature il s'agit.

Les sorts ont un coût de mana qui vous indique la quantité de mana dont vous avez besoin pour les lancer.

Chaque extension de **Magic** a son propre symbole. La couleur du symbole vous indique la rareté de la carte. Il est noir pour les cartes courantes, argent pour les cartes inhabituelles, or pour les cartes rares et cuivre pour les cartes rares mythiques.

Les capacités d'une carte apparaissent dans son encadré de texte. Certaines capacités sont accompagnées d'un texte de rappel entre parenthèses pour vous remémorer comment elles fonctionnent. Une carte peut aussi inclure un texte d'ambiance imprimé en italiques qui vous fait voyager dans le monde de **Magic**. Le texte d'ambiance n'a aucun effet sur le jeu.

Les créatures ont deux chiffres dans le coin inférieur droit de leur carte. Le premier est la force, qui vous indique combien de blessures la créature inflige au combat. Celui de droite est l'endurance. Si une créature subit au moins autant de blessures pendant un seul tour, la créature est détruite et mise dans le cimetière (le tas de défausse) de son propriétaire.

COMBAT

Vous gagnez la partie si vous réduisez le total des points de vie de votre adversaire à 0. La méthode la plus courante consiste à attaquer votre adversaire avec des créatures pendant le combat.

ATTAQUER ET BLOQUER

Pendant votre tour, vous décidez lesquelles de vos créatures (le cas échéant) vont attaquer. Vous ne pouvez pas attaquer avec une créature si elle est engagée ou si elle est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci. Vous avez une phase de combat au milieu de votre tour, et toutes les créatures avec lesquelles vous décidez d'attaquer attaquent en même temps.

Une fois que vous avez décidé lesquelles de vos créatures attaquent, engagez-les. Vos créatures engagées, comme vos terrains engagés, se dégagent au début de votre prochain tour.

La plupart du temps, vos créatures attaquent votre adversaire. Parfois, elles peuvent aussi attaquer des planeswalkers. Mais les créatures n'attaquent jamais d'autres créatures. Vous les envoyez simplement affronter votre adversaire et c'est lui qui décide de ce qui se passe ensuite.

À présent, imaginez que vous vous trouviez à l'autre bout du champ de bataille. Votre adversaire vous a attaqué avec certaines de ses créatures. Si vous contrôlez des créatures dégagées, vous pouvez les utiliser pour bloquer. Bloquer ne fait pas qu'une créature devienne engagée. Chaque créature bloquante peut bloquer un attaquant. Vous pouvez aussi faire que plusieurs créatures bloquent le même attaquant. Dans ce cas, le joueur attaquant décide quelle quantité de blessures la créature attaquante inflige à chacun des bloqueurs dans l'ordre.

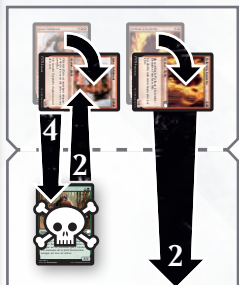


JOUEUR ATTAQUANT



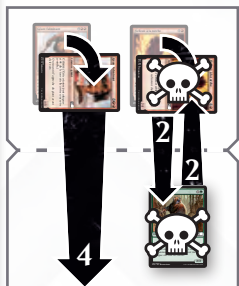
JOUEUR DÉFENSEUR

JOUEUR ATTAQUANT



JOUEUR DÉFENSEUR

JOUEUR ATTAQUANT



JOUEUR DÉFENSEUR

EXEMPLE DE COMBAT

Dans les exemples de combat suivants, votre adversaire vous a attaqué avec un Géant fulminant (4/3) et un Fielleux à la torche (2/1). Votre seule créature dégagée est un Ours runegriffe (2/2). Que bloquerez-vous ?

Option A : Vous ne bloquez pas

Les créatures attaquantes non-bloquées infligent à l'adversaire un nombre de blessures égal à leur force. Dans ce cas, ces créatures vous infligeront un total de 6 blessures, ce qui vous fera perdre 6 points de vie. Vous pouvez choisir de ne pas bloquer si votre total de points de vie est élevé et que vous souhaitez garder votre créature pour une contre-attaque.

Option B : Bloquez le Géant fulminant

Votre Ours runegriffe inflige 2 blessures au Géant fulminant. Le Géant a une endurance de 3, alors il survit. Les blessures guériront à la fin du tour. Le Géant fulminant inflige 4 blessures à l'Ours runegriffe (2 en endurance), qui est détruit (mis dans votre cimetière). Le Fielleux à la torche non-bloqué vous inflige 2 blessures. Vous n'avez détruit aucune créature de l'adversaire, mais vous pouvez bloquer de cette manière si votre total de points de vie est bas.

