

L'édition de base **Magic 2010** amène une série de changements permettant de clarifier certaines règles confuses ou déconcertantes de *Magic*. Ces nouvelles règles sont effectives dès le 11 Juillet et devraient être effectives sur **Magic Online** le 29 Juillet. Ce document contient les informations de base vous permettant de jouer avec ces nouvelles règles, sans entrer précisément dans les détails ni les cas particuliers.

1) Mulligans simultanés

Les mulligans sont désormais simultanés, et non plus à tour de rôle. Le joueur qui commence détermine s'il souhaite mulliganer. Si c'est le cas, l'adversaire le détermine également et, s'il souhaite mulliganer aussi, les deux joueurs le font simultanément. On répète cette procédure jusqu'à ce que chaque joueur soit satisfait de sa main.

2) Changements de terminologie

2A) Champ de bataille

La zone en jeu est renommée le "champ de bataille." Désormais, les permanents "arrivent sur le champ de bataille" ou sont "mis sur le champ de bataille" et non plus "arrivent en jeu" ni ne sont "mis en jeu."

2B) Lancer, Jouer, et Activer

"Lancer" est redevenu le verbe utilisé quand on se réfère à l'action de jouer des sorts ou des types de sorts. "Jouer" n'a pas disparu et devient le verbe se référant aux terrains (et aux cartes de types non spécifiés). Les capacités activées ne sont plus "jouées" mais "activées."

2C) Exiler

La phrase "retirer de la partie" est changée en "exiler." La zone est désormais appelée la "zone d'exil" et les cartes qui s'y trouvent sont appelées des "cartes exilées."

2D) Début de l'étape de fin

À la place de "à la fin du tour," les capacités telles que celle de Boule fulgurante se déclencheront "au début de l'étape de fin." "Jusqu'à la fin du tour" sera toujours utilisé pour les effets à durée limitée tels que celui de Croissance gigantesque.

3) Réserve de mana et brûlure de mana

3A) Vider la réserve de mana

La réserve de mana se vide désormais à la fin de chaque étape *et* de chaque phase, ce qui signifie que le mana ne peut plus "flotter" de l'étape d'entretien à l'étape de pioche, ni entre les différentes étapes de la phase de combat.

3B) Fin des brûlures de mana

Le concept de brûlure de mana disparaît purement et simplement du jeu. Le Mana non utilisé à la fin des étapes et phases disparaît désormais simplement, sans perte de points de vie. Si vous laissez du mana "flotter" après avoir lancé un sort ou activé une capacité, vous devez à présent annoncer son (ses) type(s) et ses quantités.

4) Propriétaire d'un jeton

Le propriétaire d'un jeton (dans les rares occasions où le jeu nécessite de savoir qui c'est) est maintenant le joueur sous le contrôle de qui le jeton est arrivé sur le champ de bataille et non plus le joueur qui contrôlait l'effet qui a créé le jeton.

5) Les blessures de combat n'utilisent plus la pile

Aussitôt que les blessures sont assignées dans l'étape des blessures de combat, elles sont infligées. Rien ne change jusqu'à ce qu'on entre dans l'étape de désignation des bloqueurs. À partir de ce moment, voici comment cela fonctionne :

- Étape de déclaration des bloqueurs
 - Au moment où cette étape débute, le joueur défenseur déclare les bloqueurs.
 - Pour chaque créature attaquante bloquée par plusieurs créatures, le contrôleur de la créature attaquante annonce l'ordre dans lequel la créature attaquante va infliger des blessures aux créatures qui la bloquent.
 - Une fois les bloqueurs déclarés (et ordonnés si besoin), les joueurs reçoivent chacun et pour la dernière fois la priorité pour lancer des sorts et activer des capacités avant que les blessures de combat ne soient infligées.

- Étape des blessures de combat
 - Si au moins une créature a l'initiative ou la double initiative, ce sont deux étapes de blessures de combat qui vont se dérouler successivement.
 - Au moment où l'étape des blessures de combat appropriée commence, chaque créature encore sur le champ de bataille et encore en combat assigne et inflige des blessures égales à sa force.
 - Pour chaque créature attaquante bloquée par plusieurs créatures, des blessures fatales doivent être infligées au premier bloqueur avant de pouvoir en infliger au second, etc. Pendant chaque étape de blessures de combat, toutes les blessures sont infligées simultanément.

Il n'est donc plus possible de sacrifier une créature, la renvoyer en main, ou de n'importe quelle façon la retirer du champ de bataille, et la voir malgré tout infliger des blessures de combat.

6) Contact mortel

D'abord, le Contact mortel devient une capacité statique plutôt qu'une capacité déclenchée; elle détruit désormais les créatures au même moment où les blessures létales le feraient. Cela implique que de multiples instances de contact mortel ne sont plus cumulatives. Ensuite, le contact mortel autorise une créature bloquée par plusieurs autres à diviser ses blessures entre elles comme le souhaite son contrôleur, donc sans obligation de placer des blessures létales sur la première.

7) Lien de vie

Lien de vie, comme contact mortel, devient une capacité statique. Si une source avec le lien de vie inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie au moment où les blessures sont infligées. Cela signifie que si vous bloquez avec une créature possédant le lien de vie, vous gagnez les points de vie en même temps que vous subissez des blessures (à l'exception des créatures avec l'initiative ou la double initiative évidemment). Qui plus est, de multiples instances de lien de vie ne sont plus cumulatives.

Pour plus d'informations sur les changements de règles *Magic 2010*, consultez www.magicthegathering.com