

Les règles complètes de Magic: The Gathering

Ces règles entrent en vigueur au 1^{er} février 2010.

Introduction

Ce document est conçu pour les personnes désirant aller au-delà des bases du jeu Magic: The Gathering. Si vous êtes un joueur de Magic™ néophyte, vous trouverez probablement ces règles rebutantes. Elles représentent l'autorité finale du jeu et vous n'avez en principe besoin de vous y référer que dans des situations spécifiques ou lorsque vous jouez en tournoi.

Pour les parties amicales et la plupart des situations de jeu, vous trouverez les réponses à vos questions dans le livret de règles de base de Magic: The Gathering, téléchargeable dans la règle règles du site de Wizards of the Coast à l'adresse www.wizards.com/Magic/rules. Si vous êtes toujours convaincu que ce document est celui qu'il vous faut, alors continuez la lecture.

Ce document inclut une série de règles numérotées suivies d'un glossaire. Si parmi les règles numérotées, beaucoup ont dû être subdivisées, chaque règle et sous-règle possède un numéro qui lui est propre. (Notez que les sous-règles sautent les lettres « l » et « o », à cause de la confusion possible avec les chiffres « 1 » et « 0 » ; par exemple, la sous-règle 704.5k est suivie de la 704.5m et la sous-règle 704.5n par la 704.5p.)

Nous (Wizards of the Coast) reconnaissons que, quel que soit le niveau de détail que les règles puissent atteindre, il existera toujours des interactions entre cartes qui nécessiteront une réponse précise. Si vous avez des questions, vous pouvez nous contacter à www.wizards.com/customerservice pour obtenir des réponses. D'autres adresses de contact sont disponibles en dernière page de ces règles.

Afin de résoudre les problèmes qui peuvent survenir et pour conserver ces règles aussi à jour que possible, ce document a pu être modifié depuis sa publication. Consultez le site de Wizards of the Coast : www.wizards.com/Magic/rules pour obtenir la version officielle la plus récente.

Sommaire

1. Concepts du jeu	5
100. Généralités	5
101 Règles d'or de Magic	6
102. Joueurs	6
103. Commencer la partie	7
104. Gagner et perdre.....	8
105. Couleurs	10
106. Mana	10
107. Nombres et symboles.....	11
108. Cartes	14
109. Objets	15
110. Permanents	15
111. Sorts	17
112. Capacités	18
113. Cibles	21
114. Actions spéciales.....	23
115. Timing et priorité	24
116. Coûts	25
117. Points de vie.....	28
118. Blessures	29
119. Piocher une carte.....	31
120. Marqueurs	31
2. Composantes d'une carte	33
200. Généralités	33
201. Nom.....	33
202. Coût de mana et couleur	34
203. Illustration	35
204. Ligne de type.....	35
205. Symbole d'extension.....	38
206. Boîte de texte	38
207. Force/Endurance	39
208. Loyauté	40
209. Modificateur de main.....	40
210. Modificateur de points de vie	40
211. Informations situées en dessous de la boîte de texte.....	40
3. Types de carte	41
300. Généralités	41
301. Artefacts.....	41
302. Créatures	42
303. Enchantements	43
304. Éphémères.....	44
305. Terrains	44
306. Planeswalkers.....	45
307. Rituels	46
308. Tribal.....	46

309. Plans.....	47
310. Vanguard.....	47
4. Les Zones.....	49
400. Généralités	49
401. Bibliothèque.....	50
402. Main	51
403. Champ de bataille	51
404. Cimetière.....	51
405. Pile	51
406. Exil.....	53
407. Mise.....	53
408. Zone de commandement	54
5. Structure du tour	55
500. Généralités	55
501. Phase de début.....	55
502. Étape de dégagement	56
503. Étape d'entretien	56
504. Étape de pioche	56
505. Phase principale	56
506. Phase de combat.....	57
507. Étape de début de combat	59
508. Étape de déclaration des attaquants	59
509. Étape de déclaration des bloqueurs	61
510. Étape des blessures de combat.....	64
511. Étape de fin de combat.....	66
512. Phase de fin de tour.....	66
513. Étape de fin	66
514. Étape de nettoyage	66
6. Sorts, capacités et effets.....	68
600. Généralités	68
601. Lancer des sorts.....	68
602. Activer des capacités activées.....	70
603. Gérer les capacités déclenchées	71
604. Gérer les capacités statiques	75
605. Capacités de mana.....	76
606. Capacités de loyauté	77
607. Capacités liées.....	77
608. Résoudre les sorts et les capacités	79
609. Effets	81
610. Effets ponctuels.....	82
611. Effets continus	83
612. Effets de changement de texte	84
613. Interaction d'effets continus	84
614. Effets de remplacement.....	87
615. Effets de prévention	90
616. Interaction d'effets de remplacement et/ou de prévention.....	91

7. Règles supplémentaires.....	93
700. Généralités	93
701. Actions mot-clé.....	94
702. Capacités mot-clé.....	99
703. Actions obligatoires du tour.....	121
704. Actions basées sur un état	123
705. Jouer à pile ou face	125
706. Copier des objets.....	125
707. Sorts et permanents face cachée	129
708. Cartes doubles	130
709. Cartes à inversion.....	131
710. Contrôler le tour d'un autre joueur	132
711. Terminer le tour	133
712. Sous-parties.....	133
713. Prendre des raccourcis	135
714. Gérer les actions illégales	136
8. Règles multi-joueurs	137
800. Généralités	137
801. Option de portée d'influence limitée	138
802. Option d'attaque de plusieurs joueurs.....	142
803. Options d'attaque à droite et d'attaque à gauche	143
804. Option de déploiement des créatures	143
805. Option chacun pour soi	143
806. Variante du Troll à deux têtes.....	144
807. Variante de l'Empereur	148
808. Variante Bagarre générale.....	149
809. Variante par Équipe	150
9. Variantes conviviales.....	151
900. Généralités	151
901. Magic Planaire	151
902. Vanguard.....	153
903. EDH	154
Glossaire	156
Credits.....	187
Customer Service Information.....	188

1. Concepts du jeu

100. Généralités

100.1. Ces règles de **Magic** s'appliquent à toutes les parties de **Magic** à deux joueurs ou plus, y compris aux parties à un contre un et 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 8, "Règles multi-joueurs".

100.2. Afin de jouer, chaque joueur a besoin de son propre deck de cartes **Magic** traditionnelles, de petits objets afin de représenter d'éventuels jetons et marqueurs et d'un moyen clair de noter le total des points de vie de chacun des joueurs.

100.2a. Dans une partie en construit (forme de jeu dans laquelle chaque joueur se présente avec un deck complet créé préalablement par ses propres soins), chaque deck doit contenir au moins soixante cartes. Un deck construit peut contenir n'importe quelle quantité de terrains de base et pas plus de quatre exemplaires de n'importe quelle carte qui n'est pas un terrain de base. Le nombre d'exemplaires d'une carte dans un deck se détermine toujours en fonction de son nom dans sa version anglaise.

100.2b. Dans une partie en limité (forme de jeu dans laquelle chaque joueur reçoit la même quantité de produit **Magic** non ouvert et crée son propre jeu en utilisant ce produit), chaque deck doit contenir au moins quarante cartes. Un deck en limité peut contenir autant d'exemplaires d'une carte que ce produit inclut.

100.3. Certaines variantes de jeu convivial nécessitent d'autres objets, comme des cartes spécialement prévues à cet effet, des cartes Magic non traditionnelles et des dés. Voir la section 9, « Variantes conviviales. »

100.4. Chaque joueur peut aussi avoir un sideboard qui est un lot de cartes additionnelles dont le joueur peut se servir pour modifier son deck entre les manches d'un match.

100.4a Dans une partie en construit, le sideboard est optionnel, mais doit contenir exactement quinze cartes s'il est utilisé. La limite des quatre cartes (cf. règle 100.2a) s'applique à l'ensemble deck et sideboard.

100.4b Dans une partie en limité en individuel, toutes les cartes ouvertes par ce joueur mais non incluses dans le deck constituent son sideboard.

100.4c Dans une partie en limité en Troll à deux têtes, toutes les cartes ouvertes par l'équipe, mais n'entrant pas dans la composition des decks des deux membres de l'équipe, constituent le sideboard de l'équipe.

100.4d Dans une partie en limité impliquant une équipe dans une autre forme de variante multi-joueurs, toutes les cartes ouvertes par l'équipe qui n'entrent dans la composition d'aucun des decks des joueurs de cette équipe sont assignées au sideboard de l'un ou l'autre des membres de l'équipe. Chaque joueur possède son propre sideboard, les cartes ne peuvent être transférées d'un joueur à l'autre.

100.5 Il n'y a pas de taille maximale à un deck.

100.6 La plupart des tournois (jeu organisé où les joueurs s'affrontent afin de remporter des lots) de **Magic** comportent des règles supplémentaires indiquées dans le livret de règles **Magic: The**

Gathering Tournament Rules (téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/magic/tcg/events.aspx?x=dc/doccenter/home>). Ces règles peuvent limiter l'usage de certaines cartes, y compris en interdisant toutes les cartes de certaines extensions passées.

100.6a Les tournois consistent habituellement en une série de matches. Un match à deux joueurs se déroule habituellement jusqu'à ce qu'un joueur gagne deux manches. Un match multi-joueurs se détermine généralement en une seule manche gagnante.

100.6b Les joueurs peuvent s'aider du **Magic** Store & Event Locator à l'adresse suivante : <http://locator.wizards.com> afin de trouver des tournois dans leur région.

101 Règles d'or de **Magic**

101.1. Lorsque le texte d'une carte contredit directement ces règles, la carte l'emporte. La carte annule uniquement la règle qui s'applique à la situation en question. La seule exception est qu'un joueur peut concéder la partie à tout moment (cf. règle 104.3a).

101.2. Lorsqu'une règle ou un effet permet ou force quelque chose à se produire et qu'un autre effet dit qu'il ne peut pas se produire, l'effet « ne peut pas se produire » prend le dessus.

***Exemple :** Si un effet dit : « Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci » et un autre dit : « Vous ne pouvez pas jouer de terrain ce tour-ci », l'effet qui vous empêche de jouer des terrains l'emporte.*

101.2a Rajouter des capacités à un objet et retirer des capacités d'un objet ne tombe pas sous le coup de cette règle. (Cf. règle 112.10.)

101.3. Toute partie d'une instruction qu'il est impossible d'effectuer est ignorée. (Dans de nombreux cas la carte spécifie les conséquences de cela ; si ce n'est pas le cas, il n'y a pas d'effet.)

101.4. Si plusieurs joueurs devraient faire des choix et/ou réaliser des actions au même moment, le joueur actif (joueur dont c'est le tour) fait tous les choix demandés, puis le joueur suivant dans l'ordre du tour (généralement le joueur assis à la gauche du joueur actif) fait tous les choix demandés, puis les autres joueurs non-actifs restants font de même dans l'ordre du tour. Les actions sont ensuite effectuées simultanément. Cette règle est communément connue comme la règle de « l'ordre joueur actif, joueur non-actif », abrégée comme en anglais APNAP (Active Player, Nonactive Player).

***Exemple :** Une carte dit : « Chaque joueur sacrifie une créature. » Tout d'abord, le joueur actif choisit une créature qu'il ou elle contrôle. Puis chacun des joueurs non actifs, dans l'ordre du tour, choisissent une créature qu'il ou elle contrôle. Puis toutes les créatures ainsi choisies sont sacrifiées simultanément.*

101.4a Si un effet oblige un joueur à choisir une carte dans une zone cachée, comme sa main ou sa bibliothèque, cette carte reste face-cachée lorsqu'elle est choisie. Toutefois, chaque joueur doit clairement indiquer laquelle des cartes face-cachée il ou elle choisit.

101.4b Un joueur connaît les choix fait par les joueurs qui le précèdent, à l'exception de ceux effectués selon la règle 101.4a, lorsqu'il fait son propre choix.

101.4c Si un joueur doit effectuer plus d'un choix au même moment, le joueur effectue ces choix selon l'ordre écrit, ou dans n'importe quel ordre si ces choix ne sont pas ordonnés.

101.4d Si un choix réalisé par un joueur non-actif oblige le joueur actif, ou un autre joueur non-actif le précédant dans l'ordre du tour, à faire un choix, on reprend l'ordre APNAP depuis le début pour tous les choix en suspens.

102. Joueurs

102.1. Un *joueur* est l'une des personnes prenant part à la partie. Le *joueur actif* est le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs sont les *joueurs non-actifs*.

102.2. Dans une partie à deux joueurs, l'adversaire d'un joueur est l'autre joueur.

102.3. Dans une partie multi-joueurs par équipe, les équipiers d'un joueur sont tous les autres joueurs de son équipe, et les adversaires du joueur sont tous les joueurs ne faisant pas partie de son équipe.

103. Commencer la partie

103.1. Au début de chaque partie, chaque joueur mélange son deck afin que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Chaque joueur peut alors mélanger ou couper le deck de son adversaire. Le deck des joueurs devient leur bibliothèque.

103.2. Après que les decks ont été mélangés, les joueurs déterminent lequel des deux choisira qui commencera le premier tour. Pour la première manche d'un match (en particulier pour une partie isolée), les joueurs peuvent se servir de n'importe quelle méthode qu'ils acceptent mutuellement (jouer à pile ou face, lancer un dé, etc.) pour faire cela. Dans un match se jouant en plusieurs manches, le perdant de la manche précédente choisit qui commencera le premier tour. Dans le cas où la manche précédente s'est soldée par un match nul, c'est le joueur qui a choisi durant cette manche qui choisira pour cette nouvelle manche.

103.3. Une fois que le joueur qui doit commencer a été déterminé, chaque joueur fixe son nombre de points de vie à 20 (sauf en Troll à deux têtes) et pioche une main de sept cartes.

103.3a Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque équipe commence avec un total de points de vie commun de 30.

103.3b Dans une partie en Vanguard, chaque joueur fixe son total de points de vie à 20 plus ou moins la modification de points de vie de sa carte Vanguard, et pioche une main de sept cartes plus ou moins le modificateur de main de sa carte Vanguard.

103.3c Dans une partie en EDH, chaque joueur fixe son total de points de vie à 40.

103.4. Un joueur qui n'est pas satisfait de sa main initiale peut choisir de mulliganer. Dans un premier temps, le joueur qui doit commencer indique s'il ou si elle va mulliganer. Puis chaque autre joueur, dans l'ordre du tour, fait de même. Une fois que chaque joueur a déclaré son choix, tous les joueurs qui ont décidé de mulliganer le font en même temps. Pour mulliganer, un joueur mélange sa main dans sa bibliothèque, puis pioche une nouvelle main réduite d'une carte par rapport à sa main précédente. Si un joueur conserve sa main, les cartes qui la constituent deviennent sa main de départ et ce joueur ne peut plus mulliganer. Ce processus est répété jusqu'à ce que plus aucun joueur ne veuille mulliganer. (NB : Si la main d'un joueur vient à contenir zéro carte, ce joueur doit conserver cette main.)

103.4a Si un effet autorise un joueur à effectuer une action « À tout moment où [ce joueur pourrait] déclarer un mulligan », le joueur peut effectuer cette action au moment où il ou elle pourrait déclarer un mulligan. Il ou elle peut le faire à n'importe quel tour de mulligan, pas nécessairement le premier. D'autres joueurs peuvent avoir déjà déclaré leur intention de mulliganer au moment où le joueur a l'opportunité d'effectuer cette action. Si le joueur décide de faire l'action, il ou elle déclare ensuite s'il ou si elle mulligane.

103.4b Dans une partie en multi-joueurs, la première fois qu'un joueur effectue un mulligan, il ou elle pioche une nouvelle main d'autant de cartes qu'il en avait la première fois. Les mains suivantes seront, comme habituellement, réduites d'une carte pour chaque mulligan supplémentaire.

103.4c La variante du Troll à deux têtes utilise la règle du mulligan multi-joueurs, avec une légère différence. Dans un premier temps chacun des joueurs de l'équipe qui commence déclare si, oui ou non, il ou elle mulligan. Puis les joueurs de chacune des autres équipes dans l'ordre du tour fait de même. Puis tous les mulligans sont effectués en même temps. Un joueur peut mulliganer même si son coéquipier décide de conserver sa main de départ.

103.4d La variante de l'EDH utilise une autre règle de mulligan. Chaque fois qu'un joueur effectue un mulligan, plutôt que de mélanger sa main dans sa bibliothèque, ce joueur exile n'importe quel nombre de cartes de sa main. Puis ce joueur pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes exilées de cette façon moins une. Une fois que ce joueur a gardé une main de départ, il ou elle mélange dans sa bibliothèque toutes les cartes exilées de cette façon.

103.5. Une fois que tous les joueurs ont conservé leur main de départ, si une ou des cartes dans la main du joueur qui commence autorisent ce joueur à commencer la partie avec ces cartes sur le champ de bataille, il ou elle peut mettre tout ou partie de ces cartes sur le champ de bataille. Puis chacun des autres joueurs dans l'ordre du tour peut faire de même.

103.6. Dans une partie de **Magic** Planaire, le joueur qui commence retire la première carte de son deck planaire et la retourne face visible. (Cf. règle 901, « Magic Planaire. »)

103.7. Le premier joueur commence son premier tour.

103.7a Dans une partie à deux joueurs, le joueur qui commence saute l'étape de pioche (cf. règle 504, « Étape de pioche ») de son premier tour.

103.7b Dans une partie en Troll à deux têtes, l'équipe qui commence saute l'étape de pioche de son premier tour.

103.7c Dans toutes les autres parties en multi-joueurs, aucun joueur ne saute l'étape de pioche de son premier tour.

104. Gagner et perdre

104.1. Une partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur gagne ou lorsque la partie est un match nul.

104.2. Il existe diverses manières de gagner une partie.

104.2a Un joueur toujours dans la partie la remporte si tous les adversaires de ce joueur ont quitté la partie. Cela s'applique immédiatement et prévaut sur tout effet qui empêcherait ce joueur de gagner la partie.

104.2b Un effet peut dire qu'un joueur gagne la partie. (Dans une partie en multi-joueurs, cela peut ne pas entraîner la fin de la partie ; cf. règle 104.3h.)

104.2c Dans une partie en multi-joueurs par équipe, une équipe dont au moins un joueur est toujours dans la partie gagne la partie si toutes les autres équipes ont quitté la partie. Chacun des joueurs de l'équipe gagnante remporte la partie, et ce même si un ou plusieurs des membres de cette équipe ont précédemment perdu au cours de cette partie.

104.2d Dans une partie en Empereur, une équipe gagne la partie si son empereur gagne la partie. (Cf. règle 807.5.)

104.3. Il existe diverses manières de perdre la partie.

- 104.3a Un joueur peut concéder la partie à tout moment. Un joueur qui concède quitte la partie immédiatement. Il ou elle perd la partie.
- 104.3b Si le total de point de vie d'un joueur est de 0 ou moins, il ou elle perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. Cf. règle 704.)
- 104.3c Si un joueur doit piocher plus de cartes qu'il n'en reste dans sa bibliothèque, il ou elle pioche les cartes restantes, puis perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. Cf. règle 704.)
- 104.3d Si un joueur a dix marqueurs poison ou plus, il ou elle perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (C'est une action basée sur un état. Cf. règle 704.)
- 104.3e Un effet peut dire qu'un joueur perd la partie.
- 104.3f Si un joueur devait à la fois perdre et gagner au même moment, il ou elle perd.
- 104.3g Dans une partie multi-joueurs par équipe, une équipe perd la partie si tous les joueurs de cette équipe ont perdu.
- 104.3h Dans une partie multi-joueurs, un effet qui dit qu'un joueur gagne la partie fait, à la place, que tous les adversaires de ce joueur perdent la partie. (La partie peut éventuellement continuer après cela, si l'option de portée d'influence limitée est utilisée ; cf. règle 801.)
- 104.3i Dans une partie en Empereur, une équipe perd la partie si son empereur perd la partie. (Cf. règle 807.5)
- 104.3j Dans une partie en EDH, un joueur qui a subi 21 blessures de combat ou plus d'un même général dans la partie perd la partie. (C'est une action basée sur un état. Cf. règle 704. Cf. aussi règle 903.12.)
- 104.3k Dans une partie de tournoi, un joueur peut perdre une partie à cause d'une pénalité infligée par un arbitre. Cf. règle 100.6.
- 104.4. Il existe diverses manières de faire match nul.
- 104.4a Si tous les joueurs restant dans la partie perdent simultanément, la partie est un match nul.
- 104.4b Si la partie, par quelque manière que ce soit, entre dans une « boucle » d'actions obligatoires, répétant une séquence d'événements sans aucune manière de l'arrêter, la partie est un match nul. Une boucle qui contient une action optionnelle n'engendre pas de match nul.
- 104.4c Un effet peut dire que la partie est un match nul.
- 104.4d Dans une partie multi-joueurs par équipe, la partie est un match nul si toutes les équipes perdent simultanément.
- 104.4e Dans une partie multi-joueurs utilisant l'option de zone d'influence limitée, l'effet d'un sort ou d'une capacité stipulant que la partie est nulle fait que la partie est nulle pour le contrôleur de ce sort ou de cette capacité et pour tous les joueurs qui sont dans sa zone d'influence. Seuls ces joueurs quittent la partie; la partie continue pour tous les autres joueurs.
- 104.4f Dans une partie multi-joueurs en équipes, la partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour tous les joueurs restant dans cette équipe.

104.4g Dans une partie en Empereur, la partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour son empereur. (Cf. règle 807.5.)

104.5. Si un joueur perd la partie, ce joueur quitte la partie. Si la partie est nulle pour un joueur, ce joueur quitte la partie. De même, si un joueur quitte la partie, il ou elle perd la partie. Les règles multi-joueurs gèrent ce qui se passe lorsqu'un joueur quitte la partie ; cf. règle 800.4.

105. Couleurs

105.1. Il existe cinq couleurs dans le jeu **Magic**: blanc, bleu, noir, rouge et vert.

105.2. Un objet peut être d'une ou plusieurs des cinq couleurs, ou il peut n'être d'aucune des cinq couleurs. Un objet est de la couleur ou des couleurs des symboles de mana de son coût de mana, et ce quelle que soit la couleur de son cadre. Cf. règle 202.2.

105.2a Un objet monocolore est d'exactlyement une des cinq couleurs.

105.2b Un objet multicolore est de deux couleurs ou plus parmi les cinq couleurs.

105.2c Un objet *incolore* n'est d'aucune couleur.

105.3. Un effet peut modifier la couleur d'un objet ou bien donner une couleur à un objet incolore. Si un effet donne à un objet une nouvelle couleur, la nouvelle couleur remplace toutes les couleurs précédentes de l'objet (à moins que l'effet ne dise que l'objet devient de cette couleur « en plus » de ses autres couleurs). Un effet peut aussi rendre incolore un objet coloré.

105.4. Si un joueur doit choisir une couleur, il ou elle doit choisir une des cinq couleurs.
« Multicolore » n'est pas une couleur, pas plus qu'« incolore. »

106. Mana

106.1. Le *mana* est la ressource principale du jeu. Les joueurs dépensent du mana pour payer des coûts, habituellement lorsqu'ils lancent des sorts ou activent des capacités.

106.1a Il existe cinq couleurs de mana : blanc, bleu, noir, rouge et vert.

106.1b Il existe six types de mana : blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.

106.2. Le mana est représenté par des symboles de mana (cf. règle 107.4). Les symboles de mana représentent également des coûts de mana (cf. règle 202).

106.3. Le mana est produit par les effets des capacités de mana (cf. règle 605). Il peut également être produit par les effets des sorts, ainsi que par les effets des capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

106.4. Lorsqu'un effet produit du mana, ce mana va dans la réserve de mana, couramment appelée *réserve*. Il peut ensuite être utilisé afin de payer des coûts immédiatement : il peut également rester dans la réserve du joueur. La réserve de chaque joueur est vidée à la fin de chaque étape et de chaque phase.

106.4a Si un joueur cède la priorité (cf. règle 115) alors qu'il y a du mana dans sa réserve, ce joueur annonce quel mana s'y trouve. S'il reste du mana dans la réserve d'un joueur après que celui-ci a dépensé du mana pour payer un coût, ce joueur annonce quel mana s'y trouve encore.

106.5. Si une capacité devait produire un mana ou plus d'un type indéterminé, elle ne produit pas de mana.

Exemple : Cratère météoritique possède la capacité « {T} : choisissez une couleur d'un permanent que vous contrôlez. Ajoutez un mana de cette couleur à votre réserve. » Si vous ne contrôlez aucun permanent coloré, activer la capacité de mana du Cratère Météoritique ne produira pas de mana.

106.6. Certains sorts ou capacités qui produisent du mana limitent la façon dont ce mana peut être dépensé, ou ont un effet supplémentaire qui affecte le sort ou la capacité pour lequel ce mana est dépensé. Cela n'affecte pas le type de mana.

Exemple : La réserve de mana d'un joueur contient {1}{U} qui ne peut être dépensé que pour payer un coût d'entretien cumulatif. Ce joueur active la capacité de Cube dédoubleur qui dit : « {3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana dans votre réserve. » La réserve de mana contient maintenant {2}{U}{U}, dont {1}{U} peut être dépensé pour n'importe quoi.

106.7. Certaines capacités produisent du mana selon le type de mana qu'un ou des autres permanents « pourraient produire. » Le type de mana qu'un permanent pourrait produire comprend à tout moment tous les types de mana qu'une capacité de ce permanent pourrait produire si la capacité se résolvait à ce moment, en prenant en compte tous les effets de remplacement applicables dans n'importe quel ordre possible. Ne tenez pas compte des coûts de la capacité ou du fait qu'ils puissent ou ne puissent pas être payés. Si ce permanent ne produirait aucun mana sous ces conditions, ou qu'aucun type de mana ne peut être déterminé de cette manière, il n'y a aucun type de mana qu'il pourrait produire.

Exemple : Verger exotique a la capacité « {T} : Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire. » Si votre adversaire ne contrôle aucun terrain, activer la capacité de mana du Verger Exotique ne produira aucun mana. Il en est de même si vous et votre adversaire ne contrôlez aucun terrain autre qui ne soit pas un Verger exotique. Toutefois, si vous contrôlez une forêt et un Verger exotique, et votre adversaire contrôle un Verger exotique, alors chacun des Vergers exotiques pourrait produire {G}.

106.8. Si un effet devait ajouter à la réserve d'un joueur un mana représenté par un symbole de mana hybride, ce joueur choisit une moitié de ce symbole. Si une moitié colorée est choisie, un mana de cette couleur est ajouté à la réserve de ce joueur. Si une moitié incolore est choisie, une quantité de mana incolore égale au nombre représenté par cette moitié est ajoutée à sa réserve.

106.9. « Engager un permanent pour du mana » consiste à activer une capacité de mana de ce permanent dont le coût d'activation comprend le symbole {T}. Cf. règle 605, « Capacité de mana. »

107. Nombres et symboles

107.1. Les seuls nombres dont le jeu **Magic** se sert sont des nombres entiers.

107.1a Vous ne pouvez choisir de nombres fractionnaires, infliger des fractions de blessures, gagner des fractions de points de vie, et ainsi de suite. Si un sort ou une capacité peut générer un nombre non entier, le sort ou la capacité vous indiquera si vous devez l'arrondir à l'inférieur ou au supérieur.

107.1b La plupart du temps, le jeu **Magic** n'utilise que des nombres positifs et zéro. Vous ne pouvez choisir un nombre négatif, infliger un nombre de blessures négatives, gagner une quantité négative de points de vie et ainsi de suite. Toutefois, certaines valeurs du jeu, comme la force d'une créature, peuvent être inférieures à zéro. Si un calcul ou une comparaison qui doit déterminer le résultat d'un effet a besoin d'utiliser une valeur négative, il le fait. Si un tel calcul aboutit à un nombre négatif, zéro utilisé à la place, à moins que cet effet ne fixe un total de points de vie d'un joueur à une certaine valeur, fixe la force ou l'endurance d'une créature à une certaine valeur, ou encore modifie la force ou l'endurance d'une créature.

Exemple : Si une créature 3/4 gagne -5/-0, c'est une créature -2/4. Elle assigne 0 blessure en combat. Le total de sa force et de son endurance est de 2. Vous devez lui donner +3/+0 pour augmenter sa force à 1.

Exemple : Menuisier viridian est une créature 1/2 qui dit : « {T} : Ajoutez à votre réserve une quantité de {G} égale à la force du Menuisier viridian. » Un effet lui donne -2/-0, puis sa capacité est activée. La capacité n'ajoute aucun mana à votre réserve de mana.

107.1c Si une règle ou une capacité demande à un joueur de choisir « un nombre quelconque », ce joueur peut choisir n'importe quel nombre entier positif ou nul, à moins que quelque chose (comme des blessures ou des marqueurs) ne doive être divisé ou réparti entre « un nombre quelconque » de joueurs et/ou d'objets. Dans ce cas, ce joueur doit choisir si possible un nombre entier strictement positif de joueurs et/ou d'objets.

107.2. Si quoique ce soit a besoin d'utiliser un nombre qui ne peut être déterminé, que ce soit un résultat ou une étape intermédiaire d'un calcul, 0 est utilisé à la place.

107.3. De nombreux objets utilisent la lettre X comme marque substitutive pour un nombre qui a besoin d'être déterminé. Certains objets ont une capacité qui définit la valeur de X ; les autres laissent leur contrôleur choisir la valeur de X.

107.3a Si un sort ou une capacité activée possède un coût de mana, un coût alternatif, un coût supplémentaire et/ou un coût d'activation avec un {X}, un [-X], ou un X dedans, et que la valeur de X n'est pas définie par le texte de ce sort ou de cette capacité, le contrôleur de ce sort ou de cette capacité choisit et annonce la valeur de X comme partie du lancement du sort ou de l'activation de la capacité. (Cf. règle 601, « Lancer un sort »). Pendant qu'un sort est sur la pile, un X dans son coût de mana vaut la valeur annoncée. Pendant qu'une capacité activée est sur la pile, un X dans son coût d'activation vaut la valeur annoncée.

107.3b Si un joueur est en train de lancer un sort qui contient {X} dans son coût de mana, la valeur de X n'est pas définie par le texte de ce sort, et un effet laisse ce joueur lancer ce sort sans payer ni son coût de mana, ni un coût alternatif qui inclut X, alors le seul choix légal pour X est 0. Cela ne s'applique pas aux effets qui se contentent de réduire un coût, et ce même s'ils le réduisent à 0. Cf. règle 601, « Lancer un sort. »

107.3c Si un sort ou une capacité qui possède un {X}, un [-X], ou un X dans coût et/ou dans son texte, et que la valeur de X est définie par le texte de ce sort ou de cette capacité, alors c'est la valeur de X tant que le sort ou la capacité est sur la pile. Le contrôleur de ce sort ou de cette capacité n'en choisit pas la valeur. Notez que la valeur de X peut changer alors que ce sort ou cette capacité est sur la pile.

107.3d Si un sort associé à une action spéciale, comme le coût de suspension ou le coût de mue, a un {X} ou un X dans son texte, la valeur de X est choisie par le joueur qui effectue une action spéciale au moment où il ou elle paie ce coût.

107.3e Parfois X apparaît dans le texte d'un sort ou d'une capacité mais ni dans son coût, ni dans son coût alternatif, ni dans son coût supplémentaire, ni dans son coût d'activation. Si la valeur de X n'est pas définie, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit la valeur de X au moment approprié (soit au moment où le sort est mis sur la pile, soit au moment où il se résout).

107.3f Si une carte dans n'importe quelle autre zone que la pile contient un {X} dans son coût de mana, la valeur de {X} est considérée comme étant 0, et ce même si la valeur de X est définie quelque part à l'intérieur du texte.

107.3g Toutes les occurrences de X sur un objet ont la même valeur à tout moment.

107.3h Certains objets utilisent la lettre Y en plus de la lettre X. Y suit les mêmes règles que X.

107.4. Les symboles de mana sont {W}, {U}, {B}, {R}, {G} et {X} ; les numéraires sont {0}, {1}, {2}, {3}, {4} et ainsi de suite ; les symboles hybrides sont {W/U}, {W/B}, {U/B}, {U/R}, {B/R}, {B/G}, {R/G}, {R/W}, {G/W} et {G/U} ; les symboles hybrides monocolores sont {2/W}, {2/U}, {2/B}, {2/R} et {2/G} ; le symbole neigeux est {S}.

107.4a Il y a cinq symboles de mana coloré principaux : {W} est blanc, {U} bleu, {B} noir, {R} rouge et {G} vert. Ces symboles sont utilisés pour représenter du mana coloré, ainsi que pour représenter des manas colorés dans les coûts. Le mana coloré dans les coûts peut uniquement être payé avec la couleur appropriée de mana. Cf. règle 202, « Coût de mana et couleur. »

107.4b Les symboles numéraires (comme {1}) et les symboles variables (comme {X}) représentent du mana générique dans les coûts. Le mana générique dans les coûts peut être payé avec n'importe quel type de mana. Pour plus d'informations à propos de {X}, cf. règle 107.3.

107.4c Les symboles numéraires (comme {1}) et les symboles variables (comme {X}) peuvent également représenter du mana incolore s'ils apparaissent dans l'effet d'un sort ou d'une capacité qui dit « Ajoutez [symbole de mana] à votre réserve de mana » ou quelque chose d'approchant. (Cf. règle 107.3e.)

107.4d Le symbole {0} représente zéro mana et est utilisé comme marque substitutive pour un coût qui peut être payé sans aucune ressource. (Cf. règle 116.5.)

107.4e Les symboles de mana hybrides sont également des symboles de mana colorés. Chacun représente un coût qui peut être payé de deux manières, comme cela est représenté par les deux moitiés du symbole. Un symbole hybride comme {W/U} peut être payé soit avec un mana blanc, soit avec un mana bleu, et un symbole hybride monocolore comme {2/B} peut être payé soit avec un mana noir, soit avec deux manas de n'importe quel type. Un symbole de mana hybride est de toutes les couleurs qui le composent.

Exemple : { G/W}{G/W} peut être payé en dépensant {G}{G}, {G}{W} ou {W}{W}.

107.4f Le symbole de mana neigeux {S} représente un mana générique dans un coût. Ce mana générique peut être payé avec un mana de n'importe quel type produit par un permanent neigeux (cf. règle 204.4f). Les effets qui réduisent le montant de mana générique que vous payez n'affectent pas les coûts de mana neigeux {S}. (Il n'existe pas de « mana neigeux » ; « neigeux » n'est pas un type de mana.)

107.5. Le symbole d'engagement est {T}. Le symbole d'engagement est un coût d'activation qui signifie « Engagez ce permanent. » Un permanent qui est déjà engagé ne peut être de nouveau engagé pour payer un coût. Une capacité activée d'une créature avec le symbole d'engagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que la créature n'ait été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son tour le plus récent. Cf. règle 302.6.

107.6. Le symbole de dégagement est {Q}. Le symbole de dégagement est un coût d'activation qui signifie « Dégagez ce permanent. » Un permanent qui est déjà dégagé ne peut être dégagé de nouveau pour payer un coût. Une capacité activée d'une créature avec le symbole de dégagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que la créature ait été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son tour le plus récent. Cf. règle 302.6.

107.7. Chacune des capacités activées d'un planeswalker possède un symbole loyauté dans son coût. Un symbole de loyauté positif pointe vers le haut et porte un signe positif suivi d'un nombre. Un symbole de loyauté négatif pointe vers le bas et porte un signe négatif suivi d'un nombre ou d'un X. Un symbole de loyauté neutre ne pointe dans aucune direction et porte un 0. [+N] signifie « Mettez N marqueurs loyauté sur ce permanent », et [-N] signifie « retirez N marqueurs loyauté de ce permanent », et [0] signifie « Mettez zéro marqueur loyauté sur ce permanent. »

- 107.8. Une icône en forme de pierre tombale apparaît à la gauche du nom de nombreuses cartes du block *Odyssée™* ayant des capacités fonctionnant dans le cimetière d'un joueur. Le but de l'icône est de rendre discernables ces cartes lorsqu'elles sont dans un cimetière. Cette icône n'a aucun effet sur le jeu.
- 107.9. Une icône de type figure sur le coin supérieur gauche de chacune des cartes de l'extension *Vision de l'Avenir®* qui sont imprimées avec un cadre alternatif, dit « timeshifted ». Si la carte a un type de carte unique, cette icône indique ce dont il s'agit : une griffe pour une créature, une flamme pour un rituel, un éclair pour un éphémère, un soleil levant pour un enchantement, un calice pour un artefact et deux sommets montagneux pour un terrain. Si la carte a plusieurs types de carte, cela est indiqué par une croix blanche et noire. Cette icône n'a aucun effet sur le jeu.
- 107.10. Le symbole des planeswalkers est {P}. Il apparaît sur une des faces du dé planaire utilisé dans la variante conviviale de **Magic** Planaire. Cf. règle 901, « Magic Planaire. »
- 107.9. Le symbole du chaos est {C}. Il apparaît sur une des faces du dé planaire utilisé dans la variante conviviale de **Magic** Planaire, ainsi que dans les capacités déclenchées qui se réfèrent au résultat du lancer du dé planaire. Cf. règle 901, « Magic Planaire. »

108. Cartes

- 108.1. Servez-vous de l'Oracle™ afin de déterminer le texte exact d'une carte. Le texte Oracle d'une carte peut être trouvé en utilisant la base de données Gatherer à l'adresse suivante : <http://gatherer.wizards.com>.
- 108.2. Lorsqu'une règle ou un texte sur une carte fait référence à une « carte », cela signifie uniquement une carte de **Magic**. Cela inclut non seulement les cartes **Magic** traditionnelles, qui mesurent approximativement 6.3 cm (2,5 pouces) sur 8.8 cm (3,5 pouces) et qui ont un dos « Deckmaster », mais aussi des cartes Magic non traditionnelles, qui sont plus grandes et qui ont un dos différent. Les jetons ne sont pas considérés comme des cartes – même une carte représentant un jeton n'est pas considérée comme une carte du point de vue des règles.
- 108.2a Dans le texte d'un sort ou d'une capacité, le terme « carte » n'est utilisé que pour faire référence à une carte qui ne se trouve pas sur le champ de bataille ou sur la pile, comme une carte de créature dans la main d'un joueur. Pour plus d'informations, cf. section 4 « Zones. »
- 108.3. Le *propriétaire* d'une carte est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans son deck. Si une carte est apportée dans la partie depuis l'extérieur de la partie plutôt que de commencer dans le deck d'un joueur, son propriétaire est le joueur qui l'a apportée dans la partie. Si une carte commence la partie dans la zone de commandement, son propriétaire est le joueur qui l'a placée dans la zone de commandement au début de la partie. (La propriété d'une carte d'un point de vue légal est sans importance pour les règles de jeu, à l'exception des règles de mise ; cf. règle 407).
- 108.3a Dans une partie de Magic Planaire avec la variante du deck planaire unique, le contrôleur des plans est considéré comme étant le propriétaire de toutes les cartes de plan. Cf. règle 901.6.
- 108.4. Une carte n'a pas de contrôleur à moins que cette carte ne représente un permanent ou un sort ; dans ces cas, son contrôleur est déterminé par les règles sur les permanents ou les sorts. Cf. règles 110.2 et 111.2.
- 108.4a Si quoi que ce soit a besoin de connaître le contrôleur d'une carte qui n'en a pas (parce que ce n'est pas un permanent ni un sort), utilisez son propriétaire à la place.
- 108.5. Les cartes **Magic** non traditionnelles ne peuvent pas commencer la partie dans une autre zone que la zone de commandement (cf. règle 408). Si un effet devait amener une carte **Magic** non

traditionnelle dans la partie depuis l'extérieur de la partie, cet effet ne fait rien ; cette carte reste en dehors de la partie.

108.6. Pour plus d'informations à propos des cartes, voir Section 2 « Composantes d'une carte. »

109. Objets

109.1. Un *objet* est une capacité sur la pile, une carte, la copie d'une carte, un jeton, un sort ou un permanent.

109.2. Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut un type ou sous-type de carte mais n'inclut pas le mot « carte », « sort », ou « source », cela désigne un permanent de ce type ou sous-type de carte sur le champ de bataille.

109.2a Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « carte » et le nom d'une zone, cela désigne une carte correspondant à cette description dans la zone indiquée.

109.2b Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « sort », cela désigne un sort correspondant à cette description sur la pile.

109.2c Si un sort ou une capacité utilise la description d'un objet qui inclut le mot « source », cela désigne une source correspondant à cette description, qu'elle soit la source d'une capacité ou la source de blessures, dans n'importe quelle zone. Cf. règle 609.7.

109.3. Les *caractéristiques* d'un objet sont son nom, son coût de mana, sa couleur, son type de carte, son sous-type, son sur-type, son symbole d'extension, son texte de règles, ses capacités, sa force, son endurance et sa loyauté. Les objets peuvent avoir toutes ou seulement certaines de ces caractéristiques. Aucune autre information sur un objet n'est une caractéristique. Par exemple, les caractéristiques n'incluent pas le fait de savoir si le permanent est engagé, la cible d'un sort, le propriétaire ou le contrôleur d'un objet, ce qu'une aura enchante, etc.

109.4. Seuls les objets sur la pile ou sur le champ de bataille ont un contrôleur. Les objets qui ne sont ni sur la pile ni sur le champ de bataille ne sont contrôlés par aucun joueur. Cf. règle 108.4.

109.5. Les mots « vous » et « votre » sur un objet font référence au contrôleur de l'objet, au futur contrôleur de l'objet (si un joueur tente de l'activer ou de le lancer), ou à son propriétaire (s'il n'a pas de contrôleur). Pour une capacité statique, il s'agit du contrôleur actuel de l'objet qui la génère. Pour une capacité activée, il s'agit du joueur qui a activé la capacité. Pour une capacité déclenchée, il s'agit du contrôleur de l'objet lorsqu'elle s'est déclenchée, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée. Pour une capacité déclenchée retardée, il s'agit du contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a créée.

110. Permanents

110.1. Un *permanent* est une carte ou un jeton sur le champ de bataille. Un permanent demeure sur le champ de bataille indéfiniment. Une carte ou un jeton devient un permanent au moment où il arrive sur le champ de bataille et cesse d'être un permanent au moment où il est déplacé vers une autre zone suite à un effet ou une règle.

110.2. Le propriétaire d'un permanent est le même que le propriétaire de la carte qui le représente (à moins qu'il ne s'agisse d'un jeton ; cf. règle 110.5a). Le contrôleur d'un permanent est, par défaut, le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille. Tous les permanents possèdent un contrôleur.

110.2a Si un effet demande à un joueur de mettre un objet sur le champ de bataille, cet objet arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de ce joueur, à moins que l'effet n'indique le contraire.

- 110.3. Les caractéristiques d'un permanent non-jeton sont identiques à celles imprimées sur cette carte, éventuellement modifiées par des effets continus. Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »
- 110.4. Il y a cinq types de permanent : artefact, créature, enchantement, terrain et planeswalker. Les cartes d'éphémère et de rituel ne peuvent arriver sur le champ de bataille et donc ne peuvent être des permanents. Certaines cartes tribales peuvent arriver sur le champ de bataille et certaines ne le peuvent pas, selon leurs autres types de carte. Voir section 3, « Types de cartes. »
- 110.4a L'expression « carte de permanent » est utilisée pour faire référence à une carte qui peut être mise sur le champ de bataille. De manière plus précise, cela signifie une carte d'artefact, de créature, d'enchantement, de terrain ou de planeswalker.
- 110.4b L'expression « sort de permanent » est utilisée pour faire référence à un sort qui arrivera sur le champ de bataille en tant que permanent au moment de sa résolution. De manière plus précise, cela signifie un sort d'artefact, de créature, d'enchantement ou de planeswalker.
- 110.4c Si un permanent de quelque manière que ce soit perd l'ensemble de ses types de permanent, il reste sur le champ de bataille. C'est toujours un permanent.
- 110.5. Certains effets mettent des jetons sur le champ de bataille. Un jeton est un marqueur utilisé pour représenter tout permanent qui n'est pas représenté par une carte.
- 110.5a Un jeton est à la fois possédé et contrôlé par le joueur sous le contrôle duquel il est arrivé sur le champ de bataille.
- 110.5b Le sort ou la capacité qui crée un jeton peut définir les valeurs de n'importe quel nombre de caractéristiques pour le jeton. Cela devient le « texte » du jeton. Les valeurs de caractéristiques définies ainsi sont fonctionnellement équivalentes à des valeurs de caractéristiques imprimées sur une carte ; par exemple, elles définissent les valeurs copiables du jeton. Un jeton n'a aucune caractéristique qui ne soit pas définie par le sort ou la capacité qui l'a créé.
- Exemple : Bourgeonnement est un éphémère qui dit : « Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte saprobionte . » Le jeton créé n'a pas de coût de mana, de sur-type, de symbole d'extension, de texte de règle ou de capacité.*
- 110.5c Un sort ou une capacité qui crée un jeton de créature définit à la fois son nom et son type de créature. Si le sort ou la capacité ne définit pas le nom du jeton de créature, son nom est le même que son ou ses type(s) de créature. Par exemple, un « jeton de créature éclairé et gobelin » se nomme « Éclairé et gobelin » et a les sous-types de créature éclairé et gobelin. Une fois le jeton sur le champ de bataille, modifier son nom ne modifie pas son type de créature, et réciproquement.
- 110.5d Un jeton est affecté par tout ce qui affecte les permanents en général et tout ce qui affecte le type ou sous-type d'un jeton. Un jeton n'est pas une carte (et ce même si un jeton est représenté par une carte qui a un verso **Magic** ou qui provient d'un booster **Magic**).
- 110.5e Un jeton hors phase ou qui se trouve dans une autre zone que le champ de bataille cesse d'exister. C'est une action basée sur un état ; cf. règle 704. (Notez que si un jeton change de zone, les capacités déclenchées applicables se déclenchent avant que le jeton ne cesse d'exister.)
- 110.5f Un jeton qui a quitté le champ de bataille ne peut pas y retourner. Si un tel jeton devrait retourner sur le champ de bataille, il demeure dans la zone où il se trouve à la place. Il cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées ; cf. règle 704.
- 110.6. Le statut d'un permanent est son état physique. Il existe quatre catégories de statut, et pour chacune de ces catégories, il existe deux valeurs possibles : engagé/dégagé, inversé/non inversé,

face visible/face cachée et en phase/hors phase. Chaque permanent a toujours une de ces valeurs pour chacune de ces catégories.

110.6a Le statut ne constitue pas une caractéristique, bien qu'il puisse affecter les caractéristiques du permanent.

110.6b Les permanents entrent sur le champ de bataille dégagés, non inversés, face visible et en phase, à moins qu'un sort ou une capacité n'indique autre chose.

110.6c Un permanent conserve son statut jusqu'à qu'un sort, une capacité, ou une action obligatoire du tour ne le modifie, et ce même si ce statut n'apporte rien.

Exemple : *Doppelganger dimir* dit « {1}{U}{B} : Exilez la carte de créature ciblée d'un cimetière. Le *Doppelganger dimir* devient une copie de cette carte et acquiert cette capacité . » Elle devient une copie d'un *Apprenti jushi*, carte à inversion. À l'aide de la capacité de l'*Apprenti jushi*, cette créature s'inverse, faisant d'elle une copie de *Tomoya le révélateur* du fait de la capacité du *Doppelganger dimir*. Si ce permanent devient par la suite une copie d'un *Ours runegriffe*, il conservera son statut de carte inversée et ce même si cela n'apporte rien aux *Ours runegriffe*. Si sa capacité de copie est de nouveau activée, en ciblant cette fois-ci une carte de *Nezumi rasdecroc* (autre carte à inversion), le statut inversé de ce permanent signifie qu'il aura les caractéristiques de *Perce-moustaches l'odieux* (la version inversée de *Nezumi rasdecroc*) grâce à la capacité du *Doppelganger dimir*.

110.6d Seuls les permanents ont un statut. Les cartes ne se trouvant pas sur le champ de bataille n'en n'ont pas. Bien qu'une carte exilée puisse être face cachée, cela n'a aucun rapport avec le statut face cachée d'un permanent. De la même manière, les cartes ne se trouvant pas sur le champ de bataille ne sont ni engagées ni dégagées, quel que soit leur état physique.

111. Sorts

111.1. Un sort est une carte sur la pile. Lors de la première étape du *lancement* d'un sort (cf. règle 601, « Lancer un sort »), la carte devient un sort et est mise sur le dessus de la pile depuis la zone où elle se trouvait, généralement la main de son propriétaire. (Cf. règle 405, « La pile. ») Un sort demeure sur la pile, en tant que sort, jusqu'à ce qu'il se *résolve* (cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités »), soit contrecarré (cf. règle 701.5), ou bien quitte la pile d'une autre manière. Pour plus d'informations, voir section 6, « Sorts, capacités, et effets. »

111.1a Une *copie* d'un sort est également un sort, même s'il n'y a aucune carte qui lui est associée. Cf. règle 706.9.

111.1b Certains effets permettent à un joueur de lancer une copie d'une carte ; si le joueur le fait, cette copie est également un sort. Cf. règle 706.11.

111.2. Le propriétaire d'un sort est la même personne que le propriétaire de la carte qui le représente, à moins qu'il ne s'agisse d'une copie. Dans ce cas, le propriétaire du sort est le joueur sous le contrôle duquel il a été mis sur la pile. (Pour les sorts qui ne sont pas des copies, le contrôleur est le joueur qui l'a lancé). Tous les sorts possèdent un contrôleur.

111.3. Les caractéristiques d'un sort qui n'est pas une copie sont les mêmes que celles qui sont imprimées sur la carte qui le représente, éventuellement modifiées par des effets continus. Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »

111.4. Si un effet change n'importe laquelle des caractéristiques d'un sort de permanent, l'effet continue de s'appliquer au permanent que devient le sort lorsqu'il se résout. Cf. règle 400.7.

Exemple : Si un effet modifie la couleur d'un sort de créature noire en blanc, la créature est blanche lorsqu'elle arrive sur le champ de bataille et demeure blanche pour toute la durée de l'effet qui change sa couleur.

112. Capacités

112.1. Une *capacité* peut être une des deux choses suivantes :

112.1a Une capacité est une caractéristique d'objet qui lui permet de modifier la partie. Les capacités d'un objet sont définies par son texte de règle ou par l'effet qui a créé l'objet. Des capacités peuvent également être rajoutées à un objet par des règles ou des effets. (Les effets qui font cela utilisent les mots « a », « ont », « acquiert », ou « acquièrent »). Les capacités génèrent des effets. (Cf. règle 609, « Effets. »)

112.1b Une capacité peut être une capacité activée ou déclenchée sur la pile. Ce type de capacité est un objet. (Voir section 6, « Sorts, capacités et effets. »)

112.2. Les capacités peuvent affecter les objets sur lesquels elles se trouvent. Elles peuvent également affecter d'autres objets et/ou des joueurs.

112.2a Les capacités peuvent apporter des avantages ou des inconvénients.

Exemple : « [Cette créature] ne peut pas bloquer » est une capacité.

112.2b Un coût supplémentaire ou un coût alternatif pour lancer un sort est une capacité de la carte.

112.2c Un objet peut avoir plusieurs capacités. Si l'objet est représenté par une carte, alors à part certaines capacités bien définies qui peuvent être alignées sur une seule ligne (cf. règle 702 « Capacités mot-clé »), chacun des paragraphes du texte d'une carte marque une capacité séparée. Si l'objet n'est pas représenté par une carte, alors l'effet qui l'a créé peut lui avoir donné plusieurs capacités. Un objet peut aussi recevoir d'autres capacités via un sort ou une capacité. Si un objet a plusieurs occurrences de la même capacité, chaque occurrence fonctionne indépendamment. Cela peut ou peut ne pas produire plus d'effets qu'une unique occurrence ; référez-vous à la capacité spécifique pour plus d'informations.

112.2d Les capacités peuvent générer des effets ponctuels ou des effets continus. Certains effets continus sont des effets de remplacement ou des effets de prévention. Cf. règle 609, « Effets. »

112.3. Il existe quatre catégories de capacités :

112.3a Les *capacités de sort* sont des capacités qui sont suivies comme instructions pendant qu'un sort d'éphémère ou de rituel se résout. Tout texte sur un sort d'éphémère ou de rituel est une capacité de sort à moins que ce ne soit une capacité activée, une capacité déclenchée, ou une capacité statique correspondant aux critères décrits dans la règle 112.6.

112.3b Les *capacités activées* ont un coût et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Restriction d'activation (le cas échéant).] » Un joueur peut *activer* une telle capacité à tout moment où il ou elle a la priorité. Faire ainsi met la capacité sur la pile, où elle demeure jusqu'à ce qu'elle soit contrecarrée, résolue ou quitte la pile d'une autre manière. Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »

112.3c Les *capacités déclenchées* ont une condition de déclenchement et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Condition de déclenchement], [effet] », et commencent avec les mots « quand », « à chaque fois que », « au début de », ou « à la fin de. » À chaque fois que l'événement déclencheur se produit, la capacité est mise sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité et y demeure jusqu'à ce qu'elle soit contrecarrée, qu'elle se

résolve ou qu'elle quitte la pile d'une autre manière. Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »

112.3d Les *capacités statiques* sont rédigées sous forme de phrases déclaratives. Elles sont simplement vraies. Les capacités statiques créent des effets continus qui sont actifs tant que le permanent avec la capacité est sur le champ de bataille et possède la capacité, ou tant que l'objet avec la capacité se trouve dans la zone appropriée. Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques. »

112.4. Certaines capacités activées et certaines capacités déclenchées sont des *capacités de mana*. Les capacités de mana suivent des règles spéciales. Elles n'utilisent pas la pile et, sous certaines circonstances, un joueur peut activer des capacités de mana même s'il ou si elle n'a pas la priorité. Cf. règle 605, « Capacités de mana. »

112.5. Certaines capacités activées sont des *capacités de loyauté*. Les capacités de loyauté suivent des règles spéciales : un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucun joueur n'a activé de capacité de loyauté de ce permanent ce tour-ci. Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »

112.6. Les capacités d'un sort d'éphémère ou de rituel fonctionnent habituellement uniquement lorsque cet objet se trouve sur la pile. Les capacités de tous les autres objets fonctionnent habituellement uniquement lorsque l'objet est sur le champ de bataille. Les exceptions sont les suivantes :

112.6a Les capacités de définition de caractéristique fonctionnent partout, même en dehors du jeu (cf. règle 604.3).

112.6b Un objet qui indique dans quelles zones il fonctionne fonctionne uniquement dans ces zones.

112.6c La capacité d'un objet qui modifie le coût que cet objet spécifique coûte à lancer fonctionne sur la pile.

112.6d Une capacité d'un objet qui limite ou modifie comment cet objet en particulier peut être joué ou lancé fonctionne dans toutes les zones d'où il peut être joué ou lancé.

112.6e Une capacité d'un objet qui limite ou modifie les zones depuis lesquelles cet objet en particulier peut être joué ou lancé fonctionne dans toutes les zones.

112.6f Une capacité d'un objet qui modifie comment cet objet en particulier arrive sur le champ de bataille fonctionne au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille. Cf. règle 614.12.

112.6g Une capacité activée d'un objet dont le coût ne peut être pas payé alors que cet objet est sur le champ de bataille fonctionne depuis n'importe quelle zone où ce coût peut être payé.

112.6h Une condition de déclenchement qui ne peut pas se déclencher depuis le champ de bataille fonctionne dans toutes autres zones d'où elle pourrait se déclencher. Les autres conditions de déclenchement de la même capacité déclenchée peuvent fonctionner dans d'autres zones.

Exemple : *Le Srâne absolu a la capacité « Quand le Srâne Absolu arrive sur le champ de bataille ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, détruisez l'enchantement ciblé . » La première condition de déclenchement fonctionne depuis le champ de bataille, et la seconde condition de déclenchement fonctionne depuis la zone d'exil. (Cf. règle 702.52, « Hantise. »)*

112.6i Une capacité dont le coût ou l'effet spécifie qu'il déplace l'objet sur lequel il se trouve hors d'une zone en particulier fonctionne uniquement dans cette zone, à moins que la condition de

déclenchement de cette capacité, ou qu'une partie précédente du coût ou de l'effet de cette capacité, ne spécifie que cette objet est mis dans cette zone.

Exemple : *Nécrosavant dit « {3}{B}{B}, sacrifier une créature : renvoyez le Nécrosavant depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Activez cette capacité uniquement pendant votre entretien. » Un joueur peut activer cette capacité uniquement si le Nécrosavant dans son cimetière.*

112.6j Une capacité qui modifie les règles de construction d'un deck fonctionne avant que la partie ne commence. Une telle capacité ne modifie pas seulement les Comprehensive Rules, mais également les **Magic: The Gathering** Tournament Rules et tout autre document qui fixe les règles de construction pour un format construit spécifique. Toutefois, une telle capacité ne peut affecter la légalité d'une carte dans un format, y compris le fait qu'elle soit interdite ou limitée. Les **Magic: The Gathering** Tournament Rules les plus récentes peuvent être trouvées à l'adresse suivante (uniquement sur la version anglaise du site) : <http://www.wizards.com/Magic/TCG/Events.aspx?x=dc/doccenter/home>.

112.6k Les capacités des cartes de plan et des cartes Vanguard fonctionnent dans la zone de commandement. Cf. règle 901, « Magic Planaire » et règle 902, « Vanguard. »

112.7. La *source* d'une capacité sur la pile est l'objet qui a créé cette capacité. Pour une capacité activée, il s'agit de l'objet dont la capacité a été activée. Pour une capacité déclenchée (autre qu'une capacité déclenchée retardée), il s'agit de l'objet dont la capacité s'est déclenchée. Pour une capacité déclenchée retardée créée par une autre capacité, il s'agit de la source de cette autre capacité.

112.7a Une fois activée ou déclenchée, une capacité existe sur la pile indépendamment de sa source. La destruction ou la suppression de la source après ce moment n'affecte pas la capacité. Notez que certaines capacités font qu'une source fait quelque chose (par exemple, « Le Sorcier sybarite inflige 1 blessure à une cible, créature joueur ») plutôt que ce soit directement la capacité qui fasse quelque chose. Dans ces cas, toute capacité activée ou déclenchée qui fait référence à des informations à propos de sa source parce que l'effet a besoin d'être divisé vérifie cette information lorsque la capacité est mise sur la pile. Dans les autres cas, la capacité vérifie ces informations lorsqu'elle se résout. Dans les deux cas, si la source n'est plus dans la zone où l'on s'attend à la trouver, les dernières informations connues sont utilisées. La source peut toujours effectuer l'action même si elle n'existe plus.

112.8 Le contrôleur d'une capacité activée sur la pile est le joueur qui l'a activée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée sur la pile (autre qu'une capacité déclenchée retardée) est le joueur qui contrôlait la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée, ou, si elle n'avait pas de contrôleur, le joueur qui était le propriétaire de la source de la capacité lorsqu'elle s'est déclenchée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée sur la pile est le joueur qui contrôlait le sort ou la capacité qui l'a créé.

112.9 Les capacités activées et déclenchées sur la pile ne sont pas des sorts, et par conséquent ne peuvent être contrecarrées par ce qui contrecarre uniquement les sorts. Les capacités activées et les capacités déclenchées sur la pile peuvent être contrecarrées par des effets qui contrecarrent spécifiquement des capacités, ainsi que par les règles (par exemple, une capacité avec une ou plusieurs cibles est contrecarrée si toutes ses cibles sont devenues illégales au moment où elle devrait se résoudre). Les capacités statiques n'utilisent pas la pile et par conséquent ne peuvent pas être contrecarrées.

112.10 Des effets peuvent rajouter ou retirer des capacités d'objets. Un effet qui rajoute une capacité indiquera que l'objet « acquiert » ou « a » cette capacité. Un effet qui retire une capacité indiquera que l'objet « perd » cette capacité. Les effets qui retirent une capacité retirent toutes les occurrences de cette capacité. Si deux effets ou plus ajoutent et retirent la même capacité, en général l'effet le plus récent prévaut. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus. »)

112.11 Un effet qui fixe une caractéristique d'un objet, ou simplement indique une qualité de cet objet, est différente d'une capacité acquise d'un effet. Quand un objet « acquiert » ou « a » une capacité, cette capacité peut être retirée par un autre effet. Si un effet définit une caractéristique d'un objet (« [ce permanent] est [valeur de la caractéristique] »), il ne s'agit pas de l'acquisition d'une capacité. (Cf. règle 604.3.) De la même manière, si un effet donne une certaine qualité à un objet (par exemple « [ce permanent] est indestructible », ou « [cette créature] est imblocable »), ce n'est ni donner une capacité, ni fixer une caractéristique. (Cf règles 700.4 et 700.5.)

Exemple : *Pétroglyphes de Muraganda* dit, « Les créatures sans capacité gagnent +2/+2. » Un Ours runegriffe (créature sans capacité) enchanté par une aura qui dit « La créature enchantée acquiert le vol » ne gagnera pas +2/+2. Un Ours runegriffe enchanté par une aura qui dit « La créature enchantée est rouge », ou « La créature enchantée est indestructible » gagnera +2/+2.

113. Cibles

113.1. Certains sorts et certaines capacités à leur contrôleur de choisir une ou plusieurs *cibles*. Les cibles sont des objets, joueurs, et/ou zones que le sort ou la capacité affectera. Ces cibles sont déclarées au moment où le sort ou la capacité est mis sur la pile, comme partie d'un processus. Les cibles ne peuvent être modifiées sauf par un autre sort ou capacité qui l'indique explicitement.

113.1a Un sort d'éphémère ou de rituel est ciblé si sa capacité de sort identifie quelque chose qu'il affectera en utilisant les locutions « [quelque chose] ciblé » ou « cible, [quelque chose] », où le « quelque chose » est une locution qui décrit un objet, un joueur ou une zone. Les cibles sont choisies au moment du lancement du sort, cf. règle 601.2c. (Si une capacité activée ou déclenchée d'un éphémère ou d'un rituel utilise le mot cible ou ciblé, cette capacité est ciblée, mais le sort n'est pas ciblé.)

Exemple : *Une carte de 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 la carte sur laquelle elle se trouve n'est pas ciblée.*

113.1b Les sorts d'aura sont toujours ciblés. Ce sont les seuls sorts de permanents qui aient une cible. La cible d'une aura est spécifiée par sa capacité mot/clé « enchanter » (cf. règle 702.5, « Enchantement »). La ou les cibles sont choisies au moment où le sort est lancé, cf. règle 601.2c. Un permanent d'aura ne cible pas ; seul le sort est ciblé. (Une capacité activée ou déclenchée d'un permanent d'aura peut également être ciblée.)

113.1c Une capacité activée est ciblée si elle identifie quelque chose qui sera affecté en utilisant les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé », où le « quelque chose » est une locution qui décrit un objet, un joueur, ou une zone. Les cibles sont choisies au moment où la capacité est activée, cf. règle 602.2d.

113.1d Une capacité déclenchée est ciblée si elle identifie quelque chose qui sera affecté en utilisant les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé », où le « quelque chose » est une locution qui décrit un objet, un joueur ou une zone. Les cibles sont choisies au moment où la capacité est mise sur la pile, cf. règle 603.3d.

113.1e Certaines capacités mot-clé, comme équipement et provocation, représentent des capacités activées ou déclenchées ciblées. Dans ces cas, les locutions « cible [quelque chose] » ou « [quelque chose] ciblé » apparaissent dans la règle pour cette capacité mot-clé plutôt que dans la capacité elle-même. (L'aide mémoire de la capacité mot-clé contient souvent les mots « cible » ou « ciblé . ») Cf. règle 702, « Capacités mot-clé. »

113.2. Seuls les permanents constituent des cibles légales pour les sorts et les capacités, à moins que le sort ou la capacité (a) ne spécifie qu'il peut cibler un objet dans une autre zone ou un joueur, ou (b)

ne cible un objet qui ne peut exister sur le champ de bataille, comme un sort ou une capacité, ou (c) cible une zone.

113.3 La même cible ne peut pas être choisie plusieurs fois pour une unique occurrence du mot « cible » ou « ciblé » sur un sort ou une capacité. Si le sort ou la capacité utilise le mot « cible » ou « ciblé » plusieurs fois, le même objet, le même joueur, ou la même zone peut être choisi pour chacune des occurrences du mot « cible » ou « ciblé » (tant qu'il correspond aux critères de ciblage).

113.4 Un sort ou une capacité sur la pile est une cible illégale pour lui-même ou elle-même.

113.5 Les sorts et les capacités qui peuvent avoir zéro cible ou plus sont ciblées seulement si une cible ou plus ont été choisies pour eux.

113.6 Certains effets autorisent un joueur à changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité, et d'autres effets permettent à un joueur de choisir de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité.

113.6a Si un effet permet à un joueur de « changer la ou les cibles » d'un sort ou d'une capacité, chaque cible ne peut être changée qu'en une autre cible légale. Si la cible ne peut pas être changée par une autre cible légale, la cible originelle demeure inchangée, et ce même si la cible originelle est devenue elle-même depuis lors illégale. Si toutes les cibles ne sont pas changées en d'autres cibles légales, alors aucune d'elles n'est changée.

113.6b Si un effet permet à un joueur de « changer n'importe quelles cibles » d'un sort ou d'une capacité, le procédé décrit à la règle 113.6a est utilisé, sauf qu'on peut changer n'importe quel nombre de cibles (et non pas seulement toutes ou aucune).

113.6c Si un effet permet à un joueur de « choisir de nouvelles cibles » pour un sort ou une capacité, ce joueur peut laisser inchangées un nombre quelconque de cibles, même si ces cibles sont devenues illégales. Si ce joueur choisit de changer certaines cibles ou toutes les cibles, alors les nouvelles cibles doivent être légales.

113.7 Les sorts et capacités modales peuvent avoir des exigences de ciblage différentes pour différents modes. Un effet qui autorise un joueur à changer la ou les cibles d'un sort ou d'une capacité modale, ou à choisir de nouvelles cibles pour un sort ou une capacité modale, n'autorise pas ce joueur à modifier son mode. (Cf. règle 700.2.)

113.8. Certains objets vérifient ce qu'un autre sort ou capacité cible. En fonction du phrasé, ils peuvent vérifier l'état actuel des cibles, l'état de la cible au moment où elle a été choisie, ou les deux.

113.8a Un objet qui cherche un « [un sort ou une capacité] qui cible [quelque chose] » vérifie l'état actuel des cibles de ce sort ou de cette capacité. Si un objet qu'il cible est toujours dans la zone où il s'attend à le trouver ou qu'un joueur qu'il cible est toujours dans la partie, l'information actuelle de cette cible est utilisée, et ce même si elle s'avère ne pas être actuellement légale pour ce sort ou cette capacité. Si un objet qu'il cible ne se trouve plus dans la zone où il s'attend à le trouver ou que le joueur qu'il cible n'est plus dans la partie, cette cible est ignorée ; ses dernières informations connues ne sont pas utilisées.

113.8b Un objet qui cherche « [un sort ou une capacité] avec une cible unique » vérifie le nombre de fois qu'un objet, joueur ou zone est devenu la cible de ce sort ou de cette capacité lorsqu'il a été mis sur la pile, pas le nombre de ses cibles qui sont actuellement légales. Si le même objet, joueur ou zone en est devenu une cible plus d'une fois, chacune de ces instances est comptée séparément.

113.8c Un objet qui cherche « [un sort ou une capacité] qui cible uniquement [quelque chose] », vérifie le nombre d'objets ou joueurs différents qui sont devenus la cible de ce sort ou de cette

capacité lorsqu'il a été mis sur la pile (modifiés éventuellement par des effets qui ont modifié ces objets ou joueurs), pas le nombre de ces objets ou joueurs qui sont actuellement des cibles légales. Si ce nombre est égal à un (même si le sort ou la capacité cible cet objet ou ce joueur plusieurs fois), l'état actuel de la cible de ce sort ou cette capacité est vérifié comme décrit dans la règle 113.8a.

113.9. Les sorts et les capacités peuvent affecter des objets et des joueurs qu'ils ne ciblent pas. En général, ces objets et ces joueurs ne sont pas choisis avant que le sort ou la capacité ne se résolve. Cf. règle 608, « Résoudre les sorts et les capacités. »

113.9a Le fait qu'un objet ou qu'un joueur soit affecté par un sort ou une capacité ne fait pas de cet objet ou de ce joueur une cible de ce sort ou de cette capacité. À moins que cet objet ou ce joueur ne soit identifié par le mot « cible » ou « ciblé » dans le texte de ce sort ou de cette capacité, ou dans la règle pour cette capacité mot-clé, il ne s'agit pas d'une cible.

113.9b En particulier, le mot « vous » sur le texte d'un objet n'indique pas une cible.

114. Actions spéciales

114.1. Les actions spéciales sont des actions qu'un joueur peut effectuer lorsqu'il ou elle a la priorité et qui n'utilisent pas la pile. Il ne faut pas les confondre avec les actions obligatoires du tour et les actions basées sur un état, que le jeu génère automatiquement. (Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour » et règle 704, « Actions basées sur un état. »)

114.2 Il existe six actions spéciales :

114.2a Jouer un terrain est une action spéciale. Pour jouer un terrain, un joueur met ce terrain sur le champ de bataille depuis la zone où il se trouvait (généralement la main de ce joueur). Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il ou elle a la priorité et où la pile est vide pendant une phase principale de son tour, mais uniquement s'il ou si elle n'a pas déjà joué un terrain ce tour-ci. Cf. règle 305, « Terrains »

114.2b Retourner une créature face-cachée face visible est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il ou elle a la priorité. Cf. règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »

114.2c Certains effets autorisent un joueur à effectuer une action à un moment ultérieur, généralement afin de mettre fin à un effet continu ou d'empêcher déclenchement d'une capacité déclenchée retardée. Faire cela constitue une action spéciale. Un joueur peut effectuer une telle action à tout moment où il ou elle a la priorité, mais uniquement si la capacité ou l'effet l'y autorise.

114.2d Certains effets issus de capacités statiques autorisent un joueur à effectuer une action pour ignorer l'effet de cette capacité pour une période donnée. Faire ainsi constitue une action spéciale. Un joueur peut effectuer une telle action à tout moment où il ou elle a la priorité.

114.2e Un joueur qui a une carte avec la suspension dans sa main peut exiler cette carte. C'est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action à tout moment où il ou elle a la priorité, mais uniquement dans le cas où il peut commencer à lancer cette carte en la mettant sur la pile. Cf. règle 702.59, « Suspension. »

114.2f Dans une partie de **Magic** Planaire, lancer le dé planaire est une action spéciale. Un joueur peut effectuer cette action spéciale à tout moment où il a la priorité et où la pile est vide pendant une des phases principales de son tour. Effectuer cette action coûte au joueur une quantité de mana égale au nombre de fois qu'il a déjà effectué cette action ce tour-ci. Cf. règle 901, « Magic Planaire. »

114.3. Si un joueur effectue une action spéciale, ce joueur reçoit la priorité une fois l'action effectuée.

115. Timing et priorité

115.1. À moins qu'un sort ou qu'une capacité ne demande à un joueur d'effectuer une action, celui des joueurs qui peut, à un moment donné, effectuer des actions est déterminé par un système de priorité. Le joueur ayant la priorité peut lancer des sorts, activer des capacités activées et effectuer des actions spéciales.

115.1a Un joueur peut lancer un sort d'éphémère à tout moment où il ou elle a la priorité. Un joueur peut lancer un sort non-éphémère pendant sa phase principale à tout moment où il ou elle a la priorité et que la pile est vide.

115.1b Un joueur peut activer une capacité activée à tout moment où il ou elle a la priorité.

115.1c Un joueur peut effectuer certaines actions spéciales à tout moment où il ou elle a la priorité. Un joueur peut effectuer d'autres actions spéciales pendant sa propre phase principale à tout moment où il ou elle a la priorité et que la pile est vide. Cf. règle 114, « Actions spéciales. »

115.1d Un joueur peut activer une capacité de mana lorsqu'il ou elle a la priorité, lorsqu'il ou elle lance un sort ou active une capacité qui demande un paiement en mana, ou lorsqu'une règle ou un effet demande un paiement en mana (même au milieu du lancement ou de la résolution d'un sort ou de l'activation ou de la résolution d'une capacité).

115.2. Les autres types de capacités et d'actions sont automatiquement générés ou effectués par les règles du jeu, ou sont effectués par des joueurs sans que ceux-ci ne reçoivent la priorité.

115.2a Les capacités déclenchées peuvent se déclencher à tout moment, même lorsqu'un sort est en train d'être lancé, lorsqu'une capacité est en train d'être activée, ou un sort ou une capacité est en train de se résoudre. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »). Toutefois, rien ne se produit réellement au moment où une capacité se déclenche. Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, chaque capacité qui s'est déclenchée mais qui n'a pas encore été mise sur la pile est mise sur la pile. Cf. règle 115.5.

115.2b Les capacités statiques affectent le jeu de manière continue. La priorité ne s'applique pas à elles. (Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques », et règle 611, « Effets continus. »)

115.2c Certaines actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque certaines étapes et phases commencent. Elles sont gérées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. Cf. règle 115.3a. D'autres actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque chaque étape et phase se termine ; aucun joueur ne reçoit la priorité après cela. Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour. »

115.2d Certaines actions obligatoires du tour interviennent automatiquement lorsque certaines conditions sont remplies. Cf. règle 704. Elles sont gérées avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. Cf. règle 115.5.

115.2e Un sort ou une capacité qui est en train de se résoudre peut demander à un joueur de faire un choix ou d'effectuer une action, ou peut autoriser un joueur à activer une capacité de mana. Même si un joueur fait ainsi, aucun joueur n'a la priorité pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »

115.3. Lequel des joueurs a la priorité est déterminé par les règles suivantes :

115.3a Le joueur actif reçoit la priorité au début de la plupart des étapes et des phases, après que les actions obligatoires du tour (comme piocher une carte pendant l'étape de pioche ; cf. règle 703) ont été gérées et que les capacités qui se déclenchent au début de cette phase ou étape ont été mises sur la pile. Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement. Les joueurs ne reçoivent généralement pas la priorité pendant l'étape de nettoyage (cf. règle 514.3)

115.3b Le joueur actif reçoit la priorité après qu'un sort ou une capacité (autre qu'une capacité de mana) s'est résolu.

115.3c Si un joueur a la priorité lorsqu'il ou elle lance un sort, active une capacité, ou effectue une action spéciale, ce joueur reçoit ensuite la priorité.

115.3d Si un joueur a la priorité et qu'il ou elle choisit de n'effectuer aucune action, ce joueur passe la priorité. Si du mana se trouve dans la réserve de ce joueur, il ou elle annonce le mana qui s'y trouve. Puis le joueur suivant dans l'ordre du tour reçoit la priorité.

115.4. Si tout les joueurs passent successivement la priorité (en d'autres termes, si tous les joueurs passent la priorité sans effectuer aucune action), le sort ou la capacité se trouvant sur le sommet de la pile se résout ou, si la pile est vide, la phase ou l'étape se termine.

115.5 Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, le jeu effectue d'abord toutes les actions basées sur un état applicables en tant qu'événement unique (cf. règle 704, « Actions basées sur un état »), puis répète ce processus jusqu'à qu'aucune action basée sur un état ne soit effectuée. Puis les capacités déclenchées sont mises sur la pile (cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »). Ces étapes se répètent dans cet ordre jusqu'à ce qu'aucune nouvelle action basée sur un état ne soit effectuée et qu'aucune capacité ne se déclenche. Puis le joueur qui devait recevoir la priorité la reçoit.

115.6 Dans la variante multi-joueurs du Troll à Deux Têtes, ce sont les équipes plutôt que les joueurs qui ont la priorité. Cf. règle 806, « Variante du Troll à deux têtes. »

115.7 Si un joueur ayant la priorité lance un sort ou active une capacité activée alors qu'un autre sort ou capacité est déjà sur la pile, le nouveau sort est lancé ou la nouvelle capacité est activée « en réponse » au dernier sort ou à la dernière capacité. Le nouveau sort ou la nouvelle capacité se résoudra en premier. Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »

116. Coûts

116.1. Un coût est une action ou un paiement nécessaire afin d'effectuer une autre action ou d'empêcher une autre action. Pour payer un coût, un joueur exécute les instructions indiquées par le sort, la capacité, ou l'effet qui demande le paiement de ce coût.

116.2 Si un sort demande un paiement en mana, le joueur payant le coût a l'opportunité d'activer des capacités de mana. Payer le coût pour lancer un sort ou activer une capacité activée suit les étapes décrites dans les règles 601.2e-g.

116.3 Un joueur ne peut payer un coût à moins qu'il ou elle ne possède les ressources suffisantes pour le payer complètement. Par exemple, un joueur avec seulement 1 point de vie ne peut pas payer un coût de 2 points de vie, et un permanent déjà engagé ne peut pas être engagé pour payer un coût. Cf. règle 202, « Coût de mana et couleur », et règle 602, « Activer des capacités activées. »

116.3a Le paiement de mana se fait en retirant la quantité de mana indiquée de la réserve de mana d'un joueur. (Un joueur peut toujours payer 0 mana.) S'il reste du mana dans la réserve de mana après ce paiement, le joueur annonce quel mana s'y trouve encore.

116.3b Le paiement de points de vie se fait en soustrayant le nombre de points de vie indiqué du total de points de vie d'un joueur. (Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie.)

116.3c Activer une capacité de mana n'est pas obligatoire, même si le paiement d'un coût l'est.

Exemple : Un joueur contrôle Éclat d'améthyste, qui dit : « Les sorts non-créature coûtent {1} de plus à lancer. » Un autre joueur retire le dernier marqueur « temps » d'une carte de rituel suspendue. Ce joueur doit lancer ce sort si possible, mais cela coûte {1}. Ce joueur est obligé de dépenser {1} s'il a assez de mana dans sa réserve, mais il n'est pas obligé d'activer une capacité de mana pour produire {1}. S'il ne le fait pas, la carte reste exilée.

116.4. Certains coût incluent un {X} ou un X. Cf. règle 107.3.

116.5 Certains coût sont représentés par {0}, ou sont réduits à {0}. L'action qu'un joueur doit faire pour payer un tel coût est l'annonce du paiement. Même si ce coût ne demande aucune ressource, il n'est pas automatiquement payé.

116.5a Un sort dont le coût de mana est {0} doit tout de même être lancé de la même manière qu'un sort avec un coût supérieur à zéro ; il ne se lancera pas de lui-même automatiquement. Cela est également vrai pour une capacité activée dont le coût est de {0}.

116.6. Certains coûts de mana ne contiennent aucun symbole de mana. Ceci représente un coût non payable. Une capacité peut également avoir un coût non payable si son coût de mana est basé sur le coût de mana d'un sort ne possédant pas de coût de mana. Tenter de lancer un sort ou une capacité activée qui possède un coût non payable est une action légale. Toutefois, tenter de payer un coût non payable constitue une action illégale.

116.6a Si un coût non payable est augmenté par un effet ou qu'un coût supplémentaire imposé, le coût demeure non payable. Si un coût alternatif est appliqué à un coût non payable, y compris un effet qui autorise un joueur à lancer un sort sans payer son coût de mana, le coût alternatif peut être payé.

116.7. Ce qu'un joueur doit effectuer afin de payer un coût peut être modifié ou réduit par des effets. Si la composante mana d'un coût est réduite à rien du fait d'une réduction de coût, elle est considérée comme étant {0}. Payer un coût modifié ou réduit par un effet est considéré comme payer le coût originel.

116.7a Si un coût devait être réduit à un montant de mana représenté par un symbole de mana hybride, le joueur payant ce coût choisit une des deux moitiés de ce symbole au moment où la réduction de coût est appliquée (cf. règle 601.2e). Si une moitié colorée est choisie, le coût est réduit d'un mana de cette couleur (ou, si le coût ne peut être réduit d'un mana de cette couleur, le coût est réduit d'un mana générique). Si une moitié incolore est choisie, le coût est réduit d'un montant de mana générique égal au nombre de cette moitié.

116.8. Certains sorts et certaines capacités ont des coûts supplémentaires. Un coût supplémentaire est un coût indiqué dans le texte de règle d'un sort ou appliqué à un sort ou à une capacité par un autre effet, que son contrôleur doit payer au même moment que ce joueur paie le coût de mana du sort ou le coût d'activation de la capacité. Un coût est un coût supplémentaire seulement s'il est rédigé à l'aide du mot « supplémentaire. » Notez que certains coûts supplémentaires sont inclus dans des mots-clés ; cf. règle 702.

116.8a N'importe quelle quantité de coûts supplémentaires peut être appliquée à un sort en train d'être lancé ou à une capacité en train d'être activée. Le contrôleur de ce sort ou de cette capacité annonce son intention de payer chacun de ces coûts, s'il le souhaite, comme indiqué dans la règle 601.2b.

116.8b Certains coûts supplémentaires sont optionnels

116.8c Les coûts supplémentaires ne modifient que ce que le contrôleur d'un sort doit payer pour le lancer, pas le coût de mana du sort. Les sorts et les capacités qui cherchent le coût de mana de ce sort ne voient que la valeur originelle du coût de mana.

116.8d Certains effets augmentent le coût d'un sort ou d'une capacité activée sans que le mot « supplémentaire » ne soit utilisé. Il ne s'agit pas de coûts supplémentaires, et ils ne sont pas pris en compte jusqu'à la détermination du coût total du sort ou de la capacité comme décrit dans la règle 601.2e.

116.9. Certains sorts ont un coût alternatif. Un coût alternatif est un coût indiqué dans le texte d'un sort, ou qui lui est appliqué par un autre effet, que son contrôleur peut payer plutôt que de payer le coût de mana du sort. Les coûts alternatifs sont habituellement rédigés de la manière suivante : « Vous pouvez [action] plutôt que de payer le coût de mana de [cet objet] », ou « Vous pouvez lancer [cet objet] sans payer son coût de mana. » Notez que certains coûts alternatifs sont indiqués dans les mots-clés ; cf. règle 702.

116.9a Un seul coût alternatif peut être appliqué à un sort en train d'être lancé. Le contrôleur du sort annonce son intention de payer ce coût comme indiqué dans la règle 601.2b.

116.9b Les coûts alternatifs sont toujours optionnels.

116.9c Un coût alternatif ne modifient que ce que le contrôleur d'un sort doit payer pour le lancer, pas le coût de mana du sort. Les sorts et les capacités qui cherchent le coût de mana de ce sort ne voient que la valeur originelle du coût de mana.

116.9d Si un coût alternatif est payé afin de lancer un sort, tout coût supplémentaire, augmentation de coût et réduction de coût qui affecte ce sort est appliqué à ce coût alternatif. (Cf. règle 601.2e.)

116.10. Chaque paiement d'un coût ne s'applique qu'à un seul sort, capacité ou effet. Par exemple, un joueur ne peut pas sacrifier une seule créature pour activer les capacités activées de deux permanents qui chacune demande le sacrifice d'une créature comme coût. De même, la résolution d'un sort ou d'une capacité ne paie pas le coût d'un autre sort ou d'une autre capacité, même si une partie de son effet fait la même chose que ce qui est demandé par l'autre coût.

116.11 Les actions effectuées lors du paiement d'un coût peuvent être modifiées par des effets. Même si elles ont été modifiées, c'est-à-dire que les actions qui sont effectuées ne correspondent pas aux actions demandées, le coût a tout de même été payé.

Exemple : *Un joueur contrôle Vortex psychique, un enchantement avec un coût d'entretien cumulatif de « piocher une carte », et Familier tenace, une créature qui dit : « Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez sauter cette pioche à la place. » Le joueur peut décider de payer le coût d'entretien cumulatif du Vortex Psychique puis de ne piocher aucune carte au lieu de piocher le nombre correspondant. Le coût d'entretien cumulatif a tout de même été payé.*

116.12. Certains sorts, capacités activées, et capacités déclenchées disent : « [Faites quelques chose]. Si [un joueur] [le fait ou ne le fait pas], [effet] » ou « [Un joueur] peut [faire quelque chose]. Si [ce joueur] [le fait ou ne le fait pas], [effet]. » L'action [faire quelque chose] est un coût, payé lorsque la capacité ou le sort se résout. La clause « Si [un joueur] [le fait ou ne le fait pas] » vérifie si le joueur a choisi de payer un coût optionnel ou a commencé à payer un coût obligatoire, quels que soient les événements qui sont réellement intervenus.

Exemple : *Vous contrôlez Hésitation, enchantement qui dit : « Quand un joueur lance un sort, sacrifiez l'Hésitation. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort. » Un sort est lancé, déclenchant la capacité de l'Hésitation. Puis une capacité qui exile l'Hésitation est activée.*

Lorsque la capacité de l'Hésitation se résout, vous n'êtes plus capable de payer le coût « sacrifiez l'Hésitation. » Le sort n'est pas contrecarré.

Exemple : *Votre adversaire a lancé Rassembler des spécimens, sort qui dit : « Si une créature devait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce tour-ci, elle arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle à la place. » Vous contrôlez un Dermoplasme face-cachée, une créature avec la mue qui dit : « Quand le Dermoplasme est retourné face visible, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature avec la mue de votre main, face visible. Si vous faites ainsi, renvoyez le Dermoplasme dans la main de son propriétaire. » Vous retournez le Dermoplasme face visible, et vous choisissez de mettre une carte de créature avec la mue depuis votre main sur le champ de bataille. Du fait de Rassembler des spécimens, elle arrive sur le champ de bataille sous le contrôle de votre adversaire au lieu du vôtre. Toutefois, comme vous avez choisi de payer le coût, le Dermoplasme est renvoyé dans la main de son propriétaire.*

116.12a Certains sorts, capacités activées, et capacités déclenchées disent « [Faites quelque chose] à moins que vous [ne fassiez quelque chose d'autre]. » Cela signifie la même chose que « Vous pouvez [faire quelque chose d'autre]. Si vous ne le faites pas, [faites quelque chose]. »

117. Points de vie

117.1. Chaque joueur commence la partie avec un total de points de vie de 20.

117.1a Dans une partie en Troll à deux têtes, chaque équipe commence la partie avec un total de points de vie partagé de 30 à la place ; cf. règle 806, « Variante du Troll à deux têtes. »

117.1b Dans une partie en Vanguard, chaque joueur fixe son total de points de vie à 20 plus ou moins la modification de points de vie de sa carte Vanguard, et pioche une main de sept cartes plus ou moins le modificateur de main de sa carte Vanguard. Cf. règle 902, « Vanguard. »

117.1c Dans une partie en EDH, chaque joueur fixe son total de points de vie à 40 à la place ; cf. règle 903, « EDH. »

117.2 Des blessures infligées à un joueur font que ce joueur perd autant de points de vie.

117.3 Si un effet fait gagner ou perdre des points de vie à un joueur, le total de points de vie de ce joueur est ajusté en conséquence.

117.4 Si un coût ou un effet autorise un joueur à payer un montant de points de vie strictement supérieur à 0, le joueur ne peut le faire que si son total de points de vie est supérieur ou égal au montant du paiement. Si un joueur paie des points de vie, le paiement est soustrait de son total de points de vie ; en d'autres termes, ce joueur perd ce nombre de points de vie. (Un joueur peut toujours payer 0 point de vie.)

117.4a Si un coût ou un effet autorise un joueur à payer un montant de points de vie strictement supérieur à 0 dans une partie en Troll à Deux Têtes, le joueur ne peut le faire que si le total de points de vie de son équipe est supérieur ou égal au total des points de vie de chacun l'ensemble des membres de l'équipe qui paie ce coût ou cet effet. Si un joueur paie des points de vie, le paiement est soustrait du total de points de vie de son équipe. (Les joueurs peuvent toujours payer 0 point de vie.)

117.5. Si un effet fixe le total de points de vie d'un joueur à un nombre spécifique, le joueur gagne ou perd le montant de points de vie nécessaire afin d'arriver au nouveau total.

117.6 Si un joueur a 0 point de vie ou moins, ce joueur perd la partie comme action basée sur un état. Cf. règle 704.

117.7 Si un effet dit qu'un joueur ne peut pas gagner de points de vie, ce joueur ne peut pas échanger son total de points de vie avec un joueur dont le total de points de vie strictement plus grand ; dans ce cas, l'échange n'a pas lieu. De plus, un coût qui implique que ce joueur gagne des points de vie ne peut pas être payé, et un effet de remplacement qui aurait remplacé un événement de gain de points de vie affectant ce joueur ne fera rien.

118. Blessures

118.1. Les objets peuvent infliger des blessures aux créatures, aux planeswalkers et aux joueurs. Cela a généralement un effet nuisible sur l'objet ou le joueur qui reçoit les blessures. Un objet qui inflige des blessures est la source de ces blessures.

118.1a Un objet qui n'est ni une créature ni un planeswalker ne peut pas se voir infliger de blessures.

118.2. Tout objet peut infliger des blessures.

118.2a Des blessures peuvent être infligées à l'issue d'un combat. Chacune des créatures attaquantes et bloqueuses infligent des blessures de combat égales à leur force pendant l'étape des blessures de combat.

118.2b Des blessures peuvent être infligées comme effet d'un sort ou d'une capacité. Le sort ou la capacité précise quel objet inflige ces blessures.

118.3. Les blessures peuvent avoir un ou plusieurs des résultats suivants, selon que ce qui reçoit les blessures est un permanent ou un joueur, selon les caractéristiques de la source des blessures et selon les caractéristiques de ce qui reçoit les blessures (si c'est un permanent).

118.3a Les blessures infligées à un joueur provoquent la perte, pour ce joueur, d'autant de points de vie.

118.3b Les blessures infligées à un planeswalker provoquent le retrait d'autant de marqueurs loyauté de ce planeswalker.

118.3c Les blessures infligées à une créature par une source ayant la flétrissure provoquent le placement d'autant de marqueurs -1/-1 sur cette créature.

118.3d Les blessures infligées à une créature par une source sans la flétrissure provoquent le marquage d'autant de blessures sur cette créature.

118.3e Les blessures infligées à un objet ou à un joueur par une source ayant le lien de vie provoquent, en plus des autres conséquences des blessures, le gain d'autant de points de vie par le contrôleur de cette source.

118.4. Les blessures sont traitées par un processus en trois parties.

118.4a Dans un premier temps, les blessures sont infligées, modifiées par les effets de remplacement et de prévention qui interagissent avec les blessures. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement », et règle 615 « Effets de prévention. ») Les capacités qui se déclenchent lorsque des blessures sont infligées se déclenchent à ce moment et attendent d'être mises sur la pile.

118.4b Puis, les blessures qui ont été infligées sont transformées en leurs résultats, modifiées par les effets de remplacement qui interagissent avec ces résultats (comme la perte de points de vie ou les marqueurs).

118.4c Enfin, l'événement de blessures a lieu.

Exemple : Un joueur qui contrôle Réverbération de faveur, un enchantement qui dit : « Si vous devez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce montant à la place », attaque avec une créature 3/3 avec la flétriature et le lien de vie. Elle est bloquée par une créature 2/2, et le joueur défenseur lance un sort qui prévient les 2 prochaines blessures qui devraient être infligées à la créature bloqueuse. L'événement de blessures est, au début, [3 blessures sont infligées à la créature 2/2, 2 blessures sont infligées à la créature 3/3]. L'effet de prévention est appliqué, ainsi l'événement de blessures devient [1 blessure est infligée à la créature 2/2, 2 blessures sont infligées à la créature 3/3]. Elles sont transformées en leur résultat, et l'événement de blessures est maintenant [un marqueur -1/-1 est placé sur la créature 2/2, le joueur actif gagne 1 point de vie, 2 blessures sont marquées sur la créature 3/3]. L'effet de la Réverbération de faveur est appliqué, et l'événement de blessures devient [un marqueur -1/-1 est placé sur la créature 2/2, le joueur actif gagne 2 points de vie, 2 blessures sont marquées sur la créature 3/3]. Puis l'événement de blessures a lieu.

Exemple : Le joueur défenseur contrôle une créature et Adoration, un enchantement qui dit : « Si vous contrôlez une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de point de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place. » Ce joueur est à 2 points de vie, et est attaqué par deux créatures 5/5 imblocables. Le joueur lance Frappé par le respect, qui dit : « La prochaine fois que la créature ciblée devrait infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez autant de point de vie que le nombre de blessures prévenues ainsi », ciblant un des attaquants. L'événement des blessures est, au début, [10 blessures sont infligées au joueur défenseur]. L'effet de Frappé par le respect est appliqué, ainsi l'événement des blessures devient [5 blessures sont infligées au joueur défenseur, le joueur défenseur gagne 5 points de vie]. Ceci est transformé en ses résultats, ainsi l'événement des blessures est maintenant [le joueur défenseur perd 5 points de vie, le joueur défenseur gagne 5 points de vie]. L'effet de l'Adoration voit que l'événement de blessures ne devrait pas réduire le total de points de vie du joueur à moins de 1, donc son effet ne s'applique pas. Puis l'événement des blessures a lieu.

118.5. Ce ne sont pas les blessures infligées à une créature ou à un planeswalker qui le détruisent. De même, ce n'est pas la source de ces blessures qui le détruit. Plutôt, ce des actions basées sur un état qui peuvent détruire une créature ou un planeswalker, ou le mettre dans le cimetière de son propriétaire d'une autre façon, du fait du résultat des blessures infligées à ce permanent. Cf. règle 704.

Exemple : Un joueur lance Foudre, un éphémère qui dit « Foudre inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur », ciblant une créature 2/2. Après que la Foudre a infligé 3 blessures à cette créature, la créature est détruite comme action basée sur un état. Ni la Foudre, ni les blessures infligées par la Foudre n'ont détruit cette créature.

118.6. Les blessures marquées sur une créature y demeurent jusqu'à l'étape de nettoyage, même si ce permanent cesse d'être une créature. Si le total des blessures marquées sur une créature est supérieur ou égal à son endurance, cette créature a subi des *blessures mortelles* et est détruite comme action basée sur un état. (Cf. règle 704). Toutes les blessures marquées sur un permanent sont retirées lorsqu'il régénère (cf. règle 701.11, « Régénération ») et pendant l'étape de nettoyage (cf. règle 514.2).

118.7. La source des blessures est l'objet qui les a infligées. Si un effet demande à un joueur de choisir une source de blessures, il peut choisir un permanent; un sort sur la pile (y compris un sort de permanent), tout objet auquel fait référence un objet sur la pile ou un effet de remplacement en attente d'être appliqué ou une capacité déclenchée retardée en attente de déclenchement (même si cet objet n'est plus dans la zone où il était), ou, dans certaines variantes casual, un objet auquel une carte face visible dans la zone de commandement fait référence. Une source n'a pas besoin d'être capable d'infliger des blessures pour être un choix légal. Cf. règle 609.7, « Sources de blessures. »

118.8 Si une source devait infliger 0 blessure, elle n'inflige aucune blessure. Cela signifie que les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées ne se déclenchent pas. Cela signifie

également que les effets de remplacement qui devraient augmenter les blessures infligées par cette source, ou qui devraient faire que cette source inflige des blessures à un autre objet ou à un autre joueur, n'ont aucun événement à remplacer, ils n'ont donc aucun effet.

119. Piocher une carte

119.1. Un joueur pioche une carte en mettant la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main. Ceci est une action obligatoire du tour effectuée au début de l'étape de pioche de chacun des joueurs. Il peut également s'agir d'une partie d'un coût ou d'un effet d'un sort ou d'une capacité.

119.2 Les cartes peuvent uniquement être piochées une par une. Si un joueur doit piocher plusieurs cartes, ce joueur effectue autant de pioches d'une carte.

119.2a Si un effet demande à plus d'un joueur de piocher des cartes, le joueur actif pioche, dans un premier temps, toutes les cartes demandées, puis, tous les autres joueurs font de même, dans l'ordre du tour.

119.2b Si un effet demande à plus d'un joueur de piocher des cartes dans une partie en Troll à deux têtes, dans un premier temps le joueur principal (celui assis à droite) de l'équipe active pioche toutes les cartes demandées, puis le joueur secondaire de cette équipe fait de même, puis l'équipe non-active fait de même.

119.3. S'il n'y a plus de cartes dans la bibliothèque d'un joueur et qu'un effet donne la possibilité à ce joueur de piocher une carte, ce joueur peut choisir de faire cela. Toutefois, si un effet dit qu'un joueur ne peut pas piocher et qu'un autre effet donne la possibilité à ce joueur de piocher une carte, ce joueur ne peut pas choisir de faire cela.

119.4 Un joueur qui tente de piocher une carte d'une bibliothèque vide perd la partie la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. (Ceci est une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

119.5 Si un effet met des cartes dans la main d'un joueur depuis sa bibliothèque sans que le mot « piocher » ne soit utilisé, le joueur n'a pas pioché ces cartes. Cela fait une différence pour les capacités qui se déclenchent lors de la pioche de cartes et les effets qui remplacent la pioche de cartes, et aussi si la bibliothèque est vide.

119.6 Certains effets remplacent la pioche de cartes.

119.6a Un effet qui remplace la pioche d'une carte est appliqué même si aucune carte ne peut être piochée du fait qu'il n'y a aucune carte dans la bibliothèque du joueur affecté.

119.6b Si un effet remplace une pioche dans une séquence de pioches de cartes, l'effet modifié est effectué complètement avant la reprise de la séquence de pioches.

119.6c Certains effets effectuent des actions supplémentaires sur une carte après qu'elle a été piochée. Si la pioche est remplacée, l'action supplémentaire n'est effectuée sur aucune carte piochée du fait de cet effet de remplacement ou de tout effet de remplacement ultérieur.

119.7. Certains effets de remplacement ont pour conséquence la pioche de plusieurs cartes. Dans un tel cas, toute partie de l'événement originel qui n'a pas été remplacée par l'effet est effectuée dans un premier temps, puis les cartes sont piochées une par une.

120. Marqueurs

120.1. Un *marqueur* est un repère placé sur un objet ou un joueur qui modifie ses caractéristiques et/ou interagit avec une règle, une capacité ou un effet. Les marqueurs ne sont pas des objets et n'ont

aucune caractéristique. En particulier, un marqueur n'est pas un jeton, et un jeton n'est pas un marqueur. Les marqueurs qui ont le même nom ou la même description sont interchangeables.

120.1a Un marqueur +X/+Y sur un permanent, où X et Y sont des nombres, ajoutent X à la force de ce permanent et Y à l'endurance de ce permanent. De même, les marqueurs -X/-Y réduisent la force et l'endurance. Cf. règle 613.3.

120.1b Le nombre de marqueurs loyauté sur un planeswalker sur le champ de bataille indique la quantité de loyauté qu'il possède. Un planeswalker avec une loyauté de 0 est mis dans le cimetière de son propriétaire comme action basée sur un état. Cf. règle 704.

120.1c. Si un joueur a au moins 10 marqueurs « poison, » il perd la partie la prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées. Cf. règle 704.

120.2. Si un permanent porte à la fois un marqueur +1/+1 et un marqueur -1/-1, N marqueurs +1/+1 et N marqueurs -1/-1 sont retirés du permanent comme action basée sur un état, où N est le plus petit nombre parmi le nombre de marqueurs +1/+1 et le nombre de marqueurs -1/-1 sur ce permanent. Cf. règle 704.

120.3 Si un permanent avec une capacité stipulant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type a plus de N marqueurs de ce type, on lui retire des marqueurs jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'N en tant qu'action basée sur un état. Cf. règle 704.

120.4 Si un effet demande de « déplacer » un marqueur, cela signifie prendre un marqueur de l'objet sur lequel il se trouve actuellement et le mettre sur un autre objet. Si le premier et le deuxième objets sont le même objet, rien ne se passe. Si le premier objet ne possède pas de marqueur, rien ne se passe ; le deuxième objet n'acquiert pas de marqueur. Si le deuxième objet (ou tout autre deuxième objet possible) ne se trouve plus dans la zone appropriée lorsque l'effet déplace le marqueur, rien ne se passe ; aucun marqueur n'est retiré du premier objet.

120.5 Si un sort ou une capacité fait référence à un marqueur « devant être placé » sur un permanent, cela signifie un marqueur placé sur ce permanent alors qu'il se trouve sur le champ de bataille, ou ce permanent entrant sur le champ de bataille avec un marqueur sur lui.

2. Composantes d'une carte

200. Généralités

200.1. Les parties d'une carte sont : le nom, le coût de mana, l'illustration, la ligne de type, le symbole d'extension, la boîte de texte, la force et l'endurance, la loyauté, le modificateur de main, le modificateur de points de vie, le nom de l'illustrateur, les mentions légales et le numéro de collection. Certaines cartes possèdent plus d'une ou toutes ces parties

200.2. Certaines parties d'une carte sont aussi des caractéristiques de l'objet. Cf. règle 109.3.

200.3. Certains objets qui ne sont pas des cartes (jetons, copies de cartes, et copies de sorts) ont certaines des parties d'une carte, mais seulement celles qui sont aussi des caractéristiques. Cf. règle 110.5 et 706.

201. Nom

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

201.2. Deux objets ont le même nom si la version anglaise de leur nom est la même.

201.3 Si un effet demande à un joueur de nommer une carte, ce joueur doit le choisir le nom d'une carte qui existe dans la base Oracle (cf. règle 108.1) et qui est légale dans le format dans lequel la partie se déroule. (Cf. règle 100.6.) Si un joueur souhaite nommer une carte double, il doit nommer les deux moitiés de cette carte double. (Cf. règle 708.) Si un joueur souhaite nommer le nom alternatif d'une carte à inversion, il le peut. (Cf. règle 709.) Un joueur ne peut pas choisir le nom d'un jeton, à moins qu'il ne s'agisse aussi du nom d'une carte.

201.4. 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 objet avec ce nom, et ne tient compte d'aucun changement de nom qui pourrait avoir été généré par le jeu.

201.4a Si une capacité donne à un objet une autre capacité, et que cette seconde capacité se réfère à la source de la première capacité par un nom, ce nom fait référence à l'objet spécifique qui est la source de cette capacité, et non à un quelconque autre objet ayant le même nom.

Exemple : *Explosion de saprobiontes a une capacité qui dit : « Retirez un marqueur « sursis » de l'Explosion de saprobiontes. Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature verte Saprobionte qui a 'La force et l'endurance de cette créature sont égales au nombre de marqueurs « sursis » sur l'Explosion de saprobiontes.' » La capacité donnée au jeton ne regarde que le nombre de marqueurs présents sur l'Explosion de saprobiontes qui l'a créé et pas sur d'autres Explosions de saprobiontes présents sur le champ de bataille.*

201.4b Si la capacité d'un objet se réfère à cet objet par son nom, et qu'un autre effet permet à un objet différent d'acquérir cette capacité, toutes les occurrences du nom du premier objet dans la capacité acquise doivent être traitées comme le nom du nouvel objet.

Exemple : *L'Élémental de vif-argent dit, entre autres, « {U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. » S'il acquiert une capacité qui dit « {B} : Régénérez les Squelettes serviles, » alors activer cette capacité régénérera l'Élémental de vif-argent et non pas les Squelettes serviles dont il a obtenu cette capacité.*

Exemple : *Le Rayon glaciaire est un éphémère avec « imprégnation d'arcane » qui dit « Le Rayon glaciaire inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. » S'il est imprégné sur une Portée du kodama, c'est la Portée du kodama qui inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.*

201.4c Le texte imprimé sur certaines cartes légendaires se réfère à cette carte par une version raccourcie de son nom. Cela n'arrive que dans une seconde référence, ou plus tard ; une première référence utilise toujours le nom complet de la carte. Les occurrences du nom ainsi raccourci sont traitées comme utilisant le nom complet de la carte.

201.5. 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 la bonne.

Exemple : Une capacité dit : « La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Détruisez cette créature au début de la prochaine étape de fin. » La capacité détruira l'objet auquel elle a donné +2/+2 au début de la prochaine étape de fin, même si cet objet n'est alors plus une créature.

202. Coût de mana et couleur

202.1. Le coût de mana d'une carte est indiqué par des symboles de mana en haut de la carte. (Cf. règle 107.4.) Sur la plupart des cartes, ces symboles sont imprimés dans le coin en haut à droite. Quelques cartes de l'extension *Vision de l'Avenir* ont un cadre alternatif dans lequel les symboles de mana sont imprimés à gauche de l'illustration.

202.1a Le coût de mana d'un objet représente ce qu'un joueur doit dépenser de sa réserve de mana pour lancer la carte. 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 la quantité de mana générique indiquée dans le coût.

202.1b Certains objets n'ont pas de coût de mana. Cela inclut normalement toutes les cartes de terrain, toutes les autres cartes qui n'ont pas de symbole de mana à l'endroit où leur coût de mana devrait apparaître, les jetons (à moins que l'effet qui les a créés ne précise autre chose) et les cartes **Magic** non traditionnelles. Ne pas avoir de coût de mana représente un coût impayable (cf. règle 116.6). Notez que les terrains sont joués sans payer de coût. (Cf. règle 305, « Terrains. »)

202.2. 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.

202.2a Les cinq couleurs sont blanc, bleu, noir, rouge et vert. Le symbole de mana blanc est {W}, le bleu {U}, le noir {B}, le rouge {R} et le vert {G}.

Exemple : Un objet avec un coût de mana de {2}{W} est blanc ; un objet avec un coût de mana de {2} est incolore, et un objet avec un coût de mana de {2}{W}{B} est à la fois blanc et noir.

202.2b Les objets sans symbole de mana coloré dans leur coût de mana sont incolores.

202.2c 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 une obligation pour qu'une carte soit considérée comme multicolore.

202.2d 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 dont l'objet pourrait être. La plupart des cartes ayant un ou plusieurs symboles de mana hybrides sont imprimées avec un cadre bicolore. Cf. règle 107.4e.

202.2e Certains effets peuvent changer la couleur d'un objet, donner une couleur à un objet incolore, ou rendre incolore un objet coloré ; cf. règle 105.3.

202.3. Le coût converti de mana d'un objet est le nombre total de manas dans son coût de mana, quelle qu'en soit la couleur.

Exemple : *Un coût de mana de {3}{U}{U} donne un coût converti de mana de 5.*

202.3a Le coût converti de mana d'un objet sans coût de mana est 0.

202.3b Quand on calcule le coût converti de mana d'un objet comportant {X} dans son coût de mana, X est considéré comme étant 0 à moins que l'objet ne soit dans la pile, auquel cas X vaut le nombre choisi.

202.3c Quand on calcule le coût converti de mana d'un objet contenant un symbole de mana hybride dans son coût de mana, le plus grand des deux nombres de chaque symbole hybride doit être utilisé.

Exemple : *Le coût converti de mana d'une carte avec un coût de mana de {1}{W/U}{W/U} est 3.*

Exemple : *Le coût converti de mana d'une carte avec un coût de mana de {2/B}{2/B}{2/B} est 6..*

202.4. Aucun coût supplémentaire indiqué dans le texte de règle d'un objet ou imposé par un effet ne fait partie du coût de mana. (Cf. règle 601, « Lancer un sort »). Ces coûts sont payés en même temps que les autres coûts du sort.

203. Illustration

203.1. L'illustration est imprimée sur la moitié supérieure de la carte et n'affecte en rien la partie. 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.

204. Ligne de type

204.1. La ligne de type est imprimée directement sous l'illustration. Elle contient le(s) type(s) de carte de la carte. La ligne de type contient également le(s) sous-type(s) et/ou le(s) sur-type(s) de la carte, le cas échéant.

204.1a Quand le type de carte d'un objet change, le ou les nouveaux types remplacent tous les types existants. Les marqueurs, les effets et les blessures marquées sur l'objet sont conservés, même s'ils ne sont plus pertinents pour le nouveau type. De la même manière, si au moins un des sous-types de l'objet change, le ou les nouveaux sous-types remplacent le ou les sous-types existants de la liste de sous-type concernée (type de créature, de terrain, d'artefact, d'enchantement, de planeswalker ou de sorts). Si on retire le type de carte d'un objet, les sous-types liés à ce type de carte ne restent que s'ils sont également des sous-types d'un nouveau type de la carte. Dans le cas contraire, ils disparaissent aussi longtemps que le type de carte est retiré. Retirer le sous-type d'un objet n'a aucun effet sur son type.

204.1b Certains effets changent un type de carte, un sur-type ou un sous-type d'un objet mais précisent que celui-ci conserve un type de carte, un sur-type ou un sous-type qu'il possédait déjà. Dans de tels 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 qui précisent que quelque chose « est toujours un [type]. » Certains effets permettent à un objet de devenir une créature-artefact. Ces effets permettent également à l'objet de conserver ses précédents types et sous-types.

Exemple : *Une capacité dit : « Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains. » Les terrains affectés ont désormais deux types de carte : créature et terrain. Si certains de ces terrains étaient aussi des artefacts avant que l'effet de la capacité ne s'applique, ces terrains deviendraient des « terrains-créatures-artefacts », pas juste des « terrains-créatures » ni des « créatures. » L'effet leur permet de conserver*

à la fois le type « terrain » et le type « artefact. » En outre, chaque terrain affecté par cette capacité garde les types de terrain et les sur-types qu'il avait avant que la capacité ne fasse effet.

Exemple : Une capacité dit : « 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. »

204.2. Types de cartes

204.2a Les types de carte sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain, plan, planeswalker, rituel, tribal et Vanguard. Cf. section 3, « Types de carte. »

204.2b Certains objets ont plusieurs types de carte (par exemple, une créature artefact). Ces objets remplissent les critères pour chaque effet qui s'applique à chacun de leurs types de carte.

204.2c Les jetons ont un type de carte, même si ce ne sont pas des cartes. C'est également vrai pour les copies de sorts et les copies de cartes.

204.3. Sous-types

204.3a Une carte peut avoir un ou plusieurs sous-types imprimés sur sa ligne de type.

204.3b Les sous-types de chaque type carte, à l'exception des plans, sont toujours faits en anglais d'un seul mot (en français, il peut arriver qu'ils soient faits de plus d'un mot. Seule la version anglaise compte du point de vue des règles). Ils sont listés en anglais après un tiret et en français après un deux-points. Chaque mot listé après le tiret est un sous-type différent. Les objets peuvent avoir plusieurs sous-types. Les sous-types des plans sont également listés après un tiret, mais peuvent être constitués de plusieurs mots ; tous les mots, après le tiret, constituent collectivement un seul sous-type.

Exemple : « Terrain de base : montagne » indique que la carte est de type terrain et de sous-type montagne. « Créature : gobelin et sorcier » indique que la carte est de type créature et a deux types de créature : gobelin et sorcier. « Artefact : équipement » indique que la carte est de type artefact et de sous-type équipement.

204.3c Si une carte avec plusieurs types de carte a un ou plusieurs sous-types, chaque sous-type est lié à son propre type de carte.

Exemple : La ligne de type de Charmille dryade indique « Terrain-créature : forêt et dryade. » Forêt est un type de terrain et dryade est un type de créature.

204.3d Si un effet demande à un joueur de choisir un sous-type, ce joueur doit choisir un et un seul sous-type existant qui soit approprié au type de carte. Par exemple, ce joueur ne peut pas choisir un type de terrain si un effet lui demande de choisir un type de créature.

Exemple : Quand vous devez choisir un type de créature, « ondin » et « sorcier » sont des choix acceptables, mais « sorcier et ondin » n'en est pas un. Des mots comme « artefact », « adversaire », « marais » ou « camion » ne peuvent pas être choisis car ce ne sont pas des types de créature existants.

204.3e Beaucoup de cartes ont été imprimées avec des sous-types qui sont désormais obsolètes. Beaucoup de cartes ont rétroactivement reçu un ou des sous-types. Utilisez l'Oracle™ pour déterminer quels sont les sous-types d'une carte (cf. règle 108.1).

204.3f Les artefacts ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types d'artefact. Les types d'artefact sont : appareil, équipement (cf. règle 301.5) et fortification (cf. règle 301.6).

204.3g Les enchantements ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types d'enchantement. Les types d'enchantement sont : aura (cf. règle 303.4) et reliquaire.

204.3h Les terrains ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types de terrain. Les types de terrain sont : désert, forêt, île, repaire, site, mine, montagne, plaine, centrale énergétique, marais, tour, et d'Urza.

Dans cette liste, forêt, île, montagne, plaine, et marais sont les types de terrain de base. Cf. règle 305.6.

204.3i Les planeswalkers ont leurs propres sous-types ; ces sous-types sont appelés types de planeswalker. Les types de planeswalker sont : Ajani, Bolas, Chandra, Elspeth, Garruk, Jace, Liliana, Nissa, Sarkhan, Sorin et Tezzeret.

Si plusieurs planeswalkers qui partagent un type de planeswalker sont sur le champ de bataille, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette « règle du planeswalker unique » est une action basée sur un état. Cf. règle 704.

204.3j Les éphémères et les rituels partagent leur liste de sous-types ; ces sous-types sont appelés types de sort. Les types de sort sont : arcane et piège.

204.3k Les créatures et les tribaux partagent leur liste de sous-types ; ces sous-types sont appelés types de créature. Les types de créature sont : allié, ange, annonceur, anomalie, antilope, apparition, araignée, archer, archonte, artificier, assassin, atog, aurochs, avatar, baleine, barbare, basilic, bateleur, berserker, bête, bibule, blaireau, bœuf, bosquérisson, calamar, camaride, caribou, cauchemar, centaure, céphalide, chameau, changeforme, chassenuit, chat, chauve-souris, cheval, chevalier, chèvre, chien de chasse, chimère, citoyen, clerc, cocatrix, conseiller, construction, couard, crabe, crocodile, cuirassé, cyclope, dauthi, démon, désencavé, déserteur, diable, diabolotin, djaggernaut, djinn, doyen, dragon, drakôn, drone, druide, dryade, éclaireur, écureuil, éfrit, élan, eldrazi, élémental, éléphant, elfe, engeance, enseigne, épix, éponge, épouvantail, esprit, étoile de mer, évolien, exfoliant, fungus, fourmilier, furet, gargouille, géant, glouton, gnome, gobelin, golem, gorgonoïde, grand singe, gredin, grenouille, griffon, guerrier, guivre, harpie, hippopotame, homaride, homoncule, horreur, huître, humain, hydre, hyène, illusion, incarnation, insecte, kavru, kirin, kobold, kor, kraken, lamassu, lapin, léviathan, lézard, lhurgoyf, licorne, limace, limon, litique, loup, lunaréen, mangouste, manticore, masticore, mécanoptère, méduse, mégère, mercenaire, métathran, mignon, minotaure, moine, monstruosité, mouton, mur, mutant, myr, mystique, nain, nautile, négociant, nephilim, neugle, ninja, nomade, œil, œuf, ogre, oiseau, ombre, ondin, orbe, orgg, orphe, orque, ours, parasite, pégase, pentavite, peuple fée, phelddagrif, phénix, pieuvre, pinceur, pirate, plante, poisson, prisme, prpagateur, rat, rebelle, réflexion, renard, rhinocéros, sable, salamandre, samouraï, sangami, sanglier, sangsue, saprobionte, satyre, scintimite, scorpion, serf, serpent (Serpent), serpent (Snake), shamane, sirène, slith, slivoïde, soldat, soltari, sorcier, sortisan, spectre, sphinx, squelette, srâne, surrakar, survivant, sylvin, tétravite, thalakos, tortue, travailleur spécialisé, triskelavite, troll, vampire, vedalken, ver, viashino, wombat, yéti, zombie et zuberia.

204.3m Les plans ont leur propre ensemble de sous-types ; ce sont les types planaires. Les types planaires sont Alara, Arkhos, Bolas's Meditation Realm, Dominaria, Equilor, Iquatana, Ir, Kaldheim, Kamigawa, Lorwyn, Luvion, Mercadia, Mirrodin, Moag, Muraganda, Phyrexia, Pyrulea, Rabiah, Rath, Ravnica, Segovia, Serra's Realm, Shadowmoor, Shandalar, Ulgrotha, Valla, Wildfire, et Zendikar.

204.3n Les cartes Vanguard n'ont pas de sous-type.

204.4. Sur-types

204.4a Une carte peut également avoir un ou plusieurs sur-types. Ceux-ci sont imprimés en anglais avant le type de la carte et en français après ce dernier. Les sur-types sont : « de base », légendaire, enneigé et « du monde. »

204.4b Le sur-type d'un objet est indépendant de son type et de son sous-type, même si certains sur-types sont habituellement associés à un certain type de carte. Changer le type de carte 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 de carte ni son sous-type. Si un objet gagne ou perd un sur-type, il conserve les autres sur-types existants.

Exemple : Une capacité dit : « Tous les terrains sont des créatures 1/1 qui sont toujours des terrains. » Si un des terrains affectés était légendaire, il est toujours légendaire.

204.4c 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, même s'il a un type de terrain de base.

Le sur-type « de base » n'était pas imprimé sur les cartes des extensions antérieures à la Huitième Édition. Les cartes suivantes provenant de ces extensions sont des terrains de base et ont reçu un errata dans l'Oracle : Forêt, Île, Montagne, Plaine, Marais, Forêt enneigée, Île enneigée, Montagne enneigée, Plaine enneigée et Marais enneigé.

204.4d Un permanent avec le sur-type légendaire est soumis à l'action basée sur un état relative aux permanents légendaires, aussi appelée « règle des légendes » (cf. règle 704.5k).

204.4e Un permanent avec le sur-type « du monde » est soumis à l'action basée sur un état relative aux permanents du monde, aussi appelée « règle du monde » (cf. règle 704.5m).

204.4f Un permanent avec le sur-type « neigeux » est un permanent neigeux. Un permanent qui n'a pas ce sur-type est un permanent non-neigeux et ce quelque soit son nom.

205. Symbole d'extension

205.1. Le symbole d'extension indique de quelle extension de Magic une carte provient. Il est en principe imprimé sous le coin inférieur droit de l'illustration.

205.2. La couleur du symbole d'extension indique la rareté de la carte au sein de son extension. Un symbole rouge-orangé indique que la carte est une rare mythique, un symbole doré une carte rare, un symbole argenté une carte inhabituelle, un symbole noir ou blanc une carte commune ou un terrain de base. Un symbole violet indique une rareté spéciale : à ce jour, seules les cartes « décalées dans le temps » de l'extension Spirale Temporelle®, qui étaient plus rares que les cartes rares de cette extension, ont ce symbole. (Avant l'extension Exode®, tous les symboles d'extension étaient noirs, quelle que soit la rareté de la carte. De plus, avant la Sixième Édition (à l'exception de la Cinquième Édition en chinois simplifié), les cartes des éditions de base n'avaient pas du tout de symbole d'extension.)

205.3. Un sort ou une capacité qui affecte les cartes d'une extension en particulier ne vérifie que le symbole de cette extension. Une carte réimprimée dans une édition de base ou une autre extension reçoit le symbole de cette nouvelle extension. 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

205.4. Les joueurs peuvent composer leur deck avec des cartes provenant de n'importe quelle extension, pourvu qu'un exemplaire de cette carte existe dans une extension autorisée dans le format (ou que cette carte soit spécifiquement autorisée par les Magic Tournament Rules). Consultez les Magic Tournament Rules à l'adresse suivante pour plus d'informations sur les différents formats : (<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Events.aspx?x=dc/doccenter/home>).

205.5. La liste complète des extensions et des symboles d'extension est disponibles dans la section **Magic Products** du site internet de Wizards of the Coast : (<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Article.aspx?x=mtg/tcg/products/allproducts>).

206. Boîte de texte

- 206.1. 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.
- 206.2. La boîte de texte peut également contenir du texte en italique qui n'a aucune fonction dans le jeu.
- 206.2a *L'aide-mémoire* est du texte écrit entre parenthèses et en italique qui rappelle une règle s'appliquant à cette carte. Il apparaît généralement sur la même ligne que la capacité à laquelle il fait référence. L'aide mémoire peut également apparaître sur sa propre ligne s'il s'applique à un aspect de la carte autre qu'une capacité.
- 206.2b Le *texte d'ambiance* est du texte écrit en italique qui, comme l'illustration, est partie intégrante de l'esthétique globale du jeu. Il apparaît en dessous des textes de règle.
- 206.2c Un *mot de capacité* est écrit en italique au début de certaines capacités sur certaines cartes. Les mots de capacité sont similaires à des mots-clés car ils lient entre elles les cartes qui ont des fonctions similaires, mais ils n'ont pas de sens particulier dans les règles et n'ont pas de paragraphe individuel dans les Comprehensive Rules. Les mots de capacité sont : acharnement, balayage, chromatique, domaine, empreinte, grandeur, irradiance, parenté, seuil, toucheterre et transfert.
- 206.3. Un symbole de guildes apparaît sur de nombreuses cartes du bloc *Ravnica*®. Ces cartes ont soit la capacité dédiée de cette guildes, soit sont liées aux deux couleurs propres à cette guildes. Les icônes de guildes n'ont aucun effet sur le jeu.
- 206.4. Le symbole du chaos {C} apparaît dans la boîte de texte de chaque carte de plan à la gauche d'une capacité déclenchée qui se déclenche quand le dé planaire tombe sur {C}. Ce symbole n'a en soi aucune signification particulière du point de vue des règles.

207. Force/Endurance

- 207.1. Chaque carte de créature a deux nombres imprimés dans le coin inférieur droit et séparés par une barre oblique. Le premier nombre représente sa force (le nombre de blessures qu'elle inflige en combat), le second nombre 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.
- 207.2. Certaines cartes de créature ont une force et/ou une endurance représentés par un astérisque (*) plutôt qu'un nombre.
- 207.2a La carte peut avoir une capacité de définition de caractéristique qui fixe sa force et son endurance selon des conditions décrites. (Cf. règle 604.3.) Une telle capacité est écrite ainsi : « [la force ou l'endurance] [de cette créature] est égale à... » ou « [cette créature] a une force et une endurance chacune égale à... » Cette capacité fonctionne dans toutes les zones, même en dehors de la partie. Si cette capacité a besoin d'utiliser un nombre qui ne peut pas être déterminé, on utilise alors 0.
- Exemple :** *L'Ordre perdu de Jarkeld a une force et une endurance chacune égale à 1+*. Son texte dit : « Au moment où l'Ordre perdu de Jarkeld arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. » et « L'Ordre perdu de Jarkeld a une force et une endurance chacune égale à 1 plus le nombre de créatures que cet adversaire contrôle. » Tant que l'Ordre perdu de Jarkeld n'est pas sur le champ de bataille, aucun adversaire n'est choisi. Sa force et endurance sont donc 1 plus 0, il est donc 1/1.*
- 207.2b La carte peut avoir une capacité statique qui génère un effet de remplacement qui fixe la force et l'endurance de la créature à des valeurs précises au moment où elle arrive sur le champ de bataille ou est retournée face visible. (Cf. règle 614, « Effets de remplacement. ») Une telle

capacité est écrite : « Au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille... », « Au moment où [cette créature] est retournée face visible... », ou « [Cette créature] arrive sur le champ de bataille comme... » puis liste plusieurs choix de valeurs pour la force et l'endurance (et peut également lister des caractéristiques supplémentaires). Les caractéristiques choisies par de tels effets déterminent les valeurs copiables des caractéristiques de la créature. (Cf. règle 706.2) Tant que la carte n'est pas sur le champ de bataille, sa force et son endurance sont toutes les deux considérées comme égales à 0.

207.3. Un permanent non-créature n'a ni force ni endurance, même si une force et une endurance sont imprimées sur la carte (par exemple un litige devenu une aura).

208. Loyauté

208.1. Chaque carte de planeswalker a une loyauté imprimée dans le coin inférieur droit. Ceci indique sa loyauté lorsqu'il n'est pas sur le champ de bataille et indique aussi le nombre de marqueurs loyauté avec lesquels le planeswalker arrive sur le champ de bataille.

208.2. Une capacité activée avec un symbole de loyauté dans son coût est une capacité de loyauté. Les capacités de loyauté sont soumises à une règle spéciale : un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucune des capacités de loyauté de ce permanent n'a été activée ce tour-ci. Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »

209. Modificateur de main

209.1. Chaque carte Vanguard a un modificateur de main, imprimé en bas à gauche. Il s'agit d'un nombre précédé d'un signe plus, d'un nombre précédé d'un signe moins ou d'un zéro. Ce modificateur est appliqué à la taille de main maximale (normalement sept) du propriétaire de la carte Vanguard pour déterminer à la fois le nombre de cartes que ce joueur pioche au début de la partie et sa taille de main maximale.

210. Modificateur de points de vie

210.1. Chaque carte Vanguard a un modificateur de points de vie, imprimé en bas à droite. Il s'agit d'un nombre précédé d'un signe plus, d'un nombre précédé d'un signe moins ou d'un zéro. Ce modificateur est appliqué au total de points de vie de départ (normalement 20) du propriétaire de la carte Vanguard pour déterminer à combien de points de vie ce joueur commence la partie.

211. Informations situées en dessous de la boîte de texte

211.1. Chaque carte a du texte imprimé juste en dessous de la boîte de texte. Il n'a aucun effet sur le jeu.

211.1a Le nom de l'illustrateur est imprimé directement sous la boîte de texte. Il suit l'icône en forme de pinceau, ou sur les cartes plus anciennes, l'abréviation « Illus. »

211.1b Les mentions légales (en tout petit, en bas de la carte) indiquent la date de publication et les informations sur le copyright.

211.1c Certaines extensions ont un numéro 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.

3. Types de carte

300. Généralités

300.1. Les types de carte sont : artefact, créature, enchantement, éphémère, plan, planeswalker, rituel, terrain, tribal, et Vanguard.

300.2. Certains objets ont plus d'un type de carte (par exemple, une créature-artefact). Ces objets réunissent les aspects de chacun de leurs types de carte, et sont sujets aux sorts et aux capacités qui affectent un ou plusieurs de leurs types de cartes

300.2a Un objet qui est à la fois un terrain et un autre type de carte (par exemple, un terrain-artefact) ne peut être joué qu'en tant que terrain. Il ne peut pas être lancé comme sort.

300.2b Toute les cartes tribales ont aussi un autre type de carte. Lancer et résoudre une carte tribale suit les règles pour lancer et résoudre une carte de l'autre type de carte.

301. Artefacts

301.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'artefact depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort d'artefact est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

301.2. Quand un sort d'artefact se résout, son contrôleur met l'artefact sur le champ de bataille, sous son contrôle.

301.3. Les sous-types d'artefact consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Artefact : équipement. » Les sous-types d'artefact sont également appelés *types d'artefact*. Un artefact peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3f pour la liste complète des types d'artefact.)

301.4. Un artefact n'a aucune caractéristique spécifique liée à son type de carte. La plupart des artefacts n'ont pas de symboles de mana colorés dans leur coût de mana, et sont donc incolores. Cependant, il n'y a aucun lien entre le fait d'être incolore et le fait d'être un artefact. Des artefacts peuvent avoir une ou plusieurs couleurs, et des objets incolores peuvent ne pas être des artefacts.

301.5. Certains artefacts ont le sous-type « équipement. » Un équipement peut être attaché à une créature. Un équipement ne peut être légalement attaché à un objet qui n'est pas une créature.

301.5a La créature à laquelle un équipement est attaché est appelée la « créature équipée. » L'équipement est attaché à cette créature, ou « équipe, » cette créature.

301.5b Un équipement est lancé et arrive sur le champ de bataille tout comme n'importe quel autre artefact. Un équipement n'arrive pas sur le champ de bataille attaché à une créature. La capacité mot-clé « équiper » attache l'équipement à une créature que vous contrôlez (cf. règle 702.6, « équiper »). L'identité du contrôleur de la créature n'a d'importance que lorsque la capacité « équiper » est activée et lorsqu'elle se résout. La créature sur laquelle l'équipement est sur le point d'être attaché doit pouvoir être équipée par ce dernier. Si ce n'est pas le cas, l'équipement reste non-attaché sur le champ de bataille.

301.5c Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature. Un équipement qui perd son sous-type « équipement » ne peut pas équiper une créature. Un équipement ne peut s'équiper lui-même. Un équipement équipant un permanent qui est illégal ou qui n'existe plus devient détaché de ce permanent, mais reste sur le champ de bataille. (Il s'agit d'une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

301.5d Il n'y a aucun lien entre le contrôleur d'un équipement et le contrôleur de la créature équipée. Les deux n'ont pas besoin d'être contrôlé par le même joueur. Changer le contrôleur de l'équipement ne change pas le contrôleur de la créature équipée, et vice versa. Seul le contrôleur de l'équipement peut activer ses capacités. Cependant, si l'équipement octroie une capacité à la créature équipée (en utilisant « acquiert », ou « a »), le contrôleur de la créature équipée est le seul à pouvoir activer cette capacité.

301.6. Certains artefacts ont le sous-type « fortification. » Une fortification peut être attachée à un terrain. Une fortification ne peut être légalement attachée à un objet qui n'est pas un terrain. Les règles 301.7a–d s'appliquent aux fortifications par rapport aux terrains tout comme elles s'appliquent aux équipements par rapport aux créatures. Une clarification est cependant nécessaire concernant la règle 301.7b : une fortification qui est également une créature (et non pas un terrain) ne peut pas fortifier un terrain. Le pendant de la capacité mot-clé « équiper » pour les fortifications est la capacité mot-clé « fortifier . » (Cf. règle 702.64, « Fortifier. »)

302. Créatures

302.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de créature depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de créature est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

302.2. Quand un sort de créature se résout, son contrôleur met la créature sur le champ de bataille, sous son contrôle.

302.3. Les sous-types de créature consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Créature : humain et soldat, » « Créature-artefact : Golem, » entre autres. Les sous-types de créature sont aussi appelés *types de créature*. Une créature peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3k pour la liste complète des types de créature.)

Exemple : « Créature : gobelin et sorcier » signifie que la carte est une créature dont les sous-types sont gobelin et sorcier.

302.4. La force et l'endurance sont des caractéristiques que seules les créatures ont.

302.4a La force d'une créature est le nombre de blessures que cette créature inflige en combat.

302.4b L'endurance d'une créature est le nombre de blessures que cette créature doit subir afin d'être détruite.

302.4c Afin de déterminer la force et l'endurance d'une créature, prenez d'abord en compte les nombres imprimés dans le coin inférieur droit de la carte, puis appliquez chaque effet continu pertinent. (Cf. règle 613, « Interactions des effets continus. »)

302.5. Les créatures peuvent attaquer et bloquer. (Cf. règles 508, « Étape de déclaration des attaquants, » et 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

302.6. Une capacité activée d'une créature qui a un symbole d'engagement ou de dégagement dans son coût d'activation ne peut être activée à moins que cette créature n'ait été continûment sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Une créature ne peut attaquer à moins que cette créature n'ait été continûment sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Cette règle est souvent connue sous le nom de règle du « mal d'invocation. »

302.7. Les blessures infligées à une créature par une source sans la flétrissure sont marquées sur cette créature. Si le nombre de blessures marquées sur une créature est supérieur ou égal à son endurance, celle-ci a subi des blessures mortelles et est détruite par la suite d'une action basée sur un état (cf. règle 704). Toutes les blessures marquées sur une créature sont retirées lorsque celle-ci régénère (cf. règle 701.11, « Régénération ») et lors de l'étape de nettoyage (cf. règle 514.2).

303. Enchantements

303.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'enchantement depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort d'enchantement est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

303.2. Quand un sort d'enchantement se résout, son contrôleur met l'enchantement sur le champ de bataille, sous son contrôle.

303.3. Les sous-types d'enchantement consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Enchantement : reliquaire. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types d'enchantement sont aussi appelés *types d'enchantement*. Un enchantement peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3g pour la liste complète des types d'enchantements.)

303.4. Certains enchantements ont pour sous-type « aura. » Une aura arrive sur le champ de bataille attachée à un objet ou à un joueur. Ce à quoi une aura peut être attachée est limité par sa capacité mot-clé « enchanter » (cf. règle 702.5, « Enchanter »). D'autres effets peuvent limiter ce par quoi un permanent peut être enchanté.

303.4a Un sort d'aura nécessite une cible. Ce qui peut être ciblé par un sort d'aura est limité par sa capacité « enchanter. »

303.4b L'objet ou le joueur auquel une aura est attachée est dit *enchanté*. L'aura est attachée à, ou « enchante », cet objet ou ce joueur.

303.4c Si une aura enchante un joueur ou un objet illégal, si l'objet auquel elle était attachée n'existe plus, ou si le joueur auquel elle était attachée a quitté la partie, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Il s'agit d'une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

303.4d Une aura ne peut s'enchanter elle-même. Si cela vient à se produire, d'une manière ou d'une autre, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire. Une aura qui est également une créature ne peut rien enchanter. Si cela vient à se produire, d'une manière ou d'une autre, cette aura devient détachée, puis est mise dans le cimetière de son propriétaire. (Il s'agit d'actions basées sur un état. Cf. règle 704.)

303.4e Il n'y a aucun lien entre le contrôleur d'une aura et le contrôleur de l'objet enchanté ou du joueur enchanté. Les deux n'ont pas besoin d'être contrôlés par le même joueur. Si l'aura enchante un objet, changer le contrôleur de l'aura ne change pas le contrôleur de l'objet enchanté, et vice versa. Seul le contrôleur de l'aura peut activer ses capacités. Cependant, si l'aura octroie une capacité à l'objet enchanté (en utilisant « acquiert », ou « a »), le contrôleur de l'objet enchanté est le seul à pouvoir activer cette capacité.

303.4f Si une aura arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un joueur autrement que par la résolution d'un sort d'aura, et si l'effet qui la fait arriver sur le champ de bataille n'indique pas expressément quel objet ou quel joueur elle va enchanter, ce joueur choisit ce que cette aura va enchanter au moment où celle-ci arrive sur le champ de bataille. Ce joueur doit choisir un objet ou un joueur que cette aura peut légalement enchanter, en prenant en compte la capacité « enchanter » de l'aura, et tous les autres effets pertinents.

303.4g Si une aura arrive sur le champ de bataille et si elle ne peut légalement enchanter aucun objet ou aucun joueur, cette aura reste dans la zone dans laquelle elle se trouvait, à moins que cette zone ne soit la pile. Dans ce cas, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire à la place d'arriver sur le champ de bataille.

303.4h Si un effet tente d'attacher une aura sur le champ de bataille à un objet ou à un joueur, cet objet ou ce joueur doit pouvoir être enchanté par cette aura. Si ce n'est pas le cas, cette aura ne se déplace pas.

304. Éphémères

304.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte d'éphémère depuis sa main. Lancer un sort d'éphémère est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

304.2. Quand un sort d'éphémère se résout, les actions listées dans son texte de règle sont effectuées, puis l'éphémère est mis dans le cimetière de son propriétaire.

304.3. Les sous-types d'éphémère consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Éphémère : arcane. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types d'éphémère et les sous-types de rituel sont les mêmes. Ces sous-types sont appelés *types de sort*. Un éphémère peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3j pour la liste complète des types de sorts.)

304.4. Un éphémère ne peut arriver sur le champ de bataille. Si un éphémère devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone dans laquelle il se trouvait à la place.

304.5. Si un texte indique qu'un joueur peut faire quelque chose « à tout moment où il pourrait lancer un éphémère, » cela signifie uniquement que ce joueur doit avoir la priorité. Ce joueur ne doit pas nécessairement avoir un éphémère qu'il pourrait effectivement lancer. Les effets qui empêchent un joueur de lancer un sort ou de lancer un éphémère ne changent en rien la capacité d'un joueur à effectuer cette action (à moins que cette action ne soit de lancer effectivement un sort ou un éphémère).

305. Terrains

305.1. Un joueur qui a la priorité peut jouer une carte de terrain depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Jouer un terrain est une action spéciale qui n'utilise pas la pile (cf. règle 114). À la place, le joueur met simplement le terrain sur le champ de bataille. Comme le terrain ne passe pas par la pile, il n'est jamais considéré comme un sort, et les joueurs ne peuvent y répondre avec des sorts ou des capacités activées.

305.2. Un joueur ne peut en principe jouer qu'un seul terrain à chacun de ses tours. Cependant, certains effets continus peuvent augmenter ce nombre. Si de tels effets existent, le joueur doit annoncer quel effet il utilise, ou s'il applique cette règle générale, au moment où il joue chacun de ses terrains.

305.3. Un joueur ne peut jouer de terrain, pour quelque raison que ce soit, en dehors de son tour. Ignorez chaque partie d'un effet qui demanderait à un joueur de faire ainsi. De même, un joueur ne peut jouer de terrain, pour quelque raison que ce soit, s'il a déjà joué son quota de terrains pour le tour. Ignorez chaque partie d'un effet qui demanderait à un joueur de faire ainsi.

305.4. Certains effets peuvent permettre à des joueurs de « mettre » des terrains sur le champ de bataille. Cela n'est pas la même chose que de « jouer un terrain » et n'est donc pas comptabilisé dans le quota de terrains qu'un joueur peut jouer pendant son tour.

305.5. Les sous-types de terrain consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points. La seule exception à cette règle est « d'Urza », qui est un sous-type de terrain. Les sous-types de terrain sont aussi appelés *types de terrain*. Un terrain peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3h pour la liste complète des types de terrain.)

Exemple : « Terrain de base : montagne » signifie que la carte est un terrain qui a le sous-type montagne.

305.6. Les types de terrain de base sont : plaine, île, marais, montagne, et forêt. Si un objet emploie les mots « type de terrain de base, » il se réfère à l'un de ces sous-types. Un type de terrain de base implique une capacité intrinsèque à produire du mana coloré. (Cf. règle 605, Capacités de mana. ») On considère que la boîte de texte d'un objet ayant un type de terrain de base contient : « {T} : Ajoutez [symbole de mana] à votre réserve, » même si la boîte de texte ne contient en réalité aucun texte ou si l'objet n'a pas de boîte de texte. Une plaine produit un mana blanc; une île un mana bleu; un marais un mana noir; une montagne un mana rouge; et une forêt un mana vert.

305.7. Si un effet change le sous-type d'un terrain en un ou plusieurs types de terrain de base, ce terrain perd son ancien type de terrain. Il perd également toutes les capacités générées par son texte de règles, ainsi que tous ses anciens types de terrain, et gagne les capacités de mana correspondant à chaque nouveau type de terrain de base. Notez que le terrain ne perd pas pour autant les capacités qui lui ont été données par d'autres effets. Changer un sous-type de terrain n'a aucun impact sur les types de carte (tels que créature) ni sur les sur-types (tels que de base, légendaire, ou neigeux) que le terrain pourrait avoir. Si un terrain acquiert un ou plusieurs types de terrain en plus de ses autres types, il conserve ses types de terrain et son texte de règle, et acquiert les nouveaux types de terrain, ainsi que les capacités de mana correspondantes.

305.8. Un terrain qui a le sur-type « de base » est un terrain de base. Un terrain qui n'a pas ce sur-type est un terrain non-base, même s'il a un ou plusieurs types de terrain de base.

305.9. Si un objet est à la fois un terrain et un autre type de carte, il ne peut être joué que comme terrain. Il ne peut être lancé comme un sort.

306. Planeswalkers

306.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de planeswalker depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de planeswalker est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

306.2. Quand un sort de planeswalker se résout, son contrôleur met le planeswalker sur le champ de bataille sous son contrôle.

306.3. Les sous-types de planeswalker consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Planeswalker : Jace. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types de planeswalker sont aussi appelés *types de planeswalker*. Un planeswalker peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3i pour la liste complète des types de planeswalker.)

306.4. Si au moins deux planeswalkers qui partagent un même type de planeswalker sont sur le champ de bataille, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Ceci est une action basée sur un état. Cette règle est connue sous le nom de « règle d'unicité des planeswalkers . » (Cf. règle 704)

306.5. La loyauté est une caractéristique que seuls les planeswalkers ont.

306.5a La loyauté d'un planeswalker qui n'est pas sur le champ de bataille est égale au nombre imprimé dans son coin inférieur droit.

306.5b On considère que la boîte de texte d'un planeswalker contient : « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec sur lui un nombre de marqueurs loyauté égal à sa loyauté imprimée. » Cette capacité génère un effet de remplacement (cf. règle 614.1c).

306.5c La loyauté d'un planeswalker qui est sur le champ de bataille est égal au nombre de marqueurs loyauté se trouvant sur lui.

306.5d Chaque planeswalker a des capacités de loyauté, qui sont des capacités activées dont le coût inclut un symbole de loyauté. Les capacités de loyauté suivent des règles spéciales : un joueur

peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité alors que la pile est vide, pendant la phase principale de son tour, mais seulement si aucune capacité de loyauté de ce permanent n'a déjà été activée ce tour. (Cf. règle 605, « Capacités de mana »)

306.6. Un planeswalker peut être attaqué. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants »)

306.7. Si des blessures non-combat devaient être infligées à un joueur par une source contrôlée par un de ses adversaires, cet adversaire peut faire que cette source inflige ces blessures à un planeswalker contrôlé par le joueur qui aurait dû subir ces blessures à la place. Il s'agit d'un effet de redirection (cf. règle 614.9) soumis aux règles standard concernant l'ordre des effets de remplacement (cf. règle 616). Cet adversaire choisit de rediriger les blessures ou non au moment où l'effet de redirection s'applique.

306.8. Un planeswalker qui a subi des blessures se voit retiré autant de marqueurs loyautés.

306.9. Si un planeswalker a une loyauté égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire. (Ceci est une action basée sur un état. Cf. règle 704)

307. Rituels

307.1. Un joueur qui a la priorité peut lancer une carte de rituel depuis sa main, pendant la phase principale de son tour, quand la pile est vide. Lancer un sort de rituel est une action qui utilise la pile. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

307.2. Quand un sort de rituel se résout, les actions listées dans son texte de règle sont effectuées, puis le rituel est mis dans le cimetière de son propriétaire.

307.3. Les sous-types de rituel consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Rituel : arcane. » Chaque mot suivant les deux points est un sous-type. Les sous-types de rituel et les sous-types d'éphémère sont les mêmes. Ces sous-types sont appelés *types de sort*. Un rituel peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3j pour la liste complète des types de sorts.)

307.4. Un rituel ne peut arriver sur le champ de bataille. Si un rituel devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone dans laquelle il se trouvait à la place.

307.5. Si un sort, une capacité ou un effet indique qu'un joueur peut faire quelque chose « à tout moment où il pourrait lancer un rituel, » cela signifie uniquement que ce joueur doit avoir la priorité, que la pile doit être vide, et qu'il doit être dans sa phase principale. Ce joueur ne doit pas nécessairement avoir un rituel qu'il pourrait effectivement lancer. Les effets qui empêchent un joueur de lancer un sort ou de lancer un rituel ne changent en rien la capacité d'un joueur à effectuer cette action (à moins que cette action ne soit de lancer effectivement un sort ou un rituel).

307.5a De même, si un effet cherche à déterminer si un sort a été lancé « à n'importe quel moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, » cet effet vérifie uniquement si le contrôleur du sort l'a lancé sans avoir la priorité, en dehors de sa phase principale, ou pendant qu'un autre objet était sur la pile.

308. Tribal

308.1. Chaque carte tribale a un autre type de carte. Les règles pour lancer et résoudre des cartes tribales sont celles utilisées pour lancer et résoudre l'autre type de carte.

308.2. Les sous-types tribaux consistent toujours en un unique mot et sont listés après deux points : « Enchantement tribal : ondin. » L'ensemble des sous-types tribaux est l'ensemble des sous-types de

créature ; ces sous-types sont appelés *types de créature*. Un tribal peut avoir plusieurs sous-types. (Cf. règle 204.3k pour la liste complète des types de créature.)

309. Plans

309.1. Plan est un type de carte que l'on retrouve uniquement sur les cartes **Magic** non conventionnelles. Seule la variante conviviale du Magic Planaire utilise les cartes de plan. (Cf. section 901, « Magic Planaire »)

309.2. Les cartes de plan restent dans la zone de commande tout au long de la partie, qu'elles soient dans le deck planaire, ou face visible. Les cartes de plan ne sont pas des permanents, et ne peuvent être lancées. Si une carte de plan devait quitter la zone de commande, elle reste dans la zone de commande.

309.3. Les sous-types de plan sont listés après deux points, et peuvent consister en plusieurs mots : « Plan : Serra's Realm. » Tous les mots après les deux points constituent un seul sous-type. Les sous-types de plan sont appelés *types de plan*. Un plan ne peut avoir qu'un seul sous-type. (Cf. règle 204.3m pour la liste complète des types de plan.)

309.4. Une carte de plan peut avoir n'importe quel nombre de capacités, qu'elles soient statiques, activées ou déclenchées. Tant qu'une carte de plan est face visible dans la zone de commande, ses capacités statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

309.5. Le contrôleur d'une carte de plan face visible est le joueur désigné comme *contrôleur du plan*. Normalement, le contrôleur du plan est le joueur actif. Cependant, si le contrôleur du plan devait quitter la partie, le prochain joueur dans l'ordre du tour qui ne doit pas quitter la partie devient le contrôleur du plan, puis le précédent contrôleur du plan quitte la partie, à la place. Le nouveau contrôleur du plan conserve cette dénomination jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou qu'un autre joueur devienne le joueur actif, en fonction de ce qui arrive en premier.

309.6. On considère que la boîte de texte d'une carte de plan contient « Quand vous obtenez {P} avec le dé planaire, mettez cette carte en dessous de la bibliothèque planaire de son propriétaire, face cachée, puis déplacez la carte du dessus de votre deck planaire, face visible. » On appelle cela la « capacité de transplanage. » Une carte de plan face visible qui est retournée face cachée devient un nouvel objet.

309.7. Chaque carte de plan a une capacité déclenchée qui se déclenche « À chaque fois que vous obtenez {C} avec le dé planaire. » On appelle cela des « capacités de chaos. » Chacune d'entre elle est précédée d'un {C}, bien que ce symbole en lui-même n'ait aucune signification en termes de règles.

310. Vanguard

310.1. Vanguard est un type de carte que l'on retrouve uniquement sur les cartes **Magic** non conventionnelles. Seule la variante conviviale du Vanguard utilise les cartes Vanguard. (Cf. section 902, « Vanguard »)

310.2. Les cartes Vanguard restent dans la zone de commande tout le long de la partie. Les cartes Vanguard ne sont pas des permanents, et ne peuvent être lancées. Si une carte Vanguard devait quitter la zone de commande, elle reste dans la zone de commande.

310.3. Les cartes Vanguard n'ont pas de sous-type.

310.4. Une carte Vanguard peut avoir n'importe quel nombre de capacités, qu'elles soient statiques, activées ou déclenchées. Tant qu'une carte Vanguard est dans la zone de commande, ses capacités

statiques modifient la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher, et ses capacités activées peuvent être activées.

310.5. Le propriétaire d'une carte Vanguard est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans sa zone de commande. Le contrôleur d'une carte Vanguard face visible est son propriétaire.

310.6. Chaque carte Vanguard a un modificateur de main imprimé dans son coin inférieur gauche. Il s'agit d'un zéro, ou d'un nombre précédé d'un signe plus ou d'un signe moins. Ce modificateur est appliqué à la taille de main maximale du propriétaire de la carte Vanguard (normalement sept) afin de déterminer à la fois combien de cartes ce joueur pioche au début de la partie et sa taille de main maximale.

310.7. Chaque carte Vanguard a un modificateur de vie imprimé dans son coin inférieur droit. Il s'agit d'un zéro, ou d'un nombre précédé d'un signe plus ou d'un signe moins. Ce modificateur est appliqué au nombre initial de points de vie du propriétaire de la carte Vanguard (normalement 20) afin de déterminer avec combien de points de vie ce joueur débutera la partie.

4. Les Zones

400. Généralités

400.1. Une zone est un endroit dans lequel les objets peuvent se trouver durant une partie. Il existe normalement six zones : la bibliothèque, la main, le champ de bataille, le cimetière, la pile, et l'exil. Quelques anciennes cartes utilisent la zone de mise. Certaines variantes casual utilisent la zone de commandement. (Cf. section 9, « Variantes Casual. ») Chaque joueur possède une main, une bibliothèque et un cimetière qui lui sont propres. Les autres zones sont partagées par tous les joueurs.

400.2 *Les zones publiques* sont des zones dans lesquelles tous les joueurs peuvent voir le recto des cartes, sauf les cartes que des règles ou des effets autorisent spécifiquement à se trouver face cachée. Le cimetière, le champ de bataille, la pile, l'exil, la mise et la zone de commandement sont des zones publiques. *Les zones privées* sont des zones où seuls certains ou même aucun joueur ne peut voir le recto des cartes. La bibliothèque et la main sont des zones privées, même si toutes les cartes d'une de ces zones se trouvent être révélées.

400.3. Si un objet devait aller dans la bibliothèque, le cimetière ou la main d'un joueur qui n'est pas son propriétaire, il va dans la zone correspondante de son propriétaire.

400.4. Une carte ayant certains types ne peut pas entrer dans certaines zones.

400.4a Si un éphémère ou un rituel devait arriver sur le champ de bataille, il reste dans la zone où il se trouve.

400.4b Si une carte de plan ou une carte Vanguard devait quitter la zone de commandement, elle reste dans la zone de commandement.

400.5. L'ordre des objets de la bibliothèque, du cimetière ou sur la pile ne peut être modifié, à moins qu'un effet ou qu'une règle ne le permette expressément. Il en va de même pour les objets rangés en piles face cachée dans les autres zones. Les autres objets dans les autres zones peuvent être disposés au gré de leur propriétaire. Cependant, tous les joueurs doivent pouvoir déterminer clairement qui contrôle ces objets, s'ils sont engagés ou non, s'ils sont inversés ou non, et quels objets leur sont attachés.

400.6. Si un objet devait changer de zone, déterminez quel est l'événement qui le déplace. Si l'objet se déplace vers une zone publique, son propriétaire le regarde pour voir si cet objet possède des capacités qui modifieraient son déplacement. Ensuite, tous les effets de remplacement, qu'ils proviennent de l'objet ou non, sont appliqués à cet événement. Si des effets ou des règles tentent d'effectuer des actions contradictoires ou mutuellement exclusives sur un objet, le contrôleur de l'objet (ou, à défaut, son propriétaire) choisit quel effet s'applique, et ce que fait cet effet. (Notez que deux occurrences d'une action identique peuvent être mutuellement exclusives, comme par exemple deux effets de destruction.) Ensuite, l'événement déplace l'objet.

400.7. Un objet qui se déplace d'une zone à l'autre devient un nouvel objet qui ne conserve aucune mémoire, ni aucun lien avec son existence précédente. Il y a six exceptions à cette règle :

400.7a Les effets provenant de sorts et de capacités activées ou déclenchées, et qui changent les caractéristiques d'un sort de permanent sur la pile continuent de s'appliquer au permanent issu de ce sort.

400.7b Les effets de prévention qui s'appliquent aux blessures provenant d'un sort de permanent sur la pile continuent de s'appliquer aux blessures provenant du permanent issu de ce sort.

400.7c Les capacités d'un permanent nécessitant des informations sur les choix qui ont été faits lorsqu'il a été lancé utilisent les informations sur le sort qui l'a créé.

400.7d Les capacités qui se déclenchent lorsqu'un objet change de zone (exemple : « Quand la Rancœur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille ») peuvent retrouver l'objet dans la zone où il s'est rendu lorsque la capacité s'est déclenchée.

400.7e Les capacités d'auras qui se déclenchent lorsque le permanent enchanté quitte le champ de bataille peuvent retrouver l'objet qu'est devenue l'aura dans le cimetière de son propriétaire du fait de l'action basée sur un état qui concerne les auras qui ne sont pas attachées à un permanent. (Cf. règle 704.5n.)

400.7f Si un effet ajoute une capacité à une carte non terrain lui permettant d'être lancée, cette capacité continue de s'appliquer à cette carte sur la pile, après avoir été lancée de cette manière.

400.8. Si un objet dans la zone d'exil est exilé, il ne change pas de zone, mais devient un nouvel objet qui vient tout juste d'être exilé.

400.9. Si un objet face visible dans la zone de commandement est retourné face cachée, il devient un nouvel objet.

400.10. Un objet est en dehors de la partie s'il n'est dans aucune des zones du jeu. En dehors de la partie n'est pas une zone. Cf. règle 100.4.

400.10a Les cartes composant la réserve d'un joueur sont en dehors de la partie. Cf. règle 100.4.

400.11. Certains effets demandent à un joueur d'effectuer une action sur une zone (comme « Mélangez votre main dans votre bibliothèque. ») Cette action est effectuée sur toutes les cartes de cette zone. La zone en elle-même n'est pas affectée

401. Bibliothèque

401.1. Quand une partie commence, le deck de chaque joueur devient sa bibliothèque.

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

401.3. Chaque joueur peut, à tout moment, compter le nombre de cartes restant dans la bibliothèque de n'importe quel joueur.

401.4. Si un effet met simultanément plusieurs cartes sur le dessus ou en dessous d'une bibliothèque, le propriétaire de ces cartes peut les y placer dans l'ordre de son choix. Il n'a pas à en révéler l'ordre.

401.5. Si un sort ou une capacité fait piocher une carte pendant qu'un autre sort est en train d'être lancé, la carte piochée reste face cachée jusqu'à ce que le sort soit lancé (cf. règle 601.2h). Il en va de même lorsqu'une autre capacité est en train d'être activée.

401.6. Certains effets demandent à un joueur de jouer avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée, ou disent qu'un joueur peut regarder la carte du dessus de sa bibliothèque. Si cette carte change pendant qu'un sort est en train d'être lancé, la nouvelle carte n'est révélée ou ne peut être regardée que lorsque le sort devient lancé (cf. règle 601.2h). Il en va de même lorsqu'une capacité est en train d'être activée.

401.7. Si un effet demande à un joueur de jouer avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée, et si cette carte cesse d'être révélée avant de l'être de nouveau, elle devient un nouvel objet.

402. Main

- 402.1. La main est l'endroit dans lequel un joueur garde les cartes qu'il a piochées. D'autres effets peuvent également ajouter des cartes à la main d'un joueur. Au début de la partie, chaque joueur pioche une main de sept cartes (cf. règle 103, « Commencer la partie. »)
- 402.2. 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 son étape de nettoyage, ce joueur doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale.
- 402.3. Un joueur peut ordonner sa main et la regarder à sa convenance. Un joueur ne peut pas regarder les cartes de la main d'autres joueurs mais peut compter le nombre de cartes dans leur main à tout moment.

403. Champ de bataille

- 403.1. La plus grande partie de l'espace qui sépare les joueurs représente le champ de bataille. Le champ de bataille est vide en début de partie. Les permanents qu'un joueur contrôle sont, en principe, posés devant lui sur le champ de bataille. Toutefois, il existe des cas dans lesquels un permanent contrôlé par un joueur sera plus proche d'un adversaire que de son contrôleur. C'est par exemple le cas pour les auras attachées à des permanents contrôlés par des adversaires.
- 403.2. Un sort ou une capacité n'a d'effet et ne recherche que sur le champ de bataille, à moins que ce sort ou cette capacité ne fasse explicitement mention d'un joueur ou d'une autre zone.
- 403.3. Les permanents n'existent que sur le champ de bataille, et tous les objets sur le champ de bataille sont des permanents. (Cf. règle 110, « Permanents. »)
- 403.4. A chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille, il devient un nouvel objet qui n'a aucun lien avec un autre permanent qui aurait été précédemment représenté par la même carte, sauf dans les cas mentionnés par la règle 400.7. (Ceci est également vrai pour tout objet entrant dans n'importe quelle zone)
- 403.5. Avant, le champ de bataille s'appelait la zone « en jeu. » Les cartes sur lesquelles sont imprimées les expressions « en jeu », « depuis le jeu », ou des expressions similaires font toutes référence au champ de bataille. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

404. Cimetière

- 404.1. Le cimetière d'un joueur est sa pile de défausse. Tout objet qui est contrecarré, détruit ou sacrifié est mis au sommet du cimetière de son propriétaire, tout comme les éphémères et les rituels qui ont fini de se résoudre. Le cimetière de chaque joueur est vide en début de partie.
- 404.2. Chaque cimetière est constitué d'une pile unique de cartes faces visibles. Un joueur peut, à tout moment, consulter les cartes d'un cimetière, mais ne peut normalement pas en changer l'ordre. Des règles supplémentaires, spécifiques aux tournois homologués par la DCI, peuvent autoriser un joueur à changer l'ordre des cartes dans son cimetière.
- 404.3. Si un effet ou une règle met simultanément plusieurs cartes dans un cimetière, le propriétaire de ces cartes peut les y placer dans l'ordre de son choix.

405. Pile

- 405.1. Quand un sort est lancé, la carte elle-même est mise sur la pile. (Cf. règle 601.2a). Lorsqu'une capacité est activée ou se déclenche, elle est mise sur la pile sans qu'aucune carte ne lui soit associée (cf. règles 602.2a et 603.3).
- 405.2. La pile se rappelle dans quel ordre les sorts et/ou les capacités y ont été mis. Chaque fois qu'un objet est mis sur la pile, il est placé au-dessus de ceux qui s'y trouvent déjà.
- 405.3. Si un effet place simultanément plusieurs objets sur la pile, ceux contrôlés par le joueur actif sont placés en bas de la pile et, au dessus, sont placés ceux contrôlés par les autres joueurs, dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4). Si un joueur contrôle plusieurs de ces objets, il choisit l'ordre relatif dans lequel ces objets sont mis sur la pile.
- 405.4. 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 lancé. Le contrôleur d'une capacité activée est le joueur qui l'a activée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée est le joueur qui contrôlait la source de cette capacité lorsqu'elle s'est déclenchée, à moins que ce ne soit une capacité déclenchée retardée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée est le joueur qui contrôlait le sort ou capacité qui l'a créée.
- 405.5. Quand tous les joueurs passent successivement la priorité, le sort ou la capacité au sommet de la pile (le dernier ajouté) se résout. Si la pile est vide alors que tous les joueurs passent successivement la priorité, l'étape ou la phase en cours se termine, et la suivante commence.
- 405.6. Certaines choses se produisent durant une partie sans passer par la pile.
- 405.6a Les effets ne sont pas mis sur la pile : ce sont les conséquences de la résolution des sorts ou des capacités. Cependant, les effets peuvent créer des capacités déclenchées retardées qui, elles, peuvent être mises sur la pile lorsqu'elles se déclenchent. (Cf. règle 603.7).
- 405.6b Les capacités statiques génèrent des effets en continu, et ne sont pas mises sur la pile. (Cf. règle 604, « Gérer les capacités statiques. ») Ceci inclut les capacités de définition de caractéristiques, telles que « [Cet objet] est rouge » (cf. règle 604.3).
- 405.6c Les capacités de mana se résolvent immédiatement. Si une capacité de mana produit du mana et a un autre effet, non seulement le mana est produit, mais aussi l'autre effet s'applique immédiatement. Un joueur qui avait la priorité avant d'activer une capacité de mana la conserve une fois celle-ci résolue. (Cf. règle 605, « Capacités de mana. »)
- 405.6d Les actions spéciales ne passent pas par la pile. Elles s'appliquent immédiatement. (Cf. règle 114, « Actions spéciales. »)
- 405.6e Les actions obligatoires du tour ne passent pas par la pile. Elles interviennent automatiquement lors du début de certaines étapes et de certaines phases. Elles s'appliquent avant même qu'un joueur ne reçoive la priorité (cf. règle 115.3a). Certaines actions obligatoires du tour interviennent également automatiquement lors de la fin de chaque étape et de chaque phase, après quoi aucun joueur ne reçoit la priorité. (Cf. règle 703.)
- 405.6f Les actions basées sur un état ne passent pas par la pile : elles interviennent automatiquement lorsque certaines conditions sont réunies. (Cf. règle 704.) Elles s'appliquent avant qu'un joueur ne reçoive la priorité. (Cf. règle 115.5.)
- 405.6g Un joueur peut concéder une partie à tout moment. Un joueur qui concède quitte immédiatement la partie en cours. (Cf. règle 104.3a.)

405.6h Si un joueur quitte une partie multi joueurs, certains objets peuvent quitter la partie, cesser d'exister, changer de contrôleur, ou être exilés. Ces actions s'appliquent immédiatement. (Cf. règle 800.4a.).

406. Exil

406.1. L'exil est essentiellement une zone de dépôt. Certains sorts ou capacités exilent des objets sans aucun moyen de retour. D'autres n'exilent des objets que temporairement.

406.2. Exiler un objet consiste à le déplacer dans la zone d'exil depuis la zone où il se trouve. Une carte exilée est une carte qui a été déplacée dans la zone d'exil.

406.3. Les cartes exilées le sont, normalement, face visible, et peuvent être consultées par tout joueur à tout moment. Les cartes « exilées face cachée » ne peuvent être consultées par aucun joueur, sauf si le contraire est explicitement autorisé.

406.4. Les cartes exilées pouvant retourner, d'une quelconque manière, sur le champ de bataille ou dans n'importe quelle autre zone doivent être séparées les unes des autres, afin de pouvoir garder une trace de leurs différentes façons de revenir. Les cartes exilées qui peuvent avoir un impact sur la partie à cause d'une de leurs propres capacités (comme par exemple les cartes avec la hantise) ou à cause des capacités des cartes qui les ont exilées doivent également être conservées dans des tas séparés.

406.5. Un objet peut être imprimé avec une capacité exilant une ou plusieurs cartes, et une autre capacité faisant référence aux « cartes exilées » ou « exilées par [cet objet]. » Ces capacités sont liées : la seconde ne fait allusion qu'aux cartes exilées par la première. (Cf. règle 607, « Capacités liées. »)

406.6. Si un objet dans la zone d'exil est exilé, il ne change pas de zone, mais devient un nouvel objet qui vient tout juste d'être exilé.

406.7. Avant, la zone d'exil s'appelait la zone « retiré de la partie. » Les cartes imprimées avec le texte « retirez [un objet] de la partie » exilent cet objet. Il en va de même pour celles imprimées avec le texte « mettez [un objet] de côté. » Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

407. Mise

407.1. Certaines 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 dans tout événement régi par les Magic: The Gathering Tournament Rules (<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Events.aspx?x=dc/doccenter/home>).

407.2. Lors d'une partie avec mise, après avoir déterminé quel joueur commence, mais avant de piocher, chaque joueur place une carte de son deck, choisie au hasard, dans la zone de mise. Les cartes dans la zone de mise peuvent être consultées à tout moment par n'importe quel joueur. A la fin de la partie, le vainqueur devient le propriétaire de toutes les cartes situées dans la zone de mise.

407.3. Certaines cartes ont pour texte « Retirez [cette carte] de votre deck avant de jouer si vous jouez sans mise. » Ce sont les seules cartes à pouvoir modifier le contenu de la zone de mise ou changer le propriétaire d'une carte.

407.4. Miser un objet consiste à le 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.

408. Zone de commandement

408.1. Dans certaines variantes casual, des cartes **Magic** non traditionnelles et/ou certaines cartes spécifiquement désignées commencent la partie dans la zone de commandement. Chaque variante a ses propres règles vis-à-vis de ces cartes. Cf. section 9, « Variantes casual. »

5. Structure du tour

500. Généralités

500.1. Un tour se divise en cinq phases, qui se déroulent dans cet ordre : phase de début, première phase principale, phase de combat, deuxième phase principale et phase de fin de tour. Chacune de ces phases a lieu à chaque tour, même si rien ne se passe pendant l'une d'elles. Les phases de début, de combat et de fin sont découpées en étapes, qui se déroulent elles aussi dans un ordre précis.

500.2. Une phase ou une étape dans laquelle les joueurs reçoivent la priorité se termine lorsque la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement la priorité. La phase ou l'étape en cours ne se termine pas dès que la pile est vide, mais lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide. De ce fait, chaque joueur a l'opportunité d'ajouter de nouvelles choses à la pile avant que la phase ou l'étape ne se termine.

500.3. Une étape dans laquelle aucun joueur ne reçoit la priorité se termine lorsque toutes les actions obligatoires devant se dérouler durant cette étape ont été effectuées. Les seules étapes correspondant à cette description sont l'étape de dégagement (cf. règle 502) et certaines étapes de nettoyage (cf. règle 514)

500.4. Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

500.5. Quand une phase ou une étape se termine, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à la fin de » cette phase ou étape prennent fin. Quand une phase ou une étape commence, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à » cette phase ou étape prennent fin. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » prennent fin à la fin de la phase de combat, et non 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. (Cf. règle 514.2.)

500.6. Quand une phase ou une étape commence, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de » cette phase ou étape sont mises sur la pile.

500.7. Certains effets peuvent accorder des tours supplémentaires à un joueur. Ces tours sont alors ajoutés immédiatement après le tour en cours. Si, au cours du même tour, un joueur se voit accorder plusieurs tours supplémentaires, ou si plusieurs joueurs se voient accorder des tours supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés un par un. Le tour le plus récemment créé est le premier à se dérouler.

500.8. Certains effets peuvent ajouter des phases à un tour. Ils ajoutent alors ces phases immédiatement après la phase indiquée. Si plusieurs phases supplémentaires sont créées après la même phase, la phase la plus récemment créée est la première à se dérouler.

500.9. Certains effets peuvent ajouter des étapes à une phase. Ils ajoutent alors ces étapes immédiatement avant ou immédiatement après l'étape indiquée. Si plusieurs étapes supplémentaires sont créées après la même étape, l'étape la plus récemment créée est la première à se dérouler.

500.10. Certains effets peuvent faire passer une étape, une phase ou un tour. Passer une étape, une phase ou un tour consiste à l'ignorer, comme s'il ou elle n'existait pas. (Cf. règle 614.10.)

500.11. Aucune action de jeu ne peut avoir lieu entre les tours, les phases ou les étapes.

501. Phase de début

501.1. La phase de début est découpée en trois étapes, qui se déroulent dans cet ordre : étape de dégagement, étape d'entretien et étape de pioche.

502. Étape de dégagement

- 502.1. Premièrement, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et, simultanément, tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. (Cf. règle 702.23, « Déphasage. »)
- 502.2. Deuxièmement, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle vont se dégager. Puis il dégage tous ces permanents simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Normalement, tous les permanents d'un joueur se dégagent, mais certains effets peuvent empêcher certains permanents de se dégager.
- 502.3. Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement, ce qui fait qu'aucun sort ne peut être lancé ou résolu et qu'aucune capacité ne peut être activée ou résolue. Toute capacité qui se déclenche pendant cette étape est mise en attente jusqu'à la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, ce qui se produit normalement pendant l'étape d'entretien. (Cf. règle 503, « Étape d'entretien. »)

503. Étape d'entretien

- 503.1. Premièrement, toutes les capacités qui se sont déclenchées pendant l'étape de dégagement, ainsi que celles qui se déclenchent au début de l'étape d'entretien sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)
- 503.2. Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

504. Étape de pioche

- 504.1. Premièrement, le joueur actif pioche une carte. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.
- 504.2. Deuxièmement, toutes les capacités qui se déclenchent au début de l'étape de pioche, et les autres capacités qui se sont déclenchées sont mises sur la pile.
- 504.3. Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

505. Phase principale

- 505.1. 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 (cf. règle 506, « Phase de combat »). Individuellement comme collectivement, ces deux phases sont appelées la phase principale.
- 505.1a Seule la première phase principale d'un tour est une phase principale précédant le combat. Toutes les autres phases principales sont des phases principales suivant le combat. Cela inclut la deuxième phase principale d'un tour dont on a sauté la phase de combat. C'est aussi vrai pour un tour au cours duquel un effet a créé une phase de combat et une phase principale supplémentaires.
- 505.2. La phase principale n'est pas découpée en étapes. Elle se termine donc lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide. (Cf. règle 500.2.)

505.3. Premièrement, toutes les capacités qui se déclenchent au début de la phase principale sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

505.4. Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Le joueur actif peut jouer un terrain.

505.4a La phase principale est habituellement la seule phase pendant laquelle un joueur peut lancer des sorts d'artefact, de créature, d'enchantement, de planeswalker, ainsi que des rituels. Seul le joueur actif peut lancer ces sorts.

505.4b Pendant l'une ou l'autre des phases principales, le joueur actif peut jouer un terrain de sa main si la pile est vide, s'il a la priorité et s'il n'a pas déjà effectué cette action spéciale ce tour-ci. (Cf. règle 305 « Terrains. ») Cette action ne passe pas par la pile et n'est ni un sort, ni une capacité. Par conséquent, elle ne peut être contrecarrée, et les joueurs ne peuvent y répondre avec des éphémères ou des capacités activées.

506. Phase de combat

506.1. La phase de combat est découpée en cinq étapes, qui se déroulent dans cet ordre : étape de début de combat, étape de déclaration des attaquants, étape de déclaration des bloqueurs, étape des blessures de combat, et étape de fin de combat. Les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat sont passées si aucune créature n'est déclarée attaquante, ou mise sur le champ de bataille attaquante (cf. règle 508.5). Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (cf. règle 702.7) ou la double initiative (cf. règle 702.4), il y a deux étapes des blessures de combat.

506.2. Pendant la phase de combat, le joueur actif est le joueur attaquant. Les créatures que ce joueur contrôle peuvent attaquer. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, son adversaire est le joueur défenseur. Celui-ci peut être attaqué, tout comme chaque planeswalker qu'il contrôle.

506.2a Pendant la phase de combat d'une partie multi-joueurs, il peut y avoir un ou plusieurs joueurs défenseurs, en fonction de la variante de jeu utilisée et des options qui ont été choisies. Au début de la phase de combat, à moins que tous ses adversaires ne deviennent automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur attaquant choisit l'un d'entre eux. (Notez que ce choix peut être imposé par la variante de jeu utilisée, ou par les options qui ont été choisies.) Il s'agit d'une action obligatoire du tour. L'adversaire choisi devient le joueur défenseur. (Cf. règles 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs », 803, « Options d'attaque à gauche et d'attaque à droite », et 807, « Variante de l'Empereur. »)

506.2b Dans la variante du Troll à Deux Têtes, l'équipe non-active est l'équipe défenseur. (Cf. règle 806, « Variante du Troll à Deux Têtes. »)

506.3. Seules les créatures peuvent attaquer ou bloquer. Seuls les joueurs et les planeswalkers peuvent être attaqués.

506.3a Si un effet devait mettre sur le champ de bataille un permanent non-créature attaquant ou bloqueur, ce permanent arrive bien sur le champ de bataille, mais n'est jamais considéré comme étant attaquant ou bloqueur.

506.3b Si un effet devait mettre sur le champ de bataille une créature attaquante sous le contrôle d'un autre joueur que le joueur attaquant, cette créature arrive sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme étant attaquante.

506.3c Si un effet devait mettre sur le champ de bataille une créature bloqueuse, mais si la créature qu'elle devait bloquer n'attaque ni le contrôleur de cette première créature, ni un planeswalker

que celui-ci contrôle, cette créature arrive sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme étant bloqueuse.

506.4. Un permanent est retiré du combat s'il quitte le champ de bataille, s'il change de contrôleur ou si un effet le retire explicitement du combat. Sont également retirés du combat les planeswalkers qui sont attaqués et qui cessent d'être des planeswalkers, ainsi que les créatures, attaquantes ou bloqueuses, qui cessent d'être des créatures ou qui régénèrent (cf. règle 701.11). Une créature retirée du combat cesse d'être une créature attaquante, bloqueuse, bloquée ou non bloquée. Un planeswalker retiré du combat cesse d'être attaqué.

506.4a Une fois qu'une créature a été déclarée attaquante ou bloqueuse, les sorts et les capacités qui l'auraient empêchée d'attaquer ou de bloquer ne la retirent pas du combat.

506.4b Engager ou dégager une créature déjà déclarée attaquante ou bloqueuse ne la retire pas du combat. Ses blessures de combat ne sont pas prévenues.

506.4c Si une créature attaque un planeswalker, retirer ce planeswalker du combat ne retire pas la créature qui l'attaque du combat. Elle continue d'être une créature attaquante, même si elle n'attaque ni joueur ni planeswalker. Elle peut être bloquée. Si elle ne l'est pas, elle n'inflige aucune blessure de combat.

506.4d Un permanent qui est à la fois une créature bloqueuse et un planeswalker attaqué n'est retiré du combat que s'il cesse à la fois d'être une créature et un planeswalker. S'il cesse d'être d'un de ces deux types de carte mais reste de l'autre, alors il continue d'être une créature bloqueuse ou un planeswalker attaqué, selon le cas.

506.5. Une créature attaque seule si elle est la seule à avoir été déclarée attaquante à l'étape de déclaration des attaquants. Une créature est seule attaquante si elle est attaquante, sans qu'aucune autre ne le soit également. Une créature bloque seule si elle est la seule à avoir été déclarée bloqueuse à l'étape de déclaration des bloqueurs. Une créature est seule bloqueuse si elle est bloqueuse, sans qu'aucune autre ne le soit également.

506.6 Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés « qu' [avant/après] [un certain point de la phase de combat] », point pouvant être « les attaquants ont été déclarés », « les bloqueurs ont été déclarés », « l'étape des blessures de combat », « l'étape de fin de combat », « la phase de combat » ou « le combat. »

506.6a Un sort précisant qu'il ne peut être lancé « qu'avant (ou après) que les attaquants ne soient déclarés » se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des attaquants. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des attaquants ne commence, peu importe si des attaquants ont été effectivement déclarés ou non. (Cf. règle 508.)

506.6b Un sort précisant qu'il ne peut être lancé « qu'avant (ou après) que les bloqueurs ne soient déclarés » se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des bloqueurs. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des bloqueurs ne commence, peu importe si des bloqueurs ont été effectivement déclarés ou non. (Cf. règle 509.)

506.6c Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés que « pendant le combat » ou que « pendant la phase de combat d'un joueur particulier » en plus du critère décrit par la règle 506.6. Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé à un moment approprié de n'importe laquelle d'entre elles.

506.6d Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés « qu'avant (ou après) [un certain point de la phase de combat], » mais ne remplissent pas le critère additionnel décrit dans la règle 506.6c. Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé ce tour-là uniquement avant (ou après) le point défini de la première phase de combat.

506.6e Si un sort précise qu'il ne peut être lancé « qu'avant [un certain point de la phase de combat], » mais que le point défini n'existe pas dans la phase de combat correspondante car l'étape de déclaration des bloqueurs et l'étape des blessures de combat sont sautées (cf. règle 508.6), alors ce sort ne peut être lancé qu'avant que l'étape de déclaration des attaquants ne s'achève.

506.6f Si un sort précise qu'il ne peut être lancé « que pendant le combat, après que les bloqueurs sont déclarés, » mais que l'étape de déclaration des bloqueurs est sautée pour cette phase de combat (cf. règle 508.6), alors ce sort ne peut pas être lancé pendant cette phase de combat.

506.6g Les règles 506.6 et 506.6a-f s'appliquent aux capacités qui précisent qu'elles ne peuvent être activées qu'à certains moments du combat exactement de la même manière qu'elles s'appliquent aux sorts qui précisent qu'ils ne peuvent être joués qu'à certains moments du combat.

507. Étape de début de combat

507.1. Premièrement, si la partie en cours est une partie multi-joueurs dans laquelle tous les adversaires du joueur actif ne deviennent pas automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires, qui devient le joueur défenseur. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. (Cf. règle 506.2.)

507.2. Deuxièmement, toutes les capacités qui se déclenchent au début du combat sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

507.3. Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

508. Étape de déclaration des attaquants

508.1. Premièrement, le joueur actif déclare ses attaquants. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pour cela, il suit les étapes indiquées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à tout moment de cette déclaration, le joueur actif est dans l'incapacité d'accomplir l'une de ces étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédant la déclaration (cf. règle 714, « Gérer des actions illégales »).

508.1a Le joueur actif choisit, parmi les créatures qu'il contrôle, lesquelles vont attaquer. Celles-ci doivent être dégagées et, au choix, avoir la célérité, ou avoir été contrôlé continûment par le joueur actif depuis le début du tour.

508.1b Si le joueur défenseur contrôle au moins un planeswalker, ou si le joueur actif peut attaquer plusieurs autres joueurs, le joueur actif annonce, pour chacune des créatures qu'il a choisies, quel joueur ou quel planeswalker cette créature attaque.

508.1c Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des restrictions (effets précisant qu'une créature ne peut attaquer, ou ne peut attaquer que si certaines conditions sont remplies). Si la déclaration proposée entre en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale.

Exemple : *Un joueur contrôle deux créatures, ayant chacune la restriction suivante : « [Cette créature] ne peut pas attaquer seule. » Déclarer les deux créatures attaquantes est une déclaration légale.*

508.1d Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature doit attaquer, ou doit attaquer si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au

nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Les créatures engagées, ainsi que les créatures qui ne peuvent pas attaquer à moins de payer un coût ne sont pas concernées par les effets qui les forceraient à attaquer.

Exemple : *Un joueur contrôle deux créatures : une qui « attaque à chaque tour si possible » et une autre sans capacité. Un effet indique que « Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque tour. » L'unique déclaration légale est celle où seule la créature qui « attaque à chaque tour si possible » attaque. Attaquer avec seulement l'autre créature, avec les deux ou avec aucune constituent des déclarations illégales.*

508.1e Si au moins une des créatures choisies a le regroupement ou le « regroupement avec d'autres », le joueur actif annonce quelles créatures vont former des groupes. (Cf. règle 702.19, « Regroupement. »)

508.1f Le joueur actif engage les créatures choisies. Engager une créature lorsqu'elle est déclarée attaquante n'est pas un coût, mais seulement une conséquence d'avoir attaqué.

508.1g Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour qu'elles puissent attaquer, le joueur actif détermine le coût total de l'attaque. Ce coût peut inclure un paiement de mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il devient figé. Si des effets devaient par la suite modifier ce coût, ignorez ces changements.

508.1h Si le coût inclut un paiement de mana, le joueur actif peut jouer des capacités de mana (cf. règle 605, « Capacités de mana »).

508.1i 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.

508.1j Chacune des créatures qui ont été choisies et sont toujours contrôlées 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, selon ce qui arrive en premier. (Cf. règle 506.4.)

508.2. Deuxièmement, les capacités qui se sont déclenchées pendant la déclaration des attaquants sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

508.2a Les capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature attaque ne se déclenchent qu'au moment où la créature est déclarée attaquante. Elles ne se déclencheront pas si une créature attaque et qu'une de ses caractéristiques change ensuite pour correspondre à la condition de déclenchement de la capacité.

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 déclenchera pas.*

508.3. Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

508.4. Les effets qui proviennent d'une créature et font référence au joueur défenseur ne font référence qu'au joueur défenseur qu'elle attaque (si elle attaque un joueur) ou qu'au contrôleur du planeswalker qu'elle attaque (si elle attaque un planeswalker).

508.5. Si une créature est mise sur le champ de bataille attaquante, son contrôleur choisit, au moment où elle arrive sur le champ de bataille, quel joueur défenseur ou quel planeswalker contrôlé par un joueur défenseur cette créature attaque (à moins que l'effet qui la met en jeu ne précise ce qu'elle attaque). Les créatures mises en jeu sont « attaquantes » mais, pour ce qui est des capacités déclenchées et des effets, elles n'ont jamais « attaqué. »

508.6. Si aucune créature n'est déclarée attaquante ou mise sur le champ de bataille attaquante, passez les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat.

509. Étape de déclaration des bloqueurs

509.1. Premièrement, le joueur défenseur déclare ses bloqueurs. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pour cela, il suit les étapes indiquées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à tout moment de cette déclaration, le joueur défenseur est dans l'incapacité d'accomplir l'une de ces étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédant la déclaration (cf. règle 714, « Gérer des actions illégales. »)

509.1a Le joueur défenseur choisit, parmi les créatures qu'il contrôle, lesquelles vont bloquer. Celles-ci doivent être dégagées. Pour chacune des créatures choisies, le joueur défenseur choisit une créature qui l'attaque ou qui attaque un planeswalker sous son contrôle, afin de la bloquer.

509.1b Le joueur défenseur examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des restrictions (effets précisant qu'une créature ne peut bloquer, ou ne peut bloquer que si certaines conditions sont remplies). Si la déclaration proposée entre en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale.

Une restriction peut être due à une capacité d'évasion (capacité statique d'une créature qui limite ce qui peut la bloquer). Si une créature attaquante acquiert ou perd une capacité d'évasion après la déclaration d'un blocage légal, ce blocage n'est pas affecté. Des capacités d'évasion différentes 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.*

509.1c Le joueur défenseur examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature doit bloquer, ou doit bloquer si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Les créatures engagées, ainsi que les créatures qui ne peuvent pas bloquer à moins de payer un coût ne sont pas concernées par les effets qui les forceraient à bloquer.

Exemple : *Un joueur contrôle une créature qui « bloque à chaque tour si possible » et une autre sans capacité. Un effet indique que « Les créatures ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus » Ne déclarer que la première créature bloqueuse entre en contradiction avec la restriction. Ne déclarer aucune créature bloqueuse respecte la restriction mais pas l'obligation. Déclarer les deux créatures bloqueuses respecte à la fois la restriction et l'obligation : il s'agit donc de l'unique déclaration légale.*

509.1d Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour qu'elles puissent bloquer, le joueur défenseur détermine le coût total du blocage. Ce coût peut inclure un paiement de mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il devient figé. Si des effets devaient par la suite modifier ce coût, ignorez ces changements.

509.1e Si le coût inclut un paiement de mana, le joueur défenseur peut jouer des capacités de mana (cf. règle 605, « Capacités de mana »).

509.1f 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.

509.1g Chacune des créatures qui ont été choisies et sont toujours contrôlées par le joueur défenseur devient une créature bloqueuse, qui bloque la créature attaquante qui avait été choisie pour elle.

Elle reste bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier. Cf. règle 506.4.

509.1h Une créature attaquante pour laquelle au moins un bloqueur a été désigné devient une créature bloquée. Une créature pour laquelle aucun bloqueur n'a été désigné devient une créature non bloquée. Cela ne change pas jusqu'à ce que la créature soit retirée du combat, qu'un effet dise qu'elle devient bloquée ou non bloquée, ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier. Une créature reste bloquée même si toutes les créatures qui la bloquent sont retirées du combat.

509.2. Deuxièmement, pour chaque créature attaquante bloquée, le joueur actif annonce *l'ordre d'assignation des blessures* de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures la bloquant dans un ordre du choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature attaquante ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

Exemple : *Une Guivre vorace est bloquée par un Elfe de Llanowar, un Ours runegriffe et un Ange de Serra. Le contrôleur de la guivre vorace annonce l'ordre d'assignation des blessures de la Guivre vorace suivant : l'Ange de Serra en premier, l'Ours runegriffe en deuxième, l'Elfe de Llanowar en troisième.*

509.2a Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature bloqueuse est retirée du combat, ou si un sort ou une capacité spécifie qu'elle cesse de bloquer une créature attaquante, la créature bloqueuse est retirée de l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des créatures bloqueuses restantes demeure inchangé.

509.3. Troisièmement, pour chaque créature bloqueuse, le joueur défenseur annonce *l'ordre d'assignation des blessures* de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures qu'elle bloque dans un ordre du choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature bloqueuse ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouvent avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

509.3a Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature attaquante est retirée du combat ou qu'un sort ou une capacité fait qu'elle cesse d'être bloquée par une créature bloqueuse, elle est retirée de tous les ordres d'assignation des blessures correspondants. L'ordre relatif des créatures attaquantes restantes demeure inchangé.

509.4. Quatrièmement, les capacités qui se sont déclenchées pendant la déclaration des bloqueurs sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

509.4a Une capacité qui dit : « À chaque fois que [cette créature] bloque,... » ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle bloque plusieurs créatures. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenchera également si un effet rend cette créature bloqueuse, mais seulement si elle n'était pas déjà bloqueuse à ce moment-là. (Cf. règle 509.1g.) Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

509.4b Une capacité qui dit : « À chaque fois que [cette créature] bloque une créature,... » se déclenche une fois pour chaque créature attaquante bloquée par la créature ayant cette capacité. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenche aussi si un effet permet à cette créature de bloquer une créature attaquante, mais seulement s'il elle n'était pas déjà en train de bloquer cette créature à ce moment-là. Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

509.4c Une capacité qui dit : « À chaque fois que [cette créature] devient bloquée,... » ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle est bloquée par plusieurs créatures. Elle se déclenche si cette créature devient bloquée par au moins une créature déclarée bloqueuse. Elle se déclenche également si cette créature devient bloquée par un effet ou par une créature qui est mise sur le champ de bataille bloqueuse, mais seulement si la créature attaquante était non bloquée à ce moment-là. (Cf. règle 509.1h.)

509.4d Une capacité qui dit : « À chaque fois que [cette créature] devient bloquée par une créature,... » se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque la créature nommée. Elle se déclenche si une créature est déclarée bloqueuse de la créature attaquante. Elle se déclenche également si un effet fait qu'une créature bloque la créature attaquante, si elle n'était pas déjà en train de bloquer la créature attaquante à ce moment-là. De plus, elle se déclenche si une créature est mise sur le champ de bataille la bloquant. Elle ne se déclenche pas si la créature nommée devient bloquée par un effet et non par une créature.

509.4e Si une capacité se déclenche quand une créature bloque ou devient bloquée par un nombre précis de créatures, la capacité se déclenche si la créature bloque ou est bloquée par ce nombre précis de créatures lorsque les bloqueurs sont déclarés. Les effets qui ajoutent ou retirent des bloqueurs peuvent également faire se déclencher de telles capacités. Cela s'applique également aux capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature bloque ou devient bloquée par au moins un certain nombre de créatures.

509.4f Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques bloque, elle se déclenche uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où les bloqueurs sont déclarés, ou au moment où un effet la fait bloquer. Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques devient bloquée, elle se déclenche uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloquée. Si une capacité se déclenche quand une créature devient bloquée par une créature ayant certaines caractéristiques, elle se déclenche uniquement si cette dernière possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloqueuse. Aucune de ces capacités ne se déclenche si les caractéristiques de la créature concernée changent par la suite pour remplir les conditions de déclenchement de la capacité.

Exemple : Une créature a la capacité : « À chaque fois que cette créature devient bloquée par une créature blanche, détruisez cette créature à la fin du combat. » Si cette créature devient bloquée par une créature noire qui, par la suite, devient blanche, la capacité ne se déclenche pas.

509.4g Une capacité qui indique « À chaque fois que [cette créature] attaque et n'est pas bloquée,... » se déclenche si aucune créature n'est déclarée bloqueuse pour cette créature. Elle ne se déclenche pas si la créature est bloquée et si, par la suite, tous ses bloqueurs sont retirés du combat.

509.5. Cinquièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

509.6. Si un sort ou une capacité fait qu'une créature sur le champ de bataille bloque une créature attaquante, le joueur actif annonce la position de la créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Ensuite, le joueur défenseur annonce la position de la créature attaquante dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature bloqueuse. L'ordre relatif des autres créatures attaquantes demeure inchangé. Ceci fait partie intégrante de l'effet de blocage.

509.7. Si une créature est mise sur le champ de bataille bloqueuse, son contrôleur choisit quelle créature attaquante elle bloque au moment où elle arrive sur le champ de bataille (à moins que l'effet qui la met sur le champ de bataille ne précise ce qu'elle bloque). Ensuite, le joueur actif annonce la position de la nouvelle créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature

attaquante qu'elle bloque. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Une créature mise sur le champ de bataille de cette manière est « bloqueuse » mais, pour ce qui est des capacités déclenchées et des effets, elle n'a jamais « bloqué. »

Exemple : Un Garde de Lumengrid est bloqué par un Ours runegriffe. Le joueur défenseur lance Feuillage immédiat, qui met un jeton Saprobionte sur le champ de bataille, bloquant le Garde de Lumengrid. Le contrôleur du Garde de Lumengrid annonce l'ordre d'assignation des blessures suivant : le jeton Saprobionte en premier, l'Ours runegriffe en deuxième.

510. Étape des blessures de combat

510.1. Premièrement, le joueur actif annonce comment chacune des créatures attaquantes assigne ses blessures de combat, puis le joueur défenseur annonce comment chacune des créatures bloqueuses assigne ses blessures de combat. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Un joueur assigne les blessures de combat d'une créature en suivant les règles ci-dessous :

510.1a Chaque créature attaquante ou bloqueuse assigne un nombre de blessures de combat égal à sa force. Les créatures qui devraient assigner 0 blessure ou moins de cette manière n'assignent pas de blessures de combat.

510.1b Une créature non bloquée assigne ses blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque. Si elle n'attaque plus rien (par exemple, dans le cas où elle attaquait un planeswalker qui a, par la suite, quitté le champ de bataille), elle n'assigne pas de blessures de combat.

510.1c Une créature bloquée assigne ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent. Si elle n'est plus bloquée par aucune créature (par exemple, dans le cas où tous ses bloqueurs ont été détruits ou retirés du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat. Si elle est bloquée par une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature. Si elle est bloquée par plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloquée à répartir ses blessures de combat. Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures. Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

Exemple : L'ordre d'assignation des blessures d'une Guivre vorace attaquante (créature 6/4) est un Mur de bois (créature 0/3) en premier et un Cadet impatient (créature 1/1) en deuxième. La Guivre vorace peut assigner 3 blessures au Mur et 3 blessures au Cadet, 4 blessures au Mur et 2 blessures au Cadet, 5 blessures au Mur et 1 blessure au Cadet, ou bien 6 blessures au Mur.

Exemple : L'ordre d'assignation des blessures d'une Guivre vorace attaquante (créature 6/4) est un Mur de bois (créature 0/3) en premier et un Cadet impatient (créature 1/1) en deuxième. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur lance Croissance gigantesque, en ciblant le Mur de bois, ce qui lui donne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. La Guivre vorace doit assigner ses 6 blessures au Mur.

Exemple : L'ordre d'assignation des blessures d'une Guivre vorace attaquante (créature 6/4) est un Mur de bois (créature 0/3) en premier et un Cadet impatient (créature 1/1) en deuxième. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur lance mains réparatrices, en ciblant le Mur de bois, ce qui prévient les 4 prochaines blessures qui devraient lui être infligées. La Guivre vorace peut assigner 3 blessures au Mur et 3 blessures au Cadet, 4 blessures au Mur et 2 blessures au Cadet, 5 blessures au Mur et 1 blessure au Cadet, ou bien 6 blessures au Mur.

Exemple : L'ordre d'assignation des blessures d'un Baloth énorme (créature 7/7) attaquant est un Armodon dressé (créature 3/3) qui a déjà 2 blessures marquées sur lui en premier, une Brigade foriysiane (créature 2/4 qui peut bloquer une créature supplémentaire) en deuxième et un Gorille à dos argenté (créature 5/5) en troisième. L'ordre d'assignation des blessures d'un Sangliers de Boissambre (créature 4/4) est la même Brigade foriysiane en premier et un Piquier goblin (créature 2/1) en deuxième. Le joueur actif peut, entre autres possibilités, faire assigner 1 blessure à l'Armodon, 1 blessure à la Brigade et 5 blessures au Gorille par la Guivre et faire assigner 3 blessures à la Brigade et 1 blessure au Piquier par le Sangliers.

510.1d Une créature bloqueuse assigne ses blessures de combat aux créatures qu'elle bloque. Si elle ne bloque plus aucune créature (par exemple, dans le cas où toutes les créatures qu'elle bloquait ont été détruites ou retirées du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat. Si elle bloque une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature. Si elle bloque plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloqueuse à répartir ses blessures de combat. Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures. Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

510.1e Chaque créature doit assigner toutes ses blessures avant qu'une autre créature ne puisse assigner ses blessures.

510.1f Une fois qu'un joueur a assigné les blessures de combat de chacune des créatures attaquantes ou bloqueuses qu'il contrôle, l'assignation des blessures est vérifiée dans sa globalité pour voir si elle respecte les règles ci-dessus. Si l'assignation ne les respecte pas, elle est illégale ; la partie revient au moment juste avant que ce joueur ne commence à assigner les blessures de combat. (Cf. règle 714, « Gérer les actions illégales. »)

510.2. Deuxièmement, toutes les blessures de combat assignées sont infligées simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Aucun joueur ne peut lancer de sort ou activer de capacités entre le moment où les blessures de combat sont assignées et celui où elles sont infligées. Cela diffère des règles précédentes.

Exemple : Un Faucon mordoré (créature 1/1 avec le vol) et un Piquier goblin (créature 2/1) sont attaquants. Un Mogg fanatique (créature 1/1 avec la capacité : « Sacrifiez le Mogg fanatique : Le Mogg Fanatique inflige une blessure à une cible, créature ou joueur ») bloque le Piquier goblin. Le joueur défenseur sacrifie le Mogg fanatique pendant l'étape de déclaration des bloqueurs pour infliger 1 blessure au faucon mordoré. Le Faucon est détruit. Le Piquier n'inflige pas et ne subit pas de blessures de combat ce tour-ci. Si le joueur défenseur avait plutôt choisi de conserver le Mogg fanatique sur le champ de bataille, le Mogg et le Piquier se seraient mutuellement infligé des blessures mortelles, mais le Faucon mordoré n'aurait pas subi de blessures.

510.3. Troisièmement, toutes les capacités qui se sont déclenchées pendant l'assignation ou l'infligence des blessures de combat sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

510.4. Quatrièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts ou activer des capacités.

510.5. Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (cf. règle 702.7) ou la double initiative (cf. règle 702.4) au début de l'étape des blessures de combat, seules les créatures avec

l'initiative ou la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape. Après cette étape, au lieu de passer directement à l'étape de fin de combat, une seconde étape des blessures de combat est ajoutée à la phase. Seules les créatures attaquantes ou bloqueuses qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape des blessures de combat, et les créatures attaquantes ou bloqueuses qui ont toujours la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape. L'étape de fin de combat se déroule après cette étape.

511. Étape de fin de combat

511.1. Premièrement, toutes les capacités qui se déclenchent « à la fin du combat » sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

511.2. Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

511.3. Dès le moment où l'étape de fin de combat se termine, toutes les créatures et tous les planeswalkers (y compris ceux qui sont hors phase) sont retirés du combat. Après la fin de l'étape de fin de combat, la phase de combat est terminée, et la phase principale d'après combat commence. (Cf. règle 505).

512. Phase de fin de tour

512.1. La phase de fin de tour est découpée en deux étapes : l'étape de fin et l'étape de nettoyage.

513. Étape de fin

513.1. Premièrement, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de l'étape de fin » ou « au début de la prochaine étape de fin » sont mises sur la pile. (Cf. règle 603, « Gérer des capacités déclenchées. »)

513.1a Pendant de nombreuses années, les capacités qui se déclenchaient au début de l'étape de fin étaient imprimées avec la formulation « à la fin du tour. » Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « au début de l'étape de fin » ou « au début de la prochaine étape de fin. »

513.2. Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

513.3. Si un permanent avec une capacité qui se déclenche « au début de l'étape de fin » arrive sur le champ de bataille pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du tour suivant. De la même manière, si une capacité déclenchée retardée qui se déclenche « au début de la prochaine étape de fin » est créée pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du prochain tour. En d'autres termes, l'étape de fin ne « revient pas en arrière » pour permettre à ces capacités d'être mises sur la pile. Cette règle concerne uniquement les capacités déclenchées. Elle ne s'applique pas aux effets continus qui durent « jusqu'à la fin du tour » ou « ce tour-ci » (cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »)

514. Étape de nettoyage

514.1. Premièrement, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

514.2. Deuxièmement, les actions suivantes se déroulent simultanément : toutes les blessures marquées sur tous les permanents (y compris ceux qui sont hors phase) sont retirées et tous les effets qui

durent « jusqu'à la fin du tour » et « ce tour-ci » se terminent. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

514.3. Normalement, aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage, donc aucun sort ne peut être lancé et aucune capacité ne peut être activée. Il y a cependant une exception à cette règle :

514.3a À ce moment, le jeu vérifie si des actions basées sur un état devraient être effectuées et/ou si des capacités déclenchées attendent d'être mises sur la pile (y compris celles qui se déclenchent « au début de la prochaine étape de nettoyage »). Si tel est le cas, ces actions basées sur un état sont effectuées, puis ces capacités déclenchées sont mises sur la pile, puis enfin le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Une fois que la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement la priorité, une nouvelle étape de nettoyage commence.

6. Sorts, capacités et effets

600. Généralités

601. Lancer des sorts

601.1. Avant, on faisait référence sur les cartes à l'action consistant à lancer un sort, ou à lancer une carte en tant que sort, en utilisant le terme « jouer » un sort ou une carte. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata de leur texte Oracle, de manière à ce qu'on parle maintenant de « lancer » ce sort ou cette carte.

601.1a Certains effets utilisent toujours le terme « jouer » une carte. « Jouer une carte » signifie, selon le cas, jouer cette carte en tant que terrain ou lancer cette carte en tant que sort.

601.2. Lancer un sort consiste à le retirer de la zone où il se trouve (en général la main), le mettre dans la pile, et payer ses coûts, pour qu'au final il se résolve et fasse son effet. Lancer un sort suit les étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre. Si, à n'importe quel moment pendant le lancement d'un sort, un joueur est incapable de réaliser une des étapes listées ci-dessous, le lancement du sort est illégal ; le jeu revient alors au moment juste avant que le joueur n'ait commencé à lancer le sort (cf. règle 714 « Gérer les actions illégales »). Les annonces et les paiements ne peuvent pas être modifiés après qu'ils ont été effectués.

601.2a Le joueur annonce qu'il lance le sort. Cette carte (ou cette copie de carte) se déplace physiquement depuis la zone où elle se trouve vers la pile. Elle devient un objet sur le sommet de la pile. Ce sort a toutes les caractéristiques de la carte (ou copie de carte) à laquelle il est associé, et le joueur qui le lance devient son contrôleur. Le sort reste sur la pile jusqu'à ce qu'il soit contré, qu'il se résolve, ou qu'un effet le déplace ailleurs.

601.2b Si le sort est modal, le joueur annonce le choix du mode (cf. règle 700.2). Si le joueur souhaite imprégner des cartes sur le sort (cf. règle 702.44), il révèle ces cartes depuis sa main. Si le sort ou la capacité a un coût alternatif ou supplémentaire, comme les coûts de rappel, de kick, ou de convocation (voir les règles 116.8 et 116.9), le joueur annonce son intention de payer ou non chacun de ces coûts (cf. règle 601.2e). Un joueur ne peut pas appliquer deux coûts alternatifs ni deux méthodes alternatives pour lancer un même sort. Si le sort a un coût variable qui sera payé au lancement de ce sort (comme un {X} dans son coût de mana, cf. règle 107.3), le joueur annonce la valeur de cette variable. Si un coût qui va être payé au lancement de ce sort inclut des symboles de mana hybrides, le joueur annonce le coût non-hybride équivalent qu'il a l'intention de payer. Des choix faits précédemment (comme choisir de lancer un sort avec le flashback depuis son cimetière ou choisir de lancer une créature avec la mue face cachée) peuvent restreindre les options du joueur quand il fait ces choix.

601.2c Le joueur annonce ses choix d'un joueur, d'un objet ou d'une zone approprié pour chaque cible que le sort requiert. Un sort peut ne requérir certaines cibles uniquement si le joueur a choisi de payer un coût alternatif ou supplémentaire (comme le rappel ou le kick), ou si le joueur a choisi un mode particulier ; dans le cas contraire, le sort est lancé comme s'il ne requerrait pas ces cibles. Si le sort a un nombre variable de cibles, le joueur annonce combien de cibles il va choisir avant d'annoncer ces dernières. La même cible ne peut pas être choisie plusieurs fois pour une même occurrence du mot « cible » sur le sort. Cependant, si le sort comporte le mot « cible » à plusieurs endroits, le même objet, joueur, ou zone pourra être choisi une fois pour chaque occurrence du mot « cible » (tant qu'il remplit les critères de ciblage). Si un effet dit qu'un objet ou un joueur doit être choisi comme cible, le joueur choisit ses cibles de telle façon qu'il respecte le maximum de ces effets tout en ne violant aucune règle ou effet qui dit qu'un objet ou qu'un joueur ne peut pas être choisi comme cible. Les joueurs, objets et zones ainsi choisis deviennent tous des cibles de ce sort. (Toute capacité qui se déclenche quand ces joueurs, objets et zones deviennent la cible d'un sort se déclenche à ce moment-là ; elles attendront d'être mises sur la pile jusqu'à ce que le sort ait fini d'être lancé.)

Exemple : Si un sort dit « Engagez deux créatures ciblées », alors la même créature ne peut pas être choisie deux fois; le sort requiert deux cibles légales différentes. Par contre, un sort qui dit « Détruisez l'artefact ciblé et le terrain ciblé » peut cibler le même terrain artefact deux fois car il utilise le mot “ciblé” à deux endroits différents.

601.2d Si le sort demande au joueur de diviser ou de répartir un effet (comme des blessures ou des marqueurs) parmi une ou plusieurs cibles, le joueur annonce la répartition. Chacune des cibles doit obligatoirement recevoir au moins un de ce qu'il y a à diviser.

601.2e Le joueur détermine le coût total du sort. En général, il ne s'agit que du coût de mana. Certains sorts ont des coûts supplémentaires ou alternatifs. Certains effets peuvent augmenter ou diminuer le coût à payer, ou peuvent proposer d'autres coûts alternatifs. 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 le coût alternatif (comme déterminé dans la règle 601.2b), plus tous les coûts supplémentaires et augmentations de coût, et moins toutes les réductions de coût. Si la composante mana du coût total est réduite à néant par les effets de réduction de coût, elle est considérée comme étant {0}. Elle ne peut pas être réduite à moins de {0}. Une fois que le coût total est déterminé, les effets qui affectent directement le coût total sont appliqués. Le coût total qui en résulte est alors figé. Si des effets devaient changer le coût passé ce point, ils n'auraient aucun effet.

601.2f Si le coût total inclut un paiement en mana, le joueur peut alors activer des capacités de mana (cf. règle 605, « capacités de mana »). Les capacités de mana doivent être activées avant que les coûts ne soient payés.

601.2g Le joueur paye le coût total dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés. Les coûts impayables ne peuvent pas être payés.

Exemple : Vous lancez Bombe Mortelle qui coûte {3}{B} et a pour coût supplémentaire de sacrifier une créature. Vous sacrifiez un Familier Tonitrosophe qui fait que les sorts noirs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Comme le coût total du sort est figé avant que les paiements ne soient effectués, vous payez {2}{B} et non pas {3}{B}, même si vous sacrifiez le Familier.

601.2h Une fois que les étapes décrites dans les règles 601.2a–g ont été effectuées, le sort devient lancé. Des capacités qui se déclenchent lorsqu'un sort est lancé se déclenchent à ce moment. Si le contrôleur du sort avait la priorité avant de le lancer, il reçoit la priorité.

601.3. Certains sorts précisent qu'un des adversaires de son contrôleur fait quelque chose qui devrait être normalement fait par leur contrôleur pendant qu'ils sont lancés, comme choisir un mode ou choisir des cibles. Dans ce cas, l'adversaire le fait quand le contrôleur du sort aurait dû normalement le faire.

601.3a Si plusieurs adversaires sont susceptibles de faire ce choix, le contrôleur du sort choisit lequel de ces adversaires fait le choix.

601.3b Si le sort demande à son contrôleur et à un autre joueur de faire quelque chose en même temps lorsqu'il est lancé, le contrôleur du sort le fait en premier et l'autre joueur ensuite. Ceci est une exception à la règle 101.4.

601.4. Lancer un sort qui modifie les coûts n'a aucune influence sur les sorts et les capacités qui sont déjà sur la pile.

601.5. Un joueur ne peut pas commencer à lancer un sort qu'il lui est interdit de lancer.

601.5a Si un effet autorise une carte qui ne peut pas être lancée à être lancée face cachée, et que le sort face cachée ne serait pas interdit, ce sort peut être lancé face cachée. Cf. règle 707 « Sorts et permanents face cachée. »

602. Activer des capacités activées

602.1. Les capacités activées ont un coût et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Restriction d'activation (le cas échéant).] » Le *coût d'activation* est tout ce qui se trouve avant les deux-points (:). Le coût d'activation d'une capacité doit être payé par le joueur qui l'active.

Exemple : *Le coût d'activation d'une capacité qui dit « {2}, {T} : Vous gagnez 1 point de vie » est deux manas génériques et l'engagement du permanent qui a cette capacité.*

602.1a Une capacité activée est la seule sorte de capacité qui puisse être activée. Si un objet ou une règle parle d'activer une capacité sans spécifier sa sorte, elle parle nécessairement d'une capacité activée.

602.1b Avant, on faisait référence sur les cartes à l'action consistant à utiliser une capacité activée en utilisant le terme « jouer » cette capacité. Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata de leur texte Oracle, de manière à ce qu'on parle maintenant d'« activer » cette capacité.

602.2. Activer une capacité consiste à la mettre dans la pile et payer ses coûts, pour qu'au final elle se résolve et fasse son effet. Seul le contrôleur d'un objet (ou son propriétaire, s'il n'a pas de contrôleur) peut activer ses capacités, à moins que l'objet ne mentionne spécifiquement le contraire. Activer une capacité suit les étapes décrites ci-dessous, dans l'ordre. Si, à n'importe quel moment pendant l'activation d'une capacité, un joueur est incapable de réaliser une des étapes listées ci-dessous, c'est que l'activation est illégale ; le jeu revient alors au moment juste avant que le joueur n'ait commencé à activer la capacité (cf. règle 714 « Gérer les actions illégales »). Les annonces et les paiements ne peuvent pas être modifiés après qu'ils ont été effectués.

602.2a 2a Le joueur annonce qu'il active la capacité. S'il active une capacité depuis une zone cachée, le joueur révèle la carte qui possède cette capacité. Cette capacité est créée sur la pile en tant qu'objet qui n'est pas une carte. Il devient l'objet sur le sommet de la pile. Il a le texte de la capacité qui l'a créé et aucune autre caractéristique. Son contrôleur est le joueur qui a activé la capacité. La capacité reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle soit contrée, qu'elle se résolve ou qu'un effet la déplace ailleurs.

602.2b Le reste du processus d'activation d'une capacité est identique au processus de lancement d'un sort listé dans les règles 601.2b–h. Ces règles s'appliquent à l'activation d'une capacité de la même manière qu'elles s'appliquent au lancement d'un sort. L'équivalent du coût de mana d'un sort (comme déterminé dans la règle 601.2e) pour une capacité activée est son coût d'activation.

602.3. Certaines capacités précisent qu'un des adversaires de son contrôleur fait quelque chose qui devrait être normalement fait par leur contrôleur pendant qu'elles sont activées, comme choisir un mode ou choisir des cibles. Dans ce cas, l'adversaire le fait quand le contrôleur de la capacité aurait dû normalement le faire.

602.3a Si plusieurs adversaires sont susceptibles de faire ce choix, le contrôleur de la capacité choisit lequel de ces adversaires fait le choix.

602.3b Si la capacité demande à son contrôleur et à un autre joueur de faire quelque chose au même moment lorsqu'elle est activée, le contrôleur de la capacité le fait en premier et l'autre joueur ensuite. Ceci est une exception à la règle 101.4.

602.4. Activer une capacité qui modifie les coûts n'a aucune influence sur les sorts et les capacités qui sont déjà sur la pile.

602.5. Un joueur ne peut commencer à activer une capacité qu'il lui est interdit d'activer.

602.5a Une capacité activée d'une créature avec le symbole d'engagement ({T}) ou le symbole de dégagement ({Q}) dans son coût d'activation ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Ignorez cette règle pour les créatures avec la célérité (cf. règle 702.10).

602.5b Si une capacité activée a une restriction sur son activation (par exemple, « N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour »), cette restriction continue de s'appliquer à cet objet même si son contrôleur change.

602.5c Si un objet acquiert d'un autre objet une capacité activée avec une restriction sur son activation, cette restriction s'applique uniquement à cette capacité telle qu'acquise de cet objet. Elle ne s'applique pas aux autres capacités rédigées de manière identique.

602.5d Les capacités activées qui disent « N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel » signifie que le joueur doit suivre les règles de timing de lancement des sorts de rituel, bien que la capacité ne soit pas elle-même un rituel. Le joueur n'a pas besoin d'avoir à ce moment une carte de rituel qu'il pourrait lancer.

602.5e Les capacités activées qui a disent « N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un éphémère » signifie que le joueur doit suivre les règles de timing de lancement des sorts d'éphémère, bien que la capacité ne soit pas elle-même un éphémère. Le joueur n'a pas besoin d'avoir à ce moment une carte d'éphémère qu'il pourrait lancer.

603. Gérer les capacités déclenchées

603.1. Les capacités déclenchées ont une condition de déclenchement et un effet. Elles sont rédigées ainsi : « [Condition de déclenchement], [effet] », et commencent par « quand », « à chaque fois que », « au début de », ou « à la fin de. » Elles peuvent aussi être rédigée ainsi : » [Quand / À chaque fois que / Au début de / À la fin de] [événement déclencheur], [effet]. »

603.2. À chaque fois qu'un événement ou un état du jeu coïncide avec l'événement déclencheur d'une capacité, cette capacité se déclenche automatiquement. La capacité ne fait rien à ce moment-là.

603.2a Comme elles ne sont ni lancées, ni activées, les capacités déclenchées peuvent se déclencher même quand on ne peut pas légalement lancer un sort ou activer une capacité. Les effets qui empêchent les capacités d'être activées ne les affectent pas.

603.2b Quand une phase ou une étape commence, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de » cette phase ou de cette étape se déclenchent.

603.2c Une capacité ne se déclenche qu'une seule fois à chaque fois que son événement déclencheur survient. Néanmoins, elle peut se déclencher de manière répétée si un événement compte plusieurs occurrences. Voir aussi la règle 509.4.

Exemple : *Un permanent a une capacité dont la condition de déclenchement est « À chaque fois qu'un terrain est mis au cimetière depuis le champ de bataille, » Si un joueur lance un sort qui détruit tous les terrains, la capacité va se déclencher une fois pour chaque terrain mis au cimetière pendant la résolution du sort.*

603.2d Certains événements déclencheurs utilisent le mot « devient » (par exemple, « devient engagé » ou « devient bloqué »). Ils ne se déclenchent qu'au moment où l'événement nommé se

produit. Ils ne se déclenchent pas si cet état existe déjà et ne se redéclenchent pas si ce dernier persiste. De la même façon, ils ne se déclenchent pas si un objet arrive dans une zone dans cet état.

Exemple : Une capacité qui se déclenche quand un permanent « devient engagé » ne se déclenche que quand le statut d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille passe de dégagé à engagé.

603.2e Si les conditions de déclenchement d'une capacité déclenchée sont remplies, mais que l'objet avec cette capacité déclenchée n'est à aucun moment visible par tous les joueurs, la capacité ne se déclenche pas.

603.2f Une capacité ne se déclenche que si son événement déclencheur se produit réellement. Un événement qui est prévenu ou remplacé ne déclenchera rien.

Exemple : Une capacité qui se déclenche quand des blessures sont infligées ne se déclenchera pas si les blessures sont prévenues.

603.3. Une fois qu'une capacité s'est déclenchée, son contrôleur la met sur la pile en tant qu'objet qui n'est pas une carte la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Cf. règle 115, « Timing et priorité. » La capacité devient l'objet au sommet de la pile. Elle a le texte de la capacité qui l'a créée et aucune autre caractéristique. Elle reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle soit contrée, qu'elle se résolve, ou qu'un effet la déplace ailleurs.

603.3a Une capacité déclenchée est contrôlée par le joueur qui contrôlait sa source au moment de son déclenchement, à moins qu'il ne s'agisse d'une capacité déclenchée retardée. Le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée est le joueur qui contrôlait le sort ou la capacité qui l'a créée.

603.3b 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 déclenchées qu'il contrôle sur la pile dans l'ordre de son choix (cf. règle 101.4.) Ensuite, le jeu vérifie et résout de nouveau les actions basées sur un état, jusqu'à ce que plus aucune ne s'applique, puis les capacités qui se sont déclenchées pendant ce processus vont sur la pile. Ce processus se répète jusqu'à ce qu'aucune nouvelle action sur un état ne s'applique et qu'aucune capacité ne se déclenche. Puis le joueur approprié reçoit la priorité.

603.3c Si une capacité déclenchée est modale, son contrôleur annonce le mode choisi lorsqu'il met la capacité sur la pile. Si l'un des modes se trouve être illégal (par exemple, à cause de l'impossibilité de choisir une cible légale), ce mode ne peut pas être choisi. Si aucun mode ne peut être choisi, la capacité est retirée de la pile. (Cf. règle 700.2.)

603.3d Le reste du processus de mise en pile d'une capacité déclenchée est identique au processus pour lancer un sort listé dans les règles 601.2c–d. Si un choix est requis quand une capacité déclenchée est mise sur la pile, mais qu'aucun choix légal ne peut être fait, ou si une règle ou un effet continu rend cette capacité illégale, alors la capacité est simplement retirée de la pile.

603.4. Une capacité déclenchée peut être rédigée « Quand / À chaque fois que / Au début de / À la fin de [événement déclencheur], si [condition], [effet]. » Quand l'événement déclencheur survient, la capacité vérifie si la condition est vraie. La capacité ne se déclenche que si la condition est vraie ; autrement, elle ne fait rien. Si la capacité se déclenche, elle vérifie à nouveau la condition à sa résolution. Si la condition n'est pas vraie à ce moment-là, la capacité est retirée de la pile et ne fait rien. Remarquez que cette règle est similaire à celle sur la vérification de la légalité des cibles. Cette règle est appelée « clause d'intervention 'si' » (Le mot « si » a sa signification normale en Français partout ailleurs dans le texte des cartes ; cette règle ne s'applique qu'à un « si » suivant immédiatement une condition de déclenchement.)

603.5. 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 » quelque chose ne soit vrai ou qu'un joueur choisisse de faire quelque chose vont sur la pile normalement ; la condition « à moins que » n'est traitée que lorsque la capacité se résout.

603.6. Les événements déclencheurs qui concernent des objets changeant de zone sont appelés des « déclencheurs de changement de zone . » De nombreuses capacités déclenchées de changement de zone tentent de faire quelque chose à l'objet après qu'il a changé de zone. Pendant la résolution, la capacité cherche l'objet dans la zone vers laquelle il a été déplacé. Si l'objet ne peut pas être trouvé dans la zone où il est allé, la partie de la capacité essayant de faire quelque chose à cet objet ne fera rien. La capacité peut ne pas trouver l'objet parce qu'il n'est jamais entré dans la zone en question, parce qu'il a quitté la zone avant que la capacité ne se résolve ou parce qu'il se trouve maintenant dans une zone privée d'un joueur telle que la bibliothèque ou la main d'un adversaire. (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 sur le champ de bataille et les capacités de sortie du champ de bataille.

603.6a Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille se déclenchent quand un permanent arrive sur le champ de bataille. Elles sont rédigées « Quand [cet objet] arrive sur le champ de bataille, ... » ou bien « À chaque fois qu'un [type] arrive sur le champ de bataille, ... » À chaque fois qu'un événement met un ou plusieurs permanents sur le champ de bataille, on vérifie pour tous les permanents sur le champ de bataille (y compris les nouveaux venus) s'ils ont une capacité déclenchée par cet événement.

603.6b Les effets continus qui modifient les caractéristiques d'un permanent les modifient dès l'instant où ce permanent est sur le champ de bataille (et non pas avant). Le permanent n'est jamais sur le champ de bataille avec ses caractéristiques non-modifiées. Toutefois, les effets continus ne s'appliquent pas avant que le permanent ne soit sur le champ de bataille (cf. règle 603.6e).

Exemple : Si un effet dit « Tous les terrains sont des créatures » et qu'une carte de terrain est jouée, l'effet fait de la carte de terrain une créature au moment précis où elle arrive sur le champ de bataille, et donc les capacités qui se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille se déclenchent. De la même manière, si un effet dit « Toutes les créatures perdent leurs capacités » et qu'une carte de créature avec une capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille arrive sur le champ de bataille, cet effet lui fera perdre cette capacité au moment précis où elle arrive sur le champ de bataille, si bien que la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne se déclenchera pas.

603.6c Les capacités déclenchées de sortie du champ de bataille se déclenchent quand un permanent quitte le champ de bataille pour une autre zone, ou lorsqu'un permanent en phase quitte la partie parce que son propriétaire quitte la partie. Elles sont rédigées, entre autres, « Quand [cet objet] quitte le champ de bataille, ... » ou bien « À chaque fois que [quelque chose] est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, ... » Une capacité qui essaye de faire quelque chose à la carte qui a quitté le champ de bataille ne la recherche que dans la première zone où elle s'est rendue. Une capacité qui se déclenche quand une carte est mise dans une certaine zone « d'où qu'elle vienne » n'est jamais traitée comme une capacité de départ du champ de bataille, même si l'objet est mis dans cette zone depuis le champ de bataille.

603.6d Normalement, les objets qui existent immédiatement après un événement sont examinés pour voir si l'événement correspond à des conditions de déclenchement. Les effets continus qui existent à ce moment sont utilisés pour déterminer quelles sont les conditions de déclenchement et à quoi ressemblent les objets impliqués dans l'événement. Cependant, certaines capacités déclenchées doivent être traitées spécialement parce que l'objet avec la capacité peut ne plus être sur le champ de bataille, peut avoir été mis dans une main ou bibliothèque, ou peut ne plus être

contrôlé par le joueur approprié. Le jeu doit « regarder dans le passé » pour déterminer si ces capacités se déclenchent. Les capacités qui se déclenchent quand un objet quitte le champ de bataille, les capacités qui se déclenchent quand un permanent passe hors phase, les capacités qui se déclenchent quand un objet que tout le monde peut voir est mis dans une main ou dans une bibliothèque, les capacités qui se déclenchent spécifiquement quand un objet devient détaché, les capacités qui se déclenchent quand un joueur perd le contrôle d'un objet et les capacités qui se déclenchent quand un joueur transplane depuis un plan se déclencheront suivant leur existence et l'apparence des objets avant que l'événement n'ait eu lieu plutôt qu'après.

Exemple : Deux créatures sont sur le champ de bataille ainsi qu'un artefact qui a la capacité « À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. » Quelqu'un lance un sort qui détruit tous les artefacts, enchantements et créatures. La capacité de l'artefact se déclenche deux fois, même si l'artefact va dans le cimetière de son propriétaire au même moment que les créatures.

603.6e Certains permanents ont pour texte : « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec ... » « Au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille... » « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille comme... » ou « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille engagé. » Un tel texte est une capacité statique — et non pas une capacité déclenchée — dont l'effet se produit au cours de l'événement qui met le permanent sur le champ de bataille.

603.6f Certaines auras ont des capacités déclenchées qui se déclenchent lorsque le permanent enchanté quitte le champ de bataille. De telles capacités sont capables de trouver le nouvel objet qu'est devenu ce permanent dans la zone où il s'est rendu ; elles peuvent également trouver le nouvel objet qu'est devenue l'aura dans le cimetière de son propriétaire après la vérification des actions basées sur un état. Cf. règle 400.7.

603.7. Un effet peut créer une capacité déclenchée retardée qui peut faire quelque chose plus tard. Une capacité déclenchée retardée contiendra « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de », bien qu'habituellement la capacité ne commence pas par ces termes.

603.7a Les capacités déclenchées retardées sont créées par des sorts ou d'autres capacités, à leur résolution. Cela signifie qu'une capacité déclenchée 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 dit « Quand cette créature quitte le champ de bataille » mais la créature en question quitte le champ de bataille avant que le sort ou la capacité créant l'effet ne se résolve. Dans ce cas, la capacité déclenchée retardée ne se déclenchera jamais.

Exemple : Si un effet dit « Quand cette créature devient dégagée » et que la créature en question devient dégagée avant que l'effet ne se résolve, la capacité attend la prochaine fois que la créature se dégagera.

603.7b Une capacité déclenchée retardée ne se déclenche qu'une seule fois — la prochaine fois que son événement déclencheur survient — sauf si elle indique une durée, comme « ce tour-ci. »

603.7c Une capacité déclenchée retardée qui se réfère à un objet en particulier l'affecte même si les caractéristiques de cet objet changent. Cependant, si cet objet n'est plus dans la zone dans laquelle il est censé se trouver à la résolution de la capacité déclenchée retardée, la capacité ne l'affectera pas. (Notez que si cet objet a quitté cette zone et y est revenu, il s'agit d'un nouvel objet et il ne sera donc pas affecté. Cf. règle 400.7.)

Exemple : Une capacité qui dit « Exilez cette créature au début de la prochaine étape de fin » exilera ce permanent même s'il n'est plus une créature pendant la prochaine étape de fin. Cependant, elle ne fera rien si ce permanent a quitté le champ de bataille entre temps.

603.7d La source d'une capacité déclenchée retardée créée par un sort est ce sort. La source d'une capacité déclenchée retardée créée par une autre capacité est la même que la source de cette autre capacité. Le contrôleur d'une capacité déclenchée retardée est le même que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a créée, même si ce joueur ne contrôle plus sa source.

603.8. Certaines capacités déclenchées se déclenchent quand un état du jeu (comme un joueur ne contrôlant aucun permanent d'un type de carte particulier) est vérifié, plutôt que de se déclencher quand un événement se produit. Ces capacités se déclenchent dès que l'état du jeu remplit la condition de déclenchement. Elles iront sur la pile au prochain moment opportun. On les appelle *capacités déclenchées par un état* (à ne pas confondre avec les effets basés sur un état). Une capacité déclenchée par un état ne se redéclenche pas tant que la capacité générée par un premier déclenchement ne s'est pas résolue, n'a pas été contrecarrée ni n'a quitté la pile. Ensuite, 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 à nouveau.

Exemple : *La capacité d'un permanent dit « 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 redéclenche plus tant qu'elle ne s'est pas résolue. Si son contrôleur lance un sort qui dit « Défaussez-vous de votre main, puis piochez autant de cartes », la capacité se déclenchera pendant la résolution de ce sort car la main du joueur était vide pendant un instant.*

603.9. Certaines capacités se déclenchent spécifiquement quand un joueur perd la partie. Ces capacités se déclenchent quand un joueur perd ou quitte la partie, quelle que soit la raison, sauf si ce joueur quitte la partie à cause d'un match nul. Cf. règle 104.3.

603.10. Certains objets ont une capacité statique liée à une capacité déclenchée. (Cf. règle 607, « Capacités liées. ») Ces objets réunissent les deux capacités en un seul paragraphe, avec en premier la capacité statique, suivie de la capacité déclenchée. Quelques rares objets ont des capacités déclenchées qui sont rédigées avec la condition de déclenchement au milieu de la capacité, plutôt qu'au début.

Exemple : Une capacité qui dit « Révélez la première carte que vous piochez chaque tour. À chaque fois que vous révélez une carte de terrain de base de cette manière, piochez une carte » est une capacité statique liée à une capacité déclenchée.

604. Gérer les capacités statiques

604.1. Les capacités statiques font quelque chose tout le temps sans être activées ni déclenchées. Elles sont rédigées sous forme de phrases déclaratives et sont simplement vraies.

604.2. Les capacités statiques créent des effets continus, parmi lesquels se trouvent des effets de prévention et des effets de remplacement. Ces effets restent actifs tant que le permanent avec la capacité reste sur le champ de bataille et a cette capacité, ou tant que l'objet avec la capacité reste dans la zone appropriée, comme décrit dans la règle 112.6.

604.3. Certaines capacités statiques sont des *capacités de définition de caractéristique*. Une capacité de définition de caractéristique transmet des informations sur les caractéristiques d'un objet qui devraient normalement se trouver ailleurs sur cet objet (comme dans son coût de mana, dans sa ligne de type, ou dans la boîte de force/endurance). Les capacités de définition de caractéristique fonctionnent dans toutes les zones. Elles fonctionnent également en dehors de la partie.

604.3a Une capacité statique est une capacité de définition de caractéristique si elle remplit les critères suivants : (1) Elle définit les couleurs, sous-types, force, ou endurance d'un objet; (2) elle est imprimée sur la carte qu'elle affecte, elle a été donnée au jeton qu'elle affecte par l'effet qui a créé le jeton, ou a été acquise par l'objet comme le résultat d'un effet de copie ou d'un effet de changement de texte; (3) elle n'affecte directement les caractéristiques d'aucun autre objet;

(4) ce n'est pas une capacité qu'un objet se donne à lui-même; et (5) elle ne définit pas les valeurs de telles caractéristiques uniquement si certaines conditions sont remplies.

604.4. De nombreux équipements, auras et fortifications ont des capacités statiques qui modifient l'objet auquel ils sont attachés mais ces capacités ne ciblent pas cet objet. Si une aura, une fortification ou un équipement est déplacé sur un autre objet, la capacité cesse de s'appliquer sur le premier objet et commence à modifier le deuxième.

604.5. Certaines capacités statiques s'appliquent lorsqu'un sort est sur la pile. Ces capacités ont souvent trait à la possibilité de contrecarrer ce sort. De plus, les capacités qui disent « En tant que coût supplémentaire pour lancer... », « Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de [cet objet] » et « Vous pouvez lancer [cet objet] sans payer son coût de mana » fonctionnent tant que le sort est sur la pile.

604.6. Certaines capacités statiques s'appliquent pendant qu'une carte se trouve dans une zone d'où elle pourrait être lancée ou jouée (le plus souvent votre main). Ce sont uniquement celles qui disent « Vous pouvez [lancer/jouer] [cette carte]..., » « Vous ne pouvez pas [lancer/jouer] [cette carte]..., » et « Ne [lancez/jouez] [cette carte] que.... »

604.7. Contrairement aux sorts et aux autres sortes de capacités, les capacités statiques ne peuvent employer les dernières informations connues d'un permanent pour déterminer comment leurs effets s'appliquent.

605. Capacités de mana

605.1. Certaines capacités activées et certaines capacités déclenchées sont des capacités de mana, ce qui les assujettit à certaines règles spécifiques. Seules les capacités qui remplissent l'un des deux critères qui suivent sont des capacités de mana, sans tenir compte des autres effets qu'elles peuvent générer ou des restrictions de timing (comme « N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère ») qu'elles peuvent avoir.

605.1a Une capacité activée non ciblée qui pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution est une capacité de mana.

605.1b Une capacité déclenchée non ciblée qui se déclenche à l'activation d'une capacité de mana et qui pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution est une capacité de mana.

605.2. Une capacité de mana reste une capacité de mana même si l'état du jeu ne lui permet pas de produire du mana.

Exemple : Un permanent possède une capacité qui dit « {T} : Ajoutez {G} à votre réserve pour chaque créature que vous contrôlez. » Il s'agit d'une capacité de mana même si vous ne contrôlez pas de créature ou si le permanent est déjà engagé.

605.3. Activer une capacité activée de mana suit les règles d'activation des autres capacités activées (cf. règle 602.2), avec les exceptions suivantes :

605.3a Un joueur peut activer une capacité activée de mana à chaque fois qu'il a la priorité, à chaque fois qu'il lance un sort ou qu'il active une capacité requérant un paiement en mana, ou à chaque fois qu'une règle ou un effet lui demande du mana pour un paiement, même si c'est en plein milieu du lancement ou de la résolution d'un sort ou de l'activation ou de la résolution d'une capacité.

605.3b Une capacité activée de mana ne va pas sur la pile, et ne peut ainsi pas être ciblée ou contrecarrée, et on ne peut pas y répondre. En d'autres termes, elle se résout immédiatement après avoir été activée. (Cf. règle 405.6c.)

605.4. Les capacités déclenchées de mana suivent les règles des autres capacités déclenchées (cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées »), avec l'exception suivante :

605.4a Une capacité déclenchée de mana ne va pas sur la pile, et ne peut ainsi pas être ciblée ou contrecarrée, et on ne peut pas y répondre. De plus, elle se résout immédiatement après la capacité de mana qui l'a déclenchée, sans attendre la priorité.

***Exemple :** Un enchantement dit: « À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana de ce type à sa réserve. » Si un joueur engage un terrain pour du mana pendant qu'il lance un sort, le mana supplémentaire est ajouté à la réserve de ce joueur immédiatement et peut être utilisé pour payer le sort.*

605.5. Les capacités qui ne remplissent pas les critères énoncés aux règles 605.1a–b et les sorts ne sont pas des capacités de mana.

605.5a Une capacité avec une cible n'est pas une capacité de mana, même si elle pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution. Il en va de même pour une capacité déclenchée qui pourrait produire du mana mais qui se déclenche sur un autre événement que l'activation d'une capacité de mana, ou pour une capacité déclenchée qui se déclenche sur l'activation d'une capacité de mana mais qui ne pourrait pas produire de mana. Ces dernières suivent les règles normales des capacités activées ou des capacités déclenchées, selon le cas.

605.5b Un sort ne peut en aucun cas être une capacité de mana, même s'il pourrait ajouter du mana à la réserve d'un joueur à sa résolution. On le lance et on le résout comme tout autre sort. Certaines anciennes cartes ont été imprimées avec comme type « source de mana » ; ces cartes ont reçu un errata de leur texte Oracle et sont maintenant des éphémères.

606. Capacités de loyauté

606.1. Certaines capacités activées sont des capacités de loyauté et sont soumises à des règles spéciales.

606.2. Une capacité activée avec un symbole de loyauté dans son coût est une capacité de loyauté. Normalement, seuls les planeswalkers ont des capacités de loyauté.

606.3. Un joueur peut activer une capacité de loyauté d'un permanent qu'il contrôle à tout moment où il a la priorité et que la pile est vide durant une des phases principales de son tour, mais seulement si aucun joueur n'a activé de capacité de loyauté de ce permanent ce tour-ci.

606.4. Le coût d'activation d'une capacité de loyauté d'un permanent est de placer sur ce permanent ou de retirer de ce permanent un certain nombre de marqueurs loyauté, comme indiqué par le symbole de loyauté dans le coût d'activation de cette capacité.

606.5. Une capacité de loyauté avec un coût de loyauté négatif ne peut pas être activée si le permanent n'a pas au moins ce nombre de marqueurs loyauté sur lui.

607. Capacités liées

607.1. Un objet peut avoir deux capacités imprimées sur lui, de sorte que l'une des deux entraîne la réalisation d'actions ou la modification d'objets et que l'autre se réfère à ces actions ou à ces objets. Si c'est le cas, ces deux capacités sont liées : la deuxième capacité se réfère uniquement aux actions qui ont été réalisées et aux objets qui ont été affectés par la première, et aucune autre, capacité.

607.1a Une capacité imprimée sur un objet à l'intérieur d'une autre capacité qui donne cette capacité à cet objet est toujours considérée comme « imprimée » sur cet objet à ces fins.

607.2. Il y a différentes sortes de capacités liées.

607.2a Si un objet a une capacité activée ou déclenchée imprimée sur lui qui exile une ou plusieurs cartes, et une autre capacité imprimée sur lui qui se réfère soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet] », ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement aux cartes se trouvant dans la zone d'exil qui y ont été placées par la première capacité.

607.2b Si un objet possède une capacité imprimée sur lui qui génère un effet de remplacement qui entraîne l'exil d'une ou de plusieurs cartes, et une autre capacité imprimée sur lui qui se réfère soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet] », ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement aux cartes se trouvant dans la zone d'exil qui y ont été placées lors de l'application directe de l'effet de remplacement généré par la première capacité. Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »

607.2c Si un objet a une capacité activée ou déclenchée imprimée sur lui qui met sur le champ de bataille un ou plusieurs objets, et une autre capacité imprimée sur lui qui fait référence aux objets « mis sur le champ de bataille par [cet objet] », ces capacités sont liées. La seconde peut uniquement se référer aux objets mis sur le champ de bataille par la première capacité.

607.2d Si un objet possède une capacité imprimée sur lui qui demande au joueur de « choisir une [valeur] » ou de « nommer une carte » et une autre capacité imprimée sur lui qui fait référence à « la [valeur] choisie », à « la dernière [valeur] choisie », ou à « la carte nommée », ces capacités sont liées. La seconde capacité se réfère uniquement à un choix effectué pour la première capacité.

607.2e Si un objet possède à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée imprimées sur lui et rédigées dans le même paragraphe, ces capacités sont liées. La capacité déclenchée fait uniquement référence aux actions prises pour la capacité statique. Voir règle 603.10.

607.2f Si un objet a une capacité de kick imprimée sur lui, et une autre capacité imprimée sur lui qui fait référence au fait que l'objet ait été kické, ces capacités sont liées. La seconde capacité fait uniquement référence à la déclaration de l'intention de payer le coût de kick indiqué par la première capacité lorsque l'objet a été lancé en tant que sort. Si une capacité de kick indique plusieurs coûts, il y aura plusieurs capacités qui lui seront liées. Chacune de ces capacités spécifiera à quel coût de kick elle se réfère. Cf. règle 702.30, « Kick. »

607.2g Les deux capacités représentées par le mot-clé Appui sont des capacités liées. Cf. règle 702.69, « Appui. »

607.3. Une même capacité peut faire partie de plusieurs paires de capacités liées.

Exemple : *Le Panache de Paradis a les trois capacités suivantes : « Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur », « À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie » et « {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve. » La première et la deuxième capacités sont liées. La première et la troisième capacités sont liées.*

607.4. Si un objet acquiert une paire de capacités liées lors du même effet, les capacités seront liées l'une à l'autre sur cet objet et ce même si elles n'étaient pas imprimées sur cet objet. Elles ne peuvent pas être liées à une autre capacité, quelles que soient les autres capacités que l'objet peut avoir ou avoir eu par le passé.

Exemple : *Le Frappeur à l'arc a la capacité « {R}, exilez les dix cartes du dessus de votre bibliothèque : le Frappeur à l'arc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. » Les Sœurs de la mort de pierre ont la capacité « {B} {G} : Exilez la créature ciblée qui bloque ou qui est bloquée par les Sœurs de la mort de pierre » et la capacité « {2} {B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature exilée par les Sœurs de la mort de pierre. » L'Élémental de vif-argent a la capacité « {U} : L'Élémental de vif-argent acquiert toutes les capacités activées de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. » Si un*

joueur fait que l'Élémental de vif-argent acquiert la capacité du Frappeur à l'arc, l'active, puis fait que l'Élémental de vif-argent acquiert la capacité des Sœurs de la mort de pierre, active la capacité d'exil, puis active la capacité de retour sur le champ de bataille, seule une carte de créature que l'Élémental de vif-argent a exilé avec la capacité des Sœurs de la mort de pierre pourra être renvoyée sur le champ de bataille. Les cartes de créature que l'Élémental de vif-argent a exilées avec la capacité du Frappeur à l'arc ne peuvent être renvoyées.

608. Résoudre les sorts et les capacités

608.1. Chaque fois que tous les joueurs passent successivement, le sort ou la capacité au sommet de la pile se résout. (Cf. règle 609, « Effets. »)

608.2. Si l'objet qui se résout est un sort d'éphémère, un sort de rituel ou une capacité, sa résolution peut comporter plusieurs étapes. On commence par suivre les étapes décrites dans les règles 608.2a et 608.2b. On suit ensuite le cas échéant les étapes décrites dans les règles 608.2c-j, sans ordre particulier. On suit enfin l'étape décrite dans la règle 608.2k.

608.2a Si une capacité déclenchée a une clause d'intervention 'si', elle vérifie si la condition est vraie. Si ce n'est pas le cas, la capacité est retirée de la pile et ne fait rien. Sinon, elle continue de se résoudre. Cf. règle 603.4.

608.2b Si le sort ou la capacité spécifie des cibles, il vérifie si les cibles sont toujours légales. Une cible qui n'est plus dans la zone dans laquelle elle était quand elle a été ciblée est illégale. D'autres changements de l'état du jeu peuvent rendre une cible illégale ; par exemple, ses caractéristiques peuvent avoir changé ou un effet peut avoir changé le texte du sort. Si la source d'une capacité a quitté la zone dans laquelle elle était, ses dernières informations connues sont utilisées pendant ce processus. Le sort ou la capacité est contrecarré si toutes ses cibles, pour chaque occurrence du mot « cible », sont maintenant illégales. Si le sort ou la capacité n'est pas contrecarré, il se résout normalement. Néanmoins, si une quelconque de ces cibles est illégale, la partie de l'effet du sort ou de la capacité pour laquelle il s'agit d'une cible illégale ne peut effectuer aucune action sur cette cible ni faire que cette cible effectue la moindre action. L'effet peut cependant toujours utiliser des informations de cibles illégales, et si pour d'autres parties de l'effet ces cibles ne sont pas illégales, ces parties de l'effet peuvent les affecter.

Exemple : *Salve d'aura est un éphémère blanc qui dit : « Détruisez l'enchantement ciblé. Piochez une carte. » Si l'enchantement n'est plus une cible légale lorsque Salve d'aura se résout (par exemple, s'il a acquis la protection contre le blanc ou s'il n'est plus sur le champ de bataille), la Salve d'aura est contrecarrée. Son contrôleur ne pioche pas de carte.*

Exemple : *Les Spores pesteuses ont pour texte : « Détruisez la créature non-noire ciblée et le terrain ciblé. Ils ne peuvent pas être régénérés. » Si le même 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, les Spores pesteuses ne sont pas contrecarrées car le terrain-créature noir est toujours une cible légale pour la portion du sort qui cible un terrain. La partie « détruisez la créature non-noire ciblée » du sort n'affectera pas ce permanent, mais la partie « détruisez le terrain ciblé » le détruira bel et bien. Il ne peut pas être régénéré.*

608.2c 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. Dans certains cas, certaines instructions sur la carte peuvent être modifiées par du texte après lesdites instructions (par exemple, « Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée » ou « Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur. ») Dans ce type de situations, n'appliquez pas les effets étape par étape sans réfléchir — lisez le texte en entier et appliquez les règles de la langue au texte.

608.2d Si un effet d'un sort ou d'une capacité offre d'autres choix que ceux déjà faits lorsque le sort a été lancé, ou lorsque la capacité a été activée, ou lorsque la capacité ou le sort a été mis sur la pile d'une autre manière, le joueur annonce ceux-ci en appliquant l'effet. Le joueur ne peut choisir une option qui est illégale ou impossible, à l'exception du fait qu'avoir une bibliothèque vide ne fait pas de la pioche d'une carte une action impossible (cf. règle 119.3). Si un effet divise ou répartit quelque chose, comme des blessures ou des marqueurs, parmi un nombre quelconque de joueurs et/ou d'objets non ciblés, le joueur choisit la répartition de telle sorte qu'au moins un objet ou un joueur soit choisi si possible et que chaque joueur et chaque objet choisi reçoive au moins un de ce qu'il y a à diviser. (Notez que si un effet divise ou répartit quelque chose, comme des blessures ou des marqueurs, comme un joueur le choisit parmi un nombre quelconque de joueurs et/ou d'objets *ciblés*, la quantité et la division ont été déterminées quand la capacité ou le sort a été mis sur la pile et non pas à ce moment-là ; cf. règle 601.2d.)

Exemple : *Un sort dit : « 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 de sacrifier une créature.*

608.2e Certains sorts ou capacités ont plusieurs actions ou étapes, identifiables par plusieurs phrases ou clauses, et qui impliquent plusieurs joueurs. Dans ce cas, les choix relatifs à la première action sont faits dans l'ordre APNAP, puis la première action est effectuée par tous les joueurs concernés de manière simultanée. Ensuite, les choix relatifs à la deuxième action sont faits dans l'ordre APNAP et cette action est ensuite effectuée par tous les joueurs concernés de manière simultanée, et ainsi de suite. Cf. règle 101.4.

608.2f Si un effet donne au joueur la possibilité de payer du mana, il peut activer des capacités de mana avant de faire cette action. Si un effet oblige ou permet expressément à un joueur de lancer un sort pendant sa résolution, il fait ainsi en mettant ce sort sur la pile, puis en continuant à le lancer en suivant les étapes des règles 601.2a–h, hormis le fait qu'aucun joueur ne reçoit la priorité après qu'il a été lancé. Le sort ou la capacité qui était actuellement en train de se résoudre continue alors à résoudre, permettant éventuellement de lancer d'autres sorts de cette façon. Aucun autre sort ne peut normalement être lancé et aucune capacité ne peut normalement être activée pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

608.2g Si un effet a besoin d'une information du jeu (comme le nombre de créatures sur le champ de bataille), la réponse n'est déterminée qu'une seule fois, quand l'effet est appliqué. Si l'effet a besoin d'une information d'un objet spécifique, y compris la source de la capacité elle-même ou une cible devenue illégale, l'effet utilise l'information actuelle de cet objet s'il se trouve dans la zone publique dans laquelle on s'attendait à le trouver ; s'il n'est plus dans cette zone, ou si l'effet l'a amené d'une zone publique à une zone cachée, l'effet utilise la dernière information connue de cet objet. Cf. règle 112.7a. Si une capacité indique qu'un objet fait quelque chose, c'est l'objet tel qu'il existe — ou tel qu'il existait le plus récemment — qui le fait, et non pas la capacité.

608.2h Si un effet se réfère à certaines caractéristiques, il ne vérifie que les valeurs des caractéristiques spécifiées, sans tenir compte d'autres caractéristiques proches que le permanent pourrait aussi avoir.

Exemple : *Un effet qui dit « Détruisez toutes les créatures noires » détruit une créature noire et blanche, mais un effet qui dit « Détruisez toutes les créatures non-noires » ne la détruit pas.*

608.2i Si l'effet d'une capacité se réfère à un objet non ciblé spécifique auquel le coût ou la condition de déclenchement de cette capacité s'est référé précédemment, il continue d'affecter cet objet et ce même si cet objet a changé de caractéristiques.

Exemple : *Le Mur de larmes dit « À chaque fois que le Mur des larmes bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat. » Si le Mur de larmes bloque une créature, puis que cette créature cesse d'être une*

créature avant que la capacité déclenchée ne se résolve, le permanent sera tout de même renvoyé dans la main de son propriétaire.

608.2j Si une capacité, un sort d'éphémère ou un sort de rituel qui peut légalement se résoudre quitte la pile après qu'il a commencé à se résoudre, on le résout quand même jusqu'au bout.

608.2k La partie finale de la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel consiste à le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Comme partie finale de sa résolution, une capacité est retirée de la pile et cesse d'exister.

608.3. Si l'objet en train de se résoudre est un sort de permanent, sa résolution ne compte qu'une seule étape (sauf s'il s'agit d'une aura). La carte de sort devient un permanent et est mise sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort.

608.3a Si l'objet en train de se résoudre est un sort d'aura, sa résolution comporte deux étapes. En premier, on vérifie que la cible spécifiée par sa capacité 'enchanter' est toujours légale, comme décrit dans la règle 608.2b. (Cf. règle 702.5, « Enchanter. ») Si c'est le cas, la carte de sort devient un permanent et est mise sur le champ de bataille sous le contrôle du contrôleur du sort et attachée à l'objet qu'elle ciblait.

608.3b Si un sort de permanent se résout mais que son contrôleur ne peut pas le mettre sur le champ de bataille, ce joueur le met dans le cimetière de son propriétaire.

Exemple : *Worms of the Earth* dit « Si un terrain devait arriver sur le champ de bataille, à la place il ne le fait pas. » *Clone* dit « Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille. » Si un joueur lance un Clone et choisit de copier une Charmille Dryade (créature terrain) alors que *Worms of the Earth* est sur le champ de bataille, le Clone ne peut pas arriver sur le champ de bataille depuis la pile. Il est mis dans le cimetière de son propriétaire.

609. Effets

609.1. Un effet est quelque chose qui arrive dans le jeu comme résultat d'un sort ou d'une capacité.

Quand une capacité activée, une capacité déclenchée ou un sort se résout, il peut créer un ou plusieurs effets ponctuels ou effets continus. Les capacités statiques peuvent créer un ou plusieurs effets continus. Un texte en soi n'est jamais un effet.

609.2. Les effets ne s'appliquent qu'aux permanents, à moins que les instructions ne spécifient autrement ou qu'elles ne puissent évidemment s'appliquer qu'à des objets dans d'autres zones.

Exemple : *Un effet qui transforme 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 lancés ne s'applique qu'aux sorts sur la pile puisqu'un sort est toujours sur la pile lorsqu'un joueur est en train de le lancer.*

609.3. 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 dit « Défaussez-vous de deux cartes » le fera se défausser de cette seule carte. Si un effet retire des cartes d'une bibliothèque (ce qui n'est pas la même chose que de piocher des cartes), il en retirera autant que possible.*

609.4. Certains effets précisent qu'un joueur peut faire quelque chose « comme si » une certaine condition était vraie ou qu'une créature peut faire quelque chose « comme si » une certaine condition était vraie. Cela ne s'applique qu'à cet effet précis. Pour cet effet-là, traitez le jeu exactement comme si la condition était vraie. Pour tout le reste, traitez le jeu normalement.

609.4a Si deux effets précisent qu'un joueur peut (ou qu'une créature peut) faire la même chose « comme si » deux conditions différentes étaient vraies, les deux conditions peuvent s'appliquer. Si un des effets « comme si » satisfait les conditions pour un autre effet « comme si », alors les deux effets s'appliquent.

***Exemple :** Un joueur contrôle un Planétaire Vedalken, un artefact qui dit « Vous pouvez lancer les cartes non-terrain comme si elles avaient le flash. » Ce joueur lance Transe shamanique, un éphémère qui dit, entre autres, « vous pouvez jouer des cartes depuis les cimetières des autres joueurs comme si elles étaient dans votre cimetière. » Le joueur peut lancer un sort de rituel avec le flashback depuis le cimetière d'un autre joueur comme s'il était dans son propre cimetière et comme s'il avait le flash.*

609.5. Si un effet peut se solder par une égalité, le texte du sort ou de la capacité qui a créé l'effet précisera ce qu'il faut faire en cas d'égalité. Le jeu **Magic** n'a pas de règle par défaut pour départager les égalités.

609.6. Certains effets continus sont des effets de remplacement ou des effets de prévention. Voir les règles 614 et 615.

609.7. Certains effets s'appliquent aux blessures en provenance d'une source — par exemple, « La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures. »

609.7a Si un effet demande à un joueur de choisir une source de blessures, celui-ci peut choisir un permanent, un sort sur la pile (y compris un sort de permanent), ou tout objet auquel un objet sur la pile, un effet de remplacement en attente d'être appliqué, ou une capacité déclenchée retardée en attente de déclenchement fait référence (même si cet objet n'est plus dans la zone où il était), ou, dans certaines variantes casual, auquel une carte face visible dans la zone de commandement fait référence. Une source n'a pas besoin d'être capable d'infliger des blessures pour être un choix légal. La source est choisie quand l'effet est créé. Si le joueur choisit un permanent, la prévention s'appliquera aux prochaines blessures infligées par ce permanent, qu'elles soient infligées comme résultat d'un sort ou d'une capacité ou comme blessures de combat. Si le joueur choisit un sort de permanent, l'effet s'appliquera à toute blessure infligée par ce sort et à toute blessure infligée par le permanent que ce sort devient à sa résolution.

609.7b Certains effets de capacités et de sorts résolus peuvent prévenir ou remplacer des blessures provenant de sources ayant certaines propriétés, comme une créature ou encore une source d'une couleur en particulier. Lorsque la source choisie devrait infliger des blessures, le « bouclier » 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 ni remplacées. Si, pour quelque raison que ce soit, le bouclier ne prévient ou ne remplace aucune blessure, il n'est pas utilisé et reste en place.

609.7c Certains effets provenant de capacités statiques préviennent ou remplacent les blessures de sources avec certaines propriétés. Pour ces effets, la prévention ou le remplacement s'applique aux sources qui sont des permanents avec ces propriétés et aux sources qui ne sont pas sur le champ de bataille et qui ont ces propriétés.

610. Effets ponctuels

610.1. Un effet ponctuel fait quelque chose une seule fois et n'a pas de durée. Par exemple, cela peut être : infliger des blessures, détruire un permanent, mettre un jeton sur le champ de bataille ou bien déplacer des objets d'une zone vers une autre.

610.2. Certains effets ponctuels créent une capacité déclenchée retardée, ce qui impose à un joueur de faire quelque chose plus tard dans la partie (en général, à un moment spécifique) plutôt qu'à la résolution du sort ou de la capacité qui crée l'effet ponctuel. Cf. règle 603.7.

611. Effets continus

611.1. Un effet continu modifie des caractéristiques d'objets, modifie le contrôle d'objets, ou affecte les joueurs ou les règles de la partie, pour une période déterminée ou non.

611.2. Un effet continu peut être créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité.

611.2a Un effet continu créé 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.

611.2b Certains effets continus créés par la résolution d'un sort ou d'une capacité ont des durées utilisant l'expression « tant que... » Si la durée du « tant que » ne commence jamais, ou si elle se termine avant le moment où l'effet devrait s'appliquer, l'effet ne fait rien. Il ne commence pas pour s'arrêter aussitôt, et ne dure pas non plus indéfiniment.

Exemple : *L'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 activez cette capacité et que l'Endosquelette devient dégagé avant qu'elle ne se résolve, elle ne fait rien car sa durée — tant que l'Endosquelette reste engagé — a expiré avant même que l'effet ne commence.*

611.2c Si un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité modifie des caractéristiques d'objets ou change le contrôle d'objets, l'ensemble des objets qu'il affecte est déterminé quand l'effet continu commence. Après cela, cet ensemble ne change plus (notez que cela fonctionne différemment des effets continus provenant d'une capacité statique.) Un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité qui ne modifie pas des caractéristiques d'objets ou qui ne change pas le contrôle d'objets modifie les règles du jeu, il peut donc affecter des objets qui n'étaient pas affectés lorsque l'effet continu a commencé.

Exemple : *Un effet qui dit « 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'affecte pas ceux qui arrivent sur le champ de bataille ou deviennent blancs par la suite.*

Exemple : *Un effet qui dit « Prévenez toutes les blessures que des créatures devraient infliger ce tour-ci » ne modifie les caractéristiques d'aucun objet, il modifie donc les règles du jeu. Cela signifie que cet effet s'applique même aux blessures que devraient infliger des créatures qui n'étaient pas sur le champ de bataille quand l'effet continu a commencé. Il affecte aussi les permanents qui deviennent des créatures plus tard dans le tour.*

611.2d Si un sort ou une capacité créant un effet continu est en train de se résoudre et contient une variable telle que X, la valeur de cette variable est déterminée une seule fois, à la résolution. Cf. règle 608.2g.

611.3. Un effet continu peut être créé par une capacité statique d'un objet.

611.3a Un effet continu créé par une capacité statique n'est pas « bloqué en l'état » ; il s'applique à tout moment à ce à quoi son texte fait référence.

611.3b L'effet s'applique à tout moment où le permanent qui le crée est sur le champ de bataille 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 » crée un effet qui donne continûment +1/+1 à chaque créature blanche sur le champ de bataille. Si une créature devient blanche, elle gagne ce bonus ; une créature qui cesse d'être blanche le perd.*

611.3c Les effets continus qui modifient les caractéristiques des permanents le font simultanément avec l'arrivée du permanent sur le champ de bataille. Ils n'attendent pas que le permanent soit sur le champ de bataille pour ensuite le modifier. Étant donné que ces effets s'appliquent au moment de l'arrivée du permanent sur le champ de bataille, ils sont appliqués avant de déterminer si le permanent va déclencher une capacité quand il arrive sur le champ de bataille.

***Exemple :** Un permanent avec la capacité statique « Toutes les créatures blanches gagnent +1/+1 » est sur le champ de bataille. Un sort de créature qui devrait normalement créer une créature blanche 1/1 crée une créature blanche 2/2. Cette créature n'arrive pas sur le champ de bataille comme 1/1 qui se transforme ensuite en 2/2.*

612. Effets de changement de texte

612.1. Certains effets continus changent le texte d'un objet. Cela peut s'appliquer à n'importe quel mot ou symbole imprimé sur cet objet, mais en général cela n'affecte que le texte de règles de cet objet (qui apparaît dans la boîte de texte) et/ou le texte qui apparaît dans sa ligne de type. Un tel effet est un effet de changement de texte.

612.2. Un effet de changement de texte ne change que les mots qui sont utilisés de la manière appropriée (par exemple, un mot de couleur de **Magic** utilisé comme un mot de couleur, un mot de type de terrain utilisé comme un type de terrain, ou un mot de type de créature utilisé comme un type de créature). Un effet qui change un mot de couleur ou un sous-type ne peut pas changer le nom d'une carte, même si ce nom contient un mot ou une série de lettres qui sont les mêmes qu'un mot de couleur, de type de créature ou de type de terrain de **Magic**.

612.2a La plupart des sorts et des capacités qui créent des jetons de créature utilisent des types de créature pour définir à la fois le nom et le type de créature de ces jetons. Un effet de changement de texte qui affecte un tel sort ou un objet avec une telle capacité peut changer ces mots parce qu'ils sont utilisés en tant que types de créature, même s'ils sont aussi utilisés comme noms.

612.3. Les effets qui rajoutent ou qui retirent des capacités ne changent pas le texte des objets qu'ils affectent, ainsi une capacité qui est rajoutée à un objet ne peut pas être modifiée par des effets de changement de texte qui affectent cet objet.

612.4. Les sous-types et le texte de règles d'un jeton sont définis par le sort ou la capacité qui a créé ce jeton. Un effet de changement de texte qui affecte un jeton peut modifier ces caractéristiques.

612.5. Une carte (Changeforme de Wöhlrajh) spécifie qu'un objet a « le texte complet » d'un autre objet. Cela ne change pas seulement le texte qui apparaît dans la boîte de texte et dans la ligne de type de cet objet, mais cela change aussi le texte qui représente son nom, son coût de mana, son symbole d'extension, sa force et son endurance.

613. Interaction d'effets continus

613.1. La valeur des caractéristiques d'un objet est déterminée en commençant par les valeurs propres à l'objet. Pour une carte, il s'agit des valeurs des caractéristiques imprimées sur cette carte. Pour un jeton ou pour une copie de sort ou de carte, il s'agit des valeurs des caractéristiques définies par l'effet qui l'a créé. Ensuite on applique tous les effets continus applicables en une série de couches, dans l'ordre suivant :

613.1a *Couche 1* : Les effets de copie sont appliqués. Cf. règle 706, « Copier des objets. »

613.1b *Couche 2* : Les effets de changement de contrôle sont appliqués.

613.1c *Couche 3* : Les effets de changement de texte sont appliqués. Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »

613.1d *Couche 4* : Les effets de changement de type sont appliqués. Cela inclut les effets qui modifient le type, le sous-type, et/ou le sur-type d'un objet.

613.1e *Couche 5* : Les effets de changement de couleur sont appliqués.

613.1f *Couche 6* : Les effets qui rajoutent ou qui retirent des capacités sont appliqués.

613.1g *Couche 7* : Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance sont appliqués.

613.2. À l'intérieur des couches 1–6, appliquez en premier les effets de capacités de définition de caractéristique (cf. règle 604.3), puis tous les autres effets dans l'ordre du timestamp (cf. règle 613.6). Notez que la dépendance d'effet peut modifier l'ordre dans lequel les effets sont appliqués au sein d'une couche. (Cf. règle 613.7.)

613.3. À l'intérieur de la couche 7, appliquez les effets applicables dans une série de sous-couches dans l'ordre décrit ci-dessous. À l'intérieur de chaque sous-couche, appliquez les effets dans l'ordre du timestamp. (Cf. règle 613.6.) Notez que la dépendance d'effets peut modifier l'ordre dans lequel les effets sont appliqués au sein d'une sous-couche. (Cf. règle 613.7.)

613.3a *Couche 7a* : Les effets des capacités de définition de caractéristique sont appliqués. Cf. règle 604.3.

613.3b *Couche 7b* : Les effets qui fixent la force et/ou l'endurance à un nombre ou à une valeur spécifique sont appliqués.

613.3c *Couche 7c* : Les effets qui modifient la force et/ou l'endurance (mais qui ne fixent pas la force et/ou l'endurance à un nombre ou à une valeur spécifique) sont appliqués.

613.3d *Couche 7d* : Les changements de force et/ou d'endurance dus à des marqueurs sont appliqués. Cf. règle 120.

613.3e *Couche 7e* : Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature sont appliqués. De tels effets prennent la valeur de la force et l'appliquent à l'endurance de la créature, et prennent la valeur de l'endurance et l'appliquent à la force de la créature.

Exemple : Une créature 1/3 gagne +0/+1 par un effet. Puis un autre effet échange la force et l'endurance de cette créature. Ses nouvelles force et endurance sont 4/1. Ensuite, un nouvel effet lui fait gagner +5/+0. Sa force et son endurance non-échangées seraient 6/4, et donc sa force et son endurance réelles sont 4/6.

Exemple : Une créature 1/3 gagne +0/+1 par un effet. Puis un autre effet échange la force et l'endurance de cette créature. Ses nouvelles force et endurance sont 4/1. Si l'effet qui donne +0/+1 cesse avant celui qui échange la force et l'endurance, alors la créature deviendra 3/1.

613.4. L'application des effets continus tel que décrit par le système de couches est continûment et automatiquement réalisée par le jeu. Tous les changements des caractéristiques des objets sont instantanés.

Exemple : Croisade est un enchantement qui dit : « Les créatures blanches gagnent +1/+1. » Une Croisade et une créature noire 2/2 sont sur le champ de bataille. Si un effet rend la créature blanche (couche 5), elle gagne +1/+1 grâce à la Croisade (couche 7c) et devient donc 3/3. Si ensuite la créature devient rouge (couche 5), l'effet de la Croisade cesse de s'appliquer à elle et elle redevient 2/2.

Exemple : Un Ogre gris, créature 2/2, est sur le champ de bataille. Un effet met sur lui un marqueur +1/+1 (couche 7d) le rendant 3/3. Un sort le ciblant qui dit « La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour » (couche 7c) se résout, le rendant 7/7. Un enchantement qui a pour texte : « Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 » arrive sur le champ

de bataille (couche 7c), le rendant 7/9. Un effet qui dit « La créature ciblée devient 0/1 jusqu'à la fin du tour » (couche 7b) lui est appliqué le rendant 5/8 (0/1, plus +4/+4 du sort résolu, plus +0/+2 de l'enchantement, plus +1/+1 du marqueur).

- 613.5. Si un effet devait s'appliquer dans des couches et/ou des sous-couches différentes, chaque partie de l'effet est appliquée dans la couche ou la sous-couche appropriée. Si un effet commence à s'appliquer dans une couche et/ou dans une sous-couche, il continuera de s'appliquer aux mêmes objets dans chaque couche et/ou dans chaque sous-couche où il doit s'appliquer, même si la capacité qui produisait cet effet a été retirée pendant ce procédé.

Exemple : Un effet qui dit « Le Bâtard sauvage gagne +1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour » est à la fois un effet de modification de force et d'endurance et un effet de changement de couleur. La partie « devient de la couleur de votre choix » s'applique dans la couche 5, tandis que la partie « gagne +1/+1 » s'applique dans la couche 7.

Exemple : Saisie des rênes a un effet qui dit : « Jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle de la créature ciblée et elle acquiert la célérité. » Il s'agit à la fois d'un effet de changement de contrôle et d'un effet qui rajoute une capacité à un objet. La partie « acquérez le contrôle » s'applique dans la couche 2, tandis que la partie « elle acquiert la célérité » s'applique dans la couche 6.

Exemple : Un effet qui dit : « Tous les artefacts non-créature 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 qui fixe la force et d'endurance. L'effet de changement de type est appliqué à tous les artefacts non-créature dans la couche 4, et l'effet qui fixe la force et l'endurance est appliqué à ces mêmes permanents dans couche 7, bien qu'à ce moment les artefacts ne soient plus non-créature.

Exemple : Svogthos, le Tombeau agité est sur le champ de bataille. Un effet qui dit : « Jusqu'à la fin du tour, le terrain ciblé devient une créature 3/3 qui est toujours un terrain » lui est appliqué (couches 4 et 7b). Un effet qui dit « La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour » lui est ensuite appliqué (couche 7b), et il devient donc un terrain-créature 4/4. Ensuite, alors que vous avez dix cartes de créature dans votre cimetière, vous activez la capacité de Svogthos : « 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. » (couches 4, 5 et 7b). Svogthos devient un terrain-créature 11/11. Si une carte de créature est mise dans votre cimetière ou le quitte, la force et l'endurance de Svogthos seront modifiées en conséquence. Si le premier effet lui est appliqué à nouveau, Svogthos redeviendra 4/4.

- 613.6. À l'intérieur d'une couche ou d'une sous-couche, pour déterminer l'ordre des effets à appliquer, on utilise le système de « timestamp. » Un effet avec un timestamp plus ancien est appliqué avant un effet avec un timestamp plus récent.

613.6a Un effet continu généré par une capacité statique a le même timestamp que celui de l'objet sur lequel se trouve cette capacité statique ou que celui de l'effet qui a créé cette capacité, selon lequel est le plus récent.

613.6b Un effet continu créé par la résolution d'un sort ou d'une capacité reçoit un timestamp au moment où il est créé.

613.6c Le timestamp d'un objet est le moment où il est arrivé dans la zone où il se trouve actuellement, à moins qu'il ne s'agisse d'une aura, d'une fortification ou d'un équipement qui est attaché à un autre objet ou à un joueur, ou d'une carte de plan face visible.

613.6d Si une aura, une fortification ou un équipement devient attaché à un objet ou à un joueur, cette aura, cette fortification ou cet équipement reçoit un nouveau timestamp à ce moment-là.

613.6e Une carte de plan face visible reçoit un timestamp au moment où elle est retournée face visible.

613.6f Une carte Vanguard face visible reçoit un timestamp au début de la partie.

613.6g Si plusieurs objets devaient recevoir un timestamp au même moment, comme par exemple en arrivant dans la même zone simultanément ou en étant attachés simultanément, le joueur actif détermine leur timestamp relatif à ce moment-là.

613.7. À l'intérieur d'une couche ou d'une sous-couche, pour déterminer l'ordre des effets à appliquer, on utilise parfois un système de dépendance. Si une dépendance existe, elle passe outre le système de timestamp.

613.7a On dit d'un effet qu'il « dépend » d'un autre si (a) il est appliqué dans la même couche (ou, le cas échéant, sous-couche) que l'autre effet (voir les règles 613.1 et 613.3) ; (b) appliquer cet autre effet est susceptible de changer le texte ou l'existence du premier effet, ce à quoi il s'applique, ou ce qu'il fait à ce à quoi il s'applique ; et (c) aucun des effets ne provient d'une capacité de définition de caractéristique. Si ce n'est pas le cas, l'effet est considéré comme étant indépendant de l'autre.

613.7b Un effet qui dépend d'un ou de plusieurs autres effets s'applique juste après que ces autres effets ont été appliqués, et pas avant. Si plusieurs effets dépendants doivent s'appliquer simultanément du fait de cette règle, ils sont appliqués dans l'ordre du timestamp relativement les uns par rapport aux autres. Si plusieurs effets dépendants forment une boucle de dépendance, alors cette règle est ignorée et les effets à l'intérieur de la boucle de dépendance sont appliqués dans l'ordre du timestamp.

613.8. Un effet continu peut en écraser un autre. Parfois, le résultat d'un effet détermine si un autre effet s'applique ou ce qu'un autre effet fait.

Exemple : Deux effets affectent la même créature : le premier d'une aura qui dit « La créature enchantée acquiert le vol » et l'autre d'une aura qui dit « 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 lui font. Appliquer l'ordre du timestamp veut dire que celui qui a été créé en dernier « gagne. » On suivrait le même processus si l'un des effets était temporaire (comme « La créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour ») ou venait d'une source non-aura (comme « Toutes les créatures perdent le vol »).

Exemple : Un effet dit « Les créatures blanches gagnent +1/+1 » et un autre dit « La créature enchantée est blanche. » La créature gagne +1/+1 grâce au premier effet quelle que soit sa couleur d'origine.

613.9. Certains effets continus affectent des joueurs plutôt que des objets. Par exemple, un effet peut donner la protection contre le rouge à un joueur. De tels effets sont tous appliqués dans l'ordre du timestamp après la détermination des caractéristiques des objets. Voir aussi les règles sur le timestamp et la dépendance (règles 613.6 et 613.7).

613.10. Certains effets affectent les règles du jeu plutôt que des objets. Par exemple, des effets peuvent modifier la taille de main maximale d'un joueur ou dire qu'une créature est indestructible. Ces effets sont appliqués après que tous les autres effets continus ont été appliqués. Les effets continus qui affectent les coûts des sorts ou capacités sont appliqués dans l'ordre stipulé dans la règle 601.2e. Tous les autres effets de ce genre sont appliqués dans l'ordre du timestamp. Voir aussi les règles sur le timestamp et la dépendance (règles 613.6 et 613.7).

614. Effets de remplacement

614.1. Certains effets continus sont des effets de remplacement. Tout comme les effets de prévention (cf. règle 615), les effets de remplacement s'appliquent continuellement lorsque des événements

surviennent — ils ne sont pas fixés à l'avance. De tels effets attendent qu'un événement en particulier se produise et le remplacent entièrement ou en partie par un événement différent. Ils agissent comme des « boucliers » autour de ce qu'ils affectent.

614.1a Les effets qui utilisent la locution « à la place » sont des effets de remplacement. La plupart des effets utilisent cette locution pour indiquer quels événements seront remplacés par d'autres événements.

614.1b Les effets qui utilisent le mot « sauter » sont des effets de remplacement. Ces effets de remplacement utilisent le mot « sauter » pour indiquer quels événements, phases, étapes ou tours vont être remplacés par rien.

614.1c Les effets qui disent « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec..., » » Au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille..., » ou « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille en tant que... » sont des effets de remplacement.

614.1d Les effets continus qui disent « [Ce permanent] arrive sur le champ de bataille... » ou « [Des objets] arrivent sur le champ de bataille... » sont des effets de remplacement.

614.1e Les effets qui disent « Au moment où [ce permanent] est retourné face visible..., » sont des effets de remplacement.

614.2. Certains effets de remplacement s'appliquent aux blessures en provenance d'une source. Cf. règle 609.7.

614.3. Il n'y a pas de restriction spécifique au fait de lancer un sort ou d'activer une capacité qui engendre un effet de remplacement. De tels effets durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou que leur durée expire.

614.4. Les effets de remplacement 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 engendrent ces effets sont lancés ou activés en réponse à ce qui devrait produire l'événement et se résolvent donc avant que l'événement ne puisse se produire

Exemple : *Un joueur peut activer une capacité pour régénérer une créature en réponse à un sort qui devrait la détruire. Une fois que le sort a été résolu, en revanche, il est trop tard pour régénérer la créature.*

614.5. Un effet de remplacement ne s'invoque pas lui-même de façon répétée et ne peut s'appliquer qu'une seule fois à chaque événement.

Exemple : *Un joueur contrôle deux permanents avec chacun une capacité qui indique « Si une créature que vous contrôlez devait infliger des blessures à une créature ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à cette créature ou à ce joueur à la place. » Une créature qui inflige normalement 2 blessures en infligera 8 — et non 4, ni un nombre infini.*

614.6. Si un événement est remplacé, il ne se produit jamais. Un événement modifié se produit à la place, pouvant à son tour déclencher des capacités. Notez qu'il se peut qu'un événement modifié contienne des instructions impossibles à exécuter. Dans ce cas, ces instructions sont simplement ignorées.

614.7. Si un effet de remplacement devait remplacer un événement, mais que cet événement ne se produit jamais, l'effet de remplacement ne fait rien.

614.7a Si une source devait infliger 0 blessure, elle n'inflige pas du tout de blessure. Les effets de remplacement qui devraient augmenter les blessures infligées par cette source, ou qui devraient faire que cette source inflige ces blessures à un autre joueur ou à un autre objet, n'ont rien à remplacer et donc n'ont aucun effet.

- 614.8. La régénération est un effet de remplacement de la destruction. La locution « au lieu de » n'apparaît pas sur la carte mais est incluse implicitement dans la définition de la régénération. « Régénérez [un permanent] » signifie « La prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, retirez toutes les blessures marquées sur lui et engagez-le à la place. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. » Les capacités qui se déclenchent quand des blessures sont infligées se déclenchent même si le permanent régénère. Cf. règle 701.11.
- 614.9. Certains effets remplacent des blessures infligées à une créature, à un planeswalker ou à un joueur par cette même quantité de blessures infligées à une autre créature, planeswalker, ou joueur ; de tels effets sont appelés des effets de *redirection*. Si l'un ou l'autre parmi la créature ou le planeswalker concernés n'est plus sur le champ de bataille ou n'est plus une créature ni un planeswalker lorsque les blessures devraient être redirigées, l'effet ne fait rien. Si des blessures devaient être redirigées depuis ou vers un joueur qui a quitté la partie, l'effet ne fait rien.
- 614.10. Un effet qui fait sauter un événement, une étape, une phase ou un tour à un joueur est un effet de remplacement. « Sauter [quelque chose] » revient à dire « À la place 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 — un effet qui aurait dû le faire sauter attend la prochaine occurrence de cette étape, phase ou tour.
- 614.10a Rien de ce qui avait été prévu pour une étape, une phase ou un tour sauté ne se produit. Tout ce qui était prévu pour la « prochaine » occurrence de quelque chose attend la prochaine occurrence qui n'est pas sautée. Si deux effets font tous les deux sauter à un joueur sa prochaine occurrence, ce joueur doit sauter les deux prochaines ; le premier effet sera satisfait par le saut de la première occurrence, tandis que l'autre attendra qu'une autre occurrence puisse être sautée.
- 614.10b Certains effets font sauter une étape, une phase, ou un tour à un joueur, puis lui font faire une autre action. Cette action est considérée comme étant la première chose à se produire pendant la prochaine étape, phase ou tour qui se produit vraiment.
- 614.11. Certains effets remplacent des pioches de carte. Ces effets sont appliqués même si aucune carte n'aurait pu être piochée parce qu'il n'y a aucune carte dans la bibliothèque du joueur concerné.
- 614.11a Si un effet remplace une pioche à l'intérieur d'une séquence de pioches de carte, toutes les actions précisées dans le remplacement sont effectuées, si possible, avant de reprendre la séquence.
- 614.11b Si un effet devait faire à la fois piocher un joueur et lui faire faire une action supplémentaire sur cette carte, et que la pioche est remplacée, l'action supplémentaire ne sera pas effectuée sur les cartes qui ont été piochées comme résultat de cet effet de remplacement.
- 614.12. Certains effets de remplacement modifient comment un permanent arrive sur le champ de bataille. (Voir les règles 614.1c–d.) De tels effets peuvent venir du permanent lui-même s'ils affectent uniquement ce permanent (par opposition à un sous-ensemble général de permanents qui l'inclut). Ils peuvent aussi venir d'autres sources. Pour déterminer si et comment ces effets de remplacement s'appliquent, vérifiez les caractéristiques du permanent tel qu'il existerait une fois sur le champ de bataille en tenant compte des effets de remplacement qui ont déjà modifié la manière dont il arrive sur le champ de bataille, des effets continus engendrés par la résolution de sorts ou de capacités qui ont changé les caractéristiques du permanent sur la pile (cf. règle 400.7a), et des effets continus des capacités statiques de ce permanent, mais en ignorant les effets continus de toute autre source qui devrait l'affecter.
- Exemple :** *La Voix du Grand Tout* dit « Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. » Un effet crée un jeton qui est une copie de la Voix du Grand Tout. Au moment où ce jeton arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit une couleur pour lui.
- Exemple :** *Le Gardien de prison yixlide* dit « Les cartes dans les cimetières n'ont pas de capacités. » *Le Sylvain de brèchebois* dit « Le Sylvain de brèchebois arrive sur le champ de

bataille engagé. » Un Sylvain de brèchebois mis sur le champ de bataille depuis un cimetière arrivera sur le champ de bataille engagé.

Exemple : *L'Orbe des rêves est un artefact qui dit « Les permanents arrivent sur le champ de bataille engagés. » Son effet ne l'affectera pas elle-même, donc l'Orbe des rêves arrive sur le champ de bataille dégagée.*

614.13. Un objet peut avoir une capacité imprimée sur lui qui engendre un effet de remplacement qui entraîne l'exil d'une ou de plusieurs cartes, et une autre capacité qui fait référence soit aux « cartes exilées » ou aux cartes « exilées par [cet objet]. » Ces capacités sont liées : la seconde fait uniquement référence aux cartes dans la zone d'exil qui y ont été placées lors de l'application directe de l'effet de remplacement généré par la première capacité. Si un autre objet acquiert une paire de capacités liées, ces capacités seront de la même manière liées à cet objet. Elles ne peuvent pas être liées à d'autres capacités, quelles que soient les autres capacités que l'objet pourrait actuellement avoir ou pourrait avoir eues par le passé. Voir règle 607, « Capacités liées. »

614.14. Certains effets de remplacement ne sont pas des effets continus. Ce sont l'effet d'un sort ou d'une capacité se résolvant qui remplace tout ou partie du (des) propre(s) effets du sort ou de la capacité. De tels effets sont appelés des *effets d'auto-remplacement*. Quand on applique des effets de remplacement à un événement, les effets d'auto-remplacement sont appliqués avant les autres effets de remplacement.

615. Effets de prévention

615.1. Certains effets continus sont des effets de prévention. Tout comme les effets de remplacement (cf. règle 614), les effets de prévention s'appliquent continuellement lorsque des événements surviennent — ils ne sont pas fixés à l'avance. De tels effets attendent qu'un événement de blessures doive se produire et préviennent totalement ou en partie les blessures qui devraient être infligées. Ils agissent comme des « boucliers » autour de ce qu'ils affectent.

615.1a Les effets qui utilisent le mot « prévenir » sont des effets de prévention. Les effets de prévention utilisent le mot « prévenir » pour indiquer quelles blessures ne vont pas être infligées.

615.2. De nombreux effets de prévention s'appliquent aux blessures en provenance d'une source. Cf. règle 609.7.

615.3. Il n'y a pas de restriction spécifique au fait de lancer un sort ou d'activer une capacité qui engendre un effet de prévention. De tels effets durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou que leur durée expire.

615.4. Les effets 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 engendrent ces effets sont lancés ou activés en réponse à l'événement et se résolvent donc avant que l'événement ne puisse se produire

Exemple : *Un joueur peut activer une capacité qui prévient des blessures en réponse à un sort qui devrait infliger des blessures. Une fois que le sort a été résolu, en revanche, il est trop tard pour prévenir les blessures.*

615.5. Certains effets de prévention peuvent aussi inclure un effet additionnel, qui peut se référer au nombre de blessures qui ont été prévenues. L'effet de prévention prend place au moment où l'événement original aurait dû se produire; le reste de l'effet prend place juste après.

615.6. Si des blessures qui devraient être infligées sont prévenues, elles ne sont jamais infligées. Un événement modifié peut avoir lieu à la place, pouvant à son tour déclencher des capacités. Notez qu'il se peut qu'un événement modifié contienne des instructions impossibles à exécuter. Dans ce cas, ces instructions sont simplement ignorées.

615.7. Certains effets engendrés par la résolution d'un sort ou d'une capacité se réfèrent à un nombre spécifique de blessures — par exemple, « Prévenez, ce tour-ci, les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur. » Ces effets fonctionnent comme des boucliers. Chaque 1 blessure qui devrait être infligée à la créature ou au joueur « protégé par ce bouclier » est prévenue. Prévenir 1 blessure réduit le bouclier restant de 1. Si des blessures sont infligées simultanément par plusieurs sources à la créature ou au joueur ou protégé par ce bouclier, ce joueur ou le contrôleur de cette créature choisit quelles blessures le bouclier prévient. 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.

615.8. Certains effets de prévention engendrés par la résolution d'un sort ou d'une capacité se réfèrent à la prochaine fois qu'une source spécifique devrait infliger des blessures. Ces effets préviennent le prochain événement de blessures en provenance de cette source, sans tenir compte du nombre de blessures que cela représente. Une fois qu'une instance de blessures en provenance de cette source a été prévenue, les instances de blessures suivantes qui devraient être infligées par cette source sont infligées normalement.

615.9. Certains effets de prévention engendrés par des capacités statiques font référence à un nombre spécifique de blessures — par exemple, « Si une source devait vous infliger des blessures, prévenez 1 de ces blessures. » Un tel effet prévient uniquement le nombre de blessures indiqué lors de tout événement de blessures applicable à n'importe quel moment. Il s'applique séparément aux blessures en provenance d'autres événements de blessures applicables au même moment ou à un autre moment.

Exemple : *Le Défenseur farouche dit « Si une source devait infliger des blessures à une créature clerc que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures. » Le Pyroclasme dit « Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature. » Le Pyroclasme infligera 1 blessure à chaque créature clerc contrôlée par le contrôleur du Défenseur farouche. Il infligera 2 blessures à chaque autre créature que ce joueur contrôle.*

615.10. Certains effets de prévention préviennent les N prochaines blessures qui devraient être infligées à chaque créature parmi un nombre de créatures non-ciblées. Un tel effet crée un bouclier de prévention sur chaque créature à laquelle il est appliqué quand le sort ou la capacité qui engendre cet effet se résout.

Exemple : *L'Apothicaire wojek a une capacité qui dit «{T} : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. » Quand la capacité se résout, elle donne à la créature ciblée et à chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage une couleur avec elle à ce moment un bouclier qui préviendra la prochaine 1 blessure qui devrait lui être infligée. Changer la couleur des créatures après la résolution de la capacité ne rajoute ni ne retire de boucliers, et les créatures qui arrivent sur le champ de bataille après la résolution n'auront pas le bouclier.*

615.11. Certains effets stipulent que les blessures « ne peuvent pas être prévenues. » Si des blessures ne pouvant pas être prévenues devaient être infligées, tous les effets de prévention applicables sont quand même appliqués. Ces effets ne préviendront aucune blessure, mais tout effet additionnel qu'ils peuvent avoir prendra place.

615.11a Un effet de remplacement n'est appliqué qu'une seule fois sur un événement de blessures qui ne peuvent pas être prévenues. Il ne s'invoque pas lui-même de façon répétée essayant de prévenir ces blessures.

616. Interaction d'effets de remplacement et/ou de prévention

616.1. Si plusieurs effets de remplacement et/ou de prévention essayent de modifier la manière dont un événement affecte un objet ou un joueur, le contrôleur du permanent affecté (ou son propriétaire s'il n'a pas de contrôleur) ou le joueur affecté choisit un effet à appliquer, en suivant les étapes décrites ci-dessous. Si deux ou plusieurs joueurs doivent faire ces choix en même temps, les choix sont faits dans l'ordre APNAP (cf. règle 101.4).

616.1a Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention sont des effets d'auto-remplacement (cf. règle 614.14), l'un d'entre eux doit être choisi. Sinon, poursuivez avec la règle 616.1b.

616.1b Si certains des effets de remplacement et/ou de prévention devraient modifier le joueur sous le contrôle duquel un objet devrait arriver sur le champ de bataille, l'un d'entre eux doit être choisi. Sinon, poursuivez avec la règle 616.1c

616.1c Un des effets de remplacement et/ou de prévention applicables doit être choisi.

616.1d Une fois que l'effet choisi a été appliqué, répétez ce processus (en prenant en compte seulement les effets de remplacement et/ou de prévention qui seraient dès lors applicables) jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à appliquer.

Exemple : Deux permanents sont sur le champ de bataille. L'un d'entre eux est un enchantement qui dit : « Si une carte devait être mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, exilez-la à la place, » et l'autre est une créature qui dit : « Si [cette créature] devait être mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, 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.

616.2. Un effet de remplacement ou de prévention peut devenir applicable à un événement après qu'un autre effet de remplacement a modifié cet événement.

Exemple : Un effet dit « Si vous deviez gagner des points de vie, piochez autant de cartes à la place, » et un autre dit « Si vous deviez piocher une carte, renvoyez une carte depuis votre cimetière dans votre main à la place. » Les deux effets se combinent (quel que soit l'ordre dans lequel ils ont été créés) : Au lieu de gagner 1 point de vie, le joueur met une carte de son cimetière dans sa main.

7. Règles supplémentaires

700. Généralités

700.1. Toute chose qui se produit pendant une partie est un *événement*. Plusieurs événements peuvent avoir lieu pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité. Le texte des capacités déclenchées et des effets de remplacement définit quel événement elles recherchent. Une chose qui vient d'avoir lieu peut être considérée comme un unique événement par une capacité, et comme plusieurs événements par une autre capacité.

Exemple : *Si une créature attaquante est bloquée par deux créatures, il s'agit d'un unique événement pour une capacité qui se déclenche « A chaque fois que [cette créature] devient bloquée » mais de deux événements pour une capacité qui se déclenche « A chaque fois que [cette créature] devient bloquée par une créature. »*

700.2. Un sort ou une capacité est *modal* s'il a au moins deux options précédées de « Choisissez l'un — , » « Choisissez deux — , » « Choisissez l'un ou les deux — , » ou « [Un joueur spécifié] choisit l'un — . » Chacune de ces options est un *mode*.

700.2a Le contrôleur d'un sort modal ou d'une capacité activée modale choisit le ou les modes pendant qu'il lance ce sort ou qu'il active cette capacité. Si un mode devait être illégal (par exemple, parce qu'il est impossible de choisir des cibles légales), ce mode ne peut être choisi. (Cf. règle 601.2b.)

700.2b Le contrôleur d'une capacité déclenchée modale choisit le ou les modes pendant que cette capacité déclenchée est mise sur la pile. Si un mode devait être illégal (par exemple, parce qu'il est impossible de choisir des cibles légales), ce mode ne peut être choisi. Si aucun mode ne peut être choisi, la capacité est retirée de la pile. (Cf. règle 603.3c.)

700.2c Si un sort ou une capacité cible une ou plusieurs cibles uniquement dans le cas où un mode particulier a été choisi, son contrôleur ne devra choisir ces cibles que si ce mode a été choisi. Dans le cas contraire, faites comme si le sort ou la capacité n'avait pas les cibles en question. (Cf. règle 601.2c.)

700.2d Certains sorts et certaines capacités précisent qu'un joueur autre que le contrôleur choisit les modes. Dans ce cas, cet autre joueur effectue ce choix au moment où le contrôleur du sort ou de la capacité aurait normalement dû le faire. Si plus d'un joueur peut effectuer ce choix, le contrôleur du sort ou de la capacité choisit quel joueur effectue ce choix.

700.2e Les cibles qu'il est possible de choisir pour un sort modal ou une capacité modale peuvent être différentes pour chaque mode. Changer les cibles d'un sort ou d'une capacité ne change pas ses modes.

700.2f Une copie d'un sort modal ou d'une capacité modale copie les modes qui ont été choisis. Le contrôleur de la copie ne peut pas choisir de mode différent. (Cf. règle 706.9.)

700.3. Parfois, un effet regroupera temporairement des objets en deux ou plusieurs *tas* (anciennement appelés *piles*).

700.3a Chaque objet dans un tas est toujours un objet individuel. Le tas n'est pas un objet.

700.3b Les objets regroupés en tas ne quittent pas la zone dans laquelle ils sont. Si, dans un cimetière, des cartes sont séparées en plusieurs tas, l'ordre des cartes du cimetière doit être conservé.

Exemple : *Fait ou fiction indique « Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas faces visibles. Mettez un de ces tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. » Bien qu'un adversaire soit en*

train de séparer les cartes révélées en plusieurs tas, elles restent dans la bibliothèque de leur propriétaire. Elles ne quittent pas la bibliothèque jusqu'à ce qu'elles soient mises dans la main ou le cimetière de leur propriétaire.

700.3c Un tas peut contenir zéro objet ou plus.

700.4. Un permanent *indestructible* ne peut pas être détruit par les règles ou par des effets (cf. règle 701.6, « Détruire. ») Un permanent indestructible n'est pas détruit par des blessures mortelles et ignore l'action basée sur un état concernant les blessures mortelles (cf. règle 704.5g). Les règles ou des effets peuvent faire qu'un permanent indestructible soit sacrifié, mis au cimetière ou exilé.

700.4a Bien que le texte « [Ce permanent] est indestructible » soit une capacité, le fait d'être indestructible n'est ni une capacité, ni une caractéristique. Il s'agit juste d'une vérité concernant le permanent.

700.5. Une créature *imblocable* ne peut pas être légalement bloquée par des créatures. (Cf. règle 509, Étape de déclaration des bloqueurs. ») Des sorts ou des capacités peuvent toujours faire qu'elle soit bloquée.

700.5a Bien que le texte « [Cette créature] est imblocable » soit une capacité, le fait d'être imblocable n'est ni une capacité, ni une caractéristique. Il s'agit juste d'une vérité concernant la créature.

701. Actions mot-clé

701.1. La plupart des actions décrites dans le texte de règles d'une carte utilisent les définitions usuelles des verbes dans la langue française. Cependant, certains verbes spécifiques, dont la signification pourrait ne pas être claire, sont utilisés. Ces « mots-clés » sont des termes de jeu. Parfois, des textes aide-mémoire résument leur signification.

701.2. Activer

701.2a Activer une capacité activée signifie mettre cette capacité sur la pile et payer tous ses coûts, afin qu'elle puisse éventuellement se résoudre et produire son effet. Seul le contrôleur d'un objet (ou, à défaut, son propriétaire) peut activer une de ses capacités activées, à moins que cet objet ne précise le contraire. Un joueur peut activer une capacité s'il a la priorité. (Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »)

701.3. Attacher

701.3a Attacher une aura, un équipement ou une fortification à un objet signifie le prendre depuis l'endroit dans lequel il se trouve et le mettre sur cet objet. Si une chose est attachée à un permanent sur le champ de bataille, elle est habituellement placée au contact de ce permanent. Une aura ne peut pas être attachée à un objet qu'elle ne pourrait pas enchanter ; un équipement ne peut pas être attaché à un objet qu'il ne pourrait pas équiper ; une fortification ne peut pas être attachée à un objet qu'elle ne pourrait pas fortifier.

701.3b Si un effet tente d'attacher une aura, un équipement ou une fortification à un objet auquel il est déjà attaché, l'effet ne fait rien.

701.3c Attacher une aura, un équipement ou une fortification sur le champ de bataille à un objet différent donne à l'aura, l'équipement ou la fortification un nouveau Timestamp.

701.3d « Détacher » un équipement d'une créature signifie le retirer de cette créature, si bien que l'équipement sur le champ de bataille n'équipe plus rien. Il devrait ne plus être au contact d'aucune créature. Si une aura, un équipement ou une fortification qui était attaché à quelque

chose cesse de lui être attachée, cela compte comme « devenir détaché », et inclut le cas où cet objet et/ou cette aura, cet équipement ou cette fortification quitte le champ de bataille.

701.4. Lancer

701.4a Lancer un sort signifie le prendre depuis l'endroit dans lequel il se trouve (généralement la main), le mettre sur la pile, et payer tous ses coûts, afin qu'il puisse éventuellement se résoudre et produire son effet. Un joueur peut lancer un sort s'il a la priorité. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »)

701.4b Lancer une carte signifie lancer cette carte en tant que sort.

701.5. Contrecarrer

701.5a Contrecarrer un sort ou une capacité signifie l'annuler, le retirer de la pile. Il ne se résout pas et son effet ne se produit pas. Un sort contrecarré est mis dans le cimetière de son propriétaire.

701.5b Aucun des coûts payés n'est « remboursé » au joueur qui a lancé un sort contrecarré ou qui a activé une capacité contrecarrée.

701.6. Détruire

701.6a Pour détruire un permanent, déplacez-le dans le cimetière de son propriétaire depuis le champ de bataille.

701.6b Un permanent peut uniquement être détruit dans les cas suivants : un effet qui utilise le verbe « détruire » se résout, une action basée sur un état qui vérifie les blessures mortelles s'applique (cf. règle 704.5g), ou des blessures sont infligées par une source avec le contact mortel (cf. règle 704.5h). Si un permanent est mis dans le cimetière de son propriétaire pour tout autre raison, il n'a pas été « détruit. »

701.6c La régénération remplace l'événement de destruction. (Cf. règle 701.11, « Régénérer. »)

701.7. Défausser

701.7a Pour se défausser d'une carte, son propriétaire la déplace dans son cimetière depuis sa main.

701.7b Par défaut, les effets qui demandent à un joueur de se défausser d'une carte autorisent le joueur affecté à choisir de quelle carte il veut se défausser. Cependant, certains effets précisent que ce joueur doit se défausser d'une carte au hasard, ou autorisent un autre joueur à choisir de quelle carte il doit se défausser.

701.7c Si une carte est défaussée, mais qu'un effet fait qu'on la met dans une zone cachée sans la révéler à la place de la mettre dans le cimetière de son propriétaire, toutes les valeurs des caractéristiques de cette carte sont considérées comme non-définies. Si une carte est ainsi défaussée pour payer un coût qui spécifie une caractéristique de la carte défaussée, alors ce paiement est illégal ; le jeu retourne en arrière, au moment avant que le coût ne soit payé (cf. règle 714, « Gérer les actions illégales »).

701.8. Échanger

701.8a Un sort ou une capacité peut, à sa résolution, demander à des joueurs d'échanger quelque chose (par exemple, leur total de points de vie ou le contrôle de deux permanents). Quand un tel sort ou une telle capacité se résout, si l'échange ne peut pas être effectué en totalité, il n'est pas effectué du tout.

***Exemple :** Si un sort tente d'échanger le contrôle de deux créatures ciblées mais si une de ces créatures est détruite avant la résolution de ce sort, ce sort n'a aucun effet sur la créature restante.*

701.8b Quand le contrôle de deux permanents est échangé, si ces permanents sont contrôlés par des joueurs différents, chacun de ces joueurs gagne simultanément le contrôle du permanent qui était sous le contrôle de l'autre joueur. Par contre, si ces permanents sont contrôlés par le même joueur, l'échange ne fait rien.

701.8c Quand des totaux de points de vie sont échangés, chaque joueur gagne ou perd le nombre de points de vie nécessaire pour atteindre l'ancien total de points de vie de l'autre joueur. Ces gains et ces pertes peuvent être modifiés par des effets de remplacement et peuvent déclencher des capacités déclenchées.

701.8d Certains sorts et certaines capacités peuvent demander à un joueur d'échanger des cartes dans une zone avec des cartes dans une autre zone (par exemple, des cartes exilées avec des cartes dans la main d'un joueur). Ces sorts et capacités fonctionnent de la même manière que les autres sort et capacités d'« échange », sauf qu'ils ne peuvent échanger des cartes que si un même joueur les possède toutes.

701.8e Si une carte dans une zone est échangée avec une carte dans une autre zone, et si l'une d'elle est attachée à un objet, cette carte cesse d'être attachée à cet objet et l'autre carte devient attachée à cet objet.

701.8f Si un sort ou une capacité demande à un joueur de simplement échanger deux zones, et si l'une de ces zones est vide, les cartes dans ces zones sont quand même échangées.

701.9. Exiler

701.9a Pour exiler un objet, déplacez-le dans l'exil depuis la zone dans laquelle il se trouve. (Cf. règle 406, « Exil. »)

701.10. Jouer

701.10a Jouer un terrain signifie le mettre sur le champ de bataille depuis la zone dans laquelle il se trouve (généralement la main). Un joueur peut jouer un terrain s'il a la priorité, pendant la phase principale de son tour, lorsque la pile est vide, et s'il n'a pas encore joué de terrain ce tour-ci. Jouer un terrain est une action spéciale (cf. règle 114). Cette action ne passe donc pas par la pile ; elle se produit juste. Mettre un terrain sur le champ de bataille par la suite d'un sort ou d'une capacité n'est pas la même chose que jouer un terrain. (Cf. règle 305, « Terrains. »)

701.10b Jouer une carte signifie jouer cette carte comme un terrain ou lancer cette carte comme un sort, selon le cas.

701.10c Certains effets demandent à un joueur de « jouer » avec quelques modifications dans les règles, comme par exemple « Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. » Dans ce cas, « jouer » est pris dans le sens de « jouer au jeu **Magic**. »

701.10d Avant, l'action de lancer un sort, ou de lancer une carte comme un sort, était imprimée avec la formulation : « jouer » ce sort ou cette carte. Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « lancer » ce sort ou cette carte.

701.10e Avant, l'action d'activer une capacité activée était imprimée avec la formulation « jouer » cette capacité. Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme « activer » cette capacité.

701.11. Régénérer

701.11a Si, à la résolution d'un sort ou d'une capacité, un effet régénère un permanent, celui-ci crée un effet de remplacement qui protège ce permanent la prochaine fois qu'il devrait être détruit ce tour-ci. Dans ce cas, « Régénérez [ce permanent] » signifie « La prochaine fois que [ce permanent] devrait être détruit ce tour-ci, il ne l'est pas. À la place, retirez-lui toutes ses blessures et engagez-le. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »

701.11b Si un effet provenant d'une capacité statique régénère un permanent, il remplace la destruction par un autre événement chaque fois que ce permanent devrait être détruit. Dans ce cas, « Régénérez [ce permanent] » signifie « Si [ce permanent] devait être détruit, il ne l'est pas. À la place, retirez-lui toutes ses blessures et engagez-le. S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse, retirez-la du combat. »

701.11c Activer une capacité ou lancer un sort qui crée un bouclier de régénération n'est pas la même chose que régénérer un permanent. Les effets qui disent qu'un permanent ne peut pas être régénéré n'empêchent pas de telles capacités d'être activées ou de tels sorts d'être lancés ; néanmoins, ils empêchent les boucliers de régénération de faire leur effet.

701.12. Révéler

701.12a Pour révéler une carte, montrez cette carte à tous les joueurs pendant quelques instants. Si un effet demande à ce qu'une carte soit révélée, elle reste révélée aussi longtemps que nécessaire pour compléter les parties de l'effet en rapport avec cette carte. Si révéler une carte fait partie du coût pour lancer un sort ou activer une capacité, cette carte reste révélée depuis l'annonce du sort ou de la capacité jusqu'au moment où il quitte la pile.

701.12b Révéler une carte ne lui fait pas quitter la zone dans laquelle elle se trouve.

701.13. Sacrifier

701.13a Pour sacrifier un permanent, son contrôleur le déplace directement dans le cimetière de son propriétaire depuis le champ de bataille. Un joueur ne peut sacrifier ni une chose qui n'est pas un permanent, ni un permanent qu'il ne contrôle pas. Sacrifier un permanent ne le détruit pas. La régénération et les autres effets qui remplacent une destruction ne peuvent donc pas modifier cette action.

701.14. Chercher

701.14a Pour chercher une carte dans une zone, regardez toutes les cartes dans cette zone (même s'il s'agit d'une zone privée) et trouvez une carte qui correspond à la description donnée.

701.14b Si un joueur cherche, dans une zone privée, des cartes qui ont des caractéristiques précises, comme par exemple une carte ayant un certain type ou une certaine couleur, ce joueur n'est pas tenu de trouver une partie ou la totalité de ces cartes, même si elles sont présentes dans cette zone.

Exemple : *Démantèlement rigoureux* indique : « Exilez l'artefact ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cet artefact et exilez-les. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque. » Un joueur lance *Démantèlement rigoureux* en ciblant *Mine rugissante* (un artefact). Le contrôleur de la *Mine rugissante* en a une autre dans son cimetière ainsi que deux dans sa bibliothèque. Le contrôleur du *Démantèlement rigoureux* est tenu de trouver la *Mine rugissante* qui se trouve dans le cimetière, mais peut choisir de trouver zéro, une ou deux *Mine Rugissante* dans la bibliothèque.

701.14c Si un joueur cherche, dans une zone privée, seulement un certain nombre de cartes, comme par exemple « une carte » ou « trois cartes », ce joueur est tenu de trouver ce nombre de cartes (ou autant que possible, dans le cas où la zone ne contient pas assez de cartes).

701.14d Si l'effet qui demande de chercher des cartes ne demande pas de révéler les cartes ainsi cherchées, ces cartes ne sont pas révélées.

701.15. Mélanger

701.15a Pour mélanger une bibliothèque ou un tas de cartes faces cachées, rendez aléatoire l'ordre des cartes de telle sorte qu'aucun joueur n'en connaisse l'ordre.

701.15b Certains effets demandent à un joueur de chercher une ou plusieurs cartes dans une bibliothèque, de mélanger cette bibliothèque, puis de mettre la ou les cartes trouvées à une certaine position dans la bibliothèque. Même si la ou les cartes trouvées ne quittent jamais la bibliothèque, elles ne sont pas incluses dans le mélange. À la place, mélangez toutes les autres cartes de la bibliothèque. Les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent tout de même.

701.15c Si un effet devait amener un joueur à mélanger un ou plusieurs objets dans sa bibliothèque, mais qu'aucun de ces objets ne se trouve dans la zone où il devrait être, la bibliothèque n'est pas mélangée.

***Exemple :** L'Ardeur dit, entre autres : « Quand l'Ardeur est mise dans un cimetière d'où qu'elle vienne, mélangez-la dans la bibliothèque de son propriétaire. » Si elle est mise dans le cimetière de son propriétaire et que sa capacité se déclenche et qu'en réponse un joueur l'exile du cimetière, alors rien ne se passe quand la capacité se résout.*

701.15d Si un effet devait amener un joueur à mélanger un ensemble d'objets dans sa bibliothèque, cette bibliothèque est mélangée, même s'il n'y a aucun objet dans cet ensemble.

***Exemple :** Le Shamane au terreau dit « Quand le Shamane au terreau arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière dans sa bibliothèque. » S'il arrive sur le champ de bataille, que sa capacité se déclenche et qu'aucune carte n'est ciblée, alors quand la capacité se résout, le joueur ciblé doit quand même mélanger sa bibliothèque.*

701.15e Si un effet amène un joueur à mélanger une bibliothèque contenant zéro ou une seule carte, alors les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent tout de même.

701.15f Si plusieurs effets amènent un joueur à mélanger sa bibliothèque plusieurs fois simultanément, alors les capacités qui se déclenchent quand une bibliothèque est mélangée se déclenchent ce même nombre de fois.

701.16. Engager et Dégager

701.16a Pour engager un permanent, tournez-le sur le côté depuis sa position verticale. Seul un permanent dégagé peut être engagé.

701.16b Pour dégager un permanent, remettez-le en position verticale depuis sa position latérale. Seul un permanent engagé peut être dégagé.

701.17. Regard

701.17a « Regard N » signifie « Regardez les N cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles en dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre, et le reste au dessus, dans n'importe quel ordre. »

701.18. Destin

701.18a « Destin N » signifie « Regardez les N cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles en dessous de sa bibliothèque, dans n'importe quel ordre, et le reste au dessus, dans n'importe quel ordre. »

701.19. Confronter

701.19a Pour effectuer une confrontation, un joueur révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Ce joueur peut ensuite mettre cette carte en dessous de sa bibliothèque.

701.19b « Confronter un adversaire » signifie « Choisissez un adversaire. L'adversaire choisi et vous effectuez ensuite une confrontation. »

701.19c Un joueur gagne une confrontation lorsqu'il révèle une carte de coût converti de mana supérieur à toutes celles révélées pendant cette confrontation.

701.20. Transplaner (planeswalk)

701.20a Un joueur ne peut transplaner que lors d'une partie de **Magic** planaire. Seul le contrôleur planaire peut transplaner. Cf. règle 901, « Magic planaire. »

701.20b Transplaner consiste à mettre la carte de plan face visible au-dessus du deck planaire de son propriétaire face cachée, puis retirer la carte du dessus de votre deck planaire et la retourner face visible.

701.20c Un joueur peut transplaner comme conséquence de la « capacité de transplanage » (cf. règle 309.6) ou lorsque le propriétaire de la carte de plan face visible quitte la partie (cf. règle 901.9).

701.20d La carte de plan qui est retournée face visible est le plan vers lequel le joueur transplane. La carte de plan qui est retournée face cachée ou qui quitte la partie est le plan depuis lequel le joueur transplane.

702. Capacités mot-clé

702.1. La plupart des capacités décrivent exactement ce qu'elles font dans le texte de règles de la carte. Certaines, toutefois, sont très courantes ou demanderaient trop de place pour être détaillées sur la carte. Dans ces cas, la carte indique juste le nom de la capacité en tant que « mot-clé. » Parfois, un aide-mémoire résume la règle.

702.2. Contact mortel

702.2a Le contact mortel est une capacité statique.

702.2b Un joueur qui assigne les blessures de combat d'une créature avec le contact mortel peut diviser ces blessures comme il le souhaite entre n'importe quel nombre de créatures bloquant ou bloquées par la créature avec le contact mortel. C'est une exception à la procédure décrite dans les règles 510.1 c-d.

702.2c Une créature qui s'est vu infliger des blessures par une source avec le contact mortel depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées est détruite en tant qu'action basée sur un état. Cf. règle 704.

702.2d Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait le contact mortel ou non.

702.2e Les règles du contact mortel fonctionnent peu importe la zone depuis laquelle l'objet avec le contact mortel inflige des blessures.

702.2f Plusieurs occurrences du contact mortel sur le même objet sont redondantes.

702.3. Défenseur

702.3a Défenseur est une capacité statique.

702.3b Une créature avec défenseur ne peut pas attaquer.

702.3c Plusieurs occurrences du défenseur sur une même créature sont redondantes.

702.4. Double initiative

702.4a La double initiative est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de blessures de combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

702.4b Au début de l'étape de blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (cf. règle 702.7), les seules créatures qui infligent des blessures de combat dans cette étape sont celles qui ont l'initiative ou la double initiative. Après cette étape, au lieu de passer à l'étape de fin de combat, il y a une deuxième étape de blessures de combat. Lors de cette seconde étape de blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape de blessures de combat, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

702.4c Retirer la double initiative à une créature lors de la première étape de blessures de combat l'empêchera d'infliger ses blessures de combat lors de la deuxième étape de blessures de combat.

702.4d Donner la double initiative à une créature ayant l'initiative après qu'elle a infligé des blessures de combat lors de la première étape de blessures de combat lui permettra d'assigner des blessures de combat lors de la deuxième étape de blessures de combat.

702.4e Plusieurs occurrences de la double initiative sur une même créature sont redondantes.

702.5. Enchanter

702.5a Enchanter est une capacité statique rédigée sous la forme « Enchanter [objet ou joueur]. » La capacité enchanter définit ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce qu'une aura peut enchanter.

702.5b Pour plus d'informations sur les auras, cf. règle 303, « Enchantements. »

702.5c Si une aura possède plusieurs exemplaires d'« enchanter », chacun d'eux s'applique. La cible de l'aura doit suivre les restrictions de tous les exemplaires d'« enchanter. » L'aura peut seulement enchanter des objets ou des joueurs qui correspondent aux critères requis par toutes les capacités « enchanter. »

702.5d Les auras qui peuvent enchanter un joueur peuvent cibler et être attachées à des joueurs. De telles auras ne peuvent pas cibler des permanents ni y être attachées.

702.6. Équiper

702.6a Équiper est une capacité activée présente sur les cartes d'équipement. « Équiper [coût] » signifie « [Coût] : Attachez cet équipement à la créature ciblée que vous contrôlez. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.6b Pour plus d'informations sur les équipements, cf. règle 301 « Artefacts. »

702.6c Si un équipement a plusieurs occurrences d'« Équiper », chaque occurrence peut être utilisée.

702.7. Initiative

702.7a L'initiative est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de blessures de combat. (Cf. règle 510 « Étape de blessures de combat. »)

702.7b Au début de l'étape de blessures de combat, si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative (cf. règle 702.7), les seules créatures qui infligent des blessures de combat dans cette étape sont celles qui ont l'initiative ou la double initiative. Après cette étape, au lieu de passer à l'étape de fin de combat, il y a une deuxième étape de blessures de combat. Lors de cette seconde étape de blessures de combat, les attaquants et bloqueurs survivants qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape de blessures de combat, ainsi que les créatures avec la double initiative, assignent leurs blessures de combat.

702.7c Donner l'initiative à une créature sans l'initiative après que les blessures de combat ont été infligées dans la première étape de blessures de combat n'empêchera pas cette créature d'assigner des blessures de combat dans la deuxième étape de blessures de combat. Retirer l'initiative d'une créature après qu'elle a infligé des blessures de combat dans la première étape de blessures de combat ne lui permettra pas d'assigner aussi des blessures de combat dans la deuxième étape de blessures de combat (à moins que la créature n'ait la double initiative).

702.7d Plusieurs occurrences de l'initiative sur une même créature sont redondantes.

702.8. Flash

702.8a Le flash est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez jouer la carte avec le flash. « Flash » signifie « Vous pouvez jouer cette carte à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

702.8b Plusieurs occurrences du flash sur le même objet sont redondantes.

702.9. Vol

702.9a Le vol est une capacité d'évasion.

702.9b Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée sauf par des créatures avec le vol et/ou la portée. Une créature avec le vol peut bloquer une créature avec ou sans le vol. (Cf. règle 509 « Étape de déclaration des bloqueurs » et règle 702.15, « Portée. »).

702.9c Plusieurs occurrences du vol sur une même créature sont redondantes.

702.10. Célérité

702.10a La célérité est une capacité statique.

702.10b Si une créature a la célérité, elle peut attaquer même si elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur de manière continue depuis le début de son dernier tour. (Cf. règle 302.6.)

702.10c Si une créature a la célérité, son contrôleur peut activer ses capacités activées contenant le symbole d'engagement ou de dégagement même si elle n'a pas été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son dernier tour. (Cf. règle 302.6.)

702.10d Plusieurs occurrences de la célérité sur une même créature sont redondantes.

702.11. Intimidation

702.11a L'intimidation est une capacité d'évasion.

702.11b Une créature avec l'intimidation ne peut pas être bloquée sauf par des créatures artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs »).

702.11c Plusieurs occurrences de l'intimidation sur une même créature sont redondantes.

702.12. Traversée des terrains

702.12a La traversée des terrains est un terme générique qui apparaît dans le texte de règles d'un objet sous la forme : « Traversée des [type] » où [type] est habituellement un sous-type, mais peut aussi être le type de carte « terrain », n'importe quel type de terrain, n'importe quel sur-type, ou n'importe quelle combinaison des éléments précédents.

702.12b La traversée des terrains est une capacité d'évasion.

702.12c Une créature avec la traversée des terrains est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain avec le sous-type spécifié (comme dans « Traversée des îles »), avec le sur-type spécifié (comme dans « Traversée des terrains légendaires. »), sans le sur-type spécifié (comme dans « Traversée des terrains non-base ») ou avec à la fois le sur-type et le sous-type spécifiés (comme dans « Traversée des marais neigeux »). (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.12d Les capacités de traversée des terrains ne s'« annulent » pas.

Exemple : Si un joueur contrôle une forêt enneigée, il ne peut pas bloquer une créature attaquante avec la traversée des forêts enneigées même s'il contrôle une créature avec la traversée des forêts enneigées.

702.12e Plusieurs occurrences d'une même capacité de traversée des terrains, sur une même créature, sont redondantes.

702.13. Lien de vie

702.13a Le lien de vie est une capacité statique.

702.13b Des blessures infligées par une source avec le lien de vie font que le contrôleur de cette source, ou son propriétaire si elle n'a pas de contrôleur, gagne autant de points de vie que de blessures infligées (en plus de toutes les autres conséquences entraînées par ces blessures). Cf. règle 118.3.

702.13c Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer s'il avait le lien de vie ou non.

702.13d Les règles du lien de vie fonctionnent peu importe la zone depuis laquelle l'objet avec le lien de vie inflige des blessures.

702.13e Plusieurs occurrences du lien de vie sont redondantes.

702.14. Protection

702.14a La protection est une capacité statique rédigée sous la forme « Protection contre [Qualité]. » Cette qualité est habituellement une couleur (comme dans « Protection contre le noir ») mais peut également être n'importe quelle autre valeur de caractéristique. Si la qualité apparaît comme étant le nom d'une carte, la protection s'applique à la carte nommée seulement s'il est spécifié que la qualité est un nom. Si la qualité est un type de carte, un sous-type ou un sur-type, la capacité s'applique aux sources qui sont des permanents avec ce type, ce sous-type ou ce sur-type et à toutes les autres sources qui ne sont pas sur le champ de bataille qui ont ce type, ce sous-type ou ce sur-type. C'est une exception à la règle 109.2.

702.14b Un permanent ou un joueur avec la protection ne peut pas être ciblé par un sort ayant la qualité citée et ne peut pas être ciblé par une capacité d'une source ayant cette qualité.

702.14c Un permanent ou un joueur avec la protection ne peut pas être enchanté par des auras ayant la qualité citée. De telles auras attachées au permanent ou au joueur avec la protection sont mises dans le cimetière de leur propriétaire en tant qu'action basée sur un état. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

702.14d Un permanent avec la protection ne peut pas être équipé par des équipements ayant la qualité citée ou fortifié par des fortifications ayant la qualité citée. De tels équipements ou fortifications deviennent détachés en tant qu'action basée sur un état, mais restent sur le champ de bataille. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

702.14e Les blessures infligées à un permanent ou à un joueur ayant la protection par une source ayant la qualité citée sont prévenues.

702.14f Les créatures attaquantes avec la protection ne peuvent pas être bloquées par des créatures avec la qualité citée.

702.14g « Protection contre [Qualité A] et contre [Qualité B] » est une abréviation pour « Protection contre [Qualité A] » et « Protection contre [Qualité B] », elle fonctionne comme deux capacités séparées. Si un effet faisait perdre la protection contre [Qualité A] à un tel objet, l'objet garderait la protection contre [Qualité B].

702.14h « Protection contre tous/toutes [Caractéristique] » est une abréviation pour « Protection contre [Qualité A] » et « Protection contre [Qualité B] », et ainsi de suite pour toutes les qualités que la caractéristique pourrait comporter; une telle protection fonctionne comme plusieurs capacités séparées. Si un effet faisait perdre à un objet la protection contre [Qualité A], par exemple, cet objet garderait la protection contre [Qualité B], contre [Qualité C] et ainsi de suite.

702.14i « Protection contre tout » est une variante de la capacité de protection. Un permanent avec la protection contre tout a la protection contre tous les objets sans tenir compte des caractéristiques de ces objets. Un tel permanent ne peut pas être ciblé par des sorts ou des capacités, enchanté par des auras, équipé par des équipements, fortifié par des fortifications, ni bloqué par des créatures et toutes les blessures qui devraient lui être infligées sont prévenues.

702.14j Plusieurs occurrences de la protection contre une même qualité sur un même permanent, ou sur un même joueur, sont redondantes.

702.15. Portée

702.15a La portée est une capacité statique.

702.15b Une créature avec le vol ne peut pas être bloquée sauf par des créatures avec le vol et/ou la portée. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs » et règle 702.9, « Vol. »)

702.15c Plusieurs occurrences de la portée sur une même créature sont redondantes.

702.16. Linceul

702.16a Le Linceul est une capacité statique. « Linceul » signifie « Ce permanent ou joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités. »

702.16b Plusieurs occurrences du linceul sur un même permanent ou joueur sont redondantes.

702.17. Piétinement

702.17a Le piétinement est une capacité statique qui modifie les règles d'assignation des blessures d'une créature attaquante. La capacité n'a pas d'effet lorsqu'une créature avec le piétinement bloque ou assigne des blessures en dehors du combat. (Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »)

702.17b Le contrôleur d'une créature attaquante avec le piétinement assigne d'abord ses blessures à la créature (ou aux créatures) bloqueuse(s). Une fois que toutes les créatures bloqueuses se sont vu assigner des blessures mortelles, toutes les blessures non assignées sont réparties entre les créatures bloqueuses et le joueur ou le planeswalker que la créature attaque. La répartition se fait au choix du contrôleur de la créature attaquante. Afin de vérifier que les blessures sont bien mortelles, il faut prendre en compte les blessures déjà subies par les créatures, ainsi que les blessures qui vont être assignées par d'autres créatures durant cette même étape de blessures de combat, mais pas les capacités ou effets qui pourraient changer la quantité de blessures effectivement infligées. Le contrôleur de la créature attaquante n'a pas l'obligation d'assigner des blessures mortelles à toutes ces créatures bloqueuses mais dans ce cas, il ne peut pas assigner de blessures au joueur ou au planeswalker que cette créature attaque.

Exemple : Une créature 2/2, avec une capacité lui permettant de bloquer plusieurs créatures attaquantes, bloque deux créatures : une 1/1 sans capacité et une 3/3 avec le piétinement. Le joueur actif pourrait assigner 1 blessure du fait de la 1/1 et une autre du fait de la 3/3 à la créature bloqueuse, ainsi que 2 blessures au joueur défenseur du fait de la créature avec le piétinement.

Exemple : Une créature verte 6/6 avec le piétinement est bloquée par une créature 2/2 avec la protection contre le vert. Le contrôleur de la créature attaquante doit assigner au moins 2 blessures au bloqueur, même si ces blessures seront prévenues par la capacité de protection. Le contrôleur de la créature attaquante peut répartir le reste des blessures comme il le souhaite entre la créature bloqueuse et le joueur défenseur.

702.17c Si une créature attaquante avec le piétinement est bloquée, mais qu'il n'y a plus de bloqueur lorsque les blessures sont assignées, toutes ses blessures sont assignées au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

702.17d Si une créature avec le piétinement attaque un planeswalker, aucune de ses blessures ne pourra être assignée au joueur défenseur, même si le planeswalker a été retiré du combat ou si le nombre de blessures que la créature attaquante pourrait assigner au planeswalker est supérieur à la layouté du planeswalker.

702.17e Plusieurs occurrences du piétinement sur une même créature sont redondantes.

702.18. Vigilance

702.18a La vigilance est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de déclaration des attaquants.

702.18b Attaquer avec une créature qui a la vigilance ne la fait pas s'engager. (Cf. règle 508, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.18c Plusieurs occurrences de la vigilance sur une même créature sont redondantes.

702.19. Regroupement

702.19a Le regroupement est une capacité statique qui modifie les règles du combat.

702.19b « Regroupement avec les autres » est une forme spéciale du regroupement. Si un effet fait perdre le regroupement à un permanent, ce permanent perd aussi toutes les capacités « regroupement avec les autres. »

702.19c Au moment où un joueur déclare ses attaquants, il peut déclarer qu'une ou plusieurs créatures attaquantes avec le regroupement et au plus une créature attaquante sans le regroupement (même si elle a « regroupement avec les autres ») sont toutes dans un « regroupement. » Il peut aussi déclarer qu'une ou plusieurs créatures [qualité] attaquantes avec « regroupement avec les autres [qualité] » et n'importe quel nombre d'autres créatures [qualité] attaquantes sont toutes dans un « regroupement. » Un joueur peut déclarer autant de regroupements attaquants qu'il le souhaite, mais chaque créature ne doit être membre que de l'un d'entre eux. (Le joueur défenseur ne peut pas déclarer de regroupement mais peut utiliser le regroupement d'une autre manière ; cf. règle 702.19j.)

702.19d Toutes les créatures d'un même regroupement attaquant doivent attaquer le même joueur ou planeswalker.

702.19e Une fois qu'un regroupement attaquant a été déclaré, il dure jusqu'à la fin du combat, même si quelque chose retire les capacités de regroupement ou de « regroupement avec les autres » d'une ou plusieurs des créatures du regroupement.

702.19f Une créature attaquante qui est retirée du combat est aussi retirée du regroupement dont elle faisait partie.

702.19g Le regroupement ne fait pas en sorte que les créatures partagent leurs capacités, il n'en retire également aucune. Les créatures attaquantes d'un même regroupement sont des permanents distincts.

702.19h Si une créature attaquante devient bloquée par une créature, chaque autre créature dans le même regroupement que la créature attaquante devient bloquée par cette même créature bloqueuse.

Exemple : *Un joueur attaque avec un regroupement comprenant une créature avec le vol et une créature avec la traversée des marais. Le joueur défenseur, qui contrôle un marais, peut bloquer la créature avec le vol s'il en a les moyens. S'il le fait, la créature avec la traversée des marais sera aussi bloquée par la(les) créature(s) bloqueuse(s).*

702.19i Si le membre d'un regroupement devenait bloqué suite à un effet, la totalité du regroupement deviendrait bloquée.

702.19j Pendant l'étape de blessures de combat, si une créature attaquante est bloquée par une créature avec le regroupement, ou par une créature [qualité] avec le « regroupement avec les autres [qualité] » et une autre créature [qualité], le joueur défenseur (plutôt que le joueur actif) choisit comment les blessures de la créature attaquante vont être assignées. Ce joueur peut répartir les blessures de combat de cette créature comme il le souhaite entre n'importe quel nombre de créatures bloqueuses. C'est une exception à la procédure décrite dans la règle 510.1c.

702.19k Pendant l'étape de blessures de combat, si une créature bloque une créature avec le regroupement, ou bloque à la fois une créature [qualité] avec le « regroupement avec les autres [qualité] » et une autre créature [qualité], le joueur actif (plutôt que le joueur défenseur) choisit comment les blessures de la créature bloqueuse vont être assignées. Ce joueur peut répartir les blessures de combat de cette créature comme il le souhaite entre n'importe quel nombre de créatures qu'elle bloque. C'est une exception à la procédure décrite dans la règle 510.1d.

702.19m Plusieurs occurrences du regroupement sur une même créature sont redondantes. Plusieurs occurrences du « regroupement avec les autres » du même genre sur une même créature sont redondantes.

702.20. Sauvagerie

702.20a Sauvagerie est une capacité déclenchée. « Sauvagerie N » signifie « À chaque fois que cette créature devient bloquée, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour pour chaque créature la bloquant au delà de la première. » (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.20b Le bonus de sauvagerie est calculé une seule fois par combat, quand la capacité déclenchée se résout. Ajouter ou enlever des bloqueurs plus tard pendant le combat ne changera pas le bonus.

702.20c Si une créature a plusieurs occurrences de sauvagerie, chacune d'entre elles se déclenche séparément.

702.21. Entretien cumulatif

702.21a Entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui impose un coût croissant sur un permanent. « Entretien cumulatif [coût] » signifie « Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent. Ensuite vous pouvez payer [coût] pour chaque marqueur « âge » sur lui. Si vous ne le faites pas, sacrifiez-le. » Si [coût] a des choix qui lui sont associés, chaque choix est fait séparément pour chaque marqueur « âge », ensuite soit la totalité des coûts est payée, soit aucun d'entre eux ne l'est. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

Exemple : Une créature a « Entretien cumulatif {W} ou {U} » et deux marqueurs « âge » sur elle. Quand la capacité se déclenche et se résout, le contrôleur de la créature ajoute un marqueur « âge » sur elle et peut ensuite payer {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U} ou {U}{U}{U} pour garder sa créature sur le champ de bataille.

Exemple : Une créature a « Entretien cumulatif-Sacrifiez une créature » et un marqueur « âge » sur elle. Quand la capacité se déclenche et se résout, son contrôleur ne peut pas choisir deux fois la même créature à sacrifier. Soit deux créatures différentes doivent être sacrifiées, soit la créature avec entretien cumulatif doit être sacrifiée.

702.21b Si un permanent a plusieurs occurrences de l'entretien cumulatif, chacune d'entre elles se déclenche séparément. Cependant, les marqueurs « âge » ne sont liés à aucune capacité spécifique; chaque capacité d'entretien cumulatif prendra en compte le nombre total de marqueurs « âge » sur le permanent au moment de sa résolution.

Exemple : Une créature a deux occurrences d'« Entretien cumulatif-Payez un point de vie. » La créature n'a aucun marqueur sur elle mais chacune des deux capacités se déclenche. Quand la première se résout, le contrôleur ajoute un marqueur et choisit

ensuite de payer 1 point de vie. Quand la deuxième se résout, le contrôleur ajoute un autre marqueur et choisit ensuite de payer 2 points de vie en plus.

702.22. Débordement

702.22a Le débordement est une capacité déclenchée qui se déclenche pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. » « Débordement » signifie « À 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. »

702.22b Si une créature a plusieurs occurrences du débordement, chacune d'entre elles se déclenche séparément.

702.23. Déphasage

702.23a Le déphasage est une capacité statique qui modifie les règles de l'étape de dégagement. Pendant l'étape de dégagement de chaque joueur, avant que le joueur actif ne dégage ses permanents, tous les permanents en phase et avec le déphasage que ce joueur contrôle passent hors phase. Simultanément, tous les permanents hors phase qui sont passés hors phase alors qu'ils étaient sous le contrôle de joueur passent en phase.

702.23b Si un permanent passe hors phase, son statut devient « hors phase. » Excepté pour les règles et les effets qui mentionnent spécifiquement les permanents hors phase, un permanent hors phase est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut affecter ou être affecté par quelque chose d'autre dans la partie.

Exemple : Vous contrôlez trois créatures dont une est hors phase. Vous lancez un sort qui dit « Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez. » Vous piochez deux cartes.

Exemple : Vous contrôlez une créature hors phase. Vous lancez Colère de dieu, qui dit « Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. » La créature hors phase n'est pas détruite.

702.23c Si un permanent passe en phase, son statut devient « en phase. » Le jeu le traite à nouveau comme s'il existait.

702.23d Le déphasage ne fait pas qu'un permanent change de zone ou de contrôleur, même s'il est traité comme s'il n'était ni sur le champ de bataille, ni sous le contrôle de son contrôleur tant qu'il est hors phase. Les capacités déclenchées de changement de zone ne se déclenchent pas quand un permanent passe en phase ou hors phase. Les marqueurs restent sur un permanent lorsque celui-ci passe hors phase. Un effet qui vérifie l'historique d'un permanent en phase ne considérera pas que le déphasage a fait arriver ce permanent sur le champ de bataille, qu'il l'a fait quitter le champ de bataille, ni qu'il l'a fait changer de contrôleur.

702.23e Les effets continus qui affectent un permanent hors phase peuvent prendre fin pendant que ce permanent est hors phase. Dans ce cas, ils n'affecteront plus ce permanent une fois qu'il sera en phase. En particulier, les effets « tant que » qui se réfèrent à ce permanent (cf. règle 611.2b) prennent fin quand ce permanent passe hors phase étant donné qu'ils ne peuvent plus le « voir. »

702.23f Quand un permanent passe hors phase, tous les équipements, auras et fortifications attachés à ce permanent passent hors phase en même temps. Ce mode alternatif de déphasage est connu sous le nom de « déphasage indirect. » Un équipement, aura ou fortification qui passe indirectement hors phase ne passera pas en phase de lui-même mais passera en phase avec le permanent auquel il est attaché.

702.23g Si un objet devait simultanément passer hors phase directement et indirectement, il passe hors phase indirectement.

702.23h Un équipement, aura ou fortification qui passe hors phase directement repassera en phase attaché à l'objet ou au joueur auquel il était attaché quand il est passé hors phase, à condition que cet objet soit toujours dans la même zone ou que ce joueur soit toujours dans la partie. Sinon, cet équipement, aura ou fortification passe en phase détaché. Les actions basées sur un état s'appliqueront de la manière appropriée. (Cf. règles 704.5n et 704.5p.)

702.23i Un permanent hors phase quitte la partie si son propriétaire quitte la partie. Cela ne déclenche pas les capacités de changement de zone. Cf. règle 800.4.

702.23j Un jeton hors phase cesse d'exister en tant qu'action basée sur un état. Cf. règle 704.5d.

702.23k Si un effet fait sauter son étape de dégagement à un joueur, l'événement de déphasage ne se produit simplement pas.

702.23m Plusieurs occurrences du déphasage sur un même permanent sont redondantes.

702.24. Rappel

702.24 Le rappel apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités statiques qui fonctionnent pendant que le sort est sur la pile. « Rappel [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] en tant que coût supplémentaire quand vous lancez ce sort » et « Si le coût de rappel a été payé, mettez ce sort dans la main de son propriétaire au lieu de le mettre dans le cimetière de ce joueur au moment où il se résout. » Payer le coût de rappel d'un sort suit les règles de paiement des coûts supplémentaires, décrites dans les règles 601.2b et 601.2e-g.

702.25. Distorsion

702.25a La distorsion est une capacité d'évasion.

702.25b Une créature avec la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature sans la distorsion. Une créature sans la distorsion ne peut pas être bloquée par une créature avec la distorsion. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.25c Plusieurs occurrences de la distorsion sur une même créature sont redondantes.

702.26. Recyclage

702.26a Le recyclage est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec le recyclage est dans la main d'un joueur. « Recyclage [coût] » signifie « [Coût], Défaussez vous de cette carte : Piochez une carte. »

702.26b Même si la capacité de recyclage peut être activée uniquement lorsque la carte est dans la main d'un joueur, elle continue d'exister pendant que l'objet est sur le champ de bataille et dans toutes les autres zones. Un objet avec le recyclage sera affecté par des effets qui dépendent de la présence d'autres objets avec une ou plusieurs capacités activées.

702.26c Certaines cartes avec le recyclage ont des capacités qui se déclenchent lorsque ces cartes sont recyclées. « Quand vous recyclez [cette carte] » signifie « Quand vous vous défaussez de [cette carte] afin de payer un coût de recyclage. » Une telle capacité se déclenche depuis la zone dans laquelle se retrouve la carte après avoir été recyclée.

702.26d Le « recyclage de type » est une variante du recyclage. « Recyclage de [type] » signifie « [Coût], défaussez vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type], révélez-la, et mettez la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. » Ce type est habituellement un sous-type (comme dans « recyclage de montagne ») mais peut aussi être

n'importe quel type de carte, sous type ou sur-type, ou une combinaison de ceux ci (comme dans « recyclage de terrain de base »).

702.26e Les capacités de recyclage de type sont des capacités de recyclage et les coûts de recyclage de type sont des coûts de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand un joueur recycle une carte se déclenchera quand une carte sera défaussée dans le but de payer un coût de recyclage de type. Tout effet qui empêche un joueur de recycler des cartes l'empêchera également d'activer une capacité de recyclage de type. Un effet qui augmente ou qui réduit le coût de recyclage augmente ou réduit un coût de recyclage de type.

702.27. Écho

702.27a L'écho est une capacité déclenchée. « Écho [coût] » signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez le à moins que vous ne payiez son coût d'écho. »

702.27b Les cartes du bloc d'Urza avec l'écho ont été imprimées sans coût d'écho. Ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle ; chacune d'entre elles a maintenant un coût d'écho égal à son coût de mana.

702.28. Équitation

702.28a L'équitation est une capacité d'évasion.

702.28b 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. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.28c Plusieurs occurrences de l'équitation sur une même créature sont redondantes.

702.29. Évanescence

702.29a Évanescence est un mot clé qui représente deux capacités. « Évanescence N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « évanescence » » et « Au début de votre entretien, retirez un marqueur « évanescence » de ce permanent. Si vous ne le pouvez pas, sacrifiez-le. »

702.30. Kick

702.30a Le kick est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec le kick est sur la pile. « Kick [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] en tant que coût additionnel lorsque vous lancez ce sort. » Payer le coût de kick d'un sort suit les règles de paiement des coûts supplémentaires, décrites dans les règles 601.2b et 601.2e-g.

702.30b L'expression « Kick [coût 1] et/ou [coût 2] » veut dire la même chose que « Kick [coût 1], kick [coût 2]. »

702.30c Le multikick est une variante de la capacité de kick. « Multikick [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort. » Un coût de multikick est un coût de kick.

702.30d Si le contrôleur d'un sort déclare son intention de payer un des coûts de kick de ce sort, ce sort a été « kické ». Si un sort a deux coûts de kick ou le multikick, il peut être kické plusieurs fois. (Cf. règle 601.2b.)

702.30e Les objets avec le kick ou le multikick ont des capacités supplémentaires qui spécifient ce qu'il se passe s'ils ont été kické. De telles capacités sont liées à la capacité de kick imprimée sur l'objet : elles peuvent uniquement se référer à cette capacité de kick. Cf. règle 607, « Capacités liées. »

702.30f Les objets avec plus d'un coût de kick ont des capacités qui correspondent à un coût de kick spécifique. Ils contiennent les expressions « si le coût de kick [A] a été payé » et « si le coût de kick [B] a été payé », où A et B sont respectivement le premier et le deuxième coût de kick listés sur la carte. Chacune de ces capacités est liée à la capacité de kick appropriée.

702.30g Si une partie de la capacité d'un sort n'a d'effet que si ce sort a été kické, et que cette partie de la capacité inclut des cibles, le contrôleur de ce sort choisit ces cibles seulement si le sort a été kické. Autrement, le sort est lancé comme s'il n'avait pas ces cibles. Cf. règle 601.2c.

702.31. Flashback

702.31a Le flashback apparaît sur certains éphémères et rituels. Il représente deux capacités statiques : une qui ne fonctionne que pendant que la carte est dans le cimetière d'un joueur et une autre qui fonctionne pendant que la carte est sur la pile. « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback plutôt qu'en payant son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre dans toute autre zone quand elle devrait quitter la pile. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de flashback suit les règles de paiement des coûts alternatifs, décrites dans les règles 601.2b et 601.2e-g.

702.32. Folie

702.32a La folie est un mot clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne pendant que la carte avec la folie est dans la main d'un joueur. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la première capacité est appliquée. « Folie [coût] » signifie « Si un joueur devait se défausser de cette carte, ce joueur s'en défait, mais il peut l'exiler à la place de la mettre dans son cimetière » et « Quand cette carte est exilée de cette manière, son propriétaire peut la lancer en payant son coût de folie à la place de payer son coût de mana. Si ce joueur ne le fait pas, il met cette carte dans son cimetière. »

702.32b Lancer un sort en payant son coût de folie suit les règles de paiement des coûts alternatifs, décrites dans les règles 601.2b et 601.2e-g.

702.33. Peur

702.33a La peur est une capacité d'évasion.

702.33b Une créature avec la peur ne peut pas être bloquée sauf par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires. (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.33c Plusieurs occurrences de la peur sur une même créature sont redondantes.

702.34. Mue

702.34a La mue est une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle vous pourriez lancer la carte avec la mue, et l'effet de la mue fonctionne à tout moment où la carte est face cachée. « Mue [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte face cachée en tant que créature 2/2, sans texte, ni nom, ni sous-types, ni symbole d'extension, ni coût de mana, en payant {3} au lieu de payer son coût de mana. » (Cf. règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »)

702.34b Pour lancer une carte en utilisant sa capacité de mue, tournez-la face cachée. Elle devient une carte de créature 2/2 face cachée, sans texte, ni nom, ni sous-types, ni symbole d'extension, ni coût de mana. Tout effet ou interdiction qui s'appliquerait pour lancer une carte avec ces caractéristiques (et non pas les caractéristiques de la même carte face visible) s'applique pour lancer cette carte. Ces valeurs sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus » et règle 706, « Copier des objets. ») Mettez-la sur la pile (en tant que sort face cachée avec les mêmes caractéristiques), et payez {3} au lieu de son coût de mana. Ceci suit les règles des coûts alternatifs. Vous pouvez utiliser la mue pour lancer une carte depuis toute zone depuis laquelle vous pourriez la lancer normalement. Quand le sort se résout, la carte arrive sur le champ de bataille avec les mêmes caractéristiques qu'avait le sort. L'effet de mue s'applique à l'objet face cachée partout où il se trouve, et ne prend fin que quand le permanent est retourné face visible.

702.34c Vous ne pouvez pas lancer de carte face cachée si elle n'a pas la mue.

702.34d Si vous avez la priorité, vous retourner un permanent face cachée que vous contrôlez face visible. Pour le faire, montrez à tous les joueurs ce que serait le coût de mue du permanent s'il était face visible, payez ce coût, puis retournez le permanent face visible. (Si le permanent n'aurait pas de coût de mue s'il était face visible, il ne peut pas être retourné face visible de cette façon.) Ceci est une action spéciale ; elle n'utilise pas la pile (cf. règle 114). L'effet de mue de ce permanent prend alors fin, et le permanent regagne ses caractéristiques normales. Toute capacité liée à l'arrivée sur le champ de bataille de ce permanent ne se déclenche pas quand il est retourné face visible et n'a aucun effet, car ce permanent est déjà sur le champ de bataille.

702.34e Pour plus d'informations sur la manière de lancer les cartes avec la mue, cf. règle 707.

702.35. Amplification

702.35a L'amplification est une capacité statique. « Amplification N » signifie « Au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille, révélez n'importe quel nombre de cartes de votre main partageant un type de créature avec lui. Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui pour chaque carte révélée de cette manière. Vous ne pouvez pas révéler cette carte ou toute autre carte arrivant sur le champ de bataille au même moment que cette carte. »

702.35b Si une créature a plusieurs occurrences d'amplification, chacune fonctionne séparément.

702.36. Provocation

702.36a La provocation est une capacité déclenchée. « Provocation » signifie « À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez choisir que la créature ciblée que le joueur défenseur contrôle bloque cette créature si possible. Si vous faites ainsi, dégagez cette créature. »

702.36b Si une créature a plusieurs occurrences de provocation, chacune se déclenche séparément.

702.37. Déluge

702. 37a Le déluge est une capacité déclenchée qui fonctionne sur la pile. « Déluge » signifie « Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie. »

702. 37b Si un sort a plusieurs occurrences de déluge, chacune se déclenche séparément.

702.38. Affinité

702.38a L'affinité est une capacité statique qui fonctionne quand le sort se trouve sur la pile.
« Affinité pour [texte] » signifie « Ce sort vous coûte {1} de moins à lancer pour chaque [texte] que vous contrôlez. »

702.38b La capacité Affinité réduit seulement la quantité de mana générique que le contrôleur du sort doit payer ; elle ne réduit pas le nombre de mana colorés que ce joueur doit payer.

702.38c Si un sort a plusieurs occurrences d'affinité, chacune s'applique.

702.39. Union

702.39a L'union est une capacité statique des sorts modaux (cf. règle 700.2) qui fonctionne quand le sort avec union se trouve sur la pile. « Union [coût] » signifie « Vous pouvez choisir tous les modes de ce sort au lieu d'un seul. Si vous faites ainsi, payez [coût] en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. » Utiliser la capacité d'union suit les règles de choix de modes ainsi que celles relatives aux coûts supplémentaires. (Cf. règles 601.2b et 601.2e-g.)

702.39b Si le coût d'union a été payé, suivez les instructions de chaque mode dans l'ordre écrit sur la carte lorsque le sort se résout.

702.40. Modularité

702.40a La modularité représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée.
« Modularité N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent. »

702.40b Si une créature a plusieurs occurrences de modularité, chacun fonctionne séparément.

702.41. Solarisation

702.41a La solarisation est une capacité statique qui fonctionne au moment où un objet arrive sur le champ de bataille depuis la pile. « Solarisation » signifie « Si cet objet arrive sur le champ de bataille depuis la pile en tant que créature, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. S'il arrive sur le champ de bataille depuis la pile en tant qu'autre chose qu'une créature, il arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « charge » sur lui pour chaque couleur de mana dépensée pour le lancer. »

702.41b La solarisation s'applique uniquement lorsque le sort est en train de se résoudre et seulement si un ou plusieurs manas colorés ont été dépensés dans les coûts du sort. Cela s'applique également pour les manas dépensés dans les coûts supplémentaires ou alternatifs.

702.41c La solarisation peut également être utilisée pour fixer un nombre variable d'une autre capacité. Si le mot-clé est utilisé de cette manière, il n'importe pas que cette capacité soit sur un sort de créature ou sur un sort non-créature.

Exemple : La capacité « Modularité - Solarisation » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque couleur de mana dépensé pour le lancer » et « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée pour chaque marqueur +1/+1 sur ce permanent. »

702.41d Si un objet a plusieurs occurrences de solarisation, chacune fonctionne séparément.

702.42. Bushido

702.42a Le bushido est une capacité déclenchée. « Bushido N » signifie « À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +N/+N jusqu'à la fin du tour. » (Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »)

702.42b Si une créature a plusieurs occurrences de bushido, chacune se déclenche séparément.

702.43. Transmigration

702.43a La transmigration est une capacité déclenchée. « Transmigration N » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de N ou moins depuis votre cimetière dans votre main. »

702.43b Si un permanent a plusieurs occurrences de transmigration, chacune se déclenche séparément.

702.44. Imprégnation

702.44a L'imprégnation est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec l'imprégnation se trouve dans votre main. « Imprégnation de [sous-type] [coût] » signifie « Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main au moment où vous lancez un sort de [sous-type]. Si vous faites ainsi, copiez la boîte de texte de cette carte dans ce sort et payez [coût] en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. » Payer le coût d'imprégnation d'une carte suit les règles des coûts supplémentaires (cf. règles 601.2b et 601.2e–g).

Exemple : *Puisque la carte avec imprégnation reste dans la main du joueur, elle peut être lancée normalement plus tard dans le tour ou imprégner un autre sort. Elle peut même être défaussée pour payer un coût (comme par exemple : « défaissez-vous d'une carte ») du sort sur lequel elle est imprégnée.*

702.44b Vous ne pouvez pas choisir d'utiliser la capacité d'imprégnation d'une carte si vous ne pouvez pas effectuer les choix requis (cibles, etc.) pour les instructions de cette carte. Vous ne pouvez pas imprégner plus d'une fois une carte sur un même sort. Si vous imprégnez plus d'une carte sur un sort, révélez les toutes en même temps et choisissez l'ordre dans lequel leurs instructions respectives seront suivies. Les instructions du sort principal doivent être suivies en premier.

702.44c Le sort a les caractéristiques du sort principal, plus les boîtes de texte de chaque carte imprégnée dessus. Le sort ne gagne pas d'autres caractéristiques (nom, coût de mana, couleur, sur-types, types de carte, sous-types, etc.) des cartes imprégnées dessus. Du texte copié sur le sort et se référant à une carte par son nom se réfère au sort sur la pile, et non à la carte depuis laquelle il a été copié.

Exemple : *Rayon glaciaire est une carte rouge avec imprégnation d'arcane qui dit : « Le Rayon glaciaire inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. » Supposons qu'un Rayon glaciaire soit imprégné sur Sonder les brumes, un sort bleu. Le sort reste bleu et Sonder les brumes inflige les blessures. Cela signifie que la capacité peut cibler une créature avec la protection contre le rouge et lui infliger 2 blessures.*

702.44d Choisissez normalement les cibles pour le texte ajouté (cf. règle 601.2c). Notez qu'un sort avec une ou plusieurs cibles sera contrecarré si toutes ses cibles sont illégales à la résolution.

702.44e Le sort perd tout changement dû à l'imprégnation une fois qu'il a quitté la pile (par exemple, quand il est contrecarré, exilé ou qu'il se résout).

702.45. Offrande

702.45a L'offrande est une capacité statique d'une carte qui fonctionne dans toute zone d'où elle peut être lancée. « Offrande de [sous-type] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère en sacrifiant un [sous-type]. Si vous faites ainsi, le coût total pour lancer cette carte est réduit du coût de mana du permanent sacrifié. »

702.45b Le permanent est sacrifié au même moment que le sort est annoncé (cf. règle 601.2a). Le coût total du sort est réduit du coût de mana du permanent sacrifié (cf. règle 601.2e).

702.45c Le mana générique du coût de mana du permanent sacrifié réduit le mana générique du coût total pour lancer la carte avec offrande. Le mana coloré du coût de mana du permanent sacrifié réduit le mana de la même couleur du coût total pour lancer la carte avec offrande. Le mana coloré du coût de mana du permanent sacrifié qui ne correspond pas au mana coloré du coût de mana de la carte avec offrande, ou qui est en excès du coût de mana coloré de la carte, réduit d'autant la quantité de mana générique du coût total.

702.46. Ninjutsu

702.46a Le ninjutsu est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec Le ninjutsu se trouve dans la main d'un joueur. « Ninjutsu [coût] » signifie « [coût], révéléz cette carte depuis votre main, renvoyez une créature non bloquée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Mettez cette carte sur le champ de bataille depuis votre main, engagée et attaquante. »

702.46b La carte avec ninjutsu reste révélée à partir du moment où la capacité est annoncée et jusqu'à ce que la capacité quitte la pile.

702.46c Une capacité de ninjutsu ne peut être activée que lorsqu'une créature sur le champ de bataille est non bloquée (Cf. règle 509.1h). La créature avec ninjutsu est mise sur le champ de bataille non bloquée. Elle sera attaquante du même joueur ou planeswalker que la créature renvoyée dans la main de son propriétaire.

702.47. Épique

702.47a Épique représente à la fois une capacité de sort et une capacité déclenchée retardée. « Épique » signifie « Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas lancer de sorts » et « Au début de chacun de vos entretiens et pour le reste de la partie, copiez ce sort à l'exception de sa capacité épique. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » (Cf. règle 706.9.)

702.47b Un joueur ne peut plus lancer de sorts une fois qu'un sort avec épique qu'il ou elle contrôle s'est résolu, mais des effets (tels que la capacité épique elle-même) peuvent toujours mettre des copies de sorts sur la pile.

702.48. Convocation

702.48a La convocation est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec la convocation se trouve sur la pile. « Convocation » signifie « Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. Chaque créature engagée de cette façon réduit le coût pour lancer ce sort de {1} ou d'un mana de n'importe laquelle des couleurs de cette créature. » Utiliser la capacité de convocation suit les règles sur les coûts supplémentaires (cf. règles 601.2b et 601.2e–g).

Exemple : Vous lancez *Vigile de Vitu-Ghazi*, sort avec la convocation qui coûte {6}{G}{W}. Vous annoncez que vous allez engager une créature incolore, une créature rouge et une créature verte et blanche pour aider à payer le coût de ce sort. La créature incolore et la créature rouge réduisent chacune de {1} le coût du sort. Vous choisissez si la créature verte et blanche réduit le coût du sort de {1}, {G}, ou {W}. Ensuite, les

créatures deviennent engagées au moment où vous payez le coût du Vigile de Vitu-Ghazi.

702.48b Plusieurs occurrences de convocation sur le même sort sont redondantes.

702.49. Dragage

702.49a Le dragage est une capacité statique qui fonctionne uniquement quand la carte avec le dragage se trouve 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, vous pouvez mettre N cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière et renvoyer cette carte depuis votre cimetière dans votre main à la place. »

702.49b Un joueur avec moins de cartes dans sa bibliothèque que le nombre requis par une capacité de dragage ne peut mettre aucune de ces cartes dans son cimetière de cette façon.

702.50. Transmutation

702.50a La transmutation est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec la transmutation se trouve 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 la carte défaussée, révélez cette carte, et mettez la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. N'activez cette capacité qu'au moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.50b Bien que la capacité de transmutation ne puisse être activée que si la carte avec la transmutation se trouve dans la main d'un joueur, elle continue d'exister quand l'objet est sur le champ de bataille et dans toutes les autres zones. Ainsi, les objets avec la transmutation sont affectés par les effets qui s'intéressent aux objets ayant une ou plusieurs capacités activées.

702.51. Soif de sang

702.51a 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 sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui. »

702.51b « Soif de sang X » est une forme spéciale de soif de sang. « Soif de sang X » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui, où X est le nombre total de blessures subies par vos adversaires ce tour-ci. »

702.51c Si un objet a plusieurs occurrences de soif de sang, chacune se déclenche séparément.

702.52. Hantise

702.52a La hantise est une capacité déclenchée. « Hantise » sur un permanent signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez-le hantant la créature ciblée. » « Hantise » sur un sort d'éphémère ou un sort de rituel signifie « Quand ce sort est mis au cimetière pendant sa résolution, exilez-le hantant la créature ciblée. »

702.52b Les cartes qui se trouvent dans la zone d'exil suite à la capacité d'hantise « hantent » la créature ciblée par la capacité. La tournure « la créature qu'il hante » se réfère à l'objet ciblé par la capacité de hantise, peu importe que cet objet soit encore une créature ou non.

702.52c Les capacités déclenchées de cartes avec la hantise se référant à la créature hantée peuvent se déclencher dans la zone d'exil.

702.53. Duplication

702.53a Duplication est un mot-clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec duplication se trouve sur la pile. La deuxième est une capacité déclenchée qui fonctionne tant que le sort avec duplication se trouve sur la pile. « Duplication [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] n'importe quel nombre de fois en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de duplication a été payé pour ce sort, copiez-le pour chaque fois que le coût de duplication a été payé. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe lesquelles de ces copies. » Payer le coût de duplication d'un sort suit les règles sur les coûts supplémentaires dans les règles 601.2b et 601.2e–g.

702.53b Si un sort a plusieurs occurrences de duplication, chacune est payée séparément et se déclenche selon les coûts payés pour cette occurrence spécifique, et non selon ceux payés pour toute autre occurrence de duplication.

702.54. Prévion

702.54a Une capacité de prévion est un genre spécial de capacité activée qui ne peut être activée que depuis la main d'un joueur. Elle est formulée comme ceci : « Prévion — [Capacité activée]. »

702.54b Une capacité de prévion ne peut être activée que durant l'étape d'entretien du propriétaire de la carte ayant une capacité de prévion et seulement une fois par tour. Le contrôleur de la capacité de prévion révèle la carte avec cette capacité depuis sa main au moment où il active la capacité. Ce joueur joue avec cette carte révélée dans sa main jusqu'à ce qu'elle quitte la main de ce joueur ou jusqu'à ce qu'une étape ou phase autre qu'une étape d'entretien commence, selon ce qui arrive en premier.

702.55. Greffe

702.55a La greffe représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. « Greffe N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 sur lui » et « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, si ce permanent a un marqueur +1/+1 sur lui, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 depuis ce permanent sur cette créature. »

702.55b Si une créature a plusieurs occurrences de greffe, chacune fonctionne séparément.

702.56. Recouvrement

702.56a Le recouvrement est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la carte avec le recouvrement se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Recouvrement [coût] » signifie « Quand une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer [coût]. Si vous le faites, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, exilez cette carte. »

702.57. Remous

702.57a Le remous est une capacité déclenchée qui fonctionne uniquement quand la carte avec le remous se trouve sur la pile. « Remous N » signifie « Quand vous lancez ce sort, vous pouvez révéler les N cartes du dessus de votre bibliothèque ou, s'il y a moins de N cartes dans votre bibliothèque, vous pouvez révéler toutes les cartes de votre bibliothèque. Si vous révélez des cartes de votre bibliothèque de cette façon, vous pouvez lancer n'importe lesquelles de ces cartes ayant le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana, puis mettez toutes les cartes

révélées de cette manière mais non lancées en dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre. »

702.57b Si un sort a plusieurs occurrences de remous, chacune se déclenche séparément.

702.58. Fraction de seconde

702.58a La fraction de seconde est une capacité statique qui fonctionne uniquement quand le sort avec la fraction de seconde se trouve sur la pile. « Fraction de seconde » signifie « Tant que ce sort se trouve sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer d'autres sorts ni activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.

702.58b Les joueurs peuvent activer des capacités de mana et effectuer des actions spéciales pendant qu'un sort avec la fraction de seconde se trouve sur la pile. Les capacités déclenchées se déclenchent et sont mises sur la pile normalement quand un sort avec la fraction de seconde s'y trouve.

702.58c Plusieurs occurrences de fraction de seconde sur un même sort sont redondantes.

702.59. Suspension

702.59a La suspension représente trois capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne quand la carte avec la suspension se trouve dans la main d'un joueur. La deuxième et la troisième sont des capacités déclenchées qui fonctionnent dans la zone d'exil. « Suspension N — [coût] » signifie « Si vous pouviez commencer à lancer cette carte en la mettant sur la pile depuis votre main, vous pouvez payer [coût] et l'exiler avec N marqueurs « temps » sur elle. Cette action n'utilise pas la pile » et « Au début de votre entretien, si cette carte est suspendue, retirez-en un marqueur « temps » » ainsi que « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de cette carte, si elle est exilée, lancez-la sans payer son coût de mana, si possible. Si vous ne pouvez pas, elle reste exilée. Si vous lancez un sort de créature de cette façon, il gagne la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de ce sort ou du permanent qu'il est devenu. »

702.59b Une carte est suspendue si elle est dans la zone d'exil, qu'elle a la suspension et qu'elle a un marqueur « temps » sur elle.

702.59c Lancer un sort pendant la résolution de sa capacité de suspension suit les règles sur les coûts alternatifs (cf. règles 601.2b et 601.2e–g).

702.60. Disparition

702.60a La disparition représente trois capacités. « Disparition N » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs « temps » sur lui » et « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-en un » et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le. »

702.60b Disparition sans nombre signifie « Au début de votre entretien, si ce permanent a un marqueur « temps » sur lui, retirez-en un » et « Quand le dernier marqueur « temps » est retiré de ce permanent, sacrifiez-le. »

702.60c Si un permanent a plusieurs occurrences de disparition, chacune fonctionne séparément.

702.61. Absorption

702.61a L'absorption est une capacité statique. « Absorption N » signifie « Si une source devait infliger des blessures à cette créature, prévenez N de ces blessures. »

702.61b Chaque capacité d'absorption ne peut prévenir que N blessures d'une unique source à un moment donné. Elle s'appliquera séparément aux blessures en provenance d'autres sources, ou aux blessures provenant de la même source à un autre moment.

702.61c Si un objet a plusieurs occurrences d'absorption, chacune s'applique séparément.

702.62. Échange d'aura

702.62a L'échange d'aura est une capacité déclenchée sur certaines cartes d'aura. « Échange d'aura [coût] » signifie « [coût] : Vous pouvez échanger ce permanent avec une carte d'aura de votre main. »

702.62b Si une des parties de l'échange ne peut se faire, la capacité n'a pas d'effet.

Exemple : Vous activez la capacité d'échange d'aura d'une aura. La seule carte d'aura dans votre main ne peut pas enchanter le permanent qui est enchanté par la carte avec l'échange d'aura. La capacité n'a pas d'effet.

Exemple : Vous activez la capacité d'échange d'aura d'une aura que vous contrôlez mais qui ne vous appartient pas. La capacité n'a pas d'effet.

702.63. Fouille

702.63a La fouille est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec la fouille se trouve sur la pile. « Fouille » signifie « Vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes de votre cimetière en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. Chaque carte exilée de cette manière réduit le coût pour lancer ce sort de {1}. » Utiliser la capacité de fouille suit les règles sur les coûts supplémentaires. (Cf. règles 601.2b et 601.2e–g.)

702.63b Plusieurs occurrences de fouille sur un même sort sont redondantes.

702.64. Fortification

702.64a La fortification est une capacité activée des cartes de fortification. « Fortification [coût] » signifie « [coût] : Attachez cette fortification au terrain ciblé que vous contrôlez. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.64b Pour plus d'informations sur les fortifications, cf. règle 301, « Artefacts. »

702.64c Si une fortification a plusieurs occurrences de la capacité fortification, n'importe laquelle peut être utilisée.

702.65. Frénésie

702.65a La frénésie est une capacité déclenchée. « Frénésie N » signifie « À chaque fois que cette créature attaque et qu'elle n'est pas bloquée, elle gagne +N/+0 jusqu'à la fin du tour. »

702.65b Si une créature a plusieurs occurrences de frénésie, chacune se déclenche séparément.

702.66. Déluge de cimetière

702.66a Le déluge de cimetière est une capacité déclenchée qui fonctionne quand le sort avec le déluge de cimetière se trouve sur la pile. « Déluge de cimetière » signifie « Quand vous lancez ce sort, mettez-en une copie sur la pile pour chaque permanent qui a été mis au cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour n'importe lesquelles des copies. »

702.66b Si un sort a plusieurs occurrences de déluge de cimetière, chacune se déclenche séparément.

702.67. Empoisonnement

702.67a L'empoisonnement est une capacité déclenchée. « Empoisonnement N » signifie « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur reçoit N marqueurs poison. » Pour plus d'informations sur les marqueurs poison, cf. règle 104.3d.

702.67b Si une créature a plusieurs occurrences d'empoisonnement, chacune se déclenche séparément.

702.68. Transfiguration

702.68a La transfiguration est une capacité activée. « Transfiguration [coût] signifie « [coût], sacrifiez ce permanent : cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant le même coût converti de mana que ce permanent et mettez-le sur le champ de bataille. Mélangez ensuite votre bibliothèque. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.69. Appui

702.69a L'appui représente deux capacités déclenchées. « Appui de [objet] » signifie « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre [objet] que vous contrôlez » et « Quand ce permanent quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. »

702.69b Les deux capacités représentées par l'appui sont liées. Cf. règle 607, « Capacités liées. »

702.69c Un permanent est appuyé par un autre permanent si ce dernier exile le premier par le résultat d'une capacité d'appui.

702.70. Changelin

702.70a Changelin est une capacité de définition de caractéristique. « Changelin » signifie « Cet objet a tous les types de créature. » Cette capacité fonctionne partout, même en dehors de la partie. (Cf. règle 604.3.)

702.70b Plusieurs occurrences de changelin sur le même objet sont redondantes.

702.71. Évocation

702.71a L'évocation représente à la fois une capacité statique qui fonctionne dans n'importe quelle zone depuis laquelle la carte avec l'évocation peut être lancée et une capacité déclenchée qui fonctionne sur le champ de bataille. « Évocation [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte en payant [coût] au lieu de payer son coût de mana » et « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, si son coût d'évocation a été payé, son contrôleur le sacrifie. » Payer le coût d'évocation d'une carte suit les règles sur les coûts alternatifs dans les règles 601.2b et 601.2e–g.

702.72. Cachette

702.72a Cachette représente à la fois une capacité statique et une capacité déclenchée. « Cachette » signifie « Ce permanent arrive sur le champ de bataille engagé » et « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez l'une d'elles face cachée et mettez le reste des cartes en dessous votre bibliothèque dans n'importe

quel ordre. La carte exilée gagne « N'importe quel joueur qui a contrôlé le permanent qui a exilé cette carte peut la regarder dans la zone d'exil. »

702.73. Incursion

702.73a L'incursion est une capacité statique qui fonctionne quand le sort avec l'incursion se trouve sur la pile. « Incursion [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de ce sort si un joueur a subi des blessures de combat ce tour-ci par une source qui, au moment où elle a infligé ces blessures, était sous votre contrôle et avait un des types de créature de ce sort. » Payer le coût d'incursion d'un sort suit les règles sur les coûts alternatifs. (Cf. règles 601.2b et 601.2e–g.)

702.74. Renfort

702.74a Le renfort est une capacité activée qui fonctionne uniquement quand la carte avec renfort est dans la main d'un joueur. « Renfort N — [coût] » signifie « [coût], défaussez-vous de cette carte : mettez N marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée. »

702.74b Bien que la capacité de renfort ne puisse être activée que si la carte est dans la main d'un joueur, elle continue d'exister quand l'objet est sur le champ de bataille ou toute autre zone. Ainsi, les objets avec le renfort sont affectés par les effets qui s'intéressent aux objets ayant une ou plusieurs capacités activées.

702.75. Conspiration

702.75a Conspiration est un mot-clé qui représente deux capacités. La première est une capacité statique qui fonctionne tant que le sort avec conspiration se trouve sur la pile. La seconde est une capacité déclenchée qui fonctionne tant que le sort avec conspiration se trouve sur la pile. « Conspiration » signifie « Vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez et qui partagent une couleur avec ce sort en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort » et « Quand vous lancez ce sort, si son coût de conspiration a été payé, copiez-le. Si le sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » Payer le coût de conspiration d'un sort suit les règles sur les coûts supplémentaires des règles 601.2b et 601.2e–g.

702.75b Si un sort a plusieurs occurrences de conspiration, chacune est payée séparément et se déclenche selon les coûts payés pour cette occurrence spécifique, et non selon ceux payés pour toute autre instance de conspiration.

702.76. Persistance

702.76a La persistance est une capacité déclenchée. « Persistance » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, s'il n'avait pas de marqueur -1/-1 sur lui, renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur lui. »

702.77. Flétrissure

702.77a Les blessures infligées à une créature par une source avec la flétrissure ne sont pas marquées sur cette créature. À la place, autant de marqueurs -1/-1 sont mis sur la créature. (Cf. règle 118.3.)

702.77b Si un permanent quitte le champ de bataille avant qu'un effet ne lui fasse infliger des blessures, ses dernières informations connues sont utilisées pour déterminer si elle avait la flétrissure.

702.77c La règle de flétrissure fonctionne quelle que soit la zone depuis laquelle l'objet avec la flétrissure inflige des blessures.

702.77d Plusieurs occurrences de flétrissure sur un même objet sont redondantes.

702.78. Pistage

702.78a Le pistage apparaît sur certains éphémères et rituels. Le pistage est une capacité statique qui fonctionne quand la carte avec pistage se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Pistage » signifie « Vous pouvez lancer ce sort depuis votre cimetière en défaussant une carte de terrain en tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort. » Lancer un sort en utilisant sa capacité de pistage suit les règles sur les coûts supplémentaires. (Cf. règles 601.2b et 601.2e–g.)

702.79. Dévorement

702.79a Le dévorement est une capacité statique. « Dévorement N » signifie « Au moment où cet objet arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de créatures. Ce permanent arrive sur le champ de bataille avec N marqueurs +1/+1 pour chaque créature sacrifiée de cette manière. »

702.79b Certains objets ont des capacités se référant au nombre de créatures que le permanent a dévoré. « Qu'il a dévoré » signifie « sacrifié en conséquence de sa capacité de dévorement au moment de son arrivée sur le champ de bataille. »

702.80. Exaltation

702.80a L'exaltation est une capacité déclenchée. « Exaltation » signifie « À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

702.80b Une créature « attaque » seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquante dans une phase de combat donnée. (Cf. règle 506.5.)

702.81. Exhumation

702.81a L'exhumation est une capacité activée qui fonctionne quand la carte avec l'exhumation se trouve dans le cimetière d'un joueur. « Exhumation [coût] » signifie « [coût] : renvoyez cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin de tour. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la au lieu de la mettre partout ailleurs que dans la zone d'exil. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. »

702.82. Cascade

702.82a La cascade est une capacité déclenchée qui fonctionne quand le sort avec cascade se trouve sur le pile. « Cascade » signifie « Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec un coût converti de mana inférieur au coût converti de mana de ce sort. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Mettez ensuite toutes les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas été lancées en dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

702.82b Si un sort a plusieurs occurrences de cascade, chacune se déclenche séparément.

703. Actions obligatoires du tour

703.1. Les actions obligatoires du tour sont des actions de jeu qui se déroulent automatiquement au début ou à la fin de certaines étapes et de certaines phases. Les actions obligatoires du tour ne passent pas par la pile.

703.1a Les capacités qui attendent une certaine étape ou phase pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions obligatoires du tour, mais des capacités déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

703.2. Les actions obligatoires du tour ne sont contrôlées par aucun joueur.

703.3. Au début de chaque étape et de chaque phase, si des actions obligatoires du tour lui sont associées, elles sont automatiquement traitées en premier, avant que les actions basées sur un état ne soient effectuées, que les capacités déclenchées ne rejoignent la pile, et que les joueurs ne reçoivent la priorité.

703.4. Les actions obligatoires du tour sont les suivantes :

703.4a Tout de suite après le début de l'étape de déphasage, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. Tout cela se déroule simultanément. Cf. règle 502.1.

703.4b Tout de suite après la fin du déphasage, pendant l'étape de déphasage, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle vont se dégager. Puis il dégage tous ces permanents simultanément. Cf. règle 502.2.

703.4c Tout de suite après le début de l'étape de pioche, le joueur actif pioche une carte. Cf. règle 504.1.

703.4d Tout de suite après le début de l'étape de début de combat, si la partie en cours est une partie multi-joueurs dans laquelle tous les adversaires du joueur actif ne deviennent pas automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires, qui devient le joueur défenseur. Cf. règle 507.1.

703.4e Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des attaquants, le joueur actif déclare ses attaquants. Cf. règle 508.1.

703.4f Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur déclare ses bloqueurs. Cf. règle 509.1.

703.4g Tout de suite après la déclaration des bloqueurs, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature attaquante bloquée par plus d'une créature, le joueur actif annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures bloqueuses. Cf. règle 509.2.

703.4h Tout de suite après l'annonce de l'ordre d'assignation des blessures par le joueur actif (si nécessaire), pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature qui bloque plus d'une créature, le joueur défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures attaquantes. Cf. règle 509.3.

703.4i Tout de suite après le début de l'étape des blessures de combat, chaque joueur annonce, dans l'ordre APNAP, comment chacune des blessures attaquantes ou bloqueuses sous son contrôle assigne ses blessures de combat. Cf. règle 510.1.

703.4j Tout de suite après l'assignation des blessures de combat, pendant l'étape des blessures de combat, toutes les blessures de combat sont infligées simultanément. Cf. règle 510.2.

703.4k Tout de suite après le début de l'étape de nettoyage, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale. Cf. règle 514.1.

703.4m Tout de suite après que le joueur actif s'est défaussé (si nécessaire), pendant l'étape de nettoyage, toutes les blessures marquées sur tous les permanents sont retirées et tous les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » et « ce tour-ci » se terminent. Ces actions se déroulent simultanément. Cf. règle 514.2.

703.4n Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu. Cf. règle 500.4.

704. Actions basées sur un état

704.1. Les actions basées sur un état sont des actions de jeu qui se déroulent automatiquement chaque fois que certaines conditions (listées ci-dessous) sont remplies. Les actions basées sur un état ne passent pas par la pile.

704.1a Les capacités qui attendent un certain état du jeu pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions basées sur un état, mais des capacités déclenchées. (Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »)

704.2. Les actions basées sur un état sont vérifiées tout le long de partie et ne sont contrôlées par aucun joueur.

704.3. Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité (cf. règle 115, « Timing et priorité »), le jeu vérifie si les conditions concernant des actions basées sur un état sont remplies, puis effectue toutes les actions basées sur un état applicables, en un unique événement. Si des actions basées sur un état ont été effectuées à la suite d'une vérification, la vérification est répétée. Dans le cas contraire, toutes les capacités déclenchées qui attendent d'être mises sur la pile y sont mises, puis la vérification est répétée. Dès que plus aucune action basée sur un état n'a été effectuée à la suite d'une vérification et que plus aucune capacité déclenchée n'attend d'être mise sur la pile, le joueur approprié reçoit la priorité. Il en va de même lors de l'étape de nettoyage (cf. règle 514), sauf que dans le cas où aucune action basée sur un état n'est effectuée après la première vérification de l'étape et où aucune capacité n'attend d'être mise sur la pile, aucun joueur ne reçoit la priorité et l'étape se termine.

704.4. À la différence des capacités déclenchées, les actions basées sur un état ne prennent pas en compte ce qui se passe pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

Exemple : *Un joueur contrôle une créature avec la capacité « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de cartes que vous avez en main » et lance un sort dont l'effet est « Défaussez-vous de votre main, puis piochez sept cartes. » L'endurance de la créature sera temporairement égale à 0 au milieu de la résolution du sort, mais reviendra à 7 lorsque le sort aura fini de se résoudre. La créature survivra donc lorsque les actions basées sur un état seront vérifiées. Par contre, une capacité qui se déclenche quand un joueur n'a pas de carte en main rejoint la pile après la résolution du sort, parce qu'elle s'est déclenchée pendant la résolution.*

704.5. Les actions basées sur un état sont les suivantes :

704.5a Si un joueur a 0 point de vie ou moins, il perd la partie.

704.5b Si un joueur a tenté de piocher une carte dans une bibliothèque vide depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, il perd la partie.

704.5c Si un joueur a dix marqueurs poison ou plus, il perd la partie.

- 704.5d Si un jeton est hors phase, ou dans une autre zone que le champ de bataille, il cesse d'exister.
- 704.5e Si la copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si la copie d'une carte est dans une autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister.
- 704.5f Si une créature a une endurance inférieure ou égale à 0, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire. La régénération ne peut pas remplacer cet événement.
- 704.5g Si une créature a une endurance supérieure à 0, et si le nombre de blessures marquées sur elle est supérieur ou égal à son endurance, cette créature a subi des blessures mortelles et est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- 704.5h Si une créature a subi des blessures provenant d'une source avec le contact mortel depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, cette créature est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- 704.5i Si un planeswalker a une loyauté égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- 704.5j Si au moins deux planeswalkers qui partagent un même type de planeswalker sont sur le champ de bataille, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de « règle d'unicité des planeswalkers. »
- 704.5k Si au moins deux permanents légendaires avec le même nom sont sur le champ de bataille, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de « règle des légendes. » Si un seul de ces permanents est légendaire, cette règle ne s'applique pas.
- 704.5m Si au moins deux permanents ont le sur-type « du monde », ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire, à l'exception de celui qui a été le moins longtemps un permanent avec le sur-type « du monde » sur le champ de bataille. En cas d'égalité, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de « règle des mondes. »
- 704.5n Si une aura est attachée à un objet illégal ou à un joueur illégal, ou si elle n'est attachée à aucun objet ou joueur, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- 704.5p Si un équipement ou une fortification est attaché à un permanent illégal, il devient détaché de ce permanent. Il reste sur le champ de bataille.
- 704.5q Si une créature est attachée à un objet ou à un joueur, elle s'en détache et reste sur le champ de bataille. De la même manière, si un permanent qui n'est ni une aura, ni un équipement, ni une fortification est attaché à un objet ou à un joueur, il s'en détache et reste sur le champ de bataille.
- 704.5r Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et -1/-1 sur lui, N marqueurs +1/+1 et N marqueurs -1/-1 lui sont retirés, où N est le plus petit nombre entre le nombre de marqueurs +1/+1 et le nombre de marqueurs -1/-1.
- 704.5s Si un permanent avec une capacité stipulant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type sur lui a strictement plus de N marqueurs de ce type sur lui, on lui en retire jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'N.
- 704.5t Dans une partie en Troll à deux têtes, si une équipe a 0 points de vie ou moins, cette équipe perd la partie.
- 704.5u Dans une partie en EDH, un joueur qui a subi 21 blessures de combat ou plus de la part d'un même général pendant la partie perd la partie. (Cf. règle 903.)

704.6. Si plusieurs actions basées sur un état devaient conduire au même résultat en même temps, un unique effet de remplacement les remplacera toutes.

Exemple : Vous contrôlez un Miroir de la liche, qui dit : « Si vous deviez perdre la partie, à la place, mélangez votre main, votre cimetière et tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, piochez ensuite sept cartes et votre total de points de vie devient 20. » Votre bibliothèque contient une carte et vous avez 1 point de vie. Un sort vous fait piocher deux cartes et perdre 2 points de vie. La prochaine fois que les actions basées sur un état sont vérifiées, vous devriez perdre la partie à cause des règles 704.5a et 704.5b. Au lieu de cela, le Miroir de la liche remplace cette défaite et vous continuez à jouer.

705. Jouer à pile ou face

705.1. Pour jouer à pile ou face lorsqu'un objet se préoccupe de savoir si un joueur gagne ou perd à pile ou face, le joueur concerné lance une pièce et annonce « pile » ou « face. » Si l'annonce correspond au résultat du lancer, ce joueur gagne le pile ou face. Sinon, il perd le pile ou face. Seul le joueur qui lance la pièce gagne ou perd le pile ou face ; aucun autre joueur n'est impliqué dans le pile ou face.

705.2. Pour lancer une pièce dans le cas d'un objet qui cherche uniquement à déterminer si le résultat est pile ou face, chaque joueur concerné lance une pièce sans rien annoncer. Aucun joueur ne gagne ou ne perd ce genre de pile ou face.

705.3. Les pièces utilisées pour les lancers doivent avoir deux faces, facilement différenciables. Les probabilités que l'une ou l'autre face apparaisse doivent être égales. Si la pièce utilisée ne possède pas un « pile » et un « face » évidents, désignez une face comme étant « pile » et l'autre comme étant « face. » D'autres méthodes aléatoires peuvent remplacer le lancer de pièce, tant qu'il y a deux résultats équiprobables et que tous les joueurs sont d'accord pour changer. Par exemple, le joueur peut lancer un dé ayant un nombre pair de faces et annoncer « pair » ou « impair », ou annoncer que « pair » signifie « pile » et qu'« impair » signifie « face. »

706. Copier des objets

706.1. Certains objets deviennent une « copie » d'un sort, d'un permanent ou d'une carte, ou transforment un autre objet en une « copie » d'un sort, d'un permanent ou d'une carte. Certains effets mettent sur le champ de bataille un jeton qui est une copie d'un autre objet. (Certaines cartes parmi les plus anciennes étaient imprimées avec la formulation « cherchez une copie. » Cette section ne couvre pas ce genre de cartes, qui ont reçu un nouveau texte dans l'Oracle.)

706.2. Lorsqu'elle copie un objet, la copie acquiert les valeurs copiables de l'objet d'origine et, s'il s'agit d'un objet sur la pile, les choix qui ont été faits lorsqu'il a été lancé ou activé (modes, cibles, valeur de X, s'il est kické, comment il affectera plusieurs cibles, etc.). Les « valeurs copiables » sont les valeurs issues du texte imprimé sur l'objet (nom, coût de mana, type de carte, sous-type, sur-type, symbole d'édition, texte de règle, force, endurance, et/ou loyauté), modifiées par les autres effets de copie, par les capacités commençant par « Au moment où ... arrive sur le champ de bataille » ou « Au moment où ... est retourné face visible » et fixant certaines caractéristiques, et par les capacités qui ont fait que l'objet soit face cachée. Les autres effets (par exemple, les effets de changement de texte et de changement de type), les états, et les marqueurs ne sont pas copiés.

Exemple : Le Bâton chimérique est un artefact avec la capacité « {X} : le Bâton chimérique devient une créature-artefact X/X Construction jusqu'à la fin du tour. » Le Clone est une créature avec la capacité « Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature sur le champ de bataille. » Après que le Bâton est devenu une créature-artefact 5/5, un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Bâton. Le Clone est un artefact, et non une créature-artefact 5/5. (Cependant, la copie a la capacité du Bâton, et deviendra une créature si cette capacité est activée.)

Exemple : Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Démon grimaçant face cachée (une créature avec Mue {2}{B}{B}). Le Clone est une créature 2/2

incolore, sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Il reste face visible. Son contrôleur ne peut pas payer {2}{B}{B} pour le retourner face visible.

706.2a Une copie acquiert les couleurs de l'objet qu'elle copie, car il s'agit de valeurs dérivées de son coût de mana. Une copie acquiert les capacités de l'objet qu'elle copie, car il s'agit de valeurs dérivées de son texte de règles. Une copie n'acquiert toutefois pas deux occurrences de chaque capacité (en d'autres termes, elle ne copie pas les capacités et le texte de règle d'un objet pour ensuite obtenir un nouvel exemplaire de chaque capacité de part le texte de règles).

706.3. Les informations copiées par une copie deviennent ses valeurs copiables, modifiées par le statut de la copie (cf. règle 110.6). Les objets qui copient cet objet utiliseront ces nouvelles valeurs copiables.

Exemple : *Le Doppelganger vésuvéen a pour capacité « Vous pouvez faire que le Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une créature sur le champ de bataille excepté qu'il ne copie pas la couleur de cette créature et gagne « Au début de votre entretien, vous pouvez faire que cette créature devienne une copie de la créature ciblée excepté qu'il ne copie pas la couleur de cette créature. Si vous faites ainsi, il gagne cette capacité. » » Un Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Ours runegriffe (créature 2/2 verte sans capacité). Puis un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Doppelganger vésuvéen. Le Clone est un ours 2/2 bleu qui a pour nom Ours runegriffe ainsi que la capacité déclenchée au début de l'entretien du Doppelganger vésuvéen.*

Exemple : *Tomoya le divulgateur (carte à inversion inversée) devient une copie d'un Nezumi rasdecroc (une carte à inversion non-inversée). Les caractéristiques de Tomoya le divulgateur deviennent celles de Perce-moustaches l'odieux, qui est la version inversée du Nezumi rasdecroc.*

Exemple : *Un Démon grimaçant (créature avec la mue) face cachée devient une copie d'un Lorien cassebranche (créature 4/1 verte avec le piétinement et mue {G}). Les caractéristiques du Démon grimaçant deviennent celles du Lorien cassebranche. Cependant, comme la créature est face cachée, elle reste une créature 2/2 incolore sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Elle peut être retournée face visible pour {G}. Si elle est retournée face visible, elle aura les caractéristiques du Lorien cassebranche.*

Exemple : *Un Démon grimaçant (créature avec la mue) face cachée devient une copie d'un Ceux qui vagabondent (créature esprit 1/1 bleue sans la mue). Il s'agira d'un Ceux qui vagabondent face cachée. Il reste une créature 2/2 incolore sans nom, sans type, sans capacité, et sans coût de mana. Son contrôleur ne peut pas le retourner face visible en effectuant une action spéciale. Si un effet le retourne face visible, il aura les caractéristiques de Ceux qui vagabondent.*

706.4. Certains effets demandent à un permanent qui copie un autre permanent de copier un autre objet, tout en restant sur le champ de bataille. Cette modification ne déclenche pas les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de sortie du champ de bataille. Elle ne modifie pas non plus les effets (autres que les effets de copie) qui affectent déjà le permanent.

Exemple : *Le Changeforme instable a pour capacité « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Changeforme instable devient une copie de cette créature et acquiert cette capacité. » Il est affecté par une Croissance gigantesque, dont le texte est « La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. » Si une créature arrive sur le champ de bataille plus tard ce tour-ci, le Changeforme instable deviendra une copie de cette créature, mais conservera +3/+3 de la Croissance gigantesque.*

706.5. Un objet qui arrive sur le champ de bataille « comme une copie » ou « qui est une copie » d'un autre objet devient une copie au moment où il arrive sur le champ de bataille. Il n'arrive pas sur le champ de bataille pour ensuite devenir une copie de ce permanent. Si le texte copié contient des capacités qui modifient la manière dont cet objet arrive sur le champ de bataille (par exemple, des capacités utilisant « arrive sur le champ de bataille avec » ou « Au moment où [cet objet] arrive sur

le champ de bataille »), ces capacités s'appliqueront. Qui plus est, les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la copie pourront se déclencher.

Exemple : *Le Béhémoth de Linciel possède les capacités « Évanescence 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs « sursis » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « sursis » de cette créature. Si vous ne pouvez pas, sacrifiez-la.) » et « Le Béhémoth de Linciel arrive sur le champ de bataille engagé. » Un Clone qui arrive sur le champ de bataille comme une copie du Béhémoth de Linciel arrivera également sur le champ de bataille engagé et avec deux marqueurs « sursis » sur lui.*

Exemple : *Les Ours tigrés ont pour capacité « Quand les Ours tigrés arrivent sur le champ de bataille, piochez une carte. » Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie des Ours tigrés. Le Clone a la capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille des Ours tigrés, donc le contrôleur du Clone pioche une carte.*

706.6. Lorsqu'un permanent est copié, les choix effectués pour ce permanent ne sont pas copiés. À la place, si un objet arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un autre permanent, le contrôleur de cet objet devra faire tous les choix contenant « Au moment où [cet objet] arrive sur le champ de bataille » pour cet objet.

Exemple : *Un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Esprit caméléon. L'Esprit caméléon a, entre autres capacités, « Au moment où l'Esprit caméléon arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. » Le Clone ne copiera pas la couleur qui a été choisie pour l'Esprit. À la place, le contrôleur du Clone devra faire un nouveau choix.*

706.7. Si deux capacités liées sont copiées, ces capacités seront liées de la même manière sur l'objet qui les a copiées. Chacune des capacités fait uniquement référence aux actions effectuées ou aux objets affectés par l'autre capacité. Elles ne peuvent être liées à aucune autre capacité que la copie pourrait avoir ou pourrait avoir eu. (Cf. règle 607, « Capacités liées »)

706.7a Si une capacité demande à un joueur de « choisir une [valeur] » ou de « nommer une carte », et si une seconde capacité, liée, fait référence à ce choix, cette seconde capacité est la seule capacité à pouvoir faire référence à ce choix. Un objet ne « se souvient » pas du choix qui a été fait pour pouvoir l'utiliser pour d'autres capacités qu'il pourrait copier par la suite. Dans le cas où un objet copie une capacité qui fait référence à un choix, mais où (a) il ne copie pas la capacité liée à cette capacité, ou (b) il copie la capacité liée mais aucun choix n'a été effectué pour elle, ce choix est considéré comme étant « indéterminé. » Si une capacité fait référence à un choix indéterminé, cette partie de la capacité ne fera rien.

Exemple : *Une Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille et un Changeforme instable le copie. La Voix du Grand Tout a, entre autres capacités, « Au moment où la Voix du Grand Tout arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. » et « La Voix du Grand Tout a la protection contre la couleur choisie. » Le Changeforme instable n'a jamais eu l'opportunité qu'une couleur soit choisie pour lui, parce qu'il n'est jamais arrivé sur le champ de bataille comme une copie de la Voix du Grand Tout. Sa capacité de protection ne le protégera donc contre rien.*

Exemple : *Un Doppelganger vésuvéen arrive sur le champ de bataille comme une copie d'un Esprit caméléon, et le contrôleur du Doppelganger choisit la couleur bleue. Plus tard, le Doppelganger copie un Elfes Quirionais, qui a pour capacité « {T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve. » Même si une couleur a été choisie pour le Doppelganger, elle n'a pas été choisie pour la capacité liée à la capacité de mana copiée de l'Elfes Quirionais. Si cette capacité de mana du Doppelganger est activée, elle ne produira aucun mana.*

706.8. Certains effets de copie donnent une capacité à la copie pendant l'opération de copie. Cette capacité devient, pour la copie, une valeur copiable, en plus de toutes les autres capacités qui ont été copiées. Qui plus est, certains effets de copie précisent qu'ils ne copient pas certaines caractéristiques, mais qu'ils conservent les valeurs initiales de ces caractéristiques à la place.

Exemple : *Des Elfes quirionais arrivent sur le champ de bataille et un Changeforme instable les copie. Les valeurs copiables du Changeforme instable deviennent celles des*

Elves quirionais, à part que le Changeforme instable a également la capacité « À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, le Changeforme instable devient une copie de cette créature et acquiert cette capacité. » Par la suite, un Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie du Changeforme instable. Le Clone copie les nouvelles valeurs copiables du Changeforme instable, y compris la capacité que le Changeforme instable s'est donnée quand il a copié les Elfes quirionais.

706.9. Copier un sort ou une capacité activée signifie mettre une copie de ce sort ou de cette capacité activée sur la pile. Une copie d'un sort n'est pas lancée, et une copie d'une capacité activée n'est pas activée. Une copie d'un sort ou d'une capacité copie toutes les caractéristiques de ce sort ou de cette capacité et toutes les décisions qui ont été prises, dont les modes, les cibles, la valeur de X, ainsi que les coûts supplémentaires et alternatifs. (Cf. règle 601, « Lancer des sorts »). Les choix normalement faits à la résolution ne sont pas copiés. Si un effet de la copie fait référence aux objets utilisés pour payer ses coûts, il utilise les objets utilisés pour payer les coûts du sort ou de la capacité d'origine. Le propriétaire de la copie d'un sort est le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile. Le contrôleur de la copie d'un sort ou d'une capacité est le joueur sous le contrôle duquel elle a été mise sur la pile. Une copie d'un sort est elle-même un sort, même si aucune carte ne lui est associée. Une copie d'une capacité est elle-même une capacité.

Exemple : *Un joueur lance une Fourche, en ciblant un Charme d'émeraude. La Fourche a pour texte « Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé, excepté que cette copie est rouge. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. » Le Charme d'émeraude est un éphémère vert dont le texte est « Choisissez l'un — Dégagez le permanent ciblé, ou détruisez l'enchantement non-aura ciblé, ou la créature ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour. » Quand la Fourche se résout, elle met sur la pile une copie du Charme d'émeraude, sauf que cette copie n'est pas verte, mais rouge. La copie a le même mode que celui choisi pour le Charme d'émeraude d'origine. Elle n'a pas forcément les mêmes cibles, mais seulement parce que la Fourche permet de choisir de nouvelles cibles.*

Exemple : *Le Jet est un éphémère dont le texte est « En tant que coût supplémentaire pour lancer le Jet, sacrifiez une créature. » et « Le Jet inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal à la force de la créature sacrifiée. » Pour déterminer combien de blessures seront infligées par la copie du Jet, cette copie regarde quelle était la force de la créature sacrifiée pour payer le coût du Jet d'origine.*

706.9a Si la copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si la copie d'une carte est dans une autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister. Ce sont des actions basées sur un état. (Cf. règle 704.)

706.9b Une copie d'une capacité a la même source que la capacité d'origine. Si cette capacité fait référence à sa source par son nom, la copie fait référence à ce même objet, et pas à n'importe quel objet qui aurait le même nom. Les effets qui comptent combien de fois une capacité s'est résolue pendant le tour considèrent que cette capacité et sa copie sont identiques.

706.9c Certains effets copient un sort ou une capacité et précisent que leur contrôleur peut choisir de nouvelles cibles pour la copie. Ce joueur peut laisser inchangées autant de cibles qu'il le souhaite, même si ces cibles devaient être illégales. S'il décide de changer des cibles, les nouvelles cibles doivent être légales. Une fois que le joueur a décidé quelles seront les cibles de la copie, la copie rejoint la pile avec les cibles choisies.

706.10. Si un effet fait référence à un permanent par son nom, cet effet retrouve ce permanent, même s'il change de nom ou devient une copie d'autre chose.

Exemple : *Un Changeforme instable copie un Armodon affolé. L'Armodon affolé a pour capacité « {G} : L'Armodon affolé gagne +3/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Détruisez l'Armodon affolé au début de la prochaine étape de fin. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour. » Si cette capacité du Changeforme est activée, le Changeforme sera détruit au début de la prochaine étape de fin, même si ce n'est plus une copie de l'Armodon affolé à ce moment-là.*

706.11. Un effet qui demande à un joueur de « lancer une copie » d'un objet suit les règles qui régissent le lancement des sorts, sauf que cette copie est lancée pendant la résolution d'un autre sort ou d'une autre capacité. Lancer une copie d'un objet suit les étapes 601.2a à 601.2g de la règle 601, « Lancer des sorts », puis la copie devient lancée. La copie lancée est un sort sur la pile et, comme tel, peut se résoudre ou être contrecarré.

707. Sorts et permanents face cachée

707.1. Deux cartes (Illusionary Mask et Ixidron) et la capacité mue (cf. règle 702.34) permettent à des sorts et à des permanents d'être face cachée.

707.2. Les sorts face cachée et les permanents face cachée n'ont pas d'autres caractéristiques que celles listées par la capacité ou les règles permettant à ce sort ou à ce permanent d'être face cachée. Les caractéristiques listées sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet. (Cf. règle 613, « Interaction d'effets continus, » et la règle 706 « Copier des objets. »)

707.2a Si un permanent face visible est retourné face cachée par un sort ou par une capacité, il devient une créature 2/2 face cachée, sans texte, sans nom, sans sous-type, sans symbole d'extension et sans coût de mana. Ces valeurs sont les valeurs copiables des caractéristiques de cet objet.

707.3. Les objets qui sont mis sur le champ de bataille face cachée sont retournés face cachée avant d'entrer sur le champ de bataille, ainsi les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de ce permanent ne se déclencheront pas (pour les capacités déclenchées) ou n'auront pas d'effet (pour les capacités statiques).

707.4. Les objets qui sont lancés face cachée sont retournés face cachée avant d'être mis sur la pile, et donc les effets qui se soucient des caractéristiques d'un sort ne voient que les caractéristiques du sort face cachée. Les effets ou les interdictions qui devraient s'appliquer au lancement d'un objet avec ces caractéristiques (et non pas les caractéristiques de l'objet face visible) sont appliqués au lancement de cet objet.

707.5. À tout moment, vous pouvez regarder un sort face cachée que vous contrôlez sur la pile ou un permanent face cachée que vous contrôlez (même s'il est hors-phase). Vous ne pouvez pas regarder les cartes face cachée dans les autres zones ni les sorts ou les permanents face cachée contrôlés par un autre joueur.

707.6. Si vous contrôlez plusieurs sorts face cachée ou plusieurs permanents face cachée, vous devez vous assurer à tout moment que chacun puisse être facilement différencié des autres. Entre autres choses, on doit toujours pouvoir savoir l'ordre dans lesquels les sorts ont été lancés, l'ordre dans lequel les permanents face cachée sont arrivés sur le champ de bataille, quelles créatures ont attaqué le dernier tour et toute autre différence entre deux permanents ou sorts face cachée. Parmi les moyens de différencier les objets face cachée, on peut utiliser des marqueurs ou des dés pour les identifier, ou on peut les disposer clairement dans l'ordre sur la table.

707.7. Les capacités ou les règles qui permettent à un permanent d'être face cachée peuvent aussi permettre à son contrôleur de les retourner face visible. Normalement, les sorts ne peuvent être retournés face visible.

707.8. Dès qu'un permanent face cachée est retourné face visible, ses valeurs copiables redeviennent ses valeurs copiables normales. Les effets qui s'appliquaient au permanent face cachée s'appliquent toujours au permanent face visible. Les capacités liées au fait que ce permanent arrive sur le champ de bataille ne se déclenchent pas et n'ont aucun effet, étant donné que le permanent était déjà sur le champ de bataille.

707.9. Si un permanent face cachée se déplace depuis le champ de bataille vers n'importe quelle autre zone, son propriétaire doit le révéler à tous les joueurs lorsqu'il le déplace. Si un sort face cachée se déplace depuis la pile vers n'importe quelle zone autre que le champ de bataille, son propriétaire doit le révéler à tous les joueurs lorsqu'il le déplace. À la fin de chaque partie, tous les sorts et les permanents face cachée doivent être révélés à tous les joueurs.

707.10. Si un permanent face cachée devient la copie d'un autre permanent, ses valeurs copiables deviennent celles de ce permanent, telles que modifiées par son statut face cachée. Ses caractéristiques restent donc inchangées : ce sont celles définies par la capacité ou par les règles qui lui ont permis d'être retourné face cachée. Cependant, s'il est retourné face visible, ses valeurs copiables deviennent celles de l'autre permanent. Cf. règle 706.3.

707.11. S'il se trouve qu'un permanent face cachée a une capacité « Au moment où [ce permanent] est retourné face visible... » après qu'il a été retourné face visible, cette capacité est appliquée pendant que le permanent est retourné face visible, et non pas après.

708. Cartes doubles

708.1. Les cartes doubles ont deux faces imprimées sur la même carte. Le dos d'une carte double est un dos normal de carte de **Magic**.

708.2. Dans toute zone autre que la pile, les cartes doubles ont deux ensembles de caractéristiques et ont deux coûts convertis de mana. Tant qu'une carte double est un sort sur la pile, seules les caractéristiques de la moitié en train d'être lancée existent. Les caractéristiques de l'autre moitié sont traitées comme si elles n'existaient pas.

708.2a Si un joueur lance une carte double, ce joueur choisit quelle moitié de la carte double il va lancer avant de la mettre sur la pile. Seule la moitié qui est lancée est considérée comme étant mise sur la pile.

708.3. Chaque carte double dont les moitiés comportent des symboles de mana colorés différents dans leur coût de mana est une carte multicolore tant qu'elle n'est pas un sort sur la pile. Tant qu'elle est un sort sur la pile, elle n'est que de la couleur ou des couleurs de la moitié en train d'être lancée.

708.4. Même si une carte double a deux moitiés qui peuvent être lancées, chaque carte double n'est qu'une seule carte. Par exemple, un joueur qui a pioché ou qui s'est défaussé d'une carte double n'a pioché ou ne s'est défaussé que d'une carte, et non pas de deux.

708.5. Un effet qui demande une caractéristique particulière d'une carte double dans une zone autre que la pile reçoit deux réponses (une pour chacune des deux moitiés de la carte double).

***Exemple :** La Genèse Infernale a une capacité qui dit : « Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Il met alors sur le champ de bataille X jetons de créature 1/1 noire mignon, où X est le coût converti de mana de cette carte. » Si la carte sur le dessus de votre bibliothèque est Assaillement // Barrissement quand cette capacité se résout, le jeu voit son coût converti de mana comme étant « 1 et 4. » Vous obtiendrez cinq jetons de créature.*

708.6. Certains effets font des comparaisons impliquant des caractéristiques d'une ou plusieurs cartes doubles dans une zone autre que la pile.

708.6a Un effet qui réalise une comparaison positive (comme savoir si une carte est rouge) ou une comparaison relative (comme savoir si le coût converti de mana d'une carte est inférieur à 2) impliquant les caractéristiques d'une ou de plusieurs cartes doubles dans n'importe quelle zone autre que la pile reçoit une et une seule réponse. La réponse est « oui » si au moins l'une des deux moitiés de la carte double devait recevoir « oui » comme réponse à cette comparaison si elles étaient comparées individuellement.

708.6b Un effet qui réalise une comparaison négative (comme savoir si des cartes ont des noms différents) impliquant les caractéristiques d'une ou de plusieurs cartes doubles dans n'importe quelle zone autre que la pile reçoit une et une seule réponse. La réponse est « oui » si la réponse à la même comparaison mais positive recevait la réponse « non. »

708.6c Si un effet réalise une comparaison impliquant plusieurs caractéristiques d'une ou de plusieurs cartes doubles dans n'importe quelle zone autre que la pile, chaque caractéristique est comparée séparément. Si chacune des comparaisons individuelles reçoit comme réponse « oui », alors la comparaison globale reçoit la réponse « oui. »

***Exemple :** Vide dit : « 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 un joueur lance Vide et choisit 1, son adversaire se défaussera de Assailement // Barrissement car le jeu voit son coût converti de mana comme « 1 et 4. » C'est la même chose si le joueur choisit 4. Néanmoins, si le joueur choisit 5, Assailement // Barrissement ne sera pas affectée.*

708.7. Si un effet demande à un joueur de nommer une carte et que ce joueur veut nommer une carte double, il doit nommer les deux côtés de la carte double. Un objet a le nom choisi s'il a au moins un des deux noms choisis de cette manière.

709. Cartes à inversion

709.1. Les cartes à inversion ont une carte séparée en deux parties. Le texte qui apparaît sur la partie supérieure droite de la carte définit les caractéristiques normales de la carte. Des caractéristiques supplémentaires alternatives apparaissent sur la partie inférieure de la carte, à l'envers. Le dos d'une carte à inversion est un dos normal de carte de **Magic**.

709.1a La partie supérieure d'une carte à inversion contient le nom, l'encadré de texte, la ligne de type, la force et l'endurance normaux de la carte. L'encadré de texte contient généralement une capacité qui provoque « l'inversion » du permanent si certaines conditions sont remplies.

709.1b La partie inférieure d'une carte à inversion contient un nom, un encadré de texte, une ligne de type, une force et une endurance alternatifs. Ces caractéristiques ne sont utilisées que si le permanent est sur le champ de bataille et seulement s'il est inversé.

709.1c La couleur, le coût de mana, le symbole d'extension, le crédit d'illustration et le texte légal d'une carte à inversion ne changent pas si le permanent est inversé. De même, tout changement provoqué par des effets externes s'applique toujours.

709.2. Dans chaque zone autre que le champ de bataille, et aussi sur le champ de bataille avant l'inversion du permanent, une carte à inversion n'a que les caractéristiques normales de la carte. Une fois que le permanent est inversé, son nom, son encadré de texte, sa ligne de type, sa force et son endurance normaux ne s'appliquent pas et les versions alternatives de ces caractéristiques s'appliquent à la place.

***Exemple :** Akki coureur des laves est une créature non-légendaire qui s'inverse pour devenir une créature légendaire nommée Tok-Tok, né du volcan. Un effet qui dit « cherchez une carte légendaire dans votre bibliothèque » ne peut pas trouver cette carte à inversion. Un effet qui dit « les créatures légendaires gagnent +2/+2 » n'affecte pas Akki coureur des laves, mais affecte bel et bien Tok-Tok.*

709.3. Vous devez vous assurer que l'on voit clairement à tout moment si le permanent que vous contrôlez est inversé ou non, à la fois quand il est engagé et quand il est déengagé. Les méthodes usuelles pour faire la distinction entre les permanents inversés et les non-inversés incluent d'utiliser des dés ou des pièces pour marquer les objets inversés.

709.4. Inverser un permanent est un processus à sens unique. Une fois qu'un permanent est inversé, il est impossible de l'inverser à nouveau. Cependant, si un permanent inversé quitte le champ de bataille, il ne garde aucune mémoire de son statut. Cf. règle 110.6.

709.5. Si un effet demande à un joueur de choisir le nom d'une carte et que ce joueur veut nommer le nom alternatif d'une carte inversible, il peut le faire.

710. Contrôler le tour d'un autre joueur

710.1. Deux cartes (Esclavagiste d'âmes et Sorin Markov) permettent 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 pas avant le début du tour suivant.

710.1a Si de multiples effets de contrôle de tour affectent un même joueur, chaque effet prend le pas sur le précédent. Le dernier créé est celui qui fonctionne.

710.1b Si un tour est sauté, la prise de contrôle du tour attend que le joueur affecté commence un nouveau tour.

710.1c Seul le contrôle du tour change. Tous les objets sont contrôlés par leurs contrôleurs habituels.

710.2. Le joueur dont on contrôle le tour est toujours le joueur actif.

710.3. 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.*

710.4. 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 à cause de règles ou d'objets. Ceci inclut les choix et les décisions concernant quoi jouer, ainsi que les choix et les décisions demandés par les sorts et les capacités.

Exemple : *Le contrôleur du tour décide quels sorts lance le joueur actif et quelles sont les cibles de ces sorts, et il prend toutes les décisions nécessaires quand ces sorts se résolvent.*

Exemple : *Le contrôleur du tour décide quelles créatures du joueur actif attaquent, quel joueur ou quel planeswalker chacune attaque, quel est l'ordre assignation des blessures parmi les créatures qui les bloquent (si certaines d'entre elles sont bloquées par plusieurs créatures) et comment ces créatures assignent leurs blessures de combat.*

710.4a Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut utiliser les ressources de ce joueur (cartes, mana...) que pour payer les coûts concernant ce joueur.

Exemple : *Si le contrôleur du tour décide que le joueur actif va lancer un sort avec un coût additionnel qui est la défausse de cartes, les cartes sont défaussées de la main du joueur actif.*

710.4b 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 pour ce joueur. 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 le tour est contrôlé choisit toujours lui-même de sortir pour aller aux toilettes, d'échanger une carte avec quelqu'un, de faire draw intentionnel, ou d'appeler un arbitre au sujet d'une erreur ou d'une infraction.*

710.5. Le contrôleur du tour d'un autre joueur ne peut pas forcer ce joueur à concéder. Un joueur peut concéder la partie à n'importe quel moment, même si son tour est contrôlé par un autre joueur. Cf. règle 104.3a.

710.6. Un joueur qui contrôle le tour d'un autre joueur continue aussi de faire ses propres choix et de prendre ses propres décisions.

711. Terminer le tour

711.1. Une carte (Arrêt du temps) termine le tour quand elle se résout. Quand un effet termine le tour, suivez ces étapes dans l'ordre, car elles diffèrent du processus normal de résolution des sorts et des capacités (cf. règle 608, « Résoudre les sorts et les capacités »).

711.1a Exilez chaque objet sur la pile, notamment l'objet qui est en train de se résoudre. Retirez du combat toutes les créatures attaquantes et bloqueuses (y compris ceux qui sont hors phase). Retirez tous les planeswalkers du combat. Tous les objets qui ne sont pas sur le champ de bataille et qui ne sont pas représentés par des cartes cesseront d'exister la prochaine fois que les actions basées sur un état seront vérifiées (cf. règle 704, « Actions basées sur un état »).

711.1b Vérifiez les actions basées sur un état. Aucun joueur ne reçoit la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile.

711.1c La phase et/ou l'étape en cours se termine. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. Sauter toutes les phases ou étapes situées entre cette phase ou étape et l'étape de nettoyage.

711.2. Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant ce processus, et les capacités déclenchées ne sont pas mises sur la pile. Si des capacités déclenchées se sont déclenchées entre la résolution du sort ou de la capacité et la fin de l'étape de nettoyage, ces capacités sont mises sur la pile à l'étape de nettoyage, puis le joueur actif reçoit la priorité et les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Il y aura ensuite une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine enfin. Si aucune capacité déclenchée ne s'est déclenchée pendant ce processus, aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage. Cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »

711.3. Même si le tour se termine, les capacités déclenchées « au début de l'étape de fin » ne se déclenchent pas parce que l'étape de fin est sautée.

712. Sous-parties

712.1. Une carte (Shahrazad) permet aux joueurs de jouer une sous-partie de **Magic**.

712.1a Une « sous-partie » est une partie de **Magic** complètement séparé et créée par un effet. Il s'agit en fait d'une partie dans une partie. La « partie principale » est la partie où le sort ou la capacité ayant créé la sous-partie a été lancé ou activée. La partie principale est laissée temporairement en suspens tant que la sous-partie est en cours. Elle reprend lorsque la sous-partie se termine.

712.1b Aucun effet ni aucune définition créé soit dans la partie principale soit dans la sous-partie ne peut avoir de quelconque signification dans l'autre, à l'exception de celle définie par l'effet ayant créé la sous-partie. Par exemple, l'effet peut dire que quelque chose arrive dans la partie principale au vainqueur ou au perdant de la sous-partie.

712.2. Quand la sous-partie commence, un ensemble entier de zones de jeu est créé. Chaque joueur prend toutes les cartes de sa bibliothèque de la partie principale, les déplace vers sa bibliothèque de la sous-partie, et les mélange. Aucune autre carte se trouvant dans les autres zones de la partie principale n'est déplacée dans les zones correspondantes de la sous-partie, à l'exception de ce qui

est décrit dans les règles 712.2a-c. On choisit aléatoirement quel joueur commence. La sous-partie se déroule comme une partie normale, en suivant toutes les autres règles de la section 103
« Commencer la partie. »

712.1a Quand une sous-partie de Magic planaire commence, chaque joueur déplace son deck planaire de la zone de commandement de la partie principale vers la zone de commandement de la sous-partie et le mélange. (Les plans face visible restent dans la zone de commandement de la partie principale.)

712.1b Quand une sous-partie de Vanguard commence, chaque joueur déplace sa carte Vanguard de la zone de commandement de la partie principale vers la zone de commandement de la sous-partie.

712.1c Quand une sous-partie d'EDH commence, chaque joueur déplace son général de la zone de commandement de la partie principale (s'il s'y trouve) vers la zone de commandement de la sous-partie.

712.3. Les règles concernant la taille du deck des joueurs sont ignorées pour la sous-partie. Cependant, étant donné que les joueurs piochent sept cartes quand une partie commence, tout joueur ayant moins de sept cartes dans son deck perdra la sous-partie quand on vérifiera les actions basées sur un état lors de l'étape d'entretien du premier tour, et ce quel que soit le nombre de mulligans déclarés par ce joueur. (Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »)

712.4. 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 apportées spécifiquement dans la sous-partie). Tous les joueurs qui ne sont pas dans la sous-partie sont considérés comme en dehors de la sous-partie.

712.4a Certains effets peuvent importer dans la sous-partie des cartes d'en dehors de la sous-partie. Si une carte est importée dans la sous-partie depuis la partie principale, les capacités dans la partie principale qui se déclenchent quand un objet quitte une zone se déclencheront, mais elles ne seront pas mises dans la pile avant la reprise de la partie principale.

712.5. À la fin d'une sous-partie, chaque joueur prend toutes les cartes qu'il possède dans la sous-partie et qui ne sont pas dans la zone de commandement de la sous-partie, et les met dans sa bibliothèque de la partie principale, puis les mélange. Cela inclut les cartes de la zone d'exil de la sous-partie. À l'exception de ce qui est décrit dans les règles 712.5a-c, tous les autres objets de la sous-partie cessent d'exister, de même que les zones qui ont été créées pour la sous-partie. La partie principale se poursuit à partir de l'instant où elle s'était interrompue : Dans un premier temps, le sort ou la capacité qui a créé la sous-partie finit de se résoudre, et ce même si elle avait été créée par une carte de sort ne se trouvant plus dans la pile. Puis, si des capacités de la partie principale se sont déclenchées pendant que la sous-partie était en cours du fait de cartes retirées de la partie principale, ces capacités sont mises sur la pile.

Exemple : *Si une carte a été importée dans la sous-partie depuis la partie principale ou depuis en dehors de la partie principale, cette carte sera placée dans la bibliothèque de la partie principale de son propriétaire lorsque la sous-partie se terminera.*

712.5a À la fin d'une sous-partie de Magic planaire, la carte de plan face visible est retournée face cachée et est mise au-dessous du deck planaire de son propriétaire. Ensuite, chaque joueur déplace son deck planaire de la zone de commandement de la sous-partie vers la zone de commandement de la partie principale et le mélange.

712.5b À la fin d'une sous-partie de Vanguard, chaque joueur déplace sa carte Vanguard de la zone de commandement de la sous-partie vers la zone de commandement de la partie principale.

712.5c À la fin d'une sous-partie d'EDH, chaque joueur déplace son général de la zone de commandement de la sous-partie (s'il s'y trouve) vers la zone de commandement de la partie principale.

712.6. Une sous-partie peut être créée dans une sous-partie. La sous-partie existante devient la partie principale en relation avec la nouvelle sous-partie.

713. Prendre des raccourcis

713.1. Au cours d'une partie, les joueurs utilisent généralement des raccourcis communs plutôt qu'identifier explicitement chaque choix de jeu (que ce soit réaliser une action ou céder la priorité) qu'un joueur fait.

713.1a Les règles de prise de raccourci sont informelles. Du moment que chaque joueur de la partie comprend les intentions de chaque autre joueur, tout système de raccourci est acceptable.

713.1b Parfois, le jeu se retrouve dans un état dans lequel un ensemble d'actions peut être répété à l'infini (créant ainsi une « boucle »). Dans ce cas, les règles sur les raccourcis peuvent être utilisées pour déterminer combien de fois on répète ces actions sans avoir à les réaliser vraiment, et comment on arrête la boucle.

713.2. Prendre un raccourci obéit à la procédure suivante.

713.2a À n'importe quel moment du jeu, le joueur qui a la priorité peut proposer un raccourci en décrivant une séquence de choix de jeu faits par tous les joueurs, qui peuvent être réalisés compte tenu de l'état actuel du jeu et le résultat prévisible de cette séquence. Cette séquence peut être une série non répétitive de choix, une boucle qui se répète un nombre de fois spécifié, des boucles multiples, des boucles imbriquées, et peut même s'étendre sur plusieurs tours. Elle ne peut pas inclure d'actions conditionnelles, où le résultat d'un événement du jeu détermine la prochaine action qu'un joueur exécutera. La fin de cette séquence doit être un endroit où un joueur a la priorité, mais il n'est pas nécessaire que ce soit le joueur ayant proposé le raccourci.

Exemple : *Un joueur contrôle une créature enchantée par une Présence de Gond qui donne à la créature la capacité « {T} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, » et un autre joueur contrôle un Signal d'alarme, qui dit, entre autres, « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures. » Quand ce joueur a la priorité, il peut suggérer « Je vais créer un million de jetons, » indiquant la séquence suivante : il active de la capacité de la créature, chaque joueur cède la priorité, on laisse se résoudre la capacité de la créature et mettre un jeton sur le champ de bataille (ce qui déclenche la capacité du Signal d'alarme), le joueur qui contrôle le Signal d'alarme met cette capacité déclenchée dans la pile, chaque joueur cède la priorité, on laisse se résoudre la capacité déclenchée du Signal d'alarme, chaque joueur cède la priorité jusqu'à ce que le joueur qui a proposé le raccourci ait la priorité ; on répète cette séquence encore 999 999 fois, et on s'arrête juste après que la dernière capacité créant un jeton se résout.*

713.2b Chaque autre joueur, dans l'ordre du tour en commençant après le joueur qui a proposé le raccourci, peut soit accepter la séquence proposée, soit la réduire en désignant un endroit où il fera un choix différent de ce qui a été proposé. (Ce joueur n'est pas obligé de spécifier à ce moment-là quel sera ce nouveau choix.) Cet endroit devient le nouveau point final de la séquence proposée.

Exemple : *Le joueur actif pioche une carte pendant son étape de pioche, puis dit « Vas-y. » Le joueur non-actif a une Entrée en lice (un éphémère qui dit « La créature ciblée attaque ce tour-ci si possible ») et dit, « J'aimerais bien lancer un sort pendant ton étape de début de combat. » Le raccourci proposé à ce moment-là est que chaque joueur passe la priorité dès qu'il le peut durant le tour jusqu'à ce que le joueur non-actif reçoive la priorité pendant l'étape de début de combat.*

713.2c Une fois que le dernier joueur a accepté ou réduit le raccourci proposé, ce raccourci est pris. Le jeu avance jusqu'au dernier point final proposé, en ayant pris tous les choix de jeu contenus dans le raccourci proposé. Si le raccourci a été réduit par un joueur par rapport à la proposition initiale, ce joueur qui a maintenant la priorité doit faire un choix de jeu différent de celui qui lui a été proposé au départ.

713.3. Parfois, une boucle peut être fragmentée, ce qui signifie que chaque joueur impliqué dans la boucle effectue une action indépendante dont le résultat est que le jeu se retrouve dans le même état plusieurs fois. Si cela se produit, le joueur actif (ou, si le joueur actif ne participe pas à la boucle, le premier joueur dans l'ordre du tour qui est impliqué dans celle-ci) doit faire un autre choix de jeu de telle sorte que la boucle ne se répète plus.

Exemple : Dans une partie à deux joueurs, le joueur actif contrôle une créature avec la capacité « {0} : [Cette créature] acquiert le vol, » et le joueur non-actif contrôle un permanent avec la capacité « {0} : La créature ciblée perd le vol, » et rien dans la partie ne se soucie du nombre de fois où l'on active les capacités. Admettons que le joueur actif active la capacité de sa créature, qu'elle se résout, et qu'alors le joueur non-actif active la capacité de son permanent en ciblant cette créature, et qu'elle se résout. Cela ramène le jeu dans l'état dans lequel il se trouvait précédemment. Le joueur actif doit alors faire un choix de jeu différent (c'est-à-dire, faire autre chose que d'activer encore la capacité de sa créature). La créature n'a pas le vol. Notez que le joueur non-actif aurait pu empêcher simplement la boucle fragmentée en n'activant pas la capacité de son permanent, auquel cas la créature aurait acquis le vol. Le joueur non-actif a toujours le dernier mot et donc détermine toujours si la créature a le vol ou non.

713.4. Si une boucle ne comporte que des actions obligatoires, la partie s'achève en match nul. (Cf. règle 104.4b.)

713.5. Un joueur n'est pas obligé de réaliser une action qui pourrait arrêter une boucle, autre que les actions demandées par les objets impliqués dans la boucle.

Exemple : Un joueur contrôle un Sceau de nettoyage, un enchantement qui dit « Sacrifiez le Sceau de nettoyage : Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. » Une boucle obligatoire impliquant un artefact commence. Ce joueur n'est pas obligé de sacrifier le Sceau de nettoyage pour détruire l'artefact et mettre fin à la boucle.

713.6. Si une boucle contient un effet qui dit « [A] à moins que [B], » où [A] et [B] sont toutes les deux des actions, un joueur n'est pas obligé de réaliser [B] pour mettre fin à la boucle. Si aucun joueur ne décide de réaliser [B], la boucle continue comme si [A] était obligatoire.

714. Gérer les actions illégales

714.1. Si un joueur se rend compte qu'il ne peut pas légalement réaliser une action après avoir commencé à le faire, l'action entière est révoquée et tout paiement déjà effectué est annulé. Aucune capacité ne se déclenche et aucun effet ne s'applique comme à la suite d'une action annulée. Si l'action était de lancer un sort, le sort retourne dans la zone de laquelle il provenait. Le joueur peut aussi révoquer des capacités de mana légalement activées pendant qu'il réalisait son action illégale, à moins que du mana qui en provenait ou qui provenait de capacités de mana qu'elles ont déclenchées n'ait été dépensé pour une autre capacité de mana qui n'a pas été révoquée. Les joueurs ne peuvent pas révoquer des actions qui ont déplacé des cartes depuis une bibliothèque ou vers une bibliothèque d'une zone autre que la pile.

714.2. Quand on révoque des capacités ou des sorts illégaux, le joueur qui avait la priorité la garde et peut réaliser une autre action ou passer. Ce joueur peut refaire l'action révoquée de manière légale ou faire une autre action que lui autorisent les règles.

8. Règles multi-joueurs

800. Généralités

800.1. Une partie multi-joueurs est une partie qui commence avec plus de deux joueurs. Cette section contient les règles supplémentaires optionnelles qui peuvent être utilisées pour jouer à plusieurs.

800.2. Ces règles consistent en une série d'options qui peuvent être ajoutées à une partie multi-joueurs et aussi un certain nombre de variantes de jeu. Une partie peut utiliser plusieurs options mais seulement une seule variante de jeu.

800.3. De nombreux tournois multi-joueurs de **Magic** suivent des règles supplémentaires qui ne sont pas présentées ici, y compris certaines règles de construction de deck. Pour plus d'informations, vous pouvez vous reporter aux **Magic: The Gathering** Tournament Rules les plus récentes. Elles peuvent être trouvées à l'adresse

<http://www.wizards.com/Magic/TCG/Event.aspx?x=dc/doccenter/home>.

800.4. À l'inverse des parties à deux joueurs, les parties multi-joueurs peuvent continuer après qu'un ou plusieurs joueurs ont quitté la partie.

800.4a. Quand un joueur quitte la partie, tous les objets (cf. règle 109) possédés par ce joueur quittent la partie, tous les sorts ou capacités dans la pile contrôlée par ce joueur cessent d'exister, et tout effet de changement de contrôle qui donne à ce joueur le contrôle d'un objet se termine. Enfin, s'il y a des objets toujours contrôlés par ce joueur, ces objets sont exilés. Ceci n'est pas une action basée sur un état. Cela se produit dès que le joueur quitte le jeu. Si le joueur qui quitte le jeu a la priorité au moment où il quitte le jeu, la priorité passe au prochain joueur encore dans la partie en suivant l'ordre du tour.

Exemple : Alex lance un *Contrôle magique*, aura qui dit : « Vous contrôlez la créature enchantée », sur le *Mur de bois* de Bianca. Si Alex quitte la partie, alors le *Contrôle magique* aussi, et le *Mur de bois* revient sous le contrôle de Bianca. Si, à la place, c'est Bianca qui quitte la partie, le *Mur de bois* fait de même, et le *Contrôle magique* est mis dans le cimetière d'Alex.

Exemple : Alex lance *Menace*, qui dit, entre autres, « Dégagez la créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour », en ciblant le *Mur de bois* de Bianca. Si Alex quitte la partie, l'effet de changement de contrôle de la *Menace* se termine et le *Mur de bois* retourne sous le contrôle de Bianca.

Exemple : Alex lance *Subornation*, qui dit : « Cherchez dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque » en ciblant Bianca. Alex choisit un *Mur de bois* dans la bibliothèque de Bianca et le met sur le champ de bataille. Si Bianca quitte la partie, le *Mur de bois* quitte aussi la partie. Si c'est Alex qui quitte la partie, le *Mur de bois* est exilé.

Exemple : Alex contrôle une *Chambre de Genèse*, qui dit : « À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la *Chambre de genèse* est dégagée, le contrôleur de cette créature met sur le champ de bataille un jeton de créature-artefact 1/1 Myr. » Si Alex quitte la partie, tous les jetons Myr qui sont arrivés sur le champ de bataille sous son contrôle quittent le jeu, et tous les jetons Myr qui sont arrivés sur le champ de bataille sous le contrôle d'un autre joueur restent en jeu.

800.4b. Si un objet devait arriver sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, rien ne se passe. Si un jeton devait arriver sur le champ de bataille sous le contrôle d'un joueur qui a quitté la partie, aucun jeton n'est créé.

800.4c Si un objet qui devrait être possédé par un joueur qui a quitté le jeu devait être créé dans une zone, il n'est pas créé à la place. Si une capacité déclenchée qui devrait être contrôlée par un joueur qui a quitté la partie devait être mise sur la pile, elle n'est pas mise sur la pile à la place.

Exemple : *Glissement astral est un enchantement qui dit : « Quand un joueur recycle une carte, vous pouvez exiler une créature ciblée. Si vous faites ainsi, renvoyez cette créature sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. » Pendant le tour d'Alex, Bianca utilise la capacité du Glissement astral pour exiler le Spectre hypnotiseur d'Alex. Avant la fin de ce tour, Bianca quitte la partie. Au début de l'étape de fin, la capacité déclenchée retardée générée par le Glissement astral qui devrait retourner le Spectre hypnotiseur en jeu se déclenche, mais n'est pas mise sur la pile. Le Spectre hypnotiseur ne revient jamais sur le champ de bataille.*

800.4d Si des blessures de combat devaient être infligées à un joueur qui a quitté la partie, ces blessures ne sont pas infligées.

800.4e Si un objet requiert un choix de la part d'un joueur qui a quitté la partie, le contrôleur de cet objet choisit un autre joueur pour faire ce choix. Si le choix initial devait être fait par un adversaire du contrôleur de l'objet, ce dernier doit choisir un autre adversaire si possible.

800.4f Si un effet requiert des informations à propos d'un joueur spécifique, l'effet utilise les informations courantes sur ce joueur s'il ou si elle est toujours dans la partie; sinon, l'effet utilise les dernières informations connues sur ce joueur avant qu'il ou elle ne quitte la partie.

800.4g Si un joueur quitte la partie pendant son propre tour, ce tour se termine sans joueur actif. Si le joueur actif devait recevoir la priorité, c'est le joueur suivant dans l'ordre du tour qui la reçoit à la place, ou l'objet sur le sommet de la pile se résout, ou la phase ou l'étape se termine, selon ce qui est approprié.

800.4h Quand un joueur quitte la partie, les objets que ce joueur possède dans la zone de mise ne quittent pas la partie. C'est une exception à la règle 800.4a. Cf. règle 407, « La Mise. »

800.4i Dans une partie de **Magic** planaire, si le joueur désigné comme étant le contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur suivant dans l'ordre du tour parmi les joueurs qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. Cf. règle 309.5.

800.5. Dans une partie multi-joueurs, la première fois qu'un joueur décide de faire un mulligan, il ou elle pioche une nouvelle main de sept cartes plutôt que six. Les mains suivantes sont réduites d'une carte en suivant la règle classique. La variante du Troll à deux têtes utilise des règles différentes pour le mulligan; cf. règle 806.6a.

800.6. Dans une partie multi-joueurs qui n'utilise pas l'option de portée d'influence limitée (cf. règle 801), si un effet dit qu'un joueur gagne la partie, tous les adversaires de ce joueur perdent la partie à la place.

801. Option de portée d'influence limitée

801.1. La portée d'influence limitée est une option qui peut être appliquée à la plupart des parties multi-joueurs. Elle est toujours utilisée dans la variante de l'Empereur (cf. règle 807), et elle est souvent utilisée pour les parties regroupant cinq joueurs ou plus.

801.2. La portée d'influence d'un joueur est la distance maximum, mesuré en siège, que ce joueur peut affecter. Des joueurs à l'intérieur de ce nombre de sièges sont dans la portée d'influence de ce joueur. Les objets contrôlés par des joueurs dans la portée d'influence d'un joueur sont aussi dans la

portée d'influence de ce joueur. La portée d'influence s'applique pour les sorts, les capacités, les effets, l'attribution des blessures, les attaques, les choix et le gain de la partie.

801.2a Les limites de portées d'influence les plus couramment utilisées sont 1 ou 2 sièges. Des joueurs différents peuvent avoir des portées d'influence différentes.

Exemple : Une portée d'influence de 1 signifie que seulement vous et les joueurs assis à côté de vous sont dans votre portée d'influence.

Exemple : Une portée d'influence de 2 signifie que vous et les deux joueurs à votre gauche et les deux joueurs à votre droite sont dans votre portée d'influence.

801.2b Un joueur est toujours dans sa propre portée d'influence.

801.2c Les joueurs qui sont dans chaque portée d'influence de chaque joueur sont déterminés au début de chaque tour.

Exemple : Dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à la gauche de Rob, et Carissa est assise à la droite de Rob. Carissa n'est pas dans la portée d'influence d'Alex. Si Rob quitte la partie, Carissa va entrer dans la portée d'influence d'Alex au début du prochain tour.

801.2d Un objet est dans la portée d'influence d'un joueur s'il est contrôlé par ce joueur ou par un autre joueur se trouvant dans la portée d'influence de ce joueur.

801.3. Une créature peut attaquer seulement un adversaire dans la portée d'influence de son contrôleur ou un planeswalker contrôlé par un de ces adversaires. Si aucun adversaire ne se trouve dans la portée d'influence d'un joueur, les créatures contrôlées par ce joueur ne peuvent pas attaquer.

801.4. Les objets et les joueurs à l'extérieur de la portée d'influence d'un joueur ne peuvent pas être la cible d'un sort ou d'une capacité que ce joueur contrôle.

801.5. Certaines cartes requièrent qu'un joueur fasse un choix. Ces cartes fonctionnent différemment quand l'option de portée d'influence limitée est utilisée.

801.5a Si un joueur est invité à choisir un objet ou un joueur, il ou elle doit en choisir un dans sa portée d'influence.

Exemple : Dans une partie avec une portée d'influence de 1, Alex est assis à la gauche de Rob. Alex active la capacité des Cuombajj Witches, qui dit : « Les Cuombajj Witches infligent 1 blessure à une cible, créature ou joueur, et 1 blessure à une cible, créature ou joueur, choisie par un adversaire. » en ciblant Rob et en choisissant Rob comme l'adversaire qui choisit l'autre cible. Rob doit choisir une cible qui se trouve à la fois dans sa portée d'influence et dans celle du contrôleur des Cuombajj Witches. Il doit donc choisir lui-même, Alex, ou une créature contrôlée par lui ou par Alex.

801.5b Si un joueur est invité à choisir entre une ou plusieurs options (et non entre un ou plusieurs objets ou joueurs), il ou elle peut choisir chacune de ces options même si l'option se rapporte à des objets ou des joueurs en dehors de sa portée d'influence.

Exemple : Alex, qui a une portée d'influence de 2, est assis à la gauche de Rob, et Carissa, qui a une portée d'influence de 1, est assise à la droite de Rob. Alex lance un sort qui dit : « Un adversaire choisit l'un - Vous piochez 2 cartes ; ou chaque créature que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour, » et choisit Carissa pour faire ce choix. Carissa peut choisir le mode même si Alex est en dehors de sa portée d'influence.

801.5c Si un effet requiert un choix et qu'il n'y a aucun joueur qui peut faire ce choix à l'intérieur de la portée d'influence du contrôleur de l'effet, le joueur approprié le plus proche à gauche du contrôleur fait ce choix.

Exemple : Dans une partie utilisant la variante Empereur où tous les joueurs ont une portée d'influence de 1, un empereur lance Fait ou fiction, qui dit : « Révélez les cinq

cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas face visible. Mettez un de ces tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. » Comme aucun adversaire ne se trouve dans la portée d'influence de l'empereur, l'adversaire le plus proche à gauche de l'empereur sépare les cartes en deux tas.

801.6. Un joueur ne peut pas activer une capacité activée d'un objet en dehors de sa portée d'influence.

801.7. Une capacité déclenchée ne se déclenche pas à moins que l'événement déclencheur ne se produise entièrement dans la portée d'influence du contrôleur de la source de la capacité déclenchée.

Exemple : Dans une partie où tous les joueurs ont une portée d'influence de 1, Alex est assis à gauche de Rob. Rob contrôle deux auras attachées à l'Ours runegriffe d'Alex : un avec la condition de déclenchement « Quand la créature enchantée devient bloquée », et l'autre avec la condition de déclenchement « Quand la créature enchantée devient bloquée par une créature. » L'Ours runegriffe d'Alex attaque le joueur à gauche d'Alex et devient bloqué. La capacité de la première aura de Rob se déclenche car l'événement (l'Ours runegriffe devient bloqué) se produit entièrement dans la portée d'influence de Rob. La capacité de la deuxième aura de Rob ne se déclenche pas car l'événement comprend la créature bloqueuse qui est à l'extérieur de la portée d'influence de Rob.

801.7a Si un événement déclencheur comprend un objet quittant ou rentrant dans la portée d'influence d'un joueur, utilisez l'état de la partie avant ou après l'événement selon ce qui est approprié pour déterminer si la capacité déclenchée se déclenche. Cf. règle 603.6.

Exemple : Carissa et Alex ne sont pas dans leur portée d'influence respective. Carissa contrôle un Ours runegriffe possédé par Alex et chacun d'eux contrôle un Démon extracteur, créature qui dit, entre autres, « À chaque fois qu'une autre créature quitte le champ de bataille, vous pouvez faire que le joueur ciblé mette les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. » L'Ours runegriffe est détruit et est mis dans le cimetière d'Alex. La capacité du Démon extracteur d'Alex ne se déclenche pas car l'événement de départ du champ de bataille a eu lieu à l'extérieur de la portée d'influence d'Alex. La capacité du Démon extracteur de Carissa se déclenche, même si la créature est mise dans un cimetière à l'extérieur de sa portée d'influence, car l'événement de départ du champ de bataille est bien dans sa portée d'influence.

801.8. Une aura ne peut pas enchanter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Si une aura est attachée à un objet ou un joueur illégal, l'aura est mise dans le cimetière de son propriétaire comme action basée sur un état. Cf. règle 704.

801.9. Un équipement ne peut pas équiper un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur, et une fortification ne peut pas fortifier un objet en dehors de la portée d'influence de son contrôleur. Si un équipement ou une fortification est attaché à un permanent illégal, il se détache de se permanent mais reste sur le champ de bataille. Ceci est une action basée sur un état. Cf. règle 704.

801.10. Un sort ou une capacité ne peut pas affecter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Les parties de l'effet qui essaient d'affecter un objet ou un joueur hors de portée ne fera rien. Le reste de l'effet fonctionne normalement.

Exemple : Dans une partie à six joueurs où chaque joueur a une portée d'influence de 1, Alex lance Pyroclasme, qui dit : « Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature. » Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature contrôlée par Alex, par le joueur à sa gauche et par le joueur à sa droite. Aucune autre créature ne subit de blessure.

801.11. Si un sort ou une capacité requiert des informations du jeu, il obtient uniquement des informations disponibles à l'intérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Il ne voit ni les objets ni les événements à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur.

Exemple : Dans une partie à six joueurs où chaque joueur a une portée d'influence de 1, Alex contrôle un Blason, qui dit : « Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. » Le Blason augmentera la force et l'endurance des créatures d'Alex en se basant uniquement sur les créatures contrôlées par Alex, par le joueur à sa gauche et par le joueur à sa droite. Il ne prendra pas en compte les autres créatures.

Exemple : Dans cette même partie, Rob est assis à droite d'Alex. Le Blason augmentera la force et l'endurance des créatures de Rob en se basant uniquement sur les créatures contrôlées par Rob et par Alex. Ce sont les deux seuls joueurs dans la portée d'influence à la fois de Rob et du contrôleur du Blason.

801.12. La « règle des légendes » (cf. règle 704.5k) s'applique pour un permanent seulement si un autre permanent légendaire avec le même nom se trouve dans la portée d'influence de son contrôleur.

Exemple : Alex a une portée d'influence de 1, et Carissa en a une de 2. Rob est assis entre les deux. Si Alex contrôle un permanent légendaire et Clarissa pose un permanent légendaire avec le même nom sur le champ de bataille, seul celui contrôlé par Carissa sera mis dans un cimetière.

801.13. La « règle des mondes » (cf. règle 704.5m) s'applique à un permanent seulement si un autre permanent du monde se trouve dans la portée d'influence de son contrôleur.

801.14. La « règle d'unicité des planeswalkers » (cf. règle 704.5j) s'applique à un planeswalker seulement si un autre planeswalker avec le même type de planeswalker se trouve dans la portée d'influence de son contrôleur.

801.15. Un effet de remplacement ou de prévention attend qu'un événement en particulier se produise puis remplace complètement ou partiellement cet événement. Avec l'option de portée d'influence limitée, l'événement modifié peut contenir des instructions qui ne peuvent pas être effectuées ; dans ce cas, le joueur ne tient tout simplement pas compte des instructions impossibles. Cf. règle 614, « Effets de remplacement » et règle 615 « Effets de prévention. »

801.15a Si, à cause d'un effet de remplacement, un sort ou une capacité essaie d'affecter un objet ou un joueur à l'extérieur de la portée d'influence de son contrôleur, cette partie de l'événement ne fait rien.

Exemple : Alex lance Hache de lave (« La Hache de lave inflige 5 blessures au joueur ciblé ») en ciblant Rob. En réponse, Rob lance une Manœuvre du capitaine (« Les prochaines X blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur, ce tour-ci, sont infligées à la place à une autre cible, créature ou joueur ») avec X égal à 3 et ciblant Carissa. Carissa n'est pas dans la portée d'influence d'Alex. Quand la Hache de lave se résout, elle inflige 2 blessures à Rob et aucune blessure à Carissa.

801.15b Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient les blessures qui devraient être infligées par une source, ce sort ou cette capacité ne peut affecter que les sources se trouvant à l'intérieur de la portée d'influence de son contrôleur. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient des blessures qui devraient être infligées à une créature ou à un joueur, ce sort ou cette capacité ne peut affecter que les créatures ou les joueurs se trouvant dans la portée d'influence de son contrôleur. Si un sort ou une capacité crée un effet qui prévient des blessures, mais que ni la source ni la destination des blessures n'est précisée, ce sort ou capacité ne prévient les blessures que si la source et la destination des blessures se trouvent toutes deux dans la portée d'influence de son contrôleur.

Exemple : Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Alex contrôle un enchantement qui dit : « Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures. » Carissa attaque Rob avec une créature. La créature inflige normalement ses blessures de combat à Rob.

Exemple : Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Carissa lance une Salve d'éclair (« La Salve d'éclair inflige 4 blessures à une cible, créature ou

joueur ») en ciblant Rob. En réponse, Alex lance Mains réparatrices (« Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 4 blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur ») en ciblant Rob. Les blessures qui devraient être infligées à Rob sont prévenues.

Exemple : *Rob se trouve dans la portée d'influence d'Alex, mais pas Carissa. Carissa attaque Rob avec une créature et Rob bloque avec une créature. Alex lance un Jour saint (« Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. »). Les créatures de Rob et de Carissa vont s'infliger des blessures normalement.*

801.16. Si un effet dit qu'un joueur gagne la partie, tous les adversaires de ce joueur se trouvant dans sa portée d'influence perdent la partie à la place.

801.17. Si l'effet d'un sort ou d'une capacité stipule que la partie est nulle, la partie est nulle pour le contrôleur de ce sort ou de cette capacité et pour tous les joueurs qui sont dans sa zone d'influence. Tous les autres joueurs continuent à jouer la partie.

801.18. Dans une partie de **Magic** planaire multi-joueurs autre qu'une partie de Bagarre générale, les cartes de plan ne sont pas prises en compte dans les zones d'influence. Leurs capacités et les effets de ces capacités affectent tous les objets et tous les joueurs concernés dans la partie. Cf. règle 901, « Magic Planaire. »

802. Option d'attaque de plusieurs joueurs

802.1. Certaines parties multi-joueurs permettent au joueur actif d'attaquer plusieurs autres joueurs. Si cette option est utilisée, ce joueur peut aussi choisir d'attaquer un seul joueur au cours d'un combat.

802.2. Au moment où la phase de combat commence, le joueur attaquant ne choisit pas un adversaire pour devenir le joueur défenseur. À la place, tous les adversaires du joueur attaquant sont des joueurs défenseurs pendant cette phase de combat.

802.2a Chaque règle, objet ou effet qui se réfère à un « joueur défenseur » se réfère à un seul joueur défenseur et non pas à tous les joueurs défenseurs. Si la source d'une capacité qui se réfère à un joueur défenseur est une créature attaquante, elle se référera en général au joueur qu'elle attaque ou au contrôleur du planeswalker qu'elle attaque. De la même manière, si un sort ou une capacité se réfère à la fois à une créature attaquante et à un joueur défenseur, à moins que cela soit spécifié autrement, le joueur défenseur à qui il est fait référence est le joueur que cette créature attaque ou le contrôleur du planeswalker que cette créature attaque. Si le sort ou la capacité peut s'appliquer à plusieurs créatures attaquantes, on détermine le joueur défenseur individuellement pour chacune de ces créatures attaquantes. Si plusieurs joueurs défenseurs peuvent être choisis, le contrôleur de la capacité en choisit un.

Exemple : *Rob attaque Alex avec un Ours runegriffe et Carissa avec une créature ayant la traversée des montagnes. Le fait que la créature avec la traversée des montagnes soit imblocable ne dépend que de savoir si Carissa contrôle une montagne ou non.*

802.3. Au moment où le joueur attaquant déclare chaque créature attaquante, il choisit un joueur défenseur ou un planeswalker contrôlé par un joueur défenseur que cette créature va attaquer. Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »

802.3a Les obligations et restrictions qui ne s'appliquent pas à un joueur spécifique se faisant attaquer seront à prendre en compte pour le groupe entier des créatures attaquantes. Les obligations et restrictions qui s'appliquent à un joueur spécifique se faisant attaquer ne concerneront que les créatures attaquant ce joueur. Le groupe entier de créatures attaquantes doit cependant rester légal. Cf. règle 508.1.

802.3b Les créatures à l'intérieur d'une bande doivent toutes attaquer le même joueur ou le même planeswalker. Cf. règle 702.19, « Regroupement. »

802.4. Si plus d'un joueur est attaqué ou contrôle un planeswalker qui est attaqué, chaque joueur défenseur, dans l'ordre APNAP, déclare ses bloqueurs au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. (Cf. règle 101.4 et règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. ») Le premier joueur défenseur déclare tous ses blocs, puis le deuxième joueur défenseur le fait et ainsi de suite.

802.4a Un joueur défenseur peut bloquer seulement avec des créatures qu'il contrôle. Ces créatures ne peuvent bloquer que des créatures attaquant ce joueur ou un planeswalker que ce joueur contrôle.

802.4b Quand on détermine si les blocs d'un joueur défenseur sont légaux, on ignore les créatures attaquant d'autres joueurs et les créatures bloqueuses contrôlées par d'autres joueurs.

802.5. Après que les bloqueurs ont été déclarés, s'il y a des créatures bloquant plusieurs créatures, chaque joueur défenseur, dans l'ordre APNAP, annonce l'ordre d'assignation des blessures aux créatures attaquant pour chaque créature bloqueuse qu'il contrôle. Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »

802.6. Les blessures de combat sont assignées dans l'ordre APNAP. Pour le reste, l'étape de blessures de combat se déroule comme pour une partie à deux joueurs. Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »

803. Options d'attaque à droite et d'attaque à gauche

803.1. Certaines parties multi-joueurs utilisent une règle optionnelle d'*attaque à droite* ou d'*attaque à gauche*.

803.1a Si l'option d'attaque à gauche est utilisée, un joueur peut seulement attaquer un adversaire assis immédiatement à sa gauche. Si le plus proche adversaire à gauche d'un joueur est à plus d'un siège, ce joueur ne peut pas attaquer.

803.1b Si l'option d'attaque à droite est utilisée, un joueur peut seulement attaquer un adversaire assis immédiatement à sa droite. Si le plus proche adversaire à droite d'un joueur est à plus d'un siège, ce joueur ne peut pas attaquer.

804. Option de déploiement des créatures

804.1. La variante de l'empereur utilise toujours l'option de déploiement des créatures, et elle peut être utilisée dans d'autres variantes qui autorisent les joueurs à former des équipes. Les formats multi-joueurs où chaque joueur participe individuellement n'utilisent généralement pas cette option.

804.2. Chaque créature a la capacité « {T} : Le coéquipier ciblé acquiert le contrôle de cette créature. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel. »

805. Option chacun pour soi

805.1. Dans une partie multi-joueurs chacun pour soi, un groupe de joueurs s'affronte, chacun étant seul contre tous les autres.

805.2. Les options multi-joueurs utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante chacun pour soi sont les suivantes :

805.2a L'option de portée d'influence limitée n'est normalement pas utilisée dans une partie chacun pour soi. Si elle l'est, chaque joueur a la même portée d'influence, qui est déterminée avant le début de la partie. Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »

805.2b Une et une seule des options suivantes doit être utilisée : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de plusieurs joueurs. Cf. règle 803, « Option d'attaque à droite et d'attaque à gauche » et règle 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs. »

805.2c L'option de déploiement des créatures n'est pas utilisée dans une partie chacun pour soi.

805.3. Les joueurs sont assis aléatoirement autour de la table.

806. Variante du Troll à deux têtes

806.1. Une partie de Troll à deux têtes se joue avec deux équipes de deux joueurs chacune.

806.2. Aucune option multi-joueurs n'est utilisée dans une partie en Troll à deux têtes.

806.3. Chaque équipe s'installe ensemble d'un côté de la table. Chaque équipe décide dans quel ordre s'installent les joueurs. Le joueur assis à la droite dans chaque équipe est le premier joueur, et le joueur assis à gauche est le second joueur.

806.3a Si deux joueurs d'une équipe n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une décision, telle que savoir quelle créature va attaquer ou dans quel ordre les capacités déclenchées vont aller sur la pile, c'est le premier joueur qui prend la décision.

806.4. La variante du Troll à deux têtes a deux caractéristiques spéciales.

806.4a Chaque équipe a un total de points de vie partagé qui commence à 30 points de vie.

806.4b. Chaque équipe joue un tour plutôt que chaque joueur.

806.5. À l'exception du total de points de vie, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées dans la variante du Troll à deux têtes. Les coéquipiers peuvent mutuellement regarder leurs mains et discuter de stratégies à n'importe quel moment. Ils ne peuvent pas manipuler les cartes ni les permanents des autres membres.

806.6. La variante du Troll à deux têtes modifie légèrement certaines des règles utilisées au début d'une partie.

806.6a Un joueur qui ne souhaite pas garder sa main initial peut choisir d'effectuer un mulligan. Tout d'abord, chaque joueur de l'équipe qui commence déclare si elle va effectuer ou non un mulligan. Ensuite, les joueurs de l'autre équipe font de même. Les coéquipiers peuvent se consulter durant cette période, mais un joueur ne peut voir le résultat du mulligan de son coéquipier avant de décider s'il va en effectuer un au même moment. Un joueur peut effectuer un mulligan après que son coéquipier a décidé de garder sa main de départ. Une fois que chaque joueur a annoncé son choix d'effectuer un mulligan, tous les joueurs qui ont fait de même effectuent un mulligan. Pour faire un mulligan, un joueur mélange sa main dans sa bibliothèque et pioche une nouvelle main. Dans une partie multi-joueurs, le premier mulligan effectué permet de repiocher sept cartes ; chaque mulligan supplémentaire que ce joueur effectue ne lui permet de repiocher qu'une carte de moins que la main précédente. Si un joueur garde sa main, ces cartes deviennent sa *main de départ*, et ce joueur ne peut plus effectuer de mulligans supplémentaires. Ce processus est répété jusqu'à ce qu'aucun joueur n'effectue plus de mulligans. (Notez que si la taille de la main d'un joueur atteint zéro carte, ce joueur doit garder cette main.)

806.6b L'équipe qui joue en premier saute l'étape de pioche de son premier tour.

806.7. Déroulement d'un tour d'une équipe

806.7a. Ce sont les équipes, et non les joueurs individuels qui ont la priorité.

806.7b La règle de l'ordre Joueur Actif, Joueur Non-Actif (voir la règle 101.4) est modifiée pour le Troll à deux têtes. L'équipe dont c'est le tour est l'équipe active. Et l'autre équipe est l'équipe non-active. Si les deux équipes devaient faire des choix ou effectuer des actions au même moment, c'est d'abord l'équipe active qui fait les choix requis, puis c'est au tour de l'équipe non-active de les faire. Si tous les joueurs doivent faire un choix et/ou réaliser une action en même temps, tout d'abord les joueurs de l'équipe active font leur choix dans l'ordre qu'ils veulent, puis les joueurs de l'équipe non-active font leur choix dans l'ordre qu'ils veulent. Une fois que tous les choix ont été faits, les actions s'effectuent simultanément.

806.7c Un joueur ne peut lancer un sort, activer une capacité ou effectuer une action spéciale que lorsque son équipe a la priorité. Chaque joueur d'une équipe pioche une carte pendant l'étape de pioche de cette équipe. Chaque joueur d'une équipe peut jouer un terrain pendant chacun des tours de son équipe.

806.7d Si plusieurs capacités déclenchées se sont déclenchées depuis la dernière fois qu'une équipe a reçu la priorité, les membres de l'équipe active mettent toutes les capacités déclenchées qu'ils contrôlent sur la pile dans l'ordre de leur choix, puis les membres de l'équipe non-active font de même.

806.7e Si une équipe a la priorité et qu'aucun des joueurs de cette équipe ne souhaite faire quelque chose, cette équipe passe la priorité. Si les deux équipes passent successivement la priorité (c'est-à-dire, si chaque équipe passe sans qu'aucun joueur n'effectue d'action entre deux passages de priorité), l'objet du dessus de la pile se résout, puis l'équipe active reçoit la priorité. Si la pile est vide quand les deux équipes passent successivement la priorité, l'étape ou la phase se termine et celle d'après débute.

806.7f Si un effet donne à un joueur un tour supplémentaire ou ajoute une phase ou une étape au tour de ce joueur, l'équipe de ce joueur prend un tour, une étape ou une phase supplémentaire. Si un effet fait sauter une phase, une étape ou un tour à un joueur, l'équipe de ce joueur saute cette phase, étape ou tour. Si un seul effet ajoute ou fait sauter aux deux joueurs d'une même équipe un même tour, une même phase ou une même étape, cette équipe ajoute ou passe un seul tour, phase ou étape. Si un effet permet à un joueur de contrôler le tour d'un autre joueur, le contrôleur de cet effet contrôle le tour de l'équipe du joueur affecté.

806.7g Si un effet permet à plusieurs joueurs de piocher des cartes dans une partie en Troll à deux têtes, le joueur primaire de l'équipe active pioche toutes ses cartes, puis le joueur secondaire de l'équipe active fait de même, et enfin l'équipe non-active fait de même.

806.8. La variante du Troll à deux têtes utilise des règles de combat différentes des autres variantes multi-joueurs.

806.8a Chaque créature d'une équipe attaque l'autre équipe comme un groupe. Pendant la phase de combat, l'équipe active est l'*équipe attaquante* et chaque joueur de cette équipe est un joueur attaquant. De même, l'équipe non-active est l'équipe défenseur et chaque joueur de cette équipe est un joueur défenseur.

806.8b Les effets ponctuels qui font référence au « joueur défenseur » ne s'appliquent qu'à un seul des joueurs défenseurs et pas à tous. Le contrôleur de l'effet choisit auquel des joueurs le sort ou la capacité fait référence au moment où l'effet s'applique. Ceci est aussi vrai pour les effets ponctuels s'appliquant à l'attaquant

Les capacités de définition de caractéristique qui font référence au « joueur défenseur » ne s'appliquent qu'à un seul des joueurs défenseurs et pas à tous. Le contrôleur de l'objet ayant la capacité de définition de caractéristique choisit auquel des joueurs la capacité fait référence au moment où les joueurs non-actifs deviennent des joueurs défenseurs.

Dans tous les autres cas où l'on fait référence au joueur défenseur, on se réfère à tous les joueurs défenseurs. Si cette référence requiert une comparaison positive (comme de savoir si le joueur défenseur contrôle une Île) ou une comparaison relative (comme de savoir si vous contrôlez plus de créature que le joueur défenseur), on ne reçoit qu'une seule réponse. Cette réponse est « oui » si la comparaison avec un seul des joueurs défenseurs donnerait pour réponse « oui. » Si la référence requiert une comparaison négative (comme de savoir si le joueur défenseur ne contrôle aucun permanent noir), il n'y aura également qu'une seule réponse. La réponse est "oui" si la réponse à la comparaison positive identique est « non. » Ceci est également vrai dans les cas où l'on fait référence au « joueur attaquant. »

806.8c Au moment où l'étape de déclaration des attaquants commence, l'équipe active déclare les attaquants. Si un effet d'un objet contrôlé par un des joueurs défenseurs empêche une créature de l'attaquer, celle-ci ne peut pas attaquer l'équipe défenseur. L'équipe active a une attaque commune et ce groupe de créatures attaquantes doit être entièrement légal. Cf. règle 508.1.

Exemple : *Un joueur d'une équipe d'une partie en Troll à deux têtes contrôle Douve de Téfeiri qui dit : « Au moment où la Douve de Téfeiri arrive en jeu, choisissez une couleur. Les créatures de la couleur choisie sans le vol ne peuvent pas vous attaquer. » Les créatures sans le vol de la couleur choisie ne peuvent pas attaquer l'équipe de ce joueur.*

806.8d Au moment où l'étape de déclaration des bloqueurs commence, l'équipe défenseur déclare ses bloqueurs. Les créatures contrôlées par les joueurs défenseurs peuvent bloquer n'importe lesquelles des créatures attaquantes. L'équipe défenseur a un blocage commun et ce groupe de créatures bloqueuses doit être entièrement légal. Cf. règle 509.1.

Exemple : *Si une créature attaquante a la traversée des forêts et qu'un des deux joueurs de l'équipe défenseur contrôle une forêt, la créature ne peut pas être bloquée.*

806.8e Une fois que les bloqueurs ont été déclarés, pour chaque créature attaquante qui devient bloquée par plusieurs créatures, l'équipe active annonce l'ordre d'assignation des blessures sur les créatures bloqueuses. Ensuite, pour chaque créature qui bloque plusieurs créatures, l'équipe défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures sur les créatures attaquantes.

806.8f Au moment où l'étape des blessures de combat commence, l'équipe active annonce la manière dont chaque créature va assigner ses blessures de combat. Si une créature attaquante devrait assigner des blessures de combat à l'équipe défenseur, l'équipe active choisit un seul des joueurs défenseurs auquel la créature assignera ses blessures de combat. Puis l'équipe défenseur annonce la manière dont chaque créature bloqueuse assigne ses blessures de combat. Cf. règle 510.1.

806.9. En plus des règles classiques pour déterminer qui gagne ou perd la partie (cf. règle 102), la variante de Troll à deux têtes utilise les règles suivantes :

806.9a Les joueurs gagnent ou perdent la partie en équipe et non individuellement. Si l'un des joueurs d'une équipe perd la partie, toute l'équipe perd. Si l'un des joueurs d'une équipe gagne 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 dit entre autres: « 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 de ce joueur 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 perd.*

Exemple : *Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle Ange de platine qui dit : « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la*

partie. » Ni ce joueur, ni son (ses) coéquipier(s) ne peuvent perdre la partie et aucun joueur de l'équipe adverse ne peut la gagner.

806.9b Si un joueur concède la partie, son équipe quitte immédiatement la partie. Cette équipe perd la partie.

806.9c Si le total de points de vie d'une équipe est 0 ou moins, cette équipe perd la partie. (Ceci est une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

806.10. Les blessures, les pertes et les gains de points de vie affectent chaque joueur individuellement. 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 dit : « La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur. » Chaque équipe subit un total de 8 blessures.

806.10a Si un effet a besoin de connaître le total de points de vie d'un seul joueur, il utilise à la place le total commun divisé par deux, arrondi au supérieur.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, une équipe est à 17 points de vie lorsqu'un joueur active la capacité d'Hidetsugu le malfaisant qui dit : « Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur autant de blessures que la moitié des points de vie de ce joueur, arrondie à l'unité inférieure. » Pour ce qui concerne 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 blessures. L'équipe est donc à 9 points de vie.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle Test d'endurance, un enchantement qui dit : « 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 la part de points de vie de ce joueur est de 50 ou plus, ce qui ne se produit que si le total de l'équipe est d'au moins de 99.

Exemple : Dans une partie de Troll à deux têtes, un joueur contrôle Chacals sournois qui dit : « 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.

806.10b Si un effet amène le total de points de vie de chacun des membres d'une équipe à un nombre défini, 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 dit : « 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 qui est à 25 point de vie contrôle trois créatures et l'autre quatre, le total de points de vie de l'équipe devient 7. On considère que le premier joueur perd 10 point de vie (13-3) et le second 9 (13-4), bien que l'équipe ne perde pas un total réel de 19 point de vie.

806.10c Si un effet amène le total de points de vie d'un seul joueur à un nombre défini, 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 de points de vie que celle perdue ou gagnée par ce joueur.

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 dit : « Votre total de point de vie devient 20. » Ce joueur est considéré comme ayant 13 points de vie pour ce qui concerne ce sort. Son total de points de vie devient 20 et le total de l'équipe devient 32 (25 + (20 - 13)).

806.10d Si un coût ou un effet autorise un joueur à payer une quantité de points de vie supérieur à 0 dans une partie en Troll à deux têtes, ce joueur ne peut le faire que si le total de points de vie de son équipe est supérieur ou égal au montant total de points de vie que chacun des membres de

l'équipe souhaitent payer pour ce coût ou cet effet. Si un joueur paye des points de vie, le paiement est soustrait du total de points de vie de son équipe. (Les joueurs peuvent toujours payer 0 points de vie.)

806.11. La variante du Troll à deux têtes peut aussi se jouer avec des équipes de plus de deux joueurs, tant que les deux équipes sont de tailles égales. Le total de départ de chaque équipe est égal à 15 multiplié par le nombre de joueurs dans l'équipe. (Ces variantes non-officielles sont appelées Troll à trois têtes, Troll à quatre têtes, etc.)

807. Variante de l'Empereur

807.1. La variante de l'Empereur se joue avec au moins deux équipes de trois joueurs chacune.

807.2. 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 de l'équipe. Ces derniers sont ses généraux et doivent le protéger.

807.3. Les options par défaut en vigueur pour la variante de l'Empereur sont les suivantes :

807.3a La portée d'influence est limitée à 2 pour les empereurs et 1 pour les généraux. Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »

807.3b La variante Empereur utilise l'option de déploiement des créatures (cf. règle 804).

807.3c Un joueur ne peut attaquer qu'un adversaire situé immédiatement à côté de lui.

Exemple : *Au début d'une partie en Empereur, aucun empereur ne peut attaquer d'adversaire, bien que les deux généraux adverses soient dans sa portée d'influence.*

807.4. Déterminez aléatoirement quel empereur commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

807.5. La variante de l'Empereur utilise les règles suivantes pour gagner et perdre. Les autres règles pour gagner et perdre s'appliquent également. (Cf. règle 104)

807.5a Une équipe gagne la partie si son empereur gagne la partie.

807.5b Une équipe perd la partie si son empereur perd la partie.

807.5c La partie est nulle pour une équipe si la partie est nulle pour son empereur.

807.6. 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.

807.6a La portée d'influence de chaque général doit être égale au nombre minimum permettant à ce général d'avoir dans sa portée d'influence un général d'une équipe adverse au début de la partie. Pour un empereur, ce doit être le nombre minimum permettant à cet empereur d'avoir dans sa portée d'influence deux généraux adverses. Les joueurs doivent être assis de telle manière qu'aucun empereur ne commence la partie dans la portée d'influence d'un autre.

Exemple : *Dans une partie d'Empereur opposant deux équipes de quatre joueurs chacune, la configuration des joueurs (que ce soit dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse) devrait être : équipe A général 1, équipe A empereur, équipe A général 2, équipe A général 3, équipe B général 1, équipe B empereur, équipe B général 2, équipe B général 3. Chaque empereur a une portée d'influence de trois. Chaque général 2 a une portée d'influence de 2. Chaque général 1 et général 3 a une portée d'influence de 1.*

807.7. Dans la variante de l'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.

808. Variante Bagarre générale

808.1. La variante Bagarre générale est dérivée de la variante Chacun pour Soi, où chaque joueur tente de gagner individuellement. La variante Bagarre générale n'est normalement utilisée que dans des parties comptant dix joueurs ou plus.

808.2. Les options multi-joueurs utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante Bagarre générale sont les suivantes :

808.2a Chaque joueur a une portée d'influence de 1 (cf. règle 801).

808.2b L'option attaque à gauche est utilisée (cf. règle 803).

808.2c Les options d'attaque de joueurs multiples et de déploiement des créatures ne sont pas utilisées dans la variante Bagarre générale.

808.3. Le placement des joueurs est aléatoire.

808.4. La variante Bagarre générale permet à plusieurs joueurs de jouer leur tour en même temps. Des marqueurs de tour mobiles permettent de visualiser quels joueurs sont en train de jouer leurs tours. Chaque marqueur de tour représente le tour d'un joueur actif.

808.4a Il y a un marqueur de tour pour chaque tranche complète de 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.

808.4b 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.

808.4c 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 de tour si un des trois joueurs assis à sa gauche a un autre marqueur de tour. Si c'est le cas, le joueur doit attendre pour recevoir le marqueur de tour que celui à sa gauche ait été passé au quatrième joueur.

808.4d Si un effet permet à un joueur avec un marqueur de tour de jouer un tour supplémentaire après le tour en cours, ce joueur garde le marqueur de tour et commence son prochain tour après que celui en cours est terminé, à moins qu'un autre marqueur de tour ne soit trop proche de lui à ce moment. Si un marqueur de tour est à trois places du joueur assis à gauche, le tour supplémentaire attend que le marqueur de tour soit à quatre places du joueur devant jouer le tour supplémentaire. Si le marqueur de tour est à trois places du joueur à droite, le joueur passe le marqueur de tour à sa gauche à la fin de son tour plutôt que de le garder, et ce joueur jouera son tour supplémentaire juste avant de commencer son prochain tour.

808.4e Si un joueur quitte la partie et que cela fait qu'il y a trop de marqueurs de tour par rapport au nombre de joueurs, 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.

808.4f Si un joueur doit jouer un tour supplémentaire après le tour en cours et qu'il n'aura pas de marqueur de tour au début de ce tour, le joueur jouera ce tour supplémentaire juste avant son prochain tour.

Exemple : Pendant le tour d'Alex, celui-ci joue Time Walk, qui lui permet de jouer un tour supplémentaire après celui-ci. Pendant le même tour, le joueur à gauche d'Alex quitte la partie, ce qui requiert de supprimer un des marqueurs de tour. Après qu'Alex a fini le tour en cours, son marqueur de tour est retiré. Il ne jouera pas son tour supplémentaire avant qu'il ne reçoive un nouveau marqueur de tour.

808.5. Plutôt que d'avoir une pile unique, une partie de Bagarre générale a plusieurs piles. Chaque marqueur de tour représente une pile.

808.5a Un joueur ne reçoit la priorité que quand la pile, représentée par le marqueur de tour est dans sa portée d'influence ou qu'un objet sur la pile est contrôlé par un joueur dans sa portée d'influence.

808.5b Si un joueur a la priorité dans de multiples pile et joue un sort ou active une capacité ou a une capacité déclenché qu'il contrôle qui se déclenche, le joueur doit spécifier dans quelle pile ce sort ou cette capacité est mis. Si un objet sur l'une de ces piles a déclenché une capacité déclenchée, le joueur doit le mettre sur cette pile. Si un sort ou capacité se résolvant sur cette pile fait qu'un joueur joue un sort ou crée une copie d'un sort, le nouveau sort doit être mis sur cette pile. Si un sort ou une capacité cible un objet sur une de ces piles, il doit être mis dans la même pile que sa cible, il ne peut pas cibler des objets dans des piles différentes.

809. Variante par Équipe

809.1. La variante par Équipe se joue avec deux équipes ou plus, de tailles égales.

809.2. Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante par Équipe sont les suivantes :

809.2a Les options utilisées doivent être choisies avant le début de la partie. Les options par défaut en vigueur pour la variante par Équipe sont les suivantes :

809.2b Les participants doivent choisir une et une seule des options suivantes : attaque à gauche, attaque à droite ou attaque de joueurs multiples. Cf. règles 803, « Option d'attaque à gauche et à droite » et 802, « Option d'attaque de joueurs multiples. »

809.2c L'option de déploiement des créatures n'est en principe pas utilisée dans la variante en Équipe.

809.3. Au début de la partie, les joueurs s'assoient 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 Équipe 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.

809.4. Un joueur ne peut pas attaquer un adversaire qui n'est pas assis immédiatement à côté de lui.

809.5 Dans la variante par Équipe, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc.) ne sont pas partagées. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas regarder leurs mains respectives sauf 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.

9. Variantes conviviales

900. Généralités

900.1. Cette section contient des règles supplémentaires optionnelles qui peuvent être utilisées pour certaines variantes conviviales. Elle n'est en aucun cas exhaustive.

900.2. Les variantes conviviales décrites ici utilisent des zones, des règles, des cartes et d'autres attributs du jeu supplémentaires qui ne sont pas utilisés dans les parties de **Magic** traditionnelles.

901. Magic Planaire

901.1. Dans la variante **Magic** Planaire, les cartes de plan ajoutent des capacités et une part d'aléatoire dans la partie. Pendant toute la partie, une carte de plan est face visible et ses capacités affectent la partie. La variante **Magic** Planaire utilise les règles normales d'une partie de **Magic**, avec les ajouts suivants.

901.2. Une partie de **Magic** Planaire peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs. Par défaut, en multi-joueurs, on utilise l'option chacun pour soi avec la possibilité d'attaquer n'importe quel joueur et sans limite de portée d'influence. Cf. règle 805, « Option chacun pour soi. »

901.3. En plus du matériel pour une partie normale, chaque joueur a besoin d'un deck planaire d'au moins dix cartes de plan et d'un dé planaire. Chaque carte dans le deck planaire doit avoir un nom différent en anglais. (Cf. règle 309, « Plans. »)

901.3a Un dé planaire est un dé à six faces. Une face comporte le symbole des planeswalkers {P}. Une face comporte le symbole du chaos {C}. Les autres faces sont vierges.

901.4. Au début de la partie, chaque joueur mélange son deck planaire de telle sorte que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Chaque deck est placé face cachée près de la bibliothèque de son propriétaire. Toutes les cartes de plan restent dans la zone de commandement tout au long de la partie, que ce soit quand elles sont dans le deck planaire ou quand elles sont face visible.

901.5. Après que les joueurs ont gardé leur main de départ et utilisé les capacités des cartes qui leur permettent de commencer la partie avec ces cartes sur le champ de bataille, le joueur qui commence retire la carte du dessus de son deck planaire et la retourne face visible. (Cf. règle 103.6.) Aucune capacité de cette carte ne se déclenche à cause de cette action.

901.6. Le propriétaire d'une carte de plan est le joueur qui a commencé avec cette carte dans son deck planaire. Le contrôleur d'une carte de plan face visible est le joueur désigné comme étant le *contrôleur planaire*. Normalement, le contrôleur planaire est le joueur actif. Cependant, si l'actuel contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur suivant dans l'ordre du tour parmi les joueurs qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. Le nouveau contrôleur planaire le reste jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou bien qu'un autre joueur devienne le joueur actif, selon ce qui arrive en premier.

901.7. Toute capacité d'une carte de plan face visible dans la zone de commandement fonctionne dans cette zone. Les capacités statiques de cette carte affectent la partie, ses capacités déclenchées peuvent se déclencher et ses capacités activées peuvent être activées.

901.7a On considère que la boîte de texte d'une carte de plan comporte le texte « Quand vous obtenez {P} sur le dé planaire, mettez cette carte au-dessous de la bibliothèque planaire de son propriétaire face cachée, puis retournez face visible la carte du dessus de votre deck planaire. »

Cela s'appelle la « capacité de transplanage. » Une carte de plan face visible qui est retournée face cachée devient un nouvel objet.

901.8. À tout moment où le joueur actif a la priorité et que la pile est vide, mais seulement pendant une des phases principales d'un de ses tours, ce joueur peut lancer le dé planaire. Effectuer cette action coûte à un joueur un nombre de mana égal au nombre de fois qu'il a déjà réalisé cette action ce tour-ci. Il s'agit d'une action spéciale qui n'utilise pas la pile. (Cf. règle 114.2f.)

901.8a Si le dé tombe sur une face vierge, rien ne se passe. Le joueur actif reçoit la priorité.

901.8b Si le dé tombe sur le symbole du chaos {C}, toute capacité du plan commençant par « Quand vous obtenez {C} » se déclenche et est mise sur la pile. Le joueur actif reçoit la priorité.

901.8c Si le dé tombe sur le symbole des planeswalkers {P}, la « capacité de transplanage » du plan se déclenche et est mise sur la pile. Le joueur actif reçoit la priorité.

901.9. Si un joueur quitte la partie, tous les objets possédés par ce joueur quittent la partie. (Cf. règle 800.4a.) Si cela inclut un plan face visible, le contrôleur planaire retourne face visible la carte du dessus de son deck planaire. Il ne s'agit pas d'une action basée sur un état. Cela se produit dès que le joueur quitte la partie.

901.9a Si un plan quitte la partie alors qu'une « capacité de transplanage » dont il est la source est sur la pile, alors cette capacité cesse d'exister.

901.10. Une fois la partie commencée, si un joueur retire la carte du dessus de son deck planaire et la retourne face visible, ce joueur a « transplané. » Les effets continus qui durent jusqu'à ce qu'un joueur transplane cessent. Les capacités qui se déclenchent quand un joueur transplane se déclenchent. Cf. règle 701.20.

901.10a Un joueur peut transplaner comme résultat de la « capacité de transplanage » (cf. règle 309.6) ou parce que le propriétaire de la carte de plan face visible quitte la partie (cf. règle 901.9).

901.10b La carte de plan qui est retournée face visible est le plan vers lequel le joueur transplane. La carte de plan qui est retournée face cachée ou qui quitte la partie est le plan depuis lequel le joueur transplane.

901.11. Une partie de **Magic** Planaire en Troll à deux têtes utilise toutes les règles de la variante multi-joueurs Troll à deux têtes et toutes les règles de la variante conviviale de **Magic** Planaire, avec les ajouts suivants.

901.11a Chaque joueur a son propre deck planaire.

901.11b Le contrôleur planaire est normalement le joueur primaire de l'équipe active. Cependant, si l'équipe de l'actuel contrôleur planaire devait quitter la partie, alors à la place le joueur primaire suivant dans l'ordre du tour parmi les équipes qui ne doivent pas quitter la partie devient le contrôleur planaire, puis l'ancien contrôleur planaire quitte la partie. Le nouveau contrôleur planaire le reste jusqu'à ce qu'il quitte la partie ou bien qu'une autre équipe devienne l'équipe active, selon ce qui arrive en premier.

901.11c Même si le plan face visible est contrôlé par un seul joueur, toute capacité du plan qui se réfère à « vous » s'applique aux deux membres de l'équipe du contrôleur planaire.

901.11d Étant donné que chaque membre de l'équipe est un joueur actif, chacun d'entre eux peut lancer le dé planaire. Le coût de chaque lancé par joueur est déterminé en comptant le nombre de fois où ce joueur en particulier a lancé le dé planaire ce tour-ci.

901.12. Dans les formats multi-joueurs autres que la Bagarre générale, les cartes de plan ne sont pas affectées par la portée d'influence limitée. Leurs capacités et les effets de ces capacités affectent tous les objets et tous les joueurs concernés de la partie. (Cf. règle 801, « Option de portée d'influence limitée. »)

901.13. Dans des parties de **Magic** Planaire en Bagarre générale, il peut y avoir plusieurs cartes de plan face visible en même temps.

901.13a Avant le premier tour de la partie, chaque joueur qui doit commencer la partie avec un marqueur de tour retire la carte du dessus de son deck planaire et la retourne face visible. Chacun d'entre eux est un contrôleur planaire.

901.13b Si un joueur devait quitter la partie et qu'on devait de ce fait réduire le nombre de marqueurs de tour dans la partie, alors ce joueur commence par cesser d'être un contrôleur planaire (et aucun autre joueur ne devient un contrôleur planaire), puis ce joueur quitte la partie. La carte de plan face visible que ce joueur contrôlait est mise au-dessous du deck planaire de son propriétaire. Aucun joueur n'est considéré comme ayant transplané.

901.14. Option de deck planaire unique

901.14a Comme variante, une partie de **Magic** Planaire peut être jouée avec un seul deck planaire commun. Dans ce cas, le nombre total de cartes dans le deck planaire doit être au moins de quarante, ou au moins égal à dix fois le nombre de joueurs dans la partie, selon la valeur qui est la plus petite. Chaque carte dans le deck planaire doit avoir un nom différent en anglais.

901.14b Dans une partie de **Magic** Planaire avec un seul deck planaire, le contrôleur planaire est considéré comme étant le propriétaire de toutes les cartes de plan.

901.14c Si une règle ou une capacité fait référence au deck planaire d'un joueur, on utilise le deck planaire commun à la place.

902. Vanguard

902.1. Dans la variante Vanguard, une carte Vanguard permet à chaque joueur d'incarner le rôle d'un personnage célèbre. Chaque joueur a une carte Vanguard face visible dont les capacités et les caractéristiques affectent la partie. La variante Vanguard utilise les règles normales d'une partie de **Magic**, avec les ajouts suivants.

902.2. Une partie de Vanguard peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs.

902.3. En plus du matériel pour une partie normale, chaque joueur a besoin d'une carte Vanguard. Chaque carte Vanguard est placée face visible à côté de la bibliothèque de son propriétaire avant le début de la partie. Les cartes Vanguard restent dans la zone de commandement pendant toute la partie.

902.4. Le total de points de vie de départ de chaque joueur est 20, modifié par le modificateur de points de vie de sa carte Vanguard.

***Exemple** Le modificateur de points de vie de la carte Vanguard d'un joueur est -3. Ce joueur commence la partie à 17 points de vie.*

902.5. Chaque joueur pioche une main de sept cartes, modifiée par le modificateur de main de sa carte Vanguard.

902.5a Si un joueur déclare un mulligan dans une partie Vanguard, comme dans une partie normale, ce joueur remélange sa main dans sa bibliothèque, puis pioche une nouvelle main avec une carte de moins que ce qu'il avait avant. (Dans une partie multi-joueurs, le premier mulligan d'un joueur permet de piocher le même nombre de cartes que ce qu'il avait avant.)

Exemple : *Le modificateur de main de la carte Vanguard d'un joueur est +2. Ce joueur commence la partie avec une main de 9 cartes. Si ce joueur déclare un mulligan, il pioche une nouvelle main de 8 cartes. Le mulligan suivant est à 7 cartes, et ainsi de suite.*

902.5b La taille de main maximale d'un joueur est sept, modifiée par le modificateur de main de sa carte Vanguard.

Exemple : *Le modificateur de main de la carte Vanguard d'un joueur est -1. La taille de main maximale de ce joueur est de six. Si ce joueur a plus de six cartes dans sa main au début de l'étape de nettoyage, il devra s'en défaire jusqu'à n'en avoir plus que six.*

902.6. Le propriétaire d'une carte Vanguard est le joueur qui a commencé la partie avec cette carte dans la zone de commandement. Le contrôleur d'une carte Vanguard face visible est son propriétaire.

902.7. Toute capacité d'une carte Vanguard face visible dans la zone de commandement fonctionne dans cette zone. Les capacités statiques de cette carte affectent la partie, ces capacités déclenchées peuvent se déclencher et ses capacités activées peuvent être activées.

903. EDH

903.1. Dans la variante EDH, chaque deck est dirigé par une créature légendaire désignée comme étant le général du deck. La variante EDH utilise les règles normales d'une partie de **Magic**, avec les ajouts suivants.

903.2. Une partie d'EDH peut être une partie à deux joueurs ou une partie multi-joueurs. Par défaut, en multi-joueurs, on utilise l'option chacun pour soi avec la possibilité d'attaquer n'importe quel joueur et sans limite de portée d'influence. Cf. règle 805, « Option chacun pour soi. »

903.3. Chaque deck comporte une créature légendaire désignée comme étant le général. Cette désignation n'est pas une caractéristique de l'objet représenté par une carte ; à la place, il s'agit de la carte en elle-même. La carte garde cette désignation même si elle change de zone.

Exemple : *Un général qui est retourné face cachée (par l'effet d'Ixidron par exemple) est toujours un général. Un général qui copie une autre carte (par l'effet de Cytoforme, par exemple) est toujours un général. Un permanent copiant un général (comme par exemple une Doublure, qui copierait un général dans le cimetière d'un joueur) n'est pas un général.*

903.4. Chaque deck d'EDH est soumis aux règles de construction suivantes.

903.4a Chaque deck doit contenir exactement 100 cartes, en comptant le général.

903.4b À part pour les terrains de base, toutes les cartes dans un deck d'EDH doivent avoir un nom différent en anglais.

903.4c Une carte ne peut être incluse dans un deck d'EDH que si tous les symboles de mana dans son coût de mana et dans son texte de règles sont des symboles de mana incolore ou de couleurs comprises dans le coût de mana du général.

Exemple : *Un deck a un général blanc et bleu. Les symboles de mana des cartes de ce deck doivent être blancs, bleus, hybrides blanc-bleu ou incolores.*

903.4d Une carte de terrain de base ne peut être incluse dans un deck d'EDH que si elle peut produire du mana d'une des couleurs comprises dans le coût de mana du général.

Exemple : *Un deck a un général blanc et bleu. Il peut inclure des plaines de base et des îles de base, mais pas de marais de base, de montagnes de base ni de forêts de base.*

903.5. Au début de la partie, chaque joueur place son général face visible à côté de sa bibliothèque. Le général commence la partie dans la zone de commandement. Ensuite, chaque joueur mélange les 99 cartes restantes de son deck afin qu'elles soient dans un ordre aléatoire. Ces cartes deviennent la bibliothèque de ce joueur.

903.6. Après avoir déterminé le joueur qui commencera la partie, chaque joueur passe à 40 points de vie et pioche une main de sept cartes.

903.7. La variante EDH utilise une règle de mulligan alternative. À chaque fois qu'un joueur déclare un mulligan, au lieu de mélanger sa main entière dans sa bibliothèque, ce joueur exile un nombre quelconque de cartes de sa main. Ce joueur pioche alors un nombre de cartes égal au nombre de cartes qu'il a ainsi exilées, moins un. Dès qu'il a choisi de garder sa main de départ, ce joueur mélange toutes les cartes qu'il a ainsi exilées dans sa bibliothèque.

903.8. Si du mana qui n'est pas d'une des couleurs comprises dans le coût de mana de son général devait être ajouté à la réserve d'un joueur, la même quantité de mana incolore est ajoutée à la réserve de ce joueur à la place.

903.9. Un joueur peut lancer un général dont il est le propriétaire depuis la zone de commandement. Pour faire ainsi, le joueur doit payer un coût supplémentaire égal à {2} multiplié par le nombre de fois qu'il a lancé ce général depuis la zone de commandement précédemment dans la partie.

903.10. Si un général devait être mis dans le cimetière de son propriétaire depuis n'importe où, ce joueur peut le mettre dans la zone de commandement à la place.

903.11. Si un général devait être mis dans la zone d'exil depuis n'importe où, son propriétaire peut le mettre dans la zone de commandement à la place.

903.12. La variante EDH comporte la condition suivante pour gagner ou perdre la partie. Les autres règles pour gagner ou perdre la partie s'appliquent aussi. (Cf. règle 104.)

903.12a Un joueur ayant subi au moins 21 blessures de combat d'un même général au cours de la partie perd la partie. (Il s'agit d'une action basée sur un état. Cf. règle 704.)

Glossaire

À la fin du tour (obsolète)

Condition de déclenchement utilisée pour des capacités qui se déclenchaient au début de l'étape de fin (ce qui n'est pas le dernier événement du tour). Les cartes qui ont été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « au début de l'étape de fin » ou bien « au début de la prochaine étape de fin. » Cf. règle 513, « Étape de fin. »

À la place

Les effets qui utilisent le mot « à la place » sont des effets de remplacement. Le mot « à la place » indique ce par quoi un événement va être remplacé. Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »

À moins que

Mot utilisé pour indiquer une certaine sorte de coût. Cf. règle 116.12a.

Absorption

Capacité mot-clé qui prévient des blessures. Cf. règle 702.61, « Absorption. »

Action illégale

Action qui viole les règles du jeu et/ou des obligations ou restrictions créées par des effets. Cf. règle 714, « Gérer les actions illégales. »

Action mot-clé

Verbe, tel que « Détruire » ou « Lancer », utilisé comme terme du jeu plutôt que pour son sens français usuel. Cf. règle 701. « Actions mot-clé. »

Action obligatoire du tour

Actions du jeu qui sont effectuées automatiquement lorsque certaines étapes ou phases commencent, ou lorsque chaque étape et phase se termine. Cf. règle 703, « Actions obligatoires du tour. »

Action spéciale

Action qu'un joueur peut effectuer qui n'utilise pas la pile. Cf. règle 114, « Actions spéciales. »

Actions basées sur un état

Actions du jeu qui sont effectuées automatiquement chaque fois que certaines conditions sont réunies. Cf. règle 704, « Actions basées sur un état. »

Activer

Mettre une capacité activée sur la pile et payer ses coûts, de sorte qu'elle finisse par se résoudre et faire son effet. Cf. règle 602, « Activer des capacités activées. »

Adversaire

Celui ou celle contre qui l'on joue. Cf. règles 102.2 et 102.3.

Affinité

Capacité mot-clé qui réduit la quantité de mana requise pour lancer un sort. Cf. règle 702.38, « Affinité. »

Aide-mémoire

Texte en italique et entre parenthèses qui résume une règle qui s'applique à cette carte, mais qui n'est pas un véritable texte de règles et n'a aucun effet sur le jeu. Cf. règle 206.2.

Amplification

Capacité mot-clé qui peut permettre à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. Cf. règle 702.35, « Amplification. »

Appui, carte appuyée

« Appui » est une capacité mot-clé qui permet à une créature d'en remplacer temporairement une autre. Un permanent est « appuyé » par un autre permanent si le deuxième exile le premier comme conséquence directe d'une capacité d'appui. Cf. règle 702.69, « Appui. »

Arriver sur le champ de bataille

Un permanent non-jeton « arrive sur le champ de bataille » quand il est déplacé sur le champ de bataille depuis une autre zone. Un jeton « arrive sur le champ de bataille » quand il est créé. Cf. règles 403.3, 603.3a, 603.6e et 614.12.

Artefact

Type de carte. Un artefact est un permanent. Cf. règle 301, « Artefacts. »

Assigner les blessures de combat

Déterminer comment une créature attaquante ou bloqueuse va infliger ses blessures de combat. Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »

Attacher

Mettre une aura, un équipement ou une fortification sur un autre objet. Cf. règle 701.3, « Attacher. »

Attaque et n'est pas bloquée

Une capacité qui se déclenche quand une créature « attaque et n'est pas bloquée » se déclenche quand la créature devient une créature attaquante non bloquée. Cf. règle 509.1h.

Attaquer

Envoyer une créature au combat lorsqu'on est l'agresseur. Une créature peut attaquer un joueur ou un planeswalker. Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »

Attaquer seul

Une créature « attaque seule » si c'est la seule créature déclarée comme attaquante pendant l'étape de déclaration des attaquants. Une créature est « en train d'attaquer seule » si elle est attaquante mais qu'aucune autre créature ne l'est. Cf. règle 506.5.

Aura

Sous-type relié au type enchantement. Un sort d'aura cible un objet ou un joueur, et un permanent d'aura est attaché à un objet ou à un joueur. Cf. règle 303, « Enchantements », et règle 702.5, « Enchanter. »

Bagarre générale

Variante multi-joueurs dans laquelle un grand nombre de joueurs (habituellement dix ou plus) jouent les uns contre les autres. Cf. règle 808, « Variante de la bagarre générale. »

Bibliothèque

1. Zone du jeu. Un joueur pioche ses cartes depuis sa bibliothèque.
 2. Toutes les cartes dans la bibliothèque d'un joueur.
- Cf. règle 401, « Bibliothèque. »

Blessures

Les objets peuvent infliger des « blessures » à des créatures, des planeswalkers et des joueurs. Ceci a en général un effet nuisible sur l'objet ou le joueur qui subit ces blessures. Cf. règle 118, « Blessures. »

Blessures de combat

Blessures infligées pendant l'étape de blessures de combat par les créatures attaquantes et les créatures bloqueuses comme résultat de leur combat. Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »

Blessures mortelles

Quantité de blessures supérieure ou égale à l'endurance d'une créature. Cf. règles 118.6, 510.1 et 704.5g.

Bloquer

Envoyer une créature au combat lorsqu'on est le défenseur. Une créature peut bloquer une créature attaquante. Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »

Bloquer seul

Une créature « bloque seule » si c'est la seule créature déclarée comme bloqueuse pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Une créature est « en train de bloquer seule » si elle est bloqueuse mais qu'aucune autre créature ne l'est. Cf. règle 506.5.

Boîte de texte

Partie de la carte. La boîte de texte est imprimée sur la moitié inférieure de la carte et contient le texte de règles de la carte, l'aide-mémoire et le texte d'ambiance, le cas échéant. Cf. règle 206, « Boîte de texte. »

Boucle

Ensemble d'actions qui pourraient se répéter indéfiniment. Cf. règle 713, « Prendre des raccourcis. »

Brûlure de mana (obsolète)

Des versions plus anciennes des règles précisait qu'un joueur à qui il restait du mana non-utilisé perdait des points de vie ; ceci était appelé « brûlure de mana. » Cette règle n'existe plus.

Bushido

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. Cf. règle 702.42, « Bushido. »

Cachette

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de mettre de côté une carte secrète. Cf. règle 702.72, « Cachette. »

Capacité

1. Du texte sur objet qui explique ce que l'objet fait ou peut faire.
 2. Une capacité active ou déclenchée sur la pile. Ce type de capacité est un objet.
- Cf. règle 112, « Capacités », et section 6, « Sorts, capacités et effets. »

Capacité activée

Type de capacité. Les capacités activées sont rédigées ainsi : « [Coût] : [Effet.] [Restriction d'activation (le cas échéant).] » Cf. règle 112, « Capacités », et règle 602, « Activer des capacités activées. »

Capacité de définition de caractéristique.

Type de capacité statique qui porte des informations à propos de certaines caractéristiques d'un objet qui de trouveraient habituellement ailleurs sur cet objet (comme dans son coût de mana, sa ligne de type, ou sa boîte de force/endurance). Cf. règle 604.3.

Capacité de mana

Capacité activée ou déclenchée qui pourrait créer du mana et qui n'utilise pas la pile. Cf. règle 605, « Capacités de mana. »

Capacité de sort

Type de capacité. Les capacités de sort sont des capacités qui sont suivies en tant qu'instructions pendant la résolution d'un sort d'éphémère ou de rituel. Cf. règle 112.3a.

Capacité déclenchée

Type de capacité. Une capacité déclenchée commence par « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de. » Elle est écrite sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet]. » Cf. règle 112, « Capacités » et règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »

Capacité déclenchée par un état

Capacité déclenchée qui se déclenche quand le jeu arrive dans un certain état plutôt que de se déclencher quand un événement survient. Cf. règle 603.8.

Capacité déclenchée retardée

Capacité, créée par des effets générés pendant la résolution de certains sorts ou capacités, qui fait quelque chose par la suite plutôt qu'au moment de la résolution. Cf. règle 603.7.

Capacité de loyauté

Capacité activée qui a un symbole de loyauté dans son coût. Cf. règle 606, « Capacités de loyauté. »

Capacité d'évasion

Capacité qui limite quelles créatures peuvent bloquer une créature attaquante. Cf. règles 509.1b-c.

Capacité du chaos

Capacité d'un plan qui se déclenche « À chaque fois que vous obtenez {C} sur le dé planaire » dans une partie casual de **Magic** planaire. Cf. règle 309.7.

Capacité mot-clé

Terme du jeu, tel que « Vol » ou « Célérité », utilisé comme abréviation d'une capacité plus longue ou d'un groupe de capacités; Cf. règle 702, « Capacités mot-clé. »

Capacité statique

Type de capacité. Les capacités statiques font quelque chose tout le temps plutôt que d'être activées ou déclenchées. Cf. règle 112, « Capacités » et règle 604, « Gérer les capacités statiques. »

Capacités liées

Deux capacités imprimées sur le même objet telles que l'une fait faire des actions ou affecte des objets et l'autre se réfère directement à ces actions ou objets. Cf. règle 607, « Capacités liées. »

Caractéristique

Information définissant un objet. Cf. règle 109.3.

Carte

La composante standard de la partie : une carte Magic avec un recto de carte Magic et le dos des cartes Magic. Une carte peut être traditionnelle ou non traditionnelle. Les jetons ne sont pas considérés comme des cartes. Dans le texte d'un sort ou d'une capacité, le terme « carte » n'est utilisé que pour se référer à une carte qui n'est ni sur le champ de bataille, ni sur la pile, comme par exemple une carte de créature dans la main d'un joueur. Cf. règle 108, « Cartes. »

Carte Magic non traditionnelle

Carte **Magic** qui a un dos **Magic** mais pas un dos « Deckmaster. » Cf. règle 108.2.

Carte Magic traditionnelle

Carte **Magic** qui mesure approximativement 6,3cm (2,5 pouces) sur 8,8cm (3,5 pouces) et qui a un dos **Magic** « Deckmaster. » Cf. règle 108.2.

Carte à inversion

Carte avec un cadre en deux moitiés (l'une desquelles est imprimée la tête en bas). Cf. règle 709, « Cartes à inversion. »

Carte de permanent

Carte qui pourrait être mise sur le champ de bataille. Cf. règle 110.4a.

Carte double

Carte qui comporte deux rectos de carte sur une seule carte. Cf. règle 708, « Cartes doubles. »

Carte hybride

Carte avec un ou plusieurs symboles de mana hybride dans son coût de mana. Cf. règle 202.2d.

Cascade

Capacité mot-clé qui peut permettre à un joueur de lancer un sort supplémentaire au hasard sans payer son coût. Cf. règle 702.82, « Cascade. »

Cavalerie

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. Cf. règle 702.28, « Cavalerie. »

Célérité

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'ignorer la règle du « mal d'invocation. » Cf. règle 702.10, « Célérité », et règle 302.6.

Chacun pour soi

Variante multi-joueurs dans laquelle chaque joueur est l'adversaire de tous les autres. Cf. règle 805, « Variante chacun pour soi. »

Champ de bataille

Zone dans laquelle les permanents existent. Anciennement connue comme zone « en jeu. » Cf. règle 403, « Champ de bataille. »

Changelin

Capacité de définition de caractéristique qui donne à l'objet sur lequel elle est tous les types de créature. Cf. règle 702.70, « Changelin. »

Changer une cible

Choisir une nouvelle cible légale pour un sort ou une capacité. Cf. règle 113.6.

Chercher

Regarder toutes les cartes d'une zone donnée et y trouver éventuellement une carte qui satisfait à une description donnée. Cf. règle 701.14, « Chercher. »

Cible

Objet, joueur et/ou zone choisi à l'avance qu'un sort ou une capacité va affecter. Cf. règle 113, « Cibles. »

Cible illégale

Cible qui n'existe plus ou qui ne respecte plus les spécifications précisées par le sort ou la capacité qui la cible. Cf. règle 608.2b.

Cimetière

1. Zone du jeu. Le cimetière d'un joueur constitue de sa pile de défausse.
 2. Toutes les cartes dans le cimetière d'un joueur.
- Cf. règle 404, « Cimetière. »

Coéquipier

Lors d'une partie multi-joueurs entre équipes, les coéquipiers d'un joueur sont les autres joueurs de son équipe. Cf. règle 102.3.

Commandement

Cf. zone de commandement.

Comme si

Locution utilisée pour indiquer que le jeu, dans une fin précise, considère une condition comme vraie bien qu'elle ne le soit pas. Cf. règle 609.4.

Compte comme (obsolète)

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec du texte disant que la carte « comptait comme » quelque chose. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant que la carte « est » cette chose.

Concéder

Quitter la partie. Concéder la partie a pour conséquence immédiate le retrait du joueur de la partie et la perte de la partie par ce joueur. Cf. règle 104, « Gagner et perdre. »

Condition de déclenchement

Première partie d'une capacité déclenchée, constituée de « quand », « à chaque fois que », « au début de » ou « à la fin de » suivi d'un événement déclencheur. Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »

Confronter

Faire un mini-concours en utilisant la carte du dessus de la bibliothèque des joueurs. Cf. règle 701.19, « Confronter. »

Conspiration

Capacité mot-clé qui crée une copie d'un sort. Cf. règle 702.75, « Conspiration. »

Construit

Façon de jouer dans laquelle chaque joueur crée son propre jeu à l'avance. Cf. règle 100.2a.

Contact mortel

Capacité mot-clé qui fait que les blessures infligées par un objet sont particulièrement efficaces. Cf. règle 702.2, « Contact mortel. »

Continuous Artifact (obsolète)

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui n'avaient pas de capacité activée. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts.

Contrecarrer

Annuler un sort ou une capacité afin qu'il ne se résolve pas et qu'aucun de ses effets n'ait lieu. Cf. règle 701.5, « Contrecarrer. »

Contrôle, contrôleur

Le « contrôle » est le système utilisé pour déterminer qui peut utiliser un objet dans la partie. Le « contrôleur » d'un objet est le joueur qui le contrôle actuellement. Cf. règle 108.4.

Contrôler le tour d'un autre joueur.

Effectuer tous les choix et toutes les décisions qu'un joueur est autorisé à faire ou qu'on lui demande de faire, pendant ce tour, par les règles ou par des objets. Cf. règle 710, « Contrôler le tour d'un autre joueur. »

Convocation

Capacité mot-clé qui réduit la quantité de mana requise pour lancer un sort. Cf. règle 702.48, « Convocation. »

Copie

Objet dont les valeurs copiables sont égales à celles d'un autre objet. Cf. règle 706, « Copier des objets. »

Copier

Créer un nouvel objet dont les valeurs copiables sont égales à celles d'un autre objet. Cf. règle 706, « Copier des objets. »

Couche

Système utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués. Cf. règle 613, « Interaction des effets continus. » Cf. aussi dépendance, ordre du timestamp.

Couleur

1. Caractéristique d'un objet. Cf. règle 105, « Couleurs », et règle 202, « Coût de mana et couleur. »
2. Attribut que le mana peut avoir. Cf. règle 106, « Mana. »

Coût

Action ou paiement nécessaire pour effectuer une autre action ou pour empêcher une autre action d'être effectuée. Cf. règle 116, « Coûts. »

Coût alternatif

Coût qu'un sort peut avoir et que son contrôleur peut payer à la place de payer son coût de mana. Cf. règle 116, « Coûts », et règle 601, « Lancer des sorts. »

Coût converti de mana

La quantité totale de mana dans un coût de mana, sans tenir compte de sa couleur. Cf. règle 202.3.

Coût d'activation

Tout ce qui apparaît à gauche des deux-points dans le texte d'une capacité activée. Le coût doit être payé pour activer la capacité. Cf. règle 116, « Coûts », et règle 602, « Activer des capacités activées. »

Coût de lancement (obsolète)

Terme obsolète qui désignait le coût de mana. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

Coût de lancement total (obsolète)

Terme obsolète pour le coût converti de mana. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle.

Coût de mana

Caractéristique et partie d'une carte. Le coût de mana d'une carte est indiqué par les symboles de mana imprimés dans son coin supérieur droit. Cf. règle 107.4 et règle 202, « Coût de mana et couleur. »

Coût supplémentaire

Coût qu'un sort peut avoir et que son contrôleur peut payer (ou, dans certains cas, doit payer) en plus de son coût de mana afin de lancer ce sort. Cf. règle 116, « Coûts », et règle 601, « Lancer des sorts. »

Coût total

Ce qu'un joueur doit effectivement payer, en termes pratiques, pour lancer un sort ou activer une capacité : le coût de mana, le coût d'activation, ou le coût alternatif, plus toutes les augmentations de coût (y compris les coûts supplémentaires) et moins toutes les réductions de coût. Cf. règle 601.2e.

Créature

Type de carte. Une créature est un permanent. Cf. règle 302, « Créatures. »

Créature attaquante

Créature qui a été déclarée comme partie d'une attaque légale pendant la phase de combat (une fois que tous les coûts pour attaquer ont été payés, le cas échéant), ou bien créature qui a été mise sur le champ de bataille attaquante. Elle reste une créature attaquante jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »

Créature bloquée

Créature attaquante qu'une autre créature est en train de bloquer ou qu'un effet a fait devenir bloquée. Elle reste une créature bloquée jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat, jusqu'à ce qu'un effet la fasse devenir non bloquée, ou la phase de combat se termine. Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »

Créature bloqueuse

Créature qui a été déclarée comme partie d'un bloc légal pendant la phase de combat (une fois que tous les coûts pour bloquer ont été payés, le cas échéant), ou bien créature qui a été mise sur le champ de bataille bloqueuse. Elle reste une créature bloqueuse jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »

Créature non-bloquée

Créature attaquante une fois qu'aucune créature n'a été déclarée comme la bloquant, à moins qu'un effet ne l'ait rendue bloquée. Elle reste une créature non-bloquée jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine. Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »

Créature-artefact

Combinaison des types artefact et créature. Une créature-artefact est sujette aux règles pour chacun de ces types. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 302, « Créatures. »

Crédits d'illustration

Informations imprimées directement sous la boîte de texte qui n'ont aucune influence sur le jeu. Cf. règle 211, « Informations sous la boîte de texte. »

De Base

Sur-type habituellement important pour les terrains. Tout terrain avec ce sur-type est un terrain de base. Cf. règle 204.4, « Sur-types. »

Dé planaire

Dé spécial à six faces utilisé pour jouer à la variante conviviale de **Magic** planaire. Cf. règle 901.3.

Débordement

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. Cf. règle 702.22, « Débordement. »

Deck

Ensemble des cartes avec lequel un joueur commence la partie ; il devient la bibliothèque de ce joueur. Cf. section 100, « Généralités », et section 103, « Commencer la partie. »

Deck planaire

Deck d'au moins dix cartes de plan nécessaire pour jouer à la variante conviviale de **Magic** planaire. Cf. règle 901.3.

Déclarer les attaquants

Choisir un ensemble de créatures qui vont attaquer, déclarer pour chacune de ces créatures si elle attaque le joueur défenseur ou un planeswalker que ce joueur contrôle, et payer d'éventuels coûts nécessaires pour permettre à ces créatures d'attaquer. Cf. règle 508.1.

Déclarer les bloqueurs

Choisir un ensemble de créatures qui vont bloquer, déclarer pour chacune de ces créatures quelle créature attaquante elle bloque, et payer d'éventuels coûts nécessaires pour permettre à ces créatures de bloquer. Cf. règle 509.1.

Déclenchement par changement de zone

Événement déclencheur dans lequel un ou plusieurs objets changent de zone. Cf. règle 603.6.

Déclencher

Dès qu'un événement de la partie ou un état de la partie correspond à l'événement déclencheur d'une capacité déclenchée, cette capacité se « déclenche » automatiquement. Cela veut dire que son contrôleur la met sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité. Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »

Défausser

Mettre une carte de sa main dans son cimetière. Cf. règle 701.7, « Défausser. »

Défenseur

Capacité mot-clé qui empêche une créature d'attaquer. Cf. règle 702.3, « Défenseur. »

Définitivement (obsolète)

Terme obsolète utilisé pour indiquer qu'un effet continu n'a pas de limitation de durée et dure donc jusqu'à la fin de la partie. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle qui supprime ce terme.

Dégagé

Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 701.16, « Engager et dégager. » Cf. aussi engagé.

Dégager

Tourner un permanent vers la position droite à partir de sa position sur le côté. Cf. règle 701.16, « Engager et dégager. »

Déluge

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. Cf. règle 702.37, « Déluge. »

Déluge de cimetière

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. Cf. règle 702.66, « Déluge de cimetière. »

Dépendance

Système qui peut être utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués à l'intérieur d'une couche ou sous-couche. Cf. règle 613.7. Cf. aussi ordre du timestamp.

Déphasage

Capacité mot-clé qui fait qu'un permanent est parfois traité comme s'il n'existait pas. Cf. règle 702.23, « Déphasage. »

Déplacer

Retirer un marqueur d'un objet et le mettre sur un autre objet. Cf. règle 120.4.

Dernières informations connues

Information à propos d'un objet qui n'est plus dans la zone où l'on s'attend à le trouver, ou information à propos d'un joueur qui n'est plus dans la partie. Cette information capture la dernière apparence de l'objet dans cette zone ou la dernière apparence de ce joueur dans la partie. Cf. règles 112.7a, 608.2b, 608.2g, et 800.4f.

Destin

Action qui permet de manipuler certaines cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire. Cf. règle 701.18, « Destin. »

Détacher

Déplacer un équipement depuis une créature à laquelle il est attaché de telle sorte que l'équipement reste sur le champ de bataille mais n'équipe plus rien. Cf. règle 701.3d.

Détruire

Mettre un permanent depuis le champ de bataille dans le cimetière de son propriétaire. Cf. règle 701.6, « Détruire. »

Devient

Mot utilisé dans certains événements déclencheurs pour indiquer un changement de statut ou de caractéristiques. Cf. règle 603.2d.

Dévorement

Capacité mot-clé qui peut permettre à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle. Cf. règle 702.79, « Dévorement. »

Disparition

Capacité mot-clé qui limite la durée de temps qu'un permanent restera sur le champ de bataille. Cf. règle 702.60, « Disparition. »

Distorsion

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte, et qui empêche la créature qui la porte de bloquer certaines créatures. Cf. règle 702.25, « Distorsion. »

Double initiative

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'infliger deux fois ses blessures de combat. Cf. règle 702.4, « Double initiative. »

Dragage

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. Cf. règle 702.49, « Dragage. »

Du monde

Sur-type habituellement important pour les enchantements. Cf. règle 204.4, « Sur-types. » Cf. aussi règle des mondes.

Échange d'aura

Capacité mot-clé qui vous permet d'échanger une aura sur le champ de bataille avec une aura dans votre main. Cf. règle 702.62, « Échange d'aura. »

Échanger

Échanger deux choses, comme des objets, des ensembles d'objets, ou des totaux de points de vie. Cf. règle 701.8, « Échanger. »

Écho

Capacité mot-clé qui impose un coût pour garder un permanent sur le champ de bataille. Cf. règle 702.27, « Écho. »

EDH

Variante conviviale dans laquelle chaque deck est dirigé par un général légendaire. Cf. règle 903, « EDH. »

Effet

Quelque chose qui arrive dans la partie comme résultat d'un sort ou d'une capacité. Cf. règle 609, « Effets. »

Effet continu

Effet qui modifie des caractéristiques d'objets, le contrôle d'objets, les joueurs ou les règles du jeu, pour une période de temps limitée ou illimitée. Cf. règle 611, « Effets continus. »

Effet de changement de texte

Effet continu qui change le texte qui apparaît dans la boîte de texte et/ou sur la ligne de type d'une carte. Cf. règle 612, « Effets de changement de texte. »

Effet de changement de type

Effet qui change le type de carte, le sous-type et/ou le sur-type d'un objet. Cf. règle 613.1d.

Effet de prévention

Sorte d'effet continu qui attend un événement de blessures et prévient tout ou partie des blessures qui devraient être infligées. Cf. règle 615, « Effets de prévention. »

Effet de redirection

Sorte d'effet de remplacement qui fait que des blessures qui devraient être infligées à une créature, un planeswalker ou un joueur sont infligées à une autre créature, planeswalker ou joueur à la place. Cf. règle 614.9.

Effet de remplacement

Sorte d'effet continu qui attend un événement spécifique et remplace tout ou partie de cet événement par un autre événement. Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »

Effet ponctuel

Effet qui fait quelque chose une seule fois et qui n'a pas de durée. Cf. règle 610, « Effets ponctuels. » Cf. aussi effet continu.

Empereur

Le joueur du milieu de chaque équipe lors d'une partie en Empereur. Cf. règle 807, « Variante de l'empereur. »

Empoisonnement

Capacité mot-clé qui donne des marqueurs « poison » à un joueur. Cf. règle 702.67, « Empoisonnement. »

Empreinte

Par le passé, « empreinte » était une capacité mot-clé. C'est maintenant un mot de capacité qui n'a aucune signification spécifique. Toutes les cartes imprimées avec la capacité mot-clé d'empreinte ont reçu un errata dans l'Oracle.

En dehors de la partie

Un objet est « en dehors de la partie » s'il n'est dans aucune des zones du jeu. Cf. règle 400.10.

En jeu (obsolète)

Terme obsolète pour le champ de bataille. Les cartes qui ont été imprimées avec du texte contenant les locutions « en jeu », « depuis le jeu » et similaires font référence au champ de bataille et ont reçu un errata dans l'Oracle. Cf. Champ de bataille.

En phase, hors phase

Statut qu'un permanent peut avoir. En phase est le statut par défaut. Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Cf. règle 110.6 et règle 702.23, « Déphasage. » (« Hors phase » était une zone dans certaines versions plus anciennes des règles.)

En réponse à

Un sort d'éphémère qui a été lancé ou une capacité activée qui a été activée pendant qu'un autre sort ou capacité était sur la pile a été lancé ou activé « en réponse » au sort ou à la capacité précédente. Cf. règle 115.7.

Enchantement

Type de carte. Un enchantement est un permanent. Cf. règle 303, « Enchantements. » Cf. aussi aura.

Enchantement global (obsolète)

Terme obsolète pour un enchantement qui n'est pas une aura. Les cartes imprimées avec ce terme ont reçu un errata dans l'Oracle.

Enchantement local (obsolète)

Terme obsolète pour aura. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle.

Enchanter

Capacité mot-clé qui limite ce qu'un sort d'aura peut cibler et ce à quoi un permanent d'aura peut être attaché. Cf. règle 303, « Enchantements », et règle 702.5, « Enchanter. »

Endurance

1. Partie d'une carte que seules les créatures possèdent. L'endurance d'une créature est imprimée dans son coin inférieur droit après la barre oblique. Cf. règle 207, « Force et endurance. »
2. Caractéristique que seules les créatures possèdent. Cf. règle 302.4.

Engagé

Statut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 701.16, « Engager et dégager. » Cf. aussi dégagé.

Engager

Tourner un permanent sur le côté à partir de sa position droite. Cf. règle 701.16, « Engager et dégager. »

Enneigé (obsolète)

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec le terme « enneigé » dans leur texte de règles. À l'exception des cas où cela faisait référence à des noms de cartes, ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et font maintenant référence au sur-type « neigeux » à la place. Cf. neigeux.

Enterrer (obsolète)

Terme qui signifiait « mettre [un permanent] dans le cimetière de son propriétaire. » En général, les cartes qui ont été imprimées avec le terme « enterrez » ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant : « Détruisez [un permanent]. Il ne peut pas être régénéré », ou bien « Sacrifiez [un permanent]. »

Entretien cumulatif

Capacité mot-clé qui impose un coût progressif pour garder un permanent sur le champ de bataille. Cf. règle 702.21, « Entretien cumulatif. »

Éphémère

Type de carte. Un éphémère n'est pas un permanent. Cf. règle 304, « Éphémères. »

Épique

Capacité mot-clé qui permet au joueur de copier un sort au début de chacun de ses entretiens au prix de ne pas pouvoir lancer d'autre sort pendant le reste de la partie. Cf. règle 702.47, « Épique. »

Équipe

Groupe de joueurs qui partagent une même condition de victoire lors d'une partie multi-joueurs. Cf. règle 806, « Variante du Troll à deux têtes », règle 807, « Variante de l'empereur » et règle 809, « Variante par équipes. »

Équipe active

Équipe dont c'est le tour en Troll à deux têtes. Cf. règle 806.7b.

Équipe défenseur

Équipe qui peut être attaquée, et dont les planeswalkers peuvent être attaqués, pendant la phase de combat en Troll à deux têtes. Cf. règle 806.8.

Équipement

1. Sous-type d'artefact. Un équipement peut être attaché à une créature. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.6, « Équipement. »
2. Capacité mot-clé qui permet au joueur d'attacher un équipement à une créature qu'il ou elle contrôle. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.6, « Équipement. »

Étape

Partie d'une phase. Cf. section 5, « Structure du tour. »

Étape de blessures de combat

Partie du tour. Cette étape est la quatrième étape de la phase de combat. Cf. règle 510, « Étape de blessures de combat. »

Étape de début de combat

Partie du tour. Cette étape est la première étape de la phase de combat. Cf. règle 507, « Étape de début de combat. »

Étape de déclaration des attaquants

Partie du tour. C'est la deuxième étape de la phase de combat. Cf. règle 508, « Étape de déclaration des attaquants. »

Étape de déclaration des bloqueurs

Partie du tour. C'est la troisième étape de la phase de combat. Cf. règle 509, « Étape de déclaration des bloqueurs. »

Étape de dégagement

Partie du tour. C'est la première étape de la phase de début. Cf. règle 502, « Étape de dégagement. »

Étape de fin

Partie du tour. C'est la première étape de la phase de fin de tour. Cf. règle 513, « Étape de fin. »

Étape de fin de combat

Partie du tour. C'est la cinquième et dernière étape de la phase de combat. Cf. règle 511, « Étape de fin de combat. »

Étape de nettoyage

Partie du tour. Cette étape est la seconde étape de la phase de fin de tour. Cf. règle 514, « Étape de nettoyage. »

Étape de pioche

Partie du tour. C'est la troisième et dernière étape de la phase de début. Cf. règle 504, « Étape de pioche. »

Étape d'entretien

Partie du tour. C'est la deuxième étape de la phase de début. Cf. règle 503, « Étape d'entretien. »

Évanescence

Capacité mot-clé qui limite la durée de temps qu'un permanent restera sur le champ de bataille. Cf. règle 702.29, « Évanescence. »

Événement

Tout ce qui arrive dans une partie. Cf. règle 700.1.

Événement déclencheur

Une capacité déclenchée attend un « événement déclencheur. » Lorsque l'événement déclencheur survient, la capacité déclenchée se déclenche. Cf. règle 603, « Gérer les capacités déclenchées. »

Évocation

Capacité mot-clé qui oblige à sacrifier un permanent quand celui-ci arrive sur le champ de bataille. Cf. règle 702.71, « Évocation. »

Exaltation

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. Cf. règle 702.80, « Exaltation. »

Exhumation

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille. Cf. règle 702.81, « Exhumation. »

Exil

Zone du jeu. Il s'agit essentiellement d'une zone de stockage de cartes. Elle était connue auparavant sous le nom de zone « retiré-de-la-partie. » Cf. règle 406, « Exil. »

Exiler

Mettre un objet depuis n'importe quelle zone dans la zone d'exil. Une carte « exilée » est une carte qui a été mise dans la zone d'exil. Cf. règle 406, « Exil. »

Face cachée

1. Une carte est « face cachée » si elle est tournée de telle sorte que l'on ne voit que son verso. Les cartes de certaines zones sont normalement face cachée. Cf. section 4, « Zones. »
2. Statut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 702.34, « Mue. »
3. Les sorts face cachée possèdent des règles supplémentaires. Cf. règle 707, « Sorts et permanents face cachée », et règle 702.34, « Mue. »

Face révélée

1. Une carte est « face révélée » si elle est tournée de telle sorte que l'on voit son recto. Les cartes de certaines zones sont normalement face révélée. Cf. section 4, « Zones. »
2. Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 702.34, « Mue. »

Flash

Capacité mot-clé qui permet au joueur de jouer une carte à tout moment où il ou elle pourrait lancer un éphémère. Cf. règle 702.8, « Flash. »

Flashback

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte depuis son cimetière; Cf. règle 702.31, « Flashback. »

Flétrissement

Capacité mot-clé qui change la façon dont un objet inflige des blessures aux créatures. Cf. règle 702.77, « Flétrissement. »

Folie

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte dont il ou elle se défaisse. Cf. règle 702.32, « Folie. »

Force

1. Partie d'une carte que seules les créatures possèdent. La force d'une créature est imprimée dans son coin inférieur droit avant la barre oblique. Cf. règle 207, « Force et endurance. »
2. Caractéristique que seules les créatures possèdent. Cf. règle 302.4.

Forêt

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {G} à votre réserve. » Cf. règle 305.6.

Fortification

1. Sous-type d'artefact. Une fortification peut être attachée à un terrain. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.64, « Fortification. »
2. Capacité mot-clé qui permet au joueur d'attacher une fortification à un terrain qu'il ou elle contrôle. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 702.64, « Fortification. »

Fouille

Capacité mot-clé qui réduit la quantité de mana nécessaire pour lancer un sort. Cf. règle 702.63, « Fouille. »

Fraction de seconde

Capacité mot-clé qui empêche presque totalement de répondre à un sort. Cf. règle 702.58, « Fraction de seconde. »

Frénésie

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. Cf. règle 702.65, « Frénésie. »

Gagner la partie

Il y a plusieurs façons de gagner la partie. Cf. règle 104, « Gagner et perdre » et règles 806.9 (pour des règles supplémentaires concernant les parties en Troll à deux têtes) et règle 807.5 (pour des règles supplémentaires concernant les parties en Empereur).

Général

1. Tout joueur dans une partie d'empereur qui n'est pas un empereur. Cf. règle 807, « Variante de l'empereur. »
2. Nom donné à une carte dans la variante conviviale de l'EDH. Cf. règle 903, « EDH. »

Greffe

Capacité mot-clé qui fiat qu'une créature arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur elle et peut déplacer ces marqueurs sur d'autres créatures. Cf. règle 702.55, « Greffe. »

Hantise

Capacité mot-clé qui exile des cartes. Une carte exilée de cette façon « hante » la créature ciblée par la capacité d'hantise. Cf. règle 702.52, « Hantise. »

Icône de pierre tombale

Icône qui apparaît dans le coin supérieur gauche de certaines cartes du bloc Odyssée qui n'a aucun effet sur le jeu. Cf. règle 107.8.

Icône de type

Icône qui apparaît dans le coin supérieur gauche de certaines cartes Vision de l'avenir qui n'a aucun effet sur le jeu. Cf. règle 107.9.

Île

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {U} à votre réserve. » Cf. règle 305.6.

Illustration

Image imprimée sur la moitié supérieure d'une carte et qui n'a aucune influence sur le jeu. Cf. règle 203, « Illustration. »

Imblocable

Attribut d'une créature qui l'empêche d'être bloquée. Cf. règle 700.5.

Imprégnation

Capacité mot-clé qui permet au joueur de copier la boîte de texte d'un sort sur un autre sort. Cf. règle 702.44, « Imprégnation. »

Incolore

1. Un objet qui n'a pas de couleur est incolore. Incolore n'est pas une couleur. Cf. règle 105, « Couleurs », et règle 202, « Coût de mana et couleur. »

2. Type de mana. Cf. règle 106, « Mana », et règle 107.4c.

Incursion

Capacité mot-clé qui peut permettre à un joueur de lancer un sort pour un coût alternatif. Cf. règle 702.73, « Incursion. »

Indépendant

Cf. dépendance

Indestructible

Attribut d'un permanent qui l'empêche d'être détruit. Cf. règle 700.4.

Infliger

Cf. blessures.

Initiative

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'infliger ses blessures de combat avant certaines autres créatures. Cf. règle 702.7, « Initiative. »

Interruption (obsolète)

Type de carte obsolète. Toutes les cartes imprimées avec ce type sont maintenant des éphémères. Toutes les capacités qui, imprimées, disent qu'un joueur peut les « jouer en interruption » peuvent maintenant être activées comme toutes les autres capacités activées (à moins qu'elles ne soient des capacités de mana, auquel cas elles suivent ces règles-là). Toutes les cartes concernées ont reçu un errata dans l'Oracle.

Intimidation

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. Cf. règle 702.11, « Intimidation. »

Inversé

Statut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 709, « Cartes à inversion. » Cf. aussi non inversé.

Invoquer (obsolète)

Les cartes de créatures ont été, jusqu'à une certaine époque, imprimées avec « Invoquer : [type de créature] » sur leur ligne de type. Toutes ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « Créature : [type de créature]. » (Beaucoup de ces cartes ont également reçu une mise à jour de leurs types de créature.) Cf. Créature.

Jeton

Marqueur utilisé pour représenter un permanent qui n'est pas représenté par une carte. Cf. règle 110.5.

Jouer

1. Jouer un terrain consiste à mettre ce terrain sur le champ de bataille comme action spéciale. Cf. règle 114, « Actions spéciales » et règle 305 « Terrains. »

2. Jouer une carte consiste soit à la jouer comme terrain soit à la lancer comme sort, selon ce qui est approprié. Cf. règle 601, « Lancer des sorts. »

3. (Obsolète.) Lancer un sort était désigné, dans certaines versions plus anciennes des règles, par le terme « jouer un sort. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. Cf. lancer.

4. (Obsolète.) Activer une capacité activée était désigné, dans certaines versions plus anciennes des règles, par le terme « jouer une capacité activée. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. Cf. activer.

Jouer à pile ou face

Méthode de choix aléatoire avec deux issues possibles d'égale probabilité. Cf. règle 705, « Jouer à pile ou face. »

Joueur

Une des personnes dans la partie. Cf. règle 102, « Joueurs. »

Joueur actif

Joueur dont c'est le tour. Cf. règle 102.1.

Joueur défenseur

Joueur qui peut être attaqué, et dont les planeswalkers peuvent être attaqués, pendant la phase de combat. Cf. règle 506.2. Dans certaines parties en multi-joueurs, il peut y avoir plus d'un joueur défenseur ; cf. règle 802, « Option d'attaque de plusieurs joueurs », et règle 806.8.

Joug des îles (obsolète)

Capacité mot-clé obsolète qui signifiait « Cette créature ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle une île » et « Quand vous ne contrôlez aucune île, sacrifiez cette créature. » Les cartes imprimées avec cette capacité ont reçu un errata dans l'Oracle.

Kick

Capacité mot-clé qui représente un coût supplémentaire optionnel. Un sort a été kické si son contrôleur a déclaré son intention de payer au moins un de ses coûts de kick. Cf. règle 702.30, « Kick. »

Lancer

Prendre un sort dans la zone où il se trouve (en général la main), le mettre dans la pile, et payer ses coûts, pour qu'au final il se résolve et fasse son effet. Cf. règle 601, « Lancer un sort. »

Lancer avec succès (obsolète)

Terme imprimée sur certaines cartes anciennes. En général, les cartes qui faisaient référence à un sort « lancé avec succès » ont reçu un errata dans l'Oracle et font maintenant simplement référence à un sort qui a été « lancé. »

Lanceur (obsolète)

Terme qui faisait référence au joueur qui lançait un sort. En général, les cartes qui ont été imprimées avec le terme « lanceur » ont reçu un errata dans l'Oracle et disent maintenant « contrôleur. »

Léendaire

Sur-type habituellement important pour les permanents. Cf. règle 204.4, « Sur-types. » Cf. aussi règle des légendes.

Légende (obsolète)

Type de créature obsolète. Les cartes imprimées avec ce sous-type ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant le sur-type légendaire à la place. Cf. légendaire.

Lien de vie

Capacité mot-clé qui fait gagner des points de vie au joueur. Cf. règle 702.13, « Lien de vie. »

Ligne de type

Partie de la carte. La ligne de type est imprimée immédiatement sous l'illustration et contient le(s) type(s) de carte, le(s) sous-type(s) et/ou le(s) sur-type(s) de la carte. Cf. règle 204, « Ligne de type. »

Limité

Façon de jouer dans laquelle chaque joueur reçoit une certaine quantité de produit Magic non-ouvert et crée son propre jeu sur place. Cf. règle 100.2.

Linceul

Capacité mot-clé qui empêche un permanent ou un joueur d'être ciblé. Cf. règle 702.16, « Linceul. »

Loyauté

1. Partie d'une carte que seuls les planeswalkers possèdent. La loyauté d'un planeswalker est imprimée dans son coin inférieur droit. Cf. règle 208, « Loyauté. »
2. Caractéristique que seuls les planeswalkers possèdent. Cf. règle 306.5.

Magic planaire

Variante conviviale dans laquelle des cartes de plan apportent des capacités supplémentaires et une part d'aléatoire à la partie. Cf. règle 901, « Magic planaire. »

Main

1. Zone du jeu. La main d'un joueur est l'endroit où il ou elle conserve les cartes piochées mais non encore jouées.
2. Toutes les cartes dans la main d'un joueur. Cf. règle 402, « Main. »

Main de départ

Une fois qu'un joueur a décidé de ne plus effectuer de mulligans, la main qu'il ou elle garde est sa main initiale. Cf. règle 103.4.

Mana

Ressource principale dans la partie. Il est utilisé pour payer des coûts, habituellement lors du lancement de sorts et de l'activation de capacités. Cf. règle 106, « Mana », règle 107.4 et règle 202, « Coût de mana et couleur. »

Mana générique

Mana dans un coût qui n'est pas représenté par des symboles de mana coloré. Le mana générique peut être payé avec du mana de n'importe quel type. Cf. règle 107.4.

Marais

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {B} à votre réserve. » Cf. règle 305.6.

Marqueur

Repère placé sur un objet qui modifie ses caractéristiques ou qui interagit avec une règle ou une capacité. Cf. règle 120, « Marqueurs. »

Marqueur « poison »

Marqueur qu'un joueur peut recevoir. Cf. règle 120, « Marqueurs » et règle 704.5c.

Marqueurs de tour

Marqueurs utilisés pour suivre les joueurs dont c'est le tour dans une partie en Bagarre générale. Cf. règle 808.4.

Match

Partie multi-joueurs ou ensemble de parties en un contre un (habituellement au meilleur des trois manches) joués dans un tournoi. Cf. règle 100.6.

Match Nul

Résultat d'une partie où aucun des joueurs ne gagne ni ne perd. Cf. règle 104.4.

Mélanger

Disposer les cartes de façon aléatoire dans son deck (avant une partie) ou sa bibliothèque (pendant une partie). Cf. règle 103.1.

Mentions légales

Informations imprimées directement sous la boîte de texte qui n'ont aucune influence sur le jeu. Cf. règle 211, « Informations sous la boîte de texte. »

Mettre de côté (obsolète)

« Mettre [quelque chose] de côté » est un terme obsolète pour « exiler [quelque chose]. » Les cartes comportant ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. Cf. exiler.

Mise

Zone utilisée uniquement lorsqu'on joue pour une mise. Cf. règle 407, « Mise. »

Miser

Mettre une carte dans la zone de mise. Cf. règle 407, « Mise.. »

Modal, mode

Un sort ou une capacité est « modal » s'il a deux ou plusieurs options précédées par « Choisissez l'un — », « Choisissez deux — », « Choisissez l'un ou les deux — », ou « [un joueur précisé] choisit l'un —. » Chaque option est un « mode. » Cf. règle 700.2.

Modificateur de main

Caractéristique que seules les cartes Vanguard possèdent. Cf. règle 209, « Modificateur de main. »

Modificateur de points de vie

Caractéristique que seules les cartes Vanguard possèdent. Cf. règle 210, « Modificateur de points de vie. »

Modularité

Capacité mot-clé qui fait qu'un permanent arrive sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 sur lui et peut déplacer ces marqueurs sur d'autres créatures-artefact. Cf. règle 702.40, « Modularité. »

Mono artefact (obsolète)

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui avaient une capacité activée dont le coût faisait s'engager l'artefact. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts, et ces capacités ont maintenant le symbole d'engagement dans leur coût.

Monocore

Un objet qui est d'exactement une couleur est monocore. Les objets incolores ne sont pas monocores. Cf. règle 105, « Couleurs », et règle 202, « Coût de mana et couleur. »

Montagne.

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {R} à votre réserve. » Cf. règle 305.6.

Mot de Capacité

Mot en italique qui n'a aucune signification du point de vue des règles, mais qui sert à relier des capacités fonctionnellement similaires sur différentes cartes. Cf. règle 206.2c.

Mue

Capacité mot-clé qui permet à une carte d'être lancée face-cachée comme une créature 2/2. Cf. règle 702.34, « Mue » et règle 707, « Sorts et permanents face cachée. »

Mulligan

Effectuer un « mulligan » consiste à rejeter une main de départ potentielle et à en piocher une nouvelle (habituellement avec une carte de moins). Cf. règle 103.4.

Multicolore

Un objet qui est de deux ou plusieurs couleurs est multicolore. Multicolore n'est pas une couleur. Cf. règle 105, « Couleurs » et règle 202, « Coût de mana et couleur. »

Multikick

Le multikick est une variante de la capacité mot-clé « kick. » Il représente un coût supplémentaire qui peut être payé un nombre quelconque de fois. Cf. règle 702.30, « Kick. » Cf. aussi Kick.

Mur

Type de créature qui n'a aucune signification particulière du point de vue des règles. Les cartes de créature antérieures à une certaine époque qui avaient le type de créature mur avaient aussi une capacité implicite les empêchant d'attaquer. Ces créatures ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant défenseur. Certaines cartes anciennes faisant référence au type de créature mur ont aussi reçu un errata. Cf. défenseur.

Neigeux

Sur-type habituellement important pour les permanents. Cf. règle 204.4, « Sur-types. »

Ninjutsu

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'entrer soudainement dans le combat. Cf. règle 702.46, « Ninjutsu. »

Nom

Caractéristique et partie d'une carte. Le nom d'une carte est imprimé dans son coin supérieur gauche. Cf. règle 201, « Nom. »

Non-inversé

Statut par défaut qu'un permanent peut avoir. Cf. règle 110.6 et règle 709, « Cartes à inversion. » Cf. aussi inversé.

Numéro de collection

Numéro imprimé sur la plupart des cartes qui n'a aucun effet sur le jeu. Cf. règle 211, « Information sous la boîte de texte. »

Objet

Capacité sur la pile, carte, copie de carte, jeton, sort, ou permanent. Cf. règle 109, « Objets. »

Obligation

Effet qui oblige une ou plusieurs créatures à attaquer ou à bloquer. Cf. règles 508.1d et 509.1c.

Offrande

Capacité mot-clé qui modifie le moment où vous pouvez lancer un sort et combien de mana vous devez dépenser pour le faire; Cf. règle 702.45, « Offrande. »

Option

Règle ou ensemble de règles supplémentaires qui peuvent être utilisées lors d'une partie multi-joueurs. Cf. règle 800.2.

Option d'attaque à droite

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. Cf. règle 803, « Options d'attaque à gauche et d'attaque à droite »

Option d'attaque à gauche

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. Cf. règle 803, « Options d'attaque à gauche et d'attaque à droite »

Option d'attaque de plusieurs joueurs

Option pouvant être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs. Cf. règle 803, « Options d'attaque de plusieurs joueurs »

Option de déploiement des créatures

Option qui peut être utilisée dans certaines variantes multi-joueurs pour se passer le contrôle de créatures entre membres d'une équipe. Cf. règle 804, « Option de déploiement des créatures. »

Oracle

La référence qui contient les textes mis à jour (en anglais) de toutes les cartes légales en tournoi. Le texte Oracle d'une carte peut être trouvé en utilisant la base de données de cartes Gatherer à l'adresse <http://gatherer.wizards.com>. Cf. règle 108.1.

Ordre APNAP

Système qui détermine l'ordre dans lequel les joueurs font leur choix quand plusieurs joueurs doivent faire un choix au même moment. Cf. règle 101.4. Cette règle est modifiée en Troll à deux têtes, cf. règle 806.7b.

Ordre d'assignation des blessures

L'ordre, annoncé pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, dans lequel une créature attaquante infligera ses blessures aux multiples créatures la bloquant, ou dans lequel une créature bloqueuse infligera ses blessures de combat aux multiples créatures qu'elle bloque. Cf. règles 509.2 et 509.3.

Ordre du timestamp

Système utilisé pour déterminer dans quel ordre les effets continus sont appliqués à l'intérieur d'une même couche ou sous-couche. Cf. règle 613.6. Cf. aussi dépendance.

Ordre Jouer Actif, Joueur Non-Actif

Cf. Ordre APNAP.

Partie multi-joueurs

Partie qui commence avec strictement plus de deux joueurs. Cf. section 8, « règles multi-joueurs. »

Partie principale

Partie dans laquelle un sort ou une capacité qui a créé une sous-partie a été lancée ou activée. Cf. règle 712, « Sous-parties. »

Passer

Les effets qui utilisent le mot « passer » sont des effets de remplacement. Le mot « passer » indiquent quels événements, étapes, phases ou tours seront remplacés par rien. Cf. règle 614, « Effets de remplacement. »

Passer la priorité

Ne faire aucune action (comme lancer un sort ou activer une capacité) quand on a la priorité. Cf. règle 115, « Timing et priorité. »

Passer successivement la priorité

Tous les joueurs « passent successivement la priorité » si chaque joueur dans la partie (en commençant par n'importe lequel) choisit de n'effectuer aucune action lorsqu'il ou elle reçoit la priorité. Cf. règle 115, « Timing et priorité. »

Payer

Effectuer les actions demandées par un coût. Ceci comprend souvent (mais pas exclusivement) le fait de dépenser des ressources comme du mana ou des points de vie. Cf. section 116, « Coûts. »

Pendant (obsolète)

Certaines cartes anciennes utilisaient la locution « pendant [une phase], [action]. » Ces capacités étaient appelées « capacités de phase. » En général, les cartes qui ont été imprimées avec ces capacités ont reçu un errata dans l'Oracle et ont maintenant une capacité qui se déclenche au début d'une étape ou d'une phase. « Pendant » apparaît toujours dans le texte actuel de certaines cartes, mais uniquement avec son sens usuel et non en tant que terme spécifique du jeu.

Perdre la partie

Il y a plusieurs façons de perdre la partie. Cf. règle 104, « Gagner et perdre », règle 806.9 (pour des règles supplémentaires concernant les parties en Troll à deux têtes), règle 807.5 (pour des règles supplémentaires sur les parties en empereur), et règle 903.12 (pour une règle supplémentaire sur les parties en EDH).

Permanent

Carte ou jeton sur le champ de bataille. Cf. règle 110, « Permanents. »

Persistance

Capacité mot-clé qui permet de renvoyer une créature depuis le cimetière sur le champ de bataille. Cf. règle 702.76, « Persistance. »

Peur

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. Cf. règle 702.33, « Peur. »

Phase

1. Partie du tour. Cf. section 5, « Structure du tour. »
2. Un permanent « passe en phase » quand son statut change de hors phase à en phase. Un permanent « passe hors phase » quand son statut change de en phase à hors phase. Cf. règle 702.23, « Déphasage. »

Phase de combat

Partie du tour. Cette phase est la troisième phase du tour. Cf. règle 506, « Phase de combat. »

Phase de début

Partie du tour. Cette phase est la première phase du tour. Cf. règle 501, « Phase de début. »

Phase de fin de tour

Partie du tour. C'est la cinquième et dernière phase du tour. Cf. règle 512, « Phase de fin de tour. »

Phase principale

Partie du tour. La première phase principale, ou phase principale précédant le combat, est la deuxième phase du tour. La deuxième phase principale, ou phase principale suivant le combat, est la quatrième phase du tour. Cf. règle 505, « Phase principale. »

Phase principale précédant le combat

Première phase principale d'un tour. Cf. phase principale.

Phase principale suivant le combat

Phase principale qui a lieu après la phase de combat. Cf. phase principale.

Piétinement

Capacité mot-clé qui modifie la manière dont une créature attaquante assigne ses blessures de combat. Cf. règle 702.17, « Piétinement. »

Pile

Zone du jeu. La pile est la zone dans laquelle les sorts, les capacités activées et les capacités déclenchées attendent de se résoudre. Cf. règle 405, « Pile. »

Piocher

Mettre la carte du dessus de sa bibliothèque dans sa main comme action obligatoire du tour ou comme résultat d'un coût ou d'un effet qui utilise le mot « piochez. » Cf. règle 119, « Piocher une carte. »

Pistage

Capacité mot-clé qui permet au joueur de lancer une carte depuis son cimetière. Cf. règle 702.78, « Pistage. »

Placer

Si un sort ou une capacité se réfère au fait de « placer » des marqueurs sur un permanent, cela désigne le fait de placer des marqueurs sur ce permanent pendant qu'il est sur le champ de bataille, ou bien au fait que ce permanent arrive sur le champ de bataille avec un ou plusieurs marqueurs sur lui. Cf. règle 120, « Marqueurs. »

Plaine

L'un des cinq types de terrain de base. Un terrain qui possède ce sous-type a la capacité « {T} : Ajoutez {W} à votre réserve. » Cf. règle 305.6.

Plan

Type de carte qu'on ne peut trouver que sur des cartes **Magic** non traditionnelles dans une partie utilisant la variante conviviale de **Magic** planaire. Cf. règle 309, « Plans. »

Planeswalker

Type de carte. Un planeswalker est un permanent. Cf. règle 306, « Planeswalkers. »

Points de vie, total de points de vie

Chaque joueur possède une certaine quantité de « points de vie », représentée par son « total de points de vie. » Les points de vie peuvent être gagnés ou perdus. Cf. règle 117, « Points de vie. »

Points de vies partagés

Dans la variante du Troll à deux têtes, chaque équipe possède un « total de points de vie partagé » plutôt que ce soit chaque joueur qui possède un total de points de vie individuel. Cf. règle 806, « Variante du Troll à deux têtes. »

Poly artefact (obsolète)

Terme obsolète qui apparaissait sur la ligne de type des artefacts qui avaient une capacité activée dont le coût ne faisait pas s'engager l'artefact. Les cartes imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle et sont maintenant simplement des artefacts.

Portée

1. Capacité mot-clé qui permet à une créature de bloquer une créature attaquante avec le vol. Cf. règle 702.15, « Portée. » Cf. aussi vol.
2. Cf. option de portée limitée.

Portée limitée

Règle optionnelle utilisée dans certaines parties multi-joueurs qui restreint ce qu'un joueur peut affecter. Cf. règle 801, « Option de portée limitée. »

Prévenir

Mot utilisé par les effets de prévention pour indiquer quelles blessures ne seront pas infligées. Cf. règle 615, « Effets de prévention. »

Prévision

Capacité mot-clé qui permet au joueur d'activer la capacité activée d'une carte depuis sa main. Cf. règle 702.54, « Prévision. »

Priorité

Lequel des joueurs peut effectuer des actions à un moment donné est déterminé par un système de « priorité. » Cf. règle 115, « Timing et priorité. »

Propriétaire

Le joueur qui, du point de vue des règles du jeu, possède une carte, un jeton, ou la copie d'un sort. Cf. règles 108.3, 110.2, 110.5a et 111.2.

Protection

Capacité mot-clé qui donne un ensemble d'avantages contre les objets possédant une qualité donnée. Cf. règle 702.14, « Protection. »

Provocation

Capacité mot-clé qui peut obliger une créature à bloquer. Cf. règle 702.36, « Provocation. »

Quitte le champ de bataille

Un permanent « quitte le champ de bataille » quand il est déplacé depuis le champ de bataille vers une autre zone, ou (s'il est en phase) quand il quitte la partie parce que son propriétaire quitte la partie. Cf. règles 603.6c et 603.6d.

Raccourci

Méthode comprise par tous les joueurs pour faire avancer la partie d'un certain nombre de choix (que ce soient des actions ou des passages de priorité) sans que les joueurs n'aient besoin d'annoncer explicitement chacun de ces choix. Cf. règle 713, « Raccourcis. »

Rappel

Capacité mot-clé sur certains rituels et éphémères qui peut permettre au sort d'être renvoyé dans la main de son propriétaire comme partie de sa résolution. Cf. règle 702.24, « Rappel. »

Recouvrement

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. Cf. règle 702.56, « Recouvrement. »

Recyclage

Capacité mot-clé qui permet à un joueur de se défausser de la carte et la remplacer par une nouvelle carte. Cf. règle 702.26, « Recyclage. »

Recyclage de forêt

Cf. recyclage de type.

Recyclage de marais

Cf. recyclage de type.

Recyclage de montagne

Cf. recyclage de type.

Recyclage de plaine

Cf. recyclage de type.

Recyclage de slivoïdes

Cf. recyclage de type.

Recyclage de sorcier

Cf. recyclage de type.

Recyclage de terrain de base

Cf. recyclage de type.

Recyclage de type

Variante de la capacité recyclage. Cf. règle 702.26, « Recyclage. »

Recyclage d'île

Cf. recyclage de type.

Rediriger (obsolète)

Certaines cartes anciennes ont été imprimées avec le terme « rediriger » ou « redirigez » pour indiquer un effet de redirection. Ces cartes ont reçu un errata dans l'Oracle et indiquent maintenant explicitement que des blessures qui devraient être infligées à un objet ou à un joueur sont infligées à un autre objet ou joueur « à la place. » Cf. effet de redirection.

Renfort

Capacité mot-clé qui permet au joueur de mettre des marqueurs +1/+1 sur une créature. Cf. règle 702.74, « Renfort. »

Regard

Action de manipuler certaines cartes du dessus de sa propre bibliothèque. Cf. règle 701.17, « Regard. »

Régénérer

Remplacer la destruction d'un permanent par une séquence spécifique d'événements. Cf. règle 701.11, « régénérer. »

Règle des légendes

Action basée sur un état qui fait que tous les permanents légendaires avec le même nom sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cf. règle 704.5k.

Règle des mondes

Action basée sur un état qui fait que tous les permanents avec le sur-type du monde, à l'exception du plus récent, sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cf. règle 704.5m.

Règle du « si » intermédiaire

Condition de déclenchement rédigée de manière spéciale qui fait qu'elle est vérifiée à la fois lorsque la capacité devrait se déclencher et au moment où elle devrait se résoudre. Cf. règle 603.4.

Règle du mal d'invocation

Terme informel utilisé pour signifier qu'un joueur ne peut pas attaquer avec une créature ou activer une de ses capacités qui inclut le symbole d'engagement ou de dégagement à moins que la créature n'ait été sous le contrôle de ce joueur depuis le début du tour le plus récent de ce joueur. Cf. règle 302.6. Cf. aussi célérité.

Règle d'unicité des planeswalkers

Action basée sur un état qui fait que tous les planeswalkers avec le même type de planeswalker sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cf. règle 704.5j.

Règles de tournoi

Règles supplémentaires qui s'appliquent aux parties jouées dans un tournoi homologué DCI. Cf. règle 100.6.

Regroupement, regroupement avec les autres

Regroupement est une capacité mot-clé qui modifie les règles de la déclaration des attaquants et de l'assignation des blessures de combat. Regroupement avec les autres est une version spécialisée du regroupement. Cf. règle 702.19, « Regroupement. »

Remous

Capacité mot-clé qui peut permettre au joueur de lancer des cartes supplémentaires depuis son deck sans payer leur coût de mana. Cf. règle 702.57, « Remous. »

Réplication

Capacité mot-clé qui crée des copies d'un sort. Cf. règle 702.53, « Réplication. »

Répondre

Lancer un sort d'éphémère ou activer une capacité tandis qu'un autre sort ou capacité est déjà sur la pile; Cf. règle 115.7.

Réserve

Aussi appelée réserve de mana, endroit où le mana créé par un effet est stocké temporairement. Cf. règle 106.4.

Résolution, résoudre

Quand le sort ou la capacité au sommet de la pile se « résout », ses instructions sont suivies et il prend effet. Cf. règle 608, « Résoudre des sorts et des capacités. »

Restriction

Effet qui empêche une ou plusieurs créatures d'attaquer ou de bloquer. Cf. règles 508.1c et 509.1b.

Retirer de la partie, retiré, zone retiré-de-la-partie

« Retirer [quelque chose] de la partie » est un terme obsolète pour « exiler [quelque chose]. » « La carte retirée » est un terme obsolète pour « la carte exilée. » La zone retiré-de-la-partie est un terme obsolète pour la zone d'exil. Les cartes avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle. Cf. exil et exiler.

Retirer du combat

Certains événements peut avoir comme conséquence qu'une créature attaquante ou bloqueuse, ou un planeswalker attaqué, est « retiré du combat. » Un permanent qui est retiré du combat n'est plus impliqué dans cette phase de combat-là. Cf. règle 506.4.

Révéler

Montrer une carte à tous les joueurs pendant un bref laps de temps. Cf. règle 701.12, « Révéler. »

Rituel

Type de carte. Un rituel n'est pas un permanent. Cf. règle 307, « Rituels. »

Sacrifier

Mettre un permanent que vous contrôlez dans le cimetière de son propriétaire. Cf. règle 701.13, « Sacrifier. »

Sauvagerie

Capacité mot-clé qui peut rendre une créature plus forte en combat. Cf. règle 702.20, « Sauvagerie. »

Seuil

Par le passé, « seuil » était une capacité mot-clé. C'est maintenant un mot de capacité qui n'a aucune signification spécifique. Toutes les cartes imprimées avec la capacité mot-clé seuil ont reçu un errata dans l'Oracle.

Si

Cf. règle du « si » intermédiaire.

Sideboard

Cartes supplémentaires qui peuvent être utilisées pour modifier son deck entre les parties d'un match. Cf. règle 100.4.

Soif de sang

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'arriver sur le champ de bataille avec, sur elle, des marqueurs +1/+1. Cf. règle 702.51, « Soif de sang. »

Solarisation

Capacité mot-clé qui permet à un permanent d'arriver sur le champ de bataille avec des marqueurs +1/+1 ou des marqueurs « charge » sur lui. Cf. règle 702.41, « Solarisation. »

Sort

Carte sur la pile. Une copie d'une carte ou d'un autre sort sur la pile est également un sort. Cf. règle 111, « Sorts. »

Sort de permanent

Sort qui pourrait arriver sur le champ de bataille comme partie de sa résolution. Cf. règle 110.4b.

Source de blessures

Objet qui a infligé ces blessures. Cf. règle 609.7.

Source de mana (obsolète)

Type de carte obsolète. Toutes les cartes imprimées avec ce type sont maintenant des éphémères. Toutes les capacités qui, imprimées, disent qu'un joueur peut les « jouer comme une source de mana » sont maintenant des capacités de mana. Toutes les cartes concernées ont reçu un errata dans l'Oracle.

Source d'une capacité

Objet qui a généré cette capacité. Cf. règle 112.7.

Sous-partie

Partie de Magic complètement séparée créé par un effet. Cf. règle 712, « Sous-parties. »

Sous-type

Caractéristique qui apparaît sur la ligne de type après le type de carte et, en français, un deux-points, ou en anglais, un tiret. Cf. règle 204.3, « Sous-types. »

Statut

État physique d'un permanent. Cf. règle 110.6.

Sur-type

Caractéristique qui apparaît sur la ligne de type après le type de carte (en français) ou avant le type de carte (en anglais). La plupart des cartes n'ont pas de sur-type. Cf. règle 204.4, « Sur-types. »

Suspension

Capacité mot-clé qui donne un moyen alternatif de jouer une carte. Cf. règle 702.59, « Suspension. » Une carte est « suspendue » si elle est dans la zone d'exil, a la suspension, et a au moins un marqueur « temps » sur elle.

Symbole de dégagement

Le symbole de dégagement {Q} dans un coût d'activation signifie « Dégagez ce permanent. » Cf. règle 107.6.

Symbole de mana

Icône qui représente du mana ou un coût de mana. Cf. règle 107.4.

Symbole de mana hybride

Symbole de mana qui représente un coût qui peut être payé de deux façons différentes. Cf. règle 107.4.

Symbole de mana neigeux

Le symbole de mana neigeux, noté {S}, représente un coût qui peut être payé par un mana produit par un permanent neigeux. Cf. règle 107.4f.

Symbole des planeswalkers

Le symbole des planeswalkers {P} apparaît sur le dé planaire dans une partie casual de **Magic** planaire. Cf. règle 107.10.

Symbole d'engagement

Le symbole d'engagement {T} dans un coût d'activation signifie « Engagez ce permanent. » Cf. règle 107.5.

Symbole d'extension

Caractéristique et partie d'une carte. Le symbole d'extension est une petite icône imprimée sous le coin inférieur droit de l'illustration. Cf. règle 205, « Symbole d'extension. »

Symbole du chaos

Le symbole du chaos {c} apparaît sur le dé planaire et sur certaines capacités déclenchées des cartes de plan dans une partie casual de **Magic** planaire. Cf. règle 107.11.

Symboles de mana hybride monocolores

Cf. symboles de mana hybride.

Taille de maximale de la main

Pendant sa propre étape de nettoyage, le joueur doit se défausser de cartes jusqu'à n'en avoir qu'une quantité égale à la taille maximale de sa main (si toutefois il ou elle en avait une quantité supérieure). Cf. règles 402.2 et 514.1.

Tas

Groupe temporaire de cartes. Cf. règle 700.3.

Terminer le tour

« Terminer le tour » comme résultat d'un effet, c'est effectuer un processus accéléré qui saute presque tout ce qui devrait encore arriver ce tour-ci. Cf. règle 711, « Terminer le tour. »

Terrain

Type de carte. Un terrain est un permanent. Cf. règle 305, « Terrains. »

Terrain non-basique

Tout terrain qui n'a pas le sur-type « de base. » Cf. règle 204.4, « sur-types. »

Terrain-artefact

Combinaison des types artefact et terrain. Un terrain-artefact est sujet aux règles pour chacun de ces types. Un terrain-artefact ne peut être joué que comme terrain ; il ne peut pas être lancé comme sort. Cf. règle 301, « Artefacts », et règle 305, « Terrains. »

Texte d'ambiance

Texte en italique (mais pas entre parenthèses) dans la boîte de texte d'une carte qui n'a aucun effet sur le jeu. Cf. règle 206.2.

Texte de règles

Caractéristique qui définit les capacités d'une carte. Cf. règle 206.1.

Tour supplémentaire

Tour créé par l'effet d'un sort ou d'une capacité. Cf. règle 500.7. Pour les règles à propos des tours supplémentaires en Troll à deux têtes, cf. règle 806.7f. Pour les règles à propos des tours supplémentaires en Bagarre générale, cf. règle 808.4.

Tournoi

Activité de jeu organisé où les joueurs s'affrontent pour gagner des lots. Cf. règle 100.6.

Transfiguration

Capacité mot-clé qui permet au joueur de chercher dans sa bibliothèque une carte de créature en remplacement. Cf. règle 702.68, « Transfiguration. »

Transmigration

Capacité mot-clé qui permet au joueur de renvoyer une carte depuis son cimetière dans sa main. Cf. règle 702.43, « Transmigration. »

Transmutation

Capacité mot-clé qui permet au joueur de chercher dans sa bibliothèque une carte en remplacement. Cf. règle 702.50, « Transmutation. »

Transplaner

Mettre la carte de plan face visible au-dessous du deck planaire de son propriétaire face cachée, puis retirer la carte du dessus de votre deck planaire et la retourner face visible, le tout dans une partie de **Magic** planaire ; Cf. règle 701.20, « Transplaner. »

Traversée des forêts

Cf. traversée des terrains.

Traversée des îles

Cf. traversée des terrains.

Traversée des marais

Cf. traversée des terrains.

Traversée des montagnes

Cf. traversée des terrains.

Traversée des plaines

Cf. traversée des terrains.

Traversée des terrains

Terme générique pour un ensemble de capacités mot-clé qui empêche certaines créatures d'être bloquées. Cf. règle 702.12, « Traversée des terrains. »

Tribal

Type de carte. Le fait qu'un tribal soit un permanent ou non dépend de ses autres types de carte. Cf. règle 308, « Tribaux. »

Type

1. Le type de carte d'un objet, ou, de manière plus générale, son type de carte, sous-type et/ou sur-type. Cf. règle 204, « Ligne de type » et section 3, « Types de cartes. »
2. Attribut que possède le mana. Cf. règle 106, « Mana. »

Type d'artefact

Sous-type relié au type artefact. Cf. règle 301, « Artefacts. » Cf. règle 204.3f pour la liste des types d'artefact.

Type de carte

Caractéristique d'un objet. À l'exception des capacités sur la pile, chaque objet a un type de carte, même si cet objet n'est pas une carte. Chaque type de carte possède ses propres règles. Cf. règle 204, « Ligne de type », et section 3, « Types de carte. »

Type de créature

Sous-type relié aux types de carte créature et tribal. Cf. règle 302, « Créatures », et règle 308, « Tribaux. » Cf. règle 204.3k pour la liste complète des types de créature.

Type de planeswalker

Sous-type relié au type de carte planeswalker. Cf. règle 306, « Planeswalkers. » Cf. règle 204.3i pour la liste des types de planeswalkers. Cf. aussi règle d'unicité des planeswalkers.

Type de sort

Sous-type relié aux types de carte éphémère et rituel. Cf. règle 304, « Éphémères » et règle 307, « Rituels. » Cf. règle 204.3j pour la liste des types de sort.

Type de terrain

Sous-type relié au type de carte enchantement. Cf. règle 305, « Terrains. » Cf. règle 204.3h pour la liste des types de terrain.

Type de terrain de base

Il y a cinq « types de terrain de base » : plaine, île, marais, montagne et forêt. Chacun a une capacité de mana qui lui est associée. Cf. règle 305, « Terrains. »

Type d'enchantement

Sous-type relié au type de carte enchantement. Cf. règle 303, « Enchantements. » Cf. règle 204.3g pour la liste des types d'enchantement.

Union

Capacité mot-clé qui permet au joueur de choisir tous les modes d'un sort plutôt qu'un seul. Cf. règle 702.39, « Union. »

Valeurs copiables

Valeur des caractéristiques d'un objet qui sont prises en compte par un effet de copie. Cf. règles 706.2 et 706.3.

Vanguard

1. Variante conviviale dans laquelle chaque joueur joue le rôle d'un personnage célèbre. Cf. règle 902, « Vanguard. »
2. Type de carte qui n'existe que sur des cartes **Magic** non traditionnelles dans la variante conviviale Vanguard. Une carte Vanguard n'est pas un permanent. Cf. règle 310, « Cartes Vanguard. »

Variante

Ensemble de règles supplémentaires qui détermine le style d'une partie multi-joueurs. Cf. règle 800.2.

Variante de l'empereur

Variante multi-joueurs jouée entre équipes de trois joueurs. Cf. règle 807, « Variante de l'empereur. »

Variante du Troll à deux têtes

Variante multi-joueurs jouée entre deux équipes de deux joueurs qui ont chacune un total de points de vie partagé et jouent chacune leur tour simultanément. Cf. règle 806, « Variante du Troll à deux têtes. »

Variante par équipes

Variante multi-joueurs jouée entre deux ou plusieurs équipes de même taille. Cf. règle 809, « Variante par équipes. »

Vigilance

Capacité mot-clé qui permet à une créature d'attaquer sans s'engager. Cf. règle 702.18, « Vigilance. »

Vol

Capacité mot-clé qui empêche certaines créatures de bloquer la créature qui la porte. Cf. règle 702.9, « Vol. »

Vous, votre

Mots qui se réfèrent au contrôleur de l'objet, son futur contrôleur (si le joueur essaie de lancer ou d'activer l'objet), ou son propriétaire (si l'objet n'a pas de contrôleur). Cf. règle 109.5.

X

Marque substitutive pour un nombre qui doit être déterminé. Cf. règle 107.3.

Y

Cf. X.

Zone

Endroit où les objets peuvent se trouver pendant une partie. Cf. section 4, « Zones. »

Zone de commandement

Zone utilisé pour les cartes **Magic** non traditionnelles, dans certaines variantes casual. Cf. règle 408, « Zone de commandement. »

Zone privée

Zone dans laquelle le recto des cartes ne peut être vu que par certains ou même aucun joueur. Cf. règle 400.2. Cf. aussi zone publique.

Zone publique

Zone dans laquelle le recto des cartes peut être vu par tous les joueurs. Cf. règle 400.2. Cf. aussi zone privée.

Credits

Magic: The Gathering Original Game Design: Richard Garfield

Comprehensive Rules Design and Development: Paul Barclay, Beth Moursund, and Bill Rose, with contributions from Charlie Catyies, 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, Eli Shiffrin, Henry Stern, Ingo Warnke, Tom Wylie, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, and Bryan Zembruski

Editing: Del Laugel and Matt Tabak

Magic Rules Manager: Mark L. Gottlieb

Traduction française : Frédéric Brunet, Yves Buttard, Benjamin Demazière, Kevin Desprez, Jean-Baptiste Drouard, Stéphane Guilbert, Daniel Kitachewsky, Pierre Pater, Alexis Rassel, Mehdi Taboui

Éditeurs : Kevin Desprez et Daniel Kitachewsky

The **Magic: The Gathering** game was designed by Richard Garfield, with contributions from Charlie Cagoldo, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry “Bit” Reich, Bill Rose, and Elliott Segal. The mana symbols were designed by Christopher Rush.

Thanks to all our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

These rules are effective as of February 1, 2010.

Published by Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Magic, DCI, Oracle, Exodus, Odyssey, Mirrodin, Kamigawa, Ravnica, Time Spiral, Future Sight, Lorwyn, Shadowmoor, and Zendikar are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©1993–2010 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957.

Customer Service Information

Contact the office nearest you.

U.S., Canada, Asia Pacific & Latin America

www.wizards.com/customerservice

Wizards of the Coast LLC

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)

1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire & South Africa

Hasbro UK Ltd.

P.O. Box 43

Newport, NP19 4YD

UK

Tel: + 800 22 427276

Email: wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium NV/SA

Industrialaan 1

1702 Groot-Bijgaarden

BELGIUM

Tel: +32.70.233.277

Email: custserv@hasbro.be

Visit our website: magicthegathering.com