

FAQ Troll à deux têtes  
1<sup>er</sup> janvier 2012

Ce document sera mis à jour régulièrement ; vous pouvez trouver la version anglaise la plus récente à l'adresse

[http://www.wizards.com/wpn/Document.aspx?x=Magic\\_The\\_Gathering\\_TwoHeaded\\_Giant\\_Tournament\\_FAQ](http://www.wizards.com/wpn/Document.aspx?x=Magic_The_Gathering_TwoHeaded_Giant_Tournament_FAQ), et la version française sur <http://dcirules.org>.

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

Le Troll à deux têtes est un format compétitif homologué dans lequel deux équipes de deux joueurs s'affrontent en une seule manche.

### **Comment les joueurs s'assoient-ils à la table ?**

Les membres de chaque équipe s'assoient côte à côte d'un côté de la table. Chaque équipe choisit l'ordre dans lequel ses joueurs s'assoient. Dans chaque équipe, le joueur assis à droite est le joueur principal, et le joueur assis à gauche est le joueur secondaire.

### **Avec combien de points de vie chaque équipe commence-elle ?**

Chaque équipe a un total de points de vie partagé, qui commence à 30 points de vie.

### **Comment marchent les marqueurs poisons en Troll à deux têtes ?**

Les marqueurs poisons sont également partagés au sein d'une équipe. Si une équipe a 15 marqueurs poisons ou plus, cette équipe perd la partie.

### **Quelles ressources les joueurs d'une équipe partagent-ils ?**

À l'exception des points de vie et des marqueurs poisons, les ressources des joueurs d'une équipe (cartes en main, mana, etc...) ne sont pas partagées.

### **Quand une carte dit « vous », est-ce qu'elle se réfère uniquement au joueur contrôlant la carte, ou affecte-t-elle toute l'équipe ?**

Une carte qui dit « vous » se réfère uniquement à son contrôleur.

*Exemple: Angie contrôle deux jetons Gobelins 1/1 et lance une Antienne glorieuse. Son coéquipier Barry contrôle un jeton Saprobionte 1/1. Lorsque l'Antienne glorieuse arrive sur le champ de bataille, les jetons d'Angie deviennent 2/2, mais ceux de Barry restent 1/1.*

### **Les joueurs peuvent-ils regarder la main de leur coéquipier et discuter de leur stratégie pendant la partie ?**

Oui. Les coéquipiers peuvent librement regarder leurs mains et discuter de leur stratégie pendant la partie, du moment que ces discussions ne ralentissent pas la partie. Cependant, les joueurs ne peuvent pas toucher ou manipuler les cartes ou les permanents de leur coéquipier.

### **Si un joueur peut légalement regarder des cartes dans une zone cachée, comme ma bibliothèque ou la main d'un adversaire, ce joueur peut-il montrer ces cartes à son coéquipier ?**

Oui. Un joueur peut regarder n'importe quelle carte que son coéquipier a le droit de voir.

### **Quels moyens de communications les joueurs peuvent-ils utiliser pour discuter de leur stratégie ?**

Toute forme de communication est autorisée, à l'exception des communications écrites. Les communications écrites ne sont pas autorisées parce qu'il est difficile de les distinguer de notes prises en dehors du match, qui sont interdites par les **Magic Tournament Rules**.

### **Comment les tours fonctionnent-ils en Troll à deux têtes ? Est-ce que chaque joueur à son tour ?**

Non. À la place, les équipes ont des tours, et les joueurs de l'équipe passent simultanément d'une partie du tour à une autre. Les étapes et les phases sont partagées entre les coéquipiers.

### **Comment fonctionnent les effets qui se déclenchent au début d'une étape ou d'une phase en Troll à deux têtes ?**

Les effets qui se déclenchent « au début de [chaque/votre] » étape ou phase se déclencheront une fois au début de cette étape ou phase. Les effets qui se déclenchent « au début de [l'étape/la phase] de chaque [joueur/adversaire] » se déclencheront deux fois au début de cette étape ou phase – une fois pour chaque joueur dans l'équipe.