Option C : Bloquez le Fielleux à la torche

Votre Ours runegriffe inflige 2 blessures au Fielleux à la torche (1 en endurance) et le Fielleux à la torche inflige 2 blessures à votre Ours runegriffe. Les deux créatures sont détruites. Le Géant fulminant non-bloqué vous inflige 4 blessures. Vous pouvez bloquer de cette manière si vous voulez détruire une des créatures de votre adversaire et que subir quelques blessures ne vous pose aucun problème.

LA RÉPONSE ET LAPILE

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

Par exemple, supposons que vous ayez un Ours runegriffe 2/2 sur le champ de bataille. Vous avez une Croissance titanesque dans votre main et votre adversaire, une Frappe foudroyante.

Si vous lancez la Croissance titanesque en premier, votre adversaire peut répondre en lançant la Frappe foudroyante. La Frappe foudroyante sera au-dessus de la Croissance titanesque sur la pile et, par conséquent, elle se résoudra d'abord. La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à l'Ours runegriffe, ce qui suffit pour le détruire. L'Ours runegriffe est mis dans votre cimetière. Quand la Croissance titanesque essaiera de se résoudre, sa cible aura disparu. Par conséquent, elle n'aura aucun effet et sera mise au cimetière.

D'un autre côté, si votre adversaire lance la Frappe foudroyante en premier, vous pouvez répondre avec la Croissance titanesque. La Croissance titanesque se résoudra en premier, transformant l'Ours runegriffe en une créature 6/6. Puis la Frappe foudroyante se résoudra et lui infligera 3 blessures, mais ce ne sera pas suffisant pour détruire cet ours soudain devenu énorme !



OÙ ALLER ENSUITE



Vous pouvez essayer toute une variété de decks dans **Magic 2015–Duels of the Planeswalkers**, le jeu vidéo à succès qui vous permet de jouer à **Magic** sur Xbox One, Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android et Amazon. Découvrez le jeu en jouant une campagne en solitaire passionnante traversant tout le Multivers de Magic, ou jouez en ligne contre des adversaires du monde entier. Visitez DuelsofthePlaneswalkers.com pour l'essayer gratuitement.

Vous trouverez un lien vers ce Guide de démarrage rapide et des informations de règles supplémentaires sur Magic.Wizards.com/QuickStart.

Et lorsque vous serez prêt à découvrir la communauté internationale des joueurs, des tournois et des événements spéciaux de **Magic**, visitez Wizards.com/Locator pour trouver un magasin de jeux près de chez vous.



GLOSSAIRE

☛ — Ce symbole signifie « engagez cette carte ». Il apparaît uniquement comme coût pour activer une capacité.

+1/+1 — Un bonus appliqué à une créature qui ajoute +1 à sa force et +1 à son endurance. Les chiffres peuvent avoir n'importe quelle valeur, même négative.

battre (se) — Quand deux créatures se battent, chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre, à ne pas confondre avec des créatures qui infligent des blessures au combat.

blessures — Les créatures infligent un nombre de blessures égal à leur force pendant le combat. Les sorts peuvent aussi infliger des blessures aux créatures et aux joueurs. Les blessures infligées à un joueur lui font perdre autant de points de vie. Les créatures qui subissent un nombre de blessures supérieur ou égal à leur endurance pendant le même tour sont détruites. Les créatures blessées sur le champ de bataille guérissent à la fin de chaque tour.

célérité — Une créature avec la célérité peut attaquer et vous pouvez activer ses capacités ☛ dès qu'elle arrive sous votre contrôle.

cible, ciblé — Si un sort contient les mots « cible » ou « ciblé », vous choisissez ce que le sort affecte lorsque vous le lancez. La même chose est vraie pour les capacités que vous activez.

contact mortel — Une créature qui subit des blessures d'une créature avec le contact mortel est détruite.

contrecarrer un sort — Si une carte contrecarre un sort, vous pouvez la lancer en réponse à un sort que votre adversaire est en train de lancer. Le sort contrecarré n'a pas d'effet et il est mis au cimetière.

contrôler — Vous contrôlez les créatures et les autres permanents que vous avez sur le champ de bataille, à moins que l'adversaire n'utilise un sort ou une capacité pour acquérir le contrôle d'un de vos permanents. Dans ce cas, il peut l'utiliser et vous ne le pouvez pas. Quand il quitte le champ de bataille ou que la partie se termine, il vous est rendu.

défense talismanique — Une créature avec la

défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent, y compris les sorts d'aura. Vos sorts et vos capacités peuvent toujours la cibler.

défenseur — Une créature avec le défenseur ne peut pas attaquer.

dégager — Dégagez une carte engagée en la redressant à la verticale. Quand vous dégagéz vos cartes au début de votre tour, cela signifie que vous pouvez les utiliser (les engager) à nouveau.

détruire — Un permanent qui est détruit est mis au cimetière. Les créatures qui subissent un nombre de blessures supérieur ou égal à leur endurance pendant le même tour sont détruites. Les sorts et les capacités peuvent aussi détruire les permanents.

double initiative — Une créature avec la double initiative inflige des blessures deux fois à chaque combat : une première fois avant les créatures sans l'initiative ou la double initiative, et une deuxième fois quand les créatures infligent des blessures normalement.

enchanter — Une aura est un enchantement qui enchante (s'attache à) une autre carte sur le champ de bataille. Par exemple, vous pouvez lancer une aura avec « enchanter : créature » pour l'attacher à la créature de votre choix sur le champ de bataille. Si cette créature quitte le champ de bataille, l'aura est mise au cimetière.

engager — Pour engager une carte, faites-la pivoter à angle droit sur le côté. Vous le faites quand vous utilisez un terrain pour générer du mana, quand vous attaquez avec une créature, ou quand vous activez une capacité qui a le symbole ☛ dans son coût. Une fois engagé, un permanent ne peut plus l'être à nouveau tant qu'il n'a pas été dégagé. Au début de chacun de vos tours, vous dégagéz vos cartes engagées de manière à pouvoir les utiliser à nouveau.

équipement — Si vous avez une carte d'équipement sur le champ de bataille, vous pouvez payer son coût d'équipement pour l'attacher à une de vos créatures sur le

champ de bataille. Si la créature équipée quitte le champ de bataille, la carte d'équipement y reste.

exiler — Si une capacité exile une carte, celle-ci est retirée du champ de bataille et mise de côté. Une carte exilée n'est pas un permanent (parce qu'elle n'est pas sur le champ de bataille) et elle n'est pas au cimetière. Une carte reste en exil jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'elle soit déplacée dans une zone de jeu différente.

flash — Vous pouvez lancer un sort avec le flash à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère, même en réponse à d'autres sorts.

indestructible — Un permanent indestructible ne peut pas être détruit par les blessures ou les effets qui indiquent « détruisez ». Il peut toujours être sacrifié ou exilé. Si un effet réduit l'endurance d'une créature indestructible à 0 ou moins, elle est toujours mise dans le cimetière de son propriétaire.

initiative — Une créature avec l'initiative inflige ses blessures de combat avant les créatures qui n'ont pas l'initiative ou la double initiative.

intimidation — Une créature avec l'intimidation ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.

jeton — Certaines cartes créent des créatures-jetons. Vous pouvez utiliser des cartes de jeton des boosters, des perles de verre, des dés ou ce que vous avez à votre disposition pour les représenter.

lancer — Vous lancez un sort en payant son coût de mana et en le mettant sur la pile. Voir « Lancer des sorts » à la page 6.

lien de vie — Si une créature avec le lien de vie inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

mana — C'est l'énergie que vous puisez de vos terrains et que vous utilisez pour lancer vos sorts. Le mana peut être blanc (♣), bleu (♠), noir (♣), rouge (♥), vert (♣) et parfois même incolore (1).

marqueur sur une carte — Parfois, des

marqueurs sont mis sur une carte pour assurer le suivi d'un effet. Beaucoup d'entre eux sont des marqueurs +1/+1 qui donnent chacun à une créature +1 en force et +1 en endurance. Vous pouvez utiliser n'importe quel petit objet pour représenter des marqueurs.

mourir — Une autre façon de dire qu'une créature a été mise dans un cimetière depuis le champ de bataille.

mulligan — Au début de la partie, si votre main ne vous convient pas, vous pouvez déclarer un mulligan. Mélangez votre main à votre deck et piochez une nouvelle main contenant une carte de moins. Vous pouvez déclarer autant de mulligans que vous le voulez, mais votre main de départ rétrécit à chaque fois. Souvent, les joueurs déclarent des mulligans parce qu'ils n'ont pas suffisamment de cartes de terrain, ou parce qu'ils ont trop de terrains et pas assez de sorts.

permanent — Les terrains, les créatures, les artefacts, les enchantements et les planeswalkers sont des permanents. Ils arrivent sur le champ de bataille après que vous les avez lancés. Les créatures-jetons sont aussi des permanents. Les éphémères et les rituels ne sont pas des permanents. Ils sont envoyés au cimetière une fois qu'ils ont été résolus.

piétinement — Si une créature avec le piétinement devait infliger suffisamment de blessures à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'elle inflige le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

piocher une carte — Pour piocher une carte, prenez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main.

portée — Une créature avec la portée peut bloquer les créatures avec le vol (et les créatures sans le vol).

prochaine fois, prochaines blessures — Parfois, une capacité fait référence à « la prochaine fois » qu'il se passe quelque chose ou aux « prochaines blessures » qu'une créature ou un joueur subit. Rappelez-vous qu'un éphémère ou une capacité utilisée en réponse à autre chose fait effet en premier.

protection — Une créature avec la protection contre une couleur ne peut pas être bloquée, subir des blessures, être enchantée ou ciblée par quoi que ce soit de cette couleur.

régénérer — Quand vous régénérez une créature, vous la sauvez de la destruction. Au lieu d'être détruite, la créature est engagée, puis elle est retirée du combat (le cas échéant) et toutes ses blessures sont guéries.

réserve (de mana) — C'est l'endroit où le mana est entreposé après avoir engagé vos terrains et avant de le dépenser. Certaines capacités vous indiquent d'ajouter du mana à votre réserve. Ces capacités vous donnent du mana identique à celui que vous obtenez en engageant des terrains. Le mana ne peut pas être conservé d'un tour à l'autre.

sacrifice, sacrifier — Il arrive qu'une carte vous indique de sacrifier une créature ou un autre permanent. Pour sacrifier un permanent, vous le déplacez du champ de bataille à votre cimetière. Vous ne pouvez ni le régénérer, ni le sauver d'une autre manière. Vous ne pouvez sacrifier que vos propres permanents.

défausser (se) — Pour se défausser d'une carte, choisissez une carte dans votre main et mettez-la dans votre cimetière.

vigilance — Une créature avec la vigilance ne s'engage pas pour attaquer. (Cependant, la vigilance ne permet pas à une créature d'attaquer si elle est engagée ou arrivée sur le

champ de bataille ce tour-ci.)

vol — Une créature avec le vol peut uniquement être bloquée par d'autres créatures avec le vol et des créatures avec la portée.

X, x — Certains sorts et capacités ont des effets qui changent selon la quantité de mana que vous utilisez pour les payer. Par exemple, le Rayon de chaleur est un sort d'éphémère qui coûte **x** et inflige X blessures. Si vous avez payé **3** pour le lancer, il inflige 3 blessures. Si vous avez payé **6** pour le lancer, il inflige 6 blessures.



© 2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur. Toutes les marques, y compris les apparences distinctives des personnages, les symboles WUBRGT et le pentagone de couleurs, sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957.

300Z2650001 FR



Pour la France et la Belgique : Wizards of the Coast / Hasbro France, Savoie Technolac C6 73378 Le Bourget du Lac Cedex FRANCE
Service Consommateurs : wpn@hasbro.fr Pour le Canada : www.wizards.com/customerservice Wizards of the Coast LLC P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Tél : 1-425-204-8069
Wizards of the Coast, LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
USA et Canada : (800) 324-6496 ou (425) 204-8069
Europe : +32(0) 70 233 277

Illus. Aleksí Briclot

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Phase de début

- **Étape de dégagement**—Redressez à la verticale toutes vos cartes engagées.
- **Étape d'entretien**
- **Étape de pioche**—Piochez une carte dans votre bibliothèque (deck).

Phase principale

Vous pouvez jouer un terrain de votre main en le mettant sur le champ de bataille (table). Vous pouvez lancer des créatures, des rituels et d'autres sorts si vous pouvez en payer le coût.

Phase de combat

- **Étape de début de combat**
- **Étape de déclaration des attaquants**—Engagez chaque créature avec laquelle vous voulez attaquer votre adversaire. (Une créature ne peut pas attaquer au tour où elle a été lancée, à moins qu'elle ait la célérité.)
- **Étape de déclaration des bloqueurs**—Chaque créature dégagée défensive ne peut bloquer qu'un seul attaquant. Les créatures ne sont pas obligées de bloquer.
- **Étape d'attribution des blessures de combat**—Les créatures bloqueuses et les attaquants qu'elles bloquent s'infligent mutuellement un nombre de blessures égal à leur **force**, le premier chiffre indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Si une créature subit un nombre de blessures au moins égal au deuxième chiffre, l'**endurance**, elle est détruite. Les attaquants non-bloqués infligent des blessures à votre adversaire qui perd autant de points de vie.
- **Étape de fin de combat**

Phase principale (encore)

Vous pouvez jouer un terrain si vous n'en avez pas encore joué. Vous pouvez lancer des sorts.

Phase de fin

- **Étape de fin**
- **Étape de nettoyage**—Les créatures blessées sur le champ de bataille guérissent.

