

## Informations pour l'avant-première de l'édition de base 2019

## CORE SET 2019

Les avant-premières se focalisent sur l'amusement et la joie de découvrir la nouvelle extension, permettant aux joueurs d'expérimenter avec les toutes dernières cartes dans un environnement libre de tout stress. Cependant, en tant que tournois en paquet scellé, elles suivent certaines règles en terme de construction de deck et de jeu.

Les participants d'une avant-première vont recevoir un kit d'avant-première. Le kit d'avant-première de l'*édition de base 2019* est conçu pour faire office de boîte de deck, et contient :

- 6 boosters édition de base 2019.
- 1 carte promotionnelle foil datée, au hasard parmi toutes les rares ou mythiques de l'édition.
- 1 dé compteur de points de vie « spindown ».

### **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 de 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 vos decks 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 passe sa première étape de pioche.
- Les créatures attaquent un joueur ou un planeswalker au lieu d'une équipe.

#### **Comportements indésirables**

Nous voulons que les participants à nos avant-premières passent un bon moment et puissent jouer à Magic tout au long de l'événement. Soyez sûr d'avoir rappelé 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, à l'exception 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 de l'édition de base 2019**

### **Cartes à double face et cartes de liste**

Chaque face d'une carte à double face a ses propres caractéristiques : nom, types, sous-types, capacités, etc. Quand une carte à double face est sur le champ de bataille, ne prenez en compte que les caractéristiques de sa face actuellement visible. Les caractéristiques de l'autre face sont ignorés. Quand une carte à double face n'est pas sur le champ de bataille, ne prenez en compte que les caractéristiques de sa face avant. Vous trouverez des cartes à liste dans certains boosters. Elles servent de substitut pour les cartes à double face dans votre main ou bibliothèque. Marquez quelle carte à double face vous représentez par la carte de liste et jouez la carte de liste dans votre deck. Vous devez avoir la vraie carte à double face avec vous pour pouvoir jouer une carte de liste. Ne la mélangez pas avec votre réserve, si vous en avez une. Vous devez utiliser les cartes de liste, des protège-cartes opaques, ou les deux.

La mécanique des cartes à double face revient dans ce set pour une seule carte : Nicol Bolas, le dévastateur. La carte de liste contenue dans les boosters de l'édition de base 2019 ne peuvent représenter qu'une seule carte : Nicol Bolas, le dévastateur. Cette carte ne contient pas de liste ou de case à cocher, mais reste une carte de liste pour toutes les règles de jeu et de tournoi.

### **Questions et scénarios potentiels**

#### **Que se passe-t-il si une Omnipotence étiolée se résout dans une partie de troll à deux têtes ?**

*L'Omnipotence étiolée fait perdre à chaque joueur la moitié des points de vie de son équipe, arrondie à l'unité supérieure. Cela veut dire que chaque équipe avec un total de points de vie pair aura 0 points de vie, et les équipes avec un total de points de vie impair aura -1 point de vie. La partie se termine en égalité.*

#### **Que se passe-t-il si j'utilise la capacité activée d'un Nouveau-né vampire dans une partie de troll à deux têtes ?**

*La capacité du Nouveau-né vampire fait perdre 2 points de vie à l'équipe adverse et vous fait gagner 1 point de vie.*

#### **Si je contrôle une Majesté colossale, est-ce que je peux jouer une créature avec le flash durant mon entretien pour se faire déclencher la capacité déclenchée ?**

*Si vous ne contrôlez pas de créature avec une force de 4 ou plus au début de votre entretien, la Majesté colossale ne se déclenche pas. Vous ne pouvez pas prendre d'actions durant votre tour avant le début de votre entretien.*

#### **Puis-je lancer un Démon des catastrophes si je ne contrôle pas d'autres créatures ?**

*Vous devez sacrifier exactement une créature pour lancer le Démon des catastrophes ; vous ne pouvez pas le lancer sans sacrifier de créature.*

#### **Si je contrôle un Sphinx déchiffre-vent, est-ce que je pioche des cartes quand les créatures avec le vol de mon adversaire attaquent ?**

*Il n'importe pas qui contrôle les créatures avec le vol ou quel joueur ou planeswalker cette créature attaque. Le contrôleur du Sphinx déchiffre-vent pourra piocher une carte.*

## **Ressources 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 (en anglais).

Canal IRC des arbitres Magic :

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

Vous pouvez également rejoindre le groupe de l'arbitrage francophone, sur lequel vous pourrez également obtenir une réponse rapidement.

Groupe Facebook de l'arbitrage francophone Magic :

<https://www.facebook.com/groups/1191969180942292/>

Vous pouvez également poser vos questions sur le Whatsapp des arbitres francophones :

<https://chat.whatsapp.com/invite/EujhqaWLloDKJhOWqvXzot>

## **Aidez les joueurs à avoir une expérience d'avant-première 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 vos annonces. Si vous jouez l'événement, soyez sûr d'être à un endroit facilement accessible. Vous pouvez notamment vous attribuer une place fixe pour qu'on vous localise facilement durant les rondes.

### **Soyez ponctuel**

Les joueurs s'attendent à ce que les rondes démarrent à temps et durent un temps convenable. Faites un effort supplémentaire pour démarrer l'événement à l'heure prévue. Le temps entre la fin d'une ronde et le début de la ronde suivante 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 la répéter 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 vos annonces à un rythme convenable. 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 dans votre tête, vous parlez probablement à la bonne vitesse. »

### **Soyez informé**

Obtenez les détails des side events, des cadeaux et des répartitions des lots de l'organisateur du tournoi avant le début de l'événement. Ceci garantit que vous puissiez répondre rapidement aux questions des joueurs concernant 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 focalisées 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 ce nous pouvons parfois imaginer, même pour les questions de règles « absurdes ».