***Exemple:** La Force verdoyante dit « Au début de chaque entretien, mettez un jeton de créature vert Saprobionte 1/1 sur le champ de bataille. ». Puisque la Force verdoyante dit « chaque entretien », l'équipe recevra un jeton Saprobionte durant son entretien et un jeton pendant l'entretien de l'équipe adverse.*

***Exemple:** L'Ascension du luminaire dit « Au début de l'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de point de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du luminaire ». Puisque l'Ascension du luminaire dit « l'étape de fin de chaque adversaire », elle se déclenchera une fois pour chaque joueur dans l'équipe adverse pendant leur étape de fin, permettant à son contrôleur de mettre jusqu'à deux marqueurs « quêtes » sur elle.*

### **Comment fonctionne la priorité ?**

Les équipes ont la priorité, et non les joueurs individuellement. Les joueurs ne peuvent lancer des sorts, activer des capacités ou effectuer des actions spéciales que lorsque leur équipe a la priorité. Si les deux joueurs d'une équipe veulent effectuer une action au même moment, le joueur principal de l'équipe décide de l'ordre dans lequel les actions de l'équipe sont effectuées.

### **Que se passe-t-il si les deux équipes ont besoin de faire un choix, effectuer une action ou mettre des capacités déclenchées sur la pile au même moment ?**

La règle de l'ordre Joueur Actif, Joueur Non-Actif utilisée normalement pour régler ce genre de situation (Règles complètes, portion 101.4) est modifiée pour les parties de Troll à deux têtes. L'équipe dont c'est le tour est l'équipe active. L'autre équipe est l'équipe non-active. Si les deux équipes doivent faire un choix ou effectuer une action au même moment, l'équipe active commence par faire tous les choix requis, puis l'équipe non-active fait ses choix. Ensuite, les actions sont effectuées simultanément. Si les deux équipes ont des capacités déclenchées qui doivent être mises sur la pile, les membres de l'équipe active mettent toutes les capacités déclenchées que l'un d'entre eux contrôle sur la pile dans l'ordre de leur choix, puis les membres de l'équipe non-active font de même.

### **Comment la priorité est-elle passée à l'autre équipe ?**

Cela fonctionne de la même façon que dans une partie classique en un contre un, à ceci près que les équipes, et non les joueurs, se passent successivement la priorité. Si aucun des joueurs

d'une équipe ne souhaite faire quelque chose, l'équipe passe la priorité. Si les deux équipes passent la priorité à la suite (c'est-à-dire, si les deux équipes passent la priorité sans qu'un joueur n'effectue d'action entre les passages), l'objet en haut de la pile se résout, puis l'équipe active reçoit la priorité. Si la pile est vide lorsque les deux équipes passent la priorité à la suite, la phase ou l'étape se termine et la suivante commence.

### **Comment fonctionnent les effets qui donnent un tour supplémentaire à l'un des joueurs, ajoutent une étape ou une phase au tour d'un joueur ou retiennent une étape ou une phase au tour d'un joueur ?**

Si un effet donne à un joueur un tour supplémentaire ou ajoute une phase ou une étape au tour de ce joueur, l'équipe de ce joueur prend le tour, la phase ou l'étape supplémentaire. Si un effet fait qu'un joueur saute une étape, une phase ou un tour, l'équipe de ce joueur le fait.

### **Comment fonctionnent les effets qui donnent à un joueur le contrôle d'un autre joueur ?**

Si un effet fait qu'un joueur en contrôle un autre, le contrôleur de l'effet contrôle l'équipe du joueur affecté.

### **Comment fonctionne le combat ?**

Les créatures de chaque équipe attaquent l'autre équipe en tant que 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 défenseur et chaque joueur de l'équipe non-active est un joueur défenseur. Certains effets font référence à un unique joueur défenseur ; dans ce cas, le joueur contrôlant l'effet choisit à quel joueur l'effet fait référence.

*Exemple : Alan attaque avec Thraximundar, qui dit « Quand Thraximundar attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature ». Quand la capacité déclenchée de Thraximundar se résout, Alan doit choisir un joueur de l'équipe défenseur. Le joueur qu'il choisit sacrifie une créature.*

### **Comment fonctionne l'étape de « déclaration des attaquants » ?**

Au début de l'étape de déclaration des attaquants, l'équipe active déclare ses attaquants. Si une créature ne peut pas attaquer l'un des joueurs défenseurs, cette créature ne peut pas attaquer l'équipe défenseur. L'équipe active a une attaque combinée, et cet ensemble de créatures attaquantes doit être légal dans son ensemble.

*Exemple : Erica contrôle une Douve de Téfèiri, qui dit « Quand la Douve de Téfèiri arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Les créatures de la couleur choisie sans le vol ne peuvent pas vous attaquer ». Les créatures de la couleur choisie sans le vol ne pourront pas attaquer l'équipe d'Erica.*

### **Comment fonctionne l'étape de « déclaration des bloqueurs » ?**

Au début de l'étape de déclaration des bloqueurs, l'équipe défenseur déclare ses bloqueurs. Les créatures contrôlées par les joueurs défenseurs peuvent bloquer n'importe quelle créature attaquante. L'équipe défenseur a un blocage combiné, et cet ensemble de créatures bloqueuses doit être légal dans son ensemble. Une fois les bloqueurs déclarés, pour chaque créature attaquante qui a été bloquée par plusieurs créatures, l'équipe active annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures bloqueuses. Puis, pour chaque créature qui bloque plusieurs créatures, l'équipe défenseur annonce l'ordre d'assignation des blessures parmi les créatures attaquantes.

*Exemple : Si une créature attaquante a la traversée des forêts et que l'un des joueurs de l'équipe défenseur contrôle une Forêt, la créature ne peut pas être bloquée.*

### **Comment sont assignées les blessures de combat ?**

Au début de l'étape des blessures de combat, l'équipe active annonce comment chaque créature attaquante va assigner ses blessures de combat. Si une créature attaquante doit assigner des blessures de combat à l'équipe défenseur, l'équipe active choisit un des joueurs défenseur et assigne les blessures de combat de cette créature à ce joueur. Puis l'équipe défenseur annonce comment chaque créature bloqueuse va assigner 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 zéro ou moins, l'équipe perd la partie la prochaine fois qu'elle devrait recevoir la priorité.

### **Si l'un des joueurs d'une équipe perd, est-ce que l'autre joueur continue à jouer ?**

Non. Les joueurs gagnent et perdent la partie en tant qu'équipe et pas individuellement. Si n'importe lequel des joueurs d'une équipe perd la partie, l'équipe perd la partie. Si n'importe lequel 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 : Un joueur contrôle Transcendance, qui dit, entre autre, « Vous ne perdez pas la partie en ayant 0 point de vie ou moins ». Si le total de points de vie de l'équipe de ce joueur est de 0 ou moins, cette équipe ne perd pas la partie.*

*Exemple : Un joueur doit piocher une carte alors qu'il n'y a pas de carte dans la bibliothèque de ce joueur. Ce joueur perd la partie donc son équipe perd la partie.*

*Exemple : Un joueur contrôle un Ange de platine, qui dit « Vous ne pouvez pas perdre la partie et vos adversaires ne peuvent pas gagner la partie ». Ni ce joueur ni son coéquipier ne peuvent perdre la partie tant que l'Ange de platine est en jeu, et aucun des joueurs de l'équipe adverse ne peut gagner la partie.*

### **Si un joueur d'une équipe concède la partie, est-ce que l'autre joueur peut continuer à jouer ?**

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

### **Comment fonctionnent les blessures, la perte et le gain de points de vie vis-à-vis du total de points de vie partagé de l'équipe ?**

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

*Exemple : Un joueur lance Rides de flammes, qui dit « Rides de flammes inflige 4 blessures à chaque joueur ». Chaque équipe subit un total de 8 blessures.*

### **Si un effet a besoin de connaître le total de point de vie d'un joueur, quel nombre doit-il être utilisé ?**

Si un effet doit connaître la valeur du total de points de vie d'un joueur en particulier, cet effet utilise le total de points de vie de l'équipe.

*Exemple : Une équipe a 17 points de vie lorsqu'un joueur active la capacité d'Hidetsugu le malfaisant, qui dit « Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures*

égal à la moitié du total de points de vie de ce joueur, arrondi à l'inférieur ». Pour les besoins de cette capacité, on considère que chaque joueur de cette équipe a 17 points de vie. Hidetsugu le malfaisant inflige 8 blessures à chacun de ces joueurs, pour un total de 16 blessures. L'équipe se retrouve à 1 point de vie.

**Exemple :** Un joueur contrôle Test d'endurance, un enchantement qui dit « Au début de votre entretien, si vous avez 50 points de vie ou plus, vous gagnez la partie ». Si l'équipe de ce joueur a 50 points de vie ou plus lorsque cette capacité se résout, l'équipe gagne la partie.

**Exemple :** Un joueur contrôle des Chacals Sournois, qui disent « 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 10 points de vie ou moins, les Chacals Sournois deviennent une créature.

