



MAGIC
The Gathering
COMMANDER

Recommandations de tournoi
Duel Commander

Introduction

Alors que le Commander connaît un succès grandissant en France sous sa variante Duel, plusieurs organisateurs ont tenté l'expérience de proposer des tournois ou des ligues dans ce format. Après plusieurs années, nous avons constaté que ces événements rencontrent un certain succès, à condition de prendre quelques précautions.

Avertissement : cet article n'est pas un document officiel et n'a pas vocation à édicter de règles absolues. Il se veut simplement un recueil de conseils pour vous aider à appréhender les difficultés qui peuvent se poser avec l'organisation de tournois dans le format si particulier qu'est le Duel Commander. Aussi, ce document se veut complémentaire des règles de Duel Commander que vous pourrez trouver dans le précis de Duel Commander (disponible sur le site <http://www.duelcommander.com>) et des recommandations générales de tournoi édictées par Wizards of the Coast (<http://dcirules.org/>).

I Les particularités du Commander

Pour rappel, un deck de Commander doit être constitué de 100 cartes singleton (à l'exception des terrains de base) dont le Commandant. Ces cartes doivent appartenir à l'identité colorée du Commandant et ne doivent pas faire partie de la liste des cartes bannies du Duel Commander. (Pour plus de précisions, se rapporter au site <http://www.duelcommander.com/fr/rules>). De plus, les joueurs commencent non pas à 20 mais à 30 points de vie. Il est important de tenir compte de ces éléments dans la gestion d'un tournoi en Commander.

1. Des cartes parfois anciennes

Le Commander n'étant pas restrictif du point de vue des extensions qui sont jouables dans ce format, les joueurs utilisent fréquemment de très vieilles cartes, dont le texte n'est pas forcément à jour. Il est donc souhaitable d'avoir accès à Internet (que ce soit via un ordinateur ou un Smartphone) afin de pouvoir vérifier ce que fait une carte à tout moment. Il n'est pas nécessaire que ce soit l'organisateur qui dispose d'un tel accès, cela peut être un arbitre ou même un joueur. Nous vous conseillons en parallèle d'afficher quelque part la liste des cartes bannies afin qu'elle soit

accessible pour tous les joueurs et que ceux-ci puissent la consulter en cas de doute ou d'évolution de celle-ci.

2. Un deck de 100 cartes ? en singleton !

Un deck de Commander est impressionnant tant en taille que sur le papier (100 cartes tout de même !). Lorsque les tournois sont organisés en niveau d'application de règles « Regular », comme la plupart du temps, cela pose peu de problèmes car les listes de deck ne sont pas exigées. En « Compétitif », c'est plus problématique car lister un deck de 100 cartes est une tâche rébarbative pour les joueurs. Si votre tournoi présente un certain enjeu et que vous souhaitez utiliser des listes de deck, communiquez en avance sur votre souhait afin que vos joueurs aient le temps de tout préparer chez eux, au calme, plutôt que 5 minutes avant la première ronde sur le lieu de l'événement. Cela rebuttera peut-être certaines personnes, mais pour d'autres, cela sera gage de sérieux. Si en plus, vous distribuez un modèle de liste de deck sympa, les joueurs seront plus enclins à accéder à votre requête.

3. 30 points de vie, ça change tout

Mais il n'y a pas que les règles de construction de decks qui imposent certaines précautions, les règles de jeu ont également un rôle important à jouer, en particulier les 30 points de vie de départ. En effet, ces 30 points de vie (contre 20 pour les formats officiels) peuvent rendre les parties de Commander très longues. Et si vous souhaitez procéder à des rondes en 2 manches gagnantes, il faudra étendre la durée des rondes (recommandée à 50 minutes pour les formats construits officiels de Wizards of the Coast) afin de ne pas vous retrouver avec moult draws. Il n'y a pas encore de durée optimale clairement établie mais la plupart des organisateurs étendent la durée des rondes à 55, voire 60 minutes. Cela suffit la plupart du temps à éviter un trop grand nombre de draws sans pour autant rendre le tournoi interminable.

II Les joueurs de Commander

Les joueurs de Commander forment une population de joueurs un peu particulière. En effet, la plupart sont des joueurs qui jouent Commander afin de pouvoir jouer des vieilles cartes (parfois leurs préférées) qu'ils ne

peuvent pas jouer autrement, et/ou sortir des formats classiques comme le Standard. Certains sont également attirés par l'exercice de construction d'un deck Commander, qui représente un véritable challenge. De plus, ces joueurs développent facilement une certaine forme d'attachement envers leur deck (et général) préféré, plus qu'avec un archétype de Standard ou de Modern, car ils l'améliorent au fil du temps en ajoutant au fur et à mesure des cartes des extensions qui sortent. Ces éléments sont à prendre en compte pour satisfaire ces joueurs.

