

Magic : L'Assemblée® Règles Complètes

Ces règles sont datées du 1^{er} Mai 2006.

Introduction

Ces règles sont destinées à ceux qui veulent aller au-delà des bases du jeu Magic : L'Assemblée®. Si vous êtes un joueur qui débute à Magic™, vous trouverez sans doute ces règles un peu intimidantes. Elles ont été conçues pour servir d'ultime référence au jeu, et vous ne devriez pas avoir besoin de vous y référer fréquemment, si ce n'est pour quelques cas très spécifiques, ou lors d'un tournoi.

Pour le jeu amical, et pour pratiquement n'importe quelle situation ordinaire, vous trouverez tout ce que vous désirez dans le livre de règles général inclus dans la boîte de jeu Magic : L'Assemblée – Edition de Base. Ce livre de règles est aussi disponible sur le site web de Wizards of the Coast® à l'adresse suivante :

www.wizards.com/default.asp?x=magic/rules

Mais si vous désirez lire ce livret plus technique, rien ne vous en empêche...

Ce document est organisé en une série de règles numérotées suivie d'un glossaire. La plupart de ces règles sont elles-mêmes divisées, et chaque règle séparée a son propre numéro. Le glossaire définit de nombreux

termes utilisés dans le corps des règles ainsi qu'un certain nombre de concepts qui n'y ont pas leur place. Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez parmi les règles numérotées, pensez à consulter le glossaire.

A Wizards of the Coast®, nous reconnaissons bien volontiers qu'aussi détaillées que soient les règles, il y aura toujours des cas dans lesquels des interactions de cartes spécifiques réclameront une réponse précise. Si vous avez des questions, nous sommes là pour y répondre à l'adresse suivante : www.wizards.com/customerservice ou consultez votre Service Consommateur local pour cela.

Pour garder ces règles aussi à jour que possible, et en fonction des évolutions du jeu, des changements ont pu y être apportés. Consultez le site de Wizards of the Coast® pour avoir la version la plus récente de ces règles :

www.wizards.com/default.asp?x=magic/rules

Table des matières

INTRODUCTION	1	217.7. Retiré de la partie.....	10	418.3. Effets continus des sorts et des capacités	20
TABLE DES MATIERES	1	217.8. Hors phase.....	10	418.4. Effets continus provenant des capacités statiques	21
1. LE JEU	2	217.9 Mise	10	418.5. Interaction des effets continus.....	21
100. Généralités	2	3. STRUCTURE DU TOUR	10	418.6. Effets de changement de texte.....	22
101. Commencer la partie.....	2	300. Généralités.....	10	419. Effets de remplacement et de prévention	22
102. Gagner et perdre.....	2	301. Phase de début.....	11	419.6. Effets de remplacement.....	22
103. Les règles d'or.....	3	302. Etape de dégagement.....	11	419.7. Effets de prévention	22
104. Nombres et symboles.....	3	303. Etape d'entretien.....	11	419.8. Sources de blessures.....	23
2. CARTES	4	304. Etape de pioche.....	11	419.9. Interaction des effets de remplacement et de prévention.....	23
200. Généralités	4	305. Phase principale.....	11	420. Effets basés sur un état	23
201. Caractéristiques.....	4	306. Phase de combat.....	11	421. Gérer les boucles infinies	24
202. Nom.....	4	307. Etape de début de combat	11	422. Gérer les actions illégales	24
203. Coût de mana et couleur	4	308. Etape de déclaration des attaquants	11	5. REGLES ADDITIONNELLES	24
204. Illustration	5	309. Etape de déclaration des bloqueurs.....	12	500. Attaques et blocages légaux	24
205. Ligne de type	5	310. Etape des blessures de combat	12	501. Capacités d'évasion.....	24
205.2. Types	5	311. Etape de fin de combat	13	502. Capacités à mot-clef	25
205.3. Sous-types	5	312. Phase de fin	13	502.2. Initiative	25
205.4. Sur-types	5	313. Etape de fin du tour.....	13	502.3. Débordement.....	25
206. Symbole d'extension	5	314. Etape de nettoyage	13	502.4. Vol.....	25
207. Boîte de texte	6	4. SORTS, CAPACITES ET EFFETS...	13	502.5. Célérité.....	25
208. Force/Endurance.....	6	400. Généralités.....	13	502.6. Traversée des terrains	25
209. Nom de l'illustrateur	6	401. Sorts sur la pile.....	13	502.7. Protection	25
210. Mentions légales.....	6	402. Capacités	14	502.8. Distorsion	25
211. Nombre de collection.....	6	403. Capacités activées	14	502.9. Piétinement	26
212. Type, sur-type et sous-type.....	6	404. Capacités déclenchées.....	14	502.10. Regroupement	26
212.1. Généralités.....	6	405. Capacités statiques	15	502.11. Regroupement avec d'autres.....	26
212.2. Artefacts	6	406. Capacités de mana.....	15	502.12. Sauvagerie	26
212.3. Créatures	7	407. Ajouter et retirer des capacités.....	15	502.13. Entretien cumulatif.....	26
212.4. Enchantements.....	7	408. Chronologie des sorts et des capacités	16	502.14. Vigilance	27
212.5. Ephémères.....	7	408.1. Chronologie, priorité et la pile.....	16	502.15. Déphasage	27
212.6. Terrains.....	7	408.2. Les actions qui n'utilisent pas la pile	16	502.16. Rappel	27
212.7. Rituels	8	409. Jouer les sorts et les capacités activées	16	502.17. Equitation	27
213. Sorts	8	410. Gérer les capacités déclenchées.....	17	502.18. Recyclage.....	27
214. Permanents.....	8	411. Jouer les capacités de mana.....	19	502.19. Echo	28
216. Jetons	8	412. Gérer les capacités statiques.....	19	502.20. Evanescence.....	28
217. Zones.....	9	413. Résoudre les sorts et les capacités.....	19	502.21. Kick.....	28
217.2. Bibliothèque.....	9	414. Contrecarrer les sorts et les capacités	20	502.22. Flashback.....	28
217.3. Main.....	9	415. Sorts et capacités ciblées	20	502.23. Seuil	28
217.4. Cimetière.....	9	415.7. Changer une cible	20	502.24. Folie.....	28
217.5. En jeu.....	9	416. Effets	20	502.25. Peur.....	28
217.6. Pile.....	9	417. Effets à un coup.....	20		
		418. Effets continus.....	20		

502.26. Mue.....	28
502.27. Amplification.....	29
502.28. Double Initiative.....	29
502.29. Provocation.....	29
502.30. Déluge.....	29
502.31. Affinité.....	29
502.32. Union.....	29
502.33. Equipement.....	29
502.34. Empreinte.....	29
502.35. Modularité.....	29
502.36. Regard.....	29
502.37. Solarisation.....	29
502.38. Bushido.....	30
502.39. Transmigration.....	30
502.40. Imprégnation.....	30
502.41. Défenseur.....	30
502.42. Offrande.....	30
502.43. Ninjutsu.....	30
502.44. Epique.....	30

502.45. Enchanter.....	30
502.46. Convocation.....	31
502.47. Dragage.....	31
502.48. Transmutation.....	31
502.49. Substance.....	31
502.50. Soif de sang.....	31
502.51. Hantise.....	31
502.52. Duplication.....	31
502.53. Prévission.....	31
502.54. Greffe.....	31
503. Copier des objets.....	31
504. Sorts et permanents face cachée.....	33
505. Double cartes.....	33
506. Sous-parties.....	34
507. Contrôler le tour d'un autre joueur.....	34
508. Cartes inversibles.....	34
509. Terminer le tour.....	35
510. Statut.....	35

6. REGLES MULTI-JOUEURS.....	35
600. Généralités.....	35
601. Option de portée d'influence limitée.....	36
602. Option d'attaque de joueurs multiples.....	37
603. Option de déploiement des créatures.....	37
604. Option d'attaque à gauche et à droite.....	38
605. Variante Chacun pour Soi.....	38
606. Variante Troll à Deux Têtes.....	38
606.6. Chronologie des tours par équipe.....	38
607. Variante Empereur.....	39
608. Variante Bagarre Générale.....	39
609. Variante par Equipe.....	40
GLOSSAIRE.....	40
CREDITS.....	59

1. Le jeu

100. Généralités

100.1. Ces règles de Magic® s'appliquent à toutes les parties de Magic®, à partir de deux joueurs, y compris aux parties en un contre un ou en multi-joueurs.

100.1a Une partie à deux joueurs est une partie qui commence avec seulement deux joueurs.

100.1b Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Voir section 6, "Règles multi-joueurs".

100.2. Dans une partie en paquet construit, chaque joueur aura besoin de son propre paquet d'au moins soixante cartes, de petits objets afin de représenter d'éventuels jetons ou marqueurs et d'un moyen clair de noter les points de vie. Chaque carte, à l'exception des terrains de base, ne peut être présente en plus de quatre exemplaires. (Cette dernière règle se base sur le nom d'une carte dans la version originale du jeu.)

100.3. Pour les parties en paquet scellé ou "draft", seules quarante cartes sont requises dans un paquet et on peut utiliser autant d'exemplaires que l'on veut des cartes disponibles. Chaque joueur doit toutefois être muni, à l'instar des formats construits, du matériel nécessaire pour représenter jetons et marqueurs et pour comptabiliser les points de vie.

100.4. Il n'y a pas de taille maximale pour un paquet.

100.5. La plupart des tournois de Magic® ont des règles spéciales (non incluses ici) qui peuvent limiter l'usage de certaines cartes, voire même interdire complètement les cartes d'anciennes extensions. Pour de plus amples renseignements, consultez les règles générales de la DCI®. Elles sont disponibles à l'adresse suivante : www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

101. Commencer la partie

101.1. Au début d'une partie, chaque joueur mélange son propre paquet afin que ses cartes soient dans un ordre aléatoire. Chaque joueur peut ensuite mélanger les paquets de ses adversaires. Le paquet de chaque joueur devient alors sa bibliothèque.

101.2. Lorsque les paquets ont été mélangés, les joueurs déterminent qui va choisir de jouer en premier, par n'importe quelle méthode qui a leur agrément mutuel (pile ou face, lancé d'un dé, etc.). Dans un match de plusieurs parties, c'est le perdant de la partie précédente qui décide qui va jouer en premier. Si la partie précédente était nulle, le joueur ayant pris la décision lors de cette partie nulle décide à nouveau.

101.3. Une fois que le premier joueur a été choisi, chaque joueur met son total de points de vie à 20 et pioche une main de sept cartes.

101.4. Un joueur qui est mécontent de sa main initiale peut déclarer une misère. Le premier joueur effectue d'abord sa (ou éventuellement, ses) misère(s). Une misère consiste à mélanger les cartes de sa main dans son paquet, puis piocher une nouvelle main de six cartes. Il peut alors répéter ce processus autant de fois qu'il le désire, piochant à chaque fois une carte de moins, jusqu'à ce que sa main atteigne zéro cartes. Une fois que le premier joueur décide de garder sa main, cette main devient sa main de départ. Chaque autre joueur (dans l'ordre du tour) peut ensuite déclarer une ou plusieurs misères. Un joueur ne peut plus effectuer de misère une fois qu'il a décidé de garder sa main de départ.

101.5. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs mains de départ, le premier joueur peut commencer son premier tour.

101.5a Dans une partie à deux joueurs, le joueur qui joue en premier passe l'étape de pioche (voir règle 304, "Etape de pioche") de son premier tour.

101.5b Dans la plupart des formats multi-joueurs, aucun joueur ne passe l'étape de pioche de son premier tour. La variante Troll à Deux Têtes fait exception à cette règle. Voir règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes".

102. Gagner et perdre

102.1. Une partie s'arrête immédiatement lorsqu'un joueur gagne ou que la partie est déclarée nulle.

102.2. Il existe plusieurs manières de gagner une partie.

102.2a Un joueur qui est toujours dans la partie a gagné si tous ses adversaires ont perdu la partie.

102.2b Un effet peut déclarer qu'un joueur gagne la partie.

102.2c Dans une partie multi-joueurs par équipe, une équipe dont un joueur est toujours dans la partie gagne si toutes les autres équipes ont perdu la partie. Chaque joueur de l'équipe gagnante gagne la partie, même si certains de ces joueurs avaient auparavant perdu.

102.3. Il existe plusieurs manières de perdre une partie.

102.3a Un joueur peut concéder la partie à tout moment. Un joueur qui concède perd immédiatement la partie.

102.3b Si le total des points de vie d'un joueur est de zéro ou moins, il perd la partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

102.3c Quand un joueur est obligé de piocher plus de cartes qu'il ne lui en reste dans sa bibliothèque, il pioche les cartes restantes, puis perd la

partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

102.3d Si un joueur a dix marqueurs poison (ou plus), il perd la partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

102.3e Si un joueur devait perdre et gagner en même temps, il perd.

102.3f Dans une partie multi-joueurs par équipe, une équipe perd la partie si tous les membres de cette équipe ont perdu la partie.

102.4. Il existe plusieurs manières de faire partie nulle.

102.4a Si tous les joueurs encore dans la partie perdent simultanément, la partie est déclarée nulle.

102.4b Si la partie "boucle" d'une quelconque manière, répétant une séquence d'événements sans aucun moyen de l'arrêter, la partie est déclarée nulle. Une boucle contenant une action optionnelle ne peut causer de partie nulle.

102.4c Dans une partie multi-joueurs par équipe, si toutes les équipes encore dans la partie perdent simultanément, la partie est déclarée nulle.

102.5 Si un joueur perd la partie, il la quitte et réciproquement, si un joueur quitte la partie, il la perd. Les règles multi-joueurs décrivent ce qui se produit lorsqu'un joueur quitte la partie, voir règle 600.4.

103. Les règles d'or

103.1. A chaque fois que le texte d'une carte contredit ces règles, c'est la carte qui prend le dessus. 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 tout moment, voir règle 102.3a.

103.2 Quand une règle ou un effet indique que quelque chose se produit et qu'un autre effet que cette même chose ne peut se produire, c'est l'effet "négatif" (donc, celui qui interdit à la chose de se produire) qui prend le dessus. Par exemple, si un effet dit "vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci" et un autre "vous ne pouvez pas jouer de terrain ce tour-ci", l'effet vous interdisant de jouer un terrain a le dessus. Notez que cette règle ne s'applique pas à l'ajout ou à la suppression de capacités à des objets. Voir la règle 407, "Ajouter et retirer des capacités".

103.3 Si une instruction demande d'accomplir une action impossible, elle est ignorée. (Dans la plupart des cas, la carte indiquera les conséquences pour cela ; sinon, il n'y a pas d'effet.)

103.4 Si plusieurs joueurs doivent faire des choix et/ou accomplir une ou plusieurs actions en même temps, le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) fait tous les choix requis, puis le joueur suivant dans l'ordre du tour (le plus souvent, le joueur assis à la gauche du joueur actif) fait ses choix suivi par tous les autres joueurs inactifs dans l'ordre du tour. Enfin l'action se produit simultanément. Ce règle est souvent appelée règle de l'ordre APNAP. (En anglais Active Player, Non Active Player, soit Joueur Actif Joueur Non Actif.)

Exemple : une carte dit "Chaque joueur sacrifie une créature." Le joueur actif choisit une créature qu'il contrôle, puis chaque joueur inactif dans l'ordre du tour choisit une créature qu'il contrôle. Enfin, toutes les créatures sont sacrifiées simultanément.

103.4a Un joueur connaît les choix fait par les joueurs le précédant lorsqu'il fait les siens.

103.4b Si un joueur doit faire plusieurs choix en même temps, il fait ces choix dans l'ordre où ils sont écrits, ou dans l'ordre de son choix si les choix n'ont pas d'ordre précis.

104. Nombres et symboles

104.1. Magic n'utilise que des nombres entiers naturels. Vous ne pouvez choisir des nombres à virgule, infliger des fractions de blessures, etc. Lorsqu'un calcul pourrait conduire à un résultat non entier, le sort ou la capacité vous indiquera comment arrondir le résultat.

104.2. Si la force, l'endurance, un coût de mana, un total de points de vie ou une quantité de blessures sont négatifs, considérez que cette valeur vaut zéro, sauf lorsque vous ajoutez ou soustrayez une nouvelle valeur à ce total. Si quelque chose a besoin d'utiliser un nombre qui ne peut être déterminé, ce quelque chose utilise zéro à la place.

Exemple : une créature 3/3 qui reçoit -5/-0 elle inflige zéro blessures en combat. Mais pour ramener sa force à 1, il faut lui donner +3/+0 (3 moins 5 plus 3 ce qui fait 1).

Exemple : si vous ne contrôlez aucun permanent, "le plus haut coût converti de mana parmi les permanents que vous contrôlez" ne peut être déterminé. On emploie donc zéro à la place.

104.3. Les symboles de mana sont , , , , , , ,  et les nombres , , , , , et ainsi de suite ainsi que les symboles de mana hybrides , , , , , ,  et .

104.3a Chacun des symboles de mana coloré représente un mana coloré :  blanc,  bleu,  noir,  rouge et  vert.

104.3b Les symboles numériques (tels que ) sont des coûts de mana générique et représentent une quantité de mana qui peut être payée avec du mana de n'importe quelle couleur ou du mana incolore.

104.3c Les symboles ,  et  représentent une quantité non spécifiée de mana. Quand il joue un sort ou une capacité activée avec un , un  ou un  dans son coût, son contrôleur décide de la valeur de cette variable.

104.3d Les symboles numériques (tels que ) ainsi que les variables (telles que ) peuvent aussi représenter du mana incolore s'ils apparaissent dans l'effet d'un sort ou d'une capacité de mana qui dit "ajoutez [symbole] à votre réserve" ou toute autre phrase similaire.

104.3e Le symbole  représente zéro mana et est utilisé pour indiquer qu'un sort ou une capacité activée ne coûte rien à jouer. Un sort ou une capacité dont le coût est  doit être joué normalement, comme toute autre sort ou capacité qui aurait un coût supérieur à zéro. Il n'est pas joué automatiquement.

104.3f Chacun des symboles de mana hybrides représente un coût qui peut être payé avec du mana de l'une ou l'autre couleur.  dans un coût peut être payé avec du mana bleu ou blanc,  blanc ou noir,  bleu ou noir,  bleu ou rouge,  noir ou rouge,  noir ou vert,  rouge ou vert,  rouge ou blanc,  vert ou blanc et  vert ou bleu.
Exemple :  peut être payé en dépensant ,  ou .

104.3g Si un effet doit ajouter à la réserve d'un joueur un mana représenté par un symbole de mana hybride, ce joueur choisit l'une des deux couleurs de ce symbole et ajoute un mana de cette couleur à sa réserve.

104.4  est le symbole d'engagement. Ce symbole dans un coût d'activation veut dire "engagez ce permanent". Un permanent qui est déjà engagé ne peut pas être engagé à nouveau pour payer un coût. Les capacités activées d'une créature, dont le coût inclut le symbole , qui n'a pas été contrôlée continuellement par son contrôleur depuis le début du tour le plus récent de ce joueur ne peuvent être utilisées. Voir règle 212.3d.

104.5. Un icône représentant une pierre tombale apparaît à la gauche du nom de certaines cartes du bloc Odyssée™ qui ont des capacités qui fonctionnent lorsque ces cartes sont dans le cimetière. Cet icône sert à facilement identifier ces cartes lorsqu'elles sont dans le cimetière. Il n'a pas effet sur le jeu.

2. Cartes

200. Généralités

200.1. Quand une règle ou un texte de carte fait référence à une "carte", il s'agit d'une carte de Magic® avec le dos et la face d'une carte de Magic®. Les jetons ne sont pas considérés comme des cartes – même une carte représentant un jeton n'est pas une carte du point de vue des règles.

200.1a Le propriétaire d'une carte est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son paquet, ou le joueur qui a amené la carte dans la partie si elle n'était dans aucun des paquets au début de la partie.

200.2. Utilisez la référence Oracle™ pour déterminer le texte exact d'une carte. Le texte exact d'une carte est disponible via le moteur de recherche Gatherer à l'adresse suivante : <http://gatherer.wizards.com>

200.3. Un joueur est l'une des personnes disputant une partie de Magic®. Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Tous les autres joueurs sont des joueurs inactifs.

200.3a Dans une partie multi-joueurs en équipe, les partenaires d'un joueur sont les autres membres de son équipe et ses adversaires sont tous les autres joueurs qui ne sont pas membre de son équipe.

200.4. Un jeton est un petit objet utilisé pour représenter un permanent qui n'est pas matérialisé par une carte. (Voir règle 216, "Jetons".)

200.4a Le propriétaire d'un jeton est le joueur qui contrôle le sort ou la capacité qui le met en jeu. Le contrôleur d'un jeton est le joueur qui le met en jeu.

200.5. Un sort est une carte, ou la copie d'un sort ou d'une carte, sur la pile. (Voir règle 213, "Sorts".)

200.5a Le propriétaire d'un sort est le propriétaire de la carte qui représente ce sort. Le contrôleur d'un sort est le joueur qui l'a joué.

200.6. Un permanent est une carte ou un jeton en jeu. (Voir règle 214, "Permanents".)

200.6a Le propriétaire d'un permanent qui n'est pas un jeton est le propriétaire de la carte qui représente ce permanent. Le contrôleur d'un permanent est le joueur qui le met en jeu.

200.7. Une capacité peut être soit une capacité déclenchée ou activée sur la pile, soit un texte sur un objet qui explique ce que fait cet objet. (Voir règle 402, "Capacités" et la section 4, "Sorts, capacités et effets".)

200.7a Le propriétaire d'une capacité sur la pile est le joueur qui contrôlait sa source lorsqu'elle a été jouée ou déclenchée. Le contrôleur d'une capacité sur la pile est le joueur qui a joué cette capacité ou le joueur qui contrôlait la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée.

200.8. Un objet est une capacité sur la pile, une carte, une copie d'une carte, un jeton, ou sort ou un permanent. Le terme "objet" est utilisé dans ces règles lorsque l'une d'elles s'applique aux capacités sur la pile, aux cartes, aux jetons, aux sorts ou aux permanents. Les blessures de combat sur la pile sont aussi un objet, bien que certaines règles faisant référence à des objets ne s'y appliquent pas.

200.9. Si un sort ou une capacité fait mention d'un type ou sous-type sans utiliser les mots "carte", "sort" ou "source", il s'agit d'un permanent de ce type en jeu.

200.9a Si un sort ou une capacité fait mention d'un type, sur-type ou sous-type sans utiliser le mot "carte" et un mentionnant une zone, il s'agit d'une carte de ce type dans cette zone.

200.9b Si un sort ou une capacité fait mention d'un type, sur-type ou sous-type et utilise le mot "sort", il s'agit d'un sort de ce type sur la pile.

200.9c Si un sort ou une capacité fait mention d'un type, sur-type ou sous-type et utilise le mot "source", il s'agit d'une source de ce type, que ce soit une source de blessures ou la source d'une capacité. Voir règle 419.8 "Sources de blessures".

200.10. Un marqueur est un indicateur placé sur un permanent, modifiant ses caractéristiques ou interagissant avec une capacité. Un marqueur n'est pas un jeton et un jeton n'est pas un marqueur. Un marqueur +X/+Y sur un permanent (où X et Y sont des nombres), ajoute X à la force de ce permanent et Y à son endurance. De la même manière, les marqueurs -X/-Y soustraient la valeur indiquée de la force et de l'endurance. Les marqueurs avec le même nom ou la même description sont interchangeables.

201. Caractéristiques

201.1. Les composantes d'une carte sont : son nom, son coût de mana, une illustration, sa ligne de type, son symbole d'extension, sa boîte de texte, sa force et son endurance, le nom de l'illustrateur, le texte légal et le nombre de collection. Certaines cartes peuvent avoir plus d'une valeur pour certaines de leurs composantes.

201.2 Les caractéristiques d'un objet sont : son nom, son coût de mana, sa couleur, son type, sur-type et sous-type, son symbole d'extension, son texte de règle, ses capacités, sa force et son endurance. Un objet peut avoir certaines ou toutes ces caractéristiques. Toute autre information sur un objet n'est pas une caractéristique. Par exemple, les caractéristiques n'incluent pas le fait qu'un permanent soit engagé ou dégagé, la cible d'un sort, le contrôleur d'un objet, ce qu'une aura enchante, etc.

202. Nom

202.1. Le nom d'une carte est imprimé dans son coin supérieur gauche.

202.2. Un texte qui fait référence à l'objet sur lequel il se trouve par son nom ne fait référence qu'à cet exemplaire précis de l'objet et à aucun autre exemplaire, et ne tient compte d'aucun changement de nom qui pourrait être la conséquence d'effets du jeu.

202.2a Si une capacité d'un objet utilise une phrase telle que "ce [quelque chose]" pour identifier un objet, où [quelque chose] est une caractéristique, la capacité fait référence à cet objet en particulier, même si la caractéristique n'est alors plus appropriée.
Exemple : une capacité a pour texte "La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. A la fin du tour, détruisez cette créature." La capacité détruira l'objet auquel elle a donné +2/+2 à la fin du tour, même si l'objet n'est alors plus une créature.

202.2b Si une capacité d'un objet donne à un autre objet une capacité qui fait référence au premier objet par son nom, ce nom fait référence à l'objet dont la capacité en a donné une autre, et pas à un autre objet ayant le même nom.

Exemple : Explosion de saprobiontes a une capacité qui a pour texte : "Retirez un marqueur sursis de l'Explosion de saprobiontes. Mettez un jeu un jeton de créature verte saprobionte qui a 'La force et l'endurance de cette créature est égale au nombre de marqueurs sursis sur l'Explosion de saprobiontes.'" La capacité donnée au jeton ne regarde que le nombre de marqueurs présent sur l'Explosion de saprobiontes qui l'a créé et pas sur d'autres Explosions de saprobionte en jeu.

202.3. Deux cartes sont considérées comme ayant le même nom si les versions anglaises de leurs noms sont identiques; sans tenir compte de quoi que ce soit d'autre imprimé sur les cartes.

203. Coût de mana et couleur

203.1. Le coût de mana d'une carte est indiqué par des symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit. Si une carte n'a pas de symbole de mana imprimé dans son coin supérieur droit, cette carte n'a pas de coût de mana. Payer le coût de mana d'un objet nécessite de faire concorder les couleurs de chaque symbole de mana coloré avec le mana utilisé ainsi que de payer le coût de mana générique indiqué.

203.1a Les terrains n'ont pas de coût de mana. Les jetons n'ont la plupart du temps pas de coût de mana, sauf si l'effet qui les crée indique qu'ils en ont un. Une copie d'un objet copie de coût de mana de cet objet.

203.2. Un objet est de la couleur ou des couleurs des symboles de mana de son coût de mana, sans tenir compte de la couleur de son cadre.

203.2a Les objets sans symbole de mana coloré dans leur coût de mana sont incolores.

203.2b Un objet dont le coût de mana contient plusieurs symboles de mana coloré différents est de chacune des couleurs de ces symboles. La plupart des cartes multicolores sont imprimées avec un cadre doré, mais cela n'est pas nécessaire pour qu'une carte soit considérée comme multicolore.

203.2c Les cinq couleurs sont blanc, bleu, noir, rouge et vert. Le symbole de mana blanc est , le bleu , le noir , le rouge  et le vert .

Exemple : un objet avec un coût de mana de  est blanc; un objet avec un coût de mana de  est incolore, et un objet avec un coût de mana de   est à la fois blanc et rouge.

203.2d Si un joueur doit choisir une couleur, il lui faut choisir l'une des cinq couleurs. "Multicolore" n'est pas une couleur.

203.2e Un objet dont le coût de mana contient des symboles de mana hybrides est de chacune des couleurs de ces symboles, en plus de toute autre couleur que l'objet peut avoir. La plupart des cartes ayant un ou plusieurs symboles de mana hybrides sont imprimées avec un cadre de deux couleurs. Voir règle 104.3.

203.3. Le coût converti de mana d'un objet est le nombre total de manas dans son coût de mana, sans tenir compte des couleurs. Certains effets demandent à un joueur de payer une quantité de mana égale au coût converti de mana d'un objet. Ce coût peut être payé avec n'importe quelle combinaison de manas colorés et/ou incolores, quelques soient les couleurs qui composent le coût de mana.

Exemple : un coût de mana de    donne un coût converti de mana de 5.

203.3a Le coût converti de mana d'un objet sans coût de mana est de zéro.

203.4. Tout coût supplémentaire indiqué dans le texte de règle d'un objet ou imposé par un effet ne fait pas partie du coût de mana. (Voir la règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées"). De tels coûts sont payés en même temps que les autres coûts du sort.

204. Illustration

204.1. L'illustration est imprimée sur la moitié supérieur de la carte et n'a aucune signification au cours du jeu. Par exemple, une créature n'a la capacité vol que si cela est indiqué dans son texte de règle, même si elle est représentée en train de voler.

205. Ligne de type

205.1. Le type (et les sur-type et sous-type, si applicable) d'une carte est imprimé juste en dessous de l'illustration. (Voir règle 212, "Type, sur-type et sous-type".)

205.2. Types

205.2a Les types sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain et rituel.

205.2b Certains objets peuvent avoir plus d'un type (par exemple créature-artefact). Dans ce cas, les types sont liés par des tirets. De tels objets peuvent subir des effets qui s'appliquent à l'un ou l'autre de leurs types.

205.3 Sous-types

205.3a Une carte peut avoir un ou plusieurs sous-types imprimés sur sa ligne de type.

205.3b Les sous-types peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots qui sont indiqués après le type (le type et le sous-type sont séparés par ":"). Chaque sous-type est séparé du suivant par le mot "et".

205.3c Le sous-type d'un [type] d'objet est aussi appelé le type de [type]. d'artefact. Par exemple, le sous-type d'une créature est aussi appelé le type de créature. Le sous-type d'un terrain est aussi appelé un type de terrain. Un objet peut avoir plusieurs sous-types. Dans ce cas, chaque type est séparé du précédent par un "et".

Exemple : "Terrain de base : Montagne" indique que la carte est de type terrain et de sous-type montagne. "Créature : goblin et magicien" indique que la carte est de type créature et a deux types de créature, goblin et magicien. "Artefact : Équipement" indique que la carte est de type artefact et de sous-type équipement.

205.3d A chaque type de carte correspond un groupe unique de sous-types. (Vous pouvez trouver la liste complète des sous-types existants à la fin de ce document, dans le Glossaire, à "Type de créature", "Type de terrain", etc.) Toutefois, certains sous-types peuvent être communs aux éphémères et aux rituels. De tels sous-types sont appelés types de sorts.

205.3e Si une créature-artefact a des sous-types imprimés sur sa ligne de type, ce sont des types de créature. Si un terrain-artefact a des sous-types imprimés sur sa ligne de type, ce sont des types de terrain.

205.4. Sur-types

205.4a Une carte peut avoir un ou plusieurs sur-types. Ceux-ci sont imprimés avec le type de la carte. Si le type ou le sous-type d'un objet change, son ou ses sur-types sont en revanche conservés, bien qu'ils puissent ne plus être pertinents en fonction du nouveau type.

205.4b Un terrain avec le sur-type "de base" est un terrain de base. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-base.

Note : le sur-type "de base" n'était pas imprimé sur les cartes des extensions antérieures à la 8^{ème} Edition. Les cartes suivantes provenant de ces extensions sont des terrains de base : Forêt, Ile, Montagne, Plaine, Marais, Forêt Enneigée, Ile Enneigée, Montagne Enneigée, Plaine Enneigée et Marais Enneigé.

205.4c Un permanent avec le sur-type légendaire est soumis à l'effet basé sur un état relatif aux permanents légendaires, aussi appelé "règle des légendes" (voir règle 420.5e).

205.4d Un permanent avec le sur-type "du Monde" est soumis à l'effet basé sur un état relatif aux permanents du monde, aussi appelé "règle des mondes" (voir règle 420.5i).

205.4e Un terrain avec le sur-type "enneigé" est un terrain enneigé. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-enneigé et ce quelque soit son nom.

206. Symbole d'extension

206.1. Le symbole d'extension indique dans quelle extension de Magic[®] une carte a été publiée et est imprimé sous le coin droit de l'illustration.

206.2. La couleur du symbole d'extension indique la rareté de la carte au sein de son extension. Un symbole doré indique une carte rare ; argenté une carte inhabituelle ; noir une carte courante ou un terrain de base. (Avant l'extension Exode[™], tous les symboles d'extension étaient noirs. De plus, avant l'édition Classique[™] (la Sixième Edition), les cartes des séries de base ne comportaient pas de symbole d'extension.)

206.3. Un sort ou une capacité qui affecte les cartes d'une extension en particulier ne "regarde" que le symbole d'extension. Une carte réimprimée dans la série de base reçoit le symbole d'extension de cette nouvelle série ; cette version réimprimée de la carte n'est plus considérée comme faisant partie de l'extension originelle sauf si elle est réimprimée avec le symbole d'extension de l'extension originelle. Les cinq premières éditions de la série de base n'avaient pas de symbole d'extension.

207. Boîte de texte

207.1. La boîte de texte est imprimée dans la moitié inférieure de la carte. Elle contient la plupart du temps un texte de règle qui définit les capacités de la carte.

207.2. La boîte de texte peut aussi contenir un texte aide-mémoire (entre parenthèses et en italique ; et imprimé un peu plus petit) qui rappelle une règle s'appliquant à cette carte. La boîte de texte peut éventuellement aussi contenir un texte d'ambiance en italique qui n'a aucune fonction dans le jeu mais qui, comme pour l'illustration, participe à l'aspect artistique du jeu.

207.3. Un symbole de guildes apparaît sur de nombreuses cartes du bloc Ravnica™. Ces cartes ont soit la capacité spécifique à cette guildes, soit sont liées aux deux couleurs propres à cette guildes. Les icônes de guildes n'ont aucun effet sur le jeu.

208. Force/Endurance

208.1. Une carte de créature a deux nombres imprimés dans le coin inférieur droit et séparés par une barre oblique. Le premier nombre est sa force (le nombre de blessures qu'elle inflige en combat) ; le second nombre est son endurance (le nombre de blessures nécessaires pour la détruire). Par exemple, 2/3 indique que l'objet a une force de 2 et une endurance de 3. La force et l'endurance peuvent être modifiées ou fixées à une valeur particulière par certains effets.

208.2 Certaines cartes de créature ont une force et/ou une endurance indiqués par une étoile (*). La valeur est alors variable et définie par les capacités de cet objet. Tant que l'objet est en jeu, la capacité définit la valeur de *. La caractéristique vaut zéro lorsque l'objet n'est pas en jeu.

208.3 Un permanent non-créature n'a ni force ni endurance, même si une force et une endurance sont imprimées sur la carte (comme par exemple pour un Litique qui est devenu une aura).

209. Nom de l'illustrateur

209.1. Le nom de l'illustrateur est imprimé directement sous la boîte de texte. Il n'a aucun effet sur le jeu.

210. Mentions légales

210.1. Les mentions légales (en tout petit, en bas de la carte) indiquent la date de publication et les informations sur le copyright. Elles n'ont aucun effet sur le jeu.

211. Nombre de collection

211.1. Certaines extensions ont un nombre de collection pour chaque carte. Cette information est imprimée sous la forme [numéro de carte/nombre total de cartes dans cette extension], juste après les mentions légales. Ces nombres n'ont pas d'effet sur le jeu.

212. Type, sur-type et sous-type

212.1. Généralités

212.1a Les cartes, les jetons, les permanents et les sorts peuvent tous avoir des types, des sur-types et des sous-types. Les capacités n'ont ni type, ni sur-type ni sous-type. En revanche, il existe des catégories de capacités. (Voir règle 402, "Capacités".)

212.1b Quand un type d'un objet change, le ou les nouveaux types remplacent le ou les types existants. Les marqueurs, les effets et les blessures sur l'objet sont conservés, même s'ils ne signifient rien pour le nouveau type. De la même manière, si les sous-types d'un des types de l'objet changent, le nouveau sous-type remplace le ou les types existants. Si le type d'un objet lui est retiré, les sous-types liés à son ancien type n'existent plus. Le sous-type disparaît aussi longtemps que le type auquel

il est lié est perdu. Retirer le sous-type d'un objet n'a aucun effet sur son type.

212.1c Certains effets changent le type, le sur-type ou le sous-type d'un objet mais précisent que celui-ci conserve un type, sur-type ou un sous-type précédent. Dans ce cas, tous les types, sur-types et sous-types existants sont conservés. Cette règle s'applique à tous les effets qui utilisent la phrase "en plus de ses autres types" ou bien que quelque chose "est toujours un [type]". Certains effets permettent à un objet de devenir une créature-artefact. Ces effets permettent aussi à l'objet de conserver ses précédents types et sous-types.

Exemple : une capacité a pour texte "Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains." Les terrains affectés ont désormais deux types : créature et terrain. Si ces terrains étaient aussi de type artefact avant que l'effet de la capacité ne leur soit appliqué, ces terrains deviennent des "terrains-créatures-artefacts", pas juste des "terrains-créatures" ou des "créatures". L'effet leur permet de conserver le type terrain et le type artefact.

Exemple : une capacité a pour texte "Tous les artefacts sont des créatures-artefacts 1/1." Si un permanent est à la fois un artefact et un enchantement, il devient alors un "enchantement-créature-artefact".

212.1d Le sur-type d'un objet est indépendant de son type et de son sous-type. Changer le type ou le sous-type d'un objet n'affecte pas son sur-type. Changer le sur-type d'un objet ne change ni son type ni son sous-type. Si un objet gagne ou perd un sur-type, il conserve les autres sur-types existants.

Exemple : une capacité a pour texte "Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains." Si un des terrains affecté était légendaire, il est toujours légendaire.

212.1e Si les instructions d'une carte vous demandent de choisir un sous-type, vous devez choisir un et un seul sous-type existant et approprié au type de l'objet. Par exemple, vous ne pouvez choisir un type de terrain si une instruction vous demande de choisir un type de créature. (Utilisez la référence Oracle™ pour déterminer quels types existent. Voir règle 200.2. Vous trouverez également la liste complète des sous-types existants dans le glossaire se trouvant à la fin de ce document, aux paragraphes Type de créature, Type de terrain, etc.)

Exemple : Ondin ou sorcier est acceptable comme type de créature, mais pas sorcier ondin. Des mots comme "artefact", "adversaire", "marais" ou "camion" ne peuvent pas être choisis car ce ne sont pas des types de créature existants.

212.2. Artefacts

212.2a Un joueur peut jouer une carte d'artefact depuis sa main durant la phase principale de son tour, s'il a la priorité et que la pile est vide. Jouer un artefact en tant que sort utilise la pile (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées.")

212.2b Lorsqu'un sort d'artefact se résout, son contrôleur le met en jeu sous son contrôle.

212.2c Les sous-types d'artefact sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un artefact peut avoir plusieurs types. Si un artefact a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". Par exemple : "Artefact : équipement". Les sous-types d'artefact sont aussi appelés types d'artefact.

212.2d Les artefacts n'ont pas de caractéristiques propres à leur type. Les artefacts sont incolores car leur coût de mana ne comporte pas de mana coloré. Toutefois, des effets peuvent leur donner une couleur et des objets colorés peuvent devenir des artefacts sans perdre leur couleur.

212.2e Les créatures-artefacts combinent à la fois les caractéristiques des types créatures et artefacts, et sont soumises aux sorts et aux capacités qui affectent l'un ou l'autre type (ou les deux).

212.2f Les terrains-artefacts combinent à la fois les caractéristiques des types terrains et artefacts, et sont soumis aux sorts et aux capacités qui affectent l'un ou l'autre type (ou les deux). Les terrains-artefacts ne peuvent être joués que comme des terrains. Ils ne peuvent être joués comme des sorts.

212.2g Certains artefacts ont le sous-type "équipement". Un équipement peut être attaché à une créature. Il ne peut pas être légalement attaché à un objet qui n'est pas une créature.

212.2h Un équipement se joue et arrive en jeu comme tout autre artefact. Il n'est pas attaché à une créature quand il arrive en jeu. La capacité à mot-clé "équipement" déplace l'équipement sur une créature que vous contrôlez. (voir règle 502.33, "Équipement"). Le contrôle de la créature n'est important que quand la capacité d'équipement est jouée et lorsqu'elle se résout. La créature vers laquelle l'équipement est déplacé doit alors pouvoir être équipée par celui-ci. Si ce n'est pas possible, l'équipement n'est pas déplacé.

212.2i Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature. Un équipement qui perd le sous-type "équipement" ne peut pas équiper une créature. Un équipement ne peut pas s'équiper lui-même. Un équipement qui équipe un permanent illégal ou inexistant se détache de ce permanent, mais reste en jeu. (Ceci un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

212.2j La créature à laquelle un équipement est attaché est appelée "créature équipée". L'équipement s'attache, ou "équipe" cette créature.

212.2k Le contrôleur d'un équipement est distinct du contrôleur de la créature équipée ; ils ne sont pas nécessairement les mêmes. Changer le contrôle de la créature ne change pas le contrôle de l'équipement et vice versa. Seul le contrôleur de l'équipement peut jouer sa capacité. Cependant, si l'équipement ajoute une capacité à la créature équipée (avec "acquiert" ou "a"), le contrôleur de la créature équipée est le seul à pouvoir jouer cette capacité.

212.3. Créatures

212.3a Un joueur peut jouer une carte de créature depuis sa main durant la phase principale de son tour, s'il a la priorité et que la pile est vide. Jouer une créature en tant que sort utilise la pile (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées.")

212.3b Lorsqu'un sort de créature se résout, son contrôleur la met en jeu sous son contrôle.

212.3c Les sous-types de créature sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Une créature peut avoir plusieurs types. Si une créature a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". "Créature : humain et soldat", "Créature-artefact : golem", etc. Les sous-types de créature sont aussi appelés types de créature.

Exemple : "Créature : goblin et sorcier" signifie que la carte est une créature avec les sous-types goblin et sorcier.

212.3d Une capacité activée d'une créature ayant dans son coût le symbole  ne peut être jouée si la créature n'a pas été continuellement sous le contrôle de son contrôleur actuel depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. Une créature ne peut attaquer si la créature n'a pas été continuellement sous le contrôle de son contrôleur actuel depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. Cette règle est communément appelée la règle du "mal d'invocation". Les créatures ayant la célérité ignorent cette règle (voir règle 502.5).

212.4. Enchantements

212.4a Un joueur peut jouer une carte d'enchantement depuis sa main durant la phase principale de son tour, s'il a la priorité et que la pile est vide. Jouer un enchantement en tant que sort utilise la pile (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées.")

212.4b Lorsqu'un sort d'enchantement se résout, son contrôleur le met en jeu sous son contrôle.

212.4c Les sous-types d'enchantement sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un enchantement peut avoir plusieurs types. Si un enchantement a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". Par exemple : "Enchantement : reliquaire". Les sous-types d'enchantement sont aussi appelés types d'enchantement.

212.4d Certains enchantements ont le sous-type "Aura". Une aura arrive en jeu attachée à un permanent ou à un joueur. Ce à quoi un aura peut

être attachée est décrit et limité à ce qui est indiqué après sa capacité à mot-clé "enchanter" (voir règle 502.45, "Enchanter").

212.4e Une aura nécessite une cible, qui est définie par sa capacité "enchanter". D'autres restrictions peuvent restreindre ce par quoi un permanent peut être enchanté. Si une aura arrive en jeu autrement qu'en étant jouée et que l'effet qui la met en jeu ne précise pas ce qu'elle enchante, le joueur qui la met en jeu choisit un permanent à enchanter lorsque l'aura arrive en jeu. Le joueur doit choisir un permanent que l'aura peut légalement enchanter ainsi qu'indiqué par la capacité "enchante" de l'aura. Si une aura arrive en jeu depuis la pile et qu'aucun permanent ne peut être enchanté légalement, l'aura va au cimetière au lieu d'arriver en jeu. Si l'aura arrive d'une autre zone et qu'aucun permanent ne peut être enchanté légalement, l'aura reste dans sa zone d'origine au lieu d'arriver en jeu. Cette même règle s'applique si une aura est déplacée d'un permanent vers un autre. Le permanent vers lequel l'aura se rend doit pouvoir être enchanté légalement. Si ce n'est pas le cas, l'aura reste où elle est.

212.4f Si une aura se retrouve à enchanter un permanent illégal, ou que le permanent qu'elle enchantait n'existe plus, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

212.4g Une aura ne peut pas être attaché à elle-même et une aura qui est aussi une créature ne peut enchanter un permanent. Si cela se produit, l'aura est placée dans le cimetière de son propriétaire lorsque les effets basés sur un état sont vérifiés (voir règle 420.5d).

212.4h Le permanent auquel est attaché une aura est dit "enchanté". L'aura "enchante" ce permanent ou "est attachée" à ce permanent.

212.4i Le contrôleur d'une aura est séparé du contrôleur du permanent enchanté et les deux ne sont pas nécessairement le même joueur. Changer le contrôle du permanent ne change pas le contrôle de l'aura, et vice versa. Seul le contrôleur de l'aura peut jouer ses capacités. Toutefois, si une aura ajoute une capacité au permanent enchanté (par les mots "gagne" ou "a"), seul le contrôleur du permanent enchanté peut jouer cette capacité.

212.5. Éphémères

212.5a Un joueur peut jouer une carte d'éphémère depuis sa main s'il a la priorité. Jouer un éphémère en tant que sort utilise la pile (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées.")

212.5b Lorsqu'un sort d'éphémère se résout, les actions indiquées dans son texte de règle sont effectuées, puis son contrôleur le met dans son cimetière.

212.5c Les sous-types d'éphémère sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un éphémère peut avoir plusieurs types. Si un éphémère a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types d'éphémère sont aussi appelés types d'éphémère. Un sous-type d'éphémère qui est aussi un sous-type de rituel est appelé un sous-type de sort.

212.5d Les éphémères ne peuvent être mis en jeu. Si un éphémère devait être mis en jeu, il reste dans la zone où il se trouve à la place.

212.5e Si un texte indique qu'un joueur peut faire quelque chose "à tout moment où il pourrait jouer un éphémère", cela signifie que le joueur peut faire cette chose s'il a la priorité. Le joueur n'a pas besoin d'avoir d'éphémère qu'il pourrait éventuellement jouer.

212.6. Terrains

212.6a Un joueur peut jouer une carte de terrain depuis sa main durant la phase principale de son tour, s'il a la priorité et que la pile est vide. Une carte de terrain n'est pas une carte de sort et n'est jamais un sort. Lorsqu'un joueur joue une carte de terrain, elle est simplement mise en jeu. La carte de terrain n'utilise pas la pile. Les joueurs ne peuvent donc pas y répondre avec des éphémères ou des capacités activées.

212.6b Un joueur peut normalement jouer une et une seule carte de terrain à chaque tour. Des effets peuvent permettre de jouer des terrains supplémentaires ; cela n'empêche pas le joueur d'effectuer son action

normale de jouer un terrain. Les joueurs ne peuvent commencer à jouer un terrain si un effet le leur interdit. Lorsqu'un joueur joue un terrain, il doit indiquer s'il utilise son action unique lui permettant de jouer un terrain lors de son tour. Si ce n'est pas le cas, il indique quel effet l'autorise à jouer ce terrain supplémentaire. Certains effets vous permettent de mettre un terrain en jeu. Ceci n'est pas la même chose que de jouer un terrain et ne compte pas comme le terrain normal que le joueur peut jouer lors de son tour.

212.6c Les sous-types de terrain sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un terrain peut avoir plusieurs types. Si un terrain a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types de terrain sont aussi appelés types de terrain.

Exemple : "Terrain de base : Montagne" indique que la carte est un terrain avec le sous-type montagne.

212.6d Les types de terrain de base sont : plaine, île, marais, montagne et forêt. Si un objet utilise les mots "type de terrain de base", il fait référence à l'un de ces sous-types. Un terrain avec un type de terrain de base a la capacité intrinsèque de produire du mana coloré (Voir règle 406, "Capacités de mana"). Le terrain est traité comme si sa boîte de texte contenait "Ajoutez <symbole de mana> à votre réserve.", même si la boîte de texte ne contient pas de texte ou que la carte n'a pas de boîte de texte. La plaine produit un mana blanc, l'île un mana bleu, le marais un mana noir, la montagne un mana rouge et la forêt un mana vert.

212.6e Si un effet change le type d'un terrain en celui d'un ou de plusieurs terrains de base, le terrain n'est plus de son ancien type. Il perd toutes les capacités dues à sa boîte de texte et à son ancien type de terrain et gagne la capacité de mana correspondant au type (ou types) de terrain de base acquis. Ceci ne retire pas les capacités données au terrain par d'autres effets. Changer le type d'un terrain n'ajoute ni ne retire d'autres types (comme le type de créature) ou sur-types (comme légendaire, de base ou enneigé) que le terrain pourrait avoir. Si un terrain gagne un ou plusieurs types en plus du sien, il conserve son texte et ses capacités et gagne le nouveau type et les capacités appropriées éventuelles.

212.6f Un terrain avec le sur-type "de base" est un terrain de base. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-base.

212.6g Si un objet a pour type terrain et a aussi un autre type, il ne peut être joué que comme un terrain. Il ne peut être joué comme un sort.

212.7. Rituels

212.7a Un joueur peut jouer une carte de rituel depuis sa main durant la phase principale de son tour s'il a la priorité et que la pile est vide. Jouer un rituel en tant que sort utilise la pile (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées.")

212.7b Lorsqu'un sort de rituel se résout, les actions indiquées dans son texte de règle sont effectuées, puis son contrôleur le met dans son cimetière.

212.7c Les sous-types de rituel sont constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un rituel peut avoir plusieurs types. Si un rituel a plusieurs types, ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types de rituel sont aussi appelés types d'éphémère. Un sous-type de rituel qui est aussi un sous-type d'éphémère est appelé un sous-type de sort.

212.7d Les rituels ne peuvent être mis en jeu. Si un rituel devait être mis en jeu, il reste dans la zone où il se trouve à la place.

212.7e Si un sort, une capacité ou un effet indique qu'un joueur peut faire quelque chose "à tout moment où il pourrait jouer un rituel", cela signifie que le joueur peut faire cette chose durant sa phase principale, s'il a la priorité et que la pile est vide. Le joueur n'a pas besoin d'avoir de rituel qu'il pourrait éventuellement jouer.

213. Sorts

213.1. Toute carte non-terrain est un sort lorsqu'elle est jouée (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées") et tant qu'elle reste sur la pile. Une fois jouée, la carte reste un sort jusqu'à ce qu'elle se résolve,

soit contrecarrée ou quitte la pile. Pour plus d'informations, voir règle 401, "Sorts sur la pile"

213.1a Les objets qui n'ont pas de coût de mana ne peuvent être joués en tant que sort.

213.2. Le type, le sur-type et le sous-type d'un sort sont identiques à ceux de sa carte.

213.3. Le terme "sort" est souvent utilisé pour désigner une carte sur la pile. Le terme "carte" ne désigne pas une carte sur la pile en tant que sort. Il est employé pour désigner une carte qui n'est ni en jeu ni sur la pile, comme une carte de créature dans la main d'un joueur.

213.4. Tout sort a un contrôleur. Par défaut, le contrôleur d'un sort est le joueur qui l'a joué.

213.5. Si un effet change les caractéristiques d'un sort qui deviendra un permanent, l'effet continue de s'appliquer au permanent lorsque le sort se résout.

Exemple : si un effet change un sort de créature noir en blanc, la créature arrive en jeu blanche et reste blanche tant que dure cet effet.

214. Permanents

214.1. Un permanent est une carte ou un jeton en jeu. Les permanents restent en jeu tant qu'ils ne sont pas déplacés vers une autre zone par un effet ou une règle. Il existe quatre types de permanents : artefacts, créatures, enchantements et terrains. Les éphémères et les rituels ne peuvent être en jeu.

214.2. Le type de permanent est le type de la carte ou du jeton qui est en jeu. Le type, le sur-type et le sous-type d'un permanent non-jeton sont les mêmes que ceux imprimés sur sa carte. Le type, le sur-type et le sous-type d'un jeton sont fixés par le sort ou la capacité qui le crée.

214.3. Une carte ou un jeton devient un permanent lorsqu'il arrive en jeu et cesse d'être un permanent lorsqu'il quitte le jeu. Les permanents arrivent en jeu dégagés. Le terme "permanent" est utilisé pour parler d'une carte ou d'un jeton tant qu'il est en jeu. Le terme "carte" n'est pas employé pour parler d'une carte en jeu en tant que permanent. Il sert uniquement pour faire référence à une carte qui n'est pas en jeu ni sur la pile, comme par exemple une carte de créature dans la main d'un joueur. Voir règle 217, "Zones".

214.4. Chaque permanent a un contrôleur et est soit engagé soit dégagé. Par défaut, le contrôleur d'un permanent est le joueur qui le met en jeu.

215. Cette section est maintenant sans objet. Voir les règles 205.4c et 420.5e pour ce qui concerne les permanents légendaires.

