



Présentation du format de Draft Arc-en-Ciel pour Dice Masters

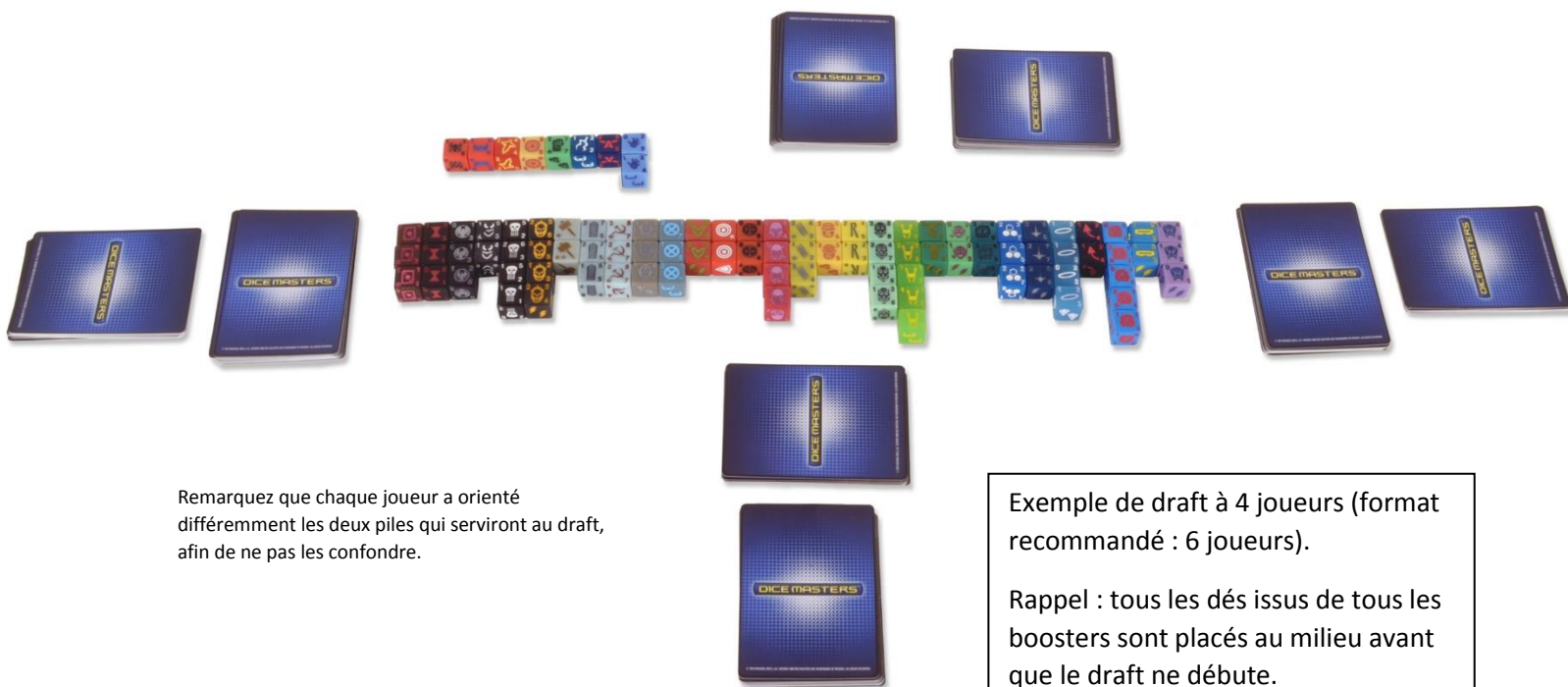
Draft avec 12 boosters (par joueur) – Pods de 6 joueurs recommandés

Fonctionnement :

Chaque joueur se présente au tournoi muni de 8 dès Acolyte, 12 dès Action de Base, 4 cartes de Rappel de Couleur et 2 cartes Action de Base (les joueurs peuvent choisir leurs cartes Action de Base après avoir terminé le draft, mais ils doivent utiliser les 2 mêmes cartes pendant la totalité du tournoi).

Chaque joueur prenant part au draft s'installe avec 12 boosters de Dice Masters qui serviront au draft. Chaque joueur ouvre d'abord un ensemble de 6 boosters. A l'ouverture de leurs boosters, les joueurs doivent vérifier que les cartes et les dés correspondent bien. En gardant leurs cartes cachées des autres joueurs, les joueurs constituent une première pile de 12 cartes. Puis les 6 boosters restants sont ouverts et également rassemblés en une pile séparée de 12 cartes, placée devant le joueur (les deux piles ne doivent pas être mélangées). Tous les dés des boosters sont placés au centre et classés comme sur l'illustration suivante, afin que les joueurs puissent voir clairement quels types et quels nombres de dés de chaque type seront disponibles au cours du draft. Ce format tire justement son nom du fait qu'il est plus pratique de trier ainsi les dés par couleur, pour permettre de mieux visualiser la correspondance entre les cartes et les dés pendant le draft.

Chaque joueur prend ensuite la dernière pile qu'il a préparée, et après en avoir rapidement consulté le contenu, il choisit une carte, qu'il place face cachée devant lui. Puis il passe les cartes restantes au joueur situé à sa droite. Cette première carte débute la pile de cartes que chaque joueur pourra utiliser



Remarquez que chaque joueur a orienté différemment les deux piles qui serviront au draft, afin de ne pas les confondre.

Exemple de draft à 4 joueurs (format recommandé : 6 joueurs).

Rappel : tous les dés issus de tous les boosters sont placés au milieu avant que le draft ne débute.

pour son équipe. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, ils prennent la pile venant de leur gauche afin de choisir leur carte suivante. Ils répètent ce processus jusqu'à ce qu'on leur transmette une dernière carte, qui terminera leur pile.

Une fois que cette première pile de 12 cartes a été constituée, on laisse aux joueurs le temps de passer en revue les cartes ainsi draftées (chaque joueur doit pour l'instant en posséder 12). Une fois que c'est fait, les joueurs les replacent devant eux en une pile, face cachée, puis procèdent au draft de la seconde pile préparée, de la même façon que la première, mais cette fois, en passant les cartes dans le sens opposé (vers leur gauche).

Après avoir drafté les cartes de tous les boosters, les joueurs prennent au centre les types et les nombres de dés qui correspondent à leurs cartes. Ils constituent ensuite leur équipe de tournoi, selon les cartes Action de Base qu'ils possèdent et les cartes qu'ils viennent de drafter. Chaque équipe de tournoi peut compter jusqu'à 8 cartes et jusqu'à 20 dés répartis sur ces cartes (de nombreuses équipes en compteront moins). Les dés et cartes Action de Base, ainsi que les dés Acolyte, ne sont pas comptés dans cette limite de 8 cartes et de 20 dés.

Précisions :

- Si, pour une raison ou une autre, une carte et un dé ne correspondent pas au sein d'un booster, on considère que c'est la carte qui prime. Si un dé correspondant à cette carte est disponible, il peut être échangé avec le dé intrus, sur validation des organisateurs du tournoi. Sinon, un booster contenant une erreur peut être remplacé par un nouveau booster non ouvert, si l'erreur a été signalée avant le début du draft.
- Dans le cas où le draft a eu lieu et qu'un joueur se retrouve avec une carte draftée qui n'a pas de dé correspondant, les organisateurs devraient autoriser l'ajout d'un dé aux dés de ce joueur, en vérifiant auparavant que ce dé n'a pas été placé par erreur parmi ceux d'un autre joueur.
- Un pod de draft est idéalement constitué de 6 joueurs, mais peut en compter davantage ou moins. Les différents pods devraient compter un nombre de joueurs aussi équivalent que possible, avec placement aléatoire des joueurs. Le nombre de boosters (12 par joueur) doit être maintenu autant que possible, quel que soit le nombre de joueurs dans chaque pod.
- Une fois que le premier deck de cartes a été constitué, placé face caché et que les boosters suivants ont été ouverts pour construire le second deck, les joueurs ne sont plus autorisés à consulter leur premier deck.
- Une fois que le draft a débuté, les joueurs ne sont pas autorisés à consulter les cartes qu'ils ont draftées précédemment, sauf entre les deux rounds de draft, comme expliqué plus haut.
- Les boutiques peuvent opter pour un nombre de boosters plus important ou moindre. Par exemple, des ensembles de 15 boosters, qui donneront lieu à 3 rounds de draft constitués de 5 boosters chacun.

© 2015 WizKids/NECA, LLC. Dice Masters, Dice Building Game, and WizKids are trademarks of WizKids/NECA, LLC. All Rights Reserved.

© MARVEL

