

## Deck de 235 cartes - 1/3

Avez vous déjà joué contre un deck de plus de 200 cartes ? Si oui, vous avez probablement gagné, à moins qu'il ne s'agissait d'un deck "Jeu d'esprits"...

Jeu d'esprit : 3+2 Blue

Enchantement ( rare , Odysée )

Au début de votre entretien, si vous avez 200 cartes ou plus dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

*Le magicien qui a lu un millier d'ouvrage est puissant. Le magicien qui a mémorisé un millier d'ouvrage est fou.*

Illus, Mark Brill

--

Liste complète ( 235 cartes ) du jeu : "Jeu d'esprits" \*

### **La condition de victoire :**

- 4 Jeu d'esprit

### **Pioche et tuteurs :**

- 3 précepteur démoniaque

- 3 préceptrice éclairée

- 4 précepteur vampirique

- 4 Intuition

- 4 Recteur de l'académie

- 4 Option

- 4 Remue-méninges

- 4 Fait ou Fiction

- 4 Analyse en profondeur

- 4 Souhait rusé

- 4 Pacte souillé

### **Créatures :**

- 1 Esprit infernal

- 4 Masticore

- 4 Morphelin

### **Utilitaires :**

- 4 Edit diabolique

- 4 Edit de Chaînes

- 4 Tonnelet de poudre

- 4 Traîtrise

- 4 Justification

- 2 Sceau de nettoyage

- 2 Répulsion

- 4 Contrainte

- 4 Contresort

- 4 Trou de mémoire

- 4 Fuite de mana

## Deck de 235 cartes - 2/3

- 4 siphon d'énergie
- 4 chiquenaude de force
- 4 Charme de Dromar

### "Balles d'argents" :

- 1 Cercle de protection : vert
- 1 Cercle de protection : rouge
- 1 Grille de défense
- 1 Fonderie thran
- 1 Lumière du jour
- 1 Toile de Tsabo
- 1 Erreur de visée
- 1 Rappel
- 1 Trépas
- 1 Champ d'énergie
- 1 Colère de dieu
- 1 Crémation
- 1 cantique selon Orime

### Accélérateurs de mana :

- 4 Monolithe sinistre
- 4 Diamant du ciel
- 4 Diamant du charbon
- 4 Diamant du marbre
- 4 Médaillon de saphir

### Terrains ( 91 ) :

- 4 Cité des traîtres
- 4 Port Rishadan
- 4 Terres dévastées
- 4 Récif de corail
- 4 Tour côtière
- 4 Marais salant
- 4 Landes d'Adarkar
- 4 Rivière souterraine
- 4 Caverne de Koilos
- 4 Etendue de Cielcouvert
- 4 Catacombe de Sombreau
- 1 Tour Phyrexiane
- 12 Plaine
- 12 Marais
- 24 Ile

### Réserve :

- 1 Erreur de visée
- 1 Exile
- 1 Réduction de la concession
- 1 Contradiction
- 1 Option

## Deck de 235 cartes - 3/3

- 1 Hibernation
- 1 Désenchantement
- 1 Sacerdoce sanctif
- 1 Pénurie de mana
- 1 Préceptrice éclairée
- 1 Reculade
- 1 Détournement de sort
- 1 Réponse selon Teiferi
- 1 Submersion
- 1 Domination

\*( La liste provient du Lotus Noir 57 )

**Technique :** La technique me paraît tout à fait évidente. Il Suffit tout simplement d'avoir un **Jeu d'esprit** en main de départ, de le poser le plus vite possible avec les **accélérateurs de mana**, et d'attendre l'entretien suivant pour gagner la partie. Cependant, c'est d'un jeu de 235 cartes qu'il s'agit, ce qui réduit considérablement le nombre de chances de posséder un jeu d'esprit en main de départ. C'est pourquoi nous avons tout une série de **tuteurs** et de **piocheurs**, pour avoir au plus vite la carte maîtresse du jeu, mis à part le souhait rusé qui ne peut qu'aller chercher un éphémère dans la réserve ( le souhait blanc allant chercher les enchantements coûte un peu trop cher ) Les **utilitaires** servent à ralentir le plus possible l'adversaire pour éviter de mourir avant d'avoir un jeu d'esprit en main, tandis que les **balles d'argents** et la **réserve** servent à se sortir des situations les plus délicates. Reste les quelques **créatures** dont Morphelin et Masticore, qui sont quand même les deux meilleurs créatures de Magic. Bref, avec des cartes pareil, difficile de perdre, mais avec autant de cartes, difficile aussi de gagner, car vous n'avez que 7 cartes en main de départ. Mathématiquement, vous avez peu de chance d'avoir une bonne main de départ. Mais il reste encore le mulligan ( action de remélanger sa main dans sa bibliothèque, et d'en repiocher une carte de moins ; utilisable que pour la main de départ