

Guide d'annonce pour l'avant-première Révolte Aethérique



Message de bienvenue

Présentez la boutique et remerciez les joueurs d'être venus. Présentez-vous et les arbitres disponibles pour répondre aux appels. S'il n'y a pas d'arbitres présents, expliquez que le magasin arbitrera les problèmes en rapport avec les règles qui ne peuvent être résolus entre les deux joueurs.

Lignes directrices de construction de deck

"L'événement d'aujourd'hui est un événement convivial. Vous devez construire un deck d'au-moins 40 cartes avec les 6 boosters et la carte promotionnelle que vous avez reçus ainsi qu'avec les terrains disponibles. Vous pouvez modifier votre deck tout au long de l'avant-première tant que vous utilisez des cartes des boosters que vous avez reçus aujourd'hui. Les terrains sont disponibles _____."

Rappels de règles

"Quand vous ouvrez vos boosters, vous pouvez trouver des artefacts promotionnels en anglais. Ils font partie d'une nouvelle série appelée chef-d'oeuvre. Vous pouvez les utiliser dans votre deck aujourd'hui. Si vous en ouvrez, bravo. Cependant, n'oubliez pas que ce sont des cartes rares et chères, faites donc attention lorsque vous souhaitez les échanger."

(Lisez la partie sur le troll à deux têtes si nécessaire. Sinon, avancez à la section Temps et Limite de ronde)

Notes de règles du troll à deux têtes

Lorsque vous construisez vos deux decks, vous partagez l'ensemble des cartes récupérées par votre équipe. Vous pouvez donc utiliser l'ensemble des cartes des 12 boosters de vos kits d'avant-première même si les règles habituelles vous limitent uniquement à 8 boosters. Les mulligans sont décidés par équipe et sont effectués en même temps. Notez que le premier mulligan vous fait piocher 7 cartes et n'autorise pas de regard. Un ou les deux joueurs peuvent choisir de mulliganer. La partie se fait en un seul match. Dans le cas d'un match nul, vous devez rejouer une partie jusqu'à ce qu'une équipe gagne ou que le temps limite soit atteint. L'équipe qui commence ne pioche pas. Les coéquipiers peuvent partager les informations privées auxquelles ils ont accès et discuter des décisions de chacun à n'importe quel moment. Le total de point de vie de chaque équipe au début de la partie est de 30 points de vie. Lisez les cartes avec attention. S'il y est écrit "le joueur ciblé" ou "l'adversaire ciblé", vous devez choisir un joueur et non une équipe."

Temps et Limite de ronde

"Vous aurez ____ minutes pour construire vos decks une fois que je vous aurai demandé de commencer. Les rondes dureront ____ minutes. Cet événement comportera ____ rondes." (Temps recommandés : 30 minutes pour la construction de deck, 50 minutes par ronde ; pour le troll à deux-têtes : 60 minutes pour construire les decks)

Des questions ?

"Comme il s'agit d'une nouvelle extension, je suis sûr que vous aurez des questions à propos du fonctionnement de certaines cartes. Lorsque cela vous arrivera, prenez le temps de relire avec attention, la réponse y est souvent écrite. Si vous n'arrivez pas à comprendre comment cette carte fonctionne, parlez-en à votre adversaire si vous pouvez. Dans tous les cas, si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord ou si vous ne pouvez pas demander à votre adversaire, n'hésitez pas à appeler l'arbitre."

Remise des lots

Annonce à faire lors du règlement : "Les lots pour cet événement sont _____."

Vérifiez le fonctionnement des lots avec l'Organisateur de tournoi avant l'événement et ajoutez les infos ici.

(Annoncez si des lots supplémentaires aléatoires seront distribués)

Rappel que nous sommes ici pour jouer à Magic

“Vous êtes venus pour jouer et vous amuser, nous voulons que cela soit le cas pendant toute la durée de l'événement. Pour rappel, vous avez le droit d'échanger des cartes avec les autres joueurs mais vous n'êtes pas autorisés à échanger des cartes que vous avez récupéré dans vos kits d'avant-première. Vous ne pouvez donc pas ajouter de cartes dans votre deck ou réserve que vous n'avez pas ouverts aujourd'hui à l'exception des terrains de base.

Toujours dans l'esprit de jouer à Magic, vous devez uniquement déterminer le vainqueur d'une ronde en jouant l'ensemble des matchs nécessaires. Ne déterminez pas le vainqueur en lançant les dés et n'offrez pas de compensation à un joueur pour qu'il vous concède la victoire.”

Rappelez-vous de vous amuser

“Mesdames et messieurs les joueurs, les avant-premières sont là pour vous amuser. Si vous avez un problème, appelez un arbitre ou l'équipe du magasin immédiatement. N'hésitez pas à demander de l'aide à d'autres joueurs lorsque vous construisez votre deck que vous soyez un habitué des avant-premières ou que cet événement soit votre premier événement. Merci de m'avoir écouté, vous pouvez ouvrir vos boîtes.”