Magic Judge

Judge Classes

Semaine 1 : Structure du tour

(Règles complètes, section 5)

Un tour consiste en phases, dans cet ordre :

1. Phase de début (*étapes de dégagement, entretien et pioche*).
2. Première phase principale.
3. Phase de combat (*étapes de début de combat, déclaration des attaquants, déclaration des bloqueurs, blessures de combat, fin de combat*).
4. Seconde phase principale.
5. Phase de fin de tour (*étapes de fin et de nettoyage*).

Chacune de ses phases se déroule à chaque tour, même s'il ne se passe rien durant n'importe laquelle d'entre elles.
Les phases de début, de combat et de fin sont divisées en étapes, qui se déroulent dans l'ordre. Aucun événement ne peut intervenir entre les tours, phases ou étapes.

Changement de phase/étape:

Une phase ou une étape dans laquelle les joueurs reçoivent la priorité se termine lorsque ***la pile est vide*** et que tous les joueurs ***passent successivement la priorité***.

La phase ou l'étape en cours ne se termine pas dès que la pile est vide, mais lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide.
De ce fait, chaque joueur a l'opportunité d'ajouter de nouvelles choses à la pile avant que la phase ou l'étape ne se termine.
Une étape dans laquelle aucun joueur ne reçoit la priorité se termine lorsque toutes les actions obligatoires devant se dérouler durant cette étape ont été effectuées.
Les seules étapes correspondant à cette description sont l'étape de dégagement et certaines étapes de nettoyage.

Effets et leur durée dans les phases et étapes :

Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu.

Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

- Quand une phase ou une étape se termine, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à la fin de » cette phase ou étape prennent fin.
- Quand une phase ou une étape commence, tous les effets prévus pour durer « jusqu'à » cette phase ou étape prennent fin.
- Les effets qui durent « jusqu'à la fin du combat » prennent fin à la fin de la phase de combat, et non pas au début de l'étape de fin de combat. Les effets qui durent « jusqu'à la fin du tour » sont soumis à des règles spéciales.
- Quand une phase ou une étape commence, toutes les capacités qui se déclenchent « au début de » cette phase ou étape se déclenchent. Elles sont mises sur la pile la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité.

Tours et phases additionnels :

Certains effets peuvent accorder des tours supplémentaires à un joueur.
Ces tours sont alors ajoutés immédiatement après le tour spécifié. Si un joueur se voit accorder plusieurs tours supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés un par un. Si plusieurs joueurs se voient accorder des tours supplémentaires, ceux-ci sont ajoutés un par un, dans l'ordre APNAP. Le tour le plus récemment créé est le premier à se dérouler.

- Certains effets peuvent ajouter des phases à un tour. Ils ajoutent alors ces phases immédiatement après la phase indiquée. Si plusieurs phases supplémentaires sont créées après la même phase, la phase la plus récemment créée est la première à se dérouler.
- Certains effets peuvent ajouter des étapes à une phase. Ils ajoutent alors ces étapes immédiatement avant ou immédiatement après l'étape indiquée. Si plusieurs étapes supplémentaires sont créées après la même étape, l'étape la plus récemment créée est la première à se dérouler.
- Certains effets peuvent faire passer une étape, une phase ou un tour. Passer une étape, une phase ou un tour consiste à l'ignorer, comme s'il n'existait pas.

1 – PHASE DE DÉBUT

1.1 Étape de dégagement

1.1.a Premièrement, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et, simultanément, tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

1.1.b Deuxièmement, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle vont se dégager. Puis il dégage tous ces permanents simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Normalement, tous les permanents d'un joueur se dégagent, mais certains effets peuvent empêcher certains permanents de se dégager.

Aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de dégagement, ce qui fait qu'aucun sort ne peut être lancé ou résolu et qu'aucune capacité ne peut être activée ou résolue.

Toute capacité qui se déclenche pendant cette étape est mise en attente jusqu'à la prochaine fois qu'un joueur devrait recevoir la priorité, ce qui se produit normalement pendant l'étape d'entretien.

1.2 Étape d'entretien

Toute capacité qui s'est déclenchée durant l'étape de dégagement et toute capacité qui s'est déclenchée au début de l'entretien sont mises sur la pile avant que le joueur actif ne reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées.

