

[Carte de rappel] Jour



Si on passe au jour ou à la nuit ou si un permanent diurne arrive sur le champ de bataille, faites le suivi du passage jour/nuit pour le reste de la partie.

Au moment où on passe au jour, transformez tous les permanents nocturnes.

Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

[Carte de rappel] Jour



Si on passe au jour ou à la nuit ou si un permanent diurne arrive sur le champ de bataille, faites le suivi du passage jour/nuit pour le reste de la partie.

Au moment où on passe au jour, transformez tous les permanents nocturnes.

Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

[Carte de rappel] Jour



Si on passe au jour ou à la nuit ou si un permanent diurne arrive sur le champ de bataille, faites le suivi du passage jour/nuit pour le reste de la partie.

Au moment où on passe au jour, transformez tous les permanents nocturnes.

Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

[Carte de rappel] Jour



Si on passe au jour ou à la nuit ou si un permanent diurne arrive sur le champ de bataille, faites le suivi du passage jour/nuit pour le reste de la partie.

Au moment où on passe au jour, transformez tous les permanents nocturnes.

Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast