

# Guide d'annonce pour l'avant-première Amonkhet



## **Message de bienvenue**

Présentez le magasin et remerciez les joueurs d'être venus. Présentez-vous et les arbitres disponibles pour répondre aux appels. Si aucun arbitre n'est présent, expliquez que le magasin aura autorité sur tout problème de règles que les joueurs ne pourront pas résoudre entre eux.

## **Recommandations pour la construction de deck**

"L'événement d'aujourd'hui est un événement convivial. Vous devez construire un deck d'au moins 40 cartes. Le deck ne peut être construit qu'avec les 6 boosters et la carte promotionnelle que vous venez de recevoir en plus des terrains de base en libre disposition. 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 ici."

## **Rappels de règles spécifiques**

"En ouvrant vos boosters vous pourrez y trouver des cartes premium rares, celles-ci font partie de la série des Chefs-d'oeuvre. Vous pouvez les utiliser dans votre deck. Si vous ouvrez l'une d'entre elles, félicitations ! Souvenez-vous qu'elles sont rares et précieuses, soyez-en conscients avant de les échanger.

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

## **Notes sur les règles du Troll à 2 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, contrairement au Troll à 2 têtes habituel où vous ne pouvez utiliser que 8 boosters par équipe. Les mulligans sont décidés en équipe et pris en même temps. Notez que le premier mulligan vous fait piocher 7 cartes et n'autorise pas de regard. L'un des deux ou les deux joueurs d'une même équipe peuvent choisir de mulligan. Une ronde est composée d'une partie. 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. Les points de vie de départ sont de 30 et sont partagés par les équipiers. Lisez les cartes avec attention! Si une carte dit "le joueur ciblé" ou "l'adversaire ciblé", vous devez choisir un joueur, pas une équipe.

## **Limite de temps / de rondes**

Vous aurez \_\_\_\_\_ minutes pour construire vos decks une fois que nous aurons commencé. Les rondes dureront \_\_\_\_\_ minutes. Cet événement aura \_\_\_\_\_ rondes. (Temps recommandés: 30 minutes de construction, 50 minutes de jeu par ronde, Troll à 2 têtes: 60 minutes de construction)

## **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**

les lots pour cet événement sont: Vérifiez l'organisation des lots avec l'organisateur préalablement à l'événement et ajoutez cette information ici (annoncez si des prix additionnels seront remis aléatoirement).

## **Rappel: nous sommes ici pour jouer à Magic**

"Vous êtes venus aujourd'hui pour vous amuser à jouer à Magic, et nous voulons que ce soit le cas tout au long de cet événement. Pour rappel, même si vous pouvez échanger des cartes avec d'autres joueurs, vous ne pouvez jouer qu'avec les cartes que vous avez ouvert dans votre boîte. Vous ne pouvez pas ajouter d'autres cartes à votre deck ou réserver à l'exception des terrains de base. En conservant l'idée du jeu en tête, vous ne pouvez déterminer le gagnant d'une partie qu'à travers des parties réelles. Vous ne pouvez pas non plus lancer de dé pour déterminer un gagnant ni offrir quoi que ce soit en échange d'une concession.

## **Rappel: s'amuser avant tout**

"Chers joueurs, les avant-premières sont avant tout faites pour que vous vous amusiez ! Si vous rencontrez un problème, veuillez immédiatement en informer un arbitre ou le personnel du magasin. N'hésitez pas à demander de l'aide d'autres joueurs pendant la construction de votre deck, que vous soyez un vétéran ou un néophyte en matière d'avant-premières. Assez parlé maintenant. Chers joueurs, ouvrez vos boîtes !