

Informations pour l'avant-première des Guildes de Ravnica



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 des *Guildes de Ravnica* est conçu pour faire office de boîte de deck, et contient :

- 5 boosters *Les Guildes de Ravnica*.
- 1 booster spécial contenant 15 cartes de l'une des 5 guildes des *Guildes de Ravnica*, incluant 1 carte promotionnelle rare ou mythique datée de la guilde choisie.
- 1 dé compteur de points de vie « spindown » au thème de la guilde choisie.

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, ...)

Questions et scénarios potentiels

Jusqu'à quand la force et l'endurance des créatures sont-elles inversées avec Inversion / Invention ?

Cette carte a reçu un errata et l'effet est désormais le suivant :

« Ciblez jusqu'à deux créatures. Échangez la force et l'endurance de chacune d'elles jusqu'à la fin du tour. »

Je lance Inversion sur ma créature 1/4 et sur la créature 4/5 de mon adversaire ; à quoi ressemblent les créatures à la résolution du sort ?

Votre créature est maintenant 4/1 et celle de votre adversaire 5/4.

Quand est-ce que je choisis la cible de Grésipothèse ?

Grésipothèse va sur la pile sans cible. Au cours de la résolution du sort, vous pouvez défausser une carte. Si vous faites ainsi, la capacité déclenchée réflexive se déclenche et vous choisissez une créature comme cible pour les dégâts.

Mécaniques des Guildes de Ravnica

Surveillez

Surveillez est écrit sur les cartes sous la forme de « surveillez N ». Ceci signifie regarder les N cartes du dessus de votre bibliothèque, mettre n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste sur le dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre. Certains sorts qui vous proposent de surveiller nécessitent une cible. Vous devez choisir une cible légale pour lancer un sort. Si toutes les cibles deviennent illégales, le sort ne se résoudra pas et vous ne surveillez pas.

Vous effectuez les actions écrites sur la carte dans l'ordre où elles sont écrites. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous surveillez » ne se déclenche qu'après que vous ayez terminé de surveiller, même si vous avez moins de cartes dans votre bibliothèque que le nombre de cartes que vous êtes sensé surveiller. Cette capacité se déclenche même si vous n'avez aucune carte dans votre bibliothèque.

Relancez

Cette capacité vous permet de lancer le sort avec la relance depuis votre cimetière pour un coût supplémentaire. Vous devez respecter les restrictions et permissions temporelles. Par exemple, vous ne pouvez relancer un rituel que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Un sort relancé sera toujours exilé, qu'il soit résolu, contrecarré, ou qu'il quitte la pile d'une autre façon.

Si un effet vous permet de payer un coût alternatif au lieu du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer le coût alternatif lorsque vous relancez le sort. Vous défausserez toujours une carte en tant que coût supplémentaire pour le relancer. Si une carte avec la relance est mise dans votre cimetière durant ce tour, vous pourrez le relancer immédiatement s'il s'agit d'une action légale, avant qu'un adversaire ne peut agir.

Maquis

Maquis est un mot de capacité sans signification de règles. Cette mécanique se soucie des cartes de créature dans votre cimetière. Les cartes de créature avec d'autres types, telles que les créatures-artefact, sont prises en compte pour les capacités de maquis. Puisque les jetons ne sont pas des cartes, ils ne seront jamais pris en compte pour les capacités de maquis.

Mentor

Mentor compare la force de la créature avec mentor avec celle de la créature ciblée à deux reprises : quand la capacité est mise sur la pile, et quand la capacité se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d'une créature pour que sa capacité de mentor cible une créature plus forte, la dernière opportunité pour le faire est à l'étape de début de combat.

Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à celle de la créature attaquante à la résolution de la capacité, mentor ne met pas de marqueur +1/+1. Si la créature avec mentor quitte le champ de bataille alors que la capacité de mentor est sur la pile, prenez en compte la force de la créature telle qu'elle était la dernière fois qu'elle était sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a moins de force.

Convocation

Convocation est une mécanique revenante qui permet à vos créatures d'aider au lancement d'un sort. Vous pouvez engager une créature dégagée même si elle a le « mal d'invocation ». Convocation ne change pas le coût de mana d'un sort ou son coût converti de mana.

Convocation s'applique après avoir calculé le coût total du sort. Lorsque vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, les coûts supplémentaires, et tous les autres effets qui accroissent ou diminuent le coût. Engager une créature multicolore *via* la convocation paiera 1 mana de votre choix parmi les couleurs de la créature.




Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec T dans son coût, activer cette capacité lors du lancement d'un sort avec la convocation engagera la créature avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. Pareillement, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana lors du lancement d'un sort avec la convocation, cette créature ne sera plus sur le champ de bataille au moment où vous payez les coûts, vous ne pourrez donc pas l'engager pour la convocation.

Cartes doubles

Toutes les cartes doubles ont deux faces sur une seule carte, et vous mettez sur la pile uniquement la moitié que vous lancez d'une carte double. Les caractéristiques de la moitié que vous ne lancez pas sont ignorées lorsque le sort est sur la pile. Quand une carte double n'est pas sur la pile, ses caractéristiques sont la combinaison de ses deux moitiés. Si vous copiez un sort qui est la moitié d'une carte double, la copie copie la même moitié.

Chaque carte double est une seule carte. Par exemple, si vous défaussez une carte double, vous avez défaussé une carte, pas deux. Si un effet compte le nombre d'éphémères et de rituels dans votre cimetière, une carte double avec une moitié rituel et l'autre moitié éphémère compte une fois, pas deux. Chaque carte double a deux noms. Si un effet vous permet de choisir le nom d'une carte, vous pouvez choisir l'un des deux noms, mais pas les deux.

Mana hybride

Un symbole de mana hybride peut être payé par l'un des deux composants de sa couleur. Par exemple, un coût de  peut être payé soit par  soit par . Un sort avec un symbole de mana hybride dans son coût de mana est de la couleur des deux symboles de mana.

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/EujhqaWLloDKJhOWqyXzot>

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 que nous pouvons parfois imaginer, même pour les questions de règles « absurdes ».