### **Si un effet fixe le total de points de vie d'un seul joueur, à quel nombre est-ce que je fixe le total de points de vie de l'équipe ?**

Si un effet doit fixer le total de points de vie d'un seul joueur, ce joueur gagne ou perd la quantité de points de vie nécessaire pour qu'il arrive au nouveau total. Le total de points de vie de l'équipe est modifié de la quantité de points de vie que ce joueur a gagnée ou perdue.

**Exemple :** Maureen devient la cible de la capacité du Magister Sphinx, qui dit « Quand le Magister Sphinx arrive sur le champ de bataille, le total de points de vie du joueur ciblé devient 10 ». Le total de points de vie de l'équipe de Maureen est de 25 avant la résolution de la capacité, donc elle perd 15 points de vie et l'équipe finit à 10 points de vie.

### **Si un effet fixe le total de points de vie de chaque joueur d'une équipe, à quel nombre est-ce que je fixe le total de points de vie de l'équipe ?**

Si un effet doit fixer le total de points de vie de chacun des joueurs d'une équipe, cette équipe choisit un de ces membres. Pour cette équipe, seul ce joueur est affecté.

**Exemple :** Ronald joue Biorythme, qui dit « Le total de points de vie de chaque joueur devient le nombre de créature qu'il contrôle ». Ronald et son coéquipier Edward sont à 13 points de vie. Ronald ne contrôle aucune créature et Edward contrôle trois créatures, donc leur équipe choisit qu'Edward sera affecté par Biorythme. Edward perd 10 points de vie et l'équipe finit à 3 points de vie.

### **Lors d'un tournoi en Troll à deux têtes, les matchs sont-ils en 2 manches gagnantes ?**

Non. Pour gagner un match de Troll à deux têtes, une équipe n'a besoin de gagner qu'une seule manche. Les coéquipiers pouvant se consulter l'un l'autre et effectuant leurs tours en même temps, les parties durent plus longtemps que les parties en individuel.

### **Qu'en est-il des manches qui se terminent en ex-æquo parce que les deux équipes perdent simultanément ?**

Les manches ex-æquo (manches sans gagnant) ne comptent pas dans le résultat du match. Tant que le temps pour le match n'est pas écoulé, les équipes continuent à jouer jusqu'à ce qu'une équipe gagne une manche.

### **Comment fonctionne la règle « Je commence-Je Pioche » pour les tournois en Troll à deux têtes ?**

Une équipe déterminée au hasard choisit de jouer en premier ou de jouer en second. Ce choix doit être fait avant qu'aucun des joueurs de cette équipe ne regarde sa main. Si n'importe lequel des joueurs de l'équipe a regardé sa main avant que le choix ne soit fait,

l'équipe joue en premier. L'équipe qui joue en premier saute l'étape de pioche de son premier tour.

### **Quelle est la procédure d'avant partie pour les tournois en Troll à deux têtes ?**

Les équipes doivent faire les choses suivantes avant de commencer à jouer :

1. Les joueurs s'assoient avec le joueur principal à la droite de son coéquipier.
  2. Les joueurs mélangent leur deck.
  3. Les joueurs présentent leur deck à leurs adversaires pour des mélanges et coupes supplémentaires.
  4. Chaque joueur pioche sept cartes.
  5. Chaque joueur, dans l'ordre du tour, décide de mulliganer ou non.
- Lorsque tous les mulligans sont résolus, la partie peut commencer.

### **Comment fonctionnent les mulligans pour les tournois en Troll à deux têtes ?**

Tout d'abord, chaque joueur de l'équipe qui commence, dans n'importe quel ordre au choix de cette équipe, déclare s'il prend ou non un mulligan. Puis chaque joueur de l'autre équipe fait de même. Les coéquipiers peuvent se consulter afin de prendre une décision. Puis tous les mulligans sont effectués en même temps. Un joueur peut continuer à prendre un mulligan après que son coéquipier ait décidé de garder sa main. Le premier mulligan que prend chaque joueur est « gratuit » - i.e., chaque joueur, pour son premier mulligan, pioche une nouvelle main de 7 cartes et non de 6.

### **Que se passe-t-il lorsque la limite de temps est atteinte à la fin d'un match lors d'un tournoi en Troll à deux têtes ?**

Si la limite de temps pour le match est atteinte avant qu'un gagnant ne soit déterminé, l'équipe active finit son tour puis trois tours supplémentaires sont joués. Si aucune équipe n'a gagné à la fin des 3 tours supplémentaires, la manche (et le match) est un ex-æquo.

*Exemple : La fin du temps est annoncée pendant le tour de l'équipe Y. L'équipe Y finit son tour. L'équipe Z prend le tour additionnel numéro 1, l'équipe Y prend le tour additionnel numéro 3 et l'équipe Z prend le tour additionnel numéro 3.*

### **Quels formats sont-ils utilisés pour les tournois en Troll à deux têtes ?**

Les formats disponibles pour le Troll à deux têtes sont le Standard, l'Étendu, le Bloc construit, le Modern, le Vintage, le Legacy, le Paquet scellé et le Booster draft.

### **Dans les formats de Troll à deux têtes construits, comment les équipes construisent-elles leur deck ?**

Le deck de chaque membre de l'équipe doit contenir un minimum de 60 cartes et suivre la Règle de Construction Unifiée des Decks.

### **Qu'est ce que la Règle de Construction Unifiée des Decks ?**

A l'exception des cartes de terrains de base, les decks combinés d'une équipe ne doivent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte, comparées via leur nom de carte en anglais. Cette règle ne s'applique que pour les tournois de Troll à deux têtes en format construit.

*Exemple : Si l'un des joueurs utilise 4 exemplaires de la carte Jitte d'Umezawa lors d'un tournoi construit en Troll à deux têtes, son coéquipier ne peut avoir aucun exemplaire du Jitte d'Umezawa dans son deck.*

### **Comment sont gérées les cartes bannies ou restreintes dans les tournois en troll à deux têtes ?**

Toute carte bannie ou restreinte dans un format en particulier est également bannie ou restreinte dans la version Troll à deux têtes de ce format. Si une carte est restreinte dans un format, l'équipe ne peut pas utiliser plus d'un exemplaire de cette carte. Aucun joueur ne peut utiliser une carte bannie dans un format.

De plus, certaines cartes ne sont bannies qu'en tournoi construit en Troll à deux têtes. Référez-vous aux **Magic** Tournament Rules pour en avoir la liste.

### **Comment les sideboards sont-ils utilisés lors des tournois en Troll à deux têtes construits ?**

Les tournois en Troll à deux têtes construits n'autorisent pas l'utilisation de sideboards, même après une manche ex-æquo.

### **Lors d'un tournoi en Troll à deux têtes en Paquet scellé, combien de packs de tournois et de boosters chaque équipe reçoit-elle pour construire ses decks ?**

Il est recommandé que chaque équipe reçoive huit boosters. Chaque équipe doit recevoir le même mix de produit. Les mix de produit recommandés pour les extensions récentes peuvent être trouvés dans les **Magic** Tournament Rules.

### **Comment les équipes construisent-elles leur deck lors de tournois Troll à deux têtes en Paquet scellé ?**

En utilisant les cartes ouvertes, chaque équipe doit construire deux decks contenant au moins 40 cartes. Il n'y a pas de taille de deck maximum. Ni une équipe ni ses joueurs ne sont limités à quatre exemplaires d'une même carte pour les tournois Troll à deux têtes en Paquet scellé.

### **Comment les sideboards sont-ils utilisés lors des tournois en Troll à deux têtes en limité ?**

Les tournois Troll à deux têtes en limité n'autorisent pas les joueurs à utiliser leur sideboard, même après une manche ex-æquo. Toutes les cartes qui ne sont pas utilisées dans le deck d'un des joueurs pendant la construction des decks sont enregistrées dans un seul sideboard partagé par les deux membres de l'équipe. Ces cartes ne sont accessibles que par les cartes et les effets qui se réfèrent aux cartes « en dehors de la partie ».

### **Où puis-je trouver les règles complètes concernant le Troll à deux têtes ?**

Les règles de **Magic: The Gathering** concernant le Troll à deux têtes peuvent être trouvées dans les sections 805 et 810 des Règles complètes, qui sont accessibles à l'adresse <http://www.wizards.com/Magic/TCG/Article.aspx?x=magic/rules> en anglais, et <http://dcirules.org> en français.

### **Où puis-je trouver les règles de tournois concernant le Troll à deux têtes ?**

Les règles de tournoi du Troll à deux têtes font partie des **Magic** Tournament Rules et peuvent être trouvées à la section 9 de ce document, disponible à l'adresse [http://www.wizards.com/wpn/Document.aspx?x=Magic\\_The\\_Gathering\\_Tournament\\_Rules](http://www.wizards.com/wpn/Document.aspx?x=Magic_The_Gathering_Tournament_Rules) en anglais, et <http://dcirules.org> en français.