Puis le joueur actif reçoit la priorité.
Les joueurs peuvent jouer des sorts et activer des capacités.

1.3 Étape de pioche

1.3.a Premièrement, le joueur actif pioche une carte.
Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

1.3.b Puis, toutes les capacités qui se sont déclenchées au début de la phase de pioche et toutes les autres capacités qui se sont déclenchées sont mises sur la pile.

1.3.c Enfin, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent jouer des sorts et activer des capacités

2 (et 4) – PHASE PRINCIPALE

Il y a deux phases principales dans un tour : la première phase principale (aussi appelée phase principale d'avant combat) et la seconde phase principale (aussi appelée phase principale d'après combat) sont séparées par la phase de combat (Cf. règle 506, « Phase de combat »).

Individuellement comme collectivement, ces deux phases sont appelées la phase principale.

Seule la première phase principale d'un tour est une phase principale précédant le combat. Toutes les autres phases principales sont des phases principales suivant le combat.
Cela inclut la deuxième phase principale d'un tour dont on a sauté la phase de combat. C'est aussi vrai pour un tour au cours duquel un effet a créé une phase de combat et une phase principale supplémentaires.

La phase principale n'est pas découpée en étapes.

Elle se termine donc lorsque tous les joueurs passent successivement la priorité alors que la pile est vide, mais l'on vérifiera toujours que :

- Premièrement, mais seulement si les joueurs jouent une partie d'Archenemy, seulement si le joueur actif est l'Archenemy et qu'il s'agit de la phase principale d'avant combat du joueur actif, le joueur actif met la première carte de son deck de machinations à exécution . Cette action obligatoire du tour n'utilise pas la pile.

- Deuxièmement, toutes les capacités qui se sont déclenchées au début de la phase principale sont mises sur la pile.

- Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent jouer des sorts et activer des capacités. Le joueur dont c'est le tour peut jouer une carte de terrain.

La phase principale est habituellement la seule phase pendant laquelle un joueur peut lancer des sorts d'artefact, de créature, d'enchantement, de Planeswalker, ainsi que des rituels. Le joueur actif peut lancer ces sorts.

Pendant l'une ou l'autre des phases principales, le joueur actif peut jouer un terrain de sa main si la pile est vide, s'il a la priorité et s'il n'a pas déjà joué un terrain ce tour-ci (à moins qu'un effet n'indique que ce joueur peut jouer des terrains supplémentaires).

Cette action ne passe pas par la pile et n'est ni un sort, ni une capacité. Par conséquent, elle ne peut être contrecarrée, et les joueurs ne peuvent y répondre avec des éphémères ou des capacités activées.

3 – PHASE DE COMBAT

La phase de combat est découpée en cinq étapes, qui se déroulent dans cet ordre :

- Début de combat,
- Déclaration des attaquants,
- Déclaration des bloqueurs,
- Blessures de combat,
- Fin de combat.

Les étapes de déclaration des bloqueurs et des blessures de combat sont passées si aucune créature n'est déclarée attaquante, ou mise sur le champ de bataille attaquante. Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative ou la double initiative, il y a deux étapes des blessures de combat.

Pendant la phase de combat, le joueur actif est le joueur attaquant. Les créatures que ce joueur contrôle peuvent attaquer. S'il s'agit d'une partie à deux joueurs, son adversaire est le joueur défenseur. Celui-ci peut être attaqué, tout comme chaque Planeswalker qu'il contrôle.

Notes sur la phase de combat :

Si un effet devait mettre sur le champ de bataille un permanent non-créature attaquant ou bloqueur, ce permanent arrive bien sur le champ de bataille, mais n'est jamais considéré comme étant attaquant ou bloqueur.

Un permanent est retiré sur combat si :

- Il quitte le champ de bataille,
- Il change de contrôleur,
- Il passe hors-phase,
- Un effet le retire explicitement du combat,
- S'il s'agit d'un Planeswalker qui est attaqué et qui cesse d'être un Planeswalker,
- S'il s'agit d'une créature attaquante ou bloqueuse qui cesse d'être une créature ou qui régénère

Une créature retirée du combat cesse d'être une créature attaquante, bloqueuse, bloquée et/ou non bloquée. Un Planeswalker retiré du combat cesse d'être attaqué.

Une fois qu'une créature a été déclarée attaquante ou bloqueuse, les sorts et les capacités qui l'auraient empêchée d'attaquer ou de bloquer ne la retirent pas du combat.

Engager ou dégager une créature déjà déclarée attaquante ou bloqueuse ne la retire pas du combat. Ses blessures de combat ne sont pas prévenues.

Seule une créature peut attaquer ou bloquer. Seuls les joueurs et les Planeswalkers peuvent être attaqués.

Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés «qu' [avant/après] [un certain point de la phase de combat]», point pouvant être «les attaquants ont été déclarés», «les bloqueurs ont été déclarés», «l'étape des blessures de combat», «l'étape de fin de combat», «la phase de combat» ou «le combat».

- Un sort précisant qu'il ne peut être lancé «qu'avant (ou après) que les attaquants ne soient déclarés» se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des attaquants. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des attaquants ne commence, peu importe si des attaquants ont été effectivement déclarés ou non.

- Un sort précisant qu'il ne peut être lancé «qu'avant (ou après) que les bloqueurs ne soient déclarés» se réfère à l'action obligatoire du tour de déclaration des bloqueurs. Il peut être lancé avant (ou après) que l'étape de déclaration des bloqueurs ne commence, peu importe si des bloqueurs ont été effectivement déclarés ou non.

- Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés que «pendant le combat» ou que «pendant la phase de combat d'un joueur particulier». Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé à un moment approprié de n'importe laquelle d'entre elles.

- Certains sorts précisent qu'ils ne peuvent être lancés «qu'avant (ou après) [un certain point de la phase de combat]». Si un tour a plusieurs phases de combat, un tel sort peut être lancé ce tour-là uniquement avant (ou après) le point défini de la première phase de combat.

- Si un sort précise qu'il ne peut être lancé «qu'avant [un certain point de la phase de combat]», mais que le point défini n'existe pas dans la phase de combat correspondante car l'étape de déclaration des bloqueurs et l'étape des blessures de combat sont sautées, alors ce sort ne peut être lancé qu'avant que l'étape de déclaration des attaquants ne s'achève. Si le point défini n'existe pas car la phase de combat correspondante a été sautée, alors ce sort ne peut être lancé qu'avant que la première phase principale ne s'achève.

- Si un sort précise qu'il ne peut être lancé «que pendant le combat, après que les bloqueurs sont déclarés», mais que l'étape de déclaration des bloqueurs est sautée pour cette phase de combat, alors ce sort ne peut pas être lancé pendant cette phase de combat.

Toutes les données ci-dessus s'appliquent aux capacités qui précisent qu'elles ne peuvent être activées qu'à certains moment au regard du combat.

3.1 Étape de début de combat

3.1.a Si la partie en cours est une partie multi-joueurs, il peut y avoir un ou plusieurs joueurs défenseurs, selon les variantes et les options choisies. À moins que tous les adversaires du joueur actif ne deviennent automatiquement des joueurs défenseurs au début de la phase de combat, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires au début de la phase de combat (notez que ce choix peut être dicté par la variantes du jeu et/ou les options choisies), qui devient le joueur défenseur. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.

3.1.b Deuxièmement, le joueur actif reçoit la priorité.
Dans la variante du Troll à deux têtes, l'équipe non-active est l'équipe défenseuse.
Dans la variante du Troll à deux têtes multi-joueurs, l'équipe non-active est l'équipe défenseuse.

3.2 Étape de déclaration des attaquants

3.2.a Premièrement, le joueur actif déclare ses attaquants. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pour cela, il suit les étapes indiquées ci-dessous, dans l'ordre. Si, à tout moment de cette déclaration, le joueur actif est dans l'incapacité d'accomplir l'une de ces étapes, la déclaration est illégale. Le jeu revient en arrière jusqu'au moment précédant la déclaration

