

Mental Magic Comprehensive Rules

Ce document a vu le jour sur Magic-Ville¹ (<http://www.magic-ville.com/fr>)
 Page perso : <http://www.magic-ville.com/fr/register/perso.php?Glacius>

Préambule

Ce document a pour but de présenter de manière formelle et illustrée les règles de Mental Magic telles que je les conçois, et telles que je les utilise couramment dans mon groupe de jeu. Il existe d'autres variantes de Mental Magic, plus ou moins bien définies, mais j'ai choisi une approche visant à se rapprocher le plus possible des règles du jeu original Magic : the GatheringTM. Et comme je suis malade dans ma tête et arbitre, j'ai voulu avoir un support bien carré et bien défini pour jouer. Si vous avez des questions, ou si vous vous intéressez à ce format alternatif, n'hésitez pas à nous rendre visite sur le forum 'officiel' <http://www.magic-ville.com/fr/forum/index.php?themecode=amy>, ou à m'envoyer un MP sur [Magic-Ville](#)¹. Vous êtes libres de diffuser ce document (en conservant les crédits merci) où vous voulez, mais je serais content d'en être informé :).

Table des matières

7 Mental Magic	1
700 Généralités	1
701 Manipulation de la bibliothèque	1
702 Propriété	1
703 Pentaland	2
704 Nommer une carte	2
705 Quand nommer une carte	3
706 Liste des cartes bannies	4

7 Mental Magic

700 Généralités

700.1 Mental Magic est une variante non-officielle du jeu de cartes à collectionner Magic : the GatheringTM.

700.1a Sauf contre-indication dans ce document, les règles de Magic : the GatheringTM s'appliquent à la variante Mental Magic.

700.2 Mental Magic se joue avec un deck commun d'environ 300 cartes dont la composition est donnée en annexe.²

701 Manipulation de la bibliothèque

701.1 La taille de la bibliothèque et le jeu lui-même rendent les manipulations de la bibliothèque complexes.


701.1a Les joueurs ne peuvent pas chercher dans la bibliothèque.

701.1b Si un joueur devait mélanger la bibliothèque, il la coupe à la place. Une telle coupe est alors considérée comme un mélange.

702 Propriété

702.1 La bibliothèque est commune à tous les joueurs.

702.1a Lorsqu'un sort ou une capacité fait référence à la bibliothèque d'un joueur, celle-ci est appliquée à la bibliothèque commune.

Wizards of the Coast, Magic : The Gathering, Magic, Magic : The Gathering – Commander et leurs logos, les apparences distinctives des personnages et les symboles  sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. n° RE 37 957.

1. Magic-Ville est la propriété de Jean Marc Blanchard.

2. ou pas.

702.2 Un joueur est déclaré propriétaire d'une carte lorsque celle-ci est déplacée de sa bibliothèque vers une autre zone.

702.2a Un joueur cesse d'être le propriétaire d'une carte lorsque celle-ci est déplacée dans la bibliothèque.

702.2b Lorsqu'un joueur révèle une ou plusieurs cartes de sa bibliothèque, il en est le propriétaire tant que les cartes restent révélées, sauf si ceci est dû à un effet qui révèle continûment la carte du dessus de la bibliothèque d'un joueur.

702.2c Lorsqu'un joueur regarde des cartes de la bibliothèque d'un joueur, ce dernier en est le propriétaire tant que quelqu'un les regarde.

703 Pentaland

703.1 Un Pentaland est un terrain de base sans sous-type ainsi défini :

Pentaland
Terrain de base
☛ : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

703.2 Un joueur peut jouer face cachée comme un Pentaland toute carte de sa main.

703.3 Un joueur peut jouer face cachée comme un Pentaland toute carte de sa main, toute carte face cachée qu'il pourrait jouer, ainsi que toute carte face visible non-nommée qu'il pourrait jouer si cette carte était un terrain.

Exemples :

- Un [Masque d'uba](#) est en jeu. Un joueur peut jouer face cachée comme un Pentaland toute carte non-nommée retirée de la partie par le masque d'uba.
- Un joueur peut jouer n'importe quelle carte retirée de la partie par un [Plans de Colfénor](#) face cachée comme un Pentaland.

703.4 Jouer un Pentaland est une action spéciale qui suit les règles pour jouer un terrain.

703.5 Lorsqu'un sort ou une capacité permet à un joueur de mettre en jeu un terrain depuis sa main sans le révéler préalablement, ce dernier peut mettre en jeu face cachée une carte de sa main comme un Pentaland.

703.6 Un Pentaland en jeu n'est pas un permanent face cachée, au sens du statut d'un permanent.





703.7 Lorsqu'un Pentaland est déplacé d'une zone à une autre, il reste face cachée.

703.8 Lorsqu'un Pentaland est déplacé dans la main ou dans la bibliothèque d'un joueur, il cesse d'être un Pentaland.

704 Nommer une carte

704.1 Une carte est déclarée nommée lorsqu'un joueur lui donne le nom d'une carte (ou d'une moitié de carte, voir [704.3](#)) du format choisi ayant le même coût de mana (le coût de mana inclut le nombre et la couleur de chaque symbole) ou dont les symboles hybrides du coût peuvent être instanciés de manière à coïncider avec le coût de la carte imprimée. La carte choisie ne peut être la même que celle qui est imprimée. Si la carte imprimée possède un coût hybride, elle peut être nommée comme si elle avait n'importe quel coût composable à partir de son coût. Si la carte imprimée est une double carte, elle peut être nommée comme si elle avait n'importe lequel de ses deux coûts.





Exemples :

- On peut nommer une carte ayant pour coût  comme un [Lions des savanes](#) ou une [Représentation de la destinée](#).
- On peut nommer une carte ayant pour coût   comme une [Vengeresse de serra](#), un [Marchefeu slith](#), un [Soulèvement des lutins](#) ou un [Museleur vexatoire](#)
- On peut nommer une carte ayant pour coût  comme un [Javelot de flamme](#) ou un [Esclavagiste d'âmes](#)

704.2 Deux cartes différentes ne peuvent pas être nommées de la même manière. Cette règle ne connaît qu'une seule exception, voir [705.4a](#).

704.3 Chaque double carte est considérée à mental Magic comme deux cartes distinctes.

Exemple :






- Il est possible de nommer une carte ayant pour coût   comme un [Feu](#), mais celle ci ne pourra jamais être utilisée comme [Glace](#), et aura uniquement les caractéristiques de [Feu](#) dans toutes les zones. Il est par ailleurs possible de nommer [Glace](#) avec une carte ayant   pour coût par la suite.

704.4 Une fois nommée, une carte devient de manière définitive la carte choisie. Elle ne peut être nommée à nouveau.

705 Quand nommer une carte

705.1 Un joueur doit nommer toute carte s'il s'apprête à la jouer face visible, à la suspendre, à l'imprégner, à jouer une de ses capacités ou à la jouer face cachée depuis une zone visible.

Exemples :

- Un joueur joue un **Choc** de sa main. Il nomme une carte ayant pour coût  de sa main comme étant **Choc** pendant l'annonce du sort.
- Un joueur joue un **Choc** de sa bibliothèque (un **Mage de l'avenir** est en jeu). Il nomme la carte ayant pour coût  du dessus de sa bibliothèque comme étant **Choc** pendant l'annonce du sort.
- Un joueur suspend une **Vision ancestrale** de sa main. Il nomme une carte de sa main sans coût de mana comme étant **Vision ancestrale** en annonçant suspendre la carte.
- Un joueur imprègne un **Souffle beni** de sa main sur un **Rayon glaciaire** qu'il joue : il nomme une carte de sa main ayant pour coût  comme étant **Souffle beni** en annonçant ses imprégnations.
- Un joueur recycle une **Foi renouvelée**. Il nomme une carte de sa main ayant pour coût   comme étant **Foi renouvelée** en annonçant jouer la capacité.

705.2 Lorsqu'une carte non-nommée quitte la main d'un joueur face visible, celui-ci doit la nommer avant qu'elle ne quitte sa main.

Exemple :

- Si un joueur se défait d'une carte non-nommée, il doit la nommer.












705.3 Lorsqu'une carte non-nommée est déplacée face visible dans le cimetière d'un joueur, celui-ci la nomme avant qu'elle ne quitte sa zone d'origine.

Exemple :

- Un joueur drague une carte de son cimetière. Il nomme toutes les cartes mises dans son cimetière de cette manière.




705.4 Lorsqu'une carte non-nommée face cachée est retournée face visible, son contrôleur doit la nommer. La carte choisie doit être légale, aussi bien en termes de jeu que pour la règle 704.2, sauf exception définie par la règle 705.4a.

Exemples :

- Un joueur retourne face visible une créature ayant pour coût    face cachée. Si aucun d'eux n'a été nommé, ses seuls choix légaux sont : payer   et nommer **Changeforme vésuvéen**, payer   et nommer **Drakôn sanglêchine** ou bien payer    et nommer **Hurleur changebrume**.
- Une créature face cachée ayant  pour coût (qui a été jouée en mue) est mise dans un cimetière, et donc révélée face visible alors que **Joueur de trompe briseguerre** a déjà été nommé. Son contrôleur doit la nommer comme étant **Surveillant gobelin** (car c'est le seul choix restant).

705.4a Si tous les choix légaux pour une carte ainsi retournée ont été faits entre le moment où la carte a été jouée face cachée et le moment où elle a été retournée face visible, dont au moins un pour une carte jouée par un adversaire, le joueur a le droit d'ignorer la règle 704.2. S'il ne peut faire un choix légal après cela, le joueur qui a joué la carte face cachée perd la partie.

Exemple :

- Une créature face cachée ayant    pour coût (qui a été jouée en mue) est mise dans un cimetière, et donc révélée face visible alors qu'**Élémental de racines** a été joué par un adversaire depuis qu'elle a été jouée face cachée. Le seul choix légal ayant été fait pour une carte jouée par un adversaire, La règle 704.2 peut être ignorée et son contrôleur doit la nommer comme étant aussi **Élémental de racines**.

705.5 Lorsqu'un sort ou une capacité demande ou autorise à un joueur à choisir ou à révéler une carte répondant à certains critères¹ parmi plusieurs cartes, ce joueur nomme la carte choisie (si celle-ci n'est pas déjà nommée) de manière à effectuer un choix légal. S'il doit choisir une telle carte parmi des cartes face visible et qu'il n'y parvient pas, l'éventuel propriétaire des cartes concernées peut choisir et nommer une carte à sa place.

Exemple :

- Un joueur (A) joue **Ostracisme** en ciblant un adversaire. Celui-ci révèle sa main et A choisit une des cartes et la nomme. Il doit la nommer comme étant une créature. S'il ne peut pas, l'adversaire ciblé peut nommer une carte de sa main comme une créature, et la défausser.
- Un joueur (A) joue la capacité de **Strates de scrutation**. Celui-ci regarde la carte du dessus de la bibliothèque. Il peut choisir de la révéler dans le but de la mettre dans sa main, auquel cas il doit la nommer comme étant une carte neigeuse.

705.6 Lorsqu'un sort ou une capacité a besoin d'informations sur une carte face visible non-nommée, le propriétaire de la carte doit la nommer. Cette règle comporte plusieurs exceptions :

1. le mot caractéristique a un sens à magic

705.7 Lorsqu'un sort ou une capacité a besoin de savoir le coût de mana ou le coût converti de mana d'une carte, on utilise le coût de mana ou le coût converti de mana imprimé. il n'est pas nécessaire pour son propriétaire de la nommer. Ceci constitue une exception à la règle 705.6.

705.8 Lorsqu'un sort ou une capacité a besoin de savoir la ou les couleur(s) d'une carte, on utilise la ou les couleur des symboles de mana dans le coût de mana de la carte imprimée. il n'est pas nécessaire pour son propriétaire de la nommer. Ceci constitue une exception à la règle 705.6.

705.9 Lorsqu'un sort ou une capacité a besoin de savoir si une carte ayant un coût de mana non-vide est non-terrain, il n'est pas nécessaire pour son propriétaire de la nommer. Ceci constitue une exception à la règle 705.6.

705.10 Si une carte demande si plusieurs cartes dont au moins une non-nommée ont le même nom, la réponse est non, il n'est pas nécessaire pour son propriétaire de les nommer. Ceci constitue une exception à la règle 705.6.

