



MAGIC JUDGE

JUDGE CLASSES



Semaine 5 : Lancer des sorts et activer des capacités (Règles complètes section. 601 et 602)



Lancer un sort

Précédemment, l'action de lancer un sort ou d'utiliser une carte en tant que sort était appelée «jouer» ce sort ou cette carte. Les cartes ayant été imprimées avec ce texte ont maintenant reçu un erratum sur l'Oracle pour que leur texte parle désormais de «lancer» ce sort ou cette carte. Certains effets se réfèrent toujours au fait de «jouer» une carte. «Jouer une carte» signifie jouer cette carte en tant que terrain ou la lancer en tant que sort, selon ce qui est approprié.

Lancer un sort signifie le déplacer de l'endroit dans lequel il se trouve (la main la plupart du temps), le mettre sur la pile, et payer ses coûts, ce qui lui permettra ensuite de se résoudre et d'appliquer ses effets. Lancer un sort inclut la déclaration du sort et la détermination de ses coûts. Pour lancer un sort, un joueur doit suivre les étapes décrites ci-dessous dans l'ordre. Avant toute chose, le joueur doit être légalement capable de le lancer, sans prendre en compte les effets qui empêcheraient le lancement du sort d'après des informations déterminées durant les étapes du lancement. Si à n'importe quel moment durant ce processus de lancement, un joueur est dans l'incapacité de remplir les conditions d'une étape, le lancement du sort est illégal. Le jeu revient alors au moment précédant la tentative de lancement du sort. L'annonce du sort et ses paiements ne peuvent pas être altérés une fois qu'ils ont été définis.

Vous trouverez ci-après les différentes étapes du processus de lancement d'un sort :

1. Annonce

Pour déclarer le lancement d'un sort, un joueur commence par déplacer cette carte (ou cette copie de carte depuis l'endroit où elle se trouvait vers la pile. Le sort devient l'objet le plus haut dans la pile. Il a toutes les caractéristiques de la carte (ou de la copie de carte) à laquelle il est associé, et le joueur devient son contrôleur. Le sort reste dans la pile jusqu'à ce qu'il soit contré, se résolve, ou qu'un effet ne le déplace ailleurs.

- Si le sort a plusieurs modes, le joueur annonce le(s) mode(s) choisi(s). Si plusieurs modes sont choisis, le texte de chacun des modes choisis sera suivi dans l'ordre où ils apparaissent sur la carte lors de la résolution du sort;
- Si le joueur souhaite imprégner des cartes dans ce sort, il les révèle depuis sa main ;



- Si le sort a un coût alternatif ou un coût additionnel devant être payé lorsqu'il est lancé (tel que le rappel ou un kick), le joueur annonce son intention de payer ces coûts et lesquels il compte payer. Un joueur ne peut pas choisir deux méthodes de lancement différentes ou deux coûts alternatifs pour un même sort ;
- Si le sort a un coût variable devant être payé lorsqu'il est lancé (tel qu'un coût de X dans son coût de mana), le joueur annonce la valeur de ce coût variable ;
- Si un coût qui sera payé inclut des manas hybrides, le joueur annonce l'équivalent de ce coût en mana non-hybride qu'il a l'intention de payer ;
- Si un coût qui sera payé inclut des symboles de mana phyrexians, le joueur annonce s'il compte payer 2 points de vie ou le mana coloré équivalent pour chacun de ces symboles ;

Les choix précédemment effectués (comme choisir de jouer un sort depuis le cimetière pour son coût de flashback ou choisir de jouer une créature face cachée pour son coût de mue) peuvent restreindre les options du joueur pour effectuer les choix ci-dessus.

2. Cible

Le joueur annonce son choix d'un joueur, objet ou zone appropriée pour chacune des cibles dont le sort a besoin.



Un sort peut n'avoir besoin de certaines cibles que si un coût alternatif ou additionnel (tel que le coût de flashback ou de kick), ou un mode particulier a été choisi pour lui; dans le cas contraire, le sort est lancé comme s'il n'avait pas besoin de ces cibles.

Si le sort a un nombre de cible variable, le joueur annonce le nombre de cible il choisira avant d'annoncer ces cibles. Dans certains cas, le nombre de cible sera déterminé par le texte du sort. Une fois que le nombre de cibles que possède le sort a été déterminé, ce nombre ne change pas, même si les informations utilisées pour déterminer ce nombre changent. La même cible ne peut pas être choisie plusieurs fois pour chaque instance du mot «cible» dans le texte du sort. Cependant, si le sort utilise le mot cibles à plusieurs endroit, le même objet, joueur ou zone peut être choisi(e) pour chaque instance du mot «cible» (à condition qu'il remplisse les conditions nécessaires pour être une cible).

Si un effet quelconque stipule qu'un objet/joueur doit être choisi comme cible, le joueur choisi ses cibles de manière à ce qu'il respecte le plus possible de ces effets sans enfreindre aucune règle ou effet disant que cet objet/joueur ne peut pas être choisi pour cible.

Les zones, objets et/ou joueurs choisis deviennent une cible de ce sort. (Toute capacité devant se déclencher quand ces objets, zones, et/ou joueurs deviennent la cible d'un sort se déclenche à ce moment; elle attendra que le sort finisse d'être lancé pour être mise sur la pile).

3. Distribution

Si le sort nécessite que le joueur divise ou distribue un effet (tel que des blessures ou des marqueurs) sur une ou plusieurs de ses cibles, le joueur annonce de quelle façon la distribution se fera. Chaque cible doit recevoir au minimum une unité de ce qui doit être distribué/divisé.



4. Légalité

Le jeu vérifie que le sort déclaré peut être lancé légalement. Si le sort déclaré est illégal, le jeu revient au moment précédant l'annonce du sort.

5. Coût total

Le jeu vérifie que le sort déclaré peut être lancé légalement. Si le sort déclaré est illégal, le jeu revient au moment précédant l'annonce du sort.

Pour établir le coût total :

1. Commencez par le coût de mana du sort ;
2. Vérifiez s'il y a un coût alternatif à appliquer ;
3. Vérifiez s'il y a un coût additionnel à payer ;
4. Appliquez les augmentations de coût ;
5. Appliquez les réductions de coût ;
6. Vérifiez si un effet affecte directement le coût total (Trinisphère).



Ensuite le résultat final est «verrouillé». Si des effets devaient changer le coût total après ce moment, ils n'ont pas d'effet.

Attention: Un effet stipulant que vous pouvez payer 0 au lieu de payer un coût de mana est considéré comme un coût alternatif.

Attention: Si les manas composant le coût total sont réduits à rien lors de l'application des réductions de coût, le coût total est de 0. Il ne peut pas être réduit à moins que 0.

6. Capacités de mana



Si le coût total inclut un paiement en mana, la joueur a alors la possibilité d'activer des capacités de mana. Les capacités de mana doivent être activées avant que les coûts ne soient payés.

5. Payer tous les coûts

Le joueur paie le coût total dans n'importe quel ordre. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

Les paiements impayables ne peuvent pas être payés. Une fois les étapes décrites précédemment remplies, les effets modifiant les caractéristiques du sort lors de son lancement sont appliqués, et enfin le sort devient lancé.

Une capacité se déclenchant lorsqu'un sort est lancé ou mis sur la pile se déclenche à ce moment. Si le contrôleur de ce sort avait la priorité avant de le lancer, il obtient la priorité.

Certains sorts spécifient que l'un des adversaires de son contrôleur doit faire quelque chose que son contrôleur devrait normalement faire lorsqu'il est lancé, tel que choisir un mode ou des cibles. Dans ces cas là, l'adversaire fait cela au moment où le contrôleur du sort devrait normalement le faire. Si plus d'un adversaire pourrait faire un tel choix, le contrôleur du sort décide lequel de ces adversaires fera le choix. Si le sort demande à son contrôleur et un autre joueur de faire quelque chose au même moment lorsque le sort est lancé, le contrôleur du sort le fait en premier, puis l'autre joueur.

