

Informations pour l'avant-première Dominaria



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 *Dominaria* est conçu pour faire office de boîte de deck, et contient :

- 6 boosters Dominaria.
- 1 carte promotionnelle foil datée, au hasard parmi toutes les rares ou mythiques de l'édition.
- 1 carte promotionnelle foil datée, au hasard parmi toutes les créatures légendaires de l'édition.
- 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 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 désormais un joueur ou un planeswalker au lieu d'une équipe. (Ce changement est nouveau avec Dominaria)

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 Dominaria

Sagas

Les sagas sont un nouveau type d'enchantement. Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, son contrôleur met un marqueur sapience dessus. Au moment où votre phase principale pré-combat commence (immédiatement après votre étape de pioche), vous ajoutez un marqueur sapience sur chaque saga que vous contrôlez. Dans ces deux cas, mettre un marqueur sapience sur une saga ne passe pas par la pile.

Chaque symbole à gauche du texte d'une saga représente une capacité de chapitre. Ceci est une capacité déclenchée qui se déclenche lorsqu'un marqueur sapience mis sur la saga a pour conséquence que le nombre de marqueurs sapience sur la saga soit égal ou plus grand que la capacité du numéro du chapitre. Les capacités de chapitre sont mises sur la pile et les joueurs peuvent y répondre.

Une capacité de chapitre ne se déclenche pas si un marqueur sapience est mis sur une saga qui a déjà un nombre de marqueurs sapience plus grand que ou égal au nombre de ce chapitre. Une fois qu'une capacité de chapitre s'est déclenchée, la capacité sur la pile ne sera pas affectée par le gain ou la perte de marqueurs sur la saga, ou si la saga quitte le champ de bataille. Si plusieurs capacités de chapitre se déclenchent en même temps, leur contrôleur les met sur la pile dans l'ordre de son choix. Si l'une d'elles nécessite une cible, ces cibles sont choisies au moment où les capacités sont mises sur la pile.

Si des marqueurs sont retirés d'une saga, la capacité de chapitre appropriée se déclenche à nouveau lorsque la saga recevra des marqueurs sapience. Retirer des marqueurs sapience ne déclenche pas une capacité de chapitre précédente. Une fois que le nombre de marqueurs sapience sur une saga est plus grand que ou égal au plus grand nombre de ses chapitres le contrôleur de la saga la sacrifie dès que la capacité de chapitre a quitté la pile. Cette action basée sur un état ne passe pas par la pile.

Rituels légendaires

Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire. Une fois que vous avez commencé à lancer un rituel légendaire, perdre le contrôle de vos créatures et planeswalkers n'affectera pas ce sort. En dehors de cette restriction de lancement, le sur-type légendaire sur un rituel n'a pas de règles additionnelles. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de rituels légendaires dans un même tour, et votre deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes légendaires.

Kick

Le kick est un mot-clé faisant son retour qui vous permet de payer un peu plus pour donner à vos sorts un effet supplémentaire.

- Vous ne pouvez payer un coût de kick qu'une seule fois.
- Si vous mettez un permanent avec le kick sur le champ de bataille sans le lancer, vous ne pouvez pas le kicker.
- Si vous copiez un sort d'éphémère ou de rituel kické, la copie est également kickée. Si une carte ou un jeton arrive sur le champ de bataille en tant que copie d'un permanent, le nouveau permanent n'est pas kické, même si l'original l'était.

Nouveau terme : historique

Historique est un terme du jeu qui se réfère à une carte qui a le sur-type légendaire, le type de carte artefact, ou le type d'enchantement saga. Avoir plusieurs de ces qualités ne rend pas l'objet plus historique qu'un autre ou ne donne pas de bonus additionnel - un objet est historique ou ne l'est pas.

Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique ». Ces capacités se résolvent avant le sort qui les a déclenchées. Elles se résolvent même si ce sort est contrecarré. Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans être lancée. Les terrains ne sont jamais lancés, donc les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclencheront pas si vous jouez un terrain légendaire.

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/>

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 ».