216. Jetons

216.1. Certains effets mettent une créature jeton en jeu. Le jeton est contrôlé par le joueur qui le met en jeu et son propriétaire est le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a créé. Le texte de règle du sort ou de la capacité peut définir certaines caractéristiques du jeton. Un jeton n'a aucune des caractéristiques qui ne sont pas définies par la capacité ou le sort qui le crée. Le sort ou la capacité qui le crée définit son nom et son type de créature. Si le sort ou la capacité ne précise pas le nom du jeton, alors le jeton a le même nom que son type de créature. Ainsi, un jeton Gobelin a pour nom gobelin et le type de créature gobelin. Si le nom d'un jeton comporte plusieurs mots, il a un type de créature pour chacun de ces mots. Par exemple, un jeton Eclaireur gobelin a pour nom Eclaireur gobelin et deux types de créature : éclaireur et gobelin. Une fois qu'un jeton est en jeu, changer son nom ne change pas son type de créature et vice versa.

216.2. Un jeton est soumis à tout ce qui affecte les permanents en général ou les types et les sous-types du jeton. Un jeton n'est pas considéré comme étant une carte (même s'il est représenté par des cartes d'un autre jeu ou des cartes-jetons de l'extension Unglued™).

216.3. Un jeton dans une zone autre que la zone en jeu cesse d'exister. Ceci est un effet basé sur un état. (Notez qu'un jeton qui change de zone déclenche les capacités déclenchées pertinentes avant que le jeton ne cesse d'exister.) Une fois qu'un jeton a quitté la zone en jeu, il ne peut y revenir par quelque moyen que ce soit.

217. Zones

217.1. Une zone est un endroit où un objet peut se trouver lors d'une partie. Il y a six zones de base : bibliothèque, main, cimetière, en jeu, pile et retiré de la partie. Certaines anciennes cartes utilisent deux autres zones : mise et hors phase. Chaque joueur a son propre exemplaire de la bibliothèque, de la main et du cimetière. Les autres zones sont partagées par tous les joueurs.

217.1a Si un objet va dans la bibliothèque, le cimetière ou la main d'un joueur autre que son propriétaire, il va dans la zone correspondante de son propriétaire à la place. Si un éphémère ou un rituel devait arriver en jeu, il reste dans la zone où il se trouve à la place.

217.1b L'ordre des objets dans une bibliothèque, un cimetière ou la pile ne peut être changé, sauf si un effet ou une règle le permet. Les objets dans les autres zones peuvent être disposés à la guise de leur propriétaire. Toutefois, qui contrôle ces objets, s'ils sont ou non engagés et ce qui les enchante ou les équipe doit rester clair pour tous les joueurs.

217.1c Un objet qui va d'une zone à une autre est considéré comme un nouvel objet. Les effets liés à la zone où il se trouvait précédemment ne l'affectent plus. Cette règle connaît deux exceptions : les effets qui modifient les caractéristiques d'un artefact, d'une créature ou d'un enchantement sur la pile continuent de s'appliquer au permanent créé par ce sort et les capacités déclenchées lorsqu'un objet va d'une zone à une autre (par exemple, "Quand la Ranceur est mise dans un cimetière depuis le jeu") peuvent reconnaître l'objet dans la zone où il s'est rendu lorsque la capacité a été déclenchée.

217.1d Si un objet devait aller d'une zone à une autre, commencez par déterminer l'événement qui déplace l'objet. Puis, appliquez les éventuels effets de remplacement. Si un effet ou une règle tente de faire plusieurs choses contradictoires ou mutuellement exclusives à un objet précis, son contrôleur (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur) choisit l'une des choses que l'effet peut faire. Ensuite, l'événement déplace l'objet.

217.1e Un objet est en dehors de la partie s'il se trouve dans la zone retiré de la partie ou s'il n'est dans aucune des autres zones du jeu. Tout autre objet est dans la partie. En dehors de la partie n'est pas une zone.

217.2. Bibliothèque

217.2a Quand la partie commence, le paquet de chaque joueur devient sa bibliothèque.

217.2b Chaque bibliothèque doit être constituée d'une unique pile de cartes entassées faces cachées. Les joueurs ne peuvent ni regarder les cartes d'une bibliothèque, ni en changer l'ordre.

217.2c Un joueur peut compter quand il le veut le nombre de cartes restant dans la bibliothèque de n'importe quel joueur.

217.2d Si un effet met plusieurs cartes en même temps sur le dessus ou au-dessous d'une bibliothèque, le propriétaire de ces cartes peut les y placer dans l'ordre qu'il souhaite. Il n'a pas à révéler l'ordre qu'il choisit.

217.2e Certains effets permettent à un joueur de jouer avec la carte supérieure de sa bibliothèque révélée. Si cette carte change lorsqu'un sort ou une capacité est en train d'être joué, la nouvelle carte n'est révélée que lorsque le sort ou la capacité a fini d'être joué (voir règle 409.1i).

217.2f Si un sort ou une capacité fait piocher une carte pendant qu'un autre sort ou qu'une autre capacité est en train d'être joué, la carte piochée reste face cachée jusqu'à ce que le sort ou la capacité finisse d'être annoncé et devienne donc joué (voir règle 409.1i).

217.3. Main

217.3a La main est l'endroit où le joueur garde les cartes qui ont été piochées mais qui n'ont pas encore été jouées. Au début d'une partie, chaque joueur pioche une main de sept cartes (voir règle 101, "Commencer la partie").

217.3b Chaque joueur a une taille de main maximale, qui est normalement de sept cartes. Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de cartes dans sa main, mais lors de l'étape de nettoyage, s'il a dans sa main plus de cartes que la taille de main maximale, il doit se défausser d'assez de cartes pour revenir à ce maximum.

217.3c Un joueur peut disposer sa main de la manière qu'il désire et la regarder tant qu'il le désire. Un joueur ne peut pas regarder les cartes de la main des autres joueurs mais peut compter le nombre de cartes de la main de chaque joueur à tout moment.

217.4. Cimetière

217.4a Le cimetière est une défausse. Tout objet qui est contrecarré, détruit, sacrifié ou dont on se défausse est mis au sommet du cimetière de son propriétaire ; ainsi que les éphémères et les rituels qui ont fini de se résoudre. Le cimetière de chaque joueur est vide en début de partie.

217.4b Chaque cimetière est constitué d'une unique pile de cartes entassées face visible. Chaque joueur peut examiner quand il le veut les cartes de n'importe quel cimetière, mais ne peut pas en changer l'ordre.

217.4c Si un effet ou une règle met plusieurs cartes en même temps dans le même cimetière, le propriétaire de ces cartes les y met alors dans l'ordre de son choix.

217.5. En jeu

217.5a La plus grande partie de l'espace entre les joueurs représente la zone "en jeu". La zone en jeu est initialement vide. Les permanents qu'un joueur contrôle (hormis les auras attachées à des permanents d'un autre joueur) sont posées devant lui dans la zone en jeu.

217.5b Un sort ou une capacité n'affecte et ne voit que la zone en jeu, à moins que ce sort ou cette capacité ne mentionne explicitement un joueur ou une autre zone. Les permanents n'existent que dans la zone en jeu.

217.5c A chaque fois qu'un permanent entre dans la zone en jeu, c'est un tout nouveau permanent; et il n'a aucune relation avec aucun autre permanent précédent qui aurait été représenté par le même objet. Ceci est aussi vrai pour tout objet entrant dans toute autre zones (voir la règle 217.1c).

217.5d Un objet en dehors de la zone en jeu n'est pas en jeu et ne peut être considéré comme étant dégagé ou engagé. Les objets qui ne sont ni en jeu, ni sur la pile, ne sont contrôlés par aucun joueur.

217.6. Pile

217.6a Quand un sort est joué, la carte elle-même est placée sur le sommet de la pile. Lorsqu'une capacité est jouée, elle va sur la pile de la pile (sans qu'aucune carte ne lui soit associée (voir règle 409.1, "Jouer les sorts et les capacités activées)).

217.6b La pile se rappelle dans quel ordre les sorts et/ou les capacités y sont entrés. Chaque fois qu'un objet va sur la pile, il est placé au-dessus de ceux qui s'y trouvent déjà. (Voir règle 408, "Chronologie des sorts et des capacités".)

217.6c Chaque sort a toutes les caractéristiques de la carte à laquelle il est associé. Chaque capacité activée ou déclenchée sur la pile a le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique. Le contrôleur d'un sort est le joueur qui l'a joué. Le contrôleur d'une capacité activée est le joueur qui l'a jouée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée est le joueur qui contrôlait la source de cette capacité lorsqu'elle s'est déclenchée.

217.6d Quand tous les joueurs passent successivement, le plus haut sort ou capacité sur la pile (et donc le dernier joué) se résout. Si la pile est vide lorsque tous les joueurs passent successivement, la phase ou l'étape en cours se termine et la suivante commence.

217.6e Les blessures de combat utilisent aussi la pile, de la même manière que les autres objets qui l'utilisent.

217.7. Retiré de la partie

217.7a Un effet peut retirer une carte de la partie. Certains effets permettent à la carte de revenir de cette zone vers une autre et utilisent alors le terme "mettre de côté". Les cartes qui sont mises de côté de cette manière sont quand même retirées de la partie, même si c'est temporaire. Les objets qui ne sont pas des cartes ne peuvent revenir de cette manière.

217.7b Les cartes dans la zone retiré de la partie sont gardées face visible et peuvent être examinées n'importe quand par n'importe quel joueur. Les cartes retirées de la partie face cachée ne peuvent être examinées par aucun joueur, sauf si une instruction le permet.

217.7c Les cartes qui pourraient revenir dans la partie doivent être gardées dans des piles séparées pour se souvenir de leurs divers moyens de retour.

217.7d Un objet peut avoir une capacité qui fait référence aux "cartes retirées de la partie" ou aux "cartes retirées de la partie par [nom de carte]". Si une telle capacité est imprimée sur l'objet, elle fait référence uniquement aux cartes dans la zone "retiré de la partie" par cet objet grâce à l'effet de la capacité imprimée. Si la capacité est imprimée sur un autre objet, elle fait référence uniquement aux cartes dans la zone "retiré de la partie" par cet objet grâce à l'effet de la capacité copiée depuis le même objet au même moment.

Exemple : Frappeur à l'arc a pour texte : "Retirez de la partie les 10 cartes du dessus de votre bibliothèque : Le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur." Sœurs de la mort de pierre a pour capacités : "Retirez de la partie la créature ciblée qui bloque ou est bloquée par les Sœurs de la mort de pierre." et "Mettez en jeu sous votre contrôle une carte de créature retirée de la partie avec ces Sœurs de la mort de pierre." Elemental de vif-argent a la capacité suivante : "L'Élémental de vif-argent acquiert jusqu'à la fin du tour toutes les capacités activées de la créature ciblée." Si un joueur donne à l'Elemental de vif-argent la capacité du Frappeur à l'arc, l'utilise, puis donne à l'Elemental de vif-argent les capacités des Sœurs de la mort de pierre et joue ces deux capacités, seule la carte de créature retirée par l'Elemental grâce à la première capacité des Sœurs de la mort de pierre peut être ramenée en jeu par la seconde. Les cartes retirées par la capacité du Frappeur à l'arc ne peuvent être ramenées en jeu.

217.8. Hors phase

217.8a Les permanents qui passent hors phase sont placés dans la zone hors phase. (Voir règle 502.15, "Déphasage".)

217.8b Les objets face visible dans la zone hors phase peuvent être examinés n'importe quand par n'importe quel joueur. Les objets retirés de la partie face cachée sont gérés par les règles concernant les permanents face cachée. (Voir règle 502.26, "Mue" et 504, "Sorts et permanents face cachée".)

217.8c Les objets hors phase ne sont pas en jeu, ils ne sont donc ni engagés ni dégagés, ni contrôlés par qui que ce soit. Toutefois, les objets dans cette zone se souviennent de leur état précédent et reviennent en jeu dans le même état. (Voir règle 502.15, "Déphasage".) Ceci constitue une exception à la règle 217.1c.

217.8d Les jetons dans la zone hors phase cessent d'exister. Ceci est un effet basé sur un état (voir règle 420, "Effets basés sur un état"). Une aura enchantant un jeton qui passe hors phase ou un équipement équipant un jeton qui passe hors phase reste dans la zone hors phase jusqu'à la fin de la partie.

217.9 Mise

217.9a Des versions antérieures des règles de Magic® comportaient une règle de mise où les joueurs pouvaient gagner des cartes appartenant à leur adversaire. Jouer avec mise est maintenant considéré comme une variante optionnelle du jeu. Elle ne peut être utilisée que si cette forme de jeu est autorisée par la loi et les règlements en vigueur. Jouer pour une mise est strictement interdit par les règles de la DCI™. (www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home).

217.9b Lors d'une partie avec mise, chaque joueur place une carte de son paquet choisie au hasard dans la zone de mise au début de la partie. Les cartes dans la zone de mise peuvent être examinées n'importe quand par n'importe quel joueur. A la fin de la partie, le gagnant devient le propriétaire de toutes les cartes dans la zone de mise.

217.9c Certaines cartes ont pour texte "Retirez [cette carte] du paquet si vous jouez sans mise." De telles cartes sont les seules à pouvoir modifier le contenu de la zone de mise ou changer le propriétaire d'une carte.

217.9d Miser un objet consiste à la déplacer depuis la zone où il se trouve vers la zone de mise. Le propriétaire d'un objet est le seul à pouvoir le miser.

3. Structure du tour

300. Généralités

300.1. Un tour est découpé en cinq phases, dans cet ordre : début, première principale, combat, seconde principale et fin. Chacune de ces phases a lieu à chaque tour, même s'il ne se passe rien pendant la phase. Les phases de début, combat et fin sont de plus divisées en étapes, qui sont également suivies dans un certain ordre.

300.2. Une phase ou une étape se termine quand la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement. Aucun événement de jeu ne peut arriver entre les tours, les phases ou les étapes. La phase ou l'étape ne se termine pas dès que la pile est vide. Tous les joueurs doivent passer successivement alors que la pile est vide. Ainsi, chaque joueur a l'opportunité d'ajouter de nouvelles choses à la pile avant que la phase ou l'étape ne se termine.

300.3. Quand une phase se termine (mais pas une étape), tout mana laissé inutilisé dans la réserve d'un joueur est perdu. Ce joueur perd un point de vie pour chaque mana perdu de cette manière. On appelle ceci la brûlure de mana. La brûlure de mana est une perte de points de vie, pas des blessures, et donc ne peut être prévenue ou modifiée par des effets influant sur les blessures. Cette action de jeu n'utilise pas la pile. (Voir règle 406, "Capacités de mana".)

300.4. Quand une phase ou une étape se termine, tous les effets prévus pour durer "jusqu'à la fin de" cette phase ou étape cessent. Lorsqu'une étape ou une phase commence, tous les effets prévus pour durer "jusqu'à cette" phase ou étape cessent. Les effets qui durent "jusqu'à la fin du combat" cessent à la fin de la phase de combat, pas au début de l'étape de fin de combat. Les effets qui durent "jusqu'à la fin du tour" sont soumis à des règles spéciales. Voir règle 314.2.

300.5. Lorsque une phase ou une étape débute, les capacités qui se déclenchent "au début de" cette phase ou étape vont sur la pile.

300.6. Certains effets peuvent accorder des tours supplémentaires à un joueur. Ils ajoutent alors ce (ou ces) tours juste après le tour actuel. Si un joueur gagne plusieurs tours supplémentaires en même temps ou si plusieurs joueurs gagnent des tours supplémentaires au cours du même tour, les tours supplémentaires sont ajoutés un par un. Le tour créé le plus récemment se produira en premier.

300.7. Certains effets peuvent ajouter des phases à un tour. Ils ajoutent alors ces phases juste après la phase indiquée. Si plusieurs phases supplémentaires sont créées après la même phase, la phase créée le plus récemment se produit en premier.

300.8. Certains effets peuvent ajouter des étapes à une phase. Ils ajoutent alors ces étapes juste après (ou juste avant) l'étape indiquée. Si plusieurs étapes supplémentaires sont créées après la même étape, l'étape créée le plus récemment se produit en premier.

300.9. Certains effets peuvent forcer une étape, une phase ou un tour à être sauté. Sauter une étape, une phase ou un tour consiste à la passer comme si elle n'existait pas. Voir règle 419.6e et 419.6f.

301. Phase de début

301.1. La phase de début est divisée en trois étapes, dans cet ordre : dégagement, entretien et pioche.

302. Etape de dégagement

302.1 Premièrement, tous les permanents ayant le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et, simultanément, tous les permanents que ce joueur contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase (cette action de jeu n'utilise pas la pile). Voir règle 217.8, "Hors phase" et règle 502.15, "Déphasage".

302.2. Ensuite, le joueur actif détermine quels permanents il contrôle vont se dégager. Puis, il dégage tous ces permanents simultanément (cette action de jeu n'utilise pas la pile). Normalement, tous les permanents d'un joueur se dégagent, mais certains effets peuvent empêcher certains permanents de se dégager.

302.3. Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement, ce qui fait qu'aucun sort ou capacité ne peut être joué ou résolu. Toute capacité qui se déclenche pendant cette étape est mise en attente jusqu'à la prochaine fois qu'un joueur reçoit la priorité, normalement pendant l'étape d'entretien. (Voir règle 303, "Etape d'entretien".)

303. Etape d'entretien

303.1. Au début de l'étape d'entretien, toutes les capacités qui se sont déclenchées pendant l'étape de dégagement, ainsi que toutes les capacités qui se déclenchent au début de l'entretien, vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

304. Etape de pioche

304.1. Tout d'abord, le joueur actif pioche une carte. Cette action de jeu ne va pas sur la pile. Ensuite, les capacités déclenchées au début de l'étape de pioche vont sur la pile. Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

305. Phase principale

305.1. Il y a deux phases principales dans un tour. La première phase principale, aussi appelée phase principale d'avant combat, et la seconde phase principale, aussi appelée phase principale d'après combat, sont séparées par la phase de combat (voir règle 306, "Phase de combat"). Ces deux phases sont appelées, aussi bien collectivement qu'individuellement, "la" phase principale.

305.2. La phase principale n'a pas d'étape. La phase se termine lorsque tous les joueurs passent successivement lorsque la pile est vide. (Voir règle 300.2.)

305.3 Au début de la phase, les capacités déclenchées au début de la phase principale vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités. (Cette phase est la seule phase durant laquelle un joueur peut jouer des sorts d'artefact, de créature, d'enchantement et de rituel et seul le joueur actif peut jouer de tels sorts.)

305.4. Pendant l'une ou l'autre des phases principales, le joueur actif peut jouer un terrain de sa main si la pile est vide, le joueur a la priorité, et il n'a pas déjà effectué cette action spéciale ce tour-ci. (Voir règle 212.6 "Terrains".) Cette action n'utilise pas la pile et n'est ni un sort ni une capacité. Elle ne peut être contrecarrée et les joueurs ne peuvent y répondre avec des éphémères ou des capacités activées.

306. Phase de combat

306.1. La phase de combat est divisée en cinq étapes, dans cet ordre : début du combat, déclaration des attaquants, déclaration des bloqueurs, blessures de combat et fin de combat. Les étapes de déclaration des bloqueurs et de blessures de combat sont sautées si aucune créature n'est déclarée comme attaquante (voir règle 308.4). Il y a deux étapes des blessures de combat si une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (voir règle 502.2) ou la double initiative (voir règle 502.25).

306.2. Une créature est retirée du combat si elle quitte la zone en jeu (par exemple si elle est détruite ou retirée de la partie), si elle régénère (voir règle 419.6b), si son contrôleur change, si elle cesse d'être une créature ou si un effet la retire du combat. Etre retirée du combat signifie que la créature n'est plus attaquante, bloquée, bloqueuse, et/ou non-bloquée.

306.2a Une fois qu'elle a été déclarée comme attaquante ou bloqueuse, les sorts et les capacités qui l'auraient empêché d'attaquer ou de bloquer ne peuvent la retirer du combat.

306.2b Dégager ou engager une créature déjà déclarée comme attaquante ou bloqueuse ne la retire pas du combat ni ne l'empêche d'infliger des blessures de combat.

306.3. Lors de la phase de combat, le joueur actif est l'attaquant et attaque. Lorsque la phase de combat commence, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires. Cet adversaire est attaqué et est le défenseur. Certains formats multi-joueurs permettent au joueur actif d'attaquer plusieurs autres joueurs. Voir règle 602, "Option d'attaque de plusieurs joueurs" et règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes".

306.4. Une créature attaquante attaque seule si aucune autre créature n'attaque. Une créature bloqueuse bloque seule si aucune autre créature ne bloque.

307. Etape de début de combat

307.1. Lorsque cette étape commence, les capacités déclenchées au début du combat vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

308. Etape de déclaration des attaquants

308.1. Lorsque cette étape commence, le joueur actif déclare ses attaquants (cette action de jeu n'utilise pas la pile). Si le format permet d'attaquer plusieurs adversaires, le joueur actif déclare quelle créature attaque quel adversaire. Des effets sur une créature faisant référence au joueur défenseur ne s'appliquent qu'au joueur attaqué spécifiquement par cette créature. Puis, les capacités déclenchées par les attaquants vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Enfin, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

Exemple : Marcheuse de la filandre a pour texte : "Les créatures que vous contrôlez sont imblocables tant que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact." Les créatures que vous contrôlez sont imblocables seulement si le joueur qu'elles attaquent contrôle un terrain-artefact.

Exemple : Culpabilivore a pour texte : "A chaque fois que le Culpabilivore attaque et n'est pas bloqué, le joueur défenseur perd 1 point de vie pour chaque carte dans son cimetière." Seul le joueur attaqué par le Culpabilivore perd les points de vie si celui-ci n'est pas bloqué.

308.2. Pour déclarer ses attaquants, le joueur actif suit les étapes ci-dessous, dans l'ordre indiqué. Si à tout moment de cette déclaration, le joueur actif ne peut accomplir l'une des étapes, la déclaration est illégale.

Le jeu revient en arrière au tout début de la déclaration (voir règle 422, "Gérer les actions illégales", et 500, "Attaques et blocages légaux").

308.2a Le joueur actif choisit soit de ne pas attaquer, soit choisit une ou plusieurs créatures sous son contrôle et détermine ensuite si ce groupe de créatures peut attaquer. Seules les créatures peuvent attaquer et les créatures suivantes ne peuvent attaquer : les créatures engagées (même si elles peuvent attaquer sans s'engager) et les créatures que le joueur actif n'a pas contrôlé continuellement depuis le début du tour (sauf si elles ont la célérité). D'autres effets peuvent aussi modifier quelles créatures peuvent ou non attaquer. (Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".)

308.2b Si au moins une créature a la capacité regroupement (ou regroupement avec les autres), le joueur actif annonce quelles créatures (éventuellement aucune) forment un groupe. (Voir règle 502.10, "Regroupement".)

308.2c Le joueur actif engage les créatures choisies. Engager une créature lorsqu'elle est déclarée comme attaquante n'est pas un coût, simplement une conséquence d'avoir attaqué.

308.2d Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour attaquer, le joueur actif détermine le coût total de son attaque. Ce coût peut inclure des paiements en mana, d'engager ou de sacrifier des permanents, de défausser des cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il est fixé. Si des effets devaient par la suite changer ce coût, ignorez-les.

308.2e Si le coût inclut un paiement en mana, le joueur actif peut jouer des capacités de mana (voir règle 411, "Jouer les capacités de mana").

308.2f Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

308.2g Si tous les coûts sont payés, chaque créature choisie, si elle est toujours contrôlée par le joueur actif, devient une créature attaquante. Elle le reste jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. Voir règle 306.2.

308.3. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature attaque ne se déclenchent qu'au moment où la créature est déclarée comme attaquante. Elles ne se déclenchent pas si une créature attaque et qu'une de ses caractéristiques change ensuite pour correspondre à la condition de la capacité déclenchée. Ces capacités ne se déclenchent pas si la créature est mise en jeu en tant qu'attaquant.

Exemple : un permanent a la capacité 'Lorsqu'une créature verte attaque, détruisez cette créature à la fin du combat'. Si une créature bleue attaque et devient verte plus tard dans le combat, la capacité ne se déclenche pas.

308.4. Si aucune créature n'attaque, terminez l'étape de déclaration des attaquants, mais sautez les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat.

309. Etape de déclaration des bloqueurs

309.1. Lorsque cette étape commence, le défenseur déclare ses bloqueurs (cette action de jeu n'utilise pas la pile). Puis, les capacités déclenchées par les attaquants vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Enfin, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

309.2. Pour déclarer ses bloqueurs, le défenseur suit les étapes ci-dessous, dans l'ordre indiqué. Si à tout moment de cette déclaration, le défenseur ne peut accomplir l'une des étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière au tout début de la déclaration (voir règle 422, "Gérer les actions illégales", et 500, "Attaques et blocages légaux").

309.2a Le défenseur choisit des créatures (éventuellement aucune) sous son contrôle et choisit pour chacune une créature attaquante à bloquer et détermine ensuite si ce groupe de créatures peut bloquer. Seules les créatures dégagées peuvent bloquer mais bloquer n'engage pas la créature bloqueuse. D'autres effets peuvent aussi modifier quelles créatures peuvent ou non bloquer. (Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".)

309.2b Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour bloquer, le défenseur détermine le coût total de son blocage. Ce coût peut inclure des paiements en mana, d'engager ou de sacrifier des permanents, de défausser des cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il est fixé. Si des effets devaient par la suite changer ce coût, ignorez-les.

309.2c Si le coût inclut un paiement en mana, le défenseur peut jouer des capacités de mana (voir règle 411, "Jouer les capacités de mana").

309.2d Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

309.2e Chaque créature choisie, si elle est toujours contrôlée par le défenseur, devient une créature bloqueuse. Elle bloque l'attaquant qui lui a été désigné. Elle reste une créature bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. Voir règle 306.2.

309.2f Une créature attaquante qui s'est vu assigner un ou plusieurs bloqueurs devient une créature bloquée. Une créature sans bloqueur devient une créature non-bloquée. Cet état persiste jusqu'à ce que la créature soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. (Certains effets peuvent aussi changer cet état.)

309.3. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature bloque ou devient bloquée ne se déclenchent qu'au moment où la créature est déclarée comme bloqueur. Elles ne se déclenchent pas si une créature bloque ou devient bloquée et qu'une de ses caractéristiques change ensuite pour correspondre à la condition de la capacité déclenchée. Ces capacités ne se déclenchent pas si la créature est mise en jeu en tant que bloqueur.

309.4. Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature est bloquée ne se déclenchent que la première fois que cette créature est bloquée lors de ce combat. Elles se déclenchent si la créature est bloquée par une créature déclarée comme bloqueur, par une créature mise en jeu en tant que bloqueur ou par un effet, mais uniquement si la créature n'était pas déjà bloquée lors de ce combat. Ces capacités ne se déclenchent pas si la créature est bloquée et qu'une des caractéristiques du bloqueur change pour correspondre à la condition de la capacité déclenchée.

Exemple : une créature a la capacité 'Lorsque cette créature est bloquée par une créature blanche, détruisez cette créature à la fin du combat'. Si cette créature est bloquée par une créature noire qui devient blanche plus tard dans le combat, la capacité ne se déclenche pas.

310. Etape des blessures de combat

310.1. Lorsque cette étape commence, le joueur actif annonce comment il assigne les blessures de chaque créature attaquante. Puis le joueur défenseur annonce comment il assigne les blessures de chaque créature bloqueuse. Toutes ces assignations vont sur la pile en un seul objet. Ensuite, les capacités déclenchées par l'assignation des blessures vont sur la pile. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".) Enfin, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités.

310.2. Un joueur peut répartir les blessures de combat d'une créature comme il le désire entre les destinataires légaux. L'assignation des blessures de combat est soumise aux restrictions suivantes :

310.2a Chaque créature attaquante et chaque créature bloqueuse doit assigner un nombre de blessures de combat égal à sa force. Les créatures ayant une force égale ou inférieure à zéro n'assignent pas de blessures.

310.2b Une créature non-bloquée assigne toutes ses blessures de combat au joueur défenseur.

310.2c Une créature bloquée assigne ses blessures de combat, réparties comme le choisit son contrôleur, aux créatures qui la bloque. S'il n'y a pas de créature qui la bloque à cet instant (si, par exemple, elles ont été détruites ou retirées du combat), elle n'inflige aucune blessure de combat.

310.2d Une créature bloqueuse assigne ses blessures de combat, réparties comme le choisit son contrôleur, aux créatures attaquantes qu'elle bloque. Si elle ne bloque pas de créature à cet instant (si, par exemple, elles ont été détruites ou retirées du combat), elle n'assigne aucune blessure de combat.

310.2e Un effet qui dit qu'une créature assigne ses blessures de combat d'une manière différente qu'énoncé ci-dessus peut affecter ces assignations.

310.3. Bien qu'elle aille sur la pile, l'assignation des blessures de combat n'est ni un sort ni une capacité, et ne peut donc pas être contrecarrée.

310.4. Les blessures de combat se résolvent comme un objet sur la pile. Lors de la résolution, elles sont infligées comme elles ont été originellement assignées. Après que les blessures de combat se soient résolues, le joueur actif reçoit la priorité.

310.4a Les blessures de combat sont infligées comme elles ont été assignées, même si la créature qui inflige ces blessures n'est plus en jeu, ou que sa force a changé, ou que la créature recevant les blessures a quitté le combat.

310.4b La source des blessures est la créature telle qu'elle existe lors de la résolution ou telle qu'elle existait juste avant de quitter la zone en jeu si elle n'y est plus.

310.4c Si une créature qui était supposée recevoir des blessures n'est plus en jeu ou n'est plus une créature, les blessures qui lui étaient assignées ne sont pas infligées.

310.5. Au début de l'étape des blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (voir règle 502.2) ou la double initiative (voir règle 502.28), les créatures sans l'initiative ou la double initiative n'infligent pas de blessures de combat. En revanche, au lieu d'aller ensuite à la fin du combat, la phase contient une seconde étape des blessures de combat, pour gérer les créatures restantes. Lors de cette nouvelle étape, les attaquants et les bloqueurs survivants qui n'ont pas assigné de blessures lors de la première étape, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

311. Etape de fin de combat

311.1. au début de l'étape de fin de combat, les capacités déclenchées "à la fin du combat" se déclenchent et vont sur la pile. (Voir règle 404, "Capacités déclenchées".) Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts ou des capacités.

311.2. Dès que l'étape de fin de combat se termine, toutes les créatures sont retirées du combat. A la fin de l'étape de fin de combat, la phase de combat est finie et la phase principale d'après combat commence.

312. Phase de fin

312.1. La phase de fin est divisée en deux étapes : fin du tour et nettoyage.

313. Etape de fin du tour

313.1. Au début de l'étape de fin du tour, les capacités déclenchées "à la fin du tour" se déclenchent et vont sur la pile. (Voir règle 404, "Capacités déclenchées".) Puis, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts ou des capacités.

313.2 Si des capacités déclenchées "à la fin du tour" sont créées ou si des cartes avec des capacités déclenchées "à la fin du tour" arrivent en jeu après que les capacités déclenchées "à la fin du tour" soient déjà allées sur la pile, ces capacités n'iront sur la pile que lors de la prochaine étape de fin du tour. En d'autres termes, cette étape ne revient pas en arrière pour pouvoir traiter de nouvelles capacités déclenchées "à la fin du tour". Ceci s'applique aux capacités déclenchées "à la fin du tour" et pas aux effets continus qui durent "jusqu'à la fin du tour" ou "ce tour". (Voir règle 314, "Etape de nettoyage".)

314. Etape de nettoyage

314.1. Si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), il se défausse d'assez de cartes pour réduire son nombre de cartes en main à ce maximum. Cette action de jeu n'utilise pas la pile.

314.2. Après que le joueur actif se soit défaussé, toutes les blessures sont retirées de tous les permanents et tous les effets "jusqu'à la fin du tour" et "ce tour" cessent simultanément. Cette action de jeu n'utilise pas la pile.

314.3. Si les conditions pour un quelconque effet basé sur un état existent ou si une capacité quelconque a été déclenchée, le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts ou des capacités. Une fois que la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement, une autre étape de nettoyage commence. Autrement, aucun joueur ne reçoit la priorité et l'étape se termine.

4. Sorts, capacités et effets

400. Généralités

400.1 Une capacité est quelque chose qu'un objet fait ou peut faire. Les capacités produisent des effets. Les capacités d'un objet sont définies dans la boîte de texte d'un objet (s'il en a une) ou par l'effet qui a créé l'objet. Les aides-mémoire et les textes d'ambiance ne sont pas des capacités. Les aides-mémoire et les textes d'ambiance sont toujours imprimés en italique.

400.2. Les sorts et les capacités activées ou déclenchées génèrent des effets lorsqu'ils se résolvent. Les capacités statiques génèrent des effets continus. Un texte en lui-même n'est jamais un effet.

401. Sorts sur la pile

401.1. Une carte sur la pile est un sort. Lorsqu'un sort est joué, la première action consiste en ce que la carte devienne un sort et aille sur la pile depuis la zone où le sort est joué (normalement, la main). (Voir règle 217.6, "Pile")

401.1a Une copie d'un sort est aussi un sort, même si aucune carte ne lui est associée.

401.1b Un objet qui n'a pas de coût de mana ne peut être joué en tant que sort.

401.2. Un sort cesse d'être un sort quand il se résout (voir règle 413, "Résoudre les sorts et les capacités"), est contrecarré (voir règle 414, "Contrecarrer les sorts ou les capacités") ou quitte la pile de quelque manière que ce soit.

Exemple : une carte de créature qui a été jouée est un sort de créature jusqu'à ce qu'il se résolve, soit contrecarré ou quitte la pile.

401.3. Les sorts d'éphémères et de rituels ont des capacités, comme tous les autres objets. Ces capacités sont les instructions à suivre lorsque ces sorts se résolvent, sauf si ses instructions s'appliquent à un autre moment.

Exemple : des capacités activées ou déclenchées, des capacités qui définissent depuis quel zone le sort peut être joué (voir règle 401.4), des capacités qui s'appliquent lorsque le sort est dans une zone d'où il peut être joué (voir règle 401.5) ou des capacités qui s'appliquent lorsque le

sort est sur la pile (voir règle 401.6) ne sont pas exécutées lorsque le sort se résout.

401.4. Un objet peut avoir des capacités statiques qui lui permettent d'être joué depuis une zone autre que la main. Ces capacités sont actives lorsque l'objet est dans cette zone.

401.5. Un objet peut avoir des capacités qui s'appliquent lorsque l'objet est dans une zone d'où il peut être joué. Cela peut être une restriction sur la manière de le jouer, la possibilité de le jouer à un moment où ce n'est pas normalement possible ou d'une manière particulière.

401.6. Un sort peut avoir des capacités statiques qui s'appliquent lorsque le sort est sur la pile. Ceci inclut, mais pas uniquement, les coûts supplémentaires, les coûts de substitution et les réductions de coût. Voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées".

401.7. Tout à la fin de la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel, la carte est mise dans le cimetière de son propriétaire. Tout à la fin de la résolution d'un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement, la carte devient un permanent et est mise dans la zone en jeu sous le contrôle du contrôleur du sort. Si un sort est contrecarré, la carte est mise dans le cimetière de son propriétaire lors de la résolution de la capacité ou du sort contrecarrant. (Voir règles 413, "Résoudre les sorts et les capacités".)

402. Capacités

402.1. Une capacité est un texte sur un objet qui n'est ni un aide-mémoire, ni un texte d'ambiance (voir règle 400.1). Ce qui se produit lorsque l'on suit les instructions d'un tel texte est appelé un effet. (Voir règle 416, "Effets".) Les capacités peuvent affecter les objets sur lesquelles elles se trouvent. Elles peuvent aussi affecter d'autres objets et/ou joueurs. Les capacités peuvent donner des capacités à d'autres objets ou aux objets sur lesquelles elles se trouvent. Elles le font en utilisant les mots "a", "ont", "acquiert" ou "acquièrent".

402.2. Il existe trois catégories générales de capacités : activées, déclenchées et statiques. Les capacités déclenchées et activées peuvent aussi être des capacités de mana. Les capacités peuvent créer des effets à un coup ou des effets continus. Certains effets sont des effets de remplacement ou de prévention.

402.3. Les capacités peuvent être bénéfiques ou incapacitantes.
Exemple : "Cette créature ne peut pas bloquer" est une capacité.

402.4. Un coût supplémentaire ou un coût de substitution pour jouer une carte est une capacité de la carte.

402.5. Une capacité n'est pas un sort et ne peut donc pas être contrecarrée par quelque chose qui contrecarre les sorts. Les capacités peuvent être contrecarrées par des effets qui précisent explicitement qu'ils sont capables de contrecarrer les capacités ainsi que par les règles (par exemple, une capacité ayant une ou plusieurs cibles est contrecarrée si toutes ses cibles deviennent illégales).

402.6. Une fois activée ou déclenchée, une capacité existe indépendamment de sa source en tant que capacité sur la pile. La destruction ou le retrait de cette source par la suite n'affectera pas la capacité. Notez que certaines capacités font faire quelque chose par une source (par exemple : "Le sorcier sybarite inflige 1 blessure à la cible, créature ou joueur."); la capacité elle-même ne fait rien directement. Dans ce cas, toute capacité activée ou déclenchée qui fait référence à des informations de sa source pour savoir comment répartir son effet vérifie ces informations lorsque la capacité va sur la pile. S'il n'y a pas à répartir l'effet, la capacité vérifie ces informations lors de sa résolution. Dans les deux cas, si la source n'est plus en jeu, ses dernières valeurs connues sont utilisées.

402.7. Un objet peut avoir plusieurs capacités. Hormis quelques capacités bien définies qui peuvent se trouver ensemble sur une seule ligne (voir règles 502, "Capacités à mot-clef"), chaque paragraphe dans le texte de la carte indique une capacité différente. Un objet peut aussi contenir plusieurs copies de la même capacité. Cela peut ou pas produire d'effets supplémentaire ; référez-vous à la capacité spécifique pour plus d'informations.

402.8. Les capacités d'un éphémère ou d'un rituel ne fonctionnent d'habitude que lorsque ce type d'objet est sur la pile. Les capacités des autres objets ne fonctionnent d'habitude que lorsque l'objet est en jeu. Toutefois, les exceptions suivantes existent :

402.8a Une capacité de définition de caractéristique qui précise le type, le sous-type, le sur-type ou la couleur fonctionne dans toutes les zones.

402.8b Une capacité qui précise dans quelle zone elle fonctionne ne fonctionne que dans cette zone.

402.8c Une capacité d'un objet qui modifie son coût fonctionne lorsque cet objet est sur la pile.

402.8d Une capacité d'un objet qui modifie ou restreint la manière dont il peut être joué fonctionne dans toute zone d'où il est susceptible d'être joué.

402.8e Une capacité activée d'un objet qui ne peut pas être payée si l'objet est en jeu fonctionne dans toute zone d'où ce coût peut être payé.

402.8f Une condition de déclenchement qui ne peut se déclencher que depuis une zone autre que la zone en jeu se déclenche depuis cette zone. D'autres conditions de déclenchement de cette même capacité peuvent fonctionner dans des zones différentes.

Exemple : Srâne absoluteur a la capacité suivante : "Quand le Srâne absoluteur arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, détruisez l'enchantement ciblé." La première condition se déclenche depuis la zone en jeu tandis que la seconde fonctionne depuis la zone retiré de la partie.

402.8g Une capacité dont le coût ou l'effet spécifique qu'elle déplace l'objet sur laquelle elle se trouve hors d'une zone spécifique ne fonctionne que dans cette zone.

Exemple : Nécrosavant a pour texte : "3", Sacrifiez une créature : Renvoyez le Nécrosavant de votre cimetière en jeu. Ne jouez cette capacité que pendant votre entretien." On ne peut jouer cette capacité que si le Nécrosavant est dans un cimetière.

403. Capacités activées

403.1. Une capacité activée est écrite sous la forme "coût : effet". Le coût d'activation est tout ce qui est avant les deux points (:) et doit être payé par le contrôleur de la capacité pour pouvoir la jouer.

403.2. Seul le contrôleur d'un objet (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur) peut jouer une de ses capacités activées, à moins que l'objet ne spécifie explicitement autre chose.

403.3. Si une capacité activée a une restriction quant à son usage (par exemple "Ne jouez cette capacité qu'une seule fois pas tour."), la restriction continue à s'appliquer même si le contrôleur de l'objet change.

403.4. Une capacité activée d'une créature ayant dans son coût le symbole  ne peut être jouée si la créature n'a pas été continuellement sous le contrôle de son contrôleur actuel depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. Les créatures ayant la célérité ignorent cette règle (voir règle 502.5).

403.5. Une capacité activée qui a pour texte "Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel" signifie que le joueur doit se plier aux règles de chronologie des rituels, bien que la capacité ne soit pas un rituel. Une capacité activée qui a pour texte "Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un éphémère" signifie que le joueur doit se plier aux règles de chronologie des éphémères, bien que la capacité ne soit pas un éphémère.

404. Capacités déclenchées

404.1. Une capacité déclenchée commence par les expressions "quand", "à chaque fois que", "à la" ou "au". (Exception : certaines capacités commencent par "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu...". Une

telle capacité n'est pas une capacité déclenchée mais une capacité statique. Voir règle 410.10e.) La phrase contenant un de ces mots est la condition de déclenchement, qui définit l'événement de déclenchement.

404.2. Les capacités déclenchées ne sont pas jouées. Elles se déclenchent automatiquement à chaque fois que leur événement de déclenchement se produit. Une fois qu'une capacité a été déclenchée, elle va sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Voir règles 408.1, "Chronologie, priorité et la pile" et 410, "Gérer les capacités déclenchées".

404.3. Une capacité déclenchée peut avoir pour texte : "Quand/A chaque fois que/A là/Au ..., si [condition], [effet]." La capacité vérifie si la condition est vraie lorsque l'événement de déclenchement se produit. Si c'est le cas, la capacité se déclenche. Lors de la résolution, la capacité vérifie de nouveau la condition. Si la condition n'est plus vérifiée, la capacité ne fait rien. Cette règle s'appelle la règle de la clause conditionnelle intermédiaire. Notez que le mot "si" conserve son usage normal employé dans d'autres contextes. Cette règle ne s'applique que si le "si" et la condition suivent directement la condition de déclenchement d'une capacité déclenchée.

404.4. Un effet peut créer une capacité déclenchée retardée qui peut faire quelque chose à un moment futur. Une capacité déclenchée retardée utilise "Quand", "A chaque fois que", ou "/A là/Au", mais pas nécessairement au début de la capacité.

404.4a Une capacité déclenchée retardée est créée par un sort ou une autre capacité lors de sa résolution. Cela signifie que cette capacité retardée ne peut se déclencher qu'une fois qu'elle a été créée, même si son événement déclencheur vient juste de se produire. D'autres événements qui se sont produits plus tôt peuvent rendre l'événement déclencheur impossible.

Exemple : une partie d'un effet indique "Quand cette carte quitte le jeu" mais la carte nommée quitte le jeu avant que le sort ou la capacité générant l'effet ne se résolve. Dans ce cas, la capacité déclenchée retardée ne se déclenche jamais.

Exemple : Si un effet indique "Quand cette carte est dégagée" et que la carte nommée devient dégagée avant que l'effet ne se résolve, la capacité attend la prochaine fois où la carte sera dégagée.

404.4b Une capacité déclenchée retardée ne peut se déclencher qu'une seule fois : la prochaine fois que son événement déclencheur se produit ; sauf si elle indique une durée, telle que "ce tour-ci".

404.4c Une capacité déclenchée retardée qui se réfère à un objet particulier l'affecte toujours même si les caractéristiques de cet objet changent.

Exemple : une capacité qui indique "Détruisez cette créature à la fin du tour." détruira le permanent, même s'il n'est plus une créature pendant l'étape de fin du tour.

404.4d Une capacité déclenchée qui se réfère à un permanent particulier échouera si le permanent quitte la zone en jeu (même s'il y revient ensuite avant le moment défini). De manière similaire, les capacités qui créent un effet à un coup et qui s'appliquent à une carte dans une zone particulière échoueront si la carte quitte cette zone.

Exemple : Une capacité qui indique "Retirez cette créature de la partie à la fin du tour." ne fera rien si la créature quitte la zone en jeu avant l'étape de fin du tour.

404.5. Certains objets ont une capacité statique liée à une capacité déclenchée. Ces objets combinent leurs deux capacités dans le même paragraphe, la capacité statique d'abord, la déclenchée ensuite. Quelques objets ont des capacités déclenchées où la condition de déclenchement est au milieu de la capacité plutôt qu'au début.

Exemple : une capacité qui a pour texte : "Révélez la première carte que vous piochez chaque tour. Quand vous révélez ainsi une carte de terrain de base, piochez une carte." est une capacité statique liée à une capacité déclenchée.

Exemple : une capacité qui a pour texte "Le contrôleur de la créature enchantée la sacrifie à la fin du tour" est une capacité déclenchée.

405. Capacités statiques

405.1. Une capacité statique fait quelque chose tout le temps plutôt que d'être activée ou déclenchée. La capacité n'est pas jouée, elle est juste "là". De telles capacités ne fonctionnent que si la capacité est sur un permanent en jeu, sauf si la capacité relève des règles 402.8.

405.2. Certains objets ont des capacités statiques intrinsèques qui précisent que l'objet "a" une ou plusieurs caractéristiques, qu'il "est" d'un type, sur-type, sous-type ou couleur particulier, ou qu'une ou plusieurs de ses caractéristiques "ont" une valeur particulière. Ces capacités sont des capacités de définition de caractéristique. Une capacité d'un objet qui affecte les caractéristiques d'un autre objet n'est pas une capacité de définition de caractéristique, pas plus qu'une capacité qu'un objet se donne à lui-même. Voir règle 201, "Caractéristiques" et la règle 418.5a.

405.2a Une capacité de définition de caractéristique qui précise le type, le sur-type, le sous-type ou la couleur d'un objet fonctionne dans toutes les zones ou pourrait se trouver l'objet. Cette règle ne s'applique à aucune autre capacité de définition de caractéristique.

406. Capacités de mana

406.1. Une capacité de mana est soit (a) une capacité qui ajoute du mana à la réserve d'un joueur lorsqu'elle se résout ou (b) une capacité déclenchée qui produit du mana supplémentaire et qui est déclenchée par une capacité de mana activée. Une capacité de mana peut générer d'autres effets au même moment où elle produit du mana.

406.2. Les sorts qui mettent du mana dans la réserve d'un joueur ne sont pas des capacités de mana. Ils sont joués et résolus exactement comme n'importe quel autre sort. Les capacités déclenchées qui ajoutent du mana à la réserve de mana d'un joueur ne sont pas des capacités de mana déclenchées si elles sont déclenchées par des événements autres que des capacités de mana activées. Elles vont sur la pile et se résolvent comme toute autre capacité déclenchée.

406.3. Une capacité de mana existe même si l'état du jeu ne lui permet pas de produire du mana.

Exemple : la capacité "Ajoutez à votre réserve pour chaque créature que vous contrôlez." est toujours une capacité de mana, même si vous ne contrôlez pas de créature ou si la carte sur laquelle elle se trouve est engagée.

406.4 Une capacité de mana peut être activée ou déclenchée. Une capacité de mana est jouée et résolue comme toute autre capacité, mais sans aller sur la pile. Elle ne peut donc être contrecarrée et on ne peut y répondre. Voir règle 411, "Jouer les capacités de mana" et 408.2, "Les actions qui n'utilisent pas la pile".

406.5. Les capacités (autres que les capacités de mana) qui sont déclenchées par des capacités de mana utilisent la pile.

406.6. Si une capacité de mana devait produire un ou plusieurs manas d'un type indéterminé, elle ne produit aucun mana à la place.

Exemple : si vous ne contrôlez aucun terrain, une capacité qui a pour texte "Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quel type qu'un des terrains que vous contrôlez peut produire." ne produit aucun mana.

407. Ajouter et retirer des capacités

407.1. Des effets peuvent retirer ou ajouter des capacités à des objets. Un effet qui ajoute une capacité dira que l'objet "a" ou "acquiert" la capacité. Un effet qui retire une capacité dira que l'objet "perd" la capacité. Si deux effets ou plus ajoutent et retirent la même capacité, c'est en général le plus récent qui prévaut. (Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus".)

407.2. Un effet qui fixe une caractéristique d'un objet, ou qui indique une qualité que possède un objet, est différente d'une capacité donnée par un effet. Quand un permanent "acquiert" ou "a" une capacité, elle peut être retirée par un autre effet. Si un effet définit une caractéristique du permanent (en utilisant le verbe "être"), il ne donne pas une capacité. (Voir règle 405.2.)

Exemple : un effet indique "La créature enchantée acquiert 'Cette créature est une créature-artefact.'" Cela confère une capacité qui peut

être retirée par d'autres effets. Un autre effet indique "La créature enchantée est une créature-artefact". Cet effet définit simplement une caractéristique. Elle ne confère pas une capacité et donc des effets qui amèneraient ce permanent à perdre ses capacités ne l'empêcheraient pas d'être toujours un artefact.

407.3. Les effets qui retirent une capacité retirent toutes les copies de cette capacité.

Exemple : si une créature avec le vol est enchantée avec l'enchantement Vol, elle a deux copies de la capacité vol. Un effet qui indique "La créature ciblée perd le vol" retirera les deux copies.

408. Chronologie des sorts et des capacités

408.1. Chronologie, priorité et la pile

408.1a Les sorts et les capacités ne peuvent être joués qu'à certains moments ainsi qu'indiqué par les règles.

408.1b Les sorts et les capacités activées sont joués par les joueurs (s'ils le désirent) en utilisant un système de priorité, tandis que les autres types de capacités et d'effets sont automatiquement générés par les règles du jeu. Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, tous les effets basés sur un état pertinents sont résolus en un événement unique (voir règle 420, "Effets basés sur un état"). Puis, si de nouveaux effets basés sur un état existent, il sont résolus, toujours en un seul événement. Cette procédure est répétée tant que des effets basés sur un état existent. Puis, les capacités déclenchées sont mises sur la pile (voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées"). Ces deux étapes se répètent jusqu'à ce que tous les effets basés sur un état et toutes les capacités déclenchées aient été traités. Ensuite, le joueur qui était sur le point d'avoir la priorité la reçoit. Il peut jouer un sort ou une capacité, selon les règles correspondant à la phase ou à l'étape en cours ou bien encore effectuer une action spéciale (par exemple jouer un terrain) ou passer.

408.1c Le joueur actif a la priorité au début de la plupart des phases et des étapes, après que les actions de jeu aient été effectuées et que les capacités déclenchées au début de cette phase ou étape soient allées sur la pile. Aucun joueur n'a la priorité lors de l'étape de dégagement et les joueurs ont rarement la priorité lors de l'étape de nettoyage (voir règle 314.3). Le joueur avec la priorité peut jouer un sort ou une capacité, effectuer une action spéciale ou passer. S'il joue un sort ou une capacité, ou effectue une action spéciale, ce même joueur reçoit à nouveau la priorité ; sinon c'est le prochain joueur dans l'ordre du tour qui reçoit la priorité. Si tous les joueurs passent successivement (c'est à dire si tous les joueurs passent à la suite sans effectuer quelque action que ce soit), le sort ou la capacité sur le dessus de la pile se résout, puis le joueur actif reçoit la priorité. Si la pile est vide quand tous les joueurs passent successivement, la phase ou l'étape se termine et la suivante commence.

408.1d Un joueur peut jouer un éphémère ou une capacité activée s'il a la priorité. Les sorts autres que les éphémères peuvent être joués par un joueur pendant sa phase principale, quand ce joueur a la priorité et que la pile est vide.

408.1e Quand un sort est joué, il va sur le dessus de la pile. Quand une capacité activée est jouée, elle va sur le dessus de la pile.

408.1f Les capacités déclenchées peuvent se déclencher à n'importe quel moment y compris lorsque un autre sort ou capacité est en train d'être joué ou de se résoudre. Toutefois, rien ne se produit lors du déclenchement. Lorsqu'un joueur devrait recevoir la priorité, toute capacité ayant été déclenchée va sur la pile (s'il elle n'y est pas déjà). Puis le joueur actif reçoit la priorité pour jouer des sorts ou des capacités. (Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".)

408.1g L'assignation des blessures de combat va sur la pile une fois que cette assignation a été effectuée. Pour plus d'informations, voir la règle 310, "Etape des blessures de combat".

408.1h Les capacités statiques ne sont pas jouées, elles affectent continuellement le jeu. La priorité ne leur est pas appliquée. (Voir règles 405, "Capacités statiques", 418, "Effets continus" et 419, "Effets de remplacement et de prévention".)

408.1i Les actions spéciales n'utilisent pas la pile. Les actions spéciales sont : jouer un terrain (voir règle 408.2d), retourner face visible une créature face cachée (voir règle 408.2h), mettre fin à des effets continus ou empêcher des capacités déclenchées retardées (voir règle 408.2i) et suspendre ou ignorer des effets continus (voir règle 408.2j).

408.2. Les actions qui n'utilisent pas la pile

408.2a Les effets ne vont pas sur la pile, ils sont le résultat des sorts et des capacités qui se résolvent. Toutefois, un effet peut créer une capacité déclenchée retardée et celles-ci vont sur la pile lorsqu'elles se déclenchent. (Voir règle 404.4.)

408.2b Les capacités statiques génèrent de manière continue des effets et ne vont pas sur la pile.

408.2c Les effets basés sur un état (voir règle 420) se résolvent juste avant qu'un joueur ne reçoive la priorité et tant que leurs conditions sont vérifiées.

408.2d Mettre en jeu un terrain est une action spéciale qui n'utilise pas la pile. (Voir règle 212.6, "Terrains".) Un joueur ne peut jouer un terrain que pendant la phase principale de son tour, s'il a la priorité et que la pile est vide. Le joueur qui joue le terrain a ensuite de nouveau la priorité.

408.2e Les capacités de mana se résolvent immédiatement. Si une capacité de mana produit à la fois du mana et un autre effet, les deux se produisent immédiatement. Si un joueur a la priorité avant qu'une capacité de mana soit jouée, il l'a toujours après qu'elle se soit résolue. (Voir règle 406, "Capacités de mana".)

408.2f Un texte de définition de caractéristique, tel que "[Cet objet] est rouge" est tout simplement appliqué lorsqu'il est pertinent. (Voir aussi règle 405.2.)

408.2g Les actions de jeu n'utilisent pas la pile : passer en phase et hors phase durant l'étape de dégagement, dégager ses permanents lors de l'étape de dégagement, piocher une carte lors de l'étape de pioche (voir règle 304.1), déclarer les créatures attaquant au début de l'étape de déclaration des attaquants (voir règle 308.1), déclarer les créatures bloqueuses au début de l'étape de déclaration des bloqueurs (voir règle 309.1), procéder aux actions de l'étape de nettoyage (voir règle 314) et les brûlures de mana à la fin de chaque phase (voir règle 300.3).

408.2h Le contrôleur d'un permanent face cachée peut le tourner face visible. Ceci est une action spéciale. (Voir règle 504, "Sorts et permanents face cachée".) Un joueur ne peut tourner face visible un permanent face cachée que lorsqu'il a la priorité. Le joueur qui effectue cette action a ensuite de nouveau la priorité.

408.2i Certains effets permettent à un joueur d'effectuer ultérieurement une action, souvent pour mettre fin à un effet continu ou pour empêcher une capacité déclenchée de se produire. Ceci est une action spéciale. Un joueur ne peut mettre fin à un effet continu ou empêcher une capacité déclenchée de se produire que si l'effet ou la capacité le permet et que lorsqu'il a la priorité. Le joueur qui effectue cette action a ensuite de nouveau la priorité.

408.2j Certains effets de capacités statiques permettent à un joueur d'effectuer une action pour pouvoir suspendre ou ignorer cet effet. Ceci est une action spéciale. Un joueur ne peut suspendre ou ignorer un effet que lorsqu'il a la priorité. Le joueur qui effectue cette action a ensuite de nouveau la priorité.

409. Jouer les sorts et les capacités activées

409.1. Pour jouer un sort ou une capacité activée, il faut suivre les sections listées ci-après, dans l'ordre. Si, à tout point de ce processus, un joueur ne peut accomplir l'une de ces étapes, le sort ou la capacité est alors déclaré illégalement joué. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédent l'action de jouer ce sort ou cette capacité. (Voir règle 422, "Gérer les actions illégales".) Aucun paiement ou aucune annonce ne peut être modifié une fois qu'il ou elle a été fait.

409.1a Le joueur annonce qu'il joue le sort ou la capacité. Ce dernier va sur la pile et y reste jusqu'à ce qu'il soit résolu ou contrecarré. Les cartes

de sort sont physiquement placées sur la pile. Pour les capacités, la capacité va sur la pile sans qu'aucune carte ne lui soit associée. Si la capacité est jouée depuis une zone cachée, la carte d'où provient la capacité est révélée. Un sort a toutes les caractéristiques de la carte à laquelle il est associé. Une capacité sur la pile a le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique. Le contrôleur d'un sort est le joueur qui l'a joué. Le contrôleur d'une capacité activée est le joueur qui l'a jouée.

409.1b Si le sort ou la capacité est modal (c'est-à-dire s'il utilise la locution "Choisissez l'un —" ou "[Un jouer spécifique] choisit"), le joueur annonce quel mode il utilise. Si le joueur souhaite imprégner des cartes sur ce sort, il doit révéler ces cartes. Si le sort ou la capacité a un coût de mana variable (indiqué par un "X") ou une autre forme de coût variable, le joueur annonce la valeur de cette variable à ce moment. Si le sort ou la capacité a des coûts de substitution, supplémentaires, ou d'autres coûts spéciaux (tels que le rappel, le kick ou la convocation), le joueur indique son intention de payer tout ou une partie de ces coûts (voir règle 409.1f). On ne peut choisir deux méthodes ou coûts alternatifs lorsque l'on joue un sort ou une capacité ; on ne peut en choisir au plus qu'un seul. De précédents choix (tel que jouer un sort depuis le cimetière grâce au flashback ou choisir de jouer une créature face cachée grâce à la mue) peuvent restreindre les options disponibles lors de ces choix.

409.1c Si le sort ou la capacité indique une ou des cibles, le joueur choisit tout d'abord combien de cible seront affectées (si le nombre de cibles est variable) puis quelles sont ces cibles. Un joueur ne peut jouer un sort ou une capacité s'il ne peut pas choisir le nombre requis de cibles légales. La même cible ne peut être choisie plusieurs fois pour une même instance du mot "cible" dans le texte du sort ou de la capacité. Si le texte emploie plusieurs fois le mot "cible", le même objet, joueur ou zone peut être choisit pour chacune de ces instances (tant qu'il satisfait aux conditions indiquées).

Exemple : Si une capacité a pour texte "Engagez deux créatures ciblées", la même créature ne peut être choisie deux fois, il faut deux cibles distinctes à cette capacité. Une capacité qui a pour texte "Détruisez l'artefact ciblé et le terrain ciblé" peut cibler un terrain artefact deux fois, car la capacité emploie deux fois le mot cible dans son texte.

409.1d Si un sort ou une capacité n'a de cibles que si un coût de substitution, supplémentaire ou spécial (tels que le rappel ou le kick) est payé, ou si un mode particulier est choisi, ces cibles n'ont à être choisies que si le joueur a annoncé son intention de payer ce coût ou choisit ce mode. Si ce n'est pas le cas, le sort est joué en ignorant ces cibles.

409.1e Si le sort ou la capacité affecte plusieurs cibles de manière différente, le joueur annonce comment il va appliquer le sort ou la capacité à chacune. Si le sort ou la capacité divise ou répartit un effet (comme des blessures ou des marqueurs) entre une ou plusieurs cibles ou entre un ou plusieurs objets ou joueurs non ciblés, le joueur annonce cette répartition. Chacun de ces cibles, objets ou joueurs doit recevoir au moins un exemplaire de ce qui est distribué.

409.1f Le joueur détermine le coût total du sort ou de la capacité. Normalement, il ne s'agit que du coup de mana (pour les sorts) ou du coût d'activation (pour les capacités). Certaines cartes peuvent inclure dans leur texte des coûts supplémentaires ou de substitution et certains effets peuvent réduire ou augmenter le coût à payer. Les coûts peuvent inclure des paiements en mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Le coût total est le coût de mana ou d'activation, plus toutes les augmentations, moins toutes les réductions. Une fois que le coût total est déterminé, il est fixé. Si un effet change le coût passé ce point, il n'a aucun effet.

409.1g Si le coût total inclut un paiement en mana, le joueur peut alors jouer des capacités de mana (voir règle 411, "Jouer des capacités de mana"). Les capacités de mana doivent être jouées avant que les coûts ne soient payés.

409.1h Le joueur paye le coût total dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

Exemple : vous jouez Bombe Mortelle qui coûte 3B et a pour coût supplémentaire de sacrifier une créature. Vous sacrifiez un Familier Tonitrosophe qui fait que les sorts noirs coûtent 1 de moins à jouer. Comme le coût total du sort est figé avant que les paiements ne soient

effectués, la Bombe Mortelle coûte 2B et non pas 3B, même si vous sacrifiez le Familier.

409.1i Une fois que les actions décrites dans les règles 409.1a à 409.1h ont été effectuées, le sort ou la capacité a été joué. Des capacités qui se déclenchent lorsqu'un sort ou une capacité est joué se déclenchent à ce moment. Si le contrôleur du sort ou de la capacité qui a été jouée avait la priorité, il la reçoit à nouveau.

409.2. Certains sorts ou capacités précisent qu'un adversaire de leur contrôleur peut faire quelque chose qui normalement devrait être fait par le contrôleur, tel que choisir un mode, choisir une ou des cibles, ou choisir comment le sort ou la capacité affectera ces cibles. Dans ce cas, l'adversaire exécute l'action ou prend la décision en lieu et place du contrôleur du sort ou de la capacité.

409.2a Si plusieurs adversaires sont susceptibles de faire ce choix, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit lequel de ces adversaires fait le choix.

409.2b Si le sort ou la capacité demande à son contrôleur et à un autre joueur de faire quelque chose lorsqu'il est joué, le contrôleur du sort ou de la capacité le fait en premier et l'autre joueur ensuite. Ceci est une exception à la règle 103.4.

409.3. Jouer un sort ou une capacité qui modifie un coût n'a aucune influence sur les sorts et les capacités qui sont déjà sur la pile.

409.4. Un joueur ne peut commencer à jouer un sort ou une capacité activée si un effet le lui interdit.

410. Gérer les capacités déclenchées

410.1. Comme elles ne sont pas jouées, les capacités déclenchées peuvent se déclencher même lorsqu'il n'est pas légal de jouer des sorts ou des capacités, et des effets qui empêchent des capacités d'être jouées ne les affectent pas.

410.2. A chaque fois qu'un événement ou un état du jeu coïncide avec l'événement déclencheur d'une capacité, cette capacité se déclenche. Lorsqu'une phase ou une étape débute, toutes les capacités qui se déclenchent "au début de" cette phase ou cette étape se déclenchent. La capacité est contrôlée par le joueur qui contrôle la source de la capacité lorsqu'elle se déclenche. La capacité sur la pile a le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique. La capacité ne fait rien par elle-même quand elle se déclenche mais va automatiquement sur la pile dès qu'un joueur est sur le point de recevoir la priorité.

410.3. Si plusieurs capacités se sont déclenchées depuis la dernière fois qu'un joueur a reçu la priorité, chaque joueur, dans l'ordre APNAP, met les capacités qu'il contrôle sur la pile, dans l'ordre de son choix. (Voir règle 103.4.) Puis, les joueurs vérifient et résolvent les effets basés sur un état jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus et les éventuelles capacités qui se seraient déclenchées pendant cette vérification vont sur la pile. Ce processus se répète jusqu'à ce qu'aucun effet basé sur un état existe et qu'aucune capacité ne se déclenche. Puis, le joueur approprié reçoit la priorité.

410.4. Quand une capacité déclenchée va sur la pile, son contrôleur fait tous les choix requis, en suivant les règles pour les capacités activées (voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées"). Si aucun choix légal ne peut être fait (ou si une règle ou un effet continu rendent cette capacité illégale), la capacité est simplement retirée de la pile.

410.5. Les effets de certaines capacités déclenchées sont optionnels (elles utilisent le verbe "pouvoir" comme dans "Au début de votre entretien, vous pouvez piocher une carte."). Ces capacités vont sur la pile lorsqu'elles se déclenchent, même si leur contrôleur ne souhaite pas effectuer l'action optionnelle. La décision de faire ou de ne pas faire l'action est prise lorsque la capacité se résout. De même, les capacités qui ont un effet "à moins que" une condition ne soit vraie ou qu'un joueur n'exécute une action vont sur la pile normalement. La condition "à moins que" n'est traitée que lorsque la capacité se résout.

410.6. Une capacité déclenchée se déclenche une seule fois à chaque fois que son événement déclencheur se produit. Toutefois, elle peut se

déclencher plusieurs fois si un événement contient plusieurs occurrences du déclencheur. Voir aussi règle 410.9.

Exemple : un permanent a une capacité dont l'événement déclencheur se lit "A chaque fois qu'un terrain est mis dans le cimetière depuis le jeu...". Si quelqu'un joue un sort qui détruit tous les terrains, la capacité se déclenche une fois pour chaque terrain mis au cimetière pendant la résolution du sort.

410.7. Une capacité n'est déclenchée que si l'événement déclencheur se produit vraiment. Un événement qui a été prévenu ou remplacé ne déclenche rien.

Exemple : une capacité qui se déclenche quand des blessures sont infligées ne se déclenche pas si toutes les blessures ont été prévenues.

410.8. Les capacités déclenchées avec une condition (par exemple "Quand [déclencheur], si [condition], [faire action]") vérifient si la condition est vraie comme si elle faisait partie de l'événement déclencheur ; si la condition n'est pas remplie, la capacité ne se déclenche pas. La capacité vérifie à nouveau la condition à sa résolution. Si la condition n'est pas satisfaite, la capacité ne fait rien. Cette règle est similaire à celle sur la vérification de la légalité des cibles. Notez que cette règle ne s'applique pas aux capacités déclenchées qui ont une condition ailleurs dans leur texte.

410.9. Certaines capacités se déclenchent quand des créatures bloquent ou sont bloquées lors de la phase de combat. (Voir règles 306-311 et la section 500, "Attaques et blocages légaux".) Elles peuvent se déclencher une seule fois ou plusieurs fois de suite, cela dépend de la manière dont est rédigée la capacité.

410.9a Une capacité qui indique "A chaque fois que [nom] bloque..." ne se déclenche qu'une seule fois pour cette créature, même si elle bloque de multiples créatures. Elle ne se déclenche que si la créature est déclarée comme bloqueur.

410.9b Une capacité qui indique "A chaque fois que [nom] bloque une créature..." se déclenche une fois pour chaque créature attaquante que la créature avec cette capacité bloque. Elle ne se déclenche que si la créature est déclarée comme bloqueur.

410.9c Une capacité qui indique "A chaque fois que [nom] est bloquée..." se déclenche une seule fois par combat pour cette créature, même si elle est bloquée par plusieurs créatures. Elle se déclenche également si un effet fait bloquer cette créature par une autre, mais uniquement si la créature ayant cette capacité n'était pas déjà bloquée. Elle se déclenche aussi si la créature devient bloquée par un effet plutôt que par une créature bloqueuse.

410.9d Une capacité qui indique "A chaque fois qu'une créature bloque [nom]..." se déclenche pour chaque créature qui bloque la créature ayant cette capacité. Elle se déclenche également si un effet fait bloquer cette créature par une autre, même si la créature ayant cette capacité était déjà bloquée. Elle ne se déclenche pas si la créature devient bloquée par un effet plutôt que par une créature bloqueuse.

410.9e Si une capacité se déclenche lorsqu'un créature bloque ou est bloquée par un nombre précis de créatures, cette capacité se déclenche si la créature bloque ou est bloquée par ce nombre précis de créatures lorsque la déclaration des bloqueurs est faite. Des effets qui ajoutent ou retirent des bloqueurs peuvent amener la capacité à se déclencher, mais des effets qui échangent des bloqueurs ne le peuvent pas. Ceci s'applique aussi aux capacités déclenchées lorsqu'au moins un certain nombre de créatures bloque ou est bloqué.

410.10. Les événements de déclenchement qui concernent des objets changeant de zone sont appelés des "capacités déclenchées de changement de zone". De nombreuses capacités déclenchées de changement de zone ont un effet sur l'objet après qu'il ait changé de zone. Pendant la résolution, la capacité "cherche" l'objet dans la nouvelle zone. Si l'objet ne s'y trouve pas, la portion de la capacité relative à cet objet est sans effet. La capacité peut ne pas trouver l'objet car il n'est jamais arrivé dans la zone en question, parce qu'il a quitté la zone avant que la capacité ne se résolve ou parce qu'elle se trouve maintenant dans une zone cachée tels que la bibliothèque ou la main d'un joueur. (Cette règle s'applique même si l'objet quitte la zone puis y revient avant que la capacité ne se résolve.) Les capacités déclenchées de changement de

zone les plus courantes sont les capacités d'arrivée en jeu et les capacités de sortie du jeu.

410.10a Les capacités d'arrivée en jeu se déclenchent quand un permanent entre dans la zone en jeu. Elles sont écrites sous les formes "Quand [cet objet] arrive en jeu..." ou "A chaque fois qu'un [type] arrive en jeu...". Chaque fois qu'un événement met un permanent (ou plus) en jeu, on vérifie pour tous les permanents en jeu (y compris les nouveaux venus) s'ils ont une capacité déclenchée par cet événement.

410.10b Les effets continus qui modifient les caractéristiques d'un permanent les modifient au moment même où ces permanents arrivent en jeu (mais pas avant). Le permanent n'est jamais en jeu sans que ses caractéristiques soient modifiées. Toutefois, les effets continus ne s'appliquent pas avant que le permanent ne soit en jeu.

Exemple : si un effet indique "Tous les terrains sont des créatures" et qu'un terrain est joué, il arrive en jeu en tant que créature et déclenche les capacités qui dépendent du fait qu'une créature arrive en jeu. Similairement, si un effet indique "Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités" et que quelqu'un joue une carte de créature avec une capacité déclenchée d'arrivée en jeu, elle arrivera en jeu sans capacité et la capacité imprimée ne se déclenche donc pas.

410.10c Les capacités de sortie du jeu se déclenchent quand un permanent quitte la zone en jeu. Elles sont entre autres écrites sous les formes "Quand/à chaque fois que [cette carte] quitte le jeu..." ou "Quand/à chaque fois que [un type] est mis au cimetière depuis le jeu...". Une capacité qui essaye de faire quelque chose à la carte qui a quitté le jeu ne la recherche que dans la première zone où elle s'est rendue après avoir quitté le jeu.

410.10d Les capacités déclenchées lorsqu'un ou plusieurs permanents quittent la zone en jeu ou lorsqu'un joueur perd le contrôle d'un permanent doivent être traitées spécialement car le permanent avec la capacité peut ne plus être en jeu après l'événement. Le jeu doit "regarder en arrière" pour vérifier ce qui peut s'être déclenché. Chaque fois qu'un événement retire de la zone en jeu ou change le contrôle d'un ou de plusieurs permanents, on vérifie pour tous les permanents qui étaient en jeu juste avant cet événement (avec les effets continus qui existaient à ce moment) s'ils avaient des capacités déclenchées par ce qui vient de quitter le jeu ou de changer de contrôle. Cette règle s'applique aussi aux capacités déclenchées des cartes qui quittent le cimetière, car elles peuvent se rendre dans une zone qui n'est pas publique.

Exemple : deux créatures sont en jeu avec un artefact qui a la capacité "A chaque fois qu'une créature est mise au cimetière depuis le jeu, vous gagnez 1 point de vie". Quelqu'un joue un sort qui détruit tous les artefacts, enchantements et créatures. La capacité de l'artefact se déclenche deux fois, même si l'artefact va au cimetière au même moment que les créatures.

410.10e Certains permanents ont pour texte : "[Ce permanent] arrive en jeu avec...", "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu...", "[Ce permanent] arrive en jeu comme..." ou "[Ce permanent] arrive en jeu engagé." Un tel texte est une capacité statique, pas une capacité déclenchée, et son effet se produit au cours de l'événement qui met le permanent en jeu.

410.10f Certaines auras ont des capacité déclenchées lorsque le permanent enchanté quitte le jeu. De telles capacités sont capables de trouver le permanent enchanté dans la zone où il s'est rendu et peuvent également trouver l'aura dans le cimetière de son propriétaire.

410.11. Certaines capacités déclenchées sont déclenchées par un état du jeu (par exemple, si un joueur ne contrôle aucun permanent d'un type particulier), plutôt que d'être déclenchées lorsqu'un événement se produit. Ces capacités se déclenchent dès que l'état du jeu remplit la condition de déclenchement. De tels effets sont appelés des déclencheurs par état (à ne pas confondre avec les effets basés sur un état). Un déclencheur par état ne se re-déclenche pas tant que la capacité générée par un premier déclenchement ne s'est pas résolue, a été contrecarré ou a quitté la pile. Lorsque c'est le cas, si l'objet avec la capacité est toujours dans la même zone et que l'état du jeu vérifie toujours la condition de déclenchement, la capacité se déclenche de nouveau.

Exemple : un permanent a pour texte "Quand vous n'avez aucune carte en main, piochez une carte." Si un joueur joue la dernière carte de sa main, la capacité se déclenche une fois et ne se re-déclenche plus tant qu'elle ne s'est pas résolue. Si un joueur joue un sort qui dit "Défaussez-

vous de votre main, puis piochez le même nombre de cartes que celui dont vous vous êtes défaussé", la capacité se déclenchera lors de la résolution de ce sort car la main du joueur n'était plus vide pendant un instant.

411. Jouer les capacités de mana

411.1. Pour jouer une capacité de mana, le joueur annonce qu'il la joue et paie le coût d'activation, en suivant les étapes décrites par les règles 409.1b-i. Elle se résout immédiatement après avoir été jouée et ne va pas sur la pile. (Voir règle 408.2e.)

411.2. Un joueur peut jouer une capacité de mana activée à chaque fois qu'il a la priorité ou lorsqu'il est en train de jouer un sort ou une capacité nécessitant un paiement en mana. Il peut aussi jouer des capacités de mana activées à chaque fois qu'une règle ou un effet lui demande un paiement en mana, même s'il est en train de jouer et ou de résoudre un sort ou une capacité.

411.3. Les capacités de mana déclenchées se déclenchent quand une capacité de mana activée est jouée. Ces capacités se résolvent immédiatement après la capacité de mana qui les a déclenchées, sans attendre la priorité. Si une capacité de mana activée ou déclenchée produit du mana et un autre effet, aussi bien le mana que l'effet sont résolus immédiatement.

Exemple : un enchantement indique : "A chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana supplémentaire de la même couleur à sa réserve de mana". Si un joueur engage un terrain pour du mana pendant qu'il joue un sort, le mana supplémentaire est ajouté à la réserve immédiatement et peut être utilisé pour payer le sort.

411.3a Si une capacité de mana déclenchée ajoute du mana "du même type" ou "de la même couleur" à la réserve d'un joueur, et que la capacité déclencheuse a produit plus d'un type de mana, le joueur à la réserve duquel le mana est ajouté peut choisir le type ou la couleur du mana qui sera produit par cette capacité déclenchée.

412. Gérer les capacités statiques

412.1. Une capacité statique peut générer un effet continu ou des effets de prévention ou de remplacement. Ces effets durent aussi longtemps que le permanent avec la capacité statique reste dans la zone appropriée.

412.2. De nombreux auras et équipements ont des capacités statiques qui modifient le permanent auquel ils sont attaché mais ils ne ciblent pas ce permanent. Si une aura ou un équipement est déplacé sur un permanent différent, la capacité cesse de s'appliquer sur le permanent d'origine et commence à modifier le nouveau.

412.3. Certaines capacités statiques s'appliquent lorsqu'un sort est sur la pile. Ces capacités ont souvent trait à la possibilité de contrecarrer le sort. De plus, les capacités rédigées "En tant que coût supplémentaire...", "Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de [cet objet]" et "Vous pouvez jouer [cet objet] sans payer son coût de mana" fonctionnent tant que le sort est sur la pile.

412.4. Certaines capacités statiques fonctionnent tant qu'une carte se trouve dans une zone d'où elle pourrait être jouée (d'habitude, votre main). Seules les capacités rédigées soit "Vous pouvez jouer [cette carte]...", "Vous ne pouvez pas jouer [cette carte]..." ou "Jouez [cette carte] uniquement si..." fonctionnent ainsi.

412.5. Contrairement aux sorts et aux autres types de capacités, les capacités statiques ne peuvent employer les dernières valeurs connues d'un permanent pour déterminer comment leur effet s'applique.

413. Résoudre les sorts et les capacités

413.1. Chaque fois que tous les joueurs passent successivement, l'objet (la capacité, le sort ou l'assignation des blessures de combat) en haut de la pile se résout. (Voir règle 416, "Effets".)

413.2. La résolution peut impliquer plusieurs actions successives. Les sections sont suivies dans l'ordre indiqué ci-après.

413.2a Si le sort ou la capacité spécifie des cibles, il ou elle vérifie si les cibles sont toujours légales. Une cible qui a été retirée de la partie, ou d'une zone spécifiée par le sort ou la capacité, est illégale. Une cible peut aussi devenir illégale si ses caractéristiques ont changé depuis que le sort ou la capacité a été joué ou si un effet a changé le texte du sort ou de la capacité. Si toutes les cibles, pour chaque instance du mot cible, sont maintenant illégales, le sort ou la capacité est contrecarré. Si le sort ou la capacité n'est pas contrecarré, elle se résout normalement, mais ne peut affecter que les cibles restées légales. Si une cible est illégale, le sort ou la capacité ne peut exercer aucune action sur cette cible ni faire effectuer d'action par cette cible. Si un sort ou une capacité a besoin d'une information sur une ou plusieurs cibles illégales, il utilise les informations actuelles ou les dernières informations connues de la cible.

Exemple : Salve d'aura est un éphémère blanc qui a pour texte : "Détruisez l'enchantement ciblé. Piochez une carte." Si l'enchantement n'est plus une cible légale lorsque Salve d'aura se résout (si par exemple, il est protégé contre le blanc ou s'il n'est plus en jeu), Salve d'aura est contrecarré. Son contrôleur ne pioche pas de carte.

Exemple : Spores pesteuse a pour texte : "Détruisez la créature non-noire ciblée et le terrain ciblé. Ils ne peuvent pas être régénérés." Si un terrain animé est choisi comme cible en tant que créature non-noire et en tant que terrain et qu'il devient noir avant que Spores pesteuses ne se résolve ; Spores pesteuses n'est pas contrecarré car le terrain créature noir est toujours une cible légale pour la portion du sort qui cible un terrain.

413.2b Le contrôleur du sort ou de la capacité suit ses instructions dans l'ordre où elles sont écrites. Toutefois, des effets de remplacement peuvent modifier ces actions et changer la signification d'instructions précédentes. Dans certains cas, une portion de l'instruction peut modifier le sens d'une portion précédente (par exemple, "Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée." ou "Contrecarrez le sort ciblé. Mettez le sur le dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu de le mettre dans le cimetière de ce joueur.") Dans ce type de situations, n'appliquez pas les effets étape par étape ; lisez le texte en entier et procédez de manière logique.

413.2c Si un effet offre d'autres choix que ceux faits lorsque le sort ou de la capacité a été jouée, le joueur annonce ceux-ci en appliquant l'effet. Le joueur ne peut choisir une option qui est illégale ou impossible. (Par exemple, si les instructions proposent une action optionnelle avec une conséquence pour ne pas l'appliquer, le joueur ne peut pas choisir cette action à moins qu'il n'en remplisse toutes les conditions.)

Exemple : les instructions d'un sort indiquent "Vous pouvez sacrifier une créature. Si vous ne le faites pas, vous perdez 4 points de vie". Un joueur qui ne contrôle pas de créature ne peut pas choisir l'option du sacrifice.

413.2d Certains sorts ou capacités consistent en plusieurs actions ou étapes, identifiables par plusieurs phrases ou clauses. Dans ce cas, les choix relatifs à la première action sont faits dans l'ordre APNAP et la première action est ensuite effectuée de manière simultanée. On procède ensuite de la même manière pour la deuxième action, puis la troisième, etc. Voir règle 103.4.

413.2e Si une instruction donne au joueur l'option de payer du mana, il peut jouer des capacités de mana lors de cette action. Aucun autre type de sort ou de capacité ne peut être joué pendant la résolution.

413.2f Si une instruction nécessite une information du jeu (comme le nombre de créatures en jeu), la réponse n'est déterminée qu'une seule fois, au moment où l'effet est appliqué. L'instruction utilise l'information actuelle en provenance d'un permanent si ce permanent est toujours en jeu ou d'une carte spécifique dans la zone indiquée ; autrement l'instruction utilise la dernière information connue avant que l'objet ne quitte la zone. Il existe deux exceptions à cette règle. Si un effet répartit des blessures entre plusieurs joueurs et/ou créatures, la quantité de blessures et leur répartition ont été déterminées lorsque la capacité est allée sur la pile, voir règle 402.6. D'autre part, les capacités statiques ne peuvent utiliser les dernières informations connues (voir règle 412.5). Si la capacité indique qu'un permanent fait quelque chose, c'est le permanent tel qu'il existe (ou tel qu'il existait le plus récemment) qui le fait, et pas la capacité.

413.2g Un effet qui se réfère aux caractéristiques d'un objet ne vérifie que les valeurs des caractéristiques spécifiées, sans tenir compte d'autres caractéristiques dérivées que le permanent pourrait aussi avoir.

Exemple : un effet qui indique "Détruisez toutes les créatures noires" détruit une créature noire et blanche, mais "Détruisez toutes les créatures non-noires" ne le fera pas.

413.2h La dernière étape de la résolution d'un sort est de le mettre en jeu sous le contrôle de son contrôleur (pour les permanents) ou dans le cimetière de son propriétaire (pour les éphémères et les rituels).

413.2i Si un effet produit une égalité, le sort ou la capacité qui ont créé l'effet définiront comment trancher cette égalité. Le jeu de Magic® n'a pas de règles par défaut pour départager les égalités.

414. Contrecarrer les sorts et les capacités

414.1. Contrecarrer un sort, c'est déplacer le sort de la pile au cimetière de son propriétaire. Contrecarrer une capacité, c'est la retirer de la pile. Les sorts et les capacités qui sont contrecarrés ne se résolvent pas et aucun de leurs effets ne se produit.

414.2. Le joueur qui a joué le sort ou la capacité contrecarré ne récupère aucun des coûts qui ont été payés.

415. Sorts et capacités ciblées

415.1. Un éphémère ou un rituel est ciblé si le texte qui sera exécuté lors de sa résolution utilise la phrase "le [quelque chose] ciblé", ou le "quelque chose" décrit un objet, un joueur ou une zone. (Si une capacité activée ou déclenchée d'un éphémère ou d'un rituel utilise le mot "ciblé", la capacité est ciblée mais le sort ne l'est pas.)

Exemple : un rituel a la capacité : "Quand vous recyclez cette carte, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour." Cette capacité déclenchée est ciblée mais pas la carte sur laquelle elle se trouve.

415.2. Une capacité activée ou déclenchée est ciblée si elle utilise la phrase "le [quelque chose] ciblé", ou le "quelque chose" décrit un objet, un joueur ou une zone.

415.3. Les sorts d'aura sont toujours ciblés. La cible d'une aura est indiquée par sa capacité à mot-clef "enchanter" (voir règle 502.45, "Enchanter"). En tant que permanent, une aura ne cible rien, elle ne cible que lorsqu'elle est un sort. Les capacités activées ou déclenchées d'une aura lorsqu'elle est un permanent peuvent être ciblées.

Ni les sorts d'équipement ni les équipements ne sont ciblés. La capacité "Equipement" est ciblée, voir règle 502.33, "Equipement". Des capacités déclenchées ou activées d'un équipement peuvent être ciblées.

415.4. Les sorts et les capacités avec un nombre de cibles variable pouvant être nul ne sont ciblés que si au moins une cible a été choisie.

415.5. Seuls les permanents sont des cibles légales pour les sorts et les capacités, sauf si le sort ou la capacité (a) précise explicitement qu'il peut cibler un objet dans une autre zone ou un joueur ou (b) cible un objet qui ne peut exister dans la zone en jeu, comme un sort ou une capacité.

415.6. Un sort ou une capacité sur la pile ne peut se cibler lui-même.

415.7. Changer une cible

415.7a La cible d'un sort ou d'une capacité ne peut être changée que pour une autre cible légale. Si aucune autre cible légale n'existe, la cible originelle n'est pas changée.

415.7b Les sorts modaux peuvent avoir des conditions différentes de ciblage pour chaque mode. Le changement de cible ne peut changer le mode.

415.7c Le mot "vous" dans le texte d'un objet n'est pas une cible.

416. Effets

416.1. Quand un sort ou une capacité se résout, il ou elle crée un ou plusieurs effets à un coup ou continus. Les capacités statiques créent des effets continus. Les effets basés sur un état ne sont pas générés par des sorts ou des capacités, mais par les règles du jeu.

416.2. Les effets ne s'appliquent qu'aux permanents, à moins que leur texte n'indique autre chose ou ne puisse clairement s'appliquer qu'à des objets dans une autre zone.

Exemple : un effet qui change tous les terrains en créatures ne changera pas les cartes de terrain dans les cimetières des joueurs. Mais un effet qui dit que les sorts ont un coût supplémentaire pour être joués ne s'applique qu'aux sorts sur la pile puisqu'un sort est toujours sur la pile lorsqu'il est en train d'être joué.

416.3. Si un effet essaye de faire quelque chose d'impossible, il essaye toutefois d'en faire autant que possible.

Exemple : si un joueur a une seule carte en main, un effet qui indique "Défaussez-vous de deux cartes" le fera se défausser de cette seule carte. Si un effet déplace des cartes hors de la bibliothèque (ce qui n'est pas la même chose que de piocher des cartes), il en déplacera autant que possible.

417. Effets à un coup

417.1. Un effet à un coup fait quelque chose ponctuellement et n'a pas de durée. Par exemple, cela peut être : infliger des blessures, détruire des permanents ou déplacer des objets d'une zone à une autre.

417.2. Certains effets à un coup demandent au joueur de faire quelque chose plus tard au cours du jeu plutôt qu'à leur résolution (en général à un moment spécifique). Ces effets créent en fait une nouvelle capacité qui attend d'être déclenchée. (Voir règle 404.4.)

418. Effets continus

418.1. Un effet continu modifie les caractéristiques d'objets ou les règles du jeu pour une période fixée ou indéterminée. Un effet continu peut être généré par la résolution d'un sort ou d'une capacité ou par la capacité statique d'un objet.

418.2. Les effets continus qui modifient les caractéristiques de permanents les modifient au moment même où les permanents arrivent en jeu. Ils n'attendent pas que les cartes arrivent en jeu avant de les changer. Puisque de tels effets modifient le permanent au moment même où il arrive en jeu, appliquez-les avant de déterminer si le permanent va déclencher une capacité en arrivant en jeu.

418.3. Effets continus des sorts et des capacités

418.3a Un effet continu généré par la résolution d'un sort ou d'une capacité dure aussi longtemps qu'indiqué par le sort ou la capacité qui l'a créé (par exemple, "jusqu'à la fin du tour"). Si aucune durée n'est indiquée, l'effet dure jusqu'à la fin de la partie.

418.3b Les effets continus produits par des sorts et des capacités activées ou déclenchées qui modifient des caractéristiques ou changent le contrôle d'un de plusieurs objets ne peuvent affecter des objets qui ne l'étaient pas lorsque l'effet a débuté. Notez que ce mécanisme diffère de celui des effets continus produits par des capacités statiques. Les effets continus qui ne modifient pas de caractéristiques ou qui ne changent pas le contrôle d'un objet modifient directement les règles du jeu. Ils peuvent donc s'appliquer à des objets auxquels ils ne s'appliquaient pas lorsque l'effet continu a commencé.

Exemple : un effet qui indique "Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour" donne ce bonus à tous les permanents qui sont des créatures blanches quand le sort ou la capacité se résout (même s'ils changent de couleur plus tard) et n'affectera pas ceux qui arriveront en jeu ou deviendront blancs par la suite.

Exemple : un effet qui indique "Prévenez toutes les blessures infligées par des créatures ce tour-ci" ne modifie pas une caractéristique d'une carte ou d'un permanent. Il modifie donc les règles du jeu et peut s'appliquer à des créatures qui arriveraient en jeu après que cet effet ait

débuté. Il s'applique aussi aux permanents qui, plus tard dans le tour, deviendraient des créatures.

418.3c Si le sort ou la capacité créant un effet continu contient une valeur variable, la valeur de cette variable est déterminée une seule fois, à la résolution. Voir règle 413.2f.

418.3d Certains effets issus de capacités activées ou déclenchées ont des durées du type "tant que..." ou "aussi longtemps que...". Si la condition de fin d'existence est réalisée entre le moment où le sort a été joué ou le moment où la capacité est allée sur la pile et le moment où l'effet devrait commencer à s'appliquer, l'effet ne fait rien. Il ne commence pas pour s'arrêter aussitôt, et ne dure pas non plus indéfiniment.

Exemple : Endosquelette est un artefact avec une capacité activée qui a pour texte : "2, T : La créature ciblée gagne +0/+3 tant que l'Endosquelette reste engagé." Si vous jouez cette capacité et que l'Endosquelette se dégage avant qu'elle ne se résolve, la capacité n'a aucun effet car sa durée (tant que l'Endosquelette reste engagé) a expiré avant même que l'effet ne commence.

418.4. Effets continus provenant des capacités statiques

418.4a Un effet continu généré par une capacité statique n'est pas "bloqué en l'état" ; il s'applique à tout moment à ce quoi son texte fait référence.

418.4b L'effet s'applique à tout moment où le permanent qui le crée est dans la zone en jeu ou où l'objet qui le crée est dans la zone appropriée.

Exemple : Un permanent avec la capacité statique "Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1" génère un effet qui donne de manière continue +1/+1 à chaque créature blanche en jeu. Si une créature devient blanche, elle gagne ce bonus ; une créature qui cesse d'être blanche perd ce bonus. Un sort de créature qui devrait normalement créer une créature blanche 1/1 créera à la place une créature blanche 2/2. Cette créature n'arrive pas en jeu comme une créature 1/1 qui devient 2/2, elle est aussitôt une créature 2/2.

418.5. Interaction des effets continus

418.5a. La valeur des caractéristiques d'un objet est déterminée en commençant par les valeurs propres à l'objet et en appliquant ensuite les effets continus en une série de couches et ce, dans l'ordre suivant : (1) les effets de copie (voir règle 503, "Copier des objets") ; (2) les effets de changement de contrôle ; (3) les effets de changement de texte ; (4) les effets de changement de type, sous-type ou sur-type ; (5) tous les autres effets, sauf ceux qui modifient la force et/ou l'endurance et enfin (6) les effets qui modifient la force et/ou l'endurance.

Au sein des couches 1 à 5, appliquez d'abord les effets provenant de capacités de définition de caractéristique et ensuite tous les autres effets. Au sein de la couche 6, appliquez les effets continus en une série de sous-couches et ce, dans l'ordre suivant : (6a) les effets provenant des capacités de définition de caractéristique ; (6b) tous les effets qui ne sont pas à appliquer spécifiquement en 6c, 6d ou 6e ; (6c) les changements dus aux marqueurs ; (6d) les effets des capacités statiques qui modifient la force et/ou l'endurance, mais qui ne fixent pas ces caractéristiques à des valeurs précises et enfin (6e) les effets qui échangent la force et l'endurance. Voir aussi les règles concernant le tampon horaire et les dépendances (règles 418.5b-418.5g).

Exemple : Croisade est un enchantement qui a pour texte : "Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1." Croisade et une créature noire 2/2 sont en jeu. Si un effet rend la créature blanche, elle gagne +1/+1 grâce à Croisade et est donc 3/3. Si ensuite la créature devient rouge, l'effet de Croisade cesse de s'appliquer et elle redevient 2/2.

Exemple : L'Ogre gris est une créature 2/2. Un effet met dessus un marqueur +1/+1 le rendant 3/3. Un effet qui dit "La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour" est joué le rendant 7/7. Un enchantement qui a pour texte : "Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2" arrive en jeu et l'Ogre gris est donc 7/9. Un effet qui dit "La créature ciblée devient 0/1 jusqu'à la fin du tour" lui est appliqué le rendant 1/4 (0/1, plus +1/+1 du marqueur, plus +0/+2 de l'enchantement.

Exemple : Svogthos, le Tombeau agité est en jeu. Un effet qui a pour texte : "Jusqu'à la fin du tour, le terrain ciblé devient une créature 3/3 qui est toujours un terrain." lui est appliqué. Un effet qui dit "La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour." lui est ensuite appliqué et il devient donc 4/4. La capacité activée de Svogthos est ensuite jouée (" : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau

agité devient une créature plante et zombie noire et verte avec "La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de cartes de créatures dans votre cimetière." C'est toujours un terrain.") alors que vous avez dix créatures dans votre cimetière. Svogthos devient un terrain-créature 10/10. Si une carte de créature va ou quitte le cimetière, la force et l'endurance de Svogthos seront modifiées en conséquence. Si le premier effet est appliqué à nouveau, Svogthos redeviendra 3/3.

418.5b. Si un effet devait s'appliquer dans des couches différentes, chaque partie de l'effet est appliqué dans la couche appropriée. Si un effet commence à s'appliquer dans une couche, il continuera de s'appliquer au même échantillon d'objets dans chaque couche où il doit s'appliquer, même si ce processus retire la capacité qui produit cet effet.

Exemple : un effet qui a pour texte "Jusqu'à la fin du tour, le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix." est à la fois un effet de modification de force et d'endurance et un "autre effet". Le changement de couleur s'applique dans la couche cinq, tandis que la modification de la force et de l'endurance s'applique dans la couche six. Exemple : l'effet de Saisie des rênes a pour texte "Jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle de la créature ciblée et elle acquiert la célérité." Le changement de contrôle s'applique dans la couche deux, tandis que la célérité est acquise dans la couche cinq.

Exemple : un effet qui a pour texte : "Tous les artefacts non-créatures deviennent des créatures-artefacts 2/2 jusqu'à la fin du tour." est à la fois un effet de changement de type et un effet de définition de force et d'endurance. L'effet de changement de type est appliqué dans la couche quatre et l'effet de définition de la force et de l'endurance est appliqué dans la couche six, bien qu'à ce moment les artefacts ne soient plus non-créatures.

418.5c Un effet est dit "dépendre" d'un autre si (a) il est appliqué dans la même couche (ou sous-couche) que l'autre effet (voir règle 418.5a) et (b) appliquer cet autre effet est susceptible de changer le texte ou l'existence du premier effet, l'ensemble des permanents auxquels ce premier effet s'applique, ou ce que ce premier effet fait à tous ou certains des permanents auxquels il s'applique. Si ce n'est pas le cas, l'effet est considéré comme étant indépendant du premier.

418.5d Un effet qui dépend d'un ou de plusieurs autres effets attend pour s'appliquer juste après que ces autres effets aient été appliqués, même si cela force une capacité de définition de caractéristique à s'appliquer après un autre effet. Si plusieurs effets dépendants doivent s'appliquer simultanément du fait de cette règle, ils sont appliqués dans l'ordre du "tampon horaire".

418.5e Le tampon horaire d'une carte ou d'un permanent est le moment où il est arrivé dans la zone ou il se trouve actuellement. Toutefois, cette règle souffre trois exceptions : (a) Si plus d'une carte ou d'un permanent arrivent dans une zone (ou plusieurs zones) simultanément, le joueur actif détermine leur tampon horaire au moment où elles entrent dans cette zone. (b) Lorsqu'une aura ou un équipement "s'attache" à un permanent, l'aura ou l'équipement reçoit un nouveau tampon horaire. (c) Les permanents qui passent en phase conservent le tampon horaire qui était le leur lorsqu'ils sont passés hors phase.

418.5f Un effet continu généré par une capacité statique a le tampon horaire le plus récent entre celui de l'objet sur lequel se trouve cette capacité statique et celui de l'effet qui a créé cette capacité.

418.5g Un effet continu généré par la résolution d'un sort ou d'une capacité reçoit un tampon horaire lorsqu'il est créé.

418.5h Un effet continu peut prendre le dessus sur un autre. Parfois, le résultat d'un effet peut déterminer quand un autre effet s'applique et ce que fait cet autre effet.

Exemple : deux auras sont jouées sur la même créature : "La créature enchantée acquiert le vol" et "La créature enchantée perd le vol". Aucun de ces effets ne dépend de l'autre, car rien ne change ce qu'ils affectent et ce qu'ils font au permanent. Appliquer l'ordre du tampon horaire veut dire que celui qui a été généré en dernier "gagne". Le fait que l'effet soit temporaire ("La créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour") ou global ("Toutes les créatures perdent le vol") n'a aucune importance dans de tels cas.

Exemple : un effet a pour texte "Les créatures blanches gagnent +1/+1" et un autre "La créature enchantée est blanche". La créature gagne le +1/+1 du au premier effet quelque soit sa couleur d'origine.

418.5i Certains effets peuvent échanger la force et l'endurance d'une créature. Lorsqu'ils s'appliquent, ils remplacent la valeur de la force par celle de l'endurance et celle de l'endurance par celle de la force. Ces effets s'appliquent après tous les autres effets susceptibles de modifier la force et/ou l'endurance. (Voir règle 418.5a.)

Exemple : une créature 1/3 reçoit +0/+1 d'un effet. Puis, un autre effet échange la force et l'endurance de cette créature. La créature est maintenant 4/1. Un autre effet lui donne ensuite +5/+0. Sans l'échange, elle serait 6/4, avec l'échange elle est donc 4/6.

Exemple : une créature 1/3 reçoit +0/+1 d'un effet. Puis, un autre effet échange la force et l'endurance de cette créature. La créature est maintenant 4/1. Si l'effet qui lui donne +0/+1 cesse avant l'effet d'échange, la créature redevient 3/1.

418.6. Effets de changement de texte

418.6a Un effet qui change le texte d'un objet ne change que les mots du type approprié (par exemple, un mot désignant l'une des cinq couleurs utilisé dans ce contexte précis, un mot désignant un type de terrain employé comme type de terrain ou un mot désignant un type de créature employé en tant que type de créature). L'effet ne peut changer un nom propre, tel que le nom d'une carte, même si ce nom propre contient un mot ou une série de lettre qui correspondent au nom d'une des couleurs, à un type de terrain de base ou à un type de créature.

418.6b Les effets qui ajoutent ou retirent des capacités ne changent pas le texte des objets qu'ils affectent. Les capacités ajoutées ne peuvent donc pas être changées par des effets qui changent le texte de l'objet auquel elles ont été ajoutées.

418.6c Les sorts et les capacités qui créent des créatures jetons utilisent des types de créature pour définir le type de créature et le nom du jeton. Ces mots peuvent être changés, car ils sont employés en tant que type de créature, bien qu'ils servent aussi de nom.

418.6d Le type de créature d'une créature jeton et son texte de règle sont définis par le sort ou la capacité qui l'a créé. Ces caractéristiques peuvent être changées par des effets de changement de texte.

419. Effets de remplacement et de prévention

419.1. Les effets de remplacement et de prévention sont des effets continus qui attendent qu'un certain type d'événement se produise et le remplacent entièrement ou en partie par autre chose. Ces effets agissent comme des "boucliers" qui protègent ce qu'ils affectent.

419.1a Les effets qui utilisent les locutions "au lieu" ou "à la place" sont des effets de remplacement. La plupart des effets utilisent ces locutions pour indiquer ce qui sera remplacé et par quoi tandis que d'autres effets utilisent le mot "sauter" pour indiquer d'un événement, une étape, une phase ou un tour est remplacé par rien.

419.1b Les effets qui ont pour texte "[Ce permanent] arrive en jeu avec..." ou "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu..." ou "[Ce permanent] arrive en jeu en tant que..." sont des effets de remplacement.

419.1c Les effets continus qui ont pour texte "[Ce permanent] arrive en jeu..." ou "[Les objets] arrivent en jeu" sont des effets de remplacement.

419.1d Les effets qui utilisent le verbe "prévenir" sont des effets de prévention. Les effets de prévention utilisent le verbe "prévenir" pour indiquer quel événement ne se produira pas.

419.2. Les effets de remplacement et de prévention s'appliquent de manière continue quand les événements se produisent, ils ne sont pas fixés à l'avance.

419.3. Il n'y a pas de restriction spéciale au fait de jouer un sort ou une capacité qui génère un effet de remplacement ou de prévention. De tels effets durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés en totalité ou que leur durée de vie soit atteinte.

419.4. Les effets de remplacement et de prévention doivent exister avant que l'événement approprié ne se produise, ils ne peuvent pas "revenir en arrière" et changer quelque chose qui est déjà arrivé. En général, les

sorts et les capacités qui génèrent ces effets sont joués en réponse à l'événement à remplacer ou à prévenir et se résolvent donc avant que l'événement ne se produise vraiment.

Exemple : un joueur peut jouer une capacité de régénération en réponse à un sort qui détruirait une créature qu'il contrôle.

419.5. Si un événement est prévenu ou remplacé, il ne se produit pas. Un événement modifié se produit à la place, pouvant à son tour déclencher des capacités. Il se peut qu'un événement modifié contienne des instructions impossibles à exécuter. Dans ce cas, ces instructions sont ignorées.

419.5a Si une source doit infliger 0 blessures, elle n'inflige aucune blessure. Cela signifie que des capacités déclenchées par le fait que des blessures sont infligées ne se déclencheront pas. Cela signifie aussi que des effets de remplacement qui augmenteraient les blessures infligées n'ont rien à quoi s'appliquer et donc n'ont aucun effet.

419.5b Certaines capacités ont pour texte : "Vous pouvez [X]. Si vous faites ainsi, [Y]." La clause " Si vous faites ainsi..." placée à la suite d'une clause "Vous pouvez..." s'applique au choix de faire l'événement X, quel que soit le résultat d'un tel choix. Si X est remplacé entièrement ou en partie par un événement différent, la clause " Si vous faites ainsi..." se réfère alors à l'événement qui a remplacé X.

419.6. Effets de remplacement

419.6a Un effet de remplacement ne s'invoque pas lui-même de manière répétitive et n'offre qu'une seule opportunité pour chaque événement.

Exemple : un joueur contrôle deux exemplaires d'un permanent avec une capacité qui indique "A la place de leurs blessures normales, les créatures que vous contrôlez infligent le double de ces blessures". Une créature qui inflige normalement 1 blessure en infligera 4, pas seulement 2, et pas plus un nombre infini.

419.6b La régénération est un effet de remplacement qui remplace une destruction. Les locutions "au lieu de" ou "à la place" n'apparaissent pas sur la carte mais sont incluses dans la définition. "Régénérez [le permanent]" signifie "La prochaine fois que [le permanent] devrait être détruit ce tour-ci, éliminez toutes ses blessures, engagez-le et (s'il est en combat) retirez-le du combat à la place." Notez que si la destruction est causée par des blessures fatales, les capacités déclenchées par le fait que des blessures aient été infligées se déclenchent même si le permanent régénère.

419.6c Certains effets remplacent des blessures infligées à une créature ou à un joueur par cette même quantité de blessures infligées à une autre créature ou à un autre joueur. Ces effets sont appelés des effets de redirection. Si l'une des deux créatures concernées n'est plus en jeu ou n'est plus une créature lorsque les blessures devraient être redirigées, l'effet ne fait rien.

419.6d Certains sorts ou capacités remplacent une partie de leur propre effet lors de leur résolution. De tels effets sont appelés des "effets d'auto-remplacement". Lorsque des effets de remplacement sont appliqués à un événement, les effets d'auto-remplacement sont appliqués avant d'autres effets de remplacement.

419.6e Sauter une action, une étape, une phase ou un tour est un effet de remplacement. "Sauter [quelque chose]" revient à dire "Au lieu de faire [quelque chose], ne faites rien." Une fois qu'une étape, une phase ou un tour est commencé il ne peut plus être sauté ; l'effet attendra de pouvoir remplacer la prochaine étape, phase ou tour qui se produira.

419.6f Un événement prévu pour se produire lors d'une étape, phase ou tour qui a été sauté ne se produira pas. Un événement prévu pour se produire lors de la prochaine étape, phase ou tour se produira lors de la prochaine qui ne sera pas sautée. Si deux effets forcent un joueur à sauter les deux prochaines instances d'une étape, phase ou tour, le joueur devra sauter les deux prochaines, une pour chacun des effets.

419.7. Effets de prévention

419.7a Les effets de prévention s'appliquent généralement aux blessures qui devraient être infligées.

419.7b Certains effets de prévention se réfèrent à un nombre spécifique de blessures, par exemple: "Prévenez, ce tour-ci, les 3 prochaines blessures sur une cible, créature ou joueur". Ces effets marchent comme des boucliers. Chaque 1 blessure qui devrait être infligée à la créature ou au joueur "protégé par ce bouclier" est prévenue et la valeur du bouclier est réduite de 1. Si des blessures sont infligées simultanément par plusieurs sources au joueur ou à la créature protégé, le joueur ou le contrôleur de la créature choisit sur quelles blessures le bouclier fait effet. Une fois que le bouclier a été réduit à 0, toute blessure restante est infligée normalement. De tels effets ne comptent que le nombre de blessures ; le nombre d'événements ou de sources qui les infligent n'entre pas en compte.

419.7c Certains effets de prévention préviennent les N prochaines blessures qui devraient être infligées à des créatures sans les cibler. Un tel effet crée un bouclier de prévention pour chaque créature auquel le sort ou la capacité s'applique lorsqu'elle se résout.

Exemple : Apothicaire wojek a une capacité qui a pour texte : "Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature ciblée ainsi qu'à toutes les autres créatures partageant une couleur avec celle-ci." Lorsque la capacité se résout, elle crée un bouclier prévenant la prochaine blessure pour la créature ciblée ainsi que pour toutes les autres créatures qui partagent une couleur avec elle à ce moment. Changer la couleur d'une créature après la résolution de la capacité ne créera ni n'enlèvera de bouclier et des créatures qui arrivent en jeu par la suite ne gagneront pas de bouclier.

419.8. Sources de blessures

419.8a Certains effets de prévention s'appliquent à des blessures d'une source spécifique, par exemple: "La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures". Si un effet demande à un joueur de choisir une source, celle-ci peut être soit un permanent, soit un sort sur la pile (y compris un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement) ou bien encore toute carte ou permanent auquel fait référence un objet sur la pile (y compris une créature dont l'assignation des blessures de combat a été mise sur la pile, même si cette créature n'est plus en jeu ou que le permanent n'est plus une créature). Si le joueur choisit un permanent, la prévention s'appliquera au prochain nombre de blessures venant de ce permanent, qu'elles soient infligées par l'une des capacités de cette carte ou en tant que blessures de combat. Si le joueur choisit un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement, la prévention s'applique à toutes les blessures provenant de ce sort ou du permanent qu'il deviendra lors de sa résolution.

419.8b Certains effets peuvent prévenir ou remplacer des blessures provenant d'une source ayant des caractéristiques précises, tels qu'une créature ou encore une source d'une couleur particulière. Lorsque la source choisie devrait infliger des blessures, le bouclier de prévention vérifie à nouveau les caractéristiques de la source. Si celles-ci ne correspondent plus à celles définies par le bouclier, les blessures ne sont pas prévenues. Si, pour quelque raison, le bouclier ne prévient aucune blessure, il n'est pas utilisé et reste en place.

419.9. Interaction des effets de remplacement et de prévention

419.9a Si deux (ou plus) effets de remplacement ou de prévention essayent en même temps de modifier le même événement de manières contradictoires, le joueur qui contrôle le permanent affecté (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur) ou qui est lui-même affecté choisit un effet à appliquer. Puis, le ou les autres effets sont appliqués de la même manière s'ils sont toujours pertinents. Si un ou plusieurs de ces effets sont des effets d'auto-remplacement (voir règle 419.6d), ces effets sont appliqués avant tout autre effet. Si deux joueurs ou plus doivent faire ces choix en même temps, ce choix sont faits dans l'ordre APNAP (voir règle 103.4).

Exemple : deux permanents sont en jeu. L'un d'entre eux est un enchantement qui indique "Si une carte devait être mise au cimetière, retirez-la de la partie à la place". L'autre est une créature qui indique "Si [une créature] devait être mise au cimetière depuis le jeu, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire à la place". Le contrôleur de la créature qui devrait être détruite décide quel effet de remplacement appliquer en premier. L'autre effet ne fait alors rien.

419.9b Un effet de remplacement peut devenir applicable après qu'un autre effet de remplacement ait modifié un événement.

Exemple : un effet indique "Pour chaque 1 point de vie que vous devriez gagner, piochez une carte à la place" et un autre "Au lieu de piocher une carte, renvoyez la carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main". Les deux effets se combinent (quel que soit l'ordre dans lequel ils sont arrivés en jeu). Au lieu de gagner 1 point de vie, le joueur met une carte de son cimetière dans sa main.

420. Effets basés sur un état

420.1. Les effets basés sur un état sont une catégorie spéciale d'effets qui s'applique uniquement aux conditions listées ci-après. Les capacités qui attendent un état spécifique du jeu sont des capacités déclenchées et pas des effets basés sur un état. (Voir règle 404, "Capacités déclenchées").

420.2. Les effets basés sur un état sont toujours actifs et ne sont contrôlés par aucun joueur.

420.3. A chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité pour jouer un sort ou une capacité (voir règle 408, "Chronologie des sorts et des capacités"), le jeu vérifie chacune des conditions définies par les effets basés sur un état. Tous les effets applicables s'appliquent en un seul événement, puis la vérification est répétée. Une fois qu'il n'existe plus d'effet basé sur un état, les capacités déclenchées vont sur la pile et le joueur approprié reçoit la priorité. Cette vérification est également faite pendant l'étape de nettoyage (voir règle 314), et si au moins une des conditions listées s'applique, le joueur actif reçoit la priorité.

420.4. A la différence des capacités déclenchées, les effets basés sur un état ne tiennent pas compte de ce qui se passe pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

Exemple : un joueur contrôle une créature avec la capacité "Cette créature a une force et une endurance chacune égale au nombre de cartes dans votre main" et joue un sort dont l'effet est "Défaussez-vous de votre main, puis piochez sept cartes". La créature aura temporairement une endurance de 0 au milieu de la résolution du sort mais reviendra à une endurance de 7 quand le sort finira de se résoudre. Ainsi, la créature survivra quand on vérifiera les effets basés sur un état. En revanche, une capacité qui se déclenche quand il n'y a pas de cartes en main ira sur la pile après que le sort se soit résolu, car son événement déclencheur s'est produit pendant la résolution.

420.5. Les effets basés sur un état sont les suivants :

420.5a Un joueur avec 0 points de vie ou moins perd la partie.

420.5b Une créature avec une endurance de 0 ou moins est mise dans le cimetière de son propriétaire. La régénération ne peut pas remplacer cet événement.

420.5c Une créature avec des blessures fatales et une endurance supérieure à 0 est détruite. Des blessures fatales sont une quantité de blessures supérieure à zéro et supérieure ou égale à l'endurance de la créature. La régénération peut remplacer cet événement.

420.5d Une aura attachée à un permanent illégal ou qui n'est attachée à aucun permanent est mise dans le cimetière de son propriétaire.

420.5e Si deux (ou plus) permanents légendaires avec le même nom sont en jeu, ils sont tous mis dans les cimetières de leurs propriétaires. Ceci est appelé la "règle des légendes". Si seul l'un de ces permanents est légendaire, cette règle ne s'applique pas.

420.5f Un jeton dans une zone autre que la zone en jeu cesse d'exister.

420.5g Un joueur qui, depuis la dernière fois où les effets basés sur un état ont été vérifiés, aurait du piocher plus de cartes que sa bibliothèque n'en contenait perd la partie.

420.5h Un joueur avec dix marqueurs poisons (ou plus) perd la partie.

420.5i Si deux (ou plus) permanents avec le sur-type "du Monde" sont en jeu, tous, sauf celui qui a été un permanent avec le sur-type "du Monde" depuis le moins de temps, sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. En cas d'égalité, tous les permanents concernés sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. Ceci s'appelle la "règle des mondes".

420.5j Une copie d'un sort dans une zone autre que la pile cesse d'exister. Une copie d'une carte dans une zone autre que la pile ou la zone en jeu cesse d'exister.

420.5k Un équipement attaché à un permanent illégal se détache de ce permanent et reste en jeu.

420.5m Un permanent non-aura non-équipement attaché à un autre permanent se détache de ce permanent mais reste en jeu.

421. Gérer les boucles infinies

421.1. Il se peut que le jeu se trouve dans une situation où une suite d'actions puisse se répéter indéfiniment. Cette règle (parfois appelée "règle d'infini") explique comment briser de telles boucles.

421.2. Si la boucle contient une ou plusieurs actions optionnelles et qu'un joueur les contrôle toutes, ce joueur choisit un nombre. La boucle est traitée comme si elle se répétait ce nombre de fois, où jusqu'à ce qu'un autre joueur souhaite intervenir.

421.3. Si une boucle contient des actions optionnelles contrôlées par deux joueurs et que des actions de la part de ces deux joueurs sont nécessaires à la poursuite de la boucle, le premier joueur (ou le premier joueur impliqué dans la boucle à partir du premier joueur, dans l'ordre du tour) choisit un nombre. L'autre joueur a alors une alternative : il peut choisir un nombre inférieur. Dans ce cas, la boucle se produit ce nombre de fois plus toute fraction nécessaire pour que le deuxième joueur "ait le dernier mot". Ou bien, il peut accepter le nombre choisit par le premier joueur. La boucle se produit alors ce nombre de fois plus toute fraction nécessaire pour que le deuxième joueur "ait le dernier mot". (Notez que dans les deux cas, la fraction peut être nulle.) Cette séquence de choix s'étend de la même manière à tous les joueurs impliqués dans la boucle s'ils sont plus de deux.

Exemple : dans une partie à deux joueurs, un joueur contrôle une créature avec la capacité "1" : [Cette créature] a le vol." L'autre joueur contrôle un permanent avec la capacité "0" : La créature ciblée perd le

vol." La "règle d'infini" permet de s'assurer que, quelque soit celui des joueurs qui commence à utiliser l'une ou l'autre des capacités, le joueur inactif a le dernier mot et peut donc décider si la créature a le vol ou pas. (Dans le cas où le premier joueur tente de donner le vol au moins une fois à la créature.)

421.4. Si la boucle ne contient que des actions obligatoires, la partie se termine en match nul. (Voir règle 102.4b.)

421.5. Si une boucle contient des actions optionnelles contrôlées par des joueurs différents et que ces deux actions ne dépendent pas l'une de l'autre, le joueur actif choisit un nombre. Dans l'ordre APNAP, chaque joueur inactif peut accepter ce nombre ou en choisir un plus grand. La boucle se répète ce nombre de fois. Cette règle s'applique même si ces actions pouvaient exister dans deux boucles différentes plutôt que dans une seule.

422. Gérer les actions illégales

422.1. Si, après l'avoir commencée, un joueur se rend compte qu'il ne peut pas légalement accomplir une action, il revient en arrière sur l'action entière et tous les paiements déjà effectués sont annulés. Aucune capacité ne se déclenche et aucun effet n'est appliqué par ou à l'action annulée. Si l'action était de jouer un sort, la carte de sort retourne dans la zone d'où elle provenait. Ce joueur peut également annuler toutes les capacités de mana légales qui ont été jouées pendant cette action illégale, sauf si du mana issu de ces capacités ou issu de capacités de mana déclenchées a été dépensé pour d'autres capacités de mana qui n'ont pas été annulées. On ne peut pas revenir en arrière sur une action qui a déplacé une carte vers la bibliothèque ou depuis la bibliothèque vers une autre zone que la pile.

422.2. Quand on revient en arrière sur des sorts ou des capacités illégaux, le joueur qui avait la priorité la conserve et peut faire une autre action ou passer. Du reste, il peut également refaire à nouveau l'action annulée, mais d'une manière légale cette fois-ci, ou faire n'importe quelle autre action permise par les règles.

5. Règles additionnelles

500. Attaques et blocages légaux

500.1. Certains effets restreignent la déclaration des attaquants ou des bloqueurs lors du combat ou obligent certaines créatures à attaquer ou à bloquer. (Voir règle 308, "Étape de déclaration des attaquants" et règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".) Une restriction est un effet qui dit qu'une créature ne peut bloquer (ou attaquer) ou qu'elle ne peut bloquer (ou attaquer) que si une condition est vérifiée. Une obligation est un effet qui dit qu'une créature doit bloquer (ou attaquer) ou qu'elle doit bloquer (ou attaquer) si une condition est vérifiée.

500.2. Lors de la déclaration des attaquants, le joueur actif vérifie si chaque créature qu'il contrôle a l'obligation d'attaquer, ne peut attaquer, ou est soumise à une autre contrainte. Si l'une de ces conditions est en contradiction avec l'attaque proposée, cet ensemble d'attaquants est illégal et le joueur actif doit proposer une autre attaque. (Les créatures engagées et les créatures qui ont des coûts d'attaque non payés sont exemptes des effets qui les obligeraient à attaquer.)

Exemple : un joueur contrôle deux créatures, chacune avec une restriction qui indique "[Cette créature] ne peut pas attaquer seule." Il est légal de déclarer les deux créatures comme attaquantes.

Exemple : un joueur contrôle une créature qui "attaque si possible" et une autre créature sans capacité. Un effet indique "Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque tour". La seule attaque possible consiste à attaquer avec la créature qui "attaque si possible". On ne peut pas attaquer avec l'autre créature, avec les deux ou avec aucune.

500.3. Lors de la déclaration des bloqueurs, le défenseur vérifie si chaque créature qu'il contrôle a l'obligation de bloquer, ne peut bloquer, ou est soumise à une autre contrainte. Si l'une de ces conditions est en contradiction avec le blocage proposé, cet ensemble de bloqueurs est illégal et le joueur défenseur doit proposer un autre blocage. (Les

créatures qui ont des coûts de blocage non payés et les créatures engagées sont exemptes des effets qui les obligeraient à bloquer.)

500.4. Une restriction entre en contradiction avec un ensemble d'attaquants ou de bloqueurs si elle n'est pas suivie. Une obligation est en contradiction avec un ensemble d'attaquants ou de bloqueurs si elle n'est pas suivie et si 1) l'obligation aurait pu être suivie sans entrer en contradiction avec une restriction auquel l'ensemble se conforme ou 2) suivre cette obligation augmentera le nombre d'obligations suivi par cet ensemble.

500.5. Lorsque vous évaluez quelles obligations peuvent être obéies sans entrer en contradiction avec des restrictions, ne prenez pas en compte les possibilités optionnelles pour une créature si ces possibilités ne satisfont pas une obligation. Toutefois, vous devez prendre en compte les possibilités qui permettraient de satisfaire une obligation si cela permet d'augmenter le nombre d'obligations qui sont suivies (même si cela signifie ne plus suivre une autre obligation qui était précédemment suivie).

Exemple : un joueur contrôle une créature qui "bloque si elle le peut" et une autre créature sans capacités. Un effet dit que "Les créatures ne peuvent être bloquées que par deux créatures ou plus." La créature sans capacités n'est pas obligée de bloquer. Il est possible de bloquer une créature avec ces deux créatures ou de ne bloquer avec aucune mais pas de bloquer avec une seule des deux.

501. Capacités d'évasion

501.1. Les capacités d'évasion restreignent ce qui peut bloquer une créature attaquante. Ce sont des capacités statiques qui modifient les règles de l'étape de déclaration des bloqueurs.

501.2. Les capacités d'évasion sont cumulatives.

Exemple : une créature avec le vol et la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature avec le vol mais sans la distorsion.

501.3. Quelques créatures ont des capacités qui restreignent comment elles peuvent bloquer. Comme pour les capacités d'évasion, elles modifient uniquement les règles de l'étape de déclaration des bloqueurs. (Si une créature acquiert une capacité d'évasion après qu'un blocage légal ait été déclaré, cette capacité n'affecte pas ce blocage.)

502. Capacités à mot-clef

502.1. La plupart des capacités de créatures décrivent exactement ce qu'elles font dans le texte de règle de la carte. Certaines, toutefois, sont très courantes ou demanderaient trop de place pour être écrites sur la carte. Dans ces cas, la carte indique juste le nom de la capacité en tant que "mot-clef". Parfois, un texte d'aide-mémoire résume la règle du jeu.

502.2. Initiative

502.2a L'initiative est une capacité statique qui modifie les règles pour l'étape des blessures de combat (voir règle 310, "Etape des blessures de combat").

502.2b Au début de l'étape des blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (voir règle 502.28), les créatures sans l'initiative ou la double initiative n'infligent pas de blessures de combat. En revanche, au lieu d'aller ensuite à la fin du combat, la phase contient une seconde étape des blessures de combat, pour gérer les créatures restantes. Lors de la seconde étape des blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'ont pas assigné de blessures de combat lors de la première étape, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

502.2c Ajouter ou retirer l'initiative après la première étape des blessures de combat n'empêchera pas une créature d'infliger ses blessures de combat, ni ne lui permettra de les infliger deux fois.

502.2d Des exemplaires multiples de l'initiative sur une même créature sont redondants.

502.3. Débordement

502.3a Le débordement est une capacité déclenchée durant l'étape de déclaration des bloqueurs. (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".) Débordement signifie "A chaque fois qu'une créature avec le débordement est bloquée par une créature sans le débordement, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour."

502.3b Si une créature possède de multiples exemplaires du débordement, chacun se déclenche séparément.

502.4. Vol

502.4a Le vol est une capacité d'évasion.

502.4b Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée par des créatures sans le vol. Une créature avec le vol peut bloquer une créature avec ou sans le vol. (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".)

502.4c Des exemplaires multiples du vol sur une même créature sont redondants.

502.5. Célérité

502.5a La célérité est une capacité statique.

502.5b Une créature avec la célérité peut attaquer ou utiliser des capacités activées dont le coût inclut le symbole  même si cette créature n'a pas été contrôlée continuellement par son contrôleur depuis le début de son plus récent tour. (Voir règle 212.3d.)

502.5c Des exemplaires multiples de la célérité sur une même créature sont redondants.

502.6. Traversée des terrains

502.6a La traversée des terrains et la traversée des terrains enneigés sont des termes génériques. Le texte de règle d'une carte utilise en général un sous-type ou un sur-type spécifique (comme dans "traversée des îles", "traversée des marais enneigés" ou "traversée des terrains légendaires").

502.6b La traversée des terrains et la traversée des terrains enneigés sont des capacités d'évasion. Une créature avec une traversée des terrains est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain ayant le sous-type et/ou le sur-type spécifié. (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".)

502.6c La traversée des terrains enneigés est un type spécial de traversée des terrains. Une créature avec une traversée des terrains enneigés est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain enneigé ayant le sous-type spécifié. Si un joueur peut choisir une capacité de traversée des terrains, ce joueur peut choisir une traversée de terrains enneigés. Si un effet retire toutes les capacités de traversée des terrains, il retire également les traversées de terrains enneigés.

502.6d Les capacités de traversée des terrains ne s'annulent pas l'une l'autre.

Exemple : contrôler une créature avec la traversée des forêts enneigées ne laisse pas un joueur défenseur bloquer une créature avec la traversée des forêts enneigées s'il contrôle une forêt enneigée.

502.6e Des exemplaires multiples du même type de traversée des terrains ou des terrains enneigés sur une même créature sont redondants.

502.7. Protection

502.7a La protection est une capacité statique, écrite sous la forme "Protection contre [propriété]". Cette propriété est en général une couleur (comme dans "Protection contre le noir") mais peut être n'importe quelle caractéristique. Si la caractéristique est un type, un sous-type ou un sur-type, la protection s'applique aux sources qui sont des permanents avec type, sous-type ou sur-type ou à toute source qui n'est pas en jeu et qui est de ce type, sous-type ou sur-type.

502.7b Un permanent avec une protection ne peut être ciblé par des sorts ayant la propriété citée, ne peut être ciblé par des capacités provenant d'une source ayant la propriété citée.

502.7c Un permanent avec une protection ne peut être enchanté par des auras qui ont la propriété citée. Si de tels auras enchantent le permanent avec la protection, il sont mis dans le cimetière de leur propriétaire lorsque l'on vérifie les effets basés sur un état. (Voir règle 420, "Effets basés sur un état".)

502.7d Un permanent avec une protection ne peut être équipé par des équipements qui ont la propriété citée. Si de tels équipements équipent le permanent avec la protection, il s'en détachent mais restent en jeu lorsque l'on vérifie les effets basés sur un état. (Voir règle 420, "Effets basés sur un état".)

502.7e Toute blessure qui devrait être infligée au permanent par des sources ayant la propriété citée est prévenue.

502.7f Si le permanent protégé attaque, il ne peut pas être bloqué par des créatures ayant la propriété citée.

502.7g Des exemplaires multiples de la protection contre la même propriété sur un même permanent sont redondants.

502.8. Distorsion

502.8a La distorsion est une capacité d'évasion.

502.8b Une créature avec la distorsion ne peut pas être bloquée par des créatures sans la distorsion et une créature avec la distorsion ne peut pas bloquer des créatures sans la distorsion. (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".)

502.8c Des exemplaires multiples de la distorsion sur une même créature sont redondants.

502.9. Piétinement

502.9a Le piétinement est une capacité statique qui modifie la règle d'assignation des blessures d'une créature attaquante. Une créature avec le piétinement n'a pas de capacité spéciale quand elle bloque ou quand elle inflige des blessures qui ne sont pas des blessures de combat. (Voir règle 310, "Étape des blessures de combat".)

502.9b Le contrôleur d'une créature attaquante avec le piétinement assigne en premier ses blessures aux créatures qui la bloquent. Si toutes ces créatures bloqueuses se voient assigner des blessures fatales, les blessures restantes peuvent être assignées de la manière dont le décide le contrôleur de la créature attaquante entre les créatures bloqueuses et le joueur défenseur. Pour savoir quelle quantité de blessures est considéré comme fatale, prenez en compte les blessures déjà présentes sur la créature et les blessures assignées en même temps par d'autres créatures (voir règle 502.9e). Le contrôleur n'est pas obligé d'assigner des blessures fatales à toutes les créatures bloqueuses mais ne peut dans ce cas assigner aucune blessure au joueur défenseur.

502.9c Si toutes les créatures bloquant une créature attaquante avec le piétinement sont retirées du combat avant l'étape des blessures de combat, toutes ses blessures sont assignées au joueur défenseur.

502.9d Assigner des blessures en provenance d'une créature avec le piétinement ne tient compte que de l'endurance actuelle de la créature bloqueuse, et pas des capacités ou des effets qui pourraient changer le nombre final de blessures infligées.

Exemple : un créature 6/6 verte avec le piétinement est bloquée par une créature 2/2 avec la protection contre le vert. L'attaquant doit au moins assigner deux blessures au bloqueur, même si celles-ci seront prévenues par la protection. Il peut ensuite assigner les blessures restantes au défenseur.

502.9e Quand il y a plusieurs créatures attaquantes, il est légal d'assigner d'abord les blessures en provenance de celles sans le piétinement de manière à maximiser les blessures de celles avec le piétinement.

Exemple : une créature 2/2 avec une capacité qui lui permet de bloquer plusieurs attaquants bloque deux attaquants, une 1/1 sans capacité spéciale et une 3/3 avec le piétinement. Le joueur actif pourrait assigner à la créature bloqueuse 1 blessure du premier attaquant et 1 blessure du second attaquant, lui permettant d'assigner 2 blessures au joueur défenseur en provenance de la créature avec le piétinement.

502.9f Des exemplaires multiples du piétinement sur une même créature sont redondants.

502.10. Regroupement

502.10a Le regroupement est une capacité statique qui modifie les règles de déclaration des attaquants et d'assignation des blessures de combat.

502.10b Lorsqu'un joueur déclare ses attaquants, il peut déclarer comme membre d'un même groupe autant de créatures avec le regroupement qu'il le souhaite et au plus une créature sans le regroupement. (Un joueur défenseur ne constitue pas de groupe mais utilise le regroupement d'une manière différente, voir règle 502.10h.)

502.10c Un joueur peut constituer autant de groupes qu'il le souhaite, mais une créature ne peut faire partie que d'un seul groupe.

502.10d Une fois qu'un groupe a été constitué lors de la déclaration des attaquants, il existe pour tout le reste du combat, même si après sa constitution l'une ou l'autre des créatures le constituant perd le regroupement. Toutefois, si une créature dans un groupe est retirée du combat, elle est aussi retirée du groupe.

502.10e Si une créature attaquante est bloquée par une créature, chaque autre créature dans le groupe est alors bloquée par cette créature.

Exemple : un joueur attaque avec un groupe constitué d'une créature avec le vol et d'une créature avec la traversée des marais. Le joueur défenseur, qui contrôle un marais, peut éventuellement bloquer la créature avec le vol. S'il le fait, la créature avec la traversée des marais sera aussi bloquée.

502.10f Le regroupement ne permet aux créatures dans un même groupe de partager des capacités. Elles ne perdent pas non plus leurs capacités individuelles. Les créatures d'un groupe sont toujours des permanents séparés.

502.10g Si un effet fait qu'un membre d'un groupe devient bloqué, toutes les créatures du groupe sont bloquées.

502.10h Un joueur qui contrôle une créature attaquante avec le regroupement choisit comment les blessures sont assignées par les créatures qui bloquent cette créature. Un joueur qui contrôle une créature bloqueuse avec le regroupement choisit comment les blessures sont assignées par les créatures que cette créature a bloqué. Si la créature avait le regroupement lorsqu'elle a été déclarée comme attaquante ou comme bloqueur, mais qu'elle n'a plus le regroupement lorsque l'étape des blessures de combat débute, les blessures sont alors assignées normalement.

502.10i Des exemplaires multiples du regroupement sur une même créature sont redondants.

502.11. Regroupement avec d'autres

502.11a Le regroupement avec d'autres est une forme particulière de regroupement. Si un effet fait perdre le regroupement à un permanent, il lui fait aussi perdre le regroupement avec d'autres.

502.11b Une créature attaquante avec "regroupement avec d'autres [type de créature]" peut former un groupe avec d'autres créatures qui ont la même capacité "regroupement avec d'autres [type de créature]". Des créatures avec le regroupement normal peuvent aussi se joindre à ce groupe, mais des créatures sans le regroupement ne le peuvent pas. Des créatures dans un tel groupe n'ont pas nécessairement pour type de créature celui spécifié dans le "regroupement avec d'autres [type de créature]". Bloquer un tel groupe fonctionne selon les mêmes règles que le regroupement normal.

502.11c Si une créature est bloquée par au moins deux créatures ayant la même capacité "regroupement avec d'autres [type de créature]", le joueur défenseur choisit comment la créature attaquante assigne ses blessures. De la même manière, si une créature bloque au moins deux créatures ayant la même capacité "regroupement avec d'autres [type de créature]", l'attaquant choisit comment les blessures du bloqueur sont assignés.

502.10d Des exemplaires multiples du regroupement avec les autres du même type sur une même créature sont redondants.

502.12. Sauvagerie

502.12a La sauvagerie est une capacité déclenchée. "Sauvagerie N" signifie "A chaque fois que cette créature devient bloquée par au moins deux créatures, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour pour chaque bloqueur en plus du premier." (Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".)

502.12b Le bonus de sauvagerie n'est calculé qu'une seule fois par combat, lorsque la capacité déclenchée se résout. Ajouter ou retirer des bloqueurs plus tard dans le combat ne modifiera pas le bonus.

502.12c Si une créature a de multiples exemplaires de la sauvagerie, chacun se déclenche séparément.

502.13. Entretien cumulatif

502.13a L'entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui donne un coût incrémental à un permanent. "Entretien cumulatif [coût]" signifie "Au début de votre entretien, ajoutez un marqueur "âge" sur ce permanent. Puis sacrifiez ce permanent à moins que vous ne payez [coût] pour chaque marqueur "âge" sur ce permanent."

502.13b Si un permanent a de multiples exemplaires d'entretien cumulatif, chacun se déclenche séparément. Toutefois, les marqueurs "âge" ne sont pas liés à l'une ou l'autre des capacités d'entretien cumulatif. Chaque capacité compte l'ensemble des marqueurs "âge" présents lorsqu'elle se résout.

Exemple : un créature a deux capacités d'entretien cumulatif qui ont pour texte "Entretien cumulatif - payez un point de vie." Cette créature n'a encore aucun marqueur. Les deux capacités se déclenchent. Lorsque la première se résout, un marqueur est ajouté et le contrôleur de la créature choisit de payer un point de vie. Lorsque la seconde se résout, un deuxième marqueur est ajouté et le contrôleur doit maintenant payer deux points de vie.

502.14. Vigilance

502.14a La vigilance est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de déclaration des attaquants.

502.14b Les créatures ayant la vigilance ne s'engagent pas lorsqu'elles attaquent. (Voir règle 308, "Étape de déclaration des attaquants".)

502.14c Des exemplaires multiples de la vigilance sur une même créature sont redondants.

502.15. Déphasage

502.15a Le déphasage est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de dégagement.

502.15b Lors de l'étape de dégagement de chaque joueur, avant qu'il ne dégage ses permanents, tous les permanents avec le déphasage que ce joueur contrôle passent hors phase. Simultanément, tous les permanents que ce joueur contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. (Voir règle 217.8, "Hors phase" et règle 302.1.)

502.15c Si un effet fait qu'un joueur saute son étape de dégagement, le déphasage ne peut se produire ce tour-ci.

502.15d Les permanents qui passent en phase ou hors phase ne déclenchent aucune capacité d'arrivée en jeu ou de sortie du jeu et les effets qui modifient comment un permanent arrive en jeu sont ignorés. Toutefois, les capacités et les effets qui font spécifiquement référence au déphasage sont pris en compte normalement. (Puisque aucun joueur n'a la priorité lors de l'étape de dégagement, les capacités déclenchées par le déphasage n'iront sur la pile qu'au début de l'étape d'entretien.)

502.15e Lorsqu'un permanent passe hors phase, toutes ses blessures sont effacées.

502.15f Une carte qui revient en jeu depuis la zone hors phase est reconnue comme étant le même permanent que quand elle a quitté la zone en jeu. Ceci constitue une exception à la règle 217.1c qui stipule qu'un permanent "oublie" tout ce qui était lié à son existence antérieure lorsqu'il change de zone.

502.15g Les effets ayant une durée limitée et les capacités déclenchées retardées concernant un permanent ne peuvent plus l'affecter s'il passe hors phase. Toutefois, d'autres effets concernant ce permanent (y compris ceux sans limite de durée) peuvent continuer de l'affecter quand il revient en jeu.

Exemple : une créature sous l'effet d'une Croissance Gigantesque passe hors phase. Si elle revient en jeu avant la fin du tour, elle ne bénéficie plus du bonus +3/+3 de la Croissance Gigantesque car celui-ci a une durée limitée.

502.15h Les cartes hors phase "se souviennent" de leur historique et retournent en jeu dans le même état que celui où elles étaient lorsqu'elles l'ont quitté. Elle conservent leurs marqueurs, les choix qui ont été faits lorsqu'elles sont arrivées en jeu initialement et savent si elles étaient engagées ou dégagées ou si elles étaient inversées. Elles "savent" qui était leur contrôleur lorsqu'elles sont passées hors phase, même s'il est possible qu'elles passent en phase sous le contrôle d'un joueur différent si un effet de contrôle à durée limitée s'est arrêté.

Exemple : Rongeurs Malades a pour texte (entre autres) : "Au début de votre entretien, ces Rongeurs Malades infligent X blessures à un adversaire ciblé qui a déjà reçu des blessures de ces Rongeurs Malades, où X est le nombre de marqueurs "infection" sur ces Rongeurs Malades." Si les Rongeurs Malades passent hors phase, ils conservent leur marqueurs et se souviennent à quels joueurs ils ont déjà infligé des blessures. Lorsqu'ils reviennent en jeu, ils peuvent toujours cibler ces joueurs avec leur capacité déclenchée.

502.15i Lorsqu'un permanent passe hors phase, toutes les auras et les équipements qui lui sont attachés passent hors phase en même temps. Cette manière de passer hors phase est appelée le déphasage "indirect". Une aura ou un équipement qui passe hors phase de cette manière ne passe pas en phase de lui-même, il attend que la carte à laquelle il est lié passe en phase.

502.15j Si une aura ou un équipement passe hors phase normalement (plutôt qu'indirectement), il se souvient du permanent auquel il était attaché et revient en phase attaché à ce permanent. Si, lorsqu'une aura revient, le permanent auquel elle était attachée n'est plus en jeu ou ne peut plus être enchanté légalement, l'aura revient en jeu et est ensuite mise dans le cimetière de son propriétaire. Ceci est un effet basé sur un état. (Voir règle 420.) Si, lorsqu'un équipement revient, le permanent auquel il était attaché n'est plus en jeu ou ne peut plus être équipé légalement, l'équipement revient en jeu et reste en jeu sans rien équiper. Ceci est un effet basé sur un état. (Voir règle 420.)

502.15k Si plus d'un permanent passent en phase en même temps, ils conservent le tampon horaire qu'ils avaient avant de passer hors phase. (Voir règles 418.5d et 418.5e.) Cela ne change rien au fait que les permanents passent en phase simultanément.

502.15m Un permanent qui passe en phase peut attaquer et utiliser des capacités ayant le symbole  dans leur coût comme s'il avait la célérité. Ceci s'applique même si le permanent est passé hors phase puis en phase au cours du même tour. Le permanent continue de bénéficier de cet avantage tant qu'il ne change pas de contrôleur et qu'il reste dans la zone en jeu.

502.15n Un sort ou une capacité qui cible un permanent se résoudra normalement (en ce qui concerne ce permanent) si le permanent passe hors phase puis en phase entre le moment où le sort ou la capacité est jouée et le moment où il se résout.

502.15p Des exemplaires multiples du déphasage sur un même permanent sont redondants.

502.16. Rappel

502.16a Le rappel est une capacité statique de certains éphémères et rituels qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Rappel [coût]" signifie "Vous pouvez payer [coût] en tant que coût additionnel à ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au lieu de dans votre cimetière lors de sa résolution." Payer un coût de rappel se fait suivant les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

502.17. Équitation

502.17a L'équitation est une capacité d'évasion qui n'a été utilisée que dans l'extension Portal Trois Royaumes™.

502.17b Une créature avec l'équitation ne peut pas être bloquée par une créature sans l'équitation. Une créature avec l'équitation peut bloquer une créature avec ou sans l'équitation. (Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".)

502.17c Des exemplaires multiples de l'équitation sur une même créature sont redondants.

502.18. Recyclage

502.18a Le recyclage est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte avec le recyclage est dans la main d'un joueur. "Recyclage [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : piochez une carte."

502.18b Même si le recyclage ne peut être joué que lorsque la carte est dans la main d'un joueur, la capacité existe toujours quand la carte est en jeu. Une carte avec le recyclage peut donc être affectée par des effets qui ont trait à des objets avec une capacité activée.

502.18c Le recyclage des terrains est une variante de la capacité recyclage. "Recyclage des [type de terrain] [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type de terrain], révélez-la et mettez-la dans votre main.

Mélangez ensuite votre bibliothèque." Les cartes déclenchées lorsqu'un joueur recycle une carte se déclenchent lorsque la capacité de recyclage des terrains est jouée. Un effet qui empêche les joueurs de jouer la capacité recyclage empêche aussi de jouer le recyclage des terrains.

502.19. Echo

502.19a L'écho est une capacité déclenchée. "Echo" signifie "Au début de votre entretien, si vous avez acquis le contrôle de ce permanent après le début de votre dernière étape d'entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût de mana."

502.20. Evanescence

502.20a Evanescence est un mot-clef qui représente deux capacités. "Evanescence N" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec [N] marqueurs "sursis" sur lui." et "Au début de votre entretien, retirez un marqueur "sursis" de ce permanent. Si vous ne le pouvez pas, sacrifiez ce permanent."

502.21. Kick

502.21a Le kick est une capacité statique qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Kick [coût]" signifie "Lorsque vous jouez ce sort, vous pouvez payer un coût additionnel de [coût]." "Kick [coût 1] et/ou [coût 2]" signifie la même chose que "Kick [coût 1], Kick [coût 2]". Payer un coût de kick se fait suivant les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

502.21b Les objets avec le kick ont une capacité supplémentaire qui spécifie ce qui se produit lorsque le coût de kick est payé. Les objets avec plusieurs coûts de kick ont des capacités qui correspondent à chaque coût de kick.

502.21c Si un texte dépendant d'un coût de kick cible un ou plusieurs permanents et/ou joueurs, le contrôleur du sort choisit ces cibles uniquement s'il a déclaré son intention du payer ce coût de kick. Si ce n'est pas le cas, ces cibles ne sont pas choisies.

502.21d Une carte avec le kick peut avoir pour texte "Si vous avez payé le coût de kick [A]..." et "Si vous avez payé le coût de kick [B]...", où A et B sont respectivement le premier et le second coût de kick inscrits sur la carte. Un tel texte se réfère à l'un ou l'autre des coûts de kick, sans se préoccuper de ce qui a été effectivement payé par le contrôleur du sort. En d'autres termes, considérez que "Si vous avez payé le coût de kick [A]..." signifie "Si vous avez payé le premier coût de kick..." et que "Si vous avez payé le coût de kick [B]..." signifie "Si vous avez payé le deuxième coût de kick...".

502.22. Flashback

502.22a Le flashback est une capacité statique de certains éphémères et rituels qui fonctionne lorsque la carte est dans un cimetière. "Flashback [coût]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] plutôt que de payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, retirez cette carte du jeu au lieu de la mettre dans toute autre zone lorsqu'elle quitte la pile." Jouer un sort en utilisant le flashback se fait suivant les règles sur les coûts de substitution, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

502.23. Seuil

502.23a Le seuil est une capacité de définition de caractéristique, rédigée sous la forme : "Seuil – [texte]." Ce texte modifie le texte de règles de l'objet (selon une certaine condition) sur lequel il se trouve et peut créer n'importe quel type de capacité. "Seuil – [texte]" signifie "Tant que vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, [cet objet] a "[texte]"."

502.23b Les cartes et les permanents avec le seuil n'ont le texte indiqué que si leur contrôleur a au moins sept cartes dans son cimetière. Si ce n'est pas le cas, le texte indiqué après le mot-clef "Seuil" n'est même pas considéré comme apparaissant sur la carte.

502.23c Un éphémère ou un rituel avec le seuil n'a le texte indiqué que lorsque le sort est sur la pile. Un artefact, une créature, un enchantement

ou un terrain avec le seuil n'a le texte indiqué que si le permanent est en jeu.

502.24. Folie

502.24a La folie est un mot-clef qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne tant que la carte avec la folie est dans la main d'un joueur. La seconde est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la première capacité est utilisée. "Folie [coût]" signifie "Si un joueur devait se défausser de cette carte, il s'en défausse, mais peut la retirer de la partie au lieu de la mettre dans son cimetière." et "Lorsque cette carte est retirée de la partie d'une telle manière, jusqu'à la prochaine fois où ce joueur passe la priorité, il peut, à tout moment où il pourrait jouer un éphémère, jouer cette carte en payant [coût] plutôt que de payer son coût de mana. Quand ce joueur passe la priorité, mettez cette carte dans son cimetière."

502.24b Jouer un sort en utilisant la folie se fait suivant les règles sur les coûts de substitution, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

502.25. Peur

502.25a La peur est une capacité d'évasion.

502.25b Une créature avec la peur ne peut être bloquée que par des créatures noires et/ou artefacts. (Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".)

502.25c Des exemplaires multiples de la peur sur une même créature sont redondants.

502.26. Mue

502.26a La mue est une capacité statique qui fonctionne lorsque vous pouvez jouer la carte ayant la mue et l'effet de la mue fonctionne tant que la carte est face cachée. "Mue [coût]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte comme une créature face cachée 2/2, sans texte, nom, sous-type, symbole d'extension et un coût de mana de zéro en payant 3 plutôt que de payer son coût de mana." A tout moment où vous pourriez jouer un éphémère, vous pouvez révéler le coût de mue de tout permanent face cachée que vous contrôlez, payer ce coût et mettre le permanent face visible. Cette action ne passe pas par la pile. (Voir règle 504, "Sorts et permanents face cachée".)

502.26b Pour jouer un sort en utilisant la mue, mettez le face cachée. Il devient une carte de créature face cachée 2/2, sans texte, nom, sous-type, symbole d'extension et un coût de mana égal à zéro. Ces valeurs sont les caractéristiques de l'objet qui peuvent éventuellement être copiées. (Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus" et règle 503, "Copier des objets".) Mettez le sur la pile (toujours face cachée, avec les caractéristiques énoncées ci-dessus), et payez 3 plutôt que son coût de mana. Cela se fait en suivant les règles sur les coûts de substitution. Vous pouvez jouer un sort ainsi depuis toute zone depuis laquelle vous pouvez jouer ce sort. Lorsque le sort se résout, il arrive en jeu avec les mêmes caractéristiques. L'effet de mue s'applique à la carte face cachée où qu'elle se trouve et cesse lorsque la carte est tournée face visible.

502.26c Vous ne pouvez pas jouer une carte face cachée si elle n'a pas la mue.

502.26d A tout moment où vous pourriez jouer un éphémère, vous pouvez tourner face visible un permanent face cachée. Pour ce faire, montrez le coût de mue à tous les joueurs, payez ce coût et tournez le permanent face visible. L'effet de mue cesse et la carte retrouve ses caractéristiques normales. D'éventuelles capacités déclenchées lorsque le permanent arrive en jeu ne se déclenchent pas et n'ont aucun effet lorsqu'il est tourné face visible car le permanent était déjà en jeu.

502.26e Si un permanent face visible ayant la mue est tourné face cachée par un sort ou une capacité, il devient une créature face cachée 2/2 sans texte, nom, sous-type, symbole d'extension et un coût de mana égal à zéro. Ces valeurs sont les caractéristiques de l'objet qui peuvent éventuellement être copiées. (Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus" et règle 503, "Copier des objets".) Les règles sur la mue et sur les sorts et permanents face cachée lui sont appliquées.

502.26f Voir règle 504, "Sorts et permanents face cachée", pour plus d'information sur les cartes jouées avec la mue.

502.27. Amplification

502.27a L'amplification est une capacité statique. "Amplification N" signifie "Au moment où cet objet arrive en jeu, révélez un nombre quelconque de cartes de votre main qui ont un type de créature en commun avec cette carte. Cette carte arrive en jeu avec N marqueurs +1/+1 pour chaque carte ainsi révélée. Vous ne pouvez pas révéler ainsi cette carte ou toute autre carte qui arrive en jeu en même temps qu'elle."

502.27b Si une créature possède de multiples exemplaires de l'amplification, chacun fonctionne séparément.

502.28. Double Initiative

502.28a La double initiative est une capacité statique qui modifie les règles pour l'étape des blessures de combat. (Voir règle 310, "Etape des blessures de combat".)

502.28b Au début de l'étape des blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a la double initiative ou l'initiative (voir règle 502.2), les créatures sans la double initiative ou l'initiative n'infligent pas de blessures de combat. En revanche, au lieu d'aller ensuite à la fin du combat, la phase contient une seconde étape des blessures de combat, pour gérer les créatures restantes. Lors de la seconde étape des blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'ont pas assigné de blessures de combat lors de la première étape, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

502.28c Retirer la double initiative lors de la première étape des blessures de combat empêchera une créature d'infliger ses blessures de combat lors de la deuxième étape des blessures de combat.

502.28d Donner la double initiative à une créature après que l'assignation des blessures de combat soit allée sur la pile lors de la première étape des blessures de combat lui permettra d'infliger des blessures lors de la seconde étape, même si elle en a déjà infligé lors de la première.

502.28e Des exemplaires multiples de la double initiative sur une même créature sont redondants.

502.29. Provocation

502.29a La provocation est une capacité déclenchée. "Provocation" signifie "Quand cette créature attaque, vous pouvez forcer la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle à bloquer celle-ci, si elle le peut. Si vous faites ainsi, dégagez cette créature ciblée."

502.29b Si une créature possède de multiples exemplaires de la provocation, chacun se déclenche séparément.

502.30. Déluge

502.30a Le déluge est une capacité déclenchée qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Déluge" signifie "Lorsque vous jouez ce sort, mettez une copie de ce sort sur la pile pour chaque autre sort déjà joué ce tour-ci. Si ce sort a une ou plusieurs cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour les copies de votre choix."

502.30b Si un sort possède de multiples exemplaires du déluge, chacun se déclenche séparément.

502.31. Affinité

502.31a L'affinité est une capacité statique qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Affinité pour [texte]" signifie "Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque [texte] que vous contrôlez."

502.31b La capacité d'affinité ne réduit que les coûts de mana générique ; elle ne réduit pas la quantité de mana coloré que vous devez payer pour un sort. L'affinité ne peut pas réduire le coût de mise en jeu d'un sort à moins de zéro.

502.31c Si un sort possède de multiples exemplaires de l'affinité, chacun s'applique.

502.32. Union

502.32a L'union est une capacité statique qui fonctionne quand le sort est sur la pile. "Union [coût]" signifie "Vous pouvez choisir tous les modes de ce sort au lieu d'en choisir un seul. Si vous faites ainsi, vous payez un [coût] supplémentaire." Utiliser la capacité d'union suit les règles de choix de mode et de paiement de coûts supplémentaires décrits dans les règles 409.1b et 409.1f-h.

502.32b Si le coût d'union est payé, suivez le texte de chacun des modes dans l'ordre inscrit quand le sort se résout.

502.33. Equipement

502.33a L'équipement est une capacité activée des cartes d'artefact ayant pour sous-type "équipement". "Equipement [coût]" signifie "[coût] : Attachez cet équipement à la créature ciblée que vous contrôlez. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel."

502.33b Pour plus de renseignements sur l'équipement, voir la règle 212.2, "Artefacts".

502.33c Si un artefact possède de multiples exemplaires de l'équipement, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ses capacités d'équipement.

502.34. Empreinte

502.34a L'empreinte est une capacité activée ou déclenchée décrite comme "Empreinte - [texte]" où [texte] est une capacité activée ou déclenchée. La source de cette capacité a l'empreinte de la carte que la capacité a placé dans la zone retiré de la partie."

502.34b La phrase "la carte de [type] dont cette carte a l'empreinte" indique la carte du type décrit dont le permanent a actuellement l'empreinte. Si un permanent a l'empreinte de plus d'une carte de ce type, chacune d'elle est "une carte de [type] dont cette carte a l'empreinte".

502.35. Modularité

502.35a La modularité représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. "Modularité N" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec N marqueur(s) +1/+1 sur lui." et "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez placer un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent."

502.35b Si une créature a plusieurs exemplaires de modularité, chacune d'elles fonctionne séparément.

502.36. Regard

502.36a Le regard est une capacité statique qui fonctionne quand un sort ou une capacité se résout. "Regard N" signifie "Regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre."

502.36b Si un sort possède de multiples exemplaires du regard, chacun d'eux fonctionne séparément.

502.37. Solarisation

502.37a La solarisation est une capacité statique qui fonctionne lorsqu'un objet arrive en jeu depuis la pile. "Solarisation" signifie "Si cet objet arrive en jeu depuis la pile en tant que créature, il arrive en jeu avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût. Si cet objet arrive en jeu depuis la pile sans être une créature, il arrive en jeu avec, sur lui, un marqueur 'charge' pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût."

502.37b La solarisation ne s'applique que lorsque le sort se résout et seulement si une ou plusieurs couleurs de mana ont été utilisées pour payer ses coûts. Le mana utilisé pour payer des coûts supplémentaires ou de substitution est pris en compte.

502.37c La solarisation peut aussi servir à définir une valeur variable pour une autre capacité. Si le mot-clef est utilisé ainsi, on ne se préoccupera pas de savoir si la capacité est sur un sort de créature ou sur un autre type de sort.

Exemple : la capacité "Modularité Solarisation" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût." et "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez placer un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent."

502.37d Si un objet possède de multiples exemplaires de la solarisation, chacune d'elles fonctionne séparément.

502.38. Bushido

502.38a Le bushido est une capacité déclenchée. "Bushido N" signifie "Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour." (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".)

502.38b Le bonus de bushido n'est calculé qu'une seule fois par combat, lorsque la capacité déclenchée se résout. Ajouter ou retirer des bloqueurs plus tard dans le combat ne modifiera pas le bonus.

502.38c Si une créature a de multiples exemplaires du bushido, chacun se déclenche séparément.

502.39. Transmigration

502.39a La transmigration est une capacité déclenchée. "Transmigration N" signifie "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de N ou moins depuis votre cimetière dans votre main."

502.39b Si un permanent a de multiples exemplaires de la transmigration, chacun se déclenche séparément.

502.40. Imprégnation

502.40a L'imprégnation est une capacité statique qui fonctionne quand la carte est dans votre main. "Imprégnation [type ou sous-type] [coût]" signifie "Vous pouvez révéler cette carte lorsque vous jouez un sort de [type ou sous-type]. Si vous faites ainsi, copiez la boîte de texte de la carte révélée sur le sort joué et payez [coût] en tant que coût supplémentaire du sort joué." Utiliser la capacité d'imprégnation suit les règles de paiement de coûts supplémentaires décrits dans les règles 409.1b et 409.1f-h.

Exemple : Puisque la carte imprégnée reste dans la main du joueur, elle peut être jouée normalement par la suite, être imprégnée sur un autre sort ou même servir à payer un coût de la forme "défaussez vous d'une carte" du sort sur lequel elle a été imprégnée.

502.40b Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'imprégnation si vous ne pouvez pas satisfaire aux choix imposés (cibles, etc.) par la carte. Vous ne pouvez imprégner une carte sur un même sort qu'une seule fois. Si vous imprégnez plusieurs cartes sur le même sort, révélez les ensemble et choisissez dans quelle ordre leurs instructions seront effectuées. Les instructions sur le sort joué doivent être effectuées en premier, avant celles des cartes imprégnées.

502.40c Le sort a les caractéristiques du sort joué ainsi que les boîtes de texte de chacune des cartes imprégnées sur lui. Le sort n'acquiert aucune autre caractéristique (nom, coût de mana, couleur, sur-type, type, sous-type, etc.) des cartes imprégnées. Un texte copié sur le sort qui fait référence à une carte par son nom fait référence au sort sur la pile et pas à la carte d'où provient le texte copié.

Exemple : Rayon glaciaire est une carte rouge avec l'imprégnation d'arcane et qui a pour texte "Rayon glaciaire inflige 2 blessures au joueur ou à la créature ciblée." Si cette carte est imprégnée sur le sort d'arcane bleu Sonder les brumes, le sort reste bleu ; et c'est Sonder les brumes qui inflige les blessures. Il peut donc cibler une créature ayant la protection contre le rouge et lui infliger deux blessures.

502.40d Choisissez les cibles pour le texte supplémentaire normalement (voir règle 409.1c). Notez qu'un sort ayant une ou plusieurs cibles sera contrecarré si toutes ses cibles sont illégales lors de sa résolution.

502.40e Le sort perd tous les changements dus à l'imprégnation lorsqu'il quitte la pile (s'il est contrecarré, retiré de la partie ou s'il se résout).

502.41. Défenseur

502.41a Défenseur est une capacité statique.

502.41b Une créature ayant la capacité défenseur ne peut pas attaquer.

502.41c Des exemplaires multiples de défenseur sur une même créature sont redondants.

502.42 Offrande

502.42a L'offrande est une capacité statique d'une carte qui fonctionne dans toutes les zones depuis lesquelles la carte peut être jouée. "Offrande de [texte]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un permanent [texte]. Si vous faites ainsi, le coût total pour jouer cette carte est réduit du coût du permanent sacrifié."

502.42b Le permanent est sacrifié lorsque le sort est annoncé (voir règle 409.1a). Le coût total du sort est réduit du coût de mana du permanent sacrifié (voir règle 409.1f).

502.42c Le mana générique dans le coût du permanent sacrifié réduit le mana générique dans le coût total de la carte avec l'offrande. Le mana coloré dans le coût du permanent sacrifié réduit le mana de la même couleur dans le coût total de la carte avec l'offrande. Le mana coloré dans le coût du permanent sacrifié qui ne correspond pas à du mana coloré dans le coût de la carte avec l'offrande, ou qui excède la quantité de ce mana coloré dans le coût de cette carte, réduit autant de mana générique dans le coût total.

502.43 Ninjutsu

502.43a Le Ninjutsu est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte avec le ninjutsu est dans la main d'un joueur. "Ninjutsu [coût]" signifie "[Coût], Révélez cette carte, renvoyez dans la main de son propriétaire une créature non-bloquée que vous contrôlez : Mettez cette carte en jeu depuis votre main engagée et attaquante."

502.43b La carte ayant le ninjutsu reste révélée depuis l'annonce de la capacité jusqu'à ce que la capacité quitte la pile.

502.43c La capacité ninjutsu ne peut être jouée que tant qu'il y a une créature non-bloquée en jeu (voir règle 309.2f). La créature ayant le ninjutsu est mise en jeu non-bloquée. Elle attaque le même joueur que la créature qui a été renvoyée en main.

502.44 Epique

502.44a Epique représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée retardée. "Epique" signifie "Vous ne pouvez plus jouer de sorts jusqu'à la fin de la partie." et "Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort, sauf sa capacité épique. Si ce sort a de cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie." Voir règle 503.10.

502.44b Un fois qu'un sort avec épique s'est résolu, son contrôleur ne peut plus jouer de sort mais des effets (tels que la capacité épique elle-même) peuvent toujours mettre des sorts sur la pile.

502.45 Enchanter

502.45a Enchanter est une capacité statique rédigée de la manière suivante : "Enchanter [permanent ou joueur]". La capacité enchanter restreint ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce qu'une aura peut enchanter.

502.45b Pour plus de détails sur les auras, voir règle 212.4, "Enchantements".

502.45c Si une aura a plusieurs instances de la capacité enchanter, toutes ces instances s'appliquent. La cible de l'aura doit correspondre à toutes les restrictions imposées par toutes les instances d'enchanter. L'aura ne peut enchanter qu'un permanent correspondant à toutes ses capacités enchanter.

502.45d Les auras capables d'enchanter un joueur peuvent cibler et être attachées à des joueurs. De telles auras ne peuvent cibler ou être attachées à des permanents. Les règles 212.4d à 212.4i s'appliquent aux auras ayant "Enchanter joueur" ou "Enchanter adversaire" vis à vis des joueurs de la même manière qu'elles s'appliquent aux auras enchantant des permanents pour les permanents.

502.46 Convocation

502.46a La convocation est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. "Convocation" signifie "En tant que coût supplémentaire pour jouer ce sort, vous pouvez engager le nombre de votre choix de créatures dégagées que vous contrôlez. Chaque créature engagée de cette manière réduit le coût de ce sort de 1 ou d'un mana d'une des couleurs de cette créature." L'utilisation de la capacité de convocation suit les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

Exemple : Vous jouez le Vigile de Vitu-Ghazi, un sort avec la convocation qui coûte 3. Vous annoncez que vous allez engager une créature-artefact, une créature rouge et une créature verte et blanche pour aider à le payer. La créature-artefact et la créature rouge réduisent chacune le coût du sort de 1. Vous choisissez si la créature vert-blanche réduit le coût du sort de 1, ou. Ensuite, les créatures deviennent engagées lorsque vous payez le coût du Vigile de Vitu-Ghazi.

502.46b La convocation ne peut pas réduire le coût d'un sort à moins de 0.

502.46c Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

502.47 Dragage

502.47a Le dragage est une capacité statique qui ne fonctionne que lorsque la carte avec le dragage est dans le cimetière d'un joueur. "Dragage N" signifie "Tant que vous avez au moins N cartes dans votre bibliothèque, si vous deviez piocher une carte, à la place vous pouvez mettre N cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière et renvoyer cette carte dans votre main depuis votre cimetière."

502.47b Un joueur avec moins de cartes dans sa bibliothèque que le nombre requis par la capacité de dragage ne peut pas en mettre dans son cimetière de cette manière.

502.48 Transmutation

502.48a La transmutation est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte avec la transmutation est dans la main d'un joueur. "Transmutation [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel."

502.48b Bien que la capacité de transmutation ne soit jouable que si la carte est dans la main d'un joueur, elle continue d'exister quand la carte est en jeu et dans toutes les autres zones. Donc, les objets avec la transmutation seront affectés par des effets qui dépendent d'objets qui ont au moins une capacité activée.

502.49 Substance

502.49a La substance est une capacité statique sans effet.

502.50. Soif de sang

502.50a La soif de sang est une capacité statique. "Soif de sang N" signifie "Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, ce permanent arrive en jeu avec, sur lui, N marqueurs +1/+1."

502.50b "Soif de sang X" est une forme spéciale de la soif de sang. "Soif de sang X" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec, sur lui, X marqueurs +1/+1, X étant le nombre total de blessures infligées à vos adversaires ce tour-ci."

502.50c Si un objet a plusieurs occurrences de soif de sang, chacune d'elles s'applique séparément.

502.51. Hantise

502.51a La hantise est une capacité déclenchée. "Hantise" sur un permanent signifie "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, retirez-le de la partie hantant la créature ciblée." "Hantise" sur un sort d'éphémère ou de rituel signifie "Quand ce sort va au cimetière lors de sa résolution, retirez-le de la partie hantant la créature ciblée."

502.51b Les cartes qui sont dans la zone retiré de la partie à cause d'une capacité de hantise "hantent" la créature ciblée par cette capacité. La phrase "la créature qu'il/elle hante" fait référence à l'objet ciblé par la capacité hantise, que cet objet soit toujours une créature ou pas.

502.51c Les capacités déclenchées qui hantent faisant référence à la créature hantée peuvent se déclencher dans la zone retiré de la partie.

502.52. Duplication

502.52a Duplication est un mot-clef qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. "Duplication [coût]" signifie "En tant que coût supplémentaire pour jouer ce sort, vous pouvez payer [coût] autant de fois que vous le voulez" et "Quand vous jouez ce sort, si un coût de duplication a été payé pour lui, copiez-le pour chaque fois que son coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie." Payer un coût de duplication se fait suivant les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h.

502.52b Si un sort a plusieurs occurrences de la duplication, chacune d'elles est payée séparément et se déclenche en fonction des coûts payés, pas pour chaque autre occurrence de duplication.

502.53. Prévion

502.53a Une capacité de prévion est un type de capacité activée spéciale qui ne peut être jouée que depuis la main d'un joueur. Elle est présentée sous la forme "Prévion - [capacité activée]."

502.53b Une capacité de prévion ne peut être jouée que pendant l'étape d'entretien de propriétaire de la carte, et uniquement une fois chaque tour. Le contrôleur de la capacité de prévion révèle la carte avec cette capacité depuis sa main lorsque la capacité est jouée. Ce joueur joue avec cette carte révélée jusqu'à la fin de l'étape d'entretien ou que la carte quitte la main de ce joueur, selon ce qui arrive en premier.

502.54. Greffe

502.54a La greffe représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. "Greffe N" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec N marqueurs +1/+1 sur lui" et "À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce permanent sur cette créature."

502.54b Si une créature a plusieurs occurrences de greffe, chacune d'elles s'applique séparément.

503. Copier des objets

503.1. Certains objets peuvent créer ou devenir une copie d'un sort, d'un permanent ou d'une carte. (Certaines anciennes cartes ont pour texte "Cherchez une copie de...". Il ne s'agit pas de cartes de copie. Ces cartes ont reçu une nouvelle formulation dans la référence Oracle™.)

503.2. Lorsqu'un objet est copié, la copie acquiert les valeurs copiables des caractéristiques d'origine de l'objet : le nom, le coût de mana, la

couleur, le type, le sous-type, le sur-type, le symbole d'extension, le texte de règle, la force et l'endurance. De plus, si l'objet est sur la pile, les choix faits lorsqu'il a été joué (mode, cibles, valeur de X, si un coût de kick a été payé, comment des cibles multiples seront affectées, etc.) sont aussi copiés. Les "valeurs copiables" sont les valeurs imprimées de l'objet, modifiées éventuellement par d'autres effets de copie et par les capacités "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu" ainsi que par les capacités qui permettent à l'objet d'être face cachée. D'autres effets (y compris ceux de changement de type ou de texte) et les marqueurs ne sont pas copiés.

Exemple : le Bâton Chimérique est un artefact qui a pour texte "X : le Bâton Chimérique devient une créature-artefact avec une force et une endurance de X jusqu'à la fin du tour." et le Clone est une créature dont le texte est "Au moment où le Clone arrive en jeu, vous pouvez choisir une créature en jeu. Si vous le faites, le Clone arrive en jeu comme une copie de cette créature." Après que le Bâton soit devenu une créature-artefact 5/5, un Clone arrive en jeu en le copiant. Le Clone est alors un artefact, pas une créature-artefact 5/5. (Toutefois, le Clone a la capacité du Bâton, il peut donc devenir une créature si cette capacité est jouée.)

Exemple : un Clone arrive en jeu en copiant un Démon grimaçant face cachée (une créature ayant un coût de mue de 2). Le Clone est une créature 2/2 incolore sans nom, type ni capacité et son coût de mana est de 1. Il est face visible. Son contrôleur ne peut pas payer 2 pour le tourner face visible.

503.3. Les valeurs copiables de la copie deviennent l'information copiée, ainsi que modifiée par le statut de la copie. Les objets qui copieraient la copie utilisent ces nouvelles valeurs.

Exemple : Le Doppelganger Vésuvéen a pour texte : "Au moment où le Doppelganger Vésuvéen arrive en jeu, vous pouvez choisir une créature en jeu. Si vous le faites, le Doppelganger Vésuvéen arrive en jeu comme une copie de cette créature sauf pour sa couleur et acquiert "Au début de votre entretien, le Doppelganger Vésuvéen peut devenir une copie de la créature ciblée sauf pour la couleur. Si vous faites ainsi, le Doppelganger Vésuvéen acquiert cette capacité." Un Doppelganger Vésuvéen arrive en jeu en tant que copie d'un Grizzli (une créature 2/2 sans capacité). Ensuite, un Clone arrive en jeu en copiant le Doppelganger Vésuvéen. Le Clone est un Ours 2/2 bleu sans capacité qui a la capacité déclenchée du Doppelganger Vésuvéen.

Exemple : Tomoya le divulgateur (une carte inversible qui a été inversée) devient une copie de Nezumi rasdecroc (une carte inversible qui n'a pas été inversée). Les caractéristiques de Tomoya deviennent celles de Perce-moustaches l'odieux qui est la version inversée de Nezumi rasdecroc.

Exemple : un Démon grimaçant face cachée (une créature ayant la mue) devient une copie d'un Lorien cassebranche (une créature 4/1 verte avec le piétinement et un coût de mue de 1) face visible. Les caractéristiques du Démon deviennent celles du Lorien. Toutefois, puisque la créature est face cachée, elle reste une 2/2 incolore, sans nom, type ou capacité et un coût de mana de 1. Elle peut être tournée face visible pour 1. Si c'est le cas, elle aura alors les caractéristiques du Lorien cassebranche.

Exemple : un Démon grimaçant face cachée (une créature ayant la mue) devient une copie d'un Ceux qui vagabondent (une créature 1/1 bleue de type Esprit sans la mue). C'est alors un Ceux qui vagabondent face cachée. Il reste une 2/2 incolore, sans nom, type ou capacité et un coût de mana de 1. Son contrôleur ne peut pas utiliser l'action spéciale permettant de le tourner face visible. Toutefois, si un effet le tourne face visible, il aura les caractéristiques de Ceux qui vagabondent.

503.4. Certains effets peuvent permettre à un permanent qui en copie un autre de copier un permanent différent tout en restant en jeu. Ce changement ne déclenche pas les capacités d'arrivée en jeu ou de sortie du jeu. Cela ne change pas les effets autres que les effets de copie qui affectent la copie.

Exemple : le Changeforme Instable a pour texte : "A chaque fois qu'une créature arrive en jeu, le Changeforme Instable devient une copie de cette créature et acquiert cette capacité." Le Changeforme est sous l'effet d'une Croissance Gigantesque (La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour). Si une créature arrive en jeu, le Changeforme en devient une copie, mais bénéficie toujours du +3/+3 de Croissance Gigantesque.

503.5. Un objet qui arrive en jeu "comme une copie" d'un autre permanent devient une copie au moment où il arrive en jeu. Il ne devient une copie après être arrivé en jeu. Si le texte copié contient des capacités qui modifient la manière dont le permanent arrive en jeu (telles que "arrive en jeu avec..." ou "au moment où [ce permanent] arrive en jeu"),

ces capacités produisent leur effet. De même, les capacités déclenchées d'arrivée en jeu de la copie se déclenchent.

Exemple : le Béhémot de Linciel a pour texte : "Evanescence 2 (Cette créature arrive en jeu avec deux marqueurs "sursis". Au début de votre entretien, retirez un marqueur "sursis". Si vous ne le pouvez pas, sacrifiez le Béhémot de Linciel.) Le Béhémot de Linciel arrive en jeu engagé." Un Clone qui arrive en jeu en tant que copie d'un Béhémot de Linciel arrive en jeu engagé avec deux marqueurs "sursis".

Exemple : Ours Tigrés a pour texte "Quand ces Ours Tigrés arrivent en jeu, piochez une carte." Un Clone arrive en jeu en tant que copie des Ours Tigrés. Le Clone copie la capacité d'arrivée en jeu des Ours, donc le contrôleur du Clone pioche une carte.

503.6. Lorsqu'un permanent est copié, les choix liés à ce permanent ne le sont pas. Si un objet arrive en jeu en tant que copie d'un autre permanent, le contrôleur de la copie peut faire les choix qui sont faits lorsque la copie arrive en jeu.

Exemple : un Clone arrive en jeu en tant que copie d'un Esprit Caméléon qui a pour texte (entre autres) : "Au moment où l'Esprit Caméléon arrive en jeu, choisissez une couleur." Le Clone ne copie pas la couleur choisie pour l'Esprit Caméléon. Le contrôleur du Clone peut choisir une nouvelle couleur.

503.7. Puisque les choix ne sont pas copiés, il est possible qu'une carte de copie acquiert une capacité qui fait référence à un choix qui n'a pas été fait. Dans ce cas, le choix est considéré comme étant zéro ou indéfini.

Exemple : la Voix du Grand Tout arrive en jeu et est copiée par un Changeforme Instable. La Voix du Grand Tout a pour texte (entre autres) : "Au moment où la Voix du Grand Tout arrive en jeu, choisissez une couleur. La Voix du Grand Tout a la protection contre cette couleur." Le Changeforme Instable n'a pas l'occasion de choisir une couleur, car il n'est jamais arrivé en jeu en tant que Voix du Grand Tout. La protection est sans objet car elle ne protège contre rien.

503.8. Si une capacité d'une carte de copie demande à un joueur de faire un choix lorsqu'elle arrive en jeu, la copie se souviendra de ce choix même si plus tard elle copie autre chose et continuera d'utiliser ce choix pour ses capacités, s'il est approprié. S'il ne l'est pas, le choix est considéré comme étant zéro ou indéfini.

Exemple : un Doppelganger Vésuvéen arrive en jeu en tant que copie d'un Esprit Caméléon et le contrôleur du Doppelganger Vésuvéen choisit bleu. Plus tard, le Doppelganger Vésuvéen devient un Elfes Quirionais qui a comme capacité "Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve." Si cette capacité est utilisée, elle produit un mana bleu.

Exemple : un Doppelganger Vésuvéen arrive en jeu en tant que Meneuse de la Chasse qui (entre autres) a pour texte : "Au moment où la Meneuse de la Chasse arrive en jeu, choisissez un type de créature." Le contrôleur du Doppelganger Vésuvéen choisit gobelin. Plus tard, le Doppelganger Vésuvéen devient un Elfes Quirionais. Si la capacité de mana est utilisée, elle ne produit aucun mana, pas du mana gobelin.

503.9. Certains effets de copie donnent une capacité de copie lors du processus de copie. Cette capacité devient une des valeurs copiables de la copie, de même que les autres capacités copiées. De plus, certaines cartes de copie précisent qu'elles conservent les valeurs de certaines de leurs caractéristiques, plutôt que de les copier.

Exemple : des Elfes Quirionais arrivent en jeu et sont copiés par un Changeforme Instable. La valeur imprimée du Changeforme Instable est maintenant celle des Elfes Quirionais, avec en plus la capacité "A chaque fois qu'une créature arrive en jeu, le Changeforme Instable devient une copie de cette créature et acquiert cette capacité." Puis, un Clone arrive en jeu, copiant le Changeforme Instable. Le Clone copie les valeurs imprimées du Changeforme Instable, y compris la capacité que le Changeforme Instable s'est donnée à lui-même en copiant les Elfes Quirionais.

503.10. Copier un sort signifie mettre une copie de ce sort sur la pile. Une copie d'un sort n'est pas jouée. En plus des caractéristiques du sort, toutes les décisions prises lorsque le sort a été joué sont copiées. Cela inclut le mode, les cibles, la valeur de X et les coûts supplémentaires tels que le rappel. (Voir règle 409, "Jouer des sorts et des capacités activées".) Les choix faits lors de la résolution ne sont pas copiés. Si un effet de la copie fait référence aux objets employés pour payer ses coûts, l'effet utilise les objets employés pour payer les coûts de l'original. Une copie d'un sort est contrôlée par le joueur l'ayant mise sur la pile. Une

copie d'un sort est elle-même un sort, mais aucune carte de sort ne lui est associée. La copie fonctionne comme un sort normal. Elle peut se résoudre correctement ou être contrecarrée et utilise les mêmes règles de chronologie que les sorts normaux.

Exemple : un joueur joue Fourche en ciblant un Charme d'Emeraude. Fourche a pour texte : "Mettez sur la pile une copie d'un éphémère ou d'un rituel ciblé. Cette copie a la couleur de Fourche. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie." Charme d'Emeraude a pour texte : "Choisissez l'un – Dégagez le permanent ciblé, ou détruisez l'aura ciblée, ou la créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour." Lorsque la Fourche se résout, elle met une copie du Charme d'Emeraude sur la pile. La copie a le même mode que celui choisit pour Charme d'Emeraude. Elle peut ne pas avoir la même cible, mais uniquement car Fourche permet de choisir de nouvelles cibles.

Exemple : Jet est un éphémère qui a pour texte : "En tant que coût supplémentaire pour jouer le Jet, sacrifiez une créature. Le Jet inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée." Une copie de Jet inflige un nombre de blessures dépendant de la créature sacrifiée pour jouer l'original.

503.10a Une copie d'un sort dans une zone autre que la pile cesse d'exister. Une copie d'une carte dans une zone autre que la pile ou la zone en jeu cesse d'exister. Ceci est un effet basé sur un état. (Voir règle 420.)

503.11. Si un effet fait référence à un permanent par son nom, cette effet continue à affecter le permanent, même s'il change de nom ou devient une copie d'autre chose.

Exemple : un Changeforme Instable copie un Armodon Affolé qui a pour texte : "👹 : l'Armodon Affolé gagne +3/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Détruisez l'Armodon Affolé à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour." Si cette capacité est activée, le Changeforme Instable sera détruit à la fin du tour, même si à ce moment il n'est plus une copie de l'Armodon Affolé.

503.12. Un effet qui demande à un joueur de "jouer un copie" d'un objet suit les règles normales pour jouer les sorts et les capacités, si ce n'est que la copie est jouée pendant la résolution d'un autre sort ou d'une autre capacité. Jouer une copie d'un objet non-terrain suit les étapes 409.1a à 409.1h de la règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées". La copie est alors jouée. La copie ainsi jouée est un sort sur la pile et se résout ou peut être contrecarrée comme tout autre sort.

504. Sorts et permanents face cachée

504.1. Une ancienne carte (Masque de l'Illusion) et la capacité mue (voir règle 502.26) permettent à des sorts et des permanents d'être face cachée.

504.2. Les cartes face cachée sur la pile, les permanents face cachée en jeu et les cartes face cachée dans la zone hors phase n'ont d'autres caractéristiques que celles précisées par la capacité ou les règles qui permettaient à ces cartes ou à ces jetons d'être tournés face cachée. Les valeurs de ces caractéristiques sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Voir règles 418.5, "Interaction des effets continus" et 503, "Copier des objets".) Les objets qui sont mis en jeu face cachée sont mis face cachée avant d'arriver en jeu. Leurs capacités déclenchées d'arrivée en jeu ne se déclenchent pas et leurs capacités statiques n'ont pas d'effet. Les objets joués face cachée sont mis face cachée avant d'aller sur la pile. Les effets qui font référence aux caractéristiques d'un sort ne "voient" que les caractéristiques du sort face cachée.

504.3. Vous pouvez regarder à tout moment un sort face cachée sur la pile que vous contrôlez, un permanent face cachée que vous contrôlez, ou une carte face cachée dans la zone hors phase que vous contrôlez lorsqu'elle est passée hors phase. Vous ne pouvez pas regarder des cartes face cachée dans tout autre zone et vous ne pouvez pas regarder des sorts ou des permanents face cachée contrôlés par un autre joueur ni les cartes face cachée dans la zone hors phase qui étaient contrôlées par un autre joueur avant de passer hors phase. Les capacités ou les règles qui permettent à un permanent d'être face cachée peuvent aussi définir un moyen pour son contrôleur de le mettre face visible. Normalement, les sorts ne peuvent être tournés face visible.

504.4. Si vous contrôlez plusieurs sorts face cachée sur la pile ou plusieurs permanents face cachée en jeu, vous devez vous assurer que

chacun puisse être facilement différencié des autres. Entre autres choses, on doit toujours pouvoir savoir l'ordre dans lesquels ces sorts ont été joués, l'ordre dans lequel les permanents face cachée sont arrivés en jeu, lesquels ont ou n'ont pas attaqué lors du dernier tour et toute autre différence entre deux permanents ou sorts face cachée. Un bon moyen de différencier ces sorts ou permanents est d'utiliser des marqueurs ou des dés pour les identifier ou de les disposer dans l'ordre sur la surface de jeu.

504.5. Lorsqu'un permanent face cachée est remis face visible, il retrouve ses valeurs copiables initiales. Les effets qui s'appliquaient à lui lorsqu'il était face cachée continuent de s'appliquer. Les capacités déclenchées par le fait que le permanent arrive en jeu ne se déclenchent pas et n'ont pas d'effet, car le permanent était déjà en jeu.

504.6. Si un permanent face cachée va de la zone en jeu à une autre zone (sauf à la zone hors phase), son propriétaire doit le révéler aux autres joueurs lorsqu'il change de zone. Si un objet face cachée hors phase va dans toute autre zone que la zone en jeu, son propriétaire doit le révéler aux autres joueurs lorsqu'il change de zone. Si un sort face cachée va de la pile à une autre zone (sauf à la zone en jeu), son propriétaire doit le révéler aux autres joueurs lorsqu'il change de zone. A la fin de chaque partie, tous les sorts et les permanents face cachée doivent être révélés à tous les joueurs.

504.7. Si un permanent face cachée devient une copie d'un autre permanent, ses valeurs copiables deviennent les valeurs copiables de ce permanent ainsi que modifiées par son statut face cachée. Ses caractéristiques restent donc inchangées : ce sont celles définies par la capacité ou la règle qui lui permettent d'être face cachée. Toutefois, s'il est tourné face visible, ses valeurs copiables deviennent celles du permanent qui a été copié.

505. Double cartes

505.1. Les double cartes ont deux faces imprimées sur la même carte. Le dos d'une double carte est un dos de carte de Magic® normale.

505.2. Dans toutes les zones sauf la pile, les double cartes ont toutes leurs caractéristiques en deux exemplaires. Tant qu'une double carte est un sort sur la pile, seules les caractéristiques de la moitié qui a été jouée existent. Les caractéristiques de l'autre moitié sont ignorées.

505.3. Comme les double cartes comportent deux moitiés avec des coûts de mana de couleurs différentes, une double carte est une carte multicolore si elle n'est pas un sort sur la pile. Lorsqu'elle l'est, elle n'est que de la couleur ou des couleurs du côté qui a été joué.

505.4. Même si une double carte a deux côtés jouables, chaque double carte ne compte que comme étant une seule carte. Par exemple, un joueur qui pioche ou qui se défausse d'une double carte a pioché ou s'est défaussé d'une carte et pas de deux.

505.5. Les effets qui regardent une caractéristique particulière d'une double carte dans une zone autre que la pile voient deux caractéristiques, une pour chacun des deux côtés.

Exemple : Genèse Infernale a une capacité qui a pour texte : "Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Il met alors en jeu X jetons de créature 1/1 noire Mignon, où X est le coût converti en mana de la carte." Si la carte sur le dessus de votre bibliothèque est Assaillement / Barrissement lorsque cette capacité se résout, vous aurez cinq créatures jetons 1/1 car le jeu voit le coût converti de mana comme étant "1 et 4".

505.6. Des effets qui vérifient si une caractéristique d'une double carte correspond à une valeur précise (si la carte est dans une zone autre que la pile) ne peuvent recevoir qu'une réponse. Celle-ci sera "oui" si au moins l'une des deux moitiés correspond à la valeur recherchée.

Exemple : Vide a pour texte : "Choisissez un nombre. Détruisez tous les artefacts et toutes les créatures dont le coût converti de mana est égal à ce nombre. Ensuite, le joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes non-terrain dont le coût converti de mana est égal à ce nombre." Si le joueur choisit comme nombre 1, Assaillement / Barrissement sera défaussée car le jeu voit le coût de mana comme étant "1 et 4". Le résultat sera le même si le joueur choisit 4. Si le joueur choisit 5, Assaillement / Barrissement ne sera pas défaussée.

505.7. Si un effet demande à un joueur de nommer une carte et que ce joueur veut nommer une double carte, il doit nommer les deux côtés de la double carte.

506. Sous-parties

506.1 Certaines cartes permettent aux joueurs de disputer une sous-partie. Une "sous-partie" est la partie créée par l'effet de la carte. La "partie principale" est la partie où la carte ayant créé la sous-partie a été jouée. La partie principale est laissée en suspend tant que la sous-partie est en cours. Elle reprend lorsque la sous-partie se termine.

506.2. Les capacités déclenchées dans la partie principale pendant que la sous-partie est en cours ne sont mises sur la pile que lorsque la sous-partie est terminée.

506.3. Pour débiter la sous-partie, chaque joueur retire de la partie sa bibliothèque, face cachée. Ces cartes deviennent le paquet du joueur pour la sous-partie. Les capacités qui se déclenchent lorsque des cartes sont retirées de la partie principale se déclenchent.

506.3a Le paquet d'un joueur lors de la sous-partie peut contenir moins de cartes que le minimum autorisé. Si le paquet contient moins de sept cartes, le joueur perd la partie dès qu'elle commence, même s'il déclare une misère. (Voir règle 420, "Effets basés sur un état".)

506.4. La sous-partie se déroule comme une partie normale. Choisissez aléatoirement qui commence la sous-partie.

506.5. Tous les objets dans la partie principale et toutes les cartes en dehors de la partie principale sont considérées comme en dehors de la sous-partie (sauf celles spécifiquement amenées dans la sous-partie). Tous les joueurs ne prenant pas part à la sous-partie sont considérés comme étant en dehors de la sous-partie.

506.5a Certains effets peuvent amener dans la partie des cartes qui en sont en dehors. Des cartes amenées depuis la partie principale sont considérées comme retirées de la partie principale. Les capacités dans la partie principale déclenchées lorsque un objet est retiré de la partie se déclenchent.

506.6. A la fin d'une sous-partie, chaque joueur met tous les objets qu'il possède amenés dans la sous-partie dans sa bibliothèque de la partie principale et mélange celle-ci. Les cartes retirées de la partie dans la sous-partie ne sont pas remises dans la bibliothèque de la partie principale. Elles sont retirées de la partie dans la partie principale.

Exemple : une carte amenée dans la sous-partie, soit depuis la partie principale, soit depuis le dehors, sera mélangée à la bibliothèque de son propriétaire lorsque la sous-partie se termine.

506.7. Si une autre sous-partie est créée lors d'une sous-partie, il peut alors y avoir plusieurs sous-parties et parties principales. Chaque partie principale a une sous-partie et réciproquement. Dans ce cas, il est possible que certaines parties soient à la fois des parties principales et des sous-parties.

507. Contrôler le tour d'un autre joueur

507.1. Une carte (Esclavagiste d'âmes) permet à un joueur de contrôler le tour d'un autre joueur. Cet effet s'applique au prochain tour joué par le joueur affecté. L'intégralité du tour est contrôlée ; l'effet ne se termine qu'au début du tour suivant.

507.1a Des effets de contrôle de tour multiples affectant le même joueur s'écrasent. Le dernier créé est celui qui fonctionne.

507.1b Si un tour est sauté, la prise de contrôle du tour attend que le joueur affecté commence un nouveau tour.

507.1c Seul le contrôle du tour change. Tous les objets sont contrôlés par leurs contrôleurs habituels.

507.2. Si une information sur un objet est visible pour le joueur dont le tour est contrôlé, elle est visible à la fois pour ce joueur et le contrôleur du tour.

Exemple : le contrôleur du tour d'un joueur peut voir la main de ce joueur et l'identité de toutes les créatures face cachée qu'il contrôle.

507.3. Le contrôleur du tour d'un autre joueur fait tous les choix et prend toutes les décisions que ce joueur a normalement le droit de prendre ou est forcé de prendre pendant ce tour par les règles ou par tout objet. Ceci inclut les choix et les décisions concernant quelles cartes jouer, ainsi que les choix et les décisions liés aux sorts et aux capacités.

Exemple : le contrôleur du tour décide quels sorts jouer et quelles sont leurs cibles, et il prend toutes les décisions nécessaires quand ces sorts se résolvent.

Exemple : le contrôleur du tour décide quelles créatures de l'autre joueur attaquent et comment ces créatures assignent leurs blessures de combat.

Exemple : le contrôleur du tour décide quelle carte l'autre joueur choisit hors jeu, s'il utilise l'un des Souhaits de l'extension Jugement™. Le joueur ne peut pas choisir une carte du mauvais type.

507.3a Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut utiliser les ressources de ce joueur (cartes, mana, etc.) que pour payer les coûts concernant ce joueur.

Exemple : si le contrôleur du tour décide que le joueur va jouer un sort avec un coût supplémentaire impliquant la défausse de cartes de sa main, les cartes sont défaussées de la main du joueur.

507.3b Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut pas forcer ce joueur à concéder. Un joueur peut concéder n'importe quand durant la partie, même si son tour est contrôlé par un autre joueur. Voir règle 102.3a.

507.3c Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut pas faire de choix ni prendre de décisions qui sont contraires aux règles du jeu ou à celles des objets du jeu. Le contrôleur ne peut pas non plus faire de choix ou prendre de décisions qui seraient contraires aux règles de tournoi.

Exemple : le joueur dont c'est le tour peut toujours choisir de sortir pour aller aux toilettes, d'échanger une carte avec un ami, de faire intentionnellement partie nulle ou d'appeler un arbitre au sujet d'une erreur ou d'une infraction.

507.3d Un joueur qui contrôle le tour d'un autre joueur continue aussi de faire ses propres choix et de prendre ses propres décisions.

507.4. Un joueur ne perd pas de points de vie par brûlure de mana pendant qu'un autre joueur contrôle son tour. (Le mana inutilisé dans la réserve d'un joueur est perdu à la fin d'une phase. Voir règle 300.3.)

508. Cartes inversibles

508.1. Les cartes inversibles ont deux portions de carte sur une seule face. Le texte apparaissant à l'endroit définit les caractéristiques normales de la carte. A l'envers, on peut lire des caractéristiques alternatives. Le dos d'une carte inversible est un dos de carte Magic normal.

508.1a La moitié supérieure d'une carte inversible contient le nom de la carte ainsi que sa boîte de texte, sa ligne de type, sa force et son endurance normaux. La boîte de texte contient normalement une capacité permettant au permanent de s'inverser si une certaine condition est remplie.

508.1b La moitié inférieure et à l'envers d'une carte inversible contient un nom ainsi qu'une boîte de texte, une ligne de type, une force et une endurance alternatifs. Ces caractéristiques ne sont utilisées que si le permanent est en jeu et qu'il est inversé.

508.1c La couleur, le coût de mana, le symbole d'extension, le nom de l'illustrateur et les mentions légales restent inchangées si le permanent est inversé. De plus, toutes les modifications provenant d'effets extérieurs continuent de s'appliquer une fois le permanent inversé.

508.2. Dans toute autre zone que la zone en jeu, et dans cette zone si le permanent n'est pas inversé, seules les caractéristiques normales du permanent sont prises en compte. Une fois que le permanent est inversé

dans la zone en jeu, les caractéristiques normales sont ignorées et les caractéristiques alternative sont prises en compte.

Exemple : Akki coureur des laves est une créature non-légendaire qui s'inverse pour devenir Tok-Tok, né du volcan. Un effet qui dit "cherchez une carte légendaire dans votre bibliothèque" ne peut pas trouver cette carte. Un effet qui dit "les créatures légendaires gagnent +2/+2" n'affecte pas Akki coureur des laves, mais affecte Tok-Tok.

508.3. Si vous contrôlez un permanent inversible, vous devez vous assurer que l'on voit toujours clairement si le permanent est inversé ou non et ce qu'il soit engagé ou dégagé. On peut par exemple utiliser un dé ou un marqueur pour indiquer si un permanent est inversé.

508.4. Inverser un permanent est un opération à sens unique. Une fois qu'un permanent est inversé, il est impossible qu'il devienne non inversé. Toutefois, si un permanent inversé quitte le jeu, il perd la trace de son statut antérieur.

509. Terminer le tour

509.1. Une carte (Arrêt du temps) termine le tour lorsqu'elle se résout. Lorsqu'un effet termine le tour, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre. Cette méthode est différente de celle normalement employée pour résoudre un sort ou une capacité (voir règle 413, "Résoudre les sorts et les capacités").

509.1a Retirez de la partie tous les objets présents sur la pile. Retirez tous les créatures attaquant ou bloqueuses éventuelles du combat. Tous les objets qui ne sont ni en jeu ni sur la pile et qui ne sont pas représentés par des cartes cessent d'exister la prochaine fois que l'on vérifie les effets basés sur un état (voir règle 420, "Effets basés sur un état").

509.1b Vérifiez les effets basés sur un état. Aucun joueur ne reçoit la priorité et aucune capacité déclenchée ne va sur la pile.

509.1c La phase ou l'étape en cours se termine et le jeu passe directement au début de l'étape de nettoyage. Sauter toutes les phases ou étapes entre celle qui vient de se terminer et l'étape de nettoyage.

509.2. Aucun joueur ne reçoit la priorité durant cette procédure et donc aucune capacité déclenchée ne peut aller sur la pile. Si des capacités se sont déclenchées entre la résolution du sort ou de la capacité ayant mis fin au tour et l'étape de nettoyage, il est alors possible de jouer des sorts ou des capacités durant cette étape. Une nouvelle étape de nettoyage aura alors lieu avant que le tour ne se termine (voir règle 314.3).

509.3. Bien que le tour se termine, les capacités déclenchées "à la fin du tour" ne se déclenchent pas car l'étape de fin du tour est sautée.

510. Statut

510.1. Le statut d'un permanent correspond à son état physique. Il existe trois catégories de statut, chacune ayant deux valeurs possibles : engagé/dégagé, inversé/non-inversé et face visible/face cachée. Chaque permanent a toujours une valeur pour chacune de ces catégories.

501.2. Le statut n'est pas une caractéristique bien qu'il puisse avoir une influence sur celles-ci.

501.3. Les permanents arrivent en jeu dégagés, non-inversés et face visible sauf si un sort ou une capacité indique autre chose.

501.4. Un permanent conserve son statut jusqu'à ce qu'un sort, une capacité ou une action de jeu le change et ce même si ce statut n'est pas pertinent.

Exemple : Doppelganger dimir a pour texte : "Retirez de la partie la carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte et gagne cette capacité." Il devient une copie d'un Apprenti jushi, une carte inversible. Grâce à la capacité de ce dernier, la créature s'inverse pour devenir Tomoya le divulgateur, avec en plus la capacité du Doppelganger dimir. Si le permanent devient ensuite des Grizzlis, il conserve son statut inversé bien que cela ne soit d'aucune utilité aux Grizzlis. Si sa capacité de copie est utilisée à nouveau et qu'il devient un Nezumi rasdecroc (une autre carte inversible), son statut inversé fait qu'il deviendra en fait Perce-moustaches l'odieux (qui est la version inversée de Nezumi rasdecroc) avec toujours la capacité du Doppelganger dimir.

501.5. Seul les permanents ont un statut. Les cartes qui ne sont pas en jeu n'en ont pas. Bien que certaines cartes dans la zone retiré de la partie puissent être face cachée, cela n'a aucun rapport avec le statut face cachée des permanents.

501.6. Un permanent qui passe hors phase conserve son statut, ainsi que toute autre information (qui le contrôle, s'il a des marqueurs, etc.) Il repassera en phase avec le même statut que lorsqu'il est passé hors phase. S'il était face cachée lorsqu'il est passé hors phase, il le reste dans la zone hors phase.

6. Règles multi-joueurs

600. Généralités

600.1. Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Cette section contient des règles optionnelles destinées aux parties multi-joueurs.

600.2. Ces règles comportent des options qui peuvent être employées comme bon vous semble lors de vos parties multi-joueurs ainsi que des variantes pour divers styles de parties multi-joueurs. Vous pouvez utiliser les options que vous voulez, mais vous ne pouvez choisir qu'une seule variante pour une partie déterminée.

600.3. De nombreux tournois de Magic® multi-joueurs sont gérés par des règles supplémentaires qui ne sont pas décrites ici, notamment en ce qui concerne la construction des paquets. Consultez les règles de tournoi de la DCI les plus récentes pour plus d'informations. Ces règles sont disponibles à l'adresse suivante : www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

600.4. Contrairement aux parties à deux joueurs, les parties multi-joueurs peuvent continuer lorsqu'un ou plusieurs joueurs quittent la partie.

600.4a Lorsqu'un joueur quitte la partie, tous les objets (voir règle 200.8) dont ce joueur est propriétaire quittent la partie, tous les sorts et les capacités contrôlées par ce joueur sur la pile cessent d'exister et les effets de changement de contrôle qui donnaient à ce joueur le contrôle de quelque objet que ce soit cessent. Puis, s'il reste des objets contrôlés par le joueur qui quitte la partie, ces objets quittent la partie. Ceci n'est pas un effet basé sur un état et se produit immédiatement, dès que le joueur quitte la partie. Le fait qu'un joueur quitte la partie n'a pas d'effet sur l'assignation des blessures de combat sur la pile.

Exemple : Alex joue Contrôle magique, une aura qui a pour texte : "Vous contrôlez la créature enchantée." sur le Mur de bois de Bianca. Si Alex quitte la partie, le Contrôle magique la quitte aussi et le Mur de bois retourne sous le contrôle de Bianca. Si au contraire c'est Bianca qui quitte la partie, le Mur de bois la quitte aussi et le Contrôle magique est mis dans le cimetière d'Alex.

Exemple : Alex joue Menace qui a pour texte, entre autres : "Dégagez la créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour." sur le Mur de bois de Bianca. Si Alex quitte la partie, l'effet de changement de contrôle de Menace cesse et le Mur de bois retourne sous le contrôle de Bianca.

Exemple : Alex joue Subornation qui a pour texte : "Cherchez une carte de créature dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé et mettez-la en jeu sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque." Sur Bianca. Il va chercher un Mur de bois dans la bibliothèque de Bianca et

le met en jeu sous son contrôle. Si Alex quitte la partie, le Mur de bois quitte également la partie. Si Bianca quitte la partie, le Mur de bois quitte la partie également.

Exemple : Alex contrôle Chambre de génèse qui a pour texte : "A chaque fois qu'une créature non-jeton arrive en jeu, si la Chambre de génèse est dégagée, le contrôleur de cette créature met en jeu un jeton de créature-artéfact 1/1 Myr." Si Alex quitte la partie, tous les jetons Myr créés par la Chambre de génèse quittent le jeu car Alex est le propriétaire de ces jetons.

600.4b Si un objet devait changer de contrôleur pour aller sous le contrôle d'un joueur ayant quitté la partie, le contrôle de cet objet ne change pas. Si un jeton devait être créé sous le contrôle d'un joueur ayant quitté la partie, aucun jeton n'est créé.

600.4c Si un objet dont le propriétaire est un joueur ayant quitté la partie devait aller dans une quelconque zone, cet objet quitte la partie à la place. (Ceci inclut les capacités devant aller sur la pile.)

Exemple : Glissement astral est un enchantement qui a pour texte : "A chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez retirer de la partie la créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez en jeu cette créature sous le contrôle de son propriétaire à la fin du tour." Lors du tour d'Alex, Bianca utilise Glissement astral pour retirer de la partie le Spectre hypnotiseur d'Alex. Puis, Bianca quitte la partie. A la fin du tour, la capacité déclenchée retardée créée par Glissement astral qui devrait ramener le Spectre hypnotiseur se déclenche, mais elle quitte la partie plutôt que d'aller sur la pile. Le Spectre hypnotiseur ne revient jamais en jeu.

600.4d Si un objet demande à un joueur ayant quitté la partie de faire un choix, le contrôleur de cet objet choisit un autre joueur pour faire ce choix. Si ce choix devait être fait spécifiquement par un adversaire du contrôleur de cet objet, le joueur doit choisir un adversaire pour faire le choix, si possible.

601. Option de portée d'influence limitée

601.1. L'option de portée d'influence limitée est une option qui peut s'appliquer à la plupart des parties multi-joueurs. Cette option est toujours utilisée par la variante Empereur (voir règle 607) et est souvent employée pour la parties à cinq joueurs et plus.

601.2. La portée d'un joueur est la distance maximale, en nombre de places depuis ce joueur, à laquelle le joueur a de l'influence. Les joueurs dont la place est au plus à cette distance sont dans la portée d'influence du joueur. Les objets contrôlés par les joueurs à portée sont aussi sous l'influence de ce joueur. La portée d'influence s'applique au sorts, capacités, effets, à la possibilité d'infliger des blessures, à l'attaque et à la possibilité de faire des choix.

601.2a Les portées d'influence les plus courantes sont 1 place et 2 places. Chaque joueur peut avoir une portée d'influence différente.

Exemple : une portée d'influence de 1 signifie que seul vous et les joueurs assis à votre droite et à votre gauche sont à votre portée.

Exemple : une portée d'influence de 2 signifie que seul vous, les deux joueurs assis à votre droite et les deux joueurs assis à votre gauche sont à votre portée.

601.2b Un joueur est toujours à portée de sa propre influence.

601.2c On détermine quels joueurs sont à portée ou pas d'un joueur au début de chaque tour.

Exemple : dans une partie où la portée d'influence est de 1, Alex est assis à gauche de Rob et Carissa est assise à droite de Rob. Carissa n'est pas à portée d'Alex. Si Rob quitte la partie, Carissa sera à portée d'Alex au début du prochain tour.

601.2d Un objet est à la portée d'un joueur s'il est contrôlé par ce joueur ou s'il est contrôlé par un joueur assis dans la portée de ce joueur.

601.3. Les créatures ne peuvent attaquer que les adversaires dans la portée d'influence de leur contrôleur. Si aucun adversaire ne se trouve à portée, les créatures de ce joueur ne peuvent pas attaquer.

601.4. Les objets et les joueurs hors de la portée d'influence d'un joueur ne peuvent être la cible de sorts ou de capacités que ce joueur contrôle.

601.5. Certaines cartes nécessitent que les joueurs fassent des choix. Ces cartes fonctionnent de manière différente lorsque l'option de portée d'influence est utilisée.

601.5a Si un joueur doit choisir un objet ou un joueur, il doit en choisir un à sa portée.

Exemple : dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à gauche de Rob. Alex active la capacité des Sorcières Cuombajj qui a pour texte : "Les Sorcières Cuombajj infligent 1 blessure au joueur ou à la créature ciblée et 1 blessure au joueur ou à la créature ciblée au choix d'un adversaire." en ciblant Rob avec la première blessure et en choisissant Rob comme étant l'adversaire devant choisir la cible de la deuxième blessure. Rob doit choisir une cible qui soit à la fois à sa portée et à la portée du contrôleur des Sorcières Cuombajj. Il doit donc choisir comme cible lui-même, Alex ou une créature contrôlée soit par lui, soit par Alex.

601.5b Si un joueur doit choisir entre plusieurs options (mais pas choisir des objets ou des joueurs), il peut choisir n'importe laquelle de ces options, même si celles-ci font référence à des objets ou à des joueurs en dehors de sa portée.

Exemple : Alex, qui a une portée d'influence de 2, est assis à gauche de Rob et Carissa, qui a une portée d'influence de 1 est assise à droite de Rob. Alex joue une carte qui a pour texte : "Un adversaire choisit l'un : Vous piochez deux cartes ou chaque créature que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour." Et choisit Carissa comme adversaire devant faire le choix. Carissa peut choisir n'importe lequel de ces modes, même si Alex est hors de sa portée.

601.5c Si un effet nécessite un choix et qu'aucun joueur susceptible de pouvoir faire ce choix n'est à portée de contrôleur de cet effet, c'est le joueur approprié le plus proche assis vers la gauche du contrôleur qui fait ce choix.

Exemple : dans une partie en Empereur où la portée d'influence est fixée à 1, un empereur joue Fait ou fiction qui a pour texte : "Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un de ces tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière." Comme aucun adversaire ne se trouve à portée de l'empereur, c'est le premier adversaire assis à sa gauche qui constitue les deux piles.

601.6. Un joueur ne peut jouer de capacités activées d'un objet se trouvant hors de sa portée.

601.7. Une capacité déclenchée ne se déclenche que si son événement déclencheur se produit entièrement dans la portée d'influence du contrôleur de la source de cette capacité.

Exemple : dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à la gauche de Rob. Rob contrôle deux auras qui sont attachées aux Grizzlis d'Alex. L'une d'elle a pour texte : "Lorsque la créature enchantée devient bloquée..." et l'autre : "Lorsque la créature enchantée devient bloquée par une créature...". Les Grizzlis attaquent le joueur à la gauche d'Alex et sont bloqués. La capacité de la première aura se déclenche car l'événement tout entier (les Grizzlis sont bloqués) sont à portée de Rob. Toutefois, la capacité de la seconde aura ne se déclenche pas car cet événement inclut la créature bloqueuse qui est hors de portée de Rob.

601.7a Si un événement inclut le déplacement d'un objet en dehors de la portée d'un joueur ou vers la portée d'un joueur, considérez l'état du jeu avant ou après le mouvement conformément à la règle 410.10 pour savoir si une capacité se déclenche ou non.

Exemple : Carissa et Alex ne sont pas à portée l'un de l'autre. Carissa contrôle une créature dont Alex est le propriétaire et tous deux ont un Rets des âmes qui a pour texte : "A chaque fois qu'une créature est mise au cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie." La créature est détruite et va dans le cimetière d'Alex. Le Rets des âmes d'Alex ne se déclenche pas car la destruction de la créature s'est produite en dehors de sa portée. En revanche, bien que la créature aille dans un cimetière en dehors de sa portée, le Rets des âmes de Carissa se déclenche car l'événement de destruction lui est à sa portée.

601.8. Une aura ne peut enchanter un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur. Si une aura se retrouve à enchanter un permanent illégal, elle est placée dans le cimetière de son propriétaire par les effets basés sur un état. Voir règle 420.

601.9. Un équipement ne peut équiper un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur. Si un équipement se retrouve à équiper un permanent illégal, il se détache du permanent mais reste en jeu. Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.

601.10. Les sorts et les capacités ne peuvent affecter des objets ou des joueurs en dehors de la portée d'influence de leur contrôleur. Les portions d'un effet qui devraient affecter un joueur ou un objet ne leur font rien. Le reste de l'effet fonctionne normalement.

Exemple : dans une partie à six joueur avec une portée d'influence de 1, Alex joue Pyroclasse qui a pour texte : "Pyroclasse inflige 2 blessures à chaque créature." Les créatures contrôlées par Alex, par le joueur à sa gauche et par le joueur à sa droite reçoivent deux blessures. Aucune autre créature n'est affectée.

601.11. Si un sort ou une capacité a besoin d'informations en provenance du jeu, il ne reçoit que les informations qui sont à portée de son contrôleur. Il ne voit pas les objets ou les événements hors de la portée de son contrôleur.

Exemple : dans une partie à six joueur avec une portée d'influence de 1, Alex contrôle un Blason qui a pour texte : "Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature en jeu qui partage un type de créature avec elle." Le Blason fournit son bonus aux créatures d'Alex en comptant les créatures contrôlées par Alex et celles contrôlées par le joueur à sa gauche et le joueur à sa droite. Il ne comptabilise pas les créatures contrôlées par d'autres joueurs.

Exemple : dans la même partie, Rob est assis à la droite d'Alex. Blason fournit un bonus aux créatures de Rob en ne comptant que les créatures contrôlées par Rob et Alex car ce sont les seules à être à la fois à portée de Rob et à portée du contrôleur du Blason.

601.12. La "règle des légendes" (voir règle 420.5e) ne s'applique à un permanent que si d'autres permanents légendaires avec le même nom sont à portée du contrôleur de ce permanent.

Exemple : Alex a une portée d'influence de 1 et Carissa une portée d'influence de 2. Rob est assis entre eux. Si Alex contrôle un permanent légendaire et que Carissa met en jeu le même permanent, seul celui de Carissa est mis au cimetière.

601.13. La "règle des mondes" (voir règle 420.5i) ne s'applique à un permanent que si d'autres permanents "du monde" sont à portée du contrôleur de ce permanent.

601.14. Les effets de remplacement et de prévention attendent qu'un événement spécifique se produise et remplacent partiellement ou totalement cet événement. L'option de portée d'influence peut rendre certaines portions de l'événement modifié impossible à exécuter. Dans un tel cas, le joueur doit simplement ignorer les instructions impossibles. Voir règle 419, "Effets de remplacement et de prévention".

601.14a Si un effet de remplacement tente de faire affecter par un sort ou une capacité un objet ou un joueur hors de portée de son contrôleur, cette partie de l'effet ne fait rien.

Exemple : Alex joue Hache de lave qui a pour texte : "La Hache de lave inflige 5 blessures au joueur ciblé." En ciblant Rob. En réponse, Rob joue Manœuvre du capitaine qui a pour texte : "Les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur, sont infligées à une autre cible, créature ou joueur, à la place." avec X=3 et en ciblant Carissa. Carissa n'est pas à portée d'Alex. Lorsque la Hache de lave se résout, elle inflige 2 blessures à Rob et aucune à Carissa.

601.14b Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient les blessures infligées par une source, il ne peut affecter que les sources à portée du contrôleur de ce sort ou de cette capacité. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient les blessures infligées à une créature ou à un joueur, il ne peut affecter que les créatures et les joueurs à portée du contrôleur de ce sort ou de cette capacité. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient des blessures mais que ni la source ni le récipiendaire des blessures n'est spécifié, les blessures ne sont prévenues que si et la source et le récipiendaire sont à portée du contrôleur de ce sort ou de cette capacité.

Exemple : Rob est à portée d'Alex mais pas Carissa. Alex contrôle un enchantement qui a pour texte : "Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par les créatures." Carissa attaque Rob avec une créature. La créature inflige bien ses blessures à Rob.

Exemple : Rob est à portée d'Alex mais pas Carissa. Carissa joue Salve d'éclair qui a pour texte : "La Salve d'éclair inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur." en ciblant Rob. En réponse, Alex joue Passage honorable qui a pour texte : "La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à une cible, créature ou joueur, ce tour-ci, prévenez ces blessures. Si des blessures provenant d'une source rouge sont prévenues de cette manière, le Passage honorable inflige au contrôleur de la source ce nombre de blessures." en ciblant Rob. Les blessures qui devraient être infligées à Rob sont prévenues mais Carissa ne subit pas de blessure.

Exemple : Rob est à portée d'Alex mais pas Carissa. Carissa attaque Rob avec une créature et Rob bloque avec l'une des siennes. Alex joue Jour saint qui a pour texte : "Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci." Les créatures de Rob et de Clarissa s'infligent malgré tout leurs blessures.

602. Option d'attaque de joueurs multiples

602.1. Certains formats multi-joueurs permettent au joueur actif d'attaquer plusieurs adversaires. Si cette option est utilisée, le joueur actif peut parfaitement choisir de n'attaquer qu'un seul joueur lors d'un combat donné.

602.2. Lorsque la phase de combat commence, le joueur actif ne choisit pas un adversaire comme joueur défenseur. Au lieu de cela, tous les adversaires du joueur attaquant sont défenseurs lors de la phase de combat.

602.2a Toute règle, objet ou effet faisant référence au joueur défenseur fait référence à un joueur défenseur en particulier et pas à tous les joueurs défenseurs. Le plus souvent, il s'agit du joueur que la créature avec une telle capacité est en train d'attaquer. Si plusieurs joueurs défenseurs sont susceptibles d'être affectés, le contrôleur de la capacité en choisit un.

602.3. Dès que le joueur attaquant déclare une de ses créatures comme attaquante, il choisit quel joueur défenseur elle attaque. Voir règle 308, "Étape de déclaration des attaquants".

602.3a Les restrictions et les obligations d'attaque qui ne s'appliquent pas à un joueur particulier sont évaluées pour l'ensemble des créatures attaquantes. Les restrictions et les obligations qui s'appliquent à un joueur particulier ne sont évaluées que pour les créatures qui attaquent ce joueur. L'attaque de l'ensemble des créatures doit toujours être légale. Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".

Exemple : Rob attaque Alex avec ses Grizzlis et Carissa avec une créature ayant la traversée des montagnes. Que cette dernière puisse ou pas être bloquée dépend uniquement du fait que Carissa contrôle une montagne ou pas.

602.3b Des créatures employant le regroupement doivent attaquer le même joueur. Voir règle 502.10, "Regroupement".

602.4. Si des créatures attaquent plusieurs joueurs défenseur, les joueurs défenseurs déclarent leurs bloqueurs dans l'ordre APNAP au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. (Voir règle 103.4 et règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".) Le premier joueur défenseur déclare tous ses bloqueurs, puis le deuxième joueur défenseur fait de même, etc.

602.4a Un joueur défenseur ne peut bloquer qu'avec les créatures qu'il contrôle. Il ne peut bloquer que les créatures qui l'attaquent lui, pas celles qui attaquent d'autres joueurs.

602.4b Pour déterminer si un blocage est légal, ignorez toutes les créatures attaquant d'autres joueurs et tous les bloqueurs contrôlés par d'autres joueurs.

602.5. Les blessures de combat sont assignées dans l'ordre APNAP. Les autres règles de l'étape des blessures de combat s'appliquent comme dans une partie à deux joueurs. Voir règle 310, "Étape des blessures de combat".

603. Option de déploiement des créatures

603.1. La variante Empereur utilise toujours cette option et elle peut aussi être employée dans les parties en équipe. Les formats multi-joueurs où chaque joueur joue en solitaire n'utilisent normalement pas cette option.

603.2. Chaque créature a la capacité suivante : "☠️ : Le partenaire ciblé acquiert le contrôle de cette créature. Ne jouez cette capacité que si vous pourriez jouer un rituel."

604. Option d'attaque à gauche et à droite

604.1. Certains formats multijoueurs utilisent l'option d'attaque à gauche ou l'option d'attaque à droite.

604.1a Si l'option d'attaque à gauche est utilisée, un joueur ne peut attaquer un adversaire que si celui-ci est assis juste à sa gauche. Si le joueur assis juste à gauche n'est pas un adversaire, le joueur ne peut pas attaquer.

604.1b Si l'option d'attaque à droite est utilisée, un joueur ne peut attaquer un adversaire que si celui-ci est assis juste à sa droite. Si le joueur assis juste à droite n'est pas un adversaire, le joueur ne peut pas attaquer.

605. Variante Chacun pour Soi

605.1. Dans la variante Chacun pour Soi, chaque joueur essaye de gagner la partie individuellement.

605.2. Les options employées sont déterminées avant le début de la partie. Les options en vigueur par défaut sont les suivantes :

605.2a L'option de portée d'influence limitée n'est normalement pas utilisée dans la variante Chacun pour Soi. Si elle l'est, chaque joueur a la même portée d'influence qui doit être déterminée avant le début de la partie. Voir règle 601; "Option de portée d'influence limitée".

605.2b Les participants doivent choisir s'ils utiliseront une et une seule des options suivantes : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de joueurs multiples. Voir règles 604, "Option d'attaque à gauche et à droite" et 602, "Option d'attaque de joueurs multiples".

605.2c L'option de déploiement des créatures n'est pas utilisée dans la variante Chacun pour Soi.

605.3. Les joueurs sont placés autour de la table de manière aléatoire.

605.4. La variante Chacun pour Soi utilise les règles normales pour déterminer le gagnant de la partie. Voir règle 102, "Gagner et perdre".

606. Variante Troll à Deux Têtes

606.1. La variante Troll à Deux Têtes se joue à quatre joueurs répartis en deux équipes de deux joueurs.

606.2. Aucun autre option multi-joueurs n'est employée dans la variante Troll à Deux Têtes.

606.3. Chaque équipe s'assied du même côté de la table. Chaque équipe décide dans quelle ordre elle s'assied. Le joueur de chaque équipe assis à droite est le joueur principal, l'autre joueur est le joueur secondaire.

606.4. La variante Troll à Deux Têtes comporte deux règles qui lui sont propres.

606.4a Chaque équipe partage un même total de points de vie qui débute la partie à 40.

606.4b Chaque tour est le tour d'une équipe plutôt que le tour d'un joueur individuel.

606.5. A l'exception du total de points de vie, les ressources d'une équipe (cartes en main, points de mana, etc.) ne sont pas communes dans la variante Troll à Deux Têtes. Les partenaires d'une équipe peuvent regarder les cartes que l'autre a en main et discuter de leurs options

stratégiques à tout moment. Un partenaire ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de l'autre.

606.6. Chronologie des tours par équipe

606.6a L'équipe qui commence la partie saute sa première étape de pioche (voir règle 101.5).

606.6b Ce sont les équipes qui ont la priorité, pas les joueurs.

606.6c La règle de l'ordre APNAP (voir règle 103.4) est modifiée dans la variante Troll à Deux Têtes. L'équipe dont c'est le tour est l'équipe active. L'autre équipe est l'équipe inactive. Si les deux équipes doivent faire des choix ou accomplir des actions simultanément, l'équipe active fait ses choix, puis l'équipe inactive fait ses choix et enfin les actions se produisent simultanément.

606.6d Un joueur ne peut jouer un sort ou une capacité ou effectuer une action spéciale que lorsque son équipe a la priorité. Si les deux joueurs d'une même équipe veulent tous deux effectuer une action en même temps, le joueur principal décide lequel des deux fait son action en premier. Chaque joueur de l'équipe pioche une carte lors de l'étape de pioche de l'équipe. Chaque joueur de l'équipe peut poser un terrain lors de la phase principale de l'équipe.

606.6e Si aucun des deux joueurs d'une équipe ne souhaite faire quelque chose, l'équipe passe. Si les deux équipes passent successivement (c'est à dire, si les deux équipes passent sans qu'aucun joueur n'ait accompli d'action entre les deux), l'objet sur le dessus de la pile se résout et l'équipe active reçoit ensuite la priorité. Si la pile est vide lorsque les deux équipes passent successivement, la phase ou étape en cours se termine et la suivante commence.

606.6f Si un effet donne un tour ou une phase supplémentaire à un joueur, l'équipe de ce joueur reçoit ce tour ou cette phase supplémentaire. Si un effet fait sauter un tour ou une phase à un joueur, c'est toute l'équipe qui saute ce tour ou cette phase. Si un effet donne à un joueur le contrôle du tour d'un autre joueur, c'est tout le tour de l'équipe de ce joueur qui est contrôlé.

606.7. La variante Troll à Deux Têtes utilise des règles de combat différentes des autres variantes multi-joueurs.

606.7a Les créatures d'une même équipe attaquent en groupe. Lors de la phase de combat, l'équipe active est l'équipe attaquante et chacun de ses joueurs est un joueur attaquant. De la même manière, l'équipe inactive est l'équipe défensive et chacun de ses joueurs est un joueur défenseur.

606.7b Au début de l'étape de déclaration des attaquants, l'équipe active déclare ses attaquants. Si une créature ne peut pas attaquer l'un des joueurs défenseurs, elle ne peut pas attaquer l'équipe défensive. L'équipe active a une attaque commune et l'ensemble des créatures de cette attaque doit être légal.

606.7c Au début de l'étape de déclaration des bloqueurs, l'équipe défensive déclare ses bloqueurs. Les créatures contrôlées par les joueurs défenseurs peuvent bloquer n'importe quel attaquant. L'équipe inactive a des bloqueurs communs et l'ensemble des créatures bloqueuses doit être légal.

606.7d Au début de l'étape des blessures de combat, l'équipe attaquante déclare de quelle manière ses créatures attaquantes assignent leurs blessures. Si une créature attaquante doit assigner des blessures à l'équipe défensive, l'équipe attaquante choisit auquel des deux joueurs défenseurs cette créature assigne ses blessures. Puis, l'équipe défensive annonce comment ses bloqueurs assignent leurs blessures.

606.8. En plus des règles normales pour déterminer qui gagne ou perd la partie (voir règle 102), la variante Troll à Deux Têtes utilise les règles suivantes :

606.8a Si le total des points de vie d'une équipe est de zéro ou moins, elle perd la partie dès qu'une des équipes reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

606.8b Les joueurs gagnent ou perdent la partie en équipe, pas individuellement. Si l'un des joueurs d'une équipe devait perdre la partie,

toute l'équipe perd. Si l'un des joueurs d'une équipe devait gagner la partie, toute l'équipe gagne. Si un effet empêche un joueur de gagner la partie, son équipe ne peut pas gagner. Si un effet empêche un joueur de perdre la partie, son équipe ne peut pas perdre.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur contrôle Transcendance qui a entre autres pour texte : " Vous ne perdez pas la partie si vous avez 0 points de vie ou moins." Si le total de points de vie de l'équipe descend à zéro ou moins, elle ne perd pas la partie.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur doit piocher une carte alors que sa bibliothèque est vide. Ce joueur perd la partie et donc toute son équipe la perd.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur contrôle Ange de platine qui a pour texte : "Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la partie." Ni ce joueur, ni son équipe ne peuvent perdre la partie et aucun joueur de l'équipe adverse ne peut la gagner.

606.8c Si un joueur concède la partie, toute son équipe perd la partie.

606.9. Les blessures, les pertes et les gains de points de vie se produisent individuellement pour chaque joueur. Le résultat est appliqué au total de points de vie commun.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur joue Ride de flammes qui a pour texte : "La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur." Chaque équipe reçoit un total de 8 blessures.

606.9a Si un effet a besoin de connaître le total de points de vie d'un seul joueur, il utilise le total commun divisé par deux, arrondi au supérieur.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, une équipe a 17 points de vie lorsqu'un joueur joue la capacité activée d'Hidetsugu le malfaisant qui a pour texte : "Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à la moitié du total de points de vie de ce joueur, arrondi au nombre inférieur." Pour cette capacité, le total de points de vie de chacun des joueurs de l'équipe est de 9. Hidetsugu le malfaisant inflige 4 blessures à chaque joueur pour un total de 8 et l'équipe est donc ensuite à 9 points de vie.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur contrôle Test d'endurance qui a pour texte : "Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie." Au début de l'entretien, l'équipe de ce joueur ne gagne la partie que si le total de ce joueurs est supérieur à 50 ce qui ne se produit que si le total de l'équipe est au moins de 99.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur contrôle Chacals sournois qui a pour texte : "Quand l'un de vos adversaires a 10 points de vie ou moins, si ces Chacals sournois sont un enchantement ils deviennent une créature 3/2 considérée comme des chiens de chasse." Si l'équipe adverse a 22 points de vie et qu'elle reçoit une blessure, les Chacals sournois ne deviennent pas une créature. Il faut pour cela que le total de l'équipe adverse soit de 20 ou moins.

606.9b Si un effet fixe le total de points de vie de chacun des membres d'une équipe à un certain total, le résultat final est la somme des totaux de tous les membres de l'équipe.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, un joueur joue Biorythme qui a pour texte : " Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle." Si un des membres de l'équipe contrôle trois créatures et l'autre quatre, le total de points de vie de l'équipe devient 7.

606.9c Si un effet fixe le total de points de vie d'un seul joueur à une certaine valeur, cette valeur devient le total de points de vie de ce joueur. Le total de points de vie de l'équipe est ajusté de la même quantité.

Exemple : dans une partie de Troll à Deux Têtes, l'équipe d'un joueur a un total de points de vie de 25 et joue un sort qui a pour texte : "Doublez votre total de points de vie." Ce joueur est considéré comme ayant 13 points de vie du point de vue de ce sort, donc son total de points de vie devient 26. Le total de l'équipe devient 32 (25 + (20 - 13)).

606.10. La variante Troll à Deux Têtes peut aussi se jouer avec des équipes de plus de deux joueurs, tant que les deux équipes sont de taille égale. Le total de départ de chaque équipe est égal à 20 multiplié par le nombre de joueurs dans l'équipe.

607. Variante Empereur

607.1. La variante Empereur se joue avec deux équipes ou plus de trois joueurs chacune.

607.2. Chaque équipe s'assied d'un côté de la table. Chaque équipe décide de quelle manière elle s'organise. Chaque équipe a un empereur qui s'assied entre les deux autres joueurs qui sont ses généraux et doivent le protéger.

607.3. Les options en vigueur par défaut pour la variante Empereur sont les suivantes :

607.3a La portée d'influence est limitée à 2 pour les empereurs et à 1 pour les généraux. Voir règle 601, "Option de portée d'influence limitée".

607.3b La variante Empereur utilise l'option de déploiement des créatures (voir règle 603).

607.3c Un joueur ne peut attaquer qu'un adversaire situé immédiatement à côté de lui.

Exemple : au début d'une partie en variante Empereur, aucun empereur ne peut attaquer d'adversaire, bien que deux généraux adverses soient dans leur portée d'influence.

607.4. Déterminez aléatoirement quel empereur commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

607.5. En plus des règles normales pour déterminer qui gagne ou perd la partie (voir règle 102), la variante Empereur utilise les règles suivantes :

607.5a Une équipe perd la partie si son empereur perd la partie.

607.6. La variante Empereur peut aussi se jouer avec des équipes de plus ou moins de trois joueurs, tant que toutes les équipes sont de taille égale. Si les équipes ont plus de deux joueurs, les portées d'influence doivent être adaptées en conséquence.

607.7. Dans la variante Empereur, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs d'une même équipe peuvent regarder leurs mains respectives et discuter de leurs stratégies. En revanche, un joueur ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de ses partenaires.

608. Variante Bagarre Générale

608.1. La variante Bagarre Générale est dérivée de la variante Chacun pour Soi. La variante Bagarre Générale n'est normalement utilisée que dans des parties comptant dix joueurs ou plus.

608.2. Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options en vigueur par défaut pour la variante Bagarre Générale sont les suivantes :

608.2a Chaque joueur a une portée d'influence de 1 (voir règle 601).

608.2b L'option attaque à gauche est utilisée (voir règle 604).

608.2c Les options d'attaque de joueurs multiples et de déploiement des créatures ne sont pas utilisées dans la variante Bagarre Générale.

608.3. Le placement des joueurs est aléatoire.

608.4. La variante Bagarre Générale permet à plusieurs joueurs de jouer leur tour en même temps. Des marqueurs de tour permettent de visualiser quels joueurs sont en train de jouer leurs tours. Chaque marqueur est placé devant un joueur actif.

608.4a Il y a un marqueur de tour pour tous les quatre joueurs participant à la partie.

Exemple : une partie de Bagarre Générale à 16 joueurs a 4 marqueurs de tour, une partie à 15 joueurs n'en a que 3.

608.4b Le joueur qui commence la partie reçoit le premier marqueur de tour. Le joueur assis quatre places à la gauche du premier joueur (le cinquième joueur reçoit le deuxième marqueur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les marqueurs aient été distribués. Chaque marqueur reçoit ainsi un numéro. Une fois que tous les marqueurs ont été distribués, tous les joueurs ayant un marqueur jouent leur tour ensemble.

608.4c Lorsqu'un joueur finit son tour, il passe le marqueur de tour au joueur assis à sa gauche. Un joueur ne peut recevoir de marqueur si un des trois joueurs assis à sa gauche a un autre marqueur. Si c'est le cas, le joueur doit attendre pour recevoir le marqueur que le marqueur à sa gauche ait été passé au quatrième joueur.

608.4d Si un joueur quitte la partie et qu'il y a maintenant trop de marqueurs par rapport au nombre de joueurs en vertu de la règle 608.4a, un marqueur de tour est supprimé. Les marqueurs de tour ne peuvent être supprimés qu'entre deux tours. Supprimez le marqueur qui était immédiatement à la droite du joueur qui vient de quitter la partie. Si plusieurs joueurs quittent la partie en même temps et que cela devrait supprimer plusieurs marqueurs de tour, retirez le marqueur ayant le plus petit numéro.

608.4e Si un joueur doit jouer un tour supplémentaire après le tour en cours et que ce tour en cours n'est pas le sien, le joueur joue son tour supplémentaire juste avant son prochain tour.

608.5. La variante Bagarre Générale utilise les règles normales pour déterminer qui gagne ou perd la partie.

609. Variante par Equipe

609.1. La variante par Equipe se joue avec deux équipes ou plus, de taille égale.

609.2. Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options en vigueur par défaut pour la variante par Equipe sont les suivantes :

609.2a La portée d'influence limitée recommandée est de 2.

609.2b Les participants doivent choisir s'ils utiliseront une et une seule des options suivantes : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de joueurs multiples. Voir règles 604, "Option d'attaque à gauche et à droite" et 603, "Option d'attaque de joueurs multiples".

609.2c L'option de déploiement des créatures n'est normalement pas utilisée dans la variante en Equipe.

609.3. Au début de la partie, les joueurs s'asseyent de manière à ce qu'aucun joueur ne soit assis à côté d'un de ses partenaires et que les équipes soient également espacées.

Exemple : dans une partie par Equipe avec trois équipes, A, B et C, les positions autour de la table au début de la partie sont A1, B1, C1, A2, B2, C2, A3, B3, C3, etc.

609.4. Un joueur ne peut pas attaquer un adversaire qui n'est pas assis immédiatement à côté de lui.

609.5. La variante par Equipe utilise les règles normales pour déterminer qui gagne ou perd la partie.

609.6. Dans la variante par Equipe, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent regarder leurs mains respectives que s'ils sont assis l'un à côté de l'autre. Ils peuvent discuter de leurs stratégies à tout moment. Un joueur ne peut pas manipuler les cartes ou les permanents de ses partenaires.

Glossaire

A la place / au lieu

Les effets qui utilisent l'une de ces deux expressions sont des effets de remplacement. La plupart de ces effets indiquent grâce à ces expressions quel événement ils remplacent et par quoi. Voir règle 419, "Effets de remplacement et de prévention".

A moins que

Certains cartes ont pour texte : "[Faites ceci] à moins que [faites autre chose]. Ceci signifie la même chose que : "Vous pouvez [faire autre chose]. Si vous ne le faites pas, [faites ceci]."

Action de jeu

Lors de certaines étapes, des actions ont lieu qui n'utilisent pas la pile. Ces actions sont appelées des "actions de jeu". Ces actions sont : passer en phase et hors phase au début de l'étape de dégagement (voir règle 302.1), dégager ses permanents lors de l'étape de dégagement (voir règle 302.2), piocher une carte au début de l'étape de pioche (voir règle 304.1), déclarer des attaquants au début de l'étape de déclaration des attaquants (voir règle 308.1), déclarer des bloqueurs au début de l'étape de déclaration des bloqueurs (voir règle 309.1), se défausser jusqu'à atteindre sa taille de main maximale (pour le joueur actif) au début de l'étape de nettoyage (voir règle 314) et retirer les blessures des permanents et mettre fin aux effets "jusqu'à la fin du tour" lors de l'étape de nettoyage (voir règle 314). Les brûlures de mana à la fin d'une phase sont aussi une action de jeu (voir règle 300.3).

Action illégale

Si, après l'avoir commencée, un joueur se rend compte qu'il ne peut pas légalement accomplir une action, il revient en arrière sur l'action entière et tous les paiements déjà effectués sont annulés. Aucune capacité ne se déclenche et aucun effet n'est appliqué par ou à l'action annulée. Quand on revient en arrière sur des sorts ou des capacités illégaux, le joueur qui avait la priorité la conserve et peut faire une autre action ou passer. Du reste, il peut également refaire à nouveau l'action annulée, mais d'une manière légale cette fois-ci, ou faire n'importe quelle autre action permise par les règles. Voir règle 422, "Gérer les actions illégales".

Action spéciale

Les actions spéciales peuvent être accomplies par un joueur lorsqu'il a la priorité. Le joueur qui effectue une action spéciale a de nouveau la

priorité une fois l'action effectuée. Les actions spéciales sont : jouer une terrain, retourner face visible une créature face cachée, mettre fin à des effets continus ou empêcher certaines capacités déclenchées retardées et suspendre ou ignorer certaines capacités statiques. Voir règles 408.1i et 408.2, "Les actions qui n'utilisent pas la pile".

Adversaire

Dans une partie à deux joueurs, l'adversaire d'un joueur est l'autre joueur disputant la partie. Dans une partie multi-joueurs, un joueur peut avoir plusieurs adversaires. Voir Section 6, "Règles multi-joueurs".

Affinité

L'affinité est une capacité statique qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Affinité pour [texte]" signifie "Ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque [texte] que vous contrôlez." La capacité d'affinité ne réduit que les coûts de mana générique ; elle ne réduit pas la quantité de mana coloré que vous devez payer pour un sort. L'affinité ne peut pas réduire le coût de mise en jeu d'un sort à moins de zéro. Voir règle 502.31, "Affinité".

Amplification

L'amplification est une capacité statique. "Amplification N" signifie "Au moment où cet objet arrive en jeu, révélez un nombre quelconque de cartes de votre main qui ont un type de créature en commun avec cet objet. Ce permanent arrive en jeu avec N marqueurs +1/+1 pour chaque carte ainsi révélée. Vous ne pouvez pas révéler ainsi cette carte ou toute autre carte qui arrive en jeu en même temps qu'elle." Voir règle 502.27, "Amplification".

APNAP

Voir Règle du joueur actif, joueur inactif

Après combat (phase principale)

La seconde phase principale de chaque tour est appelée la phase principale d'après combat. Si un effet donne à un joueur une phase de combat et une phase principale supplémentaire, la phase principale supplémentaire est une phase principale d'après combat. Voir règle 305, "Phase principale".

Arriver en jeu

Un permanent arrive en jeu quand la carte ou le jeton qui le représente est déplacé dans la zone "en jeu". Un permanent dont le type ou le contrôleur change n'arrive pas en jeu.

Les permanents arrivent en jeu dégagés et sous le contrôle du joueur qui les met en jeu.

Lorsqu'un permanent arrive en jeu, appliquez tout d'éventuels effets de remplacement, puis appliquez les effets continus, puis vérifiez si la forme actuelle du permanent déclenche des capacités.

Exemple : si une instruction fiat arriver un permanent en jeu engagé, il n'est pas mis en jeu dégagé, puis engagé ; il arrive directement en jeu engagé.

Artefact

Artefact est un type. Les sorts d'artefact peuvent être joués par le joueur actif dans sa phase principale et quand la pile est vide. Lorsqu'un sort d'artefact se résout, son contrôleur le met en jeu sous son contrôle. Voir règle 212.2, "Artefacts".

Artefact continu (obsolète)

D'anciennes cartes utilisaient le terme "artefact continu" sur la ligne de type de certaines cartes. Les artefacts continus n'avaient pas de capacité activée. Ces artefacts continus sont maintenant des artefacts comme les autres.

Assigner les blessures de combat

Lorsque l'étape des blessures de combat débute, le joueur actif ou l'équipe active annonce comment chaque créature attaquante assigne ses blessures de combat. Puis, les défenseurs annoncent comment chaque créature bloqueuse assigne ses blessures de combat. Toutes ces assignations vont sur la pile en un seul objet. Voir règle 310, "Étape des blessures de combat".

Attacher

Attacher une aura ou un équipement à un permanent consiste à l'enlever de l'endroit où il se trouve pour le mettre sur ce permanent. Si l'aura ou l'équipement n'existe plus ou si l'objet auquel il doit être attaché n'est plus dans la bonne zone lorsque l'effet tente d'attacher l'aura ou l'équipement, rien ne se produit. De la même manière, une aura ou un équipement ne peut être attaché à un permanent qu'il ne peut enchanter ou équiper. L'aura ou l'enchantement reste où il se trouve, sauf si l'aura arrive en jeu depuis la pile. Dans ce cas (si l'aura arrive en jeu et qu'il n'y a pas en jeu de permanent qu'elle puisse légalement enchanter), l'aura va dans la cimetière au lieu d'arriver en jeu.

Attacher une aura en jeu à un permanent différent lui donne un nouveau tampon horaire. Rien d'autre ne change. L'aura n'a pas quitté le jeu et donc aucun effet d'arrivée ou de sortie de jeu ne se déclenche. Si une capacité s'appliquant au permanent enchanté est sur la pile lorsque l'aura s'est déplacée, cette capacité affectera le nouveau permanent enchanté lors de sa résolution, pas le permanent d'origine. Cette règle est aussi vraie pour les équipements.

Attaquer

Une créature attaque quand elle est déclarée comme attaquante pendant la phase de combat. (Voir règle 308, "Étape de déclaration des attaquants".) Jouer un sort ou une capacité (même lors de la phase de combat) ne constitue jamais une attaque.

Attaquer et ne pas être bloqué

Une capacité qui se déclenche quand une créature "attaque et n'est pas bloquée" se déclenche lorsque la créature devient une créature attaquante non-bloquée. Voir règle 309.2f.

Attaquer seule

Une créature attaque seule si elle est la seule créature déclarée comme attaquante lors d'une phase de combat. Voir règle 306.4.

Au hasard

Si un sort, une capacité ou un effet demande à un joueur de choisir quelque chose au hasard, le joueur peut employer toutes méthodes véritablement aléatoire de son choix. Par exemple lancer un dé, jouer à pile ou face, etc.

Aura

Certains enchantements ont le sous-type "Aura". Une aura nécessite une cible pour être jouée. Cette cible est décrite par la capacité à mot-clef enchanter. Un permanent ayant le sous-type aura arrive en jeu attaché au

permanent ou au joueur ciblé. Voir règle 212.4, "Enchantements" et 502.45, "Enchanter").

Une aura ne peut enchanter qu'un permanent dont les propriétés correspondent à celles décrites après le mot-clef enchanter. Une aura qui enchanter un permanent illégal ou qui n'enchanter rien est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

Avant combat (phase principale)

La première phase principale de chaque tour est appelée la phase principale d'avant combat. Voir règle 305, "Phase principale".

Avoir l'empreinte de

La phrase "la carte de [type] dont cette carte a l'empreinte" indique la carte du type décrit dont le permanent a actuellement l'empreinte. Si un permanent a l'empreinte de plus d'une carte de ce type, chacune d'elle est "une carte de [type] dont cette carte a l'empreinte". Voir règle 502.34, "Empreinte".

Bagarre Générale

La variante Bagarre Générale est une modification de la variante Chacun pour Soi. Elle permet à plusieurs joueurs de jouer leur tour en même temps. Des marqueurs de tour permettent de visualiser quels joueurs sont en train de jouer leurs tours. Chaque marqueur est placé devant un joueur actif. Voir règle 608, "Variante Bagarre Générale".

La variante Bagarre Générale utilise par défaut les options suivantes : a) Chaque joueur a une portée d'influence de 1 (voir règle 601) et b) L'option d'attaque à gauche est utilisée (voir règle 604). Les options d'attaque de joueurs multiples et de déploiement des créatures ne sont pas utilisées.

Bibliothèque

La bibliothèque est la zone où le joueur pioche ses cartes. Quand la partie commence, le paquet de chaque joueur devient sa bibliothèque. Voir section 217.2, "Bibliothèque".

Blessures

Les blessures peuvent être infligées aux créatures et/ou aux joueurs.

Les blessures infligées à un joueur sont soustraites de son total de points de vie.

Les blessures infligées aux créatures restent sur le permanent jusqu'à la fin du tour, même s'il cesse d'être une créature. Une créature qui reçoit un nombre de blessures égal ou supérieur à la valeur de son endurance a reçu des blessures fatales et est détruite. (Voir règle 420, "Effets basés sur un état".) Les blessures ne modifient pas l'endurance d'une créature. Un permanent non-créature n'est pas affecté par les blessures (mais s'il devient une créature et que des blessures sont toujours présentes, il peut être détruit). Pendant l'étape de nettoyage, toutes les blessures sont retirées de tous les permanents.

Les coûts et les effets qui indiquent que l'on "perd X points de vie" ou que l'on "paye X points de vie" ne sont pas des blessures et ne peuvent donc pas être prévenus ou modifiés par des effets qui préviennent ou remplacent les blessures.

Blessures de combat

Les blessures de combat sont infligées par les créatures attaquantes et les créatures bloqueuses pendant l'étape des blessures de combat de la phase de combat. Elles n'incluent pas les blessures infligées par des sorts ou des capacités, même pendant la phase de combat. Voir règle 310, "Étape des blessures de combat".

Blessures fatales

Les blessures fatales sont un total de blessures supérieur ou égal à l'endurance d'une créature. Une créature avec des blessures fatales et une endurance supérieure à zéro est détruite. Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.5.

Bloquer

Une créature bloque quand elle est déclarée comme bloqueuse pendant la phase de combat. Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".

Bloquer seule

Une créature bloque seule si elle est la seule créature déclarée comme bloqueuse contrôlée par le joueur défenseur lors d'une phase de combat. Voir règle 306.4.

Boîte de texte

La boîte de texte est imprimé sous l'illustration d'une carte de Magic® et contient un texte de règles qui définit les capacités de la carte, du texte aide-mémoire et du texte d'ambiance. Voir règle 207, "Boîte de texte".

Bouclier

Les effets de prévention et de remplacement agissent comme des "boucliers" qui protègent ce qu'ils affectent. Voir règle 419, "Effets de remplacement et de prévention".

Brûlure de mana

Quand une phase se termine, tout mana inutilisé restant dans la réserve d'un joueur est perdu. Le joueur perd 1 point de vie pour chaque mana perdu de cette manière. Ceci est appelé la "brûlure de mana". Voir règle 300.3.

Bushido

Le bushido est une capacité déclenchée. "Bushido X" signifie "Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour." Le bonus de bushido n'est calculé qu'une seule fois par combat, lorsque la capacité déclenchée se résout. Ajouter ou retirer des bloqueurs plus tard dans le combat ne modifiera pas le bonus. (Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".)

Cantrip (informel)

C'est un surnom (anglais) donné à tout sort qui indique "Piochez une carte" comme partie de son effet.

Capacité

On confond souvent "capacité" et "effet". Une instruction dans le texte d'un objet est une capacité. Suivre une telle instruction est un effet. Pour plus d'informations, voir la section 4, "Sorts, capacités et effets".

Lorsqu'une capacité activée est jouée, elle va sur la pile et y reste jusqu'à ce qu'elle se résolve, soit contrecarrée ou quitte la pile d'une autre manière.

Lorsqu'un effet dit qu'un objet "acquiert" ou "a" une capacité, elle donne cette capacité à cet objet. Si un effet définit une propriété d'un objet (par exemple : [la carte ou le permanent] est [caractéristique]), il ne donne pas de capacité. Par exemple, une aura disant "La créature enchantée est rouge." ne donne pas de capacité, elle se contente de changer la couleur de la créature en rouge.

Capacité à mot-clef

Certaines capacités sont très courantes ou demanderaient trop de place pour être écrites sur la carte. Dans ces cas, la carte indique juste le nom de la capacité en tant que "mot-clef". Parfois, un texte d'aide-mémoire résume la règle du jeu. Voir règle 502, "Capacités à mot-clef".

Capacité activée

Une capacité activée est écrite sous la forme "coût d'activation : effet". En payant le coût d'activation, un joueur peut jouer de telles capacités s'il a la priorité. Voir règle 403, "Capacités activées".

Capacité d'évasion

Les capacités d'évasion limitent quelles créatures peuvent bloquer une créature attaquante. Ce sont des capacités statiques qui modifient l'étape de déclaration des bloqueurs de la phase de combat. Voir règle 501, "Capacités d'évasion".

Capacité de définition de caractéristique

Certains objets ont des capacités statiques intrinsèques qui précisent que cet objet "a" une ou plusieurs caractéristiques, "est" d'un type, sur-type, sous-type ou couleur particulier ou qu'une ou plusieurs de ses caractéristiques "sont" ou "ont" une valeur précise. Ces capacités sont des capacités de définition de caractéristique. Voir règle 405.2.

Capacité de mana

Une capacité de mana est soit activée soit déclenchée. Une capacité de mana ne va pas sur la pile, elle se résout immédiatement. Voir règle 411, "Jouer des capacités de mana".

Un joueur peut jouer une capacité de mana à chaque fois qu'il a la priorité et à chaque fois qu'une règle ou un effet demande un paiement de mana. C'est le seul type de capacité qui peut être joué pendant que l'on joue ou que l'on résout un sort ou une capacité. Voir règle 406, "Capacités de mana".

Capacité déclenchée

Les capacités déclenchées commencent par les mots "Quand", "A chaque fois", "A la" ou "Au". (Exception : certaines capacités commencent par "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu...". Une telle capacité n'est pas une capacité déclenchée mais une capacité statique. Voir règle 410.10e.) A chaque fois que l'événement déclencheur se produit, la capacité va sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Voir règle 404, "Capacités déclenchées".

Capacité déclenchée de changement de zone

Les événements de déclenchement qui concernent des objets changeant de zone sont appelés des "capacités déclenchées de changement de zone". De nombreuses capacités déclenchées de changement de zone ont un effet sur l'objet après qu'il ait changé de zone. Pendant la résolution, la capacité "cherche" l'objet dans la nouvelle zone. Si l'objet ne s'y trouve pas, la portion de la capacité relative à cet objet est sans effet. Les capacités déclenchées de changement de zone les plus courantes sont les capacités d'arrivée en jeu et les capacités de sortie du jeu. Voir règle 410.10.

Capacité déclenchée retardée

Une capacité déclenchée retardée est créée par des effets générés quand certains sorts ou capacités se résolvent. Voir règle 404.4.

Capacité statique

Les capacités statiques font quelque chose tout le temps plutôt que d'être jouées à des moments spécifiques. Une capacité statique crée un effet continu, qui est actif tant que le permanent avec cette capacité reste en jeu et a la capacité ou tant que l'objet avec la capacité reste dans la zone appropriée. Voir règle 412, "Gérer les capacités statiques".

Caractéristiques

Les caractéristiques d'un objet sont : nom, coût de mana, couleur, type, sur-type, sous-type, symbole d'extension, capacités, texte de règle, force et endurance. Les caractéristiques d'une carte n'incluent aucune autre information, comme si elle est engagée ou dégagée, quel est son contrôleur, ses cibles, ce qu'une aura enchante et ainsi de suite. Voir règle 201, "Caractéristiques".

Carte

Il s'agit spécifiquement d'une carte du jeu Magic®, avec le dos et la face standard. Les jetons ne sont pas des cartes, même s'ils sont représentés par des cartes. Voir règle 200.1.

Utilisez la référence Oracle™ pour connaître le texte exact d'une carte.

Cartes inversibles

Les cartes inversibles, telles que les "héros" de l'extension Guerriers de Kamigawa™ ont deux portions de carte sur une seule face. Le texte apparaissant à l'endroit définit les caractéristiques normales de la carte. A l'envers, on peut lire des caractéristiques alternatives. Le dos d'une carte inversible est un dos de carte Magic normal. Voir règle 508, "Cartes inversibles".

La moitié supérieure d'une carte inversible contient le nom de la carte ainsi que sa boîte de texte, sa ligne de type, sa force et son endurance normaux. La boîte de texte contient normalement une capacité permettant au permanent de s'inverser si une certaine condition est remplie. La moitié inférieure et à l'envers d'une carte inversible contient un nom ainsi qu'une boîte de texte, une ligne de type, une force et une endurance alternatifs. Ces caractéristiques ne sont utilisées que si le permanent est en jeu et qu'il a été inversé.

La couleur, le coût de mana, le symbole d'extension, le nom de l'illustrateur et les mentions légales restent inchangées si le permanent est inversé. De plus, toutes les modifications provenant d'effets extérieurs continuent de s'appliquer une fois le permanent inversé.

Dans toute autre zone que la zone en jeu, et dans cette zone si le permanent n'est pas inversé, seules les caractéristiques normales du permanent sont prises en compte. Une fois que le permanent est inversé dans la zone en jeu, les caractéristiques normales sont ignorées et les caractéristiques alternative sont prises en compte.

Si vous contrôlez un permanent inversible, vous devez vous assurer que l'on voit toujours clairement si le permanent est inversé ou non et ce qu'il soit engagé ou dégagé. On peut par exemple utiliser un dé ou un marqueur pour indiquer si un permanent est inversé.

Inverser un permanent est un opération à sens unique. Une fois qu'un permanent est inversé, il est impossible qu'il devienne non inversé.

Toutefois, si un permanent inversé quitte le jeu, il perd la trace de son statut antérieur.

Célérité

Normalement, une créature ne peut ni attaquer ni utiliser des capacités activées dont le coût inclut d'engager la créature (avec le symbole ) si cette créature n'a pas été contrôlée continuellement par son contrôleur actuel depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. La célérité est une capacité statique qui permet à une créature d'ignorer cette règle. Voir règle 502.5, "Célérité".

Chacun pour soi

Dans la variante Chacun pour Soi, chaque joueur lutte individuellement contre tous les autres. Voir règle 605, "Variante Chacun pour Soi".

Changer une cible

La cible d'un sort ou d'une capacité ne peut être changée que pour une autre cible légale. S'il n'existe pas d'autre cible légale, la cible d'origine ne change pas. Changer la cible d'un sort ou d'une capacité ne peut changer son mode. Vous ne pouvez changer la cible d'un sort ou d'une capacité que si un effet vous y autorise. Voir règle 415.7, "Changer une cible".

Chercher

Si vous devez chercher une carte ayant certaines qualités (telles que le type ou la couleur) dans une zone dont le contenu n'est pas révélé à tous les joueurs, vous n'avez pas à trouver certaines ou toutes ces cartes, même si certaines sont bien présentes. Toutefois, si vous trouvez certaines de ces cartes, vous devez les révéler aux autres joueurs. Même si vous n'avez trouvé aucune carte (ou choisi de ne pas en trouver), vous avez effectivement cherché dans la zone.

Si vous devez simplement chercher une certaine quantité de cartes, telles que "une carte" ou "trois cartes" vous devez trouver cette quantité de carte (ou toutes les cartes si la zone contient moins de cartes que le nombre demandé). Le plus souvent, les cartes ne sont pas révélées lors d'une telle recherche.

Exemple : si un effet vous demande de chercher dans la bibliothèque d'un joueur d'autres exemplaires d'une carte particulière et de les retirer de la partie, vous pouvez en retirer certaines et pas d'autres. Si un effet vous demande de chercher trois cartes dans une zone et que cette zone contient au moins trois cartes, vous ne pouvez pas choisir moins ou plus de trois cartes.

Ciblé

A chaque fois que la phrase "[quelque chose] ciblé", où [quelque chose] décrit un objet, un joueur ou une zone, apparaît dans le texte d'un sort ou d'une capacité, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit quelque chose qui correspond à ce qui est ainsi désigné. Le choix de cibles est fait quand on joue le sort ou la capacité. Voir règle 415, "Sorts et capacités ciblés".

Un éphémère ou un rituel est ciblé si le texte qui sera appliqué lorsqu'il se résout contient la phrase "[quelque chose] ciblé", où [quelque chose] décrit un objet, un joueur ou une zone. (Si une capacité activée ou déclenchée d'un éphémère ou d'un rituel utilise une telle phrase, la capacité est ciblée mais pas le sort.)

Une capacité activée ou déclenchée est ciblée si elle utilise la phrase "[quelque chose] ciblé", où [quelque chose] décrit un objet, un joueur ou une zone.

Une aura est ciblée et sa cible est décrite par sa capacité enchanter. Elle cible le permanent ou le joueur à enchanter. (Voir règle 415.3.) Une fois devenu un permanent, une aura n'est plus ciblée.

Un équipement n'est pas ciblé, ni quand il est joué, ni quand il est en jeu. (Voir règle 415.3.) Un équipement peut avoir des capacités ciblées.

Un sort ou une capacité sur la pile ne peut se cibler lui-même.

Un sort qui cible le même joueur, le même objet ou la même zone plusieurs fois n'est pas considéré comme étant un sort n'ayant qu'une seule cible.

Cible illégale

Si un sort ou une capacité spécifie des cibles, il vérifie si ses cibles sont toujours légales lorsqu'il se résout. Une cible qui a été retirée de la partie, ou d'une zone spécifiée par le sort ou la capacité, est illégale. Une cible peut aussi devenir illégale si ses caractéristiques ont changé depuis que le sort ou la capacité a été joué ou si un effet a changé le texte du sort ou de la capacité. Voir règle 413.2a.

Cimetière

C'est le nom que porte la défausse de chaque joueur. Les sorts contrecarrés, les permanents détruits ou sacrifiés, et les cartes défaussées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Voir règle 217, "Zones".

Clause conditionnelle intermédiaire

Une capacité déclenchée peut être écrite sous la forme "Quand/A chaque fois que/A/Au [déclencheur], si [condition], [effet]". La capacité vérifie si la condition indiquée est vraie quand l'événement déclencheur se produit. La capacité ne se déclenche et va sur la pile que si la condition est vraie. A la résolution, la capacité vérifie à nouveau la condition. Si la condition n'est plus vraie, la capacité ne fait rien. Ce mécanisme est identique à la vérification des cibles légales. Cette règle ne s'applique que si le "si" et la condition suivent directement la condition de déclenchement d'une capacité déclenchée. Voir règle 404.3.

Comme si

Un texte qui dit qu'un joueur peut accomplir une action "comme si" ou qu'une créature peut faire quelque chose "comme si" une condition était vraie ne s'applique qu'à cette action en particulier. Pour cette action, considérez l'état du jeu exactement comme si la condition était vraie. Dans tout autre cas, considérez l'état normal du jeu.

Exemple : "L'Araignée Géante peut bloquer comme si elle avait le vol." Considérez que l'Araignée Géante a le vol lorsque vous déclarez des bloqueurs, et uniquement à ce moment là. Ceci permet à l'Araignée Géante de bloquer une créature avec le vol (et aussi de bloquer des créatures qui ont la capacité "ne peuvent être bloquées que par des créatures avec le vol"), si aucune autre restriction ne s'applique. Par exemple, l'Araignée Géante ne peut pas bloquer une créature qui a le vol et la distorsion.

Si deux cartes indiquent qu'un joueur ou une carte peuvent faire la même chose "comme si" des conditions différentes étaient vraies, les deux conditions peuvent éventuellement s'appliquer. Si l'une répond aux conditions de l'autre, les deux effets s'appliquent.

Concéder

Un joueur peut concéder une partie à n'importe quel moment. Un joueur qui concède quitte la partie immédiatement. Il ou elle perd la partie. Voir règle 102.

Condition de déclenchement

Les capacités déclenchées commencent par les mots "Quand", "A chaque fois", "A la" ou "Au". La phrase contenant un de ces mots est la condition de déclenchement qui définit l'événement déclencheur. Voir règle 404, "Capacités déclenchées".

Considéré comme (obsolète)

Le texte de certaines anciennes cartes indique qu'elles sont "considérées comme" quelque chose. Pour les règles et les autres cartes, la carte est ce quelque chose. (Les cartes récentes utilisent le terme "est".)

Construit

En format construit, chaque joueur doit amener son propre paquet d'au moins soixante cartes, de petits objets susceptibles de servir de marqueurs ou de jetons et un moyen clair de compter les points de vie. Un paquet construit peut être constitué d'un nombre quelconque de terrains de base et d'au maximum quatre exemplaire d'une carte donnée (en se basant sur son nom en anglais) autre qu'un terrain de base. Voir règle 100.2.

Contrer, contrecarrer

Contrecarrer un sort ou une capacité, c'est l'annuler, le retirer de la pile. Le sort ou la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets ne se produit. Un sort contrecarré est mis dans le cimetière de son propriétaire. Voir règle 414, "Contrecarrer des sorts et des capacités".

Certaines cartes récentes utilisent le terme "contrer" en lieu et place de contrecarrer.

Contrôle, contrôleur

Quand un permanent arrive en jeu, son contrôleur est le joueur qui l'a mis en jeu à moins que le sort ou la capacité qui l'a créé n'indique autre chose. D'autres effets peuvent ensuite changer le contrôleur d'un permanent.

Un sort ou une capacité activée sur la pile est contrôlée par le joueur qui l'a joué. Une copie d'un sort est contrôlée par le joueur l'ayant mise

sur la pile. Une capacité déclenchée est contrôlée par le joueur qui contrôlait la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée.

Les objets dans les zones autres que en jeu ou la pile n'ont pas de contrôleur. Si quoi que ce soit a besoin de savoir qui contrôle un objet sans contrôleur, tenez alors compte du propriétaire de l'objet.

Contrôler le tour d'un autre joueur

Une carte (Esclavagiste d'âmes) permet à un joueur de contrôler le tour d'un autre joueur. Le contrôleur du tour prend toutes les décisions et effectue tous les choix que le joueur dont il contrôle le tour peut ou doit faire, en raison des règles ou d'objets. Un joueur ne peut prendre de brûlure de mana lorsque son tour est contrôlé par un autre joueur. Voir règle 507, "Contrôler le tour d'un autre joueur".

Convocation

La convocation est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. "Convocation" signifie "En tant que coût supplémentaire pour jouer ce sort, vous pouvez engager le nombre de votre choix de créatures dégagées que vous contrôlez. Chaque créature engagée de cette manière réduit le coût de ce sort de 1 ou d'un mana d'une des couleurs de cette créature." L'utilisation de la capacité de convocation suit les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h. La convocation ne peut pas réduire le coût d'un sort à moins de 0. Voir règle 502.46, "Convocation".

Copie

Une "copie" d'un objet est un autre objet dont les valeurs copiables sont calquées sur celles du premier objet. Voir règle 503, "Copier des objets".

Couche

Les effets continus sont appliqués selon un système de couches, dans l'ordre suivant : (1) les effets de copie (voir règle 503, "Copier des objets") ; (2) les effets de changement de contrôle ; (3) les effets de changement de texte ; (4) les effets de changement de type, sous-type ou sur-type ; (5) tous les autres effets, sauf ceux qui modifient la force ou l'endurance et enfin (6) les effets qui modifient la force ou l'endurance. Au sein de la couche 6, les effets sont appliqués en une série de sous-couches. Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus".

Couleur

Les seules couleurs dans Magic® sont : blanc, bleu, noir, rouge et vert. Un objet peut être d'une ou de plusieurs de ces couleurs ou il peut être incolore. "Incolore" n'est pas une couleur. "Artefact", "terrain", "marron", "or" etc., n'en sont pas non plus. Voir règle 203.2.

La couleur d'un objet est déterminée par la ou les couleurs des symboles de mana de son coût de mana.

Des effets peuvent changer les couleurs d'un objet. Si un effet donne une nouvelle couleur à un objet, la nouvelle couleur remplace toutes les couleurs précédentes.

Coût

Pour jouer des sorts et des capacités activées, il faut payer un coût. La plupart des coûts se payent en mana mais on peut aussi payer en points de vie, engager ou sacrifier des permanents, se défausser de cartes, etc.

Il est illégal de payer un coût sans avoir les ressources nécessaires pour le payer entièrement. Par exemple, un joueur avec 1 point de vie ne peut pas payer un coût de 2 points de vie, et un permanent déjà engagé ne peut pas s'engager pour payer un coût. Voir règle 203, "Coût de mana et couleur" et règle 403 "Capacités activées".

Coût converti de mana

Le coût converti de mana d'une carte est le nombre total de manas dans son coût de mana, indépendamment de la couleur. Si un objet n'est pas de coût de mana, son coût converti de mana est de zéro. Voir règle 203, "Coût de mana et couleur".

Exemple : un Élémental d'air a un coût de mana de    et donc un coût converti de mana de 5.

Coût d'activation

Le coût d'activation d'une capacité activée est tout ce qui est écrit devant les deux points dans la phrase "coût d'activation : effet" et doit être payé pour jouer la capacité. Voir règle 403, "Capacités activées".

Exemple : le coût d'activation d'une capacité qui indique "2,  : Gagnez 1 point de vie" est de deux manas de n'importe quelle couleur et d'engager le permanent.

Coût de lancement (obsolète)

Certaines anciennes cartes utilisaient le terme "coût de lancement" pour parler du coût de mana d'un sort. La plupart de ces cartes utilisent maintenant le terme coût de mana. Les cartes qui utilisaient le terme "coût de lancement total" disent maintenant "coût converti de mana".

Coût de lancement total (obsolète)

Certaines anciennes cartes faisaient référence au coût de lancement total pour parler du coût converti de mana d'un sort. Le plus souvent, ces cartes utilisent maintenant à la place le terme coût converti de mana.

Coût de mana

Le coût de mana d'une carte est indiqué par les symboles de mana imprimés sur son coin supérieur droit. Si une carte n'a pas de symbole de mana imprimé dans son coin supérieur droit, cette carte n'a pas de coût de mana. Les terrains et les sorts et permanents face cachée n'ont pas normalement de coût de mana. Les jetons n'ont la plupart du temps pas de coût de mana, sauf si l'effet qui les crée indique qu'ils en ont un. Une copie d'un objet copie de coût de mana de cet objet. Voir règle 203, "Coût de mana et couleur".

Coût de mana générique

Un coût de mana générique est représenté par un nombre dans un cercle gris. On peut utiliser n'importe quelle couleur de mana, ou bien du mana incolore, pour payer un coût de mana générique. Voir règle 104.3b.

Coût de substitution

Le texte de règle de certains sorts indique "Vous pouvez [action] pour jouer [nom de l'objet] au lieu de payer son coût de mana" ou bien "Vous pouvez jouer [nom de l'objet] sans payer son coût de mana". Ce sont des coûts de substitution. Seul un coût de substitution peut être utilisé pour un sort donné. D'autres sorts ou capacités qui se réfèrent au coût de mana d'un sort voient le véritable coût de mana et pas ce qui a été payé. Si un effet demande de payer des coûts supplémentaires pour jouer un sort, ces coûts s'appliquent au coût de substitution. Voir règle 409, "Jouer des sorts et des capacités activées".

Coût supplémentaire

Certains sorts ont des coûts supplémentaires inscrits dans leur texte, qui sont payés en même temps que le coût de mana. Voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées".

Coût total

Le coût total d'un sort ou d'une capacité activée est son coût de mana, son coût d'activation ou son coût de substitution, modifié par tous les augmentateurs ou réducteurs de coût. Voir règle 409.1f.

Créature

Créature est un type. Les sorts de créatures ne peuvent être joués que par le joueur actif, pendant sa phase principale et quand la pile est vide. Lorsqu'un sort de créature se résout, son contrôleur le met en jeu sous son contrôle. Voir règle 212.3, "Créatures".

Créature attaquante

Une créature devient une créature attaquante quand (a) elle est déclarée comme attaquante au sein d'une attaque légale pendant la phase de combat et (b) tous les coûts d'attaque ont été payés. Elle reste une créature attaquante jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat, qu'elle cesse d'être une créature, que son contrôleur change ou que la phase de combat se termine. Il n'y a pas de créature attaquante en dehors de la phase de combat. Voir règle 308, "Etape de déclaration des attaquants".

Créature-artefact

Une créature-artefact à la fois un artefact et une créature, et est soumis à toutes les règles qui s'appliquent à l'un ou à l'autre de ces types. (Voir règle 212.2, "Artefacts".) Certaines créatures-artefacts n'ont pas de type de créature. Celles qui en ont un seront rédigées de la manière suivante : "Créature-artefact – [type de créature]" ; par exemple "Créature-artefact – Golem". "Artefact" n'est pas un type de créature.

Créature bloquée

Une créature attaquante devient une créature bloquée quand une autre créature la bloque, ou si un effet la fait devenir bloquée pendant la phase de combat. Elle reste bloquée jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat, qu'elle cesse d'être une créature, que son contrôleur change ou que la phase de combat se termine. Une créature bloquée ne devient pas non-bloquée si la créature bloqueuse est retirée plus tard du combat. Il n'y a

pas de créature bloquée en dehors de la phase de combat. Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".

Créature bloqueuse

Une créature devient une créature bloqueuse quand (a) elle est déclarée comme bloqueuse au sein d'un blocage légal pendant la phase de combat et (b) tous les coûts de blocage ont été payés. Elle reste une créature bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat, qu'elle cesse d'être une créature, que son contrôleur change ou que la phase de combat se termine. Il n'y a pas de créature bloqueuse en dehors de la phase de combat. Voir règle 309, "Étape de déclaration des bloqueurs".

De base

"De base" est un sur-type. Un terrain avec le sur-type "de base" est un terrain de base. Un terrain sans ce sur-type est un terrain non-base. Voir règle 205.4, "Sur-types".

Déclarer des attaquants

Pour déclarer des attaquants, le joueur actif choisit un ensemble de créatures qui attaqueront et paye tous les coûts requis de cette attaque. Seules les créatures peuvent attaquer et les créatures suivantes ne peuvent attaquer : les créatures engagées (même si elles peuvent attaquer sans s'engager) et les créatures que le joueur actif n'a pas contrôlé continuellement depuis le début du tour (sauf si elles ont la célérité). D'autres effets peuvent aussi modifier quelles créatures peuvent ou non attaquer. Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".

Déclarer des bloqueurs

Pour déclarer des bloqueurs, le défenseur choisit un ensemble de créatures qui vont bloquer et paye tous les coûts requis. Seules les créatures dégagées peuvent bloquer mais bloquer n'engage pas la créature bloqueuse. D'autres effets peuvent aussi modifier quelles créatures peuvent ou non bloquer. Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".

Déclencher / déclencheur

Voir "Capacité déclenchée".

Déclencheurs par état

Les déclencheurs par état sont des capacités qui sont déclenchées par un état du jeu plutôt que par un événement. Ils sont déclenchés dès que l'état du jeu vérifie leur condition. Une fois qu'une capacité avec un déclencheur par état est déclenchée, elle ne se re-déclenche plus tant que la capacité qui a été créée ne s'est pas résolue, n'a pas été contrecarrée ou n'a pas quitté la pile d'une autre manière. Voir règle 410.11.

Débordement

Le débordement est une capacité déclenchée qui se déclenche lors de l'étape de déclaration des bloqueurs de la phase de combat. "Débordement" signifie "A chaque fois que cette créature devient bloquée par une créature sans le débordement, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour". Voir règle 502.3, "Débordement".

Défausser (se)

Un joueur se défasse d'une carte en plaçant une carte de sa main dans son cimetière. Par défaut, si un effet demande à un joueur de se défasser d'une (ou de plusieurs cartes), ce joueur peut choisir la ou les cartes dont il se défasse. Toutefois, certains effets peuvent explicitement forcer un joueur à se défasser d'une carte choisie au hasard ou choisie par un autre joueur.

Défenseur

Défenseur est une capacité statique. Les créatures ayant défenseur ne peuvent pas attaquer.

Définitivement (obsolète)

Certaines anciennes cartes utilisent le mot "définitivement" pour indiquer des effets sans limite de durée. Ce terme n'est plus employé.

Exemple : une capacité avait pour texte : "Acquièrez définitivement le contrôle de la créature ciblée." Une telle capacité serait maintenant rédigée ainsi : "Prenez le contrôle de la créature ciblée." Cet effet donne le contrôle de la créature jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu ou qu'un nouvel effet en change le contrôle. Il n'immunise pas le permanent contre d'autres effets de changement de contrôle.

Dégagé

Un permanent en position verticale (droit) est dégagé. Engager un permanent indique que celui-ci a été utilisé. Les permanents se dégagent durant l'étape de dégagement de leur contrôleur. Voir aussi "Engager", "Engagé" et "Dégager".

Dégager

Dégager une carte, c'est la faire pivoter pour la ramener dans sa position verticale (droite). Voir aussi "Engager", "Engagé", et "Dégager".

Déluge

Le déluge est une capacité déclenchée qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Déluge" signifie "Lorsque vous jouez ce sort, mettez une copie de ce sort sur la pile pour chaque autre sort déjà joué ce tour-ci. Si ce sort a une ou plusieurs cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour les copies de votre choix." Voir règle 502.30, "Déluge".

Dépend de

On dit d'un effet qu'il "dépend d'un autre" s'il est appliqué en même temps que l'autre et qu'appliquer l'autre changerait le texte, l'existence, ce à quoi s'applique ou comment s'applique le premier effet. Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus".

Déphasage

Le déphasage est une capacité statique qui fait quitter le jeu à un permanent et le fait revenir plus tard, sans que celui-ci ait perdu sa "mémoire". Voir règle 502.15, "Déphasage".

Déplacer

"Déplacer" un marqueur consiste à le prendre où il se trouve pour le placer sur un objet ou un joueur. D'anciennes cartes utilisent le terme "déplacer" pour bouger une aura ou un équipement d'un permanent à un autre. Ces cartes utilisent maintenant le terme "attacher".

Dernières informations connues

Les dernières informations connues sur un objet sont celles qui existaient juste avant qu'il ne quitte la zone où il se trouvait. Les effets des sorts et des capacités qui se résolvent utilisent les dernières informations connues d'un objet s'il ne se trouve plus dans la zone où l'effet s'attendait à le trouver (sauf si l'effet répartit des blessures). Voir règle 413.2f.

Détacher

On dit d'une aura ou d'un équipement qui était attaché à un permanent puis ne l'est plus qu'il a été détaché. Si une aura ou un équipement quitte le jeu alors qu'il était attaché à un permanent, il devient détaché. Si un permanent quitte le jeu (sauf s'il passe hors phase) alors qu'une aura ou un équipement lui était attaché, l'aura ou l'équipement se détache.

Détruire

Détruire un permanent c'est le déplacer de la zone en jeu vers le cimetière de son propriétaire. La régénération ou d'autres effets de remplacement de la destruction peuvent remplacer cette action. Voir règles 419, "Effets de remplacement et de prévention".

Devient

Certaines conditions de déclenchement utilisent le mot "devient" (par exemple, "devient engagé" ou "devient bloqué"). Ces capacités ne se déclenchent qu'au moment où l'événement décrit se produit. Elles ne se déclenchent pas si l'état existe déjà et ne se re-déclenchent pas tant qu'il existe. Par exemple, une condition "devient engagé" ne se déclenche qu'une seule fois lorsque le permanent passe de dégagé à engagé.

Distorsion

La distorsion est une capacité d'évasion. Une créature attaquante avec la distorsion ne peut pas être bloquée avec des créatures sans la distorsion. Une créature attaquante sans la distorsion ne peut pas être bloquée par des créatures avec la distorsion. Voir règle 502.8, "Distorsion".

Distribuer

Le mot distribuer est employé dans les textes dans son sens usuel. Si un sort ou une capacité demande à un joueur de distribuer quelque chose (tel que des marqueurs) entre une ou plusieurs cibles ou entre un ou plusieurs objets ou joueurs non ciblés, chacun des ces cibles, objets ou joueurs doit recevoir au moins une des choses qui sont distribuées. Voir règles 409.1e et 310.2.

Diviser

Le mot diviser est employé dans les textes dans son sens usuel. Si un sort ou une capacité demande à un joueur de diviser quelque chose (tel que des blessures ou des marqueurs) entre une ou plusieurs cibles ou entre un ou plusieurs objets ou joueurs non ciblés, puis chacun des ces cibles, objets ou joueurs doit recevoir au moins une des choses qui sont divisées. Ceci ne s'applique pas à la répartition des blessures de combat. Voir règles 409.1e et 310.2.

Double cartes

Les double cartes ont deux faces imprimées sur la même carte. Le dos d'une double carte est un dos de carte de Magic® normal. Dans toutes les zones à part la pile, les double cartes ont toutes leurs caractéristiques en deux exemplaires : deux noms, deux coûts de mana, etc. Lorsque vous jouez une double carte, vous choisissez lequel de ces côtés vous souhaitez jouer. Tant qu'une double carte est sur la pile, l'autre moitié est totalement ignorée. Voir règle 505, "Double cartes".

Les double cartes comportent deux moitiés avec des coûts de mana aux couleurs différentes. Une double carte est donc une carte multicolore si elle n'est pas sur la pile. Une double carte sur la pile n'est multicolore que si le côté qui a été joué est multicolore.

Si un effet demande à un joueur de nommer une carte et que ce joueur veut nommer une double carte, il doit nommer les deux côtés de la double carte.

Les effets qui regardent une caractéristique particulière d'une double carte dans une zone autre que la pile voient les deux côtés. Des effets qui vérifient si une caractéristique d'une double carte correspond à une valeur précise ne peuvent recevoir qu'une réponse. Celle-ci sera "oui" si au moins l'une des deux moitiés correspond à la valeur recherchée.

Double initiative

La double initiative est une capacité statique qui modifie les règles pour l'étape des blessures de combat. Les créatures qui ont la double initiative infligent des blessures de combat lors de l'étape des blessures de combat avec l'initiative et aussi lors de l'étape des blessures de combat normale. Voir règle 502.28, "Double initiative".

Double terrain (informel)

On trouve dans les premières éditions de Magic® et dans le bloc *Ravnica™* des "double terrains". Chacun avait deux types de terrain de base en plus de son propre type. Par exemple, le Jardin du temple a les types forêt et plaine. Les double terrains ont les capacités de mana de leurs deux types de terrain de base et sont considérés comme ayant ces types par tous les sorts et les capacités qui font référence à ces types. Toutefois, ce ne sont pas des terrains de base. Un double terrain ne compte que pour une carte avec deux types (pas deux cartes).

Dragage

Le dragage est une capacité statique qui ne fonctionne que lorsque la carte avec le dragage est dans le cimetière d'un joueur. "Dragage N" signifie "Tant que vous avez au moins N cartes dans votre bibliothèque, si vous deviez piocher une carte, à la place vous pouvez mettre N cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière et renvoyer cette carte dans votre main depuis votre cimetière." Un joueur avec moins de cartes dans sa bibliothèque que le nombre requis par la capacité de dragage ne peut pas en mettre dans son cimetière de cette manière. Voir règle 502.47, "Dragage".

Duplication

Duplication est un mot-clef qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne pendant que le sort est sur la pile. "Duplication [coût]" signifie "En tant que coût supplémentaire pour jouer ce sort, vous pouvez payer [coût] autant de fois que vous le voulez" et "Quand vous jouez ce sort, si un coût de duplication a été payé pour lui, copiez-le pour chaque fois que son coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe quelle copie." Voir règle 502.52, "Duplication".

Echanger

Un sort ou une capacité peut demander aux joueurs d'échanger quelque chose lorsqu'il se résout. Par exemple : leurs totaux de points de vie, ou le contrôle de deux permanents. Quand un sort ou une capacité de ce genre se résout, s'il ne peut pas échanger les choses choisies, il n'a aucun effet.

Exemple : si un sort essaye d'échanger le contrôle de deux créatures ciblées et que l'une d'entre elles est détruite avant la résolution du sort, le sort ne fera alors rien. De même, si un sort tente d'échanger le contrôle de deux créatures contrôlées par le même joueur, ce sort ne fera rien.

Quand le contrôle de deux permanents est échangé, les deux joueurs gagnent simultanément le contrôle du permanent qui était contrôlé par l'autre.

Quand les totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd le nombre de points de vie nécessaire pour atteindre le total de points de vie précédent de l'autre joueur. Les effets de remplacement peuvent modifier ces gains et ces pertes, et les capacités déclenchées peuvent se déclencher.

Certains sorts ou capacités peuvent demander à un joueur d'échanger des cartes se trouvant dans des zones différentes (par exemple des cartes de sa main contre des cartes retirées de la partie). Ces sorts et capacités fonctionnent comme les autres sorts et capacités d'échange, mais ils ne peuvent procéder à l'échange que si toutes les cartes ont le même propriétaire.

Si un sort ou une capacité échange le contenu de deux zones et que l'une des zones est vide, les cartes sont quand même échangées.

Echo

L'écho est une capacité déclenchée. "Echo" signifie "Au début de votre entretien, si vous avez acquis le contrôle de ce permanent après le début de votre dernière étape d'entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût de mana." Voir règle 502.19, "Echo".

Effet

On confond souvent "capacité" et "effet". Quand un sort ou une capacité se résout, il crée un effet ou plusieurs effets qui peuvent être des effets à un coup ou des effets continus. Les capacités statiques peuvent créer un ou plusieurs effets continus. Certains effets peuvent être des effets de prévention ou de remplacement. Les effets basés sur un état ne sont pas créés par des sorts ou des capacités, mais générés par des états spécifiques du jeu. Voir règle 416, "Effets".

Effet à un coup

Les effets à un coup sont des effets qui font quelque chose une seule fois et s'arrêtent. Voir règle 417, "Effets à un coup". Voir aussi "Effets continus".

Effet continu

Les effets continus sont en général actifs tant que le permanent avec la capacité statique associée reste en jeu ou que l'objet avec la capacité statique associée est dans la zone appropriée. Un sort ou une capacité peut créer un effet continu qui ne dépend pas d'un permanent. Il dure alors le temps spécifié. Si aucune durée n'est spécifiée, l'effet dure alors jusqu'à la fin de la partie. Voir règle 418, "Effets continus".

Effet de changement de texte

Un effet qui change le texte d'un objet ne change que les mots du type approprié (par exemple le nom d'une des couleurs de Magic employé en tant que couleur, un nom type de terrain employé en tant que type de terrain ou un nom de type de créature employé en tant que type de créature). L'effet ne peut changer un nom propre, tel que le nom d'une carte, même si ce nom propre contient un mot ou une série de lettres qui correspondent au nom d'une des couleurs, à un type de terrain de base ou à un type de créature. Voir règle 418.6, "Effets de changement de texte".

Effet de changement de type

On appelle ainsi un effet qui change le type d'un objet. Ces effets sont générés par des capacités de changement de type. Voir règle 418.5a.

Effet de prévention

Les effets qui préviennent (qui empêchent) quelque chose d'arriver remplacent ce quelque chose par "ne rien faire". (Voir règle 419, "Effets de remplacement et de prévention".) Ces effets doivent être actifs avant l'événement qu'ils sont censés prévenir.

Les effets qui préviennent une quantité chiffrée de blessures agissent comme des "boucliers" successifs et restent actifs tant que la quantité de blessures n'a pas été prévenue ou jusqu'à ce que le tour se termine. Les blessures n'ont pas à être infligées par une source unique ou en une seule fois.

Les effets qui préviennent l'ensemble des blessures en provenance d'une source spécifique s'appliquent au prochain lot de blessures infligé

par cette source, quelque en soit la quantité. Ces effets s'arrêtent quand le tour se termine. Voir règle 419.8, "Sources de blessures".

Effet de remplacement

Un effet de remplacement est un type d'effet continu qui "attend" un événement spécifique et le remplace avec un événement différent. Voir règle 419, "Effets de remplacement et de prévention".

Effets basés sur un état

Les effets basés sur un état "surveillent" continuellement le jeu en vue d'un état particulier. Les effets basés sur un état sont vérifiés et appliqués à chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Voir règle 420, "Effets basés sur un état".

Egalité

Si un effet qui compare deux valeurs conduit à une égalité, le texte du sort ou de la capacité définira comment trancher cette égalité. Le jeu de Magic® n'a pas de règle par défaut pour départager les égalités.

Empreinte

L'empreinte est une capacité activée ou déclenchée décrite comme "Empreinte - [texte]" où [texte] est une capacité activée ou déclenchée. La source de cette capacité a l'empreinte de la carte que la capacité a placé dans la zone retiré de la partie." Voir règle 502.34, "Empreinte".

En dehors de la partie

Un objet est "en dehors de la partie" s'il est dans la zone retiré de la partie ou s'il n'est dans aucune des autres zones. Tous les autres objets sont dans la partie. "En dehors de la partie" n'est pas une zone. Voir règle 217.1e.

En jeu

"En jeu" est la zone dans laquelle les permanents existent. Quand un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement se résout, il est mis dans la zone en jeu en tant que permanent. Quand un terrain est joué, il est mis dans la zone en jeu en tant que permanent. Les jetons existent aussi dans cette zone. Voir règle 217, "Zones".

Enchantement

Enchantement est un type. Les sorts d'enchantement peuvent être joués par le joueur actif, lors de sa phase principale et quand la pile est vide. Voir règle 212.4, "Enchantements". Voir aussi "Aura".

Enchantement global (obsolète)

Certaines anciennes cartes utilisent le terme "Enchantement global". Ces cartes disent maintenant "Enchantement non-Aura". Voir aussi "Aura" et "Enchantement".

Enchantement local (obsolète)

D'anciennes cartes utilisent le terme "enchantement" local pour désigner les enchantements qui s'attachent à d'autres permanents lorsqu'ils sont en jeu. De tels enchantements ont maintenant le sous-type "aura".

Enchanter

Enchanter est une capacité statique rédigée de la manière suivante : "Enchanter [permanent ou joueur]". La capacité enchanter restreint ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce qu'une aura peut enchanter. Voir règle 212.4, "Enchantements" et 502.45, "Enchanter".

Enchanter adversaire, Enchanter joueur

Les auras ayant la capacité "enchanter adversaire" ou "enchanter joueur" peuvent cibler et être attachées à des joueurs. De telles auras ne peuvent cibler ou être attachées à des permanents. Les règles 212.4d à 212.4i s'appliquent à ces auras vis à vis des joueurs ou des adversaires de la même manière qu'elles s'appliquent aux autres auras pour les permanents. Voir aussi "Aura" et "Enchanter".

Endurance

L'endurance d'une créature est le nombre après la barre oblique, imprimé sur le bord inférieur droit de cette carte de créature. Voir règle 208, "Force/Endurance".

Une créature qui a reçu une quantité de blessures supérieure à zéro et supérieure ou égale à son endurance a reçu des blessures fatales et sera détruite la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Ceci est un effet basé sur un état.

Certaines cartes de créature ont une endurance indiquée par une étoile (*) à la place d'un nombre. L'objet a un texte de définition de

caractéristique qui ajuste son endurance suivant certaines conditions. Quand l'objet n'est pas en jeu, l'endurance est alors égale à zéro.

Un permanent non-créature n'a pas d'endurance, même s'il s'agit d'une carte avec une endurance imprimée dessus (par exemple un Litique qui est devenu une aura).

Engagé

Un permanent placé horizontalement est engagé. Engager un permanent indique que celui-ci a été utilisé. Les permanents se dégagent durant l'étape de dégagement de leur contrôleur. Voir aussi "Statut", "Engager", "Dégagé" et "Dégager".

Engager

Engager un permanent, c'est faire pivoter la carte d'un quart de tour (la mettre à l'horizontale). Le symbole  dans un coût d'activation veut dire "engagez ce permanent". Un permanent qui est déjà engagé ne peut pas être engagé à nouveau pour payer un coût. Les capacités activées d'une créature, dont le coût inclut le symbole , qui n'a pas été contrôlée continuellement par son contrôleur depuis le début du tour le plus récent de ce joueur ne peuvent être utilisées. Voir règle 104.4.

Enneigé

Enneigé est un sur-type. Lorsqu'une carte fait référence à un "terrain enneigé", elle parle d'un terrain ayant le sur-type enneigé. Lorsqu'une carte fait référence à une "forêt enneigée", elle parle d'une forêt ayant le sur-type enneigé, etc. Voir règle 205.4e.

Enterrer (obsolète)

Certaines cartes anciennes utilisaient le terme "enterrer" qui signifiait mettre un permanent dans le cimetière de son propriétaire. La plupart des cartes utilisant ce terme ont maintenant pour texte : "Détruisez [un permanent]. Il ne peut être régénéré." ou "Sacrifiez [un permanent]."

Entretien cumulatif

L'entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui crée un coût incrémental pour un permanent. "Entretien cumulatif [coût]" veut dire : "Au début de votre entretien, ajoutez un marqueur "âge" sur ce permanent. Puis sacrifiez ce permanent à moins que vous ne payez [coût] pour chaque marqueur "âge" sur ce permanent." Si un permanent a plusieurs entretiens cumulatifs, chacun se déclenche séparément au début de l'entretien et chacune de ces instances compte tous les marqueurs "age" présents sur le permanent, quelque soit la capacité dont ils proviennent. Voir règle 502.13, "Entretien cumulatif".

Ephémère

Ephémère est un type. Un joueur peut jouer des sorts d'éphémères à chaque fois qu'il a la priorité. Un sort d'éphémère est mis dans le cimetière de son propriétaire à la toute fin de sa résolution. Voir règles 212.5, "Ephémères" et 409, "Jouer les sorts et les capacités activées".

Épique

Épique représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée retardée. "Épique" signifie "Vous ne pouvez plus jouer de sorts jusqu'à la fin de la partie." et "Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort, sauf sa capacité épique. Si ce sort a de cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie." Voir règle 502.44, "Épique".

Équipe

Dans des parties multi-joueurs par équipe, les joueurs perdent ou gagnent en groupe plutôt qu'individuellement. Les variantes Troll à Deux Têtes, Empereur et par Équipe se jouent en équipe.

Équipe active

Dans la variante Troll à Deux Têtes, l'équipe active est l'équipe dont c'est le tour. L'équipe active a la priorité au début de chaque phase ou étape (sauf les étapes de dégagement et de nettoyage), après que tout sort ou capacité (à part les capacités de mana) se soit résolu et après que les blessures de combat se soient résolues. Voir règle 200.3 et règle 606.6c.

Équipement

L'équipement est une capacité activée. "Équipement [coût]" signifie "[coût] : Attachez cet équipement à la créature ciblée que vous contrôlez. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel." Voir règles 502.33, "Équipement" et 212.2, "Artefacts".

De plus, certains artefacts ont le sous-type "équipement". Un équipement peut être attaché (équiper) à une créature. Il ne peut pas être

légalement attaché à un objet qui n'est pas une créature. Un équipement se joue et arrive en jeu comme tout autre artefact. Il n'est pas attaché à une créature quand il arrive en jeu. La capacité à mot-clé "équipement" déplace l'équipement sur une créature que vous contrôlez. (voir règle 502.33, "Équipement"). La créature à laquelle un équipement est attaché est appelée "créature équipée". L'équipement s'attache, ou "équipe" cette créature.

Un équipement qui est aussi une créature ou qui perd le sous-type "équipement" ne peut pas équiper une créature. Un équipement ne peut pas s'équiper lui-même. Un équipement qui équipe un permanent illégal ou inexistant se détache de ce permanent, mais reste en jeu. (Ceci un effet basé sur un état. Voir règle 420.)

Equitation

L'équitation est une capacité d'évasion. Une créature avec l'équitation ne peut pas être bloquée par des créatures sans l'équitation. Une créature sans l'équitation peut bloquer une créature avec ou sans l'équitation. Voir règle 502.17, "Equitation".

Etape

Certaines phases du tour sont subdivisées en étapes. Voir section 3, "Structure du tour".

Etape d'entretien

L'étape d'entretien est la deuxième étape de la phase de début. Certaines cartes ont des capacités qui se déclenchent au début de l'étape d'entretien ; de telles capacités sont appelées des "coûts d'entretien" ou des "effets d'entretien". Un coup d'entretien est en général écrit sous la forme "Au début de votre entretien, vous pouvez [payer coût]. Si vous ne le faites pas, sacrifiez [cette carte]". Ces capacités sont des capacités déclenchées comme les autres ; aucune règle particulière ne les régit. Voir règle 303, "Etape d'entretien".

Etape de début de combat

L'étape de début de combat est la première étape de la phase de combat. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts ou des capacités durant cette étape. Voir règle 307, "Etape de début de combat".

Etape de déclaration des attaquants

L'étape de déclaration des attaquants est la deuxième étape de la phase de combat. Le joueur actif déclare ses attaquants (ou choisit de ne pas attaquer) lors de cette étape. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités durant cette étape. Voir règle 308, "Etape de déclaration des attaquants".

Etape de déclaration des bloqueurs

L'étape de déclaration des bloqueurs est la troisième étape de la phase de combat. Le défenseur déclare ses bloqueurs (ou choisit de ne pas bloquer) lors de cette étape. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités durant cette étape. Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".

Etape de dégagement

L'étape de dégagement est la première étape de la phase de début. Tous les permanents contrôlés par le joueur actif se dégagent lors de cette étape. Voir règle 302, "Etape de dégagement".

Etape de fin de combat

L'étape de fin de combat est la cinquième étape de la phase de combat. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités durant cette étape. Voir règle 311, "Etape de fin de combat".

Etape de fin du tour

Cette étape est la première étape de la phase de fin. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités durant cette étape. Voir règle 313, "Etape de fin du tour".

Etape de nettoyage

L'étape de nettoyage est la seconde étape de la phase de fin. Les sorts et les capacités ne peuvent être joués pendant cette étape que si les conditions d'un des effets basés sur un état existent ou si une capacité s'est déclenchée. Dans ce cas, une nouvelle étape de nettoyage se reproduit. Voir règle 314, "Etape de nettoyage".

Etape de pioche

L'étape de pioche est la troisième étape de la phase de début. Au début de cette étape, le joueur actif pioche une carte (cette action de jeu ne passe pas par la pile). Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités pendant cette étape. Voir règle 304, "Etape de pioche".

Etape des blessures de combat

L'étape des blessures de combat est la quatrième étape de la phase de combat. Les créatures attaquantes et bloqueuses infligent leurs blessures durant cette étape. Le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent jouer des sorts et des capacités pendant cette étape. Voir règle 310, "Etape des blessures de combat". Si une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (voir règle 502.2) ou la double initiative (voir règle 502.28), il y a alors deux étapes des blessures de combat.

Evanescence

L'évanescence est une capacité à mot-clé représente deux capacités. Evanescence N signifie "[Cette carte] arrive en jeu avec N marqueurs "sursis". "Elles ont aussi une capacité déclenchée qui a pour texte : "Au début de votre entretien, retirez un marqueur "sursis" de ce permanent. Si vous ne le pouvez pas, sacrifiez ce permanent." Voir règle 502.20, "Evanescence".

Événement

Tout ce qui peut arriver au cours d'une partie est un événement. De multiples événements peuvent survenir pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. Le texte d'une capacité déclenchée ou de remplacement définit l'événement auquel elle s'applique. Lorsque quelque chose se produit, ce quelque chose peut être considéré comme un seul événement par certaines capacités et comme plusieurs événements par d'autres.

Exemple : si une créature attaquante est bloquée par deux créatures, cela constitue un seul événement pour une capacité qui dit "Quand [nom] devient bloquée" mais comme deux événements pour une capacité qui dit "Quand [nom] est bloquée par une créature".

Face cachée

Les cartes face cachée sur la pile, les permanents face cachée en jeu et les cartes face cachée dans la zone hors phase n'ont d'autres caractéristiques que celles précisées par la capacité ou les règles qui ont permis à ces cartes ou à ces jetons d'être tournés face cachée. Les valeurs de ces caractéristiques sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet.

Vous pouvez regarder à tout moment un permanent face cachée que vous contrôlez, un sort face cachée sur la pile que vous contrôlez, ou une carte face cachée dans la zone hors phase que vous contrôliez lorsqu'elle est passée hors phase. Vous ne pouvez pas regarder des cartes face cachée dans une autre zone que la pile ou en jeu et vous ne pouvez pas regarder des sorts ou des permanents face cachée contrôlés par un autre joueur ni des cartes face cachée dans la zone hors phase si elles étaient contrôlées par un autre joueur avant d'être dans cette zone.

Les capacités ou les règles qui ont permis à un permanent d'être tourné face cachée peuvent aussi définir un moyen pour son contrôleur de le mettre face visible. Normalement, les sorts ne peuvent être tournés face visible.

Si vous contrôlez plusieurs sorts face cachée sur la pile ou plusieurs permanents face cachée en jeu, vous devez vous assurer que chacun puisse être facilement différencié des autres.

Voir règle 504, "Sorts et permanents face cachée" et règle 502.26, "Mue".

Fizzle (informel)

Ce terme anglais est utilisé de manière informelle pour décrire un sort ou une capacité qui est contrecarré lorsque toutes ses cibles sont illégales ou manquantes. Voir règle 413.2a.

Flashback

Le flashback est une capacité statique de certains éphémères et rituels qui fonctionne lorsque la carte est dans un cimetière. "Flashback [coût]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] plutôt que de payer son coût de mana. Si vous faites ainsi, retirez cette carte du jeu au lieu de la mettre dans toute autre zone lorsqu'elle quitte la pile." Jouer un sort en utilisant le flashback se fait suivant les règles sur les coûts de substitution, paragraphes 409.1b et 409.1f-h. Voir règle 502.22, "Flashback".

Folie

La folie est un mot-clef qui représente deux capacités. "Folie [coût]" signifie "Si un joueur devait se défausser de cette carte, il s'en défait, mais peut la retirer de la partie au lieu de la mettre dans son cimetière." et "Lorsque cette carte est retirée de la partie d'une telle manière, jusqu'à la prochaine fois où ce joueur passe la priorité, il peut, à tout moment où il pourrait jouer un éphémère, jouer cette carte en payant [coût] plutôt que de payer son coût de mana. Quand ce joueur passe la priorité, mettez cette carte dans son cimetière." Voir règle 502.24, "Folie".

Force

La force d'une créature est le nombre avant la barre oblique, imprimé sur le bord inférieur droit de cette carte de créature. Voir règle 208, "Force/endurance".

Les créatures qui attaquent ou qui bloquent assignent un nombre de blessures de combat égal à leur force. Voir règle 310, "Étape des blessures de combat".

Certaines cartes de créature ont une force indiquée par une étoile (*) à la place d'un nombre. Cela signifie que la créature a un texte de définition de caractéristique qui ajuste sa force suivant certaines conditions. La force d'une telle créature est alors égale à zéro quand l'objet n'est pas en jeu.

Un permanent non-créature n'a pas de force, même s'il s'agit d'une carte avec une force imprimée dessus (par exemple un Litique qui est devenu une aura).

Forêt

"Forêt" est un des cinq types de terrain de base. Un terrain avec le type forêt a la capacité "Ajoutez : ajoutez à votre réserve." Voir règle 212.6d.

Gagner la partie

Une partie cesse immédiatement dès qu'un joueur gagne. Voir règle 102, "Gagner et perdre".

Général

Dans une partie multi-joueurs avec la variante Empereur, le joueur assis au milieu d'une équipe est l'empereur. Les autres joueurs sont ses généraux. Voir règle 607, "Variante Empereur".

Grefte

La greffe représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. "Grefte N" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec N marqueurs +1/+1 sur lui" et "À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce permanent sur cette créature." Si une créature a plusieurs occurrences de greffe, chacune d'elles s'applique séparément.

Hantise

La hantise est une capacité déclenchée. "Hantise" sur un permanent signifie "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, retirez-le de la partie hantant la créature ciblée." "Hantise" sur un sort d'éphémère ou de rituel signifie "Quand ce sort va au cimetière lors de sa résolution, retirez-le de la partie hantant la créature ciblée." Une carte ayant la hantise a normalement une autre capacité qui se déclenche "lorsque la créature hantée va au cimetière". Voir règle 502.51, "Hantise".

Hors phase

La zone hors phase est une zone spéciale réservée aux permanents avec le déphasage qui quittent le jeu temporairement. Voir règle 502.15, "Déphasage".

Ile

"Ile" est un des cinq types de terrain de base. Un terrain avec le type ile a la capacité "Ajoutez : ajoutez à votre réserve." Voir règle 212.6d.

Illustration

L'illustration est imprimée sur la moitié supérieur de la carte et n'a aucune signification au cours du jeu. Voir règle 204, "Illustration".

Imblocable

Si une créature attaquante est imblocable, aucune créature ne peut la bloquer. Toutefois, des sorts ou des capacités peuvent toujours la rendre bloquée.

Imprégnation

L'imprégnation est une capacité statique qui fonctionne quand la carte est dans votre main. "Imprégnation [type ou sous-type] [coût]" signifie

"Vous pouvez révéler cette carte lorsque vous jouez un sort de [type ou sous-type]. Si vous faites ainsi, copiez la boîte de texte de la carte révélée sur le sort joué et payez [coût] en tant que coût supplémentaire du sort joué." Utiliser la capacité d'imprégnation suit les règles de paiement de coûts supplémentaires décrits dans les règles 409.1b et 409.1f-h.

Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'imprégnation si vous ne pouvez pas satisfaire aux choix imposés (cibles, etc.) par la carte. Vous ne pouvez imprégner une carte sur un même sort qu'une seule fois. Si vous imprégnez plusieurs cartes sur le même sort, révélez les ensemble et choisissez dans quelle ordre leurs instructions seront effectuées. Les instructions sur le sort joué doivent être effectuées en premier, avant celles des cartes imprégnées.

Le sort a les caractéristiques du sort joué ainsi que les boîtes de texte de chacune des cartes imprégnées sur lui. Le sort n'acquiert aucune autre caractéristique (nom, coût de mana, couleur, sur-type, type, sous-type, etc.) des cartes imprégnées. Du texte copié sur le sort qui fait référence à une carte par son nom fait référence au sort sur la pile, pas à la carte depuis laquelle le texte a été copié.

Choisissez les cibles pour le texte supplémentaire normalement (voir règle 409.1c). Notez qu'un sort ayant une ou plusieurs cibles sera contrecarré si toutes ses cibles sont illégales lors de sa résolution.

Le sort perd tous les changements dus à l'imprégnation lorsqu'il quitte la pile (s'il est contrecarré, retiré de la partie ou s'il se résout).

Incolore

Un objet sans couleur est incolore. Les terrains sont incolores car ils n'ont pas de coût de mana. Les artefacts sont incolores car ils n'ont aucun mana coloré dans leur coût de mana. Les créatures face cachée sont incolores à cause de l'effet qui les met face cachée. Un effet peut donner une couleur à un objet incolore. Voir règle 203.2.

Indépendant

On dit d'un effet qu'il "dépend d'un autre" s'il est appliqué en même temps que l'autre et qu'appliquer l'autre changerait le texte, l'existence, ce à quoi s'applique ou comment s'applique le premier effet. Si ce n'est pas le cas, l'effet est alors indépendant de l'autre. Voir règle 418.5, "Interaction des effets continus".

Indestructible

Si un permanent est indestructible, les règles et les effets ne peuvent pas le détruire. Ces permanents ne sont pas détruits par des blessures fatales et ils ignorent tout l'effet basé sur un état ayant trait aux blessures fatales (voir règle 420.5c). Des règles ou des effets peuvent faire qu'un permanent indestructible soit sacrifié, mis dans un cimetière ou retiré de la partie.

Information cachée (informel)

Lors d'une partie de Magic®, certaines informations ne sont pas connues de tous les joueurs. Par exemple, les cartes face cachée dans n'importe quelle zone ou le contenu des bibliothèques ou des mains des joueurs sont des informations cachées. Si un effet "révèle" une carte qui est normalement cachée, la carte devient une information publique tant qu'elle reste révélée. Voir aussi Information publique.

Information publique (informel)

Lors d'une partie de Magic®, certaines informations sont connues de tous les joueurs. Par exemple, les permanents en jeu, les sorts et les capacités sur la pile et les cartes dans les cimetières sont des informations publiques. Le nombre de cartes dans les bibliothèques et les mains des joueurs sont aussi des informations publiques bien que le contenu des mains et des bibliothèques soient des informations cachées. Voir aussi Information cachée.

Initiative

L'initiative est une capacité statique qui modifie les règles pour l'étape des blessures de combat. Au début de l'étape des blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (voir règle 502.28), les créatures sans l'initiative ou la double initiative n'infligent pas de blessures de combat. En revanche, au lieu d'aller ensuite à la fin du combat, la phase contient une seconde étape des blessures de combat, pour gérer les créatures restantes. Voir règle 502.2, "Initiative".

Interruption (obsolète)

Certaines anciennes cartes avaient pour type "interruption". Toutes ces cartes sont maintenant des éphémères. Toutes les capacités qui étaient

jouées comme des interruptions sont maintenant des capacités activées normales (si elle produisent du mana, elle sont jouées selon les règles concernant les capacités de mana).

Invoquer (obsolète)

D'anciennes cartes de créature étaient imprimées de la manière suivante : "Invoquer [type de créature]". Toutes ces cartes sont maintenant considérées comme ayant pour texte : "Créature – [type de créature]".

Jeton

Un jeton est un petit objet en jeu représentant un permanent qui n'est pas représenté par une carte. Les jetons sont créés par des effets. Les jetons peuvent être engagés et déengagés comme des cartes (suivant la forme du jeton, il faut décider quelle position représente l'état engagé et quelle autre position représente l'état déengagé). Voir règle 216, "Jetons".

Jouer

Le fait de jouer un sort, un terrain ou une capacité comprend à la fois le fait d'annoncer l'action et d'accomplir les étapes nécessaires à sa réalisation.

Jouer un sort ou une capacité activée requiert de payer tous les coûts et de choisir tous les modes et les cibles indiqués. Voir section 409, "Jouer les sorts et les capacités activées".

Jouer un terrain ne requiert que de choisir une carte de terrain dans sa main et de la mettre en jeu. Voir règle 212.6, "Terrains".

Jouer une capacité de mana requiert de payer tous les coûts, puis de résoudre immédiatement la capacité. Voir règles 411, "Jouer des capacités de mana".

Les capacités déclenchées et les capacités statiques ne sont pas jouées, elles se produisent automatiquement. Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".

Jouer à pile ou face

Pour jouer à pile ou face, un joueur lance la pièce tandis qu'un de ses adversaires choisit pile ou face lorsque la pièce est en l'air. Si la pièce que vous utilisez n'a pas de côté clairement identifiable comme étant soit pile soit face, désignez au préalable un côté comme étant soit pile, soit face. Lancer un dé est un méthode acceptable pour jouer à pile ou face si vous n'avez pas de pièce à disposition.

Jouer ou piocher

Dans une partie à deux joueurs, celui qui commence à jouer le premier saute sa première étape de pioche. On appelle cela le choix de "jouer ou piocher". Voir règle 101, "Commencer la partie".

Dans la variante Troll à Deux Têtes, l'équipe qui joue en premier saute sa première étape de pioche (voir règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes"). Les autres variantes multi-joueurs n'emploient pas la règle "jouer ou piocher".

Joueur

Un joueur est l'une des personnes prenant part à une partie. Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs sont les joueurs inactifs. Voir règle 200.3.

Joueur actif

Le joueur actif est le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif a la priorité au début de chaque phase ou étape (sauf les étapes de dégagement et de nettoyage), après que tout sort ou capacité (à part les capacités de mana) se soit résolu et après que les blessures de combat se soient résolues. Voir règle 200.3.

Joueur défenseur

Pendant la phase de combat, le joueur actif attaque et est donc le joueur attaquant. Au début de la phase de combat, le joueur attaquant choisit un adversaire. Celui-ci est attaqué et est donc le joueur défenseur. Les créatures ne peuvent attaquer que le joueur défenseur, elles ne peuvent attaquer d'autres créatures. En dehors de la phase de combat, il n'y a pas de joueur défenseur. Voir règle 306.3.

Si l'option d'attaque de joueurs multiples est en vigueur dans une partie multi-joueurs, il peut y avoir plusieurs joueurs défenseurs. Voir règle 602, "Option d'attaque de joueurs multiples". La variante Troll à Deux Têtes utilise des règles de combat différentes des autres variantes multi-joueurs, voir règle 606.7.

Joug des îles (obsolète)

Certaines anciennes cartes avaient pour capacité le "joug des îles". Cela signifiait "Cette créature ne peut être déclarée comme attaquante que si

le joueur défenseur contrôle au moins une île" et "Quand vous ne contrôlez aucune île, sacrifiez cette créature". Les cartes avec le joug des îles ont maintenant deux capacités reproduisant le joug, mais sans utiliser de mot-clef.

Kick

Le kick est une capacité à mot-clef avec un coût et un effet. Si le coût de kick est payé, le sort a un effet supplémentaire ou différent. Voir règle 502.21, "Kick".

"Kick [coût]" signifie "Lorsque vous jouez ce sort, vous pouvez payer un coût additionnel de [coût]." Vous annoncez votre intention de payer ou de ne pas payer ce coût au moment où vous choisissez le mode du sort (voir règle 409.1b), et vous le payez lorsque vous payez les autres coûts du sort (voir règle 409.1f-h). Payer un coût de kick est toujours optionnel.

Si un texte de sort dépendant d'un coût de kick cible un ou plusieurs permanents et/ou joueurs, le contrôleur du sort choisit ces cibles (voir règle 409.1d) uniquement s'il a déclaré son intention de payer ce coût de kick. Si ce n'est pas le cas, ces cibles ne sont pas choisies.

Lancé avec succès (obsolète)

D'anciennes cartes utilisaient le terme "lancé avec succès". Toute capacité qui est décrite comme se déclenchant quand un sort est lancé avec succès devrait maintenant se lire comme se déclenchant quand le sort est joué.

Lancer (obsolète)

Certaines anciennes cartes utilisaient le terme "lancer" pour décrire l'action de jouer un sort. La plupart de ces cartes utilisent maintenant le terme "jouer".

Lanceur (obsolète)

Certaines anciennes cartes utilisaient le terme "lanceur" pour décrire le joueur qui jouait un sort. La plupart de ces cartes parlent maintenant du contrôleur de l'objet.

Légende (obsolète)

De nombreuses créatures ont été imprimées avec le type de créature "légende". Toutes ces cartes ont reçu un errata pour leur donner le sur-type légendaire. Légende n'est plus un type de créature. Voir "légendaire".

Légendaire

Légendaire est un sur-type qui peut s'appliquer à n'importe quel type ("Terrain Légendaire", "Artefact Légendaire", etc.)

Quand deux permanents légendaires (ou plus) avec le même nom sont en jeu, tous sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. Cette "règle des légendes" est un effet basé sur un état. Voir règle 420.5.

Si le type ou le sous-type d'un permanent légendaire change, ses sur-types ne changent pas. Le permanent continue d'être légendaire.

LIFO

C'est un acronyme en anglais pour : "Last In, First Out" (Dernier entré, premier sorti). LIFO est l'ordre dans lequel les sorts et les capacités se résolvent après être allés sur la pile. Le dernier joué est résolu en premier. Voir règles 409, "Jouer les sorts et les capacités activées" et 413, "Résoudre les sorts et les capacités".

Ligne de type

Le type (le sur-type et le sous-type, si applicable) d'une carte est imprimé juste en dessous de l'illustration. Voir règles 205, "Ligne de type" et 212, "Type, sur-type et sous-type".

Main

La main est la zone où se trouvent les cartes qu'un joueur n'a pas encore jouées. Voir règle 217, "Zones".

Main de départ

Lorsqu'une partie commence, après qu'un joueur ait éventuellement fait toutes ses mises, la main de cartes qu'il choisit de garder s'appelle la main de départ. Un joueur ne peut plus faire de mise une fois qu'il a choisi de garder sa main de départ.

Mal d'invocation (informel)

Ce terme informel désigne une créature ne peut ni attaquer ni utiliser des capacités activées dont le coût inclut d'engager la créature (avec le symbole ) si cette créature est arrivée sous le contrôle d'un joueur

depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. Voir règle 212.3d. Voir aussi "Célérité".

Mana

Le mana est l'énergie utilisée pour jouer des sorts et est généralement produit par des terrains. Le mana est créé par les capacités de mana (et parfois par des sorts) et peut être utilisé pour payer des coûts immédiatement ou peut rester dans la réserve du joueur. Voir règle 406, "Capacités de mana".

Les coûts de mana colorés, représentés par des symboles de mana colorés, ne peuvent être payés qu'avec du mana de la couleur correspondante. Les coûts de mana génériques peuvent être payés avec du mana de n'importe quelle couleur ou du mana incolore. Voir règle 104.3.

Un sort ou une capacité qui ajoutent du mana à la réserve peuvent restreindre la manière dont ce mana peut être utilisé. Par exemple, une capacité peut produire du mana qui ne peut être utilisé que pour jouer des sorts de créature ou pour payer des coûts d'activation.

Le type de mana qu'un permanent "pourrait produire" est le type de mana que toute capacité de ce permanent peut produire, en tenant compte de tous les effets de remplacement applicables. Si le type de mana ne peut être défini, le permanent ne peut produire aucun type de mana. Le type de mana est la couleur du mana ou l'absence de couleur (pour du mana incolore).

Mana incolore

Les symboles de mana numériques (tels que ①), et les symboles variables (tels que ⓧ) peuvent représenter du mana incolore s'ils sont utilisés dans l'effet d'un sort ou d'une capacité avec un texte tel que "ajoutez [symbole de mana] à votre réserve". Voir règle 104.3d.

Marais

"Marais" est un des cinq types de terrain de base. Un terrain avec le type marais a la capacité "ajoutez à votre réserve." Voir règle 212.6d.

Marqueur

Un marqueur est un indicateur placé sur un objet, modifiant ses caractéristiques ou interagissant avec un effet. Un marqueur +X/+Y sur un permanent (où X et Y sont des nombres), ajoute X à la force de ce permanent et Y à son endurance. Ces bonus sont ajoutés après les effets de changement de type et après la plupart des effets qui changent la force et/ou l'endurance. De la même manière, les marqueurs -X/-Y soustraient leurs valeurs à la force et à l'endurance. Voir règle 418.5a. Les marqueurs avec le même nom ou la même description sont interchangeables. Des marqueurs peuvent aussi être donnés aux joueurs. Pour plus d'information sur les marqueurs poison, voir règle 102.3d.

Marqueur de tour

La variante Bagarre Générale permet à plusieurs joueurs de jouer leur tour en même temps. Des marqueurs de tour permettent de visualiser quels joueurs sont en train de jouer leurs tours. Chaque marqueur est placé devant un joueur actif. Voir règle 608, "Variante Bagarre Générale".

Marqueurs poisons

Certaines cartes peuvent donner aux joueurs des marqueurs poison. Si un joueur a dix marqueurs poison (ou plus), il perd la partie dès qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Voir règle 420, "Effets basés sur un état".

Match

Un match est une série de parties de Magic® et ne concerne que le jeu en tournoi. Un match d'une partie à deux joueurs consiste en général en deux parties gagnantes sur trois, parfois trois parties gagnantes sur cinq. Un match en format multi-joueurs ne compte qu'une seule partie. Pour plus d'informations, consultez les règles de la DCI™ : www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

Mélanger

Mélanger un paquet, une bibliothèque ou un tas consiste à le mettre dans un ordre aléatoire. Après qu'un joueur ait mélangé son paquet, sa bibliothèque ou un de ses tas, chaque adversaire peut lui aussi mélanger ou couper. Voir règle 101.1.

Mentions légales

Les mentions légales (en tout petit en bas de la carte) indiquent la date de publication et les informations sur le copyright. Elles n'ont aucun effet sur le jeu. Voir règle 210, "Mentions légales".

Mettre de côté

Mettre de côté une carte, c'est la retirer de la partie. Toutefois, l'effet qui met la carte de côté décrira une condition qui permet à la carte de revenir dans la partie. Voir aussi "Retiré de la partie".

Mettre en jeu

Si un effet demande à un joueur de mettre en jeu un objet, cet objet n'est pas considéré comme joué.

Mise (obsolète)

Des versions antérieures des règles de Magic comportaient une règle de mise où les joueurs pouvaient gagner des cartes appartenant à leur adversaire. Jouer avec mise est maintenant considéré comme une variante optionnelle du jeu. Elle ne peut être utilisée que si cette forme de jeu est autorisée par la loi et les règlements en vigueur. Jouer pour une mise est strictement interdit par les règles de tournoi de la DCI™. Quand on utilise cette règle, chaque joueur, au début de la partie, met de côté dans la zone de mise une carte aléatoire en provenance de son paquet. A la fin de la partie, le gagnant devient le propriétaire de toutes les cartes de la zone de mise. Voir règle 217.9, "Mise".

Misère

Un joueur peut déclarer une misère avant que le premier tour de jeu ne commence. Il remet alors ses cartes dans sa bibliothèque, la re-mélange, et pioche une nouvelle main, mais avec une carte de moins que précédemment. Tout joueur qui a une main de départ qui ne lui plaît pas peut déclarer une misère autant de fois de suite qu'il le désire, mais il pioche une carte de moins à chaque fois. Voir règle 101.4.

Modal / Mode

Un sort ou une capacité est dit modal s'il est rédigé sous la forme "Choisissez l'un —" ou "[Un joueur spécifique] choisit l'un —". Un sort ou une capacité modal offre un choix d'effets. Le choix du mode par son contrôleur fait partie de l'action de jouer le sort ou la capacité ou de mettre la capacité sur la pile, pour les capacités déclenchées. Voir règle 409.1b.

Modularité

La modularité représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. "Modularité N" signifie "Ce permanent arrive en jeu avec N marqueur(s) +1/+1 sur lui." et "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez placer un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent." Voir règle 502.35, "Modularité".

Monde (du)

"du Monde" est un sur-type le plus souvent donné aux enchantements.

Si deux (ou plus) permanents avec le sur-type "du Monde" sont en jeu, tous, sauf celui qui a été un permanent avec le sur-type "du Monde" depuis le moins de temps, sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. En cas d'égalité, tous les permanents concernés sont mis dans les cimetières de leurs propriétaires. Cette "règle des mondes" est un effet basé sur un état. Voir règle 420.5.

Si le type ou le sous-type d'un permanent du monde change, ses sur-types ne changent pas. Le permanent continue d'être un permanent du monde.

Mono artefact (obsolète)

D'anciennes cartes utilisaient le terme "mono artefact" sur la ligne de type de certaines cartes. Il s'agissait d'artefacts ayant le symbole dans le coût d'activation de leur(s) capacité(s). De telles cartes sont maintenant simplement des artefacts.

Monocouleur

Une carte monocouleur a une et une seule couleur. Une carte incolore n'est pas monocouleur.

Montagne

"Montagne" est un des cinq types de terrain de base. Un terrain avec le type montagne a la capacité "ajoutez à votre réserve." Voir règle 212.6d.

Mue

La mue est une capacité statique qui fonctionne lorsque vous pouvez jouer la carte ayant la mue et l'effet de la mue fonctionne tant que la carte est face cachée. "Mue [coût]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte comme une créature face cachée 2/2, sans texte, nom, sous-type, symbole d'extension et un coût de mana de zéro en payant 3 plutôt que de payer son coût de mana." A tout moment où vous pourriez jouer un éphémère, vous pouvez révéler le coût de mue de tout permanent face cachée que vous contrôlez, payer ce coût et mettre le permanent face visible. Cette action ne passe pas par la pile. Voir règle 502.26, "Mue".

Mulligan

Nom anglais de misère. Voir "Misère".

Multi-joueurs

Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Les parties qui commencent avec seulement deux joueurs ne sont pas multi-joueurs. Voir section 6, "Règles multi-joueurs".

Multicolore

Une carte multicolore a deux couleurs ou plus. Afin que les joueurs remarquent mieux les cartes multicolores, la plupart ont un cadre doré. Voir règle 203.2.

Un objet multicolore est affecté par tout ce qui peut affecter une de ses couleurs. Par exemple, une créature noire et verte est détruite pas un sort qui indique "Détruisez toutes les créatures vertes". Quelque chose qui ne peut affecter une couleur particulière n'affectera pas un permanent multicolore avec cette couleur. Ainsi, la créature précédente ne peut pas être ciblée par un sort ou une capacité qui indique "Détruisez la créature non-noire ciblée".

Mur

Mur est un type de créature sans signification particulière. De nombreuses anciennes cartes ayant le type de créature "Mur" ont reçu errata pour leur donner la capacité défenseur. D'autres cartes qui faisaient référence aux murs ont aussi reçu un errata. Consultez la référence Oracle pour plus de détails.

Ninjutsu

Le Ninjutsu est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte avec le ninjutsu est dans la main d'un joueur. "Ninjutsu [coût]" signifie "[Coût], Révélez cette carte, renvoyez dans la main de son propriétaire une créature non-bloquée que vous contrôlez : Mettez cette carte en jeu depuis votre main engagée et attaquante." Voir règle 502.43, "Ninjutsu".

Nom

Le nom d'une carte est imprimé sur son bord en haut à gauche. Voir règle 202, "Nom".

Nom de capacité

Un nom de capacité peut apparaître en italique au début de certaines capacités. De tels noms sont similaires aux capacités à mots-clefs dans le sens où ils relient des cartes ayant des capacités similaires mais n'ont pas de règles particulières qui leur sont attachées et ne sont pas décrits dans ce document.

Nom de l'illustrateur

L'indication du nom de l'illustrateur est imprimée directement sous la boîte de texte. Elle n'a aucun effet sur le jeu. Voir règle 209, "Nom de l'illustrateur".

Nombre

Magic® n'utilise que des nombres entiers (qui peuvent être positifs ou négatifs). Vous ne pouvez choisir des nombres à virgule, infliger des fractions de blessures, etc. Lorsqu'un calcul pourrait conduire à un résultat non entier, le sort ou la capacité vous indiquera comment arrondir le résultat. Voir règle 104, "Nombres et symboles".

Si la force, l'endurance, un coût de mana, un total de points de vie, une quantité de blessures ou une perte de points de vie sont négatifs, considérez que cette valeur vaut zéro, sauf lorsque vous modifiez ce total. Si on a besoin d'utiliser la valeur d'un nombre qui ne peut être déterminé, on utilise zéro.

Exemple : une créature 3/3 qui reçoit -5/-0 inflige zéro blessures de combat. Mais pour ramener sa force à un, il faut lui donner +3/+0 (3 moins 5 plus 3 fait 1).

Nombre de collection

Certaines extensions ont un nombre de collection. Cette information est imprimée sur chaque carte juste après les mentions légales sous la forme [numéro de la carte]/[nombre total de cartes de l'extension]. Ces nombres n'ont aucun effet sur le jeu. Voir règle 211, "Nombre de collection".

Non-bloquée

Une créature est non-bloquée si elle est attaquante et qu'aucune créature ne la bloque durant l'étape de déclaration des bloqueurs de la phase de combat en cours. Elle reste une créature non-bloquée jusqu'à ce qu'un sort ou une capacité la fasse devenir bloquée, qu'elle soit retirée du combat, qu'elle cesse d'être une créature, que son contrôleur change ou que la phase de combat se termine. Il n'existe pas de créature non-bloquée en dehors de la phase de combat et avant l'étape de déclaration des bloqueurs. Voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs".

Objet

Un "objet" est une capacité sur la pile, l'assignation des blessures de combat sur la pile, une carte, une copie d'une carte, un jeton, un sort ou un permanent. Le terme "objet" est employé dans ces règles quand une règle peut s'appliquer à la fois aux cartes, jetons, sorts, permanents et capacités et assignation des blessures de combat sur la pile. Voir règle 200.8.

Obligation

Une obligation est un effet qui force une ou plusieurs créatures à attaquer ou à bloquer. Toutes les attaques et tous les blocages doivent toujours être légaux. Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".

Obsolète

Les termes marqués obsolètes dans ce glossaire étaient utilisés sur d'anciennes cartes. Ces cartes ont reçu un nouveau texte utilisant les termes en vigueur aujourd'hui dans la référence Oracle™.

Offrande

L'offrande est une capacité statique d'une carte qui fonctionne dans toutes les zones depuis lesquelles la carte peut être jouée. "Offrande de [texte]" signifie "Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un permanent [texte]. Si vous faites ainsi, le coût total pour jouer cette carte est réduit du coût du permanent sacrifié." Le mana générique dans le coût du permanent sacrifié ne réduit que le mana générique dans le coût total de la carte avec l'offrande. Voir règle 502.42, "Offrande".

Option d'attaque à droite

Certaines parties multi-joueurs utilisent l'option d'attaque à droite. Si l'option d'attaque à droite est utilisée, un joueur ne peut attaquer un adversaire que si celui-ci est assis juste à sa droite. Si le joueur assis juste à droite n'est pas un adversaire, le joueur ne peut pas attaquer. Voir règle 604, "Option d'attaque à gauche et à droite".

Option d'attaque à gauche

Certaines parties multi-joueurs utilisent l'option d'attaque à gauche. Si l'option d'attaque à gauche est utilisée, un joueur ne peut attaquer un adversaire que si celui-ci est assis juste à sa gauche. Si le joueur assis juste à gauche n'est pas un adversaire, le joueur ne peut pas attaquer. Voir règle 604, "Option d'attaque à gauche et à droite".

Option d'attaque de joueurs multiples

Certaines parties multi-joueurs permettent au joueur actif d'attaquer plusieurs adversaires. Chaque adversaire attaqué est alors un joueur défenseur. Chaque défenseur ne peut bloquer que les créatures l'attaquant lui. Voir règle 602, "Option d'attaque de joueurs multiples".

Option de déploiement des créatures

Certaines parties multi-joueurs permettent aux joueurs de donner le contrôle de leurs créatures à leurs partenaires. Si cette option est utilisée, chaque créature a la capacité suivante :  : Le partenaire ciblé acquiert le contrôle de cette créature. Ne jouez cette capacité que si vous pourriez jouer un rituel." Voir règle 603, "Option de déploiement des créatures".

Option de portée d'influence limitée

L'option de portée d'influence limitée est une option qui peut s'appliquer à la plupart des parties multi-joueurs. La portée d'un joueur est la distance maximale, en nombre de places depuis ce joueur, à laquelle le joueur a de l'influence. Les joueurs dont la place est au plus à cette distance sont dans la portée d'influence du joueur. Les objets contrôlés

par les joueurs à portée sont aussi sous l'influence de ce joueur. La portée d'influence s'applique au sorts, capacités, effets, à la possibilité d'infliger des blessures, à l'attaque et à la possibilité de faire des choix. Voir règle 601, "Option de portée d'influence limitée".

Cette option est toujours utilisée par la variante Empereur (voir règle 607) et est souvent employée pour la parties à cinq joueurs et plus.

Oracle™

Utilisez la référence Oracle™ pour déterminer le texte exact d'une carte. Le texte exact d'une carte est disponible via le moteur de recherche Gatherer à l'adresse suivante : <http://gatherer.wizards.com> Voir règle 200.2.

Ordre

L'ordre des objets dans la bibliothèque, le cimetière ou la pile ne peut être modifié que si un effet le permet. Les objets dans d'autres zones peuvent être arrangés à la convenance de leur propriétaire. Toutefois, qui contrôle ces objets, s'ils sont engagés ou dégagés, ce qui les enchante et ce qui les équipe doit être clair pour tous les joueurs. Voir règle 217.1b.

Paquet

Le paquet est l'ensemble de cartes avec lequel chaque joueur commence la partie. Quand la partie commence, chacun des paquets devient la bibliothèque de son joueur. Voir section 100, "Généralités" et section 101, "Commencer la partie".

Paquet scellé

Pour les parties en paquet scellé ou en "draft", un paquet n'a besoin d'être constitué que d'au moins quarante cartes et peut comporter autant d'exemplaires d'une même carte que le joueur a à sa disposition. De petits objets susceptibles de servir de marqueurs ou de jetons et un moyen clair de compter les points de vie doivent toutefois être prévus. Voir règle 100.2.

Par Equipe

La variante par Equipe se joue avec deux équipes ou plus, de taille égale. Au début de la partie, les joueurs s'asseyent de manière à ce qu'aucun joueur ne soit assis à côté d'un de ses partenaires et que les équipes soient également espacées. Un joueur ne peut pas attaquer un adversaire qui n'est pas assis immédiatement à côté de lui.

La variante par Equipe utilise par défaut les options suivantes :
a) La portée d'influence limitée recommandée est de 2 (voir règle 601) et
b) Les participants doivent choisir s'ils utiliseront une et une seule des options suivantes : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de joueurs multiples (voir règles 604 et 602) L'option de déploiement des créatures n'est normalement pas utilisée dans la variante en Equipe. Voir règle 609, "Variante par Equipe".

Partenaire

Dans une partie multi-joueurs par équipe, les partenaires d'un joueur sont tous les autres joueurs faisant partie de la même équipe. Les adversaires d'un joueur sont tous les autres joueurs ne faisant pas partie de son équipe.

Partie nulle

Une partie est déclarée nulle si elle se termine sans qu'il y ait de gagnant. Voir règle 102.4.

Partie principale

Certaines cartes permettent aux joueurs de disputer une sous-partie. La "partie principale" est la partie dans laquelle le sort ou la capacité qui a créé la sous-partie a été joué. Voir règle 506, "Sous-parties".

Passer

Passer, c'est décliner d'accomplir quelque action que ce soit (le plus souvent, jouer un sort ou une capacité). Quand un joueur passe, son adversaire reçoit la priorité. Voir règle 408.1, "Chronologie, priorité et la pile".

Passer successivement

Passer successivement signifie que tous les joueurs passent sans jouer de sorts, de capacités et sans accomplir d'actions spéciales entre. Si tous les joueurs passent successivement, le dernier sort ou capacité joué sur la pile se résout. Si la pile est vide, la phase ou l'étape se termine. Voir règle 408.1, "Chronologie, priorité et la pile".

Payer

Jouer la plupart des sorts et des capacités activées requiert de payer des coûts. Voir règle 409, "Jouer les sorts et les capacités activées". Déclarer des attaquants (voir règle 308, "Etape de déclaration des attaquants") et déclarer des bloqueurs (voir règle 309, "Etape de déclaration des bloqueurs") peut aussi requérir des paiements de coûts.

Payer du mana se fait en retirant la quantité de mana indiquée de la réserve du joueur. Une capacité de mana peut être jouée à tout moment où on demande à un joueur de payer du mana. Payer des points de vie retire le nombre de points indiqués du total de points de vie du joueur. Un joueur ne peut pas payer plus de points de vie qu'il n'en a à ce moment ou plus de mana qu'il n'en a dans sa réserve. Les coûts de zéro mana ou zéro points de vie peuvent toujours être payés (même si le joueur a moins de zéro points de vie).

Pour payer un coût, le joueur suit les instructions indiquées par le sort, la capacité ou l'effet. Il est illégal d'essayer de payer un coût quand on est incapable de suivre avec succès ses instructions. Par exemple, un joueur ne peut payer un coût qui requiert d'engager une créature si cette créature est déjà engagée.

Chaque paiement ne s'applique qu'à un sort ou une capacité. Par exemple, un joueur ne peut pas sacrifier une seule créature pour jouer les capacités activées de deux permanents qui requièrent le sacrifice d'une créature dans leur coût. De plus, la résolution d'un sort ou d'une capacité ne peut constituer le paiement d'un autre sort ou capacité, même si une partie de l'effet correspond au coût de l'autre sort ou capacité.

Pendant (obsolète)

De précédentes versions des règles définissaient des capacités de phase qui étaient rédigées sous la forme : "Pendant [phase], [action]". Le plus souvent, ces capacités sont maintenant des capacités déclenchées au début de l'étape ou de la phase appropriée. Le mot "pendant" est toujours employé sur certaines cartes, mais dans son sens usuel, pas comme un terme particulier au jeu de Magic®.

Perdre la partie

Il existe plusieurs manières de perdre une partie. Un joueur peut concéder la partie à tout moment. Un joueur qui concède perd immédiatement la partie. Si le total des points de vie d'un joueur est de zéro ou moins, il perd la partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.) Quand un joueur est obligé de piocher plus de cartes qu'il ne lui en reste dans sa bibliothèque, il pioche les cartes restantes, puis perd la partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.) Si un joueur a dix marqueurs poison (ou plus), il perd la partie dès qu'un des joueurs reçoit la priorité. (Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.) Si un joueur devait perdre et gagner en même temps, il perd. Dans une partie multi-joueurs par équipe, une équipe perd la partie si tous les membres de cette équipe ont perdu la partie. Voir règle 102, "Gagner et perdre".

Permanent

Toute carte ou jeton dans la zone en jeu est un permanent. Voir règle 214, "Permanents".

Peur

La peur est une capacité d'évasion. Une créature avec la peur ne peut être bloquée que par des créatures noires ou artefacts (ou les deux). Voir règle 502.25, "Peur".

Phase

Chaque tour est divisé en cinq phases : début, première principale, combat, seconde principale et fin. Voir section 3, "Structure du tour".

Phase de combat

Le combat est la troisième phase du tour. La phase de combat est composée de cinq étapes : début du combat, déclaration des attaquants, déclaration des bloqueurs, blessures de combat et fin du combat. Voir règles 306-311.

Phase de début

La phase de début est la première phase du tour. Elle est composée de trois étapes : dégagement, entretien et pioche. Voir règle 301, "Phase de début".

Phase de fin

La phase de fin est la cinquième et dernière phase du tour. Elle est composée de deux étapes : fin du tour et nettoyage. Voir règle 312, "Phase de fin".

Phase principale

Le terme "phase principale" comprend la première et la seconde phase principale, qui sont respectivement appelées phase principale d'avant combat et phase principale d'après combat. Les sorts d'artefact, de créature, d'enchantement et de rituel ne peuvent être joués que par le joueur actif, pendant sa phase principale, et quand la pile est vide. Un joueur peut aussi jouer un et un seul terrain par tour pendant sa phase principale.

Pierre tombale

Un icône représentant une pierre tombale apparaît à la gauche du nom de certaines cartes du bloc Odyssée qui ont des capacités qui fonctionnent lorsque ces cartes sont dans le cimetière. Cet icône sert à facilement identifier ces cartes lorsqu'elles sont au cimetière. Il n'a pas effet sur le jeu. Voir règle 104.5.

Piétinement

Le piétinement est une capacité statique qui modifie l'étape des blessures de combat de la phase de combat. Elle permet à une créature attaquante de "piétiner" les créatures bloqueuses et d'assigner une partie de ses blessures de combat au joueur défenseur. Voir règle 502.9, "Piétinement".

Pile

Un sort ou une capacité va sur le dessus de la pile quand on le joue ou qu'elle va sur la pile. L'assignation des blessures de combat va aussi sur la pile comme un unique objet. A chaque fois que tous les joueurs passent successivement, le sort, la capacité ou l'assignation des blessures de combat sur le dessus de la pile se résout et le joueur actif reçoit à nouveau la priorité. Voir règles 217.6, "Pile" et 408.1, "Chronologie, priorité et pile".

Piocher

Un joueur pioche une carte en mettant la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main. Si une instruction fait piocher plusieurs cartes à un joueur, les cartes sont piochées une par une. Un effet peut déplacer des cartes de la bibliothèque du joueur vers sa main sans qu'elles soient "piochées". Les capacités qui se déclenchent sur la pioche de cartes ou qui remplacent la pioche de cartes n'affectent pas des cartes ainsi mises dans la main.

Plaine

"Plaine" est un des cinq types de terrain de base. Un terrain avec le type plaine a la capacité "Ajoutez à votre réserve." Voir règle 212.6d.

Points de vie / total de points de vie

Le total de points de vie est une sorte de score. Chaque joueur débute la partie avec 20 points de vie. Toute augmentation du total de points de vie est considéré comme un gain de points de vie et toute diminution est considérée comme une perte de points de vie. Un joueur dont le total des points de vie tombe à zéro ou moins perd la partie. Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.5.

Points de vie communs

La variante Troll à Deux Têtes utilise un système de points de vie communs. Chaque équipe commence la partie avec un total de points de vie de 40 et perd la partie si ce total atteint zéro ou moins. Les blessures, les pertes de points de vie et les gains de vie s'appliquent individuellement à chaque joueur. Le résultat est appliqué au total commun de l'équipe. Si un effet a besoin de connaître le total de points de vie d'un joueur de l'équipe, il utilise à la place le résultat de la division du total de points de vie commun par le nombre de joueurs dans l'équipe, arrondi au supérieur. Voir règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes".

Poly artefact (obsolète)

D'anciennes cartes utilisaient le terme "poly artefact" sur la ligne de type de certaines cartes. Les artefacts imprimés en tant que poly artefacts avaient des capacités activées sans le symbole dans leur coût d'activation. Ces poly artefacts sont maintenant des artefacts comme les autres.

Prévision

Une capacité de prévision est un type de capacité activée spéciale qui ne peut être jouée que depuis la main d'un joueur. Elle est présentée sous la forme "Prévision - [capacité activée]." Une capacité de prévision ne peut être jouée que pendant l'étape d'entretien de propriétaire de la carte, et uniquement une fois chaque tour. Le contrôleur de la capacité de prévision révèle la carte avec cette capacité depuis sa main lorsque la capacité est jouée. Ce joueur joue avec cette carte révélée jusqu'à la fin de l'étape d'entretien ou que la carte quitte la main de ce joueur, selon ce qui arrive en premier.

Priorité

Le joueur qui a la possibilité de jouer un sort ou une capacité à un moment donné est celui qui a la priorité. Voir règle 408, "Chronologie des sorts et des capacités".

Chaque fois qu'un sort, une capacité (autre qu'une capacité de mana) ou les blessures de combat ont été résolus, et au début de la plupart des phases et des étapes, le joueur actif reçoit la priorité. Si un joueur qui a joué un sort, une capacité, un terrain ou qui a effectué une action spéciale avait la priorité, ce joueur reçoit de nouveau la priorité. Quand un joueur passe dans une partie à deux joueurs, son adversaire reçoit la priorité.

Quand tous les joueurs passent successivement, le sort, la capacité ou l'assignation des blessures de combat sur le dessus de la pile se résolvent ou, si la pile est vide, la phase ou l'étape se termine.

Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, tous les effets basés sur un état applicables se résolvent en un seul événement (voir règle 420). Puis, si de nouveaux effets basés sur un état existent, il sont résolus de la même manière. Ceci se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'effets basés sur un état. Ensuite, les capacités déclenchées vont sur la pile (voir règle 410). On répète à nouveau ces étapes, dans cet ordre, jusqu'à ce qu'aucun effet basé sur un état ni aucune capacité déclenchée n'existent.

Dans la variante multi-joueurs Troll à Deux Têtes, les équipes plutôt que les joueurs ont la priorité. Voir règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes".

Propriétaire

Le propriétaire d'une carte est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son paquet. Le propriétaire d'une carte qui n'était pas dans un paquet au début de la partie est le joueur qui a amené cette carte dans la partie. (La propriété légale de la carte n'est pas prise en compte en termes de jeu.) Le propriétaire d'un jeton est le contrôleur de l'effet qui l'a créé. Voir règle 200.1a.

Un sort ou une capacité peut changer le contrôleur d'un permanent mais jamais son propriétaire. (Certaines cartes ont pour texte "Retirez [cette carte] du paquet si vous jouez sans mise." De telles cartes sont les seules à pouvoir modifier le contenu de la zone de mise ou changer le propriétaire d'une carte. Voir règle 217.9, "Mise".)

Une carte va toujours dans la main, le cimetière ou la bibliothèque de son propriétaire, quel que soit le contrôleur de la carte dans une zone précédente. Voir règle 217.1a.

Protection

La protection est une capacité statique rédigée sous la forme "protection contre [qualité]". Voir règle 502.7, "Protection".

Un permanent avec la protection ne peut pas être ciblé par des sorts ayant cette qualité ou par des capacités provenant de sources ayant cette qualité.

Un permanent avec la protection ne peut être enchanté par des auras ayant cette qualité. De telles auras sont placées dans le cimetière de leur propriétaire si elles sont attachées à un permanent avec la protection. Ceci est un effet basé sur un état, voir règle 420, "Effets basés sur un état".

Un permanent avec la protection ne peut être équipé par des équipements ayant cette qualité. De tels équipements se détachent du permanent mais restent en jeu. Ceci est un effet basé sur un état, voir règle 420, "Effets basés sur un état".

Si des blessures provenant de sources ayant la qualité devaient être infligées au permanent protégé, elles sont prévenues.

Si une créature avec la protection attaque, elle ne peut pas être bloquée par des créatures ayant cette qualité.

Provocation

La provocation est une capacité déclenchée. "Provocation" signifie "Quand cette créature attaque, vous pouvez forcer la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle à bloquer celle-ci, si elle le peut. Si vous

faites ainsi, dégagez cette créature ciblée." Voir règle 502.29, "Provocation".

Quitter le jeu

Un permanent quitte le jeu quand il va de la zone en jeu vers n'importe quelle autre zone (voir règle 410.10.c) ou quand son propriétaire quitte la partie (voir règle 600.4a).

Si un jeton quitte le jeu, il cesse d'exister. Ceci est un effet basé sur un état. Voir règle 420.5.

Si un permanent quitte le jeu et y revient plus tard, il est traité comme un permanent entièrement nouveau sans "souvenir" de quoi que ce soit de son existence passée. (Le déphasage fait exception à cette règle, voir règle 502.15, "Déphasage". Les permanents qui passent hors phase ne déclenchent pas de capacité d'arrivée en jeu ou de capacité de sortie du jeu.)

Rappel

Le rappel est une capacité statique de certains éphémères et rituels qui fonctionne lorsque le sort est sur la pile. "Rappel [coût]" signifie "Vous pouvez payer [coût] en tant que coût additionnel à ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au lieu de dans votre cimetière lors de sa résolution." Payer un coût de rappel se fait suivant les règles sur les coûts additionnels, paragraphes 409.1b et 409.1f-h. Si une carte qui se résout va dans une autre zone que le cimetière de son propriétaire, l'effet de rappel en perd la trace et la carte ne revient pas dans la main de son propriétaire. Voir règle 502.16, "Rappel".

Recyclage

Le recyclage est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte est dans la main d'un joueur. "Recyclage [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : piochez une carte." Voir règle 502.18, "Recyclage".

Recyclage des terrains

Le "recyclage des terrains" est un terme générique. Le texte de règle d'une carte utilise en général un type spécifique de terrain comme dans "recyclage des plaines".

Le recyclage des terrains est une capacité activée. La phrase "Recyclage des [type de terrain] [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type de terrain], révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque." Voir règle 502.18, "Recyclage".

Rediriger (obsolète)

D'anciennes carte utilisaient le terme rediriger pour indiquer que des blessures étaient infligées à un autre joueur ou à une autre créature que celui ou celle originellement spécifié par le sort, la capacité ou l'assignation des blessures de combat, et cela sans changer la source ou le type de ces blessures. La plupart du temps, de telles cartes ont maintenant des capacités qui créent des effets de remplacement qui modifient ce à quoi les blessures seront infligées. Le terme "rediriger" est toujours utilisé pour décrire de manière informelle l'action de ces effets de remplacement.

Regard

Le regard est une capacité statique qui fonctionne quand un sort ou une capacité se résout. "Regard N" signifie "Regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre." Voir règle 502.36, "Regard".

Régénération

La régénération est un effet de remplacement qui remplace une destruction. "Régénérez [le permanent]" signifie "La prochaine fois que [le permanent] devrait être détruit ce tour-ci, éliminez toutes ses blessures, engagez-le et (s'il est en combat) retirez-le du combat à la place." Comme c'est un effet de remplacement, il doit être actif avant que l'événement de destruction n'arrive. Notez que si la destruction est causée par des blessures fatales, les capacités déclenchées par le fait que des blessures aient été infligées se déclenchent même si le permanent régénère. Voir règle 419.6b.

Règle d'infini

La notion d'"infini" n'existe pas dans les règles de Magic®. Il peut arriver que la partie soit dans une situation où un ensemble d'actions pourrait se répéter indéfiniment. La "règle d'infini" explique comment briser de telles boucles. Voir règle 421, "Gérer les boucles infinies".

Règle du joueur actif, joueur inactif

A chaque fois que les joueurs doivent faire des choix au même moment, le joueur actif fait ses choix en premier, puis tous les joueurs non-actifs font ces choix dans l'ordre du tour. Cette règle est souvent appelée règle de l'ordre APNAP qui signifie en anglais "Active Player, Non Active Player". Voir règle 103.4. Cette règle est différente pour la variante Troll à Deux Têtes, voir règle 606.6c.

Règles de tournoi

Les règles de tournoi de la DCI les plus récentes peuvent être consultées à l'adresse suivante :

www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

Règles générales de la DCI (Universal Tournament Rules)

Les règles générales de la DCI gèrent tous les tournois homologués par la DCI, y compris les tournois de Magic® :

www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

Regroupement, regroupement avec d'autres

Le regroupement est une capacité statique qui modifie les règles de déclaration des attaquants et l'assignation des blessures de combat. Le "regroupement avec d'autres" est une version spécialisée de cette capacité. Voir règle 502.10, "Regroupement" et règle 502.11, "Regroupement avec d'autres".

Répondre / réponse (informel)

Un joueur peut choisir de jouer un sort d'éphémère ou une capacité activée quand quelque chose est déjà dans la pile, plutôt que d'attendre que ce sort ou cette capacité ne se résolve. Le sort ou la capacité est alors dit être joué "en réponse" à la capacité ou au sort précédent. Voir règle 408, "Chronologie des sorts et des capacités".

Réserve

Quand un sort ou une capacité crée du mana, le mana est stocké dans la réserve. De là, il peut être utilisé immédiatement pour payer un sort ou une capacité, ou il peut y rester pour être utilisé plus tard, lors de cette même phase. La réserve est vidée à la fin de chaque phase. Voir aussi "Brûlure de mana".

Résoudre

Quand un effet ou une capacité au sommet de la pile se résout, son contrôleur exécute les instructions imprimées sur la carte, dans l'ordre où ces instructions sont écrites. Lorsque l'assignation des blessures de combat se résout, les blessures sont infligées comme elles ont été assignées. Voir règle 413, "Résoudre les sorts et les capacités".

Restriction

Une restriction est un effet qui empêche une créature d'attaquer ou de bloquer. Toutes les attaques et tous les blocages doivent toujours être légaux. Voir règle 500, "Attaques et blocages légaux".

Retiré de la partie

Une carte retirée de la partie est hors-jeu. L'effet qui l'a retirée de la partie peut indiquer un moyen de la faire revenir. Certains objets utilisent l'expression "mettre de côté" pour les situations dans lesquelles une carte retirée de la partie peut revenir en jeu. Voir règle 217.7, "Retiré de la partie".

Retiré du combat

Une créature attaquante ou bloqueuse est retirée du combat si elle quitte le jeu (par exemple si elle est détruite ou retirée de la partie), si elle régénère (voir règle 419.6b), si son contrôleur change, si elle cesse d'être une créature ou si un effet la retire du combat. Une créature qui est retirée du combat cesse d'être attaquante ou bloqueuse et ne peut assigner ou se voir assigner de blessures de combat. Des blessures de combat déjà assignées (et mises sur la pile) à ou par la créature se résoudront normalement. Voir règles 306.2 et 310.4a.

Révéler

Révéler un objet, c'est le montrer à tous les joueurs. Si un effet à un coup révèle une carte, après que tous les joueurs aient vu la carte, elle retourne à son état précédent. Si le coût d'un sort ou d'une capacité inclut de révéler une carte, celle-ci reste révélée depuis l'annonce du sort ou de la capacité et jusqu'à ce que le sort ou la capacité quitte la pile.

Rituel

Rituel est un type. Les rituel peuvent être joués par le joueur actif, lors de sa phase principale et quand la pile est vide. Un rituel va dans le cimetière de son propriétaire lorsqu'il se résout. Voir règle 212.7, "Rituels".

Sacrifier

Pour sacrifier un permanent, son contrôleur le déplace directement de la zone en jeu au cimetière de son propriétaire. Un joueur ne peut sacrifier autre chose qu'un permanent ni un permanent qu'il ne contrôle pas. Si un effet demande à un joueur de sacrifier un permanent qu'il ne contrôle pas, rien ne se passe. Sacrifier un permanent n'est pas une destruction, des effets qui remplacent une destruction (tels que la régénération) ne peuvent affecter un sacrifice.

Sauter

Sauter un événement, une étape, une phase ou un tour c'est continuer la partie comme si cet événement, étape, phase ou tour n'existait pas. Sauter est un effet de remplacement. "Sauter [quelque chose]" est la même chose que "Au lieu de faire [quelque chose], ne faites rien".

Une fois qu'une étape, une phase ou un tour a commencé, il ne peut plus être sauté, tous les effets "de saut" attendront jusqu'à la prochaine occurrence de cette phase ou de cette étape.

Tout ce qui devait se produire lors d'une étape, d'une phase ou d'un tour qui a été sauté ne se produira pas. Tout ce qui devait se produire lors d'une "prochaine" occurrence d'une phase, d'une étape ou d'un tour attendra la première occurrence qui ne sera pas sautée. Si deux effets amènent chacun à sauter la prochaine occurrence d'une étape, d'une phase ou d'un tour d'un joueur, ce joueur devra sauter les deux prochaines occurrences. L'un des deux effets saute la première occurrence et l'autre attend de pouvoir sauter la prochaine. Voir règle 419.6f.

Sauvagerie

La sauvagerie est une capacité déclenchée. "Sauvagerie [N]" signifie "A chaque fois que cette créature devient bloquée par au moins deux créatures, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour pour chaque bloqueur en plus du premier." Voir règle 502.12, "Sauvagerie".

Seuil

Le seuil est une capacité de définition de caractéristique. Un objet avec le seuil n'a le texte indiqué que si leur contrôleur a au moins sept cartes dans son cimetière. Si ce n'est pas le cas, le texte indiqué après le mot-clé "Seuil" n'est même pas considéré comme apparaissant sur la carte. Un éphémère ou un rituel avec le seuil n'a le texte indiqué que lorsqu'il se trouve sur la pile. Un artefact, une créature, un enchantement ou un terrain avec le seuil n'a le texte indiqué que si le permanent est en jeu. Voir règle 502.23, "Seuil".

Si

Voir "Clause conditionnelle intermédiaire".

Soif de sang

La soif de sang est une capacité statique. "Soif de sang N" signifie "Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, ce permanent arrive en jeu avec, sur lui, N marqueurs +1/+1." Voir règle 502.50, "Soif de sang".

Solarisation

La solarisation est une capacité statique qui fonctionne lorsqu'un objet arrive en jeu depuis la pile. "Solarisation" signifie "Si cet objet arrive en jeu depuis la pile en tant que créature, il arrive en jeu avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût. Si cet objet arrive en jeu depuis la pile sans être une créature, il arrive en jeu avec, sur lui, un marqueur 'charge' pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût." Voir règle 502.37, "Solarisation".

Sort

Une carte non-terrain devient un sort quand elle est mise sur la pile et reste un sort jusqu'à ce qu'elle soit contrecarrée, résolue ou qu'elle quitte la pile pour tout autre raison. Une copie d'un sort est aussi un sort, même si aucune carte ne lui est associée. Les cartes non-terrain peuvent aussi être appelées des "cartes de sort". Voir règles 213, "Sorts" et 401, "Sorts sur la pile".

Source d'une capacité

La source d'une capacité est l'objet qui l'a générée. Voir règle 402, "Capacités" et règle 200.7.

Source de blessures

La source de blessures est l'objet qui les inflige". Si un effet demande à un joueur de choisir une source, celle-ci peut être soit un permanent, soit un sort sur la pile (y compris un sort d'artefact, de créature ou d'enchantement) ou bien encore toute carte ou permanent auquel fait référence un objet sur la pile (y compris une créature dont l'assignation des blessures de combat a été mise sur la pile, même si cette créature n'est plus en jeu ou que le permanent n'est plus une créature). Une source n'a pas nécessairement besoin de pouvoir infliger des blessures pour être choisie comme source. Voir règle 419.8, "Sources de blessures".

Source de mana (obsolète)

D'anciennes cartes étaient imprimées avec le type de sort "source de mana". Toutes ces cartes sont maintenant des éphémères. Les capacités qui avaient pour texte "Jouez cette capacité comme une source de mana" sont maintenant des capacités de mana.

Sous-partie

Certaines cartes permettent aux joueurs de disputer une sous-partie. La "sous-partie" est la partie créée par une telle carte. Voir règle 506, "Sous-parties".

Sous-type

Une carte peut avoir un ou plusieurs sous-types imprimés sur sa ligne de type. Les sous-types sont toujours constitués d'un seul mot et sont imprimés après deux points (:). Chaque mot après les deux points est un sous-type distinct. Si une carte a plusieurs sous-types, ils sont séparés les uns des autres par le mot "et".

Les sous-types d'artefacts sont aussi appelés type d'artefact. Les sous-types de créatures sont aussi appelés type de créature. Les sous-types d'enchantements sont aussi appelés type d'enchantement. Les sous-types d'éphémères sont aussi appelés type d'éphémère. Les sous-types de terrains sont aussi appelés type de terrain. Les sous-types de rituels sont aussi appelés type de rituel. Un objet peut avoir plusieurs sous-types.

Si une créature-artefact a des sous-types imprimés sur sa ligne de type, ce sont des types de créature. Si un terrain-artefact a des sous-types imprimés sur sa ligne de type, ce sont des types de terrain.

La plupart des types de cartes ont leur propres sous-types. Toutefois, certains types peuvent être communs à des éphémères et à des rituels. On appelle ces sous-types des types de sort.

Voir règles 205.3, "Sous-types" et 212, "Type, sur-type et sous-type".

Statut

Le statut d'un permanent correspond à son état physique. Il existe trois catégories de statut, chacune ayant deux valeurs possibles : engagé/dégagé, inversé/non-inversé et face visible/face cachée. Chaque permanent a toujours une valeur pour chacune de ces catégories.

Le statut n'est pas une caractéristique bien qu'il puisse avoir une influence sur celles-ci.

Les permanents arrivent en jeu dégagés, non-inversés et face visible sauf si un sort ou une capacité indique autre chose.

Substance

La substance est une capacité statique sans effet. Certaines anciennes cartes ont reçu un errata qui leur donne la capacité substance pendant un temps limité.

Sur-type

Une carte peut avoir un ou plusieurs sur-types. Ces sur-types sont imprimés juste avant le type de la carte. Si le type ou le sous-type d'un objet change, ses sur-types sont conservés, même s'ils ne sont plus pertinents au nouveau type. Voir règle 205.4, "Sur-types".

Le sur-type d'un objet est indépendant de son type et de son sous-type. Changer le type ou le sous-type d'un objet n'affecte pas son sur-type. Changer le sur-type d'un objet ne change ni son type ni son sous-type. Si un objet gagne ou perd un sur-type, il conserve les autres sur-types existants. Voir règle 212, "Type, sur-type et sous-type".

Vous trouverez ci-après la liste des sur-types existants, jusqu'à l'extension *Ravnica : la Cité des Guildes* incluse :

De base, enneigé, légendaire, du monde.

Symbole d'extension

Le petit logo imprimé sous le bord droit de l'illustration sur une carte de Magic® est le symbole d'extension, et il indique dans quelle série la

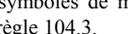
carte a été publiée. Les cartes réimprimées dans la série de base ou dans d'autres extensions reçoivent le symbole de cette série et ne sont plus considérées comme faisant partie de leur série originale. Les sorts et les capacités qui affectent des cartes d'une extension particulière n'affectent que les cartes ayant le bon symbole. Les cinq premières éditions de la série de base n'avaient pas de symbole d'extension. Voir règle 206, "Symbole d'extension". La section consacrée aux produits du site MagicTheGathering.com contient la liste complète des extensions et de leur symboles :

www.wizards.com/default.asp?x=magic/products/cardsets

Les joueurs peuvent composer leurs paquets de cartes provenant de n'importe quelle extension, pourvu qu'un exemplaire de cette carte existe dans une extension autorisée dans le format (ou spécifiquement autorisé par les règles de tournoi). Consultez les règles de tournoi à l'adresse suivante pour plus d'informations sur les différents formats :

www.wizards.com/default.asp?x=dc/doccenter/home

Symboles de mana

Les symboles de mana sont  et les nombres 0, 1, 2, 3, 4, et ainsi de suite ainsi que les symboles de mana hybrides  et . Voir règle 104.3.

Chacun des symboles de mana coloré représente un mana coloré :  blanc,  bleu,  noir,  rouge et  vert. Voir règle 104.3a.

Les symboles numériques (tels que 1) sont des coûts de mana générique et représentent une quantité de mana qui peut être payée avec du mana de n'importe quelle couleur ou du mana incolore. Voir règle 104.3b.

Les symboles  et  et  représentent une quantité non spécifiée de mana. Quand il joue un sort ou une capacité activée avec un , un  ou un  dans son coût, son contrôleur décide de la valeur de cette variable. Voir règle 104.3c.

Les symboles numériques et variables peuvent aussi représenter du mana incolore s'ils apparaissent dans l'effet d'un sort ou d'une capacité de mana qui dit "ajoutez [symbole] à votre réserve" ou toute autre phrase similaire. Voir règle 104.3d.

Le symbole  représente zéro mana et est utilisé pour indiquer quand un sort ou une capacité activée ne coûte rien à jouer. Un sort ou une capacité qui coûte zéro doit être joué normalement, comme toute autre capacité qui aurait un coût supérieur à zéro. Il n'est pas joué automatiquement. Voir règle 104.3e.

Symboles de mana hybrides

Chacun des symboles de mana hybrides représente un coût qui peut être payé avec du mana de l'une ou l'autre couleur.  dans un coût peut être payé avec du mana bleu ou blanc,  blanc ou noir,  bleu ou noir,  bleu ou rouge,  noir ou rouge,  noir ou vert,  rouge ou vert,  rouge ou blanc,  vert ou blanc et  vert ou bleu. (Dans une précédente version des règles, ces symboles étaient appelés symboles de mana moitié-moitié.)

Taille maximale de main

La taille maximale de main de chaque joueur est normalement de sept cartes, quoique des effets puissent la modifier. Au début de l'étape de nettoyage du joueur actif, s'il a plus de cartes en main que cette taille maximale, le joueur choisit autant de cartes que nécessaire pour réduire sa main jusqu'à la taille maximale et s'en défasse (mais n'en défasse pas plus). Voir règle 314, "Etape de nettoyage".

Tampon horaire

Le tampon horaire d'un objet est le moment où il est arrivé dans la zone où il se trouve actuellement. Toutefois, cette règle souffre trois exceptions : (1) Si plus d'une carte ou permanent arrivent dans une zone simultanément, le joueur actif détermine leur tampon horaire au moment où elles entrent dans cette zone. (2) Lorsqu'une aura ou un équipement "s'attache" à un permanent, l'aura ou l'équipement reçoit un nouveau tampon horaire. (3) Les permanents qui passent en phase conservent le tampon horaire qu'ils avaient lorsqu'ils sont passés hors phase. Voir règle 418.5e. Voir aussi "dépend de".

Les effets continus générés par des capacités statiques ont le même tampon horaire que l'objet qui les génère. Les effets continus générés par la résolution d'un sort ou d'une capacité reçoivent un tampon horaire lorsqu'ils sont créés.

Tas

Si un joueur doit séparer un groupe d'objets en plusieurs tas, les objets ne quittent pas la zone où ils se trouvent. Si des cartes au cimetière sont

séparées en plusieurs tas, l'ordre du cimetière doit être préservé. Un tas peut contenir n'importe quel nombre d'objets, y compris zéro.

Terminer le tour

Une carte (Arrêt du temps) termine le tour lorsqu'elle se résout. Lorsqu'un effet termine le tour, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre : retirez du jeu tous les objets se trouvant sur la pile, retirez toutes les créatures attaquant ou bloquant le combat, vérifiez les effets basés sur un état. L'étape ou la phase en cours se termine et le jeu passe directement à l'étape de nettoyage. Voir règle 509, "Terminer le tour".

Terrain

Terrain est un type. Les terrains ne sont pas des sorts et ne vont pas sur la pile, ils sont simplement joués depuis la main. Le joueur actif peut jouer un terrain une fois par tour, pendant sa phase principale, quand il a la priorité et que la pile est vide. Si un objet est à la fois un terrain et d'un autre type, il ne peut être joué que comme un terrain, pas comme un sort. Voir règle 212.6, "Terrains".

Terrain non-base

Tout terrain autre que celui qui n'a pas le sur-type "de base" est un terrain non-base. Utilisez la référence Oracle™ pour savoir si un terrain a le sur-type "de base".

Terrain-artefact

Un terrain-artefact à la fois un artefact et un terrain, et est soumis à toutes les règles qui s'appliquent à l'un ou à l'autre de ces types. (Voir règle 212.2, "Artefacts".) Les terrains-artefacts ne peuvent être joués que comme des terrains, pas comme des sorts. Certains terrains-artefacts n'ont pas de type de terrain. Ceux qui en ont un seront rédigés de la manière suivante : "Terrain-artefact – [type de terrain]."

Texte aide-mémoire

Le texte aide-mémoire apparaît en général après une capacité à mot-clef sur une carte ou sur une carte qui peut facilement être mal comprise. Il est imprimé entre parenthèses, en italique et dans une taille peu plus petite que le reste du texte. Ce texte donne un résumé de la règle appropriée ou clarifie ce que fait la carte mais n'est pas lui-même considéré comme étant du texte de règle. Voir règle 207.2.

Texte d'ambiance

C'est le texte en italiques (mais pas entre parenthèses) qui apparaît dans la boîte de texte d'une carte. Il donne une information sur l'univers du jeu, une ambiance, mais n'a aucun effet sur le jeu. Voir règle 207.2.

Texte de règle

Le texte de règle d'un objet définit ses capacités. Voir règle 207.1.

Tour supplémentaire

Certains effets peuvent accorder des tours supplémentaires à un joueur. Ils ajoutent alors ce (ou ces) tours juste après le tour actuel. Si un joueur gagne plusieurs tours supplémentaires en même temps ou si plusieurs joueurs gagnent de tours supplémentaires au cours du même tour, les tours supplémentaires sont ajoutés un par un. Le tour créé le plus récemment se produira en premier. Voir règle 300.6.

La variante multi-joueurs Bagarre Générale utilise une règle spéciale pour gérer la manière dont les joueurs gagnent des tours supplémentaires. Si un joueur doit jouer un tour supplémentaire après le tour en cours et que ce tour en cours n'est pas le sien, le joueur joue son tour supplémentaire juste avant son prochain tour. Voir règle 608, "Variante Bagarre Générale".

Tournoi

Un tournoi est un événement organisé où les joueurs s'affrontent dans l'espoir de remporter un ou plusieurs prix. Pour trouver un tournoi dans la région où vous habitez, consultez la page de localisation des tournois : www.wizards.com/default.asp?x=dc

Transmigration

La transmigration est une capacité déclenchée. "Transmigration N" signifie "Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de N ou moins depuis votre cimetière dans votre main."

Transmutation

La transmutation est une capacité activée qui ne fonctionne que lorsque la carte avec la transmutation est dans la main d'un joueur.

"Transmutation [coût]" signifie "[Coût], Défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel." Voir règle 502.48, "Transmutation".

Traversée des terrains

La "traversée des terrains" est un terme générique. Le texte de règle d'une carte utilise en général un type spécifique de terrain comme dans "traversée des îles".

La traversée des terrains est une capacité d'évasion. Une créature avec une traversée des terrains est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain du type spécifié. Voir règle 502.6, "Traversée des terrains".

Traversée des terrains enneigés

La traversée des terrains enneigés est un type spécial de traversée des terrains. Une créature avec la traversée d'un type de terrain enneigé est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain enneigé du sous-type indiqué. Voir règles 502.6, "Traversée des terrains" et 502.4e.

Troll à Deux Têtes

La variante Troll à Deux Têtes se distingue des autres variantes par deux mécanismes particuliers : chaque équipe de deux joueurs a un total de points de vie commun et chaque tour est celui d'une équipe plutôt que d'être celui d'un joueur en particulier. De plus, les créatures de chaque équipe attaquent l'autre équipe plutôt qu'un joueur spécifique. Les règles de la variante Troll à Deux Têtes détaillent de quelle manière les tours fonctionnent dans cette variante. Voir règle 606, "Variante Troll à Deux Têtes".

Type

Le mot "type" a deux significations :

1) Le type (et le sous-type ou sur-type si applicable) d'une carte est imprimé directement sous l'illustration d'une carte. Les cartes, les jetons, les permanents et les sorts ont tous un type. Les capacités n'ont pas de type. Voir règles 205, "Ligne de type" et 212, "Type, sur-type et sous-type".

Quand un effet change le type d'un objet, le nouveau type remplace tous les types précédents. Si un effet ajoute un type, ou permet à l'objet de conserver des types précédents, il l'indique explicitement. Voir règle 212.1c.

2) Le type de mana est sa couleur ou son absence de couleur (pour du mana incolore). Voir aussi "Mana".

Type d'artefact

Les sous-types d'artefact peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un artefact peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types d'artefact sont aussi appelés types d'artefact. Toutefois, si une créature artefact a des types indiqués sur sa ligne de type, il s'agit de types de créature. Si un terrain artefact a des types indiqués sur sa ligne de type, il s'agit de types de terrain.

Vous trouverez ci-après la liste des types d'artefact existants, jusqu'à l'extension *Discorde™* incluse :

Équipement

Type d'enchantement

Les sous-types d'enchantement peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un enchantement peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types d'enchantement sont aussi appelés types d'enchantement.

Vous trouverez ci-après la liste des types d'enchantement existants, jusqu'à l'extension *Discorde™* incluse :

Aura, Sanctuaire

Type d'éphémère

Les sous-types d'éphémère peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:): "Éphémère : arcane". Un éphémère peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types d'éphémère sont aussi appelés types d'éphémère. Un sous-type d'éphémère qui est aussi un sous-type de rituel est appelé un sous-type de rituel.

Vous trouverez ci-après la liste des types d'éphémère existants, jusqu'à l'extension *Discorde™* incluse :

Arcane

Type de créature

Les sous-types de créature peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Une créature peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". "Créature : humain et soldat", "Créature-artefact : golem", etc. Les sous-types de créature sont aussi appelés types de créature.

Vous trouverez ci-après la liste des types de créature existants, jusqu'à l'extension *Discorde™* incluse :

Abeille, Abomination, Aboroth, Aïeule, Aladin, Albatros, Alchimiste, Ali-Baba, Ali du Caire, Alligator, Ange, Anguille, Annonciateur, Anomalie, Antilope, Apparition, Araignée, Arbre chanteur, Archéologue, Archer, Archonte, Arlequin, Artificier, Assassin, Atog, Aurochs, Avatar, Avizoa, Baleine, Bandit, Banshee, Barbare, Barishi, Basilic, Berserker, Bête, Bibule, Blaireau, Bœuf, Bosquérillon, Boule fulgurante, Bouquetin, Brume, Brumeux, Bureaucrate, Câblemouche, Camaride, Caravane, Caribou, Carnivore, Carrosse, Cauchemar, Cavalerie, Cavalier, Centaure, Céphalide, Chacal, Chameau, Changeforme, Chassenuit, Chasseur, Chat, Chauve souris, Cheval, Cheval de foudre, Chevalier, Chien, Chien de chasse, Chimère, Citadin, Citoyen, Clerc, Cobra, Cochon, Cockatrix, Conseiller, Construction, Crabe, Crapaud, Crocodile, Croisé, Cuirassé, Cyclope, Dame aux bonnes manières, Dame-oiselle, Dândân, Démon, Démon moisi, Derviche, Déserteur, Désigneur, Dévoreur des profondeurs, Diabie, Diablotin, Dinosauure, Djaggernaut, Djinn, Doppleganger, Dragon, Drakôn, Drone, Druide, Dryade, Écureuil, Ecuyer, Effigie, Efruit, Élémental, Eléphant, Elfe, El-Hajjaj, Enchanteresse, Enfant, Engoulevant, Enjambeur, Enseigne, Entité, Epix, Éponge, Escarmoucheur, Espion, Esprit, Essaim, Essence, Étoile de mer, Etre, Evolien, Exorciste, Fantôme, Farfadet, Fermier, Filleux, Fongosaure, Fongus, Forgeron, Foule, Fourmi, Frelon, Frère, Furet, Garante de la paix, Gardien, Gardien de la porte, Gargouille, Géant, Général, Gitan, Glouton, Gnome, Gobelin, Golem, Gorgone, Goule, Grand singe, Gredin, Gremlin, Grenouille, Griffon, Garde du corps, Guépard, Guêpe, Guerrier, Guetteur, Guivre, Gus, Habitants des ténèbres, Harde de gloutons, Hérétique, Héros, Hipparion, Hippopotame, Homaride, Homme volant, Horreur, Hôte infernal, Huître, Humain, Hyde, Hyène, Ile-poisson, Illusion, Incarnation, Inquisiteur, Insecte, Joueur invétéré, Jumeau, Jumeau de Stang, Kavru, Kirin, Kobold, Kraken, Lapin, La plus grosse effrayante et moche créature que vous ayez jamais vue, Lammasu, Légionnaire, Lémur, Lépreux, Léviathan, Lézard, Lhurgoyf, Libellule, Licorne, Limace, Limon, Litique, Loup, Loup de la chasse, Luge, Lunaréen, Lutin, Lycanthrope, Mage, Maître, Mammouth, Mangeur, Mangouste, Manticore, Maraudeur, Marchand, Maride, Martyre, Mécanoptère, Méduse, Mercenaire, Mignon, Mime, Mineur, Minotaure, Misérable, Moine, Momie, Monstre, Mort en marche, Mort-vivant, Moustique, Mouton, Mulet, Mur, Mutant, Myr, Mystique, Nain, Narval, Navire, Nécrophage, Négociant, Néphilim, Niall Silvain, Ninja, Noble, Noble féal de Gaia, Nomade, Œuf, Ogre, Oiseau, Ombre, Oncle Istvan, Ondin, Orbe, Orfraie, Orgg, Orphe, Orque, Ours, Ours en peluche géant, Ouvrier spécialisé, Paladin, Parachutiste, Parasite, Pégase, Pentavite, Peuple des bois, Peuple des cavernes, Peuple fée, Peuple palourde, Phantasme, Phelldagrif, Phénix, Pieuvre, Pillard, Pinceur, Pingouin, Piquiers, Pirate, Plante, Poisson, Poltergeist, Poney, Poule, Prêchreur, Prêtre, Prisme, Propagateur, Psychopompe, Pyknite, Race sans nom, Ranger, Rat, Rebelle, Réflexion, Reine des pixies, Reître, Rejeton, Renard, Requin, Rhinocéros, Roi, Rokh, Sable, Sage, Salamandre, Samurôi, Sangami, Sangivre, Sanglier, Sangsue, Saprobionte, Satyre, Scintimite, Scorpion, Scout, Seigneur, Serf, Sergent, Sergent instructeur, Serpent, Serpent venimeux, Serveur, Shaman, Shanje, Sindbad, Slith, Slivoïde, Sœur, Soldat, Sorcier, Sorcière, Sortisan, Spectre, Sphinx, Spuzzem, Squelette, Srâne, Surveillant, Survivant, Sylvain, Symbole d'extension, Tacticien, Tarpan, Taureau, Tetravite, Tigre, Titan, Tombé, Tortue, Traqueur, Travailleur miraculeux, Troll, Vache, Vampire, Varech, Vautour, Vedalken, Vengeur, Vengeur de Gaïa, Ver, Viashino, Vilain, Vipère, Voleur, Wombat, Wytigo, Yeti, Zombie, Zuberá

Type de rituel

Les sous-types de rituel peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:): "Rituel : arcane". Un rituel peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". Les sous-types de rituel sont aussi appelés types de rituel. Un sous-type de rituel qui est aussi un sous-type d'éphémère est appelé un sous-type de rituel.

Vous trouverez ci-après la liste des types de rituel existants, jusqu'à l'extension *Discorde™* incluse :

Arcane

Type de terrain

Les sous-types de terrain peuvent être constitués d'un ou de plusieurs mots, après deux points (:). Un terrain peut avoir plusieurs types. Ils sont alors séparés par le mot "et". "Terrain : site", "Terrain : mine d'Urza", etc. Les sous-types de terrain sont aussi appelés types de terrain. Base, légendaire et non-base ne sont pas des types de terrain. Voir règle 212.6, "Terrains". Voir aussi "Type de terrain de base".

Vous trouverez ci-après la liste des types de terrain existants, jusqu'à la l'extension *Discorde™* incluse :

Centrale énergétique d'Urza, Désert, Forêt, Ile, Marais, Mine d'Urza, Montagne, Plaines, Repaire, Site, Tour d'Urza

Type de terrain de base

Il y a cinq types de terrain de base : plaine, île, marais, montagne et forêt. Chaque type de terrain de base a une capacité de mana qui lui est associée. (Voir règle 212.6, "Terrains".)

Union

L'union est une capacité statique qui fonctionne quand le sort est sur la pile. "Union [coût]" signifie "Vous pouvez choisir tous les modes de ce sort au lieu d'en choisir un seul. Si vous faites ainsi, vous payez un [coût] supplémentaire." Si le coût d'union est payé, suivez le texte de chacun des modes dans l'ordre inscrit quand le sort se résout. Voir règle 502.32, "Union".

Valeurs copiables

Les "valeurs copiables" d'un objet sont les valeurs imprimées sur l'objet, modifiées par les effets de copie, ainsi que les valeurs définies pour les sorts ou les permanents face cachée et les valeurs définies par les capacités "Au moment où [ce permanent] arrive en jeu...". D'autres effets (y compris les effets de changement de type) et les marqueurs ne sont pas copiables. Voir règles 503.2 et 503.3.

Vanguard et Avatars

Les suppléments Vanguard™ sont constitués de cartes géantes et d'Avatars en ligne qui modifient le jeu. Une carte Vanguard™ ou un Avatar est mise en jeu avant que la partie ne commence et ajuste la main de départ, la taille maximale de main et le total de départ de points de vie. Une carte Vanguard™ ou un Avatar n'a pas de couleur ou de type et n'est pas affecté par les sorts ou les capacités.

Vigilance

La vigilance est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de déclaration des attaquants. Les créatures ayant la vigilance ne s'engagent pas lorsqu'elles attaquent. Voir règle 502.14, "Vigilance".

Vol

Le vol est une capacité d'évasion. Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée par des créatures sans le vol. Une créature sans le vol peut bloquer une créature avec ou sans le vol. Voir règle 502.4, "Vol".

Vous / votre

Les mots "vous" ou "votre" sur un objet indiquent le contrôleur actuel de l'objet (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur). Pour une capacité statique, il s'agit du contrôleur actuel de l'objet sur lequel se trouve la capacité. Pour une capacité activée, il s'agit du joueur qui a joué la capacité. Pour une capacité déclenchée, il s'agit du contrôleur de l'objet lorsque la capacité s'est déclenchée. Voir aussi "Contrôleur" et "Propriétaire".

X

Si un coût comporte un "X", l'annonce de la valeur du X fait partie du fait de jouer ce sort ou cette capacité. (Voir règle 409, "Jouer des sorts et des capacités".) Tant que le sort ou la capacité est sur la pile, le X dans son coût de mana est égal au nombre annoncé. Si une carte dans n'importe quelle autre zone a X dans son coût de mana, cette quantité est traitée comme étant zéro. Si vous jouez un sort sans payer son coût de mana et que ce sort a un X dans ce coût de mana, X vaut alors zéro. Voir règle 409, "Jouer des sorts et des capacités activées".

Pour les capacités déclenchées, X est calculé lorsque la capacité se résout. La valeur peut être définie par le texte de la capacité, par une capacité à mot-clef de la carte ou par l'événement qui déclenche la capacité. Voir règle 410, "Gérer les capacités déclenchées".

Dans d'autres cas, X peut être défini par le texte d'un sort ou d'une capacité. Si X n'est pas défini, le contrôleur du sort ou de la capacité en choisit la valeur. Toutes les instances de X sur une carte ont la même valeur.

Y, Z

Voir "X".

Zone

Tout endroit où une carte de Magic® peut se trouver pendant une partie est une zone. Voir règle 217, "Zones".

Crédits

Conception originale du jeu Magic®: L'Assemblée : Richard Garfield
Conception et développement des règles complètes : Paul Barclay, Beth Moursund, et Bill Rose, avec des contributions de Charlie Camino, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Mark L. Gottlieb, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Henry Stern, Ingo Warnke, Tom Wylie, Donald X, and Bryan Zembruski
Edition : Del Laugel et Michael Mikaelian
Responsable des règles : Mark L. Gottlieb
Version française : David Marantz d'après la première traduction de WotC France

Magic®: L'Assemblée a été conçu par Richard Garfield, avec des contributions de Charlie Camino, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry "Bit"

Reich, Bill Rose, and Elliott Segal. Les symboles de mana ont été conçus par Christopher Rush.

Tous nos remerciements aux membres des différents groupes de travail, et à bien d'autres personnes, trop nombreuses pour être citées ici, mais qui ont toutes contribué à ce projet.

Ces règles sont datées du 1^{er} Mai 2006 (v3.13).

Publié par Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Wizards of the Coast, Magic l'Assemblée, Magic, DCI, Oracle, Ere Glaciaire, Vanguard, Exode, Unglued, Portal Trois Royaumes, Odyssee, Jugement, Guerriers de Kamigawa, Ravnica et Discorde sont des marques déposées de Wizards of the Coast Inc., aux Etats-Unis et dans tout autre pays. ©1993-2006 Wizards. Brevet U.S.A. RE 37,957.