Jouer un sort modifiant les coûts n'aura pas d'effet sur les sorts et capacités déjà sur la pile.



Activer des capacités activées

Les capacités activées ont un coût et un effet. Elles sont écrites comme «[Coût]: [Effet.] [Instructions d'activation (s'il y en a)]»

Le coût d'activation correspond à tout ce qu'il y a avant les deux points (:). Le coût d'activation d'une capacité doit être payé par le joueur qui l'active.

Certains textes après les deux points d'une capacité activée donnent des instructions qui doivent être suivies lors de l'activation de cette capacité.



Ces textes précisent quel joueur peut activer cette capacité, peuvent restreindre le moment durant lequel un joueur peut activer cette capacité, ou peuvent définir certains aspects de son coût d'activation. Ce texte ne fait pas partie de l'effet de la capacité. Il est valable à n'importe quel moment. Si une capacité activée a des instructions d'activation, elle apparaît en dernier, après l'effet de la capacité.

Précédemment, l'action d'utiliser une capacité activée était décrite sur les cartes comme «jouer» cette capacité. Les cartes ayant été imprimées avec ce texte ont reçu un errata dans l'Oracle pour qu'elles utilisent le terme «activer» cette capacité.



Activer une capacité signifie la mettre sur la pile et payer ses coûts, pour qu'elle puisse ensuite se résoudre et faire son effet. Seul le contrôleur d'un objet (ou son propriétaire, s'il n'a pas de contrôleur) peut activer ses capacités activées à moins que l'objet ne dise spécifiquement autre chose. Activer une capacité suit les étapes listées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à un quelconque moment durant l'activation d'une capacité, un joueur est incapable d'effectuer l'une de ces étapes, l'activation est illégale; le jeu retourne au moment précédant le début de l'activation de la capacité. Les annonces et les paiements ne peuvent pas être modifiés une fois qu'ils ont été faits.

- Le joueur annonce qu'il va activer une capacité. Si une capacité activée est activée depuis une zone cachée, la carte ayant cette capacité est révélée.
- La capacité est créée sur la pile en tant qu'objet n'étant pas une carte. Il devient l'objet le plus haut sur la pile. Il a le texte de la capacité l'ayant créée, et pas d'autre caractéristique. Son contrôleur est le joueur ayant activé la capacité.
- La capacité reste sur la pile jusqu'à ce qu'elle soit contrée, qu'elle se résolve ou qu'un effet la déplace ailleurs.

Le reste du processus pour activer une capacité est le même que celui pour lancer un sort défini dans la section Annonce.



Un joueur ne peut pas commencer à activer une capacité qu'il est interdit d'activer.

Une capacité activée d'une créature ayant le symbole d'engagement ({T}) ou de dégagement ({Q}) dans son coût d'activation ne peut pas être activée à moins que cette créature n'ait été sous le contrôle de son contrôleur depuis le début de son tour le plus récent. Ignorez cette règle pour les créatures ayant la célérité.

Si une capacité activée a une restriction sur son usage (par exemple «n'activez cette capacité qu'une seule fois par tour»), cette restriction continue de s'appliquer à cet objet même si le contrôleur de cet objet change.

Si un objet acquiert une capacité activée avec une restriction sur son usage de la part d'un autre objet, cette restriction s'applique seulement à cette capacité acquise par cet objet. Elle ne s'applique pas à d'autres capacités décrites de la même façon.

Lorsqu'une capacité stipule «n'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel», cela signifie que le joueur doit respecter les règles de timing de lancement d'un sort de rituel, même si cette capacité n'est pas un rituel. Le joueur n'a pas besoin d'avoir un rituel qu'il pourrait lancer pour activer cette capacité.

Lorsqu'une capacité activée stipule «n'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un éphémère», cela signifie que le joueur doit respecter les règles de timing de lancement d'un sort d'éphémère, même si cette capacité n'est pas un éphémère. Le joueur n'a pas besoin d'avoir un éphémère qu'il pourrait lancer pour activer cette capacité.

