

GLOSSAIRE DES MÉCANIQUES

**LIEN DE VIE**

Quand une créature que vous contrôlez a le lien de vie et inflige des blessures, vous gagnez simultanément autant de points de vie.

**VOL**

Les créatures avec le vol peuvent uniquement être bloquées par des créatures avec le vol ou la portée.

**PORTÉE**

Une créature avec la portée peut bloquer une créature avec le vol.

**CÉLÉRITÉ**

Une créature avec la célérité n'est pas affectée par le mal d'invocation. Elle peut attaquer ou activer des capacités Ⓢ dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.

**PIÉTINEMENT**

Le piétinement permet à une créature d'infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque, même si elle est bloquée.

**REGARD**

Regardez un certain nombre de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ces cartes au-dessous ou au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

**CONTACT MORTEL**

Une créature qui subit des blessures d'une créature avec le contact mortel est détruite. Il n'a aucun effet sur les joueurs ou les planeswalkers.

MAGIC ACADEMY™

PENDANT VOTRE TOUR



1 PHASE DE DÉBUT

- Dégagez (redressez vos cartes à la verticale)
- Piochez une carte

2 PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE

- Jouez un terrain (1 par tour seulement)
- Lancez des créatures et autres sorts

3 COMBAT

- Déclarez des attaquants
- L'adversaire déclare des bloqueurs
- Des blessures de combat sont infligées

4 DEUXIÈME PHASE PRINCIPALE

- Jouez un terrain (si vous ne l'avez pas déjà fait)
- Lancez des créatures et des sorts

5 PHASE DE FIN

- Les créatures guérissent
- Passez le tour