

Limitation et Formats (Magic) - 1/6

Voici la liste des différents formats magic et les limitations

Dernière modification faite le 12 août 2002

LE TYPE 1

Ce format est celui qui comprend le plus d'éditions donc le plus grand nombre de cartes (y compris le mythique [Black Lotus](#)). Rares sont les tournois homologués pour ce type.

EDITIONS AUTORISEES :

- Unlimited
- Revised
- 4ème Edition
- 5ème Edition
- 6ème Edition
- Arabian Night
- Antiquities
- Legends
- The Dark
- Fallen Empires
- Ere Glaciaire
- Terres Natales
- Alliances
- Mirage
- Visions
- Aquilon
- Tempête
- Forteresse
- Exode
- Epopée d'Urza
- Héritage d'Urza
- Destinée d'Urza
- M. de Mercadia
- Nemesis
- Prophétie
- Invasion
- Planeshift
- 7ème Edition
- Apocalypse
- Odyssée
- Tourment
- Jugement

CARTES INTERDITES :

Amulette saugrenue ; Dark Pact ; Tablette de bronze ; Avocat diabolique ; Renouveau ; Chaos Orb ; Falling

Limitation et Formats (Magic) - 2/6

Star ; Efrit de la tourmente ; Contrat avec les enfers ; Jeweled Bird ; Fielleux timériens.

CARTES RESTREINTES :

Ancestral recall ; Hyurkull recall ; Réapparition ; Balance ; Library of Alexandria ; Anneau solaire ; Bersek ; Pétale de Lotus ; Mine des morts-terrains ; Black Lotus ; Mana Crypt ; Eclair de génie ; Etaui de supplice ; Arche de mana ; Spirale temporelle ; Geysier cérébral ; Jarre-mémoire ; Channel ; Bricolage ; Convulsion cérébrale ; Timetwister ; Assolement ; Time Walk ; Précepteur diabolique ; Préceptrice éclairée ; Préceptrice mystique ; Académie Tolarienne ; Mox de diamant ; Consultation démoniaque ; Précepteur vampirique ; Jour du jugement dernier ; Roue de la fortune ; Salle du rêve ; Clé voltaïque ; Aubaine ; Enchaînements ; Marché selon Yaugzebul ; Necropotence ; Fourche ; Recherche effrénée ; Monolithe sinistre ; Volonté de Yaugzebul ; Rappel ; Fait ou fiction

LE TYPE 1.5

Ce type n'est presque plus utilisé et pour cause ! Toutes les cartes limitées en type I sont ici interdites...

EDITIONS AUTORISEES :

- Unlimited
- Revised
- 4ème Edition
- 5ème Edition
- 6ème Edition
- Arabian Night
- Antiquities
- Legends
- The Dark
- Fallen Empires
- Ere Glaciaire
- Terres Natales
- Alliances
- Mirage
- Visions
- Aquilon
- Tempête
- Forteresse
- Exode
- Epopée d'Urza
- Héritage d'Urza
- Destinée d'Urza
- M. de Mercadia
- Nemesis
- Prophétie
- Invasion
- Planeshift

Limitation et Formats (Magic) - 3/6

- 7ème Edition
- Apocalypse
- Odyssée
- Tourment
- Jugement

CARTES INTERDITES :

Amulette saugrenue ; Dark Pact ; Tablette de bronze ; Avocat diabolique ; Renouveau ; Chaos Orb ; Falling Star ; Efrit de la tourmente ; Contrat avec les enfers ; Jeweled Bird ; Fielleux timériens ; Ancestral recall ; Hyurkull recall ; Réapparition ; Balance ; Library of Alexandria ; Anneau solaire ; Bersek ; Pétale de Lotus ; Mine des morts-terrains ; Black Lotus ; Mana Crypt ; Eclair de génie ; Etaui de supplice ; Arche de mana ; Spirale temporelle ; Geysier cérébral ; Jarre-mémoire ; Channel ; Bricolage ; Convulsion cérébrale ; Timetwister ; Assolement ; Time Walk ; Précepteur diabolique ; Préceptrice éclairée ; Préceptrice mystique ; Académie Tolarienne ; Mox de diamant ; Consultation démoniaque ; Précepteur vampirique ; Jour du jugement dernier ; Roue de la fortune ; Salle du rêve ; Clé voltaïque ; Aubaine ; Enchaînements ; Marché selon Yaugzebul ; Necropotence ; Fourche ; Recherche effrénée ; Monolithe sinistre ; Volonté de Yaugzebul ; Rappel ; Fait ou fiction

CARTES RESTREINTES :

LE TYPE 1.X ou ETENDU

Le type le plus joué après le type II, mais qui va connaître des bouleversements profonds vers novembre, car, à l'arrivée du bloc Carnage, ce format comptera toutes les extensions à partir de Tempête. De plus, les bilands, miraculeusement épargés vont cette fois sauter. Aurevoir donc à Force de volonté, Retour au pays, au double terrains, Orbe de l'hivers, boule fulgurante, Salve de feu, Disque de nevinral, et surtout aux decks miracle grow et plus encore donate, car un jeu donate, sans illusion de grandeur, c'est comme une tarte aux pommes avec que des pommes pour ingrédients. Il faut donc en profiter pleinement en attendant novembre.

EDITIONS AUTORISEES :

- Fallen Empires
- Ere Glaciaire
- Terres Natales
- Alliances
- Mirage
- Visions
- Aquilon
- Tempête
- Forteresse
- Exode
- Epopée d'Urza
- Héritage d'Urza
- Destinée d'Urza
- M. de Mercadia
- Nemesis

Limitation et Formats (Magic) - 4/6

- Prophétie
- Invasion
- Planeshift
- 7ème Edition
- Apocalypse
- Odyssée
- Tourment
- Jugement
- + TOUT LES TERRAINS DE LA 3ème EDITION

CARTES INTERDITES :

Amulette saugrenue ; Réassortiment ; Fielleux timériens ; Survie du plus apte ; Orbe Zuranienne ; Consultation démoniaque ; Necropotence ; Volonté de Yaugzebul ; Salle du rêve ; Académie Tolarienne ; Spirale temporelle ; Jarre-mémoire ; Aubaine ; Habileté chtonienne ; Pétale de Lotus ; Arche de mana ; Messe noire ; Marché selon Yaugzebul ; L'esprit dépasse la matière

CARTES RESTREINTES :

LE TYPE II

Le Type II est le format le plus joué. Il est très couteux puisque il comprend les dernières extension et qu'il faut donc sans cesse investir.

EDITIONS AUTORISEES :

- Invasion
- Planeshift
- 7ème Edition
- Apocalypse
- Odyssée
- Tourment
- Jugement

CARTES INTERDITES :

CARTES RESTREINTES :

LE TYPE III ou SCELLE

Le Type III regroupe tout les formats de jeux dit en Paquets scellés. Pour ce, chaque joueur crée son deck à partir d'un certain nombre de cartes issues de boosters et starters scellés. Il peut s'agir de n'importe quelle édition et de n'importe quel nombre de starters et boosters, bien que l'usage et la pratique recommande 1 starter et 2/3 boosters.

Il y a plusieurs possibilités de Type III dont voici les plus connus :

Limitation et Formats (Magic) - 5/6

Scelead : On donne à chaque joueur X starters et X boosters, puis on donne à chacun X minutes (45mn en général) pour faire un jeu de X cartes minimum (40 en général) à partir des paquets qu'il a reçu.

Draft : On donne 3 boosters à chaque joueur autour d'une table de 4 à 8 joueurs. Chacun ouvre un booster, prends une carte et passe le reste du booster à son voisin de droite... Celui-ci prends une carte et continue à faire passer le booster, etc jusqu'à ce que le booster soit vide... On continue avec le 2ème booster en le faisant "tourner" vers la gauche et on termine avec le 3ème booster en le refaisant "tourner" vers ses voisins de droite.

Rochester : Comme pour le draft on s'installe à 8 autour d'une table; un arbitre ouvre un booster et étale les cartes sur la table: le premier joueur prends une carte, puis le second etc... Jusqu'au 8ème. Arrivé là, le 8ème joueur reprend une carte et on repart dans l'autre sens jusqu'à la fin du booster. L'arbitre ouvre ensuite un 2è booster et l'étale à nouveau... Le joueur situé à gauche de celui qui s'était servi en premier la première fois se sert en premier et le manège recommence... On fait comme ça sur 24 boosters. A la fin les joueurs font des jeux de 40 cartes minimum avec les cartes qu'ils ont obtenues.

En draft et rochester, les terrains basiques sont fournies par l'arbitre; en Sealed chaque joueur a le droit de rajouter 5 terrains basiques à ceux fournies dans son starter.

LES BLOCS

Les blocs comprennent une édition de base avec ses deux extensions. A partir de Tempête...

Le Cycle de Rajh (Tempête)

EDITIONS AUTORISEES :

- Tempête
- Forteresse
- Exode

CARTES INTERDITES :

Parchemin maudit

Le Bloc Urza (Epopée d'Urza)

EDITIONS AUTORISEES :

- Epopée d'Urza
- Héritage d'Urza
- Destinée d'Urza

CARTES INTERDITES :

Spirale temporelle ; Académie Tolerienne ; Berceau de Gaia ; Sanctuaire de Serra ; Eclair de génie ; Clé voltaïque ; Aubaine ; Jarre-mémoire

Limitation et Formats (Magic) - 6/6

Le Bloc Mercadia (Masque de Mercadia)

EDITIONS AUTORISEES :

- Masque de Mercadia
- Némésis
- Prophétie

CARTES INTERDITES :

Line Sivvi ; Port rishadan

Le Bloc Invasion (Invasion)

EDITIONS AUTORISEES :

- Invasion
- Planeshift
- Apocalypse

CARTES INTERDITES :

Le Bloc Odyssée (Odyssée)

EDITIONS AUTORISEES :

- Odyssée
- Tourment
- Jugement

CARTES INTERDITES :

Il existe bien sur encore bien d'autres sortes de formats, mais qui ne sont pas homologués. Ainsi vous pourrez découvrir ces formats non homologués en jouant pour le fun, a commencé par le type sans limites ou vous jouez ce que vous voulez...

[Apprendre a jouer a magic the gathering](#)