

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**





**MAGIC**  
THE GATHERING

FRANÇAIS 13+

UNIVERS INFINIS



LE  
**SEIGNEUR DES  
ANNEAUX**

CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU™

**KIT DE DÉMARRAGE : GUIDE DE JEU**

# INTRODUCTION AUX CINQ COULEURS

## 5 COULEURS. 5 STYLES DE JEU. DES POSSIBILITÉS INFINIES.

Chacune des cinq couleurs de *Magic* représente une philosophie et un style de jeu distinct. La couleur des cartes de votre deck détermine le type de terrain que vous utiliserez pour obtenir des ressources (mana).

### BLANC

Le blanc favorise le travail d'équipe et l'équilibre. C'est la couleur défensive la plus puissante ; le blanc utilise des sorts de protection pour mettre vos créatures à l'abri des attaques ennemis !

Les plaines génèrent du mana blanc (\*).



### VERT

Un excellent choix pour les débutants, le vert regorge des créatures les plus redoutables de la nature : plus elles sont grosses, mieux c'est ! Le vert joue avec une force aussi inexorable que la nature elle-même. Amis des animaux, cette couleur est pour vous.

Les forêts génèrent du mana vert (♣).

### ROUGE

Le rouge veut gagner vite, autrement dit tout de suite. Le rouge se joue comme une couleur agressive qui utilise la force, les blessures et des tactiques rapides pour décimer les adversaires.

Les montagnes génèrent du mana rouge (◆).

### BLEU

Le bleu décortique les stratégies... avant d'écraser ses adversaires. L'anticipation est la clé de la réussite lorsque vous jouez avec cette couleur. Elle donne les meilleurs résultats lorsque vous jouez en défense, ce qui implique d'avoir deux, ou même cinq, coups d'avance.

Les îles génèrent du mana bleu (●).

### NOIR

Le noir recherche le pouvoir à tout prix. C'est dans les cartes noires que vous trouverez des créatures effrayantes comme des vampires, des démons, et des morts-vivants. C'est également là que vous échangerez des ressources (parfois même des points de vie !) afin de détruire ceux qui s'opposent à vous.

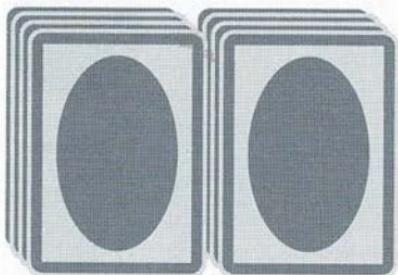
Les marais génèrent du mana noir (◆).

# BIENVENUE DANS *MAGIC: THE GATHERING*

Le kit de démarrage de *Magic: The Gathering* est conçu pour aider les nouveaux venus à découvrir le monde de *Magic*. Si vous avez des difficultés à jouer, utilisez la FAQ et le lien vers le glossaire situés à la fin de ce guide pour savoir que faire ensuite.

Ce guide de jeu est également destiné à vous aider à en apprendre davantage sur *Magic* après votre première partie, mais nul besoin de tout lire pour pouvoir vous lancer. Vous pourrez revenir à ce guide quand vous voudrez pour en apprendre plus.

