

À moi, à moi, à moi !

{4}{G}{G}



Enchantement

Quand À moi, à moi, à moi ! arrive en jeu, chaque joueur met sa bibliothèque dans sa main.

Chaque joueur passe sa phase de défausse et aucun joueur ne peut perdre du fait de ne plus avoir de cartes à piocher.

Chaque joueur ne peut pas jouer plus d'un sort par tour.

Si À moi, à moi, à moi ! quitte le jeu, chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

À moi, à moi, à moi !

{4}{G}{G}



Enchantement

Quand À moi, à moi, à moi ! arrive en jeu, chaque joueur met sa bibliothèque dans sa main.

Chaque joueur passe sa phase de défausse et aucun joueur ne peut perdre du fait de ne plus avoir de cartes à piocher.

Chaque joueur ne peut pas jouer plus d'un sort par tour.

Si À moi, à moi, à moi ! quitte le jeu, chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

À moi, à moi, à moi !

{4}{G}{G}



Enchantement

Quand À moi, à moi, à moi ! arrive en jeu, chaque joueur met sa bibliothèque dans sa main.

Chaque joueur passe sa phase de défausse et aucun joueur ne peut perdre du fait de ne plus avoir de cartes à piocher.

Chaque joueur ne peut pas jouer plus d'un sort par tour.

Si À moi, à moi, à moi ! quitte le jeu, chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

À moi, à moi, à moi !

{4}{G}{G}



Enchantement

Quand À moi, à moi, à moi ! arrive en jeu, chaque joueur met sa bibliothèque dans sa main.

Chaque joueur passe sa phase de défausse et aucun joueur ne peut perdre du fait de ne plus avoir de cartes à piocher.

Chaque joueur ne peut pas jouer plus d'un sort par tour.

Si À moi, à moi, à moi ! quitte le jeu, chaque joueur mélange sa main et son cimetière dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast