

Magic The Gathering - 1/3

Magic est un jeu de cartes qui se déroule de la même manière d'un jeu de rôle...

Vous n'avez jamais entendu parler de Magic the gathering. Vraiment pas, si je vous dit Magic l'assemblée, ça ne vous dit rien non plus. Même si le jeu a été inventé par le célèbre illustrateur Richard Garfield.

Magic the gathering est le jeu de cartes le plus connu dans le monde entier.

Il est aussi le plus joué et le plus aimé bien sûr.

Bon, Magic est un jeu de cartes qui se déroule de la même façon d'un jeu de rôle. Car vous, vous incarnez un magicien qui possède 20 points de vie. Vous devrez avoir un deck (ensemble de cartes qui comporte des rituels, des créatures, des terrains, etc...)

Vous pouvez soit vous achetez un deck déjà construit par la compagnie Wizard of the coast, ou tout simplement vous achetez des boosters (paquet de cartes, d'où vous pourrez trouver 15 ou 8 cartes).

Après cela, vous devrez vous trouver une stratégie en jouant contre des personnes qui ont la même passion que vous. N'oubliez pas que c'est un jeu. Vous pouvez aussi vous inventer des combos qui assureront votre victoire et la défaite de votre ennemi, mais pour cela, il vous faut les bonnes cartes et pour vous j'ai trouvé quelques sites à la fois intéressants mais vous devrez payer.

Premier site web : <http://www.magicsourceonline.com-magiccards.html> sur ce site vous retrouverez le prix des cartes, désormais l'argent est en américain. Mais il reste que c'est un très bon site. Vous pouvez acheter des Boosters, des Decks et des cartes à l'unité, depuis le temps que vous en cherchez.

Deuxième site web : <http://store.strikezoneonline.com/magiccards.html>

Pas mal la même chose que l'autre, mais à peu près toutes les cartes sont là, je dirais vraiment presque toutes les cartes.

Et pour le troisième site web : <http://www.magicthegathering.com>

Le site officiel de Magic, le jeu créé par Richard Garfield. Vous trouverez toutes les informations et les nouvelles sur ce site. Il y a même des sondages pour savoir si vous voulez garder une certaine carte qui sera projetée dans la Huitième édition. Vous pourrez quelques fois choisir entre des dessins pour des cartes qui seront nouvelles dans la Huitième édition.

Après vous avoir documenté un peu, je vais vous expliquer comment joue-t-on. Vous allez voir, c'est moyennement difficile mais si vous éprouvez une certaine difficulté, courez tout de suite au magasin de cartes le plus près de chez vous et demandez leur, à ce qu'il vous fournisse la boîte pour débutant.

Ensuite, après vous avoir fait votre deck vous devrez vous trouver un ami contre qui jouer. Et pour savoir jouer il faut savoir à quoi servent les cartes.

Pour débuter : Les Terrains, il y a les marais, de couleur noire.

Les îles, de couleur bleue.

Les forêts, de couleur vertes.

Les plaines, de couleur blanche.

Et à la toute fin, Les montagnes, de couleur rouges.

Les terrains servent à payer toutes les autres cartes, que ce soit des créatures, artefacts ou enchantements etc... Il y a des terrains qui ont des capacités. Exemple, il y en a qu'à chaque fois que vous les touchez, il vous donne un terrain en bonus.

En passant lorsque je dit "touché" ça veut dire que vous penchez votre carte à un angle de 90 degrés.

Magic The Gathering - 2/3

Bon ensuite vient le tour des créatures, ce sont les cartes, ou une partie des cartes qui vous permettront de réduire les vingt points de vie de votre ennemie à zéro.

Elles servent à attaquer ou à bloquer. Pour pouvoir jouer une créature, vous serez obligé de la payer.

Voici un exemple : vous devez toujours regarder en haut à droite de la carte pour savoir son coût en terrain. Pour la carte vengeance, il y a un 3, ce qui veut dire que vous devrez tapper n'importe quels terrains et il y a un signe de plaine, donc je dois baisser à un angle de 90 degrés une carte plaine.

Certaines créatures ont des capacités, mais ils sont faciles à reconnaître, car il y a un signe de flèche, qui veut dire que vous devez tapper la carte pour pouvoir exécuter l'aptitude. Et aussi, le nombre de terrains à baisser. Aussi, il ne faut pas oublier que les créatures ont une force et des points de vie. Ces derniers, se situent en bas à droite de la carte. Le premier est la force et le deuxième chiffre, est les points de vie de votre créature.

Il y a les enchantements, elles servent à enchanter une ou plusieurs créatures, en leur accordant un bonus ou un malus.

Exemple : la carte Force bénite coûte une plaine, je baisse une carte plaine. Dans le rectangle, il est marqué, Enchanter une créature, lui accorde +1/+2.

Et après cela, les sorcelleries et les instants, ils ont pour but de modifier le cours de jeu, modifier votre joueur ou les créatures et même les créatures de votre ennemie. Les sorcelleries se jouent lorsque vient votre tour de jouer. Mais par contre, les instants vous pouvez même les jouer lorsque c'est le tour de votre adversaire.

Et à la toute fin vient le tour des artefacts, peut-être tout vous dire un artefact peut être une créature ou un envoûtement il y en a des tonnes. Quelques fois ils fonctionnent à la manière d'un enchantement ou d'un instant mais vous pouvez les utiliser lorsque c'est votre tour de jouer.

Bon maintenant, assez de bavardage. Vous savez toutes les sortes de cartes, bon maintenant comment jouer ? C'est là que se trouve la réponse !

Bon au début votre Deck, devient une bibliothèque car c'est de là que vous puiserez vos cartes.

Bon pour commencer brassiez vos cartes et ensuite pigez 7 cartes. Si vous n'avez pas une carte terrain au moins, recommencez la première étape.

Ensuite de cela, séparez votre deck en deux de manière à montrer votre carte à l'adversaire. Pour savoir qui va commencer à jouer vous devrez regarder la carte où vous avez coupé votre deck en deux. (lorsque je dit coupez, ce n'est pas couper avec des ciseaux mais le séparez en deux parties). regardez le coût de cette carte. Celui qui a la carte qui coûte plus de terrains que l'autre, commence la partie.

Le premier qui commence doit mettre une carte terrain au début. Maintenant, c'est le tour au joueur opposé, il pige une carte et met une carte terrain s'il le veut. Là, c'est encore à ton tour tu pige une carte, met une carte terrain sur le jeu, si tu as assez de terrain pour pouvoir jouer une autre carte, bien joue la. N'oubliez pas que lorsque c'est votre tour, veuillez détacher toutes vos cartes avant d'en piger une autre car il sera impossible pour vous de jouer ce tour-ci.

Il y a certaines expressions qui vous seront expliquées. Pour commencer, Hâte : vous pouvez jouer la créature le tour même, mais n'oubliez surtout pas de la payer et de la baisser.

Piétinement : cela veut dire par exemple, vous avez une carte 4/4 et vous attaquez. L'adversaire décide de vous bloquer avec une carte 2/2, donc vous tuerez la carte de votre opposant et 2 dommages seront infligés au magicien opposé.

Seuil : cette aptitude se met en pratique que dès lorsque vous avez 7 cartes ou plus dans votre cimetière. Il y a des bonus ajoutés à votre créature.

Magic The Gathering - 3/3

Il y en a des d'autres, c'est sûr mais si vous éprouvez une certaine difficulté, écrivez-moi ou tout simplement laissez moi un commentaire.

Si vous vous dites, "Est-ce que ça existe des tournois". Mais bien sûr que ça existe, mais il faut être assez bon pour participer à ce genre de tournoi. Mais sait-on pas si un jour nous en gagnerons un. Il y a de l'argent à gagner au bout de ça, c'est sûr. Des lots de 5000 dollars américains ont été gagnés.

si vous voulez être de plus en plus meilleur, bien acheter vous des booster. Mais le vrai rudiment de ce jeu est la force de vos cartes et votre technique. Oui grâce à certaines cartes, vous pourrez vous faire des combos. C'est quoi des combos vous dites-vous. Bien un combo, c'est une attaque qui vous permettra de gagner la partie plus facilement. Comme moi j'en fais contre mes amis, je leur inflige 14 de dommages en un tour.

Voici un exemple de combo : Vous devrez avoir deux cartes Serra Angel et 2 cartes Serra's Advocate. Serra Angel inflige 4 de dégats plus Serra's Advocate elle enchante votre carte de 4/4. donc vos deux Serra Angel, deviendront 8/8 jusqu'à la fin du tour. Vous attaquerez donc votre adversaire de 16, oh oui ça fait mal.

Vous pouvez tout de même vous inventez des stratégies mais pour cela laissez fonctionner votre imagination.

Et pour tout conclure, vous pourrez vaincre tout le monde à ce jeu super le fun à jouer et à collectionner.