

## Informations pour l'avant-première Ixalan



Les avant-premières sont axées sur l'amusement et la découverte de la nouvelle extension de Magic, permettant aux joueur(se)s d'expérimenter les toutes dernières cartes dans un environnement amusant et sans contraintes. Ceci étant dit, comme tous les tournois scellés, les avant-premières suivent certaines règles de construction et de règles de jeu.

En participant à une avant-première les joueur(se)s recevront un kit d'avant-première. Le kit d'avant-première d'Ixalan est destiné à servir de boîte de deck et contient:

- 6 boosters Ixalan
- 1 carte promotionnelle d'avant-première foil aléatoire
- 1 dé compteur de points de vie
- 

### Dans quel format est une avant-première ?

Les avant-premières peuvent être jouées en tant que paquet scellé individuel ou paquet scellé en troll à 2 têtes. Chacun des deux formats est résumé ci-après.

### Règles du paquet scellé

- Les decks doivent être construits avec un minimum de 40 cartes.
- Les decks ne peuvent contenir que les cartes ouvertes dans les kits d'avant-première distribués au début de l'événement, aucune carte extérieure ne peut y être ajoutée en dehors des terrains de base.
- Les cartes non utilisées de votre deck d'avant-première constituent votre réserve.
- Vous pouvez changer le contenu de votre deck entre les parties et les rondes.
- 

### Règles du paquet scellé en troll à 2 têtes

- Les decks ne peuvent contenir que les cartes ouvertes dans les kits d'avant-première distribués au début de l'événement, aucune autre carte ne peut y être ajoutée en dehors des terrains de base.
- vous pouvez partager les cartes que vous avez ouvert dans votre kit avec votre partenaire.
- Les cartes inutilisées dans vos decks constituent votre réserve commune.
- Les rondes de troll à 2 têtes consistent en une partie. Les parties finissant en égalité ne comptent pas.
- Les coéquipier(ière)s peuvent communiquer entre eux(elles) à tout moment.
- Chaque équipe a un total de points de vie partagé, commençant à 30 points de vie.
- Le premier mulligan de chaque joueur(se) est gratuit, il(elle) peut repiocher une nouvelle main de 7 cartes.
- L'équipe qui commence ne pioche pas au début de son premier tour.
- Les créatures d'une équipe attaquent l'autre équipe comme un seul groupe.
- 

### Comportement indésirables

Nous souhaitons que nos participant(e)s aux avant-premières passent un bon moment et qu'il(elle)s soient capables de jouer à Magic pendant toute la durée de l'événement. Assurez-vous de rappeler aux joueur(se)s que les comportements suivants sont inacceptables:

- Les comportements agressifs, violents, harcelants, et/ou grossiers.
- Les joueur(se)s ne sont pas autorisés à ajouter des cartes dans leur deck qu'il(elle)s n'ont pas ouvertes à l'événement à l'exception des terrains de base.
- Rien ne peut être offert en échange d'une concession d'une partie.
- Les joueur(se)s ne sont pas autorisé(e)s à déterminer l'issue d'une partie d'une autre façon qu'en jouant à Magic (i.e. lancer un dé, révéler la carte du dessus de la bibliothèque, pierre-feuille-ciseaux...).
- 

### Problèmes de jeu potentiels

*Puis-je utiliser mon unique Trésor pour payer le coût de mana et le coût supplémentaire de Saccage coûteux ?*

**Non, si vous utilisez le Trésor pour payer le coût de mana il n'est pas en jeu pour être sacrifié en tant que coût additionnel et vice versa.**

*S'il n'y a pas d'autres artefacts ou créatures en jeu quand la capacité activée de ma Preneuse d'hôtages est mise sur la pile, est-ce que je dois la cibler elle-même ?*

**Non, le R&D Wizards ne relit plus ses cartes, Preneuse d'hôtages a reçu un errata qui l'empêche de se cibler elle-même. Le texte Oracle correct apparaît ci-dessous.**

**Preneuse d'otage - 2UB**

**Créature : humain et pirate**

**Quand la Preneuse d'otage arrive sur le champ de bataille, exiliez une autre créature ou artefact ciblé jusqu'à ce que la Preneuse d'otage quitte le champ de bataille. Vous pouvez lancer cette carte tant qu'elle reste exilée, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quel type pour lancer ce sort.**

## **Mécaniques d'Ixalan**

### **Cartes à double face et listes de vérification**

Chaque face d'une carte à double face a ses propres caractéristiques : nom, type, 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 Ixalan sont incolores, 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 checklist 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 à checklist. Faites attention à ne pas la mélanger à votre sideboard, si vous en avez un. Si vous n'utilisez pas de pochettes opaques, vous devez utiliser des cartes à checklist.

### **Saccage**

Saccage est une capacité mot-clé faisant son retour. 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(la) joueur(se) ou le planeswalker peut ne plus être vivant(e). 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.

### **Les véhicules et le Pilotage**

Les véhicules ont la capacité de Pilotage, ce qui leur permet de devenir des créatures-artefact. Les véhicules ont une force et une endurance imprimées sur la carte, mais n'ont ces caractéristiques seulement si c'est aussi une créature. Si un véhicule devient une créature, il a immédiatement sa force et son endurance imprimées. Le Pilotage est une capacité activée d'un véhicule. "Pilotage X" veut dire "Engagez n'importe quel nombre de créatures dégagées que vous contrôlez avec une force totale de X ou plus : Ce permanent devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour."

Pour qu'un véhicule puisse attaquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des attaquants. Le dernier moment où vous pouvez activer la capacité de Pilotage est durant l'étape de début de combat. Pour qu'un véhicule puisse bloquer, il doit être une créature au début de l'étape de déclaration des bloqueurs. Le dernier moment où vous pouvez activer la capacité de Pilotage est durant l'étape de déclaration des attaquants. Dans tous les cas, les joueur(se)s peuvent agir après que la capacité de Pilotage se soit résolue mais avant que le véhicule ne puisse attaquer ou bloquer.

### **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, cette capacité 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 un permanent d'explorer. Pour explorer, le(la) contrôleur(se) du permanent révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si la carte révélée est un terrain, ce(tte) joueur(se) met la carte dans sa main. Sinon, ce(tte) joueur(se) met un marqueur +1/+1 sur le permanent qui explore, puis il(elle) 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(e) joueur(se) 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.

**Changement de règles: les planeswalkers utilisent la “Règle des légendes”**

## **Ressources pour questions de règles additionnelles**

Si vous avez une question de règles durant votre avant-première et que vous avez besoin d'aide, vous pouvez rejoindre le groupe Facebook de l'arbitrage francophone ou la page Facebook d'astuces de règles, une réponse arrive toujours rapidement.

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

<https://www.facebook.com/Reglesmagicfrance/>

## **Aidez les joueur(se)s à avoir une expérience de jeu positive**

### **Soyez visible**

Faites-vous connaître des joueur(se)s. Portez votre uniforme d'arbitre si vous ne jouez pas l'événement. Assurez-vous de vous introduire et les autres arbitres présents dans votre annonce de début. 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(le)**

Les joueur(se)s s'attendent à ce que les rondes démarrent à 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(ve) aux matchs qui dépassent le temps prévu et soyez sûr(e) d'avoir les résultats et de démarrer une nouvelle ronde dans un temps approprié.

### **Soyez écouté(e)**

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 joueur(se)s soient attentif(ve)s. Soyez sûr(e) que vos annonces soient entendues dans toute la salle de façon claire. Soyez sûr(e) 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(e)**

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 sortie et le JAR avant l'événement. Les joueur(se)s placent leur confiance en vous pour résoudre les questions concernant les nouvelles cartes.

### **Soyez sociable et positif(ve)**

Les avant-premières sont axées sur l'amusement et l'expérience sociale. Soyez sûr(e) que ceci soit clair dans l'esprit des joueur(se)s. Précisez que les joueur(se)s peuvent demander de l'aide pour la construction de leur deck. Restez positif(ve) et agréable ! Nos interactions avec les joueur(se)s 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".



