



TROLL À DEUX TÊTES

Guide de démarrage rapide

Dans une partie en **Troll à deux têtes**, vous et votre partenaire unissez vos forces pour jouer en équipe et partagez les tours. Chaque joueur a besoin de son propre deck, et chaque match consiste en une partie.

Le **Troll à deux têtes** suit globalement les mêmes règles que les autres types de jeu de *Magic*, mais il existe quelques différences significatives :

- Les deux équipiers sont assis l'un à côté de l'autre, face à leurs adversaires.
- Chaque équipe commence avec un total de points de vie partagé de 30 points.
- Les équipiers peuvent communiquer et chacun peut voir les cartes de l'autre.

- Le premier mulligan de chaque joueur est de sept cartes. Les mulligans suivants suivent la règle normale de piocher une carte de moins à chaque fois.
- Les équipiers jouent leur tour simultanément, ce qui signifie qu'ils dégagent en équipe, attaquent en équipe et jouent toutes les phases du tour en équipe.
- Pendant l'étape de pioche de votre équipe, vous piochez chacun une carte.
- Les créatures peuvent attaquer n'importe quel joueur ou planeswalker de l'équipe adverse. Si une créature adverse attaque votre équipe, elle peut être bloquée par des créatures que vous contrôlez et/ou par des créatures contrôlées par votre partenaire.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Magic.Wizards.com/go/ZHG



TROLL À DEUX TÊTES

Guide de démarrage rapide

Dans une partie en **Troll à deux têtes**, vous et votre partenaire unissez vos forces pour jouer en équipe et partagez les tours. Chaque joueur a besoin de son propre deck, et chaque match consiste en une partie.

Le **Troll à deux têtes** suit globalement les mêmes règles que les autres types de jeu de *Magic*, mais il existe quelques différences significatives :

- Les deux équipiers sont assis l'un à côté de l'autre, face à leurs adversaires.
- Chaque équipe commence avec un total de points de vie partagé de 30 points.
- Les équipiers peuvent communiquer et chacun peut voir les cartes de l'autre.

- Le premier mulligan de chaque joueur est de sept cartes. Les mulligans suivants suivent la règle normale de piocher une carte de moins à chaque fois.
- Les équipiers jouent leur tour simultanément, ce qui signifie qu'ils dégagent en équipe, attaquent en équipe et jouent toutes les phases du tour en équipe.
- Pendant l'étape de pioche de votre équipe, vous piochez chacun une carte.
- Les créatures peuvent attaquer n'importe quel joueur ou planeswalker de l'équipe adverse. Si une créature adverse attaque votre équipe, elle peut être bloquée par des créatures que vous contrôlez et/ou par des créatures contrôlées par votre partenaire.

Pour plus d'informations, rendez-vous sur Magic.Wizards.com/go/ZHG