

Informations pour l'avant-première des Combattants d'Ixalan



Les avant-premières sont des événements qui mettent en avant l'amusement et permettent aux joueurs de découvrir et expérimenter les toutes dernières cartes dans un environnement libre de tout stress. Ceci-dit, en tant que tournois en paquet scellé, ils suivent certaines règles en terme de construction de decks et de jeu.

Les participants d'une avant-première vont recevoir un kit d'avant-première. Le kit d'avant-première des Combattants d'Ixalan est pensé pour faire office de boîte de deck, et contient :

- 4 boosters des Combattants d'Ixalan
- 2 Boosters Ixalan
- 1 carte foil d'avant-première aléatoire
- 1 dé compteur de points de vie

Dans quel format se déroule une avant-première ?

Une avant-première peut être jouée en paquet scellé, ou en paquet scellé en troll à deux têtes. Les détails sur chaque format sont décrits ci-dessous.

Règles du paquet scellé :

- Un deck doit contenir au moins 40 cartes.
- Un deck ne peut contenir que des cartes ouvertes dans le kit d'avant-première fourni au début de l'événement. Aucune autre carte extérieure ne peut être ajoutée, à l'exception des terrains de base.
- Les cartes non utilisées pour construire votre deck deviennent votre réserve.
- Vous pouvez modifier votre deck entre chaque partie et chaque match. C'est ce qu'on appelle la construction continue.

Règles du paquet scellé en troll à deux têtes :

- Les decks ne peuvent contenir que des cartes ouvertes dans les kits d'avant-première fournis à l'équipe au début de l'événement. Aucune autre carte extérieure ne peut être ajoutée, à l'exception des terrains de base.
- Vous pouvez partager les cartes de votre kit d'avant-première avec votre coéquipier.
- Les cartes non utilisées pour construire votre deck deviennent votre réserve partagée.
- Les matchs en troll à deux têtes se jouent en une manche gagnante. Les égalités ne comptent pas comme une manche gagnée.
- Les membres d'une équipe peuvent communiquer entre eux à tout moment.
- Chaque équipe commence la partie avec 30 points de vie partagés.
- Lors de son premier mulligan, chaque joueur pioche de nouveau sept cartes.
- L'équipe qui commence saute sa première étape de pioche.
- Les créatures d'une équipe attaquent l'autre équipe en un seul groupe.

Comportements indésirables à décourager

Nous voulons que les participants à nos avant-premières passent un bon moment et puissent jouer à Magic tout au long de l'événement. Pensez bien à rappeler aux joueurs que les comportements suivants sont inacceptables :

- Les comportements agressifs, violents, harcelants et / ou abusifs ne sont pas tolérés.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à ajouter d'autres cartes à leur deck que celles ouvertes pendant l'avant-première, exception faite des terrains de base.
- Il est interdit de proposer quoi que ce soit à son adversaire en échange d'une concession.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à déterminer le vainqueur d'une partie de Magic autrement qu'en jouant à Magic (par exemple : lancer un dé, révéler la carte du dessus de la bibliothèque, pierre-feuille-ciseaux, ...)

Mécaniques des Combattants d'Ixalan

Ascension

C'est une capacité de sort sur les sorts d'éphémère et de rituel, et une capacité statique sur les permanents. Un permanent est un objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents. Si vous lancez un sort avec Ascension, vous n'obtenez pas l'agrément de la cité tant qu'il n'est pas résolu. Les joueurs peuvent répondre à ce sort pour essayer de vous empêcher d'obtenir l'agrément de la cité.

L'Ascension sur un permanent n'est pas une capacité déclenchée, et n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donnera un dixième permanent, mais ils ne peuvent pas répondre à l'obtention de l'agrément de la cité une fois que vous contrôlez ce dixième permanent. Cela signifie que si votre dixième permanent est un terrain, les joueurs ne pourront pas répondre avant que vous n'obteniez l'agrément de la cité.

Si votre dixième permanent arrive sur le champ de bataille, puis qu'un autre permanent quitte immédiatement le champ de bataille (*la plupart du temps à cause de la règle des légendes ou parce qu'une créature a 0 d'endurance*), vous obtenez l'agrément de la cité avant qu'il quitte le champ de bataille.

