

## **Foire aux questions DCI™ Troll à 2 têtes**

5 septembre 2005

Ce document sera mis à jour régulièrement ; veuillez vous rendre sur [www.thedci.com/docs](http://www.thedci.com/docs) pour consulter la version la plus récente.

### **Qu'est-ce que le format Troll à 2 têtes ?**

Le Troll à 2 têtes est un nouveau format homologué par la DCI dans lequel deux équipes de 2 joueurs s'affrontent dans une partie unique.

### **Comment les équipes sont-elles réparties autour de la table ?**

Chaque équipe fait face à l'autre, occupant chacune un côté de la table. Chaque équipe décide dans quel ordre ses joueurs sont assis. Le joueur situé à droite dans chaque équipe est le joueur principal, et celui qui est situé à gauche est le joueur secondaire.

### **Comment fonctionnent les totaux de points de vie ?**

Chaque équipe a un total de points de vie, commençant à 40 points, qu'elle partage.

### **Est-ce que les joueurs d'une même équipe partagent leur mana ? Leurs cartes ?**

À l'exception du total de points de vie, les ressources d'une équipe (cartes en main, mana, etc...) ne sont pas partagées.

*Exemple : Le joueur A a une Antienne glorieuse en jeu. Seules les créatures du joueur A gagneront +1/+1. Celles de son coéquipier n'auront pas droit au bonus.*

### **Est-ce que les joueurs peuvent regarder les cartes de leur coéquipier ou discuter stratégie pendant une partie ?**

Oui. Les coéquipiers peuvent consulter les cartes l'un de l'autre et discuter stratégie à tout moment (les équipes doivent quand même jouer leur tour sans perdre de temps). Cependant, les équipiers ne peuvent ni toucher, ni manipuler les cartes ou les permanents de l'autre.

### **Quelle sorte de communication les joueurs peuvent-ils utiliser pour discuter stratégie ?**

Tout type de communication est acceptable, à l'exception de la communication écrite. Il est difficile de faire la différence entre la communication écrite et des notes prises en dehors du match (qui ne sont pas acceptées par le règlement de la DCI.)

### **Est-ce que les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre ?**

Non. Chaque équipe joue l'une après l'autre, mais pas chaque joueur. Les deux joueurs de la même équipe jouent leur « tour d'équipe » en même temps.

### **Est-ce que les joueurs partagent aussi les phases de jeu ?**

Oui.

*Exemple : La Force verdoyante indique « Au début de l'entretien de chaque joueur, mettez en jeu, sous votre contrôle, un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »*

*Comme les joueurs partagent leur phase d'entretien, l'équipe reçoit 1 jeton de Saprobionte pendant son entretien et un autre pendant celui de l'équipe adverse.*

### **Comment la priorité fonctionne-t-elle ?**

La priorité fonctionne par équipe, et non pas par joueur individuel. La règle d'ordre Joueur actif, joueur inactif (voir Règles complètes, règle 103.4) est modifiée pour les parties en Troll à 2 têtes. L'équipe dont c'est le tour est l'équipe active. L'autre est l'équipe inactive. Si les deux équipes doivent faire des choix et/ou des actions en même temps, l'équipe active fait d'abord tous les choix nécessaires, et c'est ensuite au tour de l'équipe inactive de le faire. Les actions se déroulent ensuite simultanément.

### **Comment les joueurs appartenant à la même équipe décident-ils qui choisit et/ou agit en premier ?**

Un joueur peut jouer un sort ou une capacité activée, ou faire une action spéciale, uniquement quand son équipe a la priorité. Si les deux joueurs d'une même équipe veulent faire une action en même temps, le joueur principal décide dans quel ordre les actions de l'équipe ont lieu.

### **Comment la priorité passe-t-elle à l'autre équipe ?**

Si aucun des deux joueurs d'une équipe ne désire plus rien faire, cette équipe passe son tour. Si les deux équipes passent leur tour l'une après l'autre (c'est-à-dire, si les deux équipes passent leur tour à la suite l'un de l'autre sans faire la moindre action), l'objet situé sur le dessus de la pile se résout et l'équipe active reçoit la priorité. Si la pile est vide quand les deux équipes passent leur tour l'une après l'autre, la phase ou l'étape se termine et la suivante commence.