705.11 Si un sort ou une capacité a besoin de savoir si une ou plusieurs cartes données se trouvent dans la main d'un joueur, alors toutes les cartes pouvant être nommées ainsi doivent être nommées, sauf si le nom en question a déjà été utilisé. Si plusieurs cartes sont concernées, leur propriétaire peut choisir d'en nommer une seule comme étant la carte recherchée. Ceci constitue une exception à la règle 705.6.

Exemples :

- Un joueur révèle la carte du dessus de la bibliothèque avec **Bougies de Leng**. Il n'a pas à la nommer.
- Un joueur joue un **Vide** en choisissant six. le joueur ciblé doit nommer toutes les cartes de sa main ayant un coût converti de mana de 6.
- Un joueur active un **Pendule du menteur** en nommant **Lions des savanes** à la résolution, qui n'a pas encore été nommé. Il doit alors nommer toutes les cartes non-nommées de sa main qui pourraient être nommées en **Lions des savanes** (soit les cartes ayant pour coût ✨, 🌊, 🌋, 🌋 ou 🌋), ou bien en nommer une seule comme étant **Lions des savanes**.
- Un joueur active un **Pendule du menteur** en nommant **Lions des savanes**, qui a déjà été nommé. À la résolution, aucune carte n'est nommée.
- Un joueur résout une **Thérapie de la coterie** en nommant **Forme du serpent** (qui n'a pas encore été utilisé), le joueur ciblé doit nommer toutes les cartes de sa main ayant un coût de mana de 2 🌊, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋, 2 🌋 ou 2 🌋.
- Un joueur résout un **Soupçon de démente**. Aucune carte n'est nommée.

706 Liste des cartes bannies

706.1 Toutes les cartes bannies ou restreintes dans un format sont bannies dans le format correspondant utilisant la variante Mental Magic.

706.2 Toutes les cartes pouvant affecter de manière trop radicale le nombre de cartes dans la bibliothèque, ou pouvant révéler un nombre non défini de cartes dans la bibliothèque sont bannies :

- **Abondance**
- **Arrache-pensées**
- **Bâton de Protée**
- **Brasier cérébral**
- **Butin du caveau**
- **Changeforme du projet Jusant**
- **Changement de moralité**
- **Changesort**
- **Consultation démoniaque**
- **Dévorateur phyrexian**
- **Druide ermite**
- **Druide vengeur**
- **Effet tunnel**
- **Élémental des halliers**
- **Entrelacs des chemins**
- **Famille d'accueil**
- **Frappeur à l'arc**
- **Funérailles de l'esprit**
- **Garde-Chasse**
- **Illusionniste céphalide**
- **Lame de trépanation**
- **Lisseur**

- Pacte souillé
- Performance télémine
- Phantasme des miroirs
- Polymorphisme
- Ralliement de la horde
- Reforge
- Retisser
- Rotefeu gobelin
- Serment des druides
- Sorcier devin
- Traumatisme

706.3 Les cartes causant un chaos trop grand dans la partie :

- Râtelier à parchemins
- Toupie de divination du sensei

706.4 Les cartes qui abusent des règles particulières de Mental Magic :

- Canalisatrices de Mul Daya
- Couronne de convergence
- Emprunteuse de talent
- *Illusionary Mask*
- Jeu d'esprits
- Jeux de tête
- Maralen des Chantematins
- Sanctuaire croulant
- *Word of Command*

706.4a Cartes surveillées. Les cartes suivantes ne sont pas bannies mais sont sous étroite surveillance :

- A mon seul désir
- Cygnes de Bryn Argoll
- Demain, familier d'Azami
- En tête de la ruée
- Erayo, ascendante soratami
- Jace, le sculpteur de l'esprit
- Pendule du menteur
- Quartier fantôme
- Temple de la fausse divinité

Remerciements

Je remercie, dans le désordre, [JMB](#) pour l'hébergement qu'il fournit à notre petite communauté de joueurs, et mes compagnons de tests : [ceillier](#), [evilsadic](#), [Llowle](#), [JuNi0r](#) et d'autres...

Merci également à [amy](#) pour avoir sacrifié son forum caché sur l'autel de la gloire de cette variante, et à [Eudes](#) qui fait vivre avec nous les puzzles de charmant format.

Un énorme merci également à [smc](#) pour la relecture de la version précédente du document, ainsi que pour ses conseils avisés.