1. Le joueur actif choisit, parmi les créatures qu'il contrôle, lesquelles vont attaquer. Celles-ci doivent être dégagées et, au choix, avoir la célérité, ou avoir été contrôlées continûment par le joueur actif depuis le début du tour.
2. Si le joueur défenseur contrôle au moins un Planeswalker, ou si le joueur actif peut attaquer plusieurs autres joueurs, le joueur actif annonce, pour chacune des créatures qu'il a choisies, quel joueur ou quel Planeswalker cette créature attaque.
3. Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des restrictions (effets précisant qu'une créature ne peut attaquer, ou ne peut attaquer que si certaines conditions sont remplies). Si la déclaration proposée entre en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale.
4. Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature doit attaquer, ou doit attaquer si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Si une créature ne peut pas attaquer à moins que son contrôleur ne paie un certain coût, ce joueur n'est pas forcé de payer ce coût même si attaquer avec cette créature permettrait de respecter davantage d'obligations.

4. Le joueur actif examine toutes les créatures sous son contrôle, afin de vérifier si elles sont soumises à des obligations (effets précisant qu'une créature doit attaquer, ou doit attaquer si certaines conditions sont remplies). Si le nombre d'obligations respectées est inférieur au nombre maximal d'obligations qu'il aurait été possible de respecter sans pour autant entrer en contradiction avec la moindre restriction, alors cette déclaration est illégale. Si une créature ne peut pas attaquer à moins que son contrôleur ne paie un certain coût, ce joueur n'est pas forcé de payer ce coût même si attaquer avec cette créature permettrait de respecter davantage d'obligations.

5. Si au moins une des créatures choisies a le regroupement ou le «regroupement avec d'autres», le joueur actif annonce quelles créatures vont former des groupes.

6. Le joueur actif engage les créatures choisies. Engager une créature lorsqu'elle est déclarée attaquante n'est pas un coût, mais seulement une conséquence d'avoir attaqué.

7. Si certaines créatures ont besoin qu'un coût soit payé pour qu'elles puissent attaquer, le joueur actif détermine le coût total de l'attaque. Ce coût peut inclure un paiement de mana, l'engagement ou le sacrifice de permanents, la défausse de cartes, etc. Une fois le coût total déterminé, il devient figé. Si des effets devaient par la suite modifier ce coût, ignorez ces changements.

8. Si le coût inclut un paiement de mana, le joueur actif peut jouer des capacités de mana. Une fois que le joueur a suffisamment de mana dans sa réserve, il paye tous les coûts dans l'ordre de son choix. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

9. Chacune des créatures qui ont été choisies et sont toujours contrôlées par le joueur actif devient une créature attaquante. Elle le reste jusqu'à ce qu'elle soit retirée du combat ou que la phase de combat se termine, selon ce qui arrive en premier.

3.3.b Deuxièmement, pour chaque créature attaquante bloquée, le joueur actif annonce l'ordre d'assignation des blessures de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures la bloquant dans un ordre au choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature attaquante ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.
Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature bloqueuse est retirée du combat, ou si un sort ou une capacité spécifie qu'elle cesse de bloquer une créature attaquante, la créature bloqueuse est retirée de l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des créatures bloqueuses restantes demeure inchangé.

3.3.c Troisièmement, pour chaque créature bloqueuse, le joueur défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures de cette créature, ce qui consiste à mettre les créatures qu'elle bloque dans un ordre du choix de ce joueur. (Pendant l'étape des blessures de combat, une créature bloqueuse ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouvent avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.) Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, si une créature attaquante est retirée du combat ou qu'un sort ou une capacité fait qu'elle cesse d'être bloquée par une créature bloqueuse, elle est retirée de tous les ordres d'assignation des blessures correspondants. L'ordre relatif des créatures attaquantes restantes demeure inchangé.

3.3.d Toute capacité qui s'est déclenchée lorsqu'une créature bloque ou durant le processus décrit dans les règles sont mises sur la pile.

- Une capacité qui dit : «À chaque fois que [cette créature] bloque», ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle bloque plusieurs créatures. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenchera également si un effet rend cette créature bloqueuse, mais seulement si elle n'était pas déjà bloqueuse à ce moment-là. Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

- Une capacité qui dit : «À chaque fois que [cette créature] bloque une créature», se déclenche une fois pour chaque créature attaquante bloquée par la créature ayant cette capacité. Elle se déclenche si la créature est déclarée bloqueuse. Elle se déclenche aussi si un effet permet à cette créature de bloquer une créature attaquante, mais seulement s'il elle n'était pas déjà en train de bloquer cette créature à ce moment-là. Elle ne se déclenchera pas si une créature est mise bloquante sur le champ de bataille.

- Une capacité qui dit : «À chaque fois que [cette créature] devient bloquée», ne se déclenche généralement, pour cette créature, qu'une seule fois par combat, même si elle est bloquée par plusieurs créatures. Elle se déclenchera si cette créature devient bloquée par au moins une créature déclarée bloqueuse. Elle se déclenchera également si cette créature devient bloquée par un effet ou par une créature qui est mise sur le champ de bataille bloqueuse, mais seulement si la créature attaquante était non bloquée à ce moment-là.

- Une capacité qui dit : «À chaque fois que [cette créature] devient bloquée par une créature», se déclenche une fois pour chaque créature qui bloque la créature nommée. Elle se déclenche si une créature est déclarée bloqueuse de la créature attaquante. Elle se déclenchera également si un effet fait qu'une créature bloque la créature attaquante, si elle n'était pas déjà en train de bloquer la créature attaquante à ce moment-là. De plus, elle se déclenchera si une créature est mise sur le champ de bataille la bloquant. Elle ne se déclenchera pas si la créature nommée devient bloquée par un effet et non par une créature.

- Si une capacité se déclenche quand une créature bloque ou devient bloquée par un nombre précis de créatures, la capacité se déclenche si la créature bloque ou est bloquée par ce nombre précis de créatures lorsque les bloqueurs sont déclarés. Les effets qui ajoutent ou retirent des bloqueurs peuvent également faire se déclencher de telles capacités. Cela s'applique également aux capacités qui se déclenchent lorsqu'une créature bloque ou devient bloquée par au moins un certain nombre de créatures.

- Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques bloque, elle se déclenchera uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où les bloqueurs sont déclarés, ou au moment où un effet la fait bloquer. Si une capacité se déclenche quand une créature ayant certaines caractéristiques devient bloquée, elle se déclenchera uniquement si la créature possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloquée. Si une capacité se déclenche quand une créature devient bloquée par une créature ayant certaines caractéristiques, elle se déclenchera uniquement si cette dernière possède ces caractéristiques au moment où elle devient bloqueuse. Aucune de ces capacités ne se déclenchera si les caractéristiques de la créature concernée changent par la suite pour remplir les conditions de déclenchement de la capacité.

- Une capacité qui indique «À chaque fois que [cette créature] attaque et n'est pas bloquée», se déclenche si aucune créature n'est déclarée bloqueuse pour cette créature. Elle se déclenchera même si la créature n'a jamais été déclarée attaquante (par exemple parce qu'elle est arrivée sur le champ de bataille attaquante). Elle ne se déclenchera pas si la créature est bloquée et si, par la suite, tous ses bloqueurs sont retirés du combat.

Puis le joueur actif reçoit la priorit. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités.

Une créature mise sur le champ de bataille bloqueuse n'est pas affectée par les obligations et restrictions qui s'appliquent à la déclaration des bloqueurs.

- Si un sort ou une capacité fait qu'une créature sur le champ de bataille bloque une créature attaquante, le joueur actif annonce la position de la créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Ensuite, le joueur défenseur annonce la position de la créature attaquante dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature bloqueuse. L'ordre relatif des autres créatures attaquantes demeure inchangé. Ceci fait partie intégrante de l'effet de blocage.

- Si une créature est mise sur le champ de bataille bloqueuse, son contrôleur choisit quelle créature attaquante elle bloque au moment où elle arrive sur le champ de bataille (à moins que l'effet qui la met sur le champ de bataille ne précise ce qu'elle bloque). Ensuite, le joueur actif annonce la position de la nouvelle créature bloqueuse dans l'ordre d'assignation des blessures de la créature attaquante qu'elle bloque. L'ordre relatif des autres créatures bloqueuses demeure inchangé. Une créature mise sur le champ de bataille de cette manière est «bloqueuse» mais, pour ce qui est des capacités déclenchées et des effets, elle n'a jamais « bloqué».

