

Magic 54

I. Matériel

Un Jeu de 54 cartes, deux marqueurs de points (par exemple deux dés à 20 faces)

II. But du jeu

Jeu de carte dans lequel deux adversaires se livrent un duel pour faire tomber les points de vie de l'autre joueur de 20 à 0.

III. Règles

Inspiré de Magic l'Assemblée (Magic The Gathering, en V.O.), Magic 54 en reprend les mécanismes pour les adapter au traditionnel jeu de 54 cartes (cœur, carreau, trèfle, pique et 2 Jokers). Deux joueurs s'affrontent avec des Créatures et des Sorts dans un combat mêlant stratégie et coups fourrés. Les règles simplifiées permettent des parties rapides, distrayantes et équilibrées (chaque joueur dispose des mêmes cartes au départ).

Chaque joueur choisit un camp, ROUGE ou NOIR. Camp ROUGE : Cartes Cœur et Carreau, un Joker. Camp NOIR : Cartes Trèfle et Pique, un Joker

Il existe quatre types de cartes : Mana, Créature, Action, Dégât. Les cartes Mana et Créature sont des permanents (ils restent en jeu tant qu'ils ne sont pas éliminés). Les cartes Action et Dégât sont des éphémères (une fois leur effet activé ils partent à la Défausse)

Chaque joueur commence par battre son paquet (**le Deck**) puis le pose devant lui face cachée et pioche les 5 premières cartes (**la Main**). Les joueurs jouent chacun leur tour. Un Tour se compose d'une série d'Actions, comme poser une carte ou attaquer son adversaire. Les cartes sont posées en jeu face visible, dans une zone de jeu entre les deux Decks des joueurs qui se font face. **La Défausse** est située à côté des Decks respectifs des joueurs et contient leurs cartes permanentes éliminées du jeu et leurs cartes éphémères dont les effets ont été activés.

Pour indiquer qu'on utilise une carte en jeu on l'engage, c'est-à-dire qu'on l'incline à 90°. Une carte en position "droite" est une carte dégagée.

Règle d'or : Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, c'est le texte de la carte qui prime.

IV. En résumé :

Chaque joueur dispose d'un Paquet de 27 cartes (toutes les cartes des Couleurs Noires ou Rouges plus un Joker) et l'utilise contre son adversaire.

Vous pouvez jouer plusieurs types de cartes, dont les Mana, qui sont le fondement du jeu. En effet, ils vous fournissent l'énergie dont vous avez besoin pour jouer toutes les autres cartes.

Les cartes de créatures représentent des créatures qui combattront pour vous en s'en prenant directement à votre adversaire, ou en se battant contre ses créatures. D'autres cartes symbolisent des Sorts que vous pouvez lancer pour blesser votre adversaire ou aider vos créatures.

A Magic 54, la stratégie de base est de savoir choisir quand jouer ses cartes et quand utiliser ses créatures pour attaquer ou se protéger. Vous découvrirez d'autres tactiques plus complexes, reposant sur des combinaisons qui amplifient la puissance de certaines cartes.

V. Description des cartes pour un Camp

Cartes "Créature" (6) : Valets, Dames, Rois.

Valet = 1/1 (coût d'invocation : 1 mana).

Coup Spécial : **Sacrifice** (Coût : 1 mana), Les dégâts infligés à une Créature en jeu sont redirigés vers le Valet.

Dame = 2/2 (coût d'invocation : 2 mana).

Coup Spécial : **Protection** (Coût : 2 mana), Les dégâts infligés à la Dame sont redirigés vers le joueur qui la contrôle.

Roi = 3/3 (coût d'invocation : 3 mana).

Coup Spécial : **Savoir** (Coût : 3 mana), Le joueur qui contrôle le Roi pioche une carte de son Deck.

Cartes "Mana" (8) : Cartes avec chiffres impairs sauf As (Trois, Cinq, Sept, Neuf)

Chaque carte Mana **en jeu** produit 1 point de Mana lorsqu'on l'engage.