Certaines cartes ont une capacité déclenchée avec une clause d'intervention « si » qui vérifie si vous avez ou non l'agrément de la cité. Vous devez déjà avoir l'agrément de la cité pour que ces capacités se déclenchent ; dans le cas contraire elles ne se déclenchent pas. En d'autres mots, il n'y a aucun moyen pour que la capacité se déclenche si vous n'avez pas l'agrément de la cité, même si vous avez l'intention de la recevoir en réponse au déclenchement de la capacité. Certaines cartes ont des capacités déclenchées qui vérifient si vous avez l'agrément de la cité, mais n'ont pas de clause d'intervention « si ». Ces capacités se déclenchent même si vous n'avez pas l'agrément de la cité et ne vérifient si vous l'avez ou non qu'au moment de leur résolution.

Certaines cartes reçoivent la force, l'endurance, et / ou d'autres capacités une fois que vous avez l'agrément de la cité. Si une autre carte a une capacité qui se déclenche quand une créature avec certaines caractéristiques arrive sur le champ de bataille, utilisez les caractéristiques du permanent entrant après que vous avez obtenu l'agrément de la cité pour déterminer si ces capacités se déclenchent. Ceci est vrai même si le permanent entrant est votre dixième permanent.

Cartes à double face et listes de vérification

Chaque face d'une carte à double face a ses propres caractéristiques : nom, types, sous-types, capacités, etc. Lorsqu'une carte à double face est sur le champ de bataille, ne prenez en compte que les caractéristiques de la face qui est actuellement visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorées. Lorsqu'une carte à double face n'est pas sur le champ de bataille, ne prenez en compte que les caractéristiques de sa face avant.

La face arrière de toutes les cartes à double face dans les Combattants d'Ixalan est incolore, peu importe la couleur de sa face avant. Par défaut, une carte à double face entre sur le champ de bataille avec sa face avant visible, sauf si un sort ou une capacité vous donne l'ordre de la mettre sur le champ de bataille transformée, auquel cas elle arrive avec sa face arrière visible.

Vous trouverez des cartes avec une liste de vérification dans certains boosters. Elles peuvent remplacer les cartes à double face dans votre main ou bibliothèque. N'oubliez pas de cocher quelle carte à double face est symbolisée par la carte. Vous devez avoir ouvert la véritable carte à double face dans votre paquet scellé pour utiliser une carte avec une liste de vérification. Faites attention à ne pas la mélanger à votre réserve, si vous en avez une. Si vous n'utilisez pas de pochettes opaques, vous devez utiliser des cartes à liste de vérification.

Saccage

Chaque capacité de Saccage vérifie si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci.

Les capacités de Saccage ne vérifient que si vous avez attaqué avec une créature ce tour-ci. Il n'importe pas avec combien de créatures vous avez attaqué, ou quel adversaire ou planeswalker vous avez attaqué.

Les capacités de Saccage vérifient le tour entier. La créature avec laquelle vous avez attaqué peut ne plus être sur le champ de bataille. De la même façon, le joueur ou le planeswalker peut ne plus être vivant. Certaines capacités de Saccage se déclenchent au début de votre étape de fin. Ces capacités se déclenchent si vous avez attaqué avec une créature ce tour, même si la carte qui a la capacité de Saccage n'était pas sur le champ de bataille au moment où vous avez attaqué.

Rage

Rage est une capacité mot-clé trouvée sur certaines créatures Dinosaur. Elle indique une capacité qui se déclenche à chaque fois que la créature reçoit des blessures. Si plusieurs sources infligent des blessures à une créature avec la Rage en même temps, le cas le plus probable étant que plusieurs créatures ont bloqué la créature avec la Rage, la Rage ne se déclenche qu'une seule fois. Si des blessures létales sont infligées à une

créature avec la Rage, la Rage se déclenche aussi. La créature avec la Rage quitte le champ de bataille avant que cette capacité ne se résolve, elle ne sera donc pas affectée par la capacité au moment de sa résolution.

Exploration

Exploration est une action mot-clé. Certaines capacités ordonnent à un permanent d'explorer. Pour explorer, le contrôleur du permanent révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte révélée est un terrain, ce joueur met la carte dans sa main. Sinon, ce joueur met un marqueur +1/+1 sur le permanent qui explore, puis il peut mettre la carte révélée dans son cimetière.

Un permanent « explore » une fois que le processus décrit ci-dessus a été réalisé, même si une ou plusieurs des actions ont été irréalisables. Une fois qu'une capacité qui cause une créature d'explorer commence à se résoudre, aucun joueur ne peut entreprendre d'action jusqu'à la fin de la résolution de l'exploration. Si aucune carte n'est révélée, la créature reçoit un marqueur +1/+1.

Si un sort ou une capacité ordonne à une créature qui a quitté le champ de bataille d'explorer, cette créature explore tout de même. Si vous révélez une carte non-terrain de cette façon, aucun marqueur +1/+1 ne sera placé sur une créature, mais vous pouvez toujours mettre cette carte dans votre cimetière. Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore » se déclenchent si possible.

Resources pour d'autres questions de règles

Si de nouvelles questions de règles surviennent pendant votre avant-première et que vous avez besoin d'aide, vous pouvez rejoindre le canal IRC des arbitres. Il y a des arbitres présents 24/7, disponibles pour discuter.

MTG Judge channel sur IRC:

<http://chat.magicjudges.org/mtgrules/>

Certaines régions ont adopté Slack comme outil de communication. La plupart ont des canaux disponibles pour vous aider en cas de problème rencontré sur le terrain pendant des événements. Vous trouverez le lien d'accès au Slack de votre région sur la page suivante :

MTG Judge Slack Wiki page:

<https://wiki.magicjudges.org/en/w/Slack>

Aidez les joueurs à avoir une expérience de jeu positive

Soyez visible

Faites-vous connaître des joueurs. Portez votre uniforme d'arbitre si vous ne jouez pas l'événement. Assurez-vous de vous présenter vous-même et les autres arbitres présents dans votre annonce d'introduction. Si vous jouez l'événement, soyez sûr d'être à un endroit facilement accessible. Vous pouvez notamment vous attribuer une place fixe pour plus de facilités de localisation.

Soyez ponctuel

Les joueurs s'attendent à ce que les rondes démarrent à temps et durent un temps convenable. Faites des efforts supplémentaires pour démarrer l'événement au temps indiqué. Le temps entre la fin d'une ronde précédente et le début de la prochaine ronde est également très important. Soyez attentif aux matchs qui dépassent le temps prévu et soyez sûr d'avoir les résultats et de démarrer une nouvelle ronde dans un temps approprié.

Soyez écouté

Lorsque vous répondez à un appel, prenez un moment avant de rendre votre décision pour répéter votre décision dans votre tête. Ceci peut aider à ce que votre décision soit claire et concise. Lorsque vous faites une annonce, assurez-vous que les joueurs soient attentifs. Soyez sûr que vos annonces soient entendues dans toute la salle de façon claire. Soyez sûr de faire l'annonce dans un temps raisonnable. Essayez ce conseil d'un arbitre : « si votre annonce sonne à la bonne vitesse dans votre tête, vous parlez probablement trop vite, si elle sonne un peu trop lente, vous parlez probablement à la bonne vitesse. »

Soyez informé

Obtenez les détails des side events, cadeaux et répartitions des gains de l'organisateur du tournoi avant le début de l'événement. Lisez les notes de publication et le JAR avant l'événement. Les joueurs placent leur confiance en vous pour résoudre les questions concernant les nouvelles cartes.

Soyez sociable et positif

Les avant-premières sont axées sur l'amusement et l'expérience sociale. Soyez sûr que ceci soit clair dans l'esprit des joueurs. Précisez que les joueurs peuvent demander de l'aide pour la construction de leur deck. Restez positif et agréable ! Nos interactions avec les joueurs ont plus d'impact (positif ou négatif) sur leur expérience de l'événement que nous pouvons parfois imaginer, même pour les questions de règles « absurdes ».