

# The Crap Game

Im Wesentlichen geht es darum, ein Deck so schlecht wie nur möglich zu bauen, und zwar unter gewissen Richtlinien, wie sie unten ausgeführt werden, damit es auch möglich ist, mit dem Deck einigermaßen sinnvoll zu spielen. Dann werden alle Decks der Turnierteilnehmer zusammengelegt, und es wird gelost, wer mit welchem Deck spielt (sein eigenes darf man nicht zugelost bekommen). Auch spielt man jede Runde mit einem anderen Deck. Du bekommst in jeder Runde die normalen Siegpunkte für ein gewonnenes Spiel. Zusätzlich bekommst du die Siegpunkte, die der Gegner des von dir zusammengestellten Decks erreicht hat (je schlechter dein Deck also abschneidet, umso besser für dich). Ein Unentschieden wird wie gewohnt 3:3 gewertet.

## **Allgemeine Deckbedingungen:**

- Jedes Deck besteht aus 35:35 Karten, 12 Charakteren, 2 Startgegenstände und 3 verschiedenen Zauberern.
- Jede Karte gilt als einzigartig fürs Deck Erstellen (Du kannst also nur ein einziges Exemplar jeder Karte ins Deck geben).
- Um die Deckbedingungen zu erfüllen (siehe unten), ignoriere „wenn die Tore der Nacht im Spiel sind“ und „wenn die Tore des Morgens im Spiel sind“. Karten, die ausschliesslich von „Tore des Morgens“ oder Tore der Nacht“ abhängig sind, dürfen nicht ins Deck eingefügt werden.
- Jede Karte muss auch spielbar sein. Wenn eine Karte eine andere Karte erfordert, muss auch diese sich im eigenen Deck befinden.
- Eine Karte, die eine bestimmte Deckbedingung erfüllt, kann immer nur EINE Deckbedingung erfüllen. (zb gilt Versteck nicht als Angriffsvereitler UND Kundschafterkarte)

## **Deckbedingungen (Unterstützungskarten):**

- Mindestens 12 mögliche Siegpunkte von zumindest 5 Gegenständen. Diese 12 Punkte müssen ausserhalb einer Klammer stehen. Jeder dieser 5 Gegenstände muss zumindest 1 Siegpunkt geben. Nicht mehr als 4 dieser Siegpunkte dürfen von Besonderen (Speziellen) oder Drachenhort-Gegenständen kommen.
- Zumindest 10 mögliche Siegpunkte durch Heere (nicht erlaubt: „Späte Heimkehrer“)
- Zumindest 5 Siegpunkt durch Verbündete
- Mindestens eine spezifische Karte für jede der 5 Berufsfertigkeiten
- Mindestens 4 Unterstützungskarten, die einen Angriff vereiteln können. („Streit der Drachen“ ist nur erlaubt, wenn sich mindestens 2 Drachenkreaturen im Deck befinden.)

## **Deckbedingungen (Gefahrenkarten):**

- Mindestens eine Kreatur muss an jedem der vorhandenen Regions- und Ortssymbole spielbar sein. (bitte beachte, dass eine Kreatur nur EINE dieser Bedingungen erfüllen kann!) Keine dieser Kreaturen darf gegen Heldencharaktere ein Verhör sein.
- Mindestens 4 Versuchungskarten
- Mindestens 2 Karten, die eine Gemeinschaft zwingen, entweder in der Ortsphase nichts zu tun, oder wieder an ihren Ausgangsort zurückzukehren.

## **Bedingungen für Charaktere:**

- Du wählst 12 Charaktere für das Deck aus. Aber jener Spieler, der das Deck verwendet, bestimmt die Startcharaktere. Die restlichen Charaktere kommen in den Spielstapel.
- Die Anzahl der Siegpunkte der Charaktere muss mindestens 10 betