

Chacune des cinq couleurs de *Magic* représente une philosophie et un style de jeu différents. Choisissez votre couleur (ou vos couleurs) pour décider de quel type de terrain vous pourrez utiliser (ou vos ressources) et quel type de magie vous manipulerez.

## QUELLE EST LA VERTU DU MANA ?

### POURSUIVEZ VOTRE AVENTURE DANS *MAGIC: THE GATHERING*



#### BOOSTERS DE JEU

Élargissez vos façons de jouer avec de nouvelles cartes et des styles alternatifs éblouissants.



#### BOOSTERS COLLECTOR

Étoffez votre collection avec les looks les plus stylés et les cartes les plus cool de *Magic: The Gathering* !



#### JUMPSTART

Livrez des batailles instantanées avec un ami : il vous suffit de mélanger deux boosters et de jouer !



#### BOÎTE D'APPRENTISSAGE

Livrez vos premières parties de *Magic* avec des didacticiels et des decks de jeu rapide.



#### COLLECTION DE DÉMARRAGE\*

Mettez la main sur plus de 300 cartes essentielles à la construction de deck et suivez la voie de la maîtrise !



#### COMMANDER

Rejoignez le format multijoueur le plus populaire de *Magic*. Le chaos à quatre vous tend les bras !



## Bienvenue à l'Assemblée

*Magic* est un jeu de cartes à collectionner de stratégie très distrayant qui vous permettra de jouer des parties pleines de suspense avec vos amis, anciens ou nouveaux. Bâtisseurs de mondes, amoureux des histoires riches en éléments narratifs et passionnés de mécaniques de jeu, tous trouveront leur bonheur avec *Magic* et ses innombrables modes de jeu. Que vous soyiez autour de la table de votre cuisine, que vous jouiez entre amis dans votre magasin de jeux local ou que vous participez à une compétition aux enjeux élevés, une place vous attend dans le monde de *Magic: The Gathering*\*.



Surveillez les totaux de points de vie, trouvez des parties et plus encore ! Téléchargez l'application Companion.



\*Produit uniquement disponible dans certaines régions

# COMMENT JOUER À MAGIC

## COMMENCER UNE PARTIE

Pour commencer une partie, chaque joueur choisit un deck et le mélange. Chaque joueur commence avec 20 points de vie. Un joueur gagne quand les points de vie de son adversaire tombent à 0.

Décidez au hasard de qui commencera. Le joueur qui commence ne pioche pas de carte à son premier tour. (Si vous jouez un match en deux manches gagnantes, c'est le perdant qui choisit le joueur qui commence pour la partie suivante.)

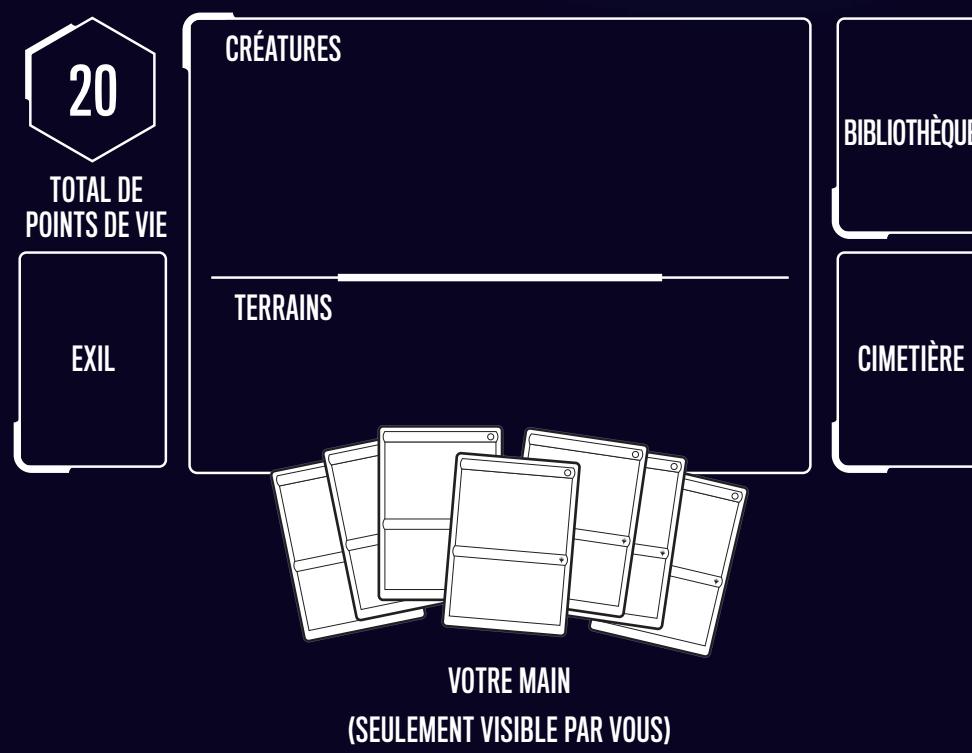


**MAINS DE DÉPART** Les deux joueurs piochent sept cartes. Il est crucial de trouver le juste équilibre entre terrains et sorts à lancer. Comme vous faites vos premiers pas, assurez-vous d'avoir au moins deux cartes de terrain et une carte de créature pour commencer. Si ce n'est pas le cas, mélangez votre main dans votre bibliothèque et piochez une nouvelle main de départ.



**MULLIGANS** Si vos sept premières cartes ne vous conviennent pas, vous pouvez « déclarer un mulligan » en mélangeant ces cartes dans votre bibliothèque et en piochant une nouvelle main de sept cartes. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez, mais une fois que vous avez fini, vous devez mettre une carte de votre main au-dessous de votre bibliothèque pour chaque mulligan que vous avez déclaré.

## LE CHAMP DE BATAILLE



**CHAMP DE BATAILLE** Les créatures et les autres permanents existent sur le champ de bataille, une zone partagée par tous les joueurs. C'est sur le champ de bataille que les combats ont lieu, et certaines capacités se déclenchent quand une créature arrive sur le champ de bataille ou le quitte.

**TERRAINS** La plupart des joueurs séparent leurs terrains de leurs créatures et de leurs autres permanents, en les gardant plus près d'eux.

**MAIN** Les cartes sont jouées depuis la main d'un joueur. Votre main ne doit pas être connue de votre adversaire.

**BIBLIOTHÈQUE** Pendant la partie, votre deck est appelé « bibliothèque ». Chaque joueur pioche des cartes de sa propre bibliothèque.

**CIMETIÈRE** Chaque joueur a son propre cimetière. Quand des cartes sont détruites ou défaussées, mettez-les dans le cimetière de leur propriétaire.

**EXIL** Certaines cartes instruisent les joueurs d'exiler des cartes. Ces cartes sont mises de côté et ne sont ni sur le champ de bataille, ni dans le cimetière.

## ANATOMIE D'UNE CARTE MAGIC



**COÛT DE MANA** Le mana est la ressource utilisée pour lancer des sorts dans *Magic*, et est généralement produit par les terrains. Ceci est le coût pour lancer le sort. Les symboles de couleur dans le coût correspondent à l'une des cinq couleurs de mana, et le nombre dans le cercle gris représente du mana générique qui peut être payé avec du mana de n'importe quel type. Par exemple, le Dragon shivân coûte 4 RR à lancer. Les RR doivent être payés avec deux manas rouges et les 4 peuvent être payés avec n'importe quel type de mana, pour un total de six manas.

### ENCADRÉ DE TEXTE

C'est ici que les capacités d'une carte sont écrites. Tout texte en italique est soit un texte de rappel qui aide à expliquer ce que la carte fait, soit un texte d'ambiance qui vous parle du monde de *Magic* mais n'impacte pas le jeu.

### FORCE ET ENDURANCE

On les trouve sur les cartes de créature. La force (le premier chiffre) représente la quantité de blessures qu'une créature inflige au combat. L'endurance (le deuxième chiffre) représente la quantité de blessures qu'il faut infliger à une créature en un seul tour pour la détruire.

**LIGNE DE TYPE** Ceci vous indique de quel type de carte il s'agit. Les types de carte incluent créature, artefact, enchantement, terrain, planeswalker, éphémère et rituel. Certaines cartes possèdent aussi des sous-types précédés d'un tiret. Le Dragon shivân est par exemple une créature avec le type de créature Dragon.

### SYMBOLE D'EXTENSION

Ce symbole vous indique de quelle extension la carte vient et quelle est sa rareté. Les symboles d'extension noirs correspondent aux cartes courantes, les argentés aux inhabituelles, les dorés aux rares et ceux de couleur cuivre aux rares mythiques.

## STRUCTURE D'UN TOUR

Chaque tour se compose de cinq phases, dont certaines incluent plusieurs étapes.

### ► PHASE DE DÉBUT

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

### ► PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE

C'est là que vous jouez la plupart de vos cartes pendant votre tour. Vous pouvez jouer un terrain par tour, et vous pouvez lancer n'importe quel sort dont vous pouvez payer le coût de mana.

### ► COMBAT

- Début de l'étape de combat
- Étape de déclaration des attaquants
- Étape de déclaration des bloqueurs
- Étape d'attribution des blessures
- Étape de fin de combat

### ► DEUXIÈME PHASE PRINCIPALE

Vous avez droit à une deuxième phase principale une fois la phase de combat terminée. Vous pouvez jouer un terrain (si vous ne l'avez pas déjà fait ce tour-ci) et vous pouvez lancer n'importe quels sorts dont vous pouvez payer le coût de mana.

### ► PHASE DE FIN

- Étape de fin
- Nettoyage



Si vous préférez apprendre numériquement, retrouvez des didacticiels vidéo et une expérience interactive sur [LearnMTG.com](https://LearnMTG.com).