### **Comment les effets qui donnent un autre tour, ajoutent une étape ou une phase au tour du joueur à un joueur fonctionnent-ils ?**

Si un effet donne un tour supplémentaire à un joueur ou ajoute une phase ou une étape à son tour, l'équipe de ce joueur joue le tour, la phase ou l'étape supplémentaire. Si un effet fait qu'un joueur doit passer une étape, une phase ou un tour, l'équipe de ce joueur subit l'effet. Si un effet fait qu'un joueur prend le contrôle du tour d'un autre joueur, le contrôleur de l'effet contrôle le tour de l'équipe de cet autre joueur.

### **Comment le combat fonctionne-t-il ?**

Les créatures de chaque équipe attaquent l'autre équipe en groupe. Pendant la phase de combat, l'équipe active est *l'équipe attaquante* et chaque joueur de l'équipe active est un joueur attaquant. De même, l'équipe non-active est *l'équipe des défenseurs* et chaque joueur de l'équipe non-active est un joueur défenseur.

### **Comment l'étape de « déclaration des attaquants » fonctionne-t-elle ?**

Au moment de l'étape de déclaration des attaquants, l'équipe active déclare les attaquants. Si une créature ne peut pas attaquer l'un des joueurs défenseurs, cette créature ne peut pas attaquer l'équipe des défenseurs. L'équipe active a une attaque combinée, et le groupe de créatures attaquantes doit composer un groupe entièrement légal pour attaquer.

**Comment l'étape de « déclaration des défenseurs » fonctionne-t-elle ?**

Au moment de l'étape de déclaration des défenseurs, l'équipe des défenseurs déclare ses bloqueurs. Les créatures contrôlées par les joueurs défenseurs peuvent bloquer les créatures attaquantes. L'équipe des défenseurs a un blocage combiné, et le groupe de créatures bloquantes doit composer un groupe entièrement légal pour bloquer.

**Comment les blessures de combat sont-elles assignées ?**

Au moment où l'étape des blessures de combat commence, l'équipe active annonce comment chaque créature attaquante va assigner ses blessures de combat. Si une créature attaquante doit assigner des blessures à l'équipe des défenseurs, l'équipe active choisit uniquement l'un des joueurs défenseurs comme cible pour les blessures de combat de cette créature. Ensuite, l'équipe des défenseurs annonce comment chaque créature bloquante assigne ses blessures de combat.

**Est-ce qu'une équipe perd quand son total de points de vie atteint 0 ?**

Oui. Si le total de points de vie d'une équipe est inférieur ou égal à 0, l'équipe perd la partie la prochaine fois qu'une équipe devrait recevoir la priorité. (C'est un effet basé sur l'état. Voir Règle 420 des Règles complètes)

**Si un joueur dans une équipe perd, est-ce que l'autre joueur continue de jouer ?**

Non. Les joueurs gagnent ou perdent la partie uniquement en équipe, pas en tant qu'individus. Si l'un des joueurs d'une équipe perd la partie, l'équipe perd la partie. Si l'un des joueurs d'une équipe gagne la partie, l'équipe gagne la partie. Si un effet empêche un joueur de gagner la partie, l'équipe de ce joueur ne peut pas gagner la partie. Si un effet empêche un joueur de perdre la partie, l'équipe de ce joueur ne peut pas perdre la partie.

*Exemple : Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur contrôle la Transcendance, qui indique, entre autres, « Vous ne perdez pas la partie parce que vous avez 0 point de vie ou moins. » Si le total de points de vie de l'équipe de ce joueur est inférieur ou égal à 0, cette équipe ne perd pas la partie.*

*Exemple : Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur essaie de piocher une carte alors qu'il n'y a pas de cartes dans sa bibliothèque. Ce joueur perd la partie, alors l'équipe de ce joueur perd la partie.*

*Exemple : Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur contrôle l'Ange de platine, qui indique « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas la gagner. » Ni ce joueur ni son partenaire ne peut perdre la partie pendant que l'Ange de platine est en jeu, et aucun des joueurs de l'équipe adverse ne peut gagner la partie.*

**Si un joueur concède la victoire, est-ce que l'autre joueur peut continuer de jouer ?**

Non. Si un joueur concède la victoire, son équipe perd la partie.

**Comment les blessures, la perte et le gain de points de vie fonctionnent-ils avec le total de points de vie global de l'équipe ?**

Les blessures, la perte et le gain de points de vie sont appliqués individuellement à chaque joueur. Le résultat est appliqué au total de points de vie partagé de l'équipe.

**Exemple :** Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur joue la Ride de flammes, qui indique « La Ride de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur. » Chaque équipe subit un total de 8 blessures.

**Si un effet doit connaître le total de points de vie d'un joueur, quelle valeur dois-je utiliser ?**

Si un effet doit connaître la valeur du total de points de vie d'un joueur individuel, cet effet utilise le total de points de vie d'équipe divisé par deux, arrondi à l'unité supérieure, à la place.

**Exemple :** Dans une partie en Troll à 2 têtes, une équipe a 17 points de vie quand un joueur active la capacité de Hidetsugu le malfaisant, qui indique « Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à la moitié des points de vie de ce joueur, arrondi à l'unité inférieure. » Dans le cadre de cette capacité, chaque joueur de cette équipe est considéré comme ayant 9 points de vie. Hidetsugu le malfaisant inflige 4 blessures à chacun de ces joueurs, soit un total de 8 blessures. L'équipe se retrouve avec 9 points de vie.

**Exemple :** Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur contrôle le Test d'endurance, un enchantement qui indique, « Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie. » Au début de votre entretien, l'équipe du joueur gagne la partie si sa part du total de points de vie de l'équipe est de 50 ou plus. Le total de points de vie de l'équipe doit être supérieur ou égal à 99 pour que ce soit possible.

**Exemple :** Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur contrôle les Chacals sournois, qui indiquent, « Quand un adversaire a 10 points de vie ou moins, si les Chacals sournois sont un enchantement, ils deviennent une créature 3/2 Chien de chasse. » Si l'équipe adverse a 22 points de vie et que vous infligez 1 blessure à un adversaire spécifique, les Chacals sournois ne deviennent pas une créature. Le total de points de vie de l'équipe adverse doit être inférieur ou égal à 20 pour que ce soit possible.

**Si un effet donne un total de points de vie spécifique à chaque joueur d'une équipe, quelle sera la valeur du total de points de vie ?**

Si un effet donne une valeur de total de points de vie à chaque joueur, le résultat est la somme de toutes les valeurs.

**Exemple :** Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur joue Biorythme, qui indique, « Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. » Si un membre d'une équipe contrôle trois créatures et que l'autre n'en contrôle aucune, le total de points de vie de cette équipe devient 3.

**Si un effet change le total de points de vie d'un joueur en un nombre précis, comment dois-je changer le total de points de vie de l'équipe ?**

Si un effet devait changer le total de points de vie d'un joueur en un nombre précis, le total de points de vie de ce joueur devient ce nombre. Le total de points de vie de l'équipe est ajusté pour refléter le changement du total de points de vie de ce joueur.

**Exemple :** *Dans une partie en Troll à 2 têtes, un joueur d'une équipe qui a 25 points de vie joue un sort qui indique, « votre total de points de vie devient 20. » Le total de points de vie de ce joueur est considéré comme étant 13 par ce sort, alors ce total devient 20 et le total de points de vie de l'équipe devient 32.*

**Note :** La règle et l'exemple dans la section 606.9c des règles complètes concernant cette question sont **incorrects**. La réponse indiquée ci-dessus est la correction officielle des Règles complètes. (Les Règles complètes seront mises à jour à une date ultérieure.)

**Dans des tournois en en Troll à 2 têtes, est-ce que les matchs se jouent en 2 parties gagnées sur 3 ?**

Non. Tous les matchs consistent en 1 partie uniquement. Comme les équipiers peuvent se consulter sur les stratégies à adopter et qu'ils jouent leur tour en même temps, ces parties durent plus longtemps que les parties en individuel.

**Et si la partie se termine par un match nul à cause de la destruction mutuelle des deux équipes ?**

Les matchs nuls (qui n'ont pas de gagnant) ne comptent pas comme une partie. Tant que le temps réservé le permet, les équipes doivent continuer à jouer des parties jusqu'à ce qu'une équipe en gagne une.

**Comment la règle Jouer ou piocher fonctionne en tournoi en Troll à 2 têtes ?**

Une équipe déterminée aléatoirement choisit de jouer en premier et de passer sa première étape de pioche, ou de jouer en deuxième. Le choix doit être fait avant que les joueurs de cette équipe aient vu leur main. Si l'un des joueurs de l'équipe regarde sa main avant d'avoir choisi, cette équipe joue en premier. L'équipe qui joue en premier passe son étape de pioche au premier tour (aucun joueur de l'équipe ne pioche une carte).

**Quelle est la procédure de préparation de partie dans le cadre des tournois en Troll à 2 têtes ?**

Les équipes doivent se préparer de la manière suivante avant de jouer :

1. Les joueurs doivent être assis avec le joueur principal (Joueur A) à droite de son équipier.
2. Les joueurs mélangent leurs decks (voir Règles universelles de tournoi, section 21).
3. Les joueurs présentent leur deck à leurs adversaires pour qu'ils les coupent et les mélangent d'avantage.
4. Si un adversaire a mélangé le deck d'un joueur, ce joueur peut couper une dernière fois.
5. Chaque joueur pioche sept cartes.
6. Puis, dans l'ordre du tour, chacun décide s'il déclare un mulligan ou non.

Une fois tous les mulligans résolus, la partie peut commencer.

**Comment les mulligans fonctionnent-ils dans les tournois en Troll à 2 têtes ?**

D'abord, chaque joueur peut déclarer un mulligan « gratuit. » C'est-à-dire que chaque joueur peut, pour n'importe quelle raison, mélanger une fois ses cartes et piocher une nouvelle main de sept cartes.

Une fois le mulligan « gratuit » résolu, chaque joueur peut déclarer des mulligans supplémentaires normalement. Chaque joueur peut remélanger sa main et la piocher à nouveau, en supprimant à chaque fois une carte. Ce joueur peut continuer de mélanger et de piocher une carte de moins aussi souvent qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes dans sa main.

**Dans quel ordre les joueurs et les équipes déclarent-ils de mulligans dans un tournoi en Troll à 2 têtes ?**

L'équipe qui joue en premier résout ses mulligans en premier. (Les équipiers peuvent communiquer l'un avec l'autre à tout moment pendant le match, y compris les mulligans.) Le joueur principal décide de déclarer un mulligan ou non, puis chaque autre joueur, dans l'ordre des aiguilles d'une montre, décide de déclarer un mulligan ou non. Une fois qu'un joueur passe une chance de déclarer un mulligan, il ne peut plus changer d'avis.

**Comment fonctionnent les « 5 tours supplémentaires » quand on arrive au bout du temps imparti à la fin d'un match dans un tournoi en Troll à 2 têtes ?**

Si la limite de temps est atteinte avant qu'un gagnant ne soit déterminé, l'équipe active termine son tour et cinq tours supplémentaires sont joués ensuite. Si aucune des deux équipes n'a gagné le match après les 5 tours supplémentaires, la partie (et le match) se termine par un match nul.

*Par exemple, c'est la fin du temps imparti pendant le tour de l'équipe Y. L'équipe Y termine son tour. L'équipe Z joue le tour supplémentaire numéro 1. L'équipe Y joue le tour supplémentaire numéro 2, puis l'équipe Z joue le tour 3, l'équipe Y, le tour 4, et l'équipe Z joue le tour supplémentaire numéro 5.*

**Quels formats sont utilisés en tournois en Troll à 2 têtes ?**

Les tournois en Troll à 2 têtes sont jouables dans de nombreux formats, dont Standard, Etendu, Bloc, Vintage, Legacy et Paquet scellé.

**Y aura-t-il des classements pour le Troll à 2 têtes ?**

Oui.

**Comment les classements en Troll à 2 têtes fonctionnent-ils ?**

Les résultats des tournois en format Troll à 2 têtes seront inclus dans un classement « Multijoueurs. »

**Pourrai-je voir mon classement en Multijoueurs tout de suite ?**

Non. Les classements ne seront pas disponibles tout de suite. La DCI attendra d'avoir suffisamment de résultats de tournois en format Troll à 2 têtes avant d'afficher les classements. La date à laquelle les classements Multijoueurs seront affichés sera bientôt annoncée.

**En format construit Troll à 2 têtes, comment les équipes construisent-elles leurs decks ?**

Le deck de chaque membre d'équipe doit contenir un minimum de soixante cartes et suivre les Règles de construction de deck unifié.

**Qu'est-ce que sont les Règles de construction de deck unifié ?**

À l'exception des cartes de terrain de base, les decks combinés d'une équipe ne peuvent pas contenir plus de quatre exemplaires d'une carte donnée, en se basant sur son titre en anglais.

*Exemple : Si un joueur utilise quatre exemplaire de la carte Naturalisation dans un tournoi en Troll à 2 têtes, aucun autre joueur de cette équipe ne peut avoir la Naturalisation dans son deck.*

**Comment les cartes restreintes et/ou bannies sont-elles traitées dans les tournois en Troll à 2 têtes ?**

Les tournois en Troll à 2 têtes utilisent les mêmes listes de cartes bannies et restreintes que les tournois en individuels. Si une carte est restreinte dans un format particulier, l'équipe ne peut pas utiliser plus d'un seul exemplaire de cette carte. Aucun joueur ne peut utiliser de cartes qui sont bannies dans un format particulier.

**Comment les réserves sont-elles utilisées dans les tournois en format construit Troll à 2 têtes ?**

Comme il n'y a qu'une partie par match, les réserves ne sont pas utilisées dans les tournois en Troll à 2 têtes.

**Dans un tournoi en paquet scellé Troll à 2 têtes, combien de paquets de tournois et de boosters chaque équipe obtient pour construire ses decks ?**

La DCI recommande que chaque équipe dispose d'un paquet de tournoi et de quatre boosters *ou* de sept boosters. Chaque équipe doit recevoir la même sélection de produits.

**Comment les équipes construisent-elles leurs decks dans les tournois en paquet scellé Troll à 2 têtes ?**

Utilisant les cartes ouvertes, chaque équipe doit construire 2 decks qui contiennent au moins 40 cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximum. Aucune des équipes (ou aucun des joueurs) n'est restreinte à quatre exemplaires d'une même carte dans les tournois en paquet scellé.

**Comment les réserves sont-elles utilisées dans les tournois en paquet scellé Troll à 2 têtes ?**

Comme il n'y a qu'une partie par match, les réserves ne sont pas utilisées dans les tournois en Troll à 2 têtes. Toute carte qui n'est pas incluse dans le deck d'un des joueurs pendant la construction de deck n'est pas utilisée dans le tournoi.

**Où puis-je consulter les règles complètes du Troll à 2 têtes ?**

Les règles complètes de **Magic: The Gathering** concernant le Troll à 2 têtes sont disponibles sur <http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/rules/tourneyplayer>

**Où puis-je consulter les règles de tournoi DCI du Troll à 2 têtes ?**

Les règles de tournoi en Troll à 2 têtes sont incluses dans les règles de tournoi DCI Magic: the Gathering est son disponibles sur <http://www.thedci.com/docs>

**Quand mon organisateur de tournois local pourra-t-il organiser des tournois en Troll à 2 têtes homologués ?**

Les tournois en Troll à 2 têtes homologués par la DCI peuvent commencer à partir du 1er octobre 2005.

**Quand mon organisateur de tournois local pourra-t-il contacter Wizards of the Coast pour s'enregistrer pour organiser des tournois en Troll à 2 têtes homologués ?**

Les organisateurs de tournois peuvent contacter Wizards of the Coast pour homologuer des tournois en Troll à 2 têtes à partir du vendredi 16 septembre 2005. Les organisateurs peuvent commencer à homologuer des tournois en Troll à 2 têtes en ligne à partir du lundi 26 septembre 2005. Les tournois ne peuvent pas commencer avant le 1er octobre 2005.

**Y aura-t-il un programme de jeu organisé spécial pour le Troll à 2 têtes ?**

Oui. Il y aura un programme de jeu organisé pour le Troll à 2 têtes à la rentrée 2005. Les détails seront annoncés plus tard.

**J'ai entendu dire qu'il y aurait des tournois homologués en Troll à 2 têtes à la Gen Con 2005. Est-ce que c'est vrai ?**

Oui. Wizards of the Coast organisera le premier tournoi en Troll à 2 têtes homologué par la DCI à la Gen Con 2005. Tous les événements seront en format construit Standard. Parmi ceux-ci, il y aura un tournoi spécial en Troll à 2 têtes à \$5000 avec plus de \$5000 de récompenses. Vous trouverez tous les détails sur [www.wizards.com/default.asp?x=welcome/conventions/genconindy05](http://www.wizards.com/default.asp?x=welcome/conventions/genconindy05)

**Y aura-t-il un Pro Tour en Troll à 2 têtes ?**

Pas pour l'instant. Wizards of the Coast veut d'abord voir comment le Troll à 2 têtes fonctionne en format homologué avant de prendre la décision de l'intégrer au Pro Tour.