

## Informations pour l'avant-première de L'Allégeance 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 de *L'allégeance de Ravnica* contient :

- 5 boosters de *L'allégeance de Ravnica*.
- 1 booster avec 15 cartes de l'une des 5 guildes de *L'allégeance de Ravnica*, incluant 1 carte promotionnelle foil datée, au hasard parmi toutes les rares ou mythiques 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, ...)

## **Mécaniques de L'allégeance de Ravnica**

### **Addenda**

L'addenda est un mot de capacité. Les mots de capacité apparaissent en italique mais ne signifient rien en terme de règles. L'addenda d'un sort d'éphémère s'applique lors de la résolution d'un sort, pas immédiatement après son lancement. Si le sort est contrecarré, vous n'aurez pas le bonus de l'addenda. Si un sort avec la capacité d'addenda est copié, la copie ne vous donnera pas le bonus d'addenda. Ceci car le sort n'a jamais été lancé.

### **Au-delà**

L'au-delà est une capacité déclenchée. « Au-delà N » signifie « Quand ce permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, créez N jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol. » Si un permanent a plusieurs itérations d'au-delà, chacune se déclenche séparément. Puisque les bloqueurs sont tous choisis en même temps, vous ne pouvez pas bloquer avec une créature avec l'au-delà, attendre sa mort, puis bloquer avec les jetons Esprit.

### **Spectacle**

Le spectacle est une capacité statique qui fonctionne lorsque le sort est dans la pile. « Spectacle [coût] » signifie « Vous pouvez payer [coût] au lieu de payer le coût de mana de ce sort si un adversaire a perdu des points de vie ce tour-ci. » Les dégâts infligés à un joueur font perdre autant de points de vie à ce joueur. Le spectacle ne modifie pas le moment où vous pouvez lancer le sort. Le coût de spectacle d'une carte est le même peu importe combien de points de vie vos adversaires ont perdu ou combien d'adversaires ont perdu des points de vie.

Dans une partie en multijoueur, si un adversaire perd des points de vie et plus tard dans le tour quitte la partie, vous pouvez lancer un sort pour son coût de spectacle. (Si un joueur quitte la partie durant leur tour, ce tour continue sans joueur actif.)

### **Émeute**

L'émeute est une capacité statique. « Émeute » signifie « Vous pouvez faire que ce permanent arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur lui. Si vous ne le faites pas, il acquiert la célérité. » Si un permanent a plusieurs itérations de l'émeute, chacune d'elles fonctionne séparément.

L'émeute est un effet de remplacement. Les joueurs ne peuvent pas répondre à votre choix de marqueur +1/+1 ou de célérité, et ils ne peuvent pas prendre d'actions tant que la créature n'est pas sur le champ de bataille avec l'un ou l'autre. Si une créature avec l'émeute arrive sur le champ de bataille mais ne peut pas avoir de marqueur +1/+1 placée sur elle, elle acquiert la célérité.

Si vous choisissez que la créature acquiert la célérité, elle acquiert la célérité indéfiniment. Elle ne la perdra pas à la fin du tour ou si un autre joueur en acquiert le contrôle. Si une créature arrive sur le champ de bataille avec deux itérations d'émeute, vous pouvez choisir de lui donner deux marqueurs +1/+1, un marqueur +1/+1 et la célérité, ou deux itérations de célérité.

### **Adaptez**

« Adaptez N » signifie « Si ce permanent n'a pas de marqueurs +1/+1 sur lui, mettez N marqueurs +1/+1 sur lui. » Vous pouvez toujours activer une capacité causant une créature à s'adapter. Lorsque cette capacité se résout, si la créature a un marqueur +1/+1 sur elle pour n'importe quelle raison, vous ne mettrez simplement pas de marqueurs +1/+1 sur elle. Si la créature perd d'une quelconque façon tous ses marqueurs +1/+1, elle peut à nouveau s'adapter et regagner des marqueurs +1/+1.

### **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 composantes 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/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 ».