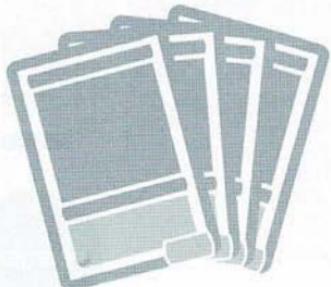
## CONTENU



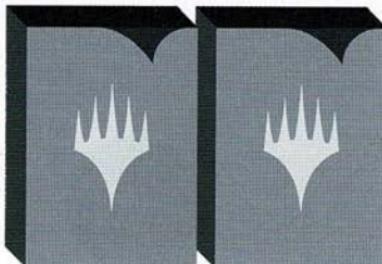
Deux decks de 60 cartes



Deux cartes de référence

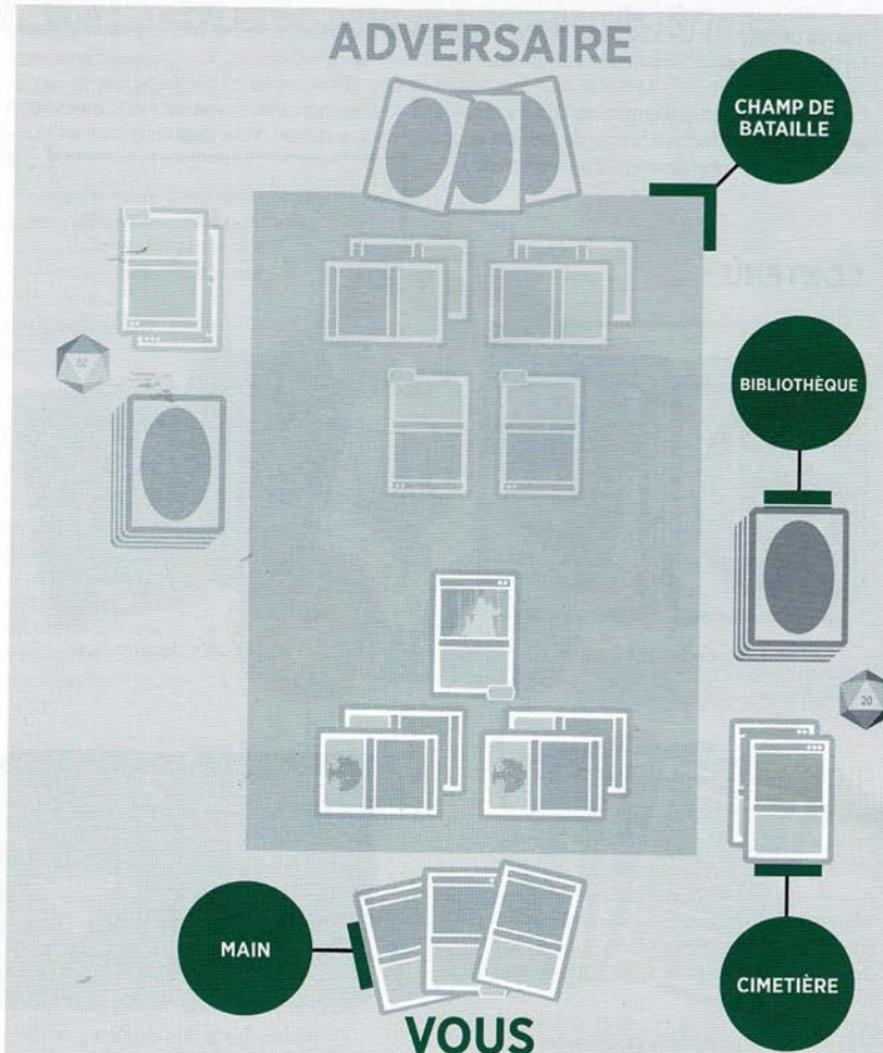


Quatre jetons recto-verso



Deux boîtes de deck

# EXEMPLE D'ESPACE DE JEU



# COMMENCER UNE PARTIE SUR TABLE

1. Votre adversaire et vous prenez chacun un deck et mélangez vos cartes.
2. Choisissez au hasard le joueur qui commencera.
3. Veillez à ce que chaque joueur dispose d'un moyen de décompter son total de points de vie. Chaque joueur commence avec 20 points de vie. Faites bien attention à protéger votre vie : si celle-ci tombe à zéro, vous perdez !
4. Chaque joueur pioche une main de sept cartes. Il vous faut idéalement des cartes variées avec au moins deux cartes de terrain. Pour votre première partie, si vous n'avez pas au moins deux terrains, mélangez à nouveau votre main dans le deck et tirez sept nouvelles cartes. Pour les parties suivantes, vous apprendrez comment déclarer un mulligan dans le glossaire en ligne (lien sur la quatrième de couverture).
5. Lorsque les deux joueurs décident de conserver leur main, la partie commence ! Vous piochez une carte à chaque tour, mais le joueur qui commence la partie passe son étape de pioche au premier tour pour compenser l'avantage d'avoir commencé.
6. Au début d'une partie de *Magic*, il n'y a que les decks et les compteurs de points de vie des joueurs sur la table. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle pour poser des terrains, lancer des sorts et attaquer avec des créatures. (Voir pages 11-12 pour le Déroulement d'un tour) Après quelques tours, votre espace de jeu devrait ressembler à l'illustration de gauche.

## L'ESPACE DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en plusieurs zones de jeu différentes. Le schéma à gauche montre à quoi pourrait ressembler une partie à deux joueurs après quelques tours.

## BIBLIOTHÈQUE

Votre bibliothèque est votre deck, et reste face cachée toute la partie. Vous perdez la partie si vous devez piocher une carte et que vous ne pouvez pas la faire parce que votre bibliothèque est vide.

## MAIN

Vous commencez la partie en piochant une main de sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Chacun des joueurs a sa propre main, qu'il garde secrète vis-à-vis des autres joueurs. Si vous avez plus de sept cartes en main à la fin de votre tour, vous devez vous défausser des cartes excédentaires.

## CHAMP DE BATAILLE

Vos adversaires et vous partagez le champ de bataille. Vous aurez chacun une section contenant des cartes que vous contrôlez. Les cartes qui sont mises sur le champ de bataille (y compris les terrains, les créatures, les artefacts et les enchantements) sont appelées des permanents.

Les éphémères et les rituels ne sont jamais sur le champ de bataille. Vous pouvez disposer vos permanents comme vous voulez. Nous vous conseillons de placer vos terrains près de vous. Vos adversaires doivent pouvoir les voir.

## CIMETIÈRE

Votre cimetière est votre tas de défausse : les créatures qui meurent, les rituels et les éphémères que vous lancez, les artefacts et les enchantements qui sont détruits, et les cartes dont vous vous défaussez sont envoyées ici. Les cartes de votre cimetière sont toujours face visible, et n'importe qui peut les regarder à tout moment. Chaque joueur a son propre cimetière.

# ACTIONS DE JEU

Cette section décrit les actions que vous effectuerez pendant la partie, notamment engager vos cartes, lancer des sorts, et attaquer et bloquer avec des créatures au combat.

## ENGAGER ET DÉGAGER

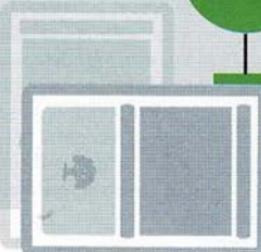
Engager une carte consiste à la faire pivoter à angle droit sur le côté. Cela signifie qu'elle a été utilisée ce tour-ci. Vous le faites quand vous utilisez un terrain pour générer du mana, quand vous attaquez avec une créature, ou quand vous jouez une capacité qui a le symbole  dans son coût ( signifie « engagez ce permanent »). Quand une carte est engagée, vous ne pouvez pas l'engager à nouveau avant qu'elle n'ait été dégagée (redressée à la verticale). Au début de votre tour, dégagiez vos cartes engagées afin de pouvoir les utiliser à nouveau.

## LANCER DES SORTS

Pour lancer un sort, vous devez payer son coût de mana (situé dans le coin supérieur droit de la carte) en engageant des terrains (ou d'autres permanents) pour produire la quantité et le type de mana requis par ce sort. Par exemple, si vous lancez Galadriel, donneuse de cadeaux, qui coûte  , vous pourriez engager trois terrains de base de n'importe quel type pour payer  plus deux forêts pour payer . Une fois qu'un sort a été lancé, il peut se passer deux choses. Si le sort est un éphémère ou un rituel, vous suivez les instructions de la carte, et vous mettez ensuite la carte dans votre cimetière. Si c'est une créature, un artefact ou un enchantement, vous mettez la carte sur la table, devant vous. Elle est désormais sur le champ de bataille. Les cartes sur le champ de bataille sont appelées des permanents pour les différencier des éphémères et des rituels, qui ne sont jamais sur le champ de bataille.

ENGAGER

 = 



COÛT DE MANA

1

UNIQUEMENT

\* ou  
ou   
ou 



# COMBAT

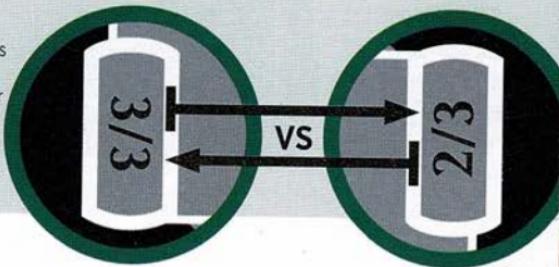
## ATTAQUER ET BLOQUER

La méthode la plus commune pour gagner la partie est d'attaquer avec vos créatures. Les créatures infligent des blessures de combat à vos adversaires et leur font perdre de la vie. Et le combat entre créatures est un des éléments les plus palpitants de nombreuses parties de *Magic* !

1. Choisissez quelles seront les créatures qui attaqueront et quel adversaire chacune d'entre elles attaquera. Engagez ces créatures pour montrer qu'elles attaquent. **Les créatures qui sont entrées sur le champ de bataille ce tour-ci ou ont déjà été engagées ne peuvent pas être déclarées comme attaquentes.**
2. Les adversaires que vous attaquez choisissent ensuite parmi leurs créatures lesquelles bloqueront, et lesquelles de vos créatures elles bloqueront. Les créatures engagées ne peuvent pas être déclarées comme bloquées. Il est possible de choisir plus d'une créature pour bloquer chaque créature attaquante. De cette façon, un groupe de bloqueurs plus faibles peut faire équipe pour l'emporter sur un attaquant plus puissant, et vous pouvez potentiellement éliminer un plus grand nombre de défenseurs chez l'adversaire !
3. Chacune des créatures (attaquantes et bloquées) inflige simultanément des blessures égales à sa force. Une créature attaquante qui n'est pas bloquée inflige des blessures au joueur qu'elle attaque, faisant perdre à celui-ci autant de points de vie. Une créature attaquante qui est bloquée inflige des blessures aux créatures qui l'ont bloquée, et inversement.

Si une créature subit des blessures supérieures ou égales à son endurance pendant un même tour (que ce soit des blessures de combat, des blessures de sorts ou de capacités, ou une combinaison de celles-ci), cette créature est détruite. Elle « meurt » et va dans le cimetière de son propriétaire. Toute créature qui survit jusqu'à la fin du tour reste sur le champ de bataille, et ses blessures guérissent.

Si une de vos créatures attaquentes est bloquée par plus d'une créature, vous choisissez dans quel ordre vous voulez attaquer les créatures qui vous bloquent. Si vous infligez suffisamment de blessures de combat à la première créature bloquante pour que celle-ci meure, les blessures de combat excédentaires seront infligées à la deuxième créature bloquante. Si la deuxième créature bloquante meurt, des blessures seront infligées à la troisième, et ainsi de suite.



# COMMENT LIRE UNE CARTE MAGIC

Les cartes Magic sont formatées de sorte que les informations dont vous avez besoin se trouvent toujours au même endroit.



## NOM

Chaque carte a un nom qui lui sert d'identifiant unique. Bien qu'une carte puisse être réimprimée dans plusieurs extensions de *Magic*, deux cartes ayant le même nom fonctionneront toujours de la même manière. Dans la plupart des formats de *Magic*, vous pouvez avoir jusqu'à quatre exemplaires d'une carte ayant le même nom dans votre deck (à l'exception des terrains de base, dont le nombre n'est pas limité).

## COÛT DE MANA

Le mana est utilisé pour lancer des sorts dans *Magic*. Toutes les cartes de sort ont un coût de mana inscrit dans le coin supérieur droit. Le coût de mana du Protecteur du Gondor, **3\***, signifie que vous devez payer trois manas de n'importe quel type, plus un mana blanc pour le lancer.

## LIGNE DE TYPE

Toutes les cartes de *Magic* ont un type, et certaines cartes ont également des sous-types ou des supertypes. Par exemple, le type du Protecteur du Gondor est créature, et ses sous-types sont Humain et Soldat. Six types de cartes sont inclus dans ce kit : terrain, créature, artefact, enchantement, rituel et éphémère.

## TERRAINS

Vous utiliserez des terrains pour générer du mana, la ressource principale du jeu, qui sert à lancer des sorts et activer des capacités. Chaque terrain de base produit du mana d'une couleur donnée. Les plaines génèrent du mana blanc (\*); les îles, du mana bleu (●); les marais, du mana noir (▲); les montagnes, du mana rouge (●); et les forêts, du mana vert (●). Vous ne pouvez jouer qu'un seul terrain pendant chacun de vos tours. Pour jouer un terrain, il vous suffit de le mettre sur le champ de bataille depuis votre main pendant l'une des phases principales de votre tour. Une fois que vous avez joué un terrain, vous pouvez l'utiliser pour générer du mana au tour où vous l'avez joué et tous les tours suivants.

## CRÉATURES

Les créatures combattent pour vous : elles peuvent attaquer pendant la phase de combat de votre tour et bloquer pendant la phase de combat du tour d'un adversaire. Vous pouvez lancer une créature comme un sort pendant votre phase principale, et elle reste sur le champ de bataille à moins qu'elle ne soit détruite, sacrifiée, exilée ou retirée d'une autre façon. **Les créatures qui arrivent sur le champ de bataille souffrent du « mal d'invocation », ce qui signifie qu'une créature que vous contrôlez ne peut pas attaquer (ni utiliser une capacité qui a ● dans son coût) avant qu'elle ne commence votre tour sous votre contrôle.** En revanche, vous pouvez bloquer avec une créature dès qu'elle est sur le champ de bataille.

## ARTEFACTS

Les artefacts représentent des machines ou des objets magiques. Comme pour les créatures, vous pouvez lancer un artefact comme un sort pendant votre phase principale, et il reste sur le champ de bataille à moins qu'il ne soit détruit, sacrifié, exilé ou retiré d'une autre façon. La plupart des artefacts sont incolores, ce qui signifie que vous pouvez les lancer avec du mana de n'importe quelle couleur, mais certains requièrent du mana coloré pour être lancés.

## ENCHANTEMENTS

Les enchantements ont des effets magiques persistants qui affectent le jeu tant qu'ils sont sur le champ de bataille. Comme pour les créatures, vous pouvez lancer un enchantement comme un sort pendant votre phase principale, et il reste sur le champ de bataille à moins qu'il ne soit détruit, sacrifié, exilé ou retiré d'une autre façon.

## RITUELS

Les rituels sont des sorts que vous ne pouvez lancer que pendant une phase principale de votre tour. Ils ont un effet unique. Vous faites ce qu'indique le sort et vous le mettez ensuite dans votre cimetière.

## ÉPHÉMÈRES

Les éphémères sont des sorts qui peuvent être lancés à tout moment, même pendant le tour de votre adversaire ou pendant le combat. Comme les rituels, les éphémères ont un effet unique. Vous faites ce qu'indique le sort et vous le mettez ensuite dans votre cimetière.



## ENCADRÉ DE TEXTE

L'encadré de texte comprend des règles et un texte d'ambiance. Le texte de règles explique les effets spéciaux qu'a la carte au cours du jeu. Un texte de rappel est parfois inclus (entre parenthèses, *comme ceci*) pour clarifier la façon dont les capacités fonctionnent. Le texte d'ambiance n'a aucun effet sur le jeu, mais décrit l'histoire de la carte. Le texte d'ambiance est toujours en italique et apparaît après la ligne horizontale de l'encadré de texte.

## CAPACITÉS MOTS-CLÉS

Les cartes utilisent parfois des mots-clés pour décrire certaines capacités comme le vol, la vigilance, et l'initiative. Si vous tombez sur un mot-clé que vous ne reconnaissiez pas, consultez le glossaire en ligne via le lien figurant sur la quatrième de couverture.

## FORCE/ENDURANCE

Sur chaque carte de créature, dans le coin inférieur droit, vous trouverez un encadré indiquant sa force et son endurance. La force d'une créature (le premier chiffre) indique la quantité de blessures qu'elle inflige au combat. Son endurance (le deuxième chiffre) indique la quantité de blessures qu'elle doit subir pendant un seul tour pour être détruite. Si une créature a subi des blessures pendant le combat, mais n'a pas été détruite, elle guérit complètement à la fin du tour.

## SYMBOLE D'EXTENSION

Ce symbole vous indique à quelle extension de *Magic* la carte appartient. Chaque extension de *Magic* possède son propre symbole distinct, et la couleur du symbole vous indique la rareté de la carte.



Rare  
mythique



Rare



Inhabituelle



Courante

## ENCADRÉ DE FORCE/ENDURANCE



# DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour suit la même séquence d'événements. Chaque fois que vous entamez une nouvelle phase, le joueur actif (le joueur dont c'est le tour) a la possibilité de commencer à lancer des sorts et activer des capacités, puis chaque autre joueur peut en faire autant dans l'ordre du tour. Quand tous les joueurs décident de ne rien faire de plus, la phase suivante commence. N'importe quel joueur peut lancer des sorts éphémères ou activer des capacités au cours du tour d'un joueur, même s'il n'est pas le joueur actif.

## PHASE DE DÉBUT

- Dégarez tous vos permanents engagés.
- Toutes les capacités qui se déclenchent « au début de votre entretien » sont déclenchées.
- Vous devez piocher une carte dans votre bibliothèque. Si vous êtes à court de cartes dans votre bibliothèque et que vous devez en piocher une, vous perdez la partie.

## PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE

- Vous pouvez jouer un terrain pendant cette phase, mais souvenez-vous que vous ne pouvez jouer qu'un terrain pendant votre tour.
- Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes, du moment que vous avez le mana pour les payer, et vous pouvez activer des capacités.

## PHASE DE COMBAT

(Voir page 7 pour les Détails sur le combat)

- Étape de début de combat.
- Étape de déclaration des attaquants. Le joueur actif décide lesquelles de ses créatures dégagées (le cas échéant) vont attaquer. Cette décision engage les créatures attaquentes.
- Étape de déclaration des bloqueurs. Votre adversaire décide lesquelles de ses créatures dégagées (le cas échéant) vont bloquer vos créatures attaquentes.

- Étape d'attribution des blessures de combat. Chaque créature attaquante ou bloqueuse qui est encore sur le champ de bataille inflige des blessures de combat égales à sa force au joueur défenseur (si elle l'attaque et qu'elle n'a pas été bloquée), à la/aux créature(s) qui la bloque(nt) ou à la créature qu'elle bloque. Une fois que les joueurs ont déterminé comment les créatures qu'ils contrôlent infligent leurs blessures de combat, ces blessures sont toutes infligées en même temps. Toute créature qui subit des blessures supérieures ou égales à son endurance meurt des suites des blessures de combat.
- Étape de fin de combat.



## DEUXIÈME PHASE PRINCIPALE

- Votre deuxième phase principale est identique à la première. Vous pouvez lancer n'importe quel type de sort et activer des capacités.
- Vous pouvez également jouer un terrain pendant cette phase, si vous ne l'avez pas déjà fait pendant votre première phase principale.

## PHASE DE FIN

- Toutes les capacités qui se déclenchent « au début de votre étape de fin » sont déclenchées.
- Si vous avez plus de sept cartes en main, choisissez celles dont vous vous défaussez et réduisez votre main à sept cartes.
- Toutes les blessures infligées aux créatures sont retirées et tous les effets « jusqu'à la fin du tour » prennent fin.





# REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ MAGIC



Discutez avec votre magasin de jeux  
local de votre premier achat.

Il vous aidera à commencer, quelle que  
soit la façon dont vous souhaitez jouer.

[PlayMagic.com](http://PlayMagic.com)

# FAQ

**Q :** Mes créatures peuvent-elles attaquer les créatures de mon adversaire pendant le combat ?

**R :** Non. Les créatures peuvent uniquement attaquer les joueurs, pas les autres créatures. Une créature inflige des blessures de combat à une autre créature uniquement lorsque le joueur défenseur utilise une créature pour bloquer une créature attaquant.

**Q :** Dois-je payer le coût de mana d'une créature à chaque tour qu'elle se trouve sur le champ de bataille ?

**R :** Non. Vous ne payez le coût de mana d'une créature qu'une seule fois. Elle reste ensuite sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou retirée par un sort ou une capacité.

**Q :** Dois-je engager mes créatures pour bloquer avec elles ?

**R :** Non. Seule une créature dégagée peut bloquer, et le blocage n'entraîne pas l'engagement de la créature en question.

**Q :** Ma bibliothèque et ma main doivent-elles être visibles pendant la partie ?

**R :** Votre main ne doit être visible que de vous, et personne ne peut regarder votre bibliothèque à moins qu'un sort ou une capacité ne vous permette d'y chercher quelque chose de spécifique.

**Q :** Qu'arrive-t-il aux sorts d'éphémère et de rituel après qu'ils ont été lancés ?

**R :** Ils ont un effet, décrit dans l'encadré de texte, puis vont au cimetière.

## GLOSSAIRE



Scannez ce code pour en savoir plus sur la terminologie du jeu *Magic*.

Ou rendez-vous sur notre site web à l'adresse <https://magic.wizards.com/keyword-glossary>

Des questions ? Contactez-nous sur [Support.Wizards.com](https://Support.Wizards.com)

Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu, et Le Seigneur des Anneaux ainsi que les noms des personnages, événements, objets et lieux y étant mentionnés sont des marques déposées de Middle-earth Enterprises, LLC utilisées sous licence par Wizards of the Coast LLC. Tous droits réservés. ©2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A. Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par : Hasbro, De Entrée 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport, NP19 4YH, UK. Magic: The Gathering, son logo, Magic, le symbole Planeswalker, les symboles \* \* \* et le pentagone de couleurs sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957.

→ Rudy Siswanto

CE UK  
CA

300D1529101001 FR