1. La communication avant et après tournoi

Plus qu'avec les formats officiels de Wizards of the Coast, il est important de communiquer autour d'un tournoi Commander car il faut absolument toucher LA population Commander. En effet, il est assez improbable de susciter l'envie chez un joueur lambda de faire un deck Commander à partir de rien, pour essayer comme ça, car il y a un tournoi après-demain. En plus, comme les tournois Commander ne sont pas courants et sont relativement fédérateurs, les joueurs de Commander sont susceptibles de faire un peu de trajet pour défier d'autres adversaires avec leur deck favori. Donc, n'hésitez pas à communiquer (via les forums locaux par exemple) auprès des régions voisines. Enfin, pour satisfaire les joueurs présents et donner envie aux absents de venir, n'hésitez pas à rédiger de petits reports, agrémentés si possible de photos, voire de listes de decks. Et surtout, n'oubliez pas de dire quel général s'est imposé dans l'arène des légendes de Magic : tous les joueurs qui jouent ce général devraient apprécier ! Petit bonus, si vous contactez l'organisateur de la Coupe de France de Commander, vous pourrez peut-être même affilier votre tournoi au sien et ainsi attirer les joueurs avec une possible qualification pour cet évènement très prisé.

2. Les Lots

On a vu que le format Commander et la population de joueurs Commander sont particuliers. Cela se répercute sur la façon d'organiser un tournoi Commander à plusieurs niveaux : communication autour du tournoi, extension du temps de ronde, présence de cartes parfois très anciennes... Eh bien cela touche également la composition des lots. En effet, on a vu que la population Commander est principalement constituée de joueurs qui souhaitent jouer de vieilles cartes et/ou sortir des sentiers battus des

formats construits officiels. Du coup, les dotations en boosters de la dernière extension ne semblent pas adaptées du tout. A l'instar des tournois Vintage et Legacy, les vieilles cartes dotées d'un peu de valeur et jouables en Commander seront bien accueillies (on peut penser à des fetchlands ou même des bilands pour les tournois les plus fréquentés). Mais on peut également penser à des choses moins conventionnelles comme les packs Commander, des packs From the Vault, du produit scellé d'anciennes extensions ou des choses personnalisées et uniques (playmats, trophées). Bref, il faut proposer quelque chose d'original et qui vende du rêve!

3. Le décalage entre la population fun et la population tournoi

Comme dernier point que nous souhaitons aborder dans cet article, nous avons choisi de parler de quelque chose qui peut rapidement gâcher l'ambiance d'un tournoi Commander si l'on n'y prend pas garde. Cette chose, c'est le décalage entre deux populations distinctes au sein même de la population Commander. Au vu de la présentation des joueurs de Commander qui a été faite plus haut, il apparaît que la plupart d'entre eux sont des joueurs fun ou casual, c'est-à-dire davantage intéressés par les tournois pour l'aspect convivial et communautaire que pour l'aspect compétitif. Mais certains joueurs de Commander sont extrêmement compétitifs! Cela ne pose généralement pas trop de problèmes, mais vous vous doutez bien que l'affrontement d'un tel joueur (et de son deck bien huilé et optimisé au maximum) contre un joueur fun (et son deck rempli de ses cartes préférées mais qui ne sont pas forcément les meilleures...), est assez déséquilibré. Il est donc important d'être conscient de cette disparité et de faire comprendre aux deux tranches de population que l'autre existe et a également le droit de trouver son intérêt dans l'événement qu'est un tournoi Commander. De plus, vous avez le pouvoir en tant qu'organisateur d'orienter votre tournoi de façon à faire comprendre à vos joueurs que vous souhaitez privilégier l'aspect fun (en annonçant des défis au cours de la journée par exemple) ou compétitif (avec des listes de deck et un cadre plus strict).

Conclusion

En conclusion de cet article, nous souhaitons préciser encore une fois qu'il n'y a pas de règle absolue dans l'organisation d'un tournoi Commander, d'autant que ce qui fait tout le charme de ce format est son originalité. Le principal est donc de proposer quelque chose de très attractif en termes d'amusements et/ou de challenge aux joueurs. Si vous avez la moindre interrogation ou besoin d'aide pour l'organisation d'un événement Commander, n'hésitez pas à contacter un des membres du comité grâce aux forums de Magic ou même sur les tournois, nous nous efforcerons au mieux de répondre à vos questions. De même, n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.