- Une créature «bloque seule» si c'est la seule créature déclarée comme bloqueuse pendant l'étape de déclaration des bloqueurs. Une créature est «en train de bloquer seule» si elle est bloqueuse mais qu'aucune autre créature ne l'est.
- Un permanent qui est à la fois une créature bloqueuse et un Planeswalker attaqué est retiré du combat s'il cesse d'être à la fois une créature ET un planeswalker. S'il cesse d'être l'un de ces types de cartes mais continue à être l'autre, il continue à être soit une créature bloqueuse soit un Planeswalker attaqué, selon ce qui est approprié.
- Si l'effet qui met une créature sur la champ de bataille bloqueuse spécifie qu'elle bloque une certaine créature et que celle-ci n'est plus attaquante, la créature est mise sur le champ de bataille, mais n'est jamais considérée comme bloqueuse. La même chose est vraie si le contrôleur de la créature mise sur le champ de bataille bloqueuse n'est pas un joueur défenseur pour la créature attaquante spécifiquement désignée.

3.4 Étape des blessures de combat.

3.4.a Premièrement, le joueur actif annonce comment chacune des créatures attaquantes assigne ses blessures de combat, puis le joueur défenseur annonce comment chacune des créatures bloqueuses assigne ses blessures de combat. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Un joueur assigne les blessures de combat d'une créature en suivant les règles ci-dessous :

- Chaque créature attaquante ou bloqueuse assigne un nombre de blessures de combat égal à sa force. Les créatures qui devraient assigner 0 blessure ou moins de cette manière n'assignent pas de blessures de combat.
- Une créature non bloquée assigne ses blessures de combat au joueur ou au Planeswalker qu'elle attaque. Si elle n'attaque plus rien (par exemple, dans le cas où elle attaquait un Planeswalker qui a, par la suite, quitté le champ de bataille), elle n'assigne pas de blessures de combat.

- Une créature bloquée assigne ses blessures de combat aux créatures qui la bloquent. Si elle n'est plus bloquée par aucune créature (par exemple, dans le cas où tous ses bloqueurs ont été détruits ou retirés du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat. Si elle est bloquée par une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature. Si elle est bloquée par plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloquée à répartir ses blessures de combat. Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qui la bloque que si, une fois l'assignation des blessures de combat terminée, des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle dans l'ordre d'assignation des blessures. Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

Exemples:

- Si une créature bloque deux créatures attaquantes, les blessures assignées par la seconde créature sont prises en compte au moment où la première assigne ses blessures. Assigner 0 blessure à une 2/2 qui reçoit deux blessures de l'autre créature est suffisant.
- Les blessures déjà marquées sur la créature seront prises en compte. Assigner une blessure à une 2/2 qui a déjà une blessure marquée sur elle est suffisant.
- Les blessures infligées par une source ayant le contact mortel seront prises en compte. Dans ce cas, une seule blessure est nécessaire pour infliger des blessures mortelles.
- Le fait qu'une créature est indestructible n'est pas pris en compte. Assigner une blessure est suffisant.
- Le fait qu'une créature va prévenir les deux prochaines blessures n'est pas pris en compte.

Une créature bloqueuse assigne ses blessures de combat aux créatures qu'elle bloque.

Si elle ne bloque plus aucune créature (par exemple, dans le cas où toutes les créatures qu'elle bloquait ont été détruites ou retirées du combat), elle n'assigne pas de blessures de combat.

Si elle bloque une seule créature, elle assigne toutes ses blessures de combat à cette créature.

Si elle bloque plusieurs créatures, elle assigne ses blessures de combat à ces créatures, conformément à l'ordre d'assignation des blessures annoncé. Cela peut amener le contrôleur de la créature bloqueuse à répartir ses blessures de combat.
Cependant, elle ne peut assigner des blessures de combat à une créature qu'elle bloque que si, une fois l'assignation des blessures de combat terminée, des blessures mortelles ont été assignées à chaque créature qui se trouve avant elle, dans l'ordre d'assignation des blessures.

Pour vérifier si des blessures mortelles ont été assignées, prenez en compte les blessures déjà marquées sur la créature ainsi que les blessures assignées par d'autres créatures pendant cette étape des blessures de combat, mais pas les capacités ou les effets qui pourraient modifier le nombre de blessures qui seraient finalement infligées. Il est possible d'assigner à une créature un nombre de blessures supérieur aux blessures mortelles.

3.4.b Une fois qu'un joueur a assigné les blessures de combat de chacune des créatures attaquantes ou bloqueuses qu'il contrôle, l'assignation des blessures est vérifiée dans sa globalité pour voir si elle respecte les règles ci-dessus (et pas seulement l'assignation des blessures de chaque créature attaquante ou bloqueuse individuellement). Si l'assignation ne les respecte pas, elle est illégale ; la partie revient au moment juste avant que ce joueur ne commence à assigner les blessures de combat.

3.4.c Deuxièmement, toutes les blessures de combat assignées sont infligées simultanément. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile. Aucun joueur ne peut lancer de sort ou activer de capacités entre le moment où les blessures de combat sont assignées et celui où elles sont infligées.

3.4.d Troisièmement, le joueur actif reçoit la priorité.

3.4.e Toute capacité qui s'est déclenchée quand les blessures de combat ont été infligées ou quand les actions basées sur un état ont ensuite été appliquées sont mises sur la pile avant que le joueur actif ne reçoive la priorité, sans se préoccuper de l'ordre dans lequel les capacités se sont déclenchées.

Si au moins une créature attaquante ou bloqueuse a l'initiative (Cf. règle 702.7) ou la double initiative (Cf. règle 702.4) au début de l'étape des blessures de combat, seules les créatures avec l'initiative ou la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape.
Après cette étape, au lieu de passer directement à l'étape de fin de combat, une seconde étape des blessures de combat est ajoutée à la phase. Seules les créatures attaquantes ou bloqueuses qui n'avaient ni l'initiative ni la double initiative au début de la première étape des blessures de combat, et les créatures attaquantes ou bloqueuses qui ont toujours la double initiative assignent leurs blessures de combat pendant cette étape.
L'étape de fin de combat se déroule après cette étape.

3.5 Étape de fin de combat

3.5.a Les capacités qui se déclenchent « à la fin du combat » se déclenchent quand l'étape de fin de combat commence. Les capacités qui durent « jusqu'à la fin du combat » expirent à la fin de la phase de combat.
3.5.b Puis, le joueur actif reçoit la priorité.

Dès le moment où l'étape de fin de combat se termine, toutes les créatures et tous les Planeswalkers sont retirés du combat. Après la fin de l'étape de fin de combat, la phase de combat est terminée, et la phase principale d'après combat commence.

5 – PHASE DE FIN DE TOUR

5.1 Étape de fin

5.1.a Premièrement, les capacités déclenchées se déclenchant «Au début de l'étape de fin» ou «Au début de la prochaine étape de fin» sont mises sur la pile.
Auparavant, les capacités qui se déclenchaient au début de l'étape de fin étaient imprimées avec la formulation «à la fin du tour». Les cartes imprimées avec cette formulation ont été erratées dans l'Oracle sous la forme «au début de l'étape de fin» ou «au début de la prochaine étape de fin».

5.1.b Puis, le joueur actif reçoit la priorité.

Si un permanent avec une capacité qui se déclenche «au début de l'étape de fin» arrive sur le champ de bataille pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du tour suivant. De la même manière, si une capacité déclenchée retardée qui se déclenche «au début de la prochaine étape de fin» est créée pendant cette étape, cette capacité ne se déclenchera pas avant le début de l'étape de fin du prochain tour. En d'autres termes, l'étape de fin ne «revient pas en arrière» pour permettre à ces capacités d'être mises sur la pile. Cette règle concerne uniquement les capacités déclenchées. Elle ne s'applique pas aux effets continus qui durent «jusqu'à la fin du tour» ou «ce tour-ci».

5.2 Étape de nettoyage

5.2.a Premièrement, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.
Deuxièmement, les actions suivantes se déroulent simultanément : toutes les blessures marquées sur tous les permanents (y compris ceux qui sont hors phase) sont retirées et tous les effets qui durent «jusqu'à la fin du tour» et «ce tour-ci» se terminent. Cette action obligatoire du tour ne passe pas par la pile.
Normalement, aucun joueur ne reçoit la priorité pendant l'étape de nettoyage, donc aucun sort ne peut être lancé et aucune capacité ne peut être activée. Il y a cependant une exception à cette règle :
À ce moment, le jeu vérifie si des actions basées sur un état devraient être effectuées et/ou si des capacités déclenchées attendent d'être mises sur la pile (y compris celles qui se déclenchent «au début de la prochaine étape de nettoyage»). Si tel est le cas, ces actions basées sur un état sont effectuées, puis ces capacités déclenchées sont mises sur la pile, puis enfin le joueur actif reçoit la priorité. Les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités. Une fois que la pile est vide et que tous les joueurs passent successivement la priorité, une nouvelle étape de nettoyage commence.

ACTIONS OBLIGATOIRES DU TOUR

(Règles complètes Section 703)

Les actions obligatoires du tour sont des actions de jeu qui se déroulent automatiquement au début ou à la fin de certaines étapes et de certaines phases. Les actions obligatoires du tour ne passent pas par la pile.
Les capacités qui attendent une certaine étape ou phase pour commencer à produire leur effet ne sont pas des actions obligatoires du tour, mais des capacités déclenchées.
Les actions obligatoires du tour ne sont contrôlées par aucun joueur.

Au début de chaque étape et de chaque phase, si des actions obligatoires du tour lui sont associées, elles sont automatiquement traitées en premier, avant que les actions basées sur un état ne soient effectuées, que les capacités déclenchées ne rejoignent la pile, et que les joueurs ne reçoivent la priorité.
Les actions obligatoires du tour sont les suivantes :

1. Tout de suite après le début de l'étape de dégagement, tous les permanents en phase avec le déphasage contrôlés par le joueur actif passent hors phase et tous les permanents que le joueur actif contrôlait lorsqu'ils sont passés hors phase passent en phase. Tout cela se déroule simultanément.
2. Tout de suite après la fin du déphasage, pendant l'étape de dégagement, le joueur actif détermine lesquels des permanents qu'il contrôle vont se dégager. Puis il dégage tous ces permanents simultanément.
3. Tout de suite après le début de l'étape de pioche, le joueur actif pioche une carte.
4. Dans une partie d'Archenemy (Cf. règle 904), tout de suite après le début de la phase principale d'avant combat de l'Archenemy, ce joueur met la carte du dessus de son deck de machinations à exécution.
5. Tout de suite après le début de l'étape de début de combat, si la partie en cours est une partie multi-joueurs dans laquelle tous les adversaires du joueur actif ne deviennent pas automatiquement des joueurs défenseurs, le joueur actif choisit l'un de ses adversaires, qui devient le joueur défenseur.

6. Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des attaquants, le joueur actif déclare ses attaquants.
7. Tout de suite après le début de l'étape de déclaration des bloqueurs, le joueur défenseur déclare ses bloqueurs.
8. Tout de suite après la déclaration des bloqueurs, pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature attaquante bloquée par plus d'une créature, le joueur actif annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures bloqueuses.
9. Tout de suite après l'annonce de l'ordre d'assignation des blessures par le joueur actif (si nécessaire), pendant l'étape de déclaration des bloqueurs, pour chaque créature qui bloque plus d'une créature, le joueur défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures attaquantes.
10. Tout de suite après le début de l'étape des blessures de combat, chaque joueur annonce, dans l'ordre APNAP, comment chacune des blessures attaquantes ou bloqueuses sous son contrôle assigne ses blessures de combat.
11. Tout de suite après l'assignation des blessures de combat, pendant l'étape des blessures de combat, toutes les blessures de combat sont infligées simultanément.
12. Tout de suite après le début de l'étape de nettoyage, si la main du joueur actif contient plus de cartes que sa taille de main maximale (normalement sept), celui-ci doit se défausser jusqu'à n'avoir plus qu'un nombre de cartes égal à sa taille de main maximale.
13. Tout de suite après que le joueur actif s'est défaussé (si nécessaire), pendant l'étape de nettoyage, toutes les blessures marquées sur tous les permanents sont retirées et tous les effets qui durent «jusqu'à la fin du tour» et «ce tour-ci» se terminent. Ces actions se déroulent simultanément.
14. Quand une phase ou une étape se termine, tout le mana restant dans la réserve de chaque joueur est perdu.