MAGIC JUDGE

JUDGE CLASSES

Semaine 6 : Actions basées sur un état (SBA)

(Règles complètes section 704)

Les actions basées sur un état sont des actions de jeu qui **se déroulent automatiquement** chaque fois que certaines conditions sont remplies. Les actions basées sur un état **ne passent pas par la pile**.Les capacités qui attendent un certain état du jeu pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions basées sur un état, mais des capacités déclenchées.

Les actions basées sur un état sont vérifiées tout le long de partie et ne sont contrôlées par aucun joueur.

Elles sont vérifiées selon ce qui suit :

1. Chaque fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité , le jeu vérifie si les conditions concernant des actions basées sur un état sont remplies, puis effectue toutes les actions basées sur un état applicables, en un unique événement.
2. Si des actions basées sur un état ont été effectuées à la suite d'une vérification, la vérification est répétée. Dans le cas contraire, toutes les capacités déclenchées qui attendent d'être mises sur la pile y sont mises, puis la vérification est répétée.
3. Dès que plus aucune action basée sur un état n'a été effectuée à la suite d'une vérification et que plus aucune capacité déclenchée n'attend d'être mise sur la pile, le joueur approprié reçoit la priorité.

Il en va de même lors de l'étape de nettoyage (Cf. règle 514), sauf que dans le cas où aucune action basée sur un état n'est effectuée après la première vérification de l'étape et où aucune capacité n'attend d'être mise sur la pile, aucun joueur ne reçoit la priorité et l'étape se termine.
À la différence des capacités déclenchées, les actions basées sur un état ne prennent pas en compte ce qui se passe pendant la résolution d'un sort ou d'une capacité.

Les actions basées sur un état sont les suivantes :

- Si un joueur a 0 point de vie ou moins, il perd la partie.
- Si un joueur a tenté de piocher une carte dans une bibliothèque qui ne contient aucune carte depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, il perd la partie.
- Si un joueur a dix marqueurs poison ou plus, il perd la partie. Ignorez cette règle si vous jouez une partie de Troll à deux têtes.
- Si un jeton est hors phase, ou dans une autre zone que le champ de bataille, il cesse d'exister.
- Si la copie d'un sort est dans une autre zone que la pile, elle cesse d'exister. Si la copie d'une carte est dans une autre zone que la pile ou le champ de bataille, elle cesse d'exister.
- Si une créature a une endurance inférieure ou égale à 0, elle est mise dans le cimetière de son propriétaire. La régénération ne peut pas remplacer cet événement.

- Si une créature a une endurance strictement supérieure à 0, et si le nombre de blessures marquées sur elle est supérieur ou égal à son endurance, cette créature a subi des blessures mortelles et est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- Si une créature avec une endurance strictement supérieure à 0 a subi des blessures provenant d'une source avec le contact mortel depuis la dernière fois où les actions basées sur un état ont été vérifiées, cette créature est détruite. La régénération peut remplacer cet événement.
- Si un Planeswalker a une loyauté égale à 0, il est mis dans le cimetière de son propriétaire.
- Si un joueur contrôle au moins deux permanents légendaires avec le même nom, ce joueur choisit l'un d'entre eux, et les autres sont mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de «règle des légendes».

- Si au moins deux permanents ont le sur-type «du monde», ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire, à l'exception de celui qui a eu le moins longtemps le sur-type «du monde». En cas d'égalité, ils sont tous mis dans le cimetière de leur propriétaire. Cette règle est connue sous le nom de «règle des mondes».
- Si une aura est attachée à un objet illégal ou à un joueur illégal, ou si elle n'est attachée à aucun objet ou joueur, cette aura est mise dans le cimetière de son propriétaire.
- Si un équipement ou une fortification est attaché à un permanent illégal, il devient détaché de ce permanent. Il reste sur le champ de bataille.
- Si une créature est attachée à un objet ou à un joueur, elle s'en détache et reste sur le champ de bataille. De la même manière, si un permanent qui n'est ni une aura, ni un équipement, ni une fortification est attaché à un objet ou à un joueur, il s'en détache et reste sur le champ de bataille.
- Si un permanent a des marqueurs +1/+1 et -1/-1 sur lui, N marqueurs +1/+1 et N marqueurs -1/-1 lui sont retirés, où N est le plus petit nombre entre le nombre de marqueurs +1/+1 et le nombre de marqueurs -1/-1.
- Si un permanent avec une capacité stipulant qu'il ne peut pas avoir plus de N marqueurs d'un certain type sur lui a strictement plus de N marqueurs de ce type sur lui, on lui en retire jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'N.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, si une équipe a 0 point de vie ou moins, cette équipe perd la partie.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, si une équipe a 15 marqueurs poison ou plus, cette équipe perd la partie.
- Dans une partie en Commander, un joueur qui a subi 21 blessures de combat ou plus de la part d'un même commandant pendant la partie perd la partie.

- Dans une partie d'Archenemy, si une carte de machination non-continue est face visible dans la zone de commandement, et qu'elle n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais qui n'a pas encore quitté la pile, alors cette carte de machination est remise face cachée au-dessous du deck de machinations de son propriétaire.
- Dans une partie de Planechase, si une carte de phénomène est face visible dans la zone de commandement et qu'elle n'est pas la source d'une capacité déclenchée qui s'est déclenchée mais n'a pas encore quitté la pile, le contrôleur planaire transplane.

Pendant le déroulement des actions basées sur un é:tat

- Si plusieurs actions basées sur un état devaient conduire au même résultat en même temps, un unique effet de remplacement les remplacera toutes.
- Si une action basée sur un état fait qu'un permanent quitte le champ de bataille en même temps que d'autres actions basées sur un état sont effectuées, les dernières informations connues du permanent proviennent de l'état de la partie avant que ces actions basées sur un état ne soient effectuées.