Une carte Mana peut être utilisée d'une autre façon :

Croissance (Coût : 0 Mana) : lors d'un combat entre créatures il est possible d'utiliser les cartes Mana **de sa Main** pour augmenter l'Attaque/Défense de sa créature jusqu'à la fin du tour. La valeur de la carte indique de combien de points son Attaque/Défense est augmentée.

Exemple : une carte 7 jouée sur une Dame fait passer son Attaque/Défense à 9/9, soit 2+7.

Ceci n'est possible qu'en cas de combat entre créatures, pas si une créature attaque directement un joueur (Créature non bloquée).

Les cartes Mana jouées de cette façon vont à la Défausse directement après la fin du combat.

Cartes "Dégât" (6) : Cartes avec chiffres pairs sauf Huit et Dix (Deux, Quatre, Six). Une fois son effet activé une carte Dégât va à la défausse.

Deux : 1 Point de dégâts sur une cible (Coût : 1 mana)

Quatre : 2 Points de dégâts sur une cible (Coût : 2 mana)

Six : 3 Point de dégâts sur une cible (Coût : 3 mana)

Cartes "Action" (7) : Joker, As, Huit et Dix. Une fois son effet activé une carte Action va à la défausse.

Joker : Choisir une carte dans son Deck et la mettre dans sa Main, puis mélanger le Deck. (Coût : 1 mana)

As : Annuler tous les dégâts sur une cible. (Coût : 1 mana)

Huit : Mettre la Créature ciblée en jeu dans la Main de son propriétaire (Coût : 1 mana)

Dix : Mettre une carte au hasard de la Main du joueur ciblé dans sa Défausse. (Coût : 1 mana)

VI. Phases de jeu

Début de la partie : Les joueurs choisissent un Camp et déterminent qui va commencer. Chacun bâte les cartes de son Deck. Chaque Joueur pioche les cinq premières cartes de son Deck.

1. Début du tour

Le joueur dont c'est le tour dégage toutes ses cartes en jeu. Puis il pioche la première carte de son Deck pour l'ajouter à sa Main, sauf lors du premier tour du joueur qui commence la partie. Si son Deck est vide, le joueur utilise sa Défausse en la retournant face cachée.

2. Actions pré-attaque

Le joueur dont c'est le tour peut réaliser les actions suivantes dans l'ordre de son choix, autant de fois qu'il le veut, en payant les Coûts Mana nécessaires :

- Poser une carte Mana en jeu (une seule fois par Tour),
- Mettre une Créature en jeu,
- Jouer une carte Action ou Dégât,
- Activer le Coup Spécial d'une de ses Créatures en jeu.

Le joueur adverse peut jouer des cartes Action ou Dégât ou activer le Coup Spécial d'une de ses Créatures en jeu, en payant les Coûts Mana nécessaires.

3. Attaque

- Déclaration des attaquants. Le joueur dont c'est le tour peut indiquer lesquelles de ses Créatures dégagées attaquent. Les Créatures Attaquantes sont alors Engagées.

Rappel : Les créatures arrivées en jeu lors du tour en cours ne peuvent attaquer (Mal d'invocation).

- Déclaration des défenseurs. L'adversaire peut indiquer lesquelles de ses Créatures dégagées bloquent. Pour chaque Bloqueuse il indique quelle Attaquante est bloquée.

- Combat. En commençant par l'Attaquant chacun peut jouer alternativement une carte Action, Dégât, un Coup Spécial ou une Croissance. Cette phase continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

- Résolution. Les Effets des cartes sont résolus dans l'ordre du "Dernier arrivé, Premier résolu". Les Dégâts s'appliquent aux Créatures puis aux Joueurs. Les Créatures vaincues sont mises à la Défausse.

4. Actions post-attaque

Le joueur dont c'est le tour peut réaliser les actions suivantes dans l'ordre de son choix, autant de fois qu'il le veut, en payant les Coûts Mana nécessaires :

- Poser une carte Mana en jeu (une seule fois par Tour),
- Mettre une Créature en jeu,
- Jouer une carte Action ou Dégât,
- Activer le Coup Spécial d'une de ses Créatures en jeu.

Le joueur adverse peut jouer des cartes Action ou Dégât ou activer le Coup Spécial d'une de ses Créatures en jeu, en payant les Coûts Mana nécessaires.

5. Fin du tour

Le joueur dont c'est le tour se défausse des cartes de son choix s'il a plus de 5 cartes en Main. Il peut ensuite choisir de placer une (et une seule) de ses cartes en Main sous son Deck puis tirer une carte de son Deck. Enfin, il annonce la fin de son tour.

Fin de la partie : Dès qu'un Joueur atteint 0 Point de Vie, il perd la partie.

VII. Définitions

- Deck : Le paquet comprenant toutes les cartes du Camp du joueur, soit 27 cartes. Le Deck est mélangé à chaque début de partie. Il est posé face cachée devant le joueur. Si durant la partie son Deck est vide, le joueur retourne sa Défausse et l'utilise comme Deck.

- Main : Les cartes que le joueur a en main. Si à la fin de son tour un joueur à plus de 5 cartes en main il doit se défausser des cartes de son choix en surnombre.

- Défausse : Cartes éliminées de la partie. Elles sont posées face visible à coté du Deck.

- Engagée/Dégagée : Etat d'une carte en jeu. Une carte dégagée (position droite) est disponible. Une carte engagée (incliné à 90°) est utilisée. Une carte déjà engagée ne peut pas être utilisée pour autre chose si cela requiert qu'on doive l'engager.

- Mana : Cartes avec chiffres impairs (3, 5, 7, 9, sauf As). Energie nécessaire pour jouer d'autres cartes. Une carte Mana en jeu produit 1 point de Mana lorsqu'elle est engagée.

- Croissance : Carte Mana utilisée depuis la Main et uniquement lors d'un combat entre Créatures. La valeur de la carte indique de combien de points l'Attaque/Défense est augmentée. Une carte Mana en jeu ne peut être utilisée comme Croissance. Une fois son effet activé, une carte Croissance va dans la défausse de son propriétaire.

- Créature : Cartes Valets, Dames et Rois. Une Créature possède un Coût d'invocation, des Points d'Attaque et de Défense ainsi qu'un Coup Spécial.

- Attaque/Défense : Caractéristiques Force et Endurance d'une Créature. Présenté sous la forme X/Y, avec X = Dégâts infligés par la Créature et Y = Dégâts encaissés par la Créature. Si les dégâts occasionnés à une Créature sont égaux ou supérieurs à sa Défense, la Créature meurt et va à la Défausse.

- Coup Spécial : Compétence pouvant être activée lorsque la Créature est en jeu (pas dans la Main, ni dans la Défausse). Le coût en Mana doit être payé pour que la compétence s'active. Utiliser un Coup Spécial n'engage pas la Créature. Jouer un Coup Spécial est considéré comme jouer une carte Action, il peut donc être activé durant les mêmes phases de jeu.

- Mal d'invocation : Une Créature arrivée en jeu lors du tour en cours ne peut pas attaquer.

- Action : Cartes Joker, As, Huit et Dix. Permet de réaliser des actions spécifiques lors du jeu. Une carte Action coûte 1 Mana à jouer. Une fois son effet activé, une carte Action va dans la défausse de son propriétaire.

- Dégât : Cartes Deux, Quatre et Six. Permet d'infliger des dégâts à une cible. Une fois son effet activé, une carte Dégât va dans la défausse de son propriétaire.

- Cible : Joueur ou Créature.

- Coût : Mana nécessaire pour utiliser une carte. Un point de Mana est produit lorsqu'on engage une carte Mana en jeu. Pour une carte Action ou Dégât le Coût doit être payé avant de jouer la carte. Pour une

Créature le Coût d'invocation représente le Mana nécessaire pour poser cette Créature en jeu (à ne pas repayer les tours suivants si la Créature reste en jeu). Le Coût pour utiliser le Coup Spécial d'une Créature doit être payé avant de l'activer.

- Résolution des Effets des cartes : Les effets sont résolus dans l'ordre "Dernier arrivé, Premier résolu" (voir *Exemple d'une partie*).

- Permanent/Ephémère : Les cartes Permanentes restent en jeu lorsqu'elles sont jouées tant qu'elles ne subissent pas des effets les mettant à la Défausse, dans le Deck ou la Main. Ce sont les cartes Mana et Créatures.

Les cartes Ephémères vont à la Défausse une fois leur effet activé. Ce sont les Cartes Action, Dégâts et Croissance.

- Attaquer. Une fois pendant son tour un joueur peut attaquer son adversaire. Pour cela il utilise ses Créatures dégagées, en jeu et sans Mal d'invocation (*Rappel sur le Mal d'invocation : Les créatures arrivées en jeu lors du tour en cours ne peuvent attaquer*).

Une Créature désignée comme Attaquante s'engage immédiatement.

Si elle est bloquée par une Créature en Défense, elle inflige ses points de dégâts à cette Créature. Si elle n'est pas bloquée elle inflige ses dégâts au joueur adverse.

Si plusieurs Créatures bloquent l'Attaquant, c'est le propriétaire de l'Attaquant qui choisit comment sont réparti les dégâts de sa Créature Attaquante.

- Bloquer. Lorsqu'un adversaire attaque le joueur, ce dernier peut utiliser ses propres Créatures pour se défendre. Pour chaque Créature Attaquante le joueur peut désigner comme Bloqueuse une ou plusieurs de ses Créatures dégagées et en jeu.

Plusieurs Créatures Bloqueuses peuvent bloquer une seule Créature Attaquante, dans ce cas les dégâts qu'elles infligent à l'Attaquant s'additionnent. Par contre une Créature Bloqueuse ne peut bloquer plusieurs Attaquants.

VIII. Exemple de partie :

Dans les exemples qui suivent nous allons étudier les mécanismes du jeu dans des situations de plus en plus complexes lors d'une partie entre Norbert (Camp Noir) et Roseline (Camp Rouge).

1^{er} Niveau : poser une carte Mana en jeu, invoquer une Créature.

Norbert et Roseline ont chacun tiré les 5 premières cartes de leur Deck respectif. Le hasard d'un jet de dé a désigné Roseline comme celle qui commence la partie.

Main de Roseline : Roi, 2, 5, 5, 10. Camp Rouge en jeu : vide.

Roseline pose un 5 (carte Mana) en jeu. Elle indique que son tour est fini.

Norbert pioche la première carte de son Deck. C'est un Valet.

Main de Norbert : Valet, Roi, As, 3, 5, 7. Camp Noir en jeu : vide.

Norbert pose un 3 (carte Mana) en jeu puis l'engage pour gagner 1 point de Mana. Ce point lui sert à invoquer son Valet, qu'il pose en jeu. Sa Créature ayant le mal d'invocation Norbert ne peut attaquer avec. Il déclare la fin de son tour.

2^e Niveau : Attaquer, jouer une carte Action.

C'est le 2^e tour de Roseline, elle pioche une carte de son Deck, un 4.

Main de Roseline : Roi, 2, 5, 10, 4. Camp Rouge en jeu : 5.

Elle pose un 5, qui rejoint celui joué au tour précédent. Avec deux cartes Mana en jeu Roseline pourrait jouer ses cartes Dégât (le 2 coûte 1 point de Mana, le 4 coûte 2). Mais elle choisit d'attendre et annonce la fin de son tour.

Norbert dégage sa carte Mana puis pioche une carte, un 2.

Main de Norbert : Roi, As, 5, 7, 2. Camp Noir en jeu : 3, Valet.

Norbert pose un 5. Il déclare ensuite sa phase d'Attaque, Roseline ne joue aucune carte Action ou Dégât au préalable. Norbert fait attaquer son Valet, donc il l'engage. Roseline n'ayant aucune Créature en jeu elle ne peut Bloquer et risque de perdre 1 point de Vie. Elle décide d'utiliser sa carte Dégât pour éliminer le Valet. Elle engage un 5 (+ 1 point de Mana) pour jouer le 2 et faire 1 point de dégât en ciblant le Valet. Norbert pourrait jouer son As pour annuler les dégâts ciblant son Valet, mais il préfère conserver cette option pour plus tard.

La résolution du combat s'effectue : le point de dégât atteint le Valet, qui avec une Attaque/Défense de 1/1 succombe. Le Valet est envoyé à la Défausse avant d'avoir pu blesser Roseline. Fin du tour de Norbert.

3^e Niveau : Utiliser une Croissance, Activer un Coup Spécial d'une Créature.

La partie a continué entre Roseline et Norbert, ils sont à présent au 6^e tour. Roseline (**Points de vie = 15**) commence son tour en dégageant ses cartes en jeu et en tirant sa carte.

Main de Roseline : 7, Roi. Camp Rouge en jeu : 5, 5, 3, Dame.

Main de Norbert : 3. Camp Noir en jeu : 3 (engagé), 5, 5, 7, Roi.

Roseline décide d'attaquer avec sa Dame, elle l'engage. Norbert (**Point de Vie = 20**) indique qu'il bloque avec son Roi. Roseline joue alors son 7 comme Croissance sur sa Dame, faisant passer son Attaque/Défense de 2/2 à 9/9. Norbert, qui dispose de 3 cartes Mana dégagées, les engage et active ainsi le Coup Spécial du Roi, Savoir.

La résolution du combat s'effectue : Norbert pioche une carte de son Deck (résolution de Savoir) puis les deux Créatures s'infligent leurs dégâts respectifs simultanément (Le Roi inflige 3, la Dame 9). Le Roi meurt

et va à la Défausse. La phase Attaque est terminée.

Roseline engage ses trois cartes Mana pour invoquer un Roi en jeu puis déclare son tour terminé.

4^e Niveau : Gérer une suite d'effets dans l'ordre « Dernier arrivé, Premier résolu ».

Nous voici au 11^e tour dans la partie Roseline (Points de vie = 7) VS Norbert (Point de Vie = 14). Début du tour de Roseline, elle dégage ses cartes puis pioche sa carte du Deck.

Main de Roseline : 8, 6, 9. Camp Rouge en jeu : 5, 5, 3, 3, Roi.

Main de Norbert : Joker, 10. Camp Noir en jeu : 3, 5, 5, 7, Valet (engagé), Dame.

Roseline pose son 9 puis déclare sa phase Attaque. Au préalable Norbert engage une carte Mana pour jouer son 10 (Action : Mettre une carte au hasard de la Main de son adversaire dans sa Défausse). En réaction Roseline engage 3 cartes Mana et joue son 6 (Dégât : inflige 3 points de dégâts à une cible) en direction de la Dame de Norbert. Ce dernier engage une carte Mana pour activer le Coup Spécial de son Valet (Sacrifice) et rediriger les dégâts sur sa Dame vers son Valet. Roseline ne joue plus de carte ni d'effet, puis Norbert passe également. La séquence de résolution des effets peut avoir lieu :

On traite donc d'abord le dernier effet arrivé, Sacrifice, qui va rediriger les dégâts de la Dame vers le Valet. Vient ensuite la carte Dégât, le 6, qui inflige donc 3 points de dégâts au Valet au lieu de la Dame. Le Valet et le 6 partent à la Défausse. Enfin la carte Action, le 10, prend effet. Norbert retire une carte au hasard de la Main de Roseline (qui de toute façon n'a plus qu'une carte en main, le 8) et la met dans sa Défausse. Roseline effectue sa phase Attaque. Elle déclare son Roi comme Attaquant et l'engage. Norbert met sa Dame en Bloqueuse. Roseline ne déclare aucune action supplémentaire, Norbert engage alors une carte Mana et joue son Joker (Action : Choisir une carte dans son Deck et la mettre dans sa Main, puis mélanger le Deck). Il va chercher un 2, le met dans sa Main puis mélange son Deck comme indiqué. Il engage ensuite sa dernière carte Mana disponible pour jouer sa nouvelle carte Dégât, le 2, et infliger 1 point de dégât au Roi.

La Résolution s'effectue : le Roi reçoit 3 points de dégâts (2 de la Dame + 1 de la carte Dégât) tandis que la Dame reçoit les 3 dégâts du Roi. Les deux Créatures vont à la Défausse.

IX. Versions

2.5 : Modification de l'Action de la carte Huit. Prise en compte du Coup Spécial dans les Phases de jeu.

2.6 : Modification de la phase « Fin du tour »