Comment jouer a magic sans se ruiner... - 1/3

Magic the gathering est un jeu vraiment excellent. Mais comme tous les jeux excellent, il y a un défaut. Ici, le plus grand défaut est sûrement le prix trop excessif des cartes qui compose le jeu. Alors comment jouer à magic sans se ruiner ? Voici ce que j'en pense...

Pour faire un deck de 60 cartes il faut dépenser minimum 11 € (paquet préconstruit) mais la, même ma petite sœur sera capable de vous battre tellement ces deck laissent à désirer. Alors il faut acheter des booster (15 cartes - 3,8 €) mais un booster ne suffira pas alors il faut acheter une boite (36 booster - 100 €). Ca y est le deck est déjà beaucoup mieux mais bien loin de battre n'importe quel joueur médiocre de tournoi. Mais alors il ne reste que l'achat a l'unité pour enfin avoir les bonnes cartes. Mais les bonnes cartes sont rares et coûtent cher (par exemple dans le deck que j'utilise en ce moment - voir mon article deck spiritmonger : plus de la moitié des cartes se vendent 8 € pièce et plus. Bref, vous l'avez compris, magic est un jeu excessivement côté et il devenu très difficile de débuter à cause de ce problème monétaire. Mais pourtant, il y a toujours un nombre croissant de joueurs. Ces joueurs sont alors soit très dépensier, soit ils sont comme moi et se débrouillent pour gérer leur budget...

Qui n'a jamais eu, un jour, subitement besoin d'une rare (pourrie) pour on ne sait quelle raison obscure ? Maintenant, cette ladite rare est destinée a décorer le classeur d'échanges des rarespourriesdontpersonneneveut. Mais comment éviter ce problème fatidique, ces pulsions qui nous poussent a tout vouloir. Le cliché est simple : complètement enfiévré par tout ces cartes inconnues le magicien ne peut résister a ce fameux "oh! je la connais pas celle la", le très célèbre "j'ai inventé une combo géniale avec celle la" ou encore "mais c'est un killtotal cette carte". Résultat : une bonne garniture pour le classeur maintenant connu de tous des rarespourriesdontpersonneneveut.

Peut être qu'un jour, vous refourguerez ces cartes a des pauvres magiciens a leur tour enfiévrés. Après ça il ne reste que peu de moyen de les refourguer allant de la petite sœur (avec le sourire) a ces pauvres magiciens débutants. C'est un cercle vicieux. Le mieux aurait été de ne pas créer de rares pourries mais la...

Bref, la meilleure solution pour ne plus être rempli ces cartes pourries, c'est de ne pas les acheter. Bien qu'un peu simple, cette solution est plus efficace qu'elle ne le parait. "Mais alors je n'achète plus rien et j'arrête magic". Mais bien sur que non. Le truc est en fait très simple. Je vais le faire aux dix commandements :

-tu n'achèteras que l'indispensable (pour ton deck)

-tu n'achèteras pas pour revendre si tu ne fait que débuter (car tu te feras arnaquer)

-tu calmeras tes pulsions dépensières

-tu éviteras les arnaqueurs relouquipensentquetoutlemondedébutealorsilfautmettredescarottes (c'est vrai y en a marre)

-tu ne feras pas collection des cartespourriesdontpersonneneveut

-tu éviteras d'acheter des boites de booster juste pour avoir une rare qui te plait

-tu testeras les cartes qu'il te faut avant de dépenser

-tu maîtriseras ta soif de collectionneur

Comment jouer a magic sans se ruiner... - 2/3

-tu n'arnaqueras pas les débutant (parce que c'est salaud)

-Et enfin tu réfléchiras par trois fois avant d'acheter ta rare

Pour résumer : N'ACHETEZ QUE L'INDISPENSABLE, c'est à dire qu'il faut savoir quoi acheter avant d'acheter.

"Mais les cartes dont j'ai besoin sont toutes trop chères" me diriez-vous. Alors dans ce cas la il y a encore plusieurs solutions :

Les PROXY : ces cartes ne sont que des terrains ou autres communes avec le nom de la carte désiré griffoné dessus. Elle ne sont donc pas jouables en tournoi et ne sont bien moins agréables a jouer pour vous et surtout pour l'adversaire. Quoiqu'il en soit les proxy sont très pratiques pour tester les cartes désirés. Ainsi, j'ai pu économiser beaucoup de blé quand les cartes représentés par des proxy n'étaient pas très concluantes dans le deck. Donc, avant d'acheter tout et n'importe quoi, il faut tester avec des proxy, cela évitera de se ruiner pour rien.

L'achat a l'unité : Tout les joueurs de magic ont des classeurs rempli de cartes a vendre. Ces joueurs se réunissent dans les magasin spécialisés ou vous pourrez aussi acheter des cartes mais à des prix moins intéressants que ceux des joueurs. IMPORTANT : il ne faut pas céder à la tentation d'acheter tout ce qu'on a pas qui est un peu en dessous de la cote. Non, il faut venir en sachant précisément ce qu'il faut et a quel prix. N'hésiter pas a voir plusieurs vendeurs pour trouver la perle rare.

L' achat a l'unité par correspondance. Surtout ne pas acheter les cartes par les societées dans le genre de mishrakorum car il vendent à un prix bien trop excessif. Le mieux est d'acheter à des particuliers qui vendent sur les sites de vente sur Internet (ebay, aucland ou même des sites spécialisés dans la vente de cartes magic). Ces vendeurs sont pour la grande majorité très fiables et ont une cote de vente bien plus basse que les sociétés spécialisés. Bien sur il reste un risque mais c'est très rare (pour ma part je n'ai encore eu aucun problème avec ces vendeurs).

ATTENTION , il n'existe pas de cote officielle alors méfier vous des prix qui bougent tout le temps en fonction de la puissance mais aussi de l'utilisation de la carte en tournoi.

Il reste encore une solution pour éviter de se ruiner, c'est de se remplir les poches (et honnêtement) pour compenser l'argent précédemment dépenser. Pour ce, plusieurs techniques :

- La vente a l'unité. Il s'agit-la d'acheter en lot et de revendre à l'unité a la recherche du bénéfice. Le mieux c'est (((d'avoir un minimum de budget))) de racheter les cartes en prix de gros aux ex-magiciens. Sinon, la solution du booster ; Il s'agit-la d'acheter des booster et de revendre à l'unité. Normalement un booster (une rare, 3 uncos, 11 communes) vaut environ 3,8 € (25 F). Si la rare est revendu 2 €, et les trois uncommunes 1.5 €, on considère les communes et les premiums gratuites. Cette solution reste donc tout à fait rentable surtout si l'on achète une boite (36 booster) a 100 € car le booster ne coûtera plus que 2.3 € (environ). Le meilleur moment pour acheter ces cartes se situe juste a la sortie de l'extension, ou la cote n'est pas encore fixée (*appel du troupeau*, par exemple ne coûtait que 5 € a la sortie. Il en vaut maintenant 22) . Pour les

Comment jouer a magic sans se ruiner... - 3/3

revendre, attendre 1 ou 2 mois que les cartes augmentent. Après, la cote étant fixée, les prix des cartes ne varient pas énormément. Un petit conseil pour ne pas se faire arnaquer, c'est de connaître la cote des cartes a vendre, et un conseil pour bien vendre, c'est de ne pas essayer d'arnaquer, ça rapporte rien et ça fait fuir le client...

-La vente en masse. Bien moins rentable que la vente a l'unité mais c'est le moyen de se débarrasser des communes et uncos entassés depuis toujours dans une armoire. Enfin, ces cartes serviront à quelque chose d'utile. Jusque la, elles avaient diverses fonction bien dérisoires comme les proxy ou les cales tables bancale. Bien entendu, le prix que vous en tirerez sera aussi dérisoire, mais de toute façons elles ne servaient à rien. Alors videz les fonds de tiroirs et vendez les aux débutants a la recherche de cartes pas chères ou aux vendeurs qui achètent les cartes en masse.

- Les tournois où l'on peut gagner des prix, des booster, des cartes premium (facile a revendre), ou même de l'argent (mais la il faut être dans le top 8 d'un pro tour, ce qui n'est pas une solution facile).

Vu sous cet angle magic ne semble être qu'un jeu tournant autour de l'argent. Ce n'est pas complètement faux mais ce n'est pas complètement vrai non plus. Pour ma part, je trouve que tout le business qui tourne autour de magic pimente un peu le jeu, bien que cela empêche à beaucoup de joueur débutant d'y jouer. Maintenant a vous de voir ce que vous en pensez...