

## Magic l'assemblée - 1/4

**Quoi...?! Vous ne connaissez pas encore magic l'assemblée ?... Voici un descriptif du plus célèbre jeu de rôle avec les règles générales...**

Magic est un univers à la fois complexe et fascinant. Il représente le jeu de rôle le plus joué à travers le monde. Son ancêtre, j'ai nommé "Donjon et Dragon". Pour commencer à jouer, il faut acheter un starter (environ 70F) et plusieurs boosters (25 F). Chaque année sort de nouvelles extensions avec de nouvelles cartes. Il existe à l'heure actuelle environ 6000 cartes différentes toutes éditions et toutes langues confondues...

Une partie de Magic se joue généralement à deux joueurs. Mais on peut y jouer à plus encore. Chaque joueur dispose donc de 20 points de vie et le but est de réduire à zéro les points de vie de tous vos adversaires... Pour cela vous disposez d'un Deck ( un paquet comprenant un minimum de 60 cartes ). Certaines de ces cartes représentent des créatures pouvant attaquer ou défendre, d'autres représentent des sorts, des artefacts ou des enchantements ... L'utilisation ou l'activation (en haut à droite de la carte) de ces cartes se paye en MANA... (Énergie magique). Ce dernier est généré par une autre catégorie de cartes : Les Terrains ! Il existe ainsi 5 terrains de bases (forêt, plaine, montagne, marais, île) les autres sont des terrains spéciaux. Voici les symboles des 5 Manas de Magic the Gathering et les terrains qui les génèrent.

La magie Blanche (Tire son énergie des Plaines)

La magie Bleue (Tire son énergie des Îles)

La magie Noire (Tire son énergie des Marais)

La magie Rouge (Tire son énergie des Montagnes)

La magie Verte (Tire son énergie des Forêts)

La magie Incolore (Tire son énergie de n'importe quel terrain).

## Magic l'assemblée - 2/4

Voici A présent un cours descriptifs des différentes cartes de magic...

Voyons tout d'abord, les invocation, se sont toujours des créatures ou des murs. Ce type de carte permet l'attaque et/ ou la défense... Il y a normalement 2 chiffres en bas à droite de la carte !

Celui de gauche représente la puissance en attaque et celui de droite la capacité à défendre... Lorsque l'adversaire vous attaque avec des créatures, vous pouvez donc bloquer en bloquer certaines, en placant face à chacune d'entre elles une des vôtres. Si les points de défense de votre créature sont supérieurs au points d'attaque de l'une des créatures attaquantes, votre créature n'est que blessée et se régénérera a la fin de votre tour. Si au contraire, une créature bloquant une autre a moins de points de défense que l'attaque de la créature attaquante, elle mourra sur le coup ( une créature va directement au cimetière quand elle meurt ) ... Une créature ne peut bloquer seulement qu'une créature mais plusieurs créatures peuvent en bloquer une seule.

Chaque créature ou invocation possède un texte en bas de la carte. Ce qui est en Italique est seulement décoratif. Sinon, cela s'appelle la capacité.

Il existe énormément de capacités, certaines possédant un coup d'activation. Voici quelque capacités parmi les plus importantes.

- le vol: une créature possédant le vol est imblocable sauf par des créatures ayant elles aussi la capacité de vol.
- le piétinement : une 1/1 qui bloque une 8/8 piétinement meurt sur le coup. Mais 7 points d'attaque ne sont pas utilisés. il seront alors infligés au contrôleur de la créature bloqueuse. Le piétinement n'agit qu' en attaque.
- la célérité ( n'est pas affecté par le mal d'invocation) : Quand une créature arrive en jeu elle souffre de ce qu'on appelle le mal d'invocation, c'est a dire qu'elle ne peut pas attaquer directement. Une créature ayant cette capacité de célérité ( ou n'est pas affecté par le mal d'invocation) pourra elle attaquer directement.
- protection contre une couleur ou autre source : si une source de couleur rouge, par exemple, inflige des dégâts a une créature protection rouge, ces dégâts seront réduits a zéro. De même, une créature protection rouge ne peut être bloqué par une créature rouge.( On reconnaît la couleur d'une carte par son coût d'invocation. En effet, si il coûte une montagne, il est rouge. si il coûte une montagne + un incoore, il est aussi rouge. si il coûte une montagne + un marais il est rouge et noir...).
- l'initiative : si une 1/1 bloque une 1/1, les deux sont normalement destinés a mourir. Or, si une créature possède l'initiative, elle inflige d'abord les blessures puis elle les recoit si la créature adverse n'est pas morte. Ainsi, une 1/1 bloquant une 1/1 initiative se prend en premier les blessures, meurt et, n'inflige pas les siennes, donc la 1/1 initiative reste en jeu.

Avec chaque nouvelles extension magic, deux nouvelles capacités apparaissent.

Nous allons maintenant voir les ENCHANTEMENTS. Ces cartes permettent de :

- Modifier le cours du jeu !
- Modifier la règle du jeu !
- Diminuer les capacités d'une créature !
- Augmenter les capacités d'une créature !
- Détruire immédiatement une créature !
- Détruire immédiatement un autre enchantement !
- Emprunter une carte à l'adversaire
- Etc..... (il y en a beaucoup d'autres !)

Vous pouvez jouer un ou plusieurs Enchantements pendant VOTRE tour de jeu il vous suffit d'en payer le coût d'utilisation en Mana. Les Enchantements sont des cartes dites 'Permanentes', c'est à dire qu'elle restent en jeu après le tour de jeu en cours.

## Magic l'assemblée - 3/4

Il ya ensuite les RITUELS :

Comme les Enchantement, les Rituels permettent de :

- Modifier le cours du jeu !
- Modifier la règle du jeu !
- Diminuer les capacité d'une créature !
- Augmenter les capacité d'une créature !
- Détruire immédiatement une créature !
- Détruire immédiatement un autre enchantement !
- Emprunter une carte à l'adversaire
- Etc..... (il y en à beaucoup d'autres !)

Vous pouvez jouer un ou plusieurs Rituels pendant VOTRE tour de jeu il vous suffit d'en payer le coût d'utilisation en Mana. Mais à l'inverse des Enchantements, les Rituels sont des cartes qui ne servent que pour un tour de jeu... Une fois utilisées, elles sont défaussées (au cimetière).

Ensuite, il y a les EPHEMERES et les INTERRUPTIONS : Comme les Rituels et Enchantements, les Ephémères et les Interruptions modifient certains aspects du jeu, ils ne servent qu'une seule fois, mais surtout, ils peuvent être joué à N'IMPORTE quel moment de la partie, y compris pendant le tour de jeu de l'adversaire...

La dernière catégorie de cartes représente les ARTEFACTS.

UN artefact peut agir comme un enchantement, une invocation un rituel ou un éphémère ou même encore un terrain. La particularité des Artefacts c'est qu'ils sont incolores et peuvent donc être jouer avec n'importe quel mana.

Sinon, Il y a les terrains. Dans Magic, les terrains représente l'énergie. Chaque terrain posé en jeu, peut être utilisé pour générer du Mana, qui sera utilisé pour activer des Invocations, Enchantements, Rituels... Etc.

Par exemple :

Pour cette créature dont le nom est "Ange de serra", le coût de lancement (indiqué en haut à droite de chaque carte) est de 2(incolore) + 2 plaines. C'est à dire obligatoirement deux Mana blanc (plaine) plus deux autres au choix (montagnes, marais, forêts, Plaines...)! Vous devez donc avoir déjà quatre terrains en jeu pour utiliser "Ange de Serra"!

Pour jouer, après avoir confectionné un deck personnel (de 60 carte obligatoire, ni plus ni moins, chaque carte ne peut être mise qu'en 4 exemplaire max, excepté pour les terrains. Un deck comprend environ 2 terrains. Il peut être monocolore, bicolore, tricolore et même de toute les couleurs. Mais plus il y a de couleur, plus le deck est dur à jouer, à cause de la diversité du mana.). Donc, [après avoir confectionner un deck](#), trouver un adversaire. Chaque joueur pioche 7 cartes(le deck est face caché). Puis chacun joue son tour avec plusieurs phases(c'est le plus compliqué à Magic) comprenant une phase de pioche. Nb:Celui qui commence est avantagé, c'est pourquoi il ne pioche pas de carte au premier tour.

. Chaque joueur Joue à son tour. Un tour comprend 6 phases :

Phase 1 : Dégagement

Lorsque l'on utilise un permanent ( une carte qui reste en jeu plus d'un tour : Terrain, Enchantement, créature ), on l'engage ( pour ce, on le bascule de côté). Toutes les cartes engagées lors du tour précédent sont dégagées lors de cette phase et redeviennent libres pour une nouvelle utilisation...

## Magic l'assemblée - 4/4

### Phase 2 : Entretien

Certaines cartes nécessitent un entretien. C'est à dire qu'il faut payer un coût à chaque tour pour la garder en jeu. C'est le cas des créatures possédant l'écho. Tout ceci est notifié clairement sur la carte !

### Phase 3 : Pioche

Vous devez tirer la carte du dessus de votre bibliothèque.

### Phase 4 : Attaque

Durant cette phase, vous pouvez attaquer votre adversaire avec vos créatures disponibles. Mais ce n'est pas une obligation, car toute créature qui va être engagée pour attaquer, ne pourra pas défendre au tour d'attaque de l'adversaire (puisque'elle sera engagée !)

### Phase 5 : Défausse

Chaque joueur a une taille maximale de main, qui est de sept cartes (sauf exception sur carte). Un joueur peut avoir n'importe quel nombre de cartes dans sa main, mais il devra se défausser au choix durant cette phase de toutes cartes en excédent de 7 (sauf exception, bien sûr)

### Phase 6 : Finale

Le joueur annonce clairement à l'adversaire, qu'il a terminé ! Toutes les créatures encore en jeu (même blessées) sont guéries et retrouvent leurs capacités... Tous les cartes genre Ephémères, Rituels et Interruptions, prennent fin, et vont au cimetière.

Dernier point important de Magic: la cote. La cote n'est pas officielle et n'est pas importante pour jouer au jeu. Elle permet seulement de connaître le prix des cartes pour pouvoir échanger, acheter ou vendre. C'est d'ailleurs un des plus grands mystères de Magic : [comment jouer sans se ruiner](#). Mais en attendant, même si Magic the Gathering ne reste pour vous qu'un jeu obscur, essayer de vous procurer des cartes pas chères pour apprendre à y jouer (je vends, j'achète et j'échange), car une fois acquis, il se révèle être un jeu formidable comprenant une infinité de possibilités...

Voilà, maintenant que vous savez tout, à votre tour de jouer à Magic, de confectionner des Decks de faire des échanges des achats et des ventes et de trouver d'autres joueurs de Magic l'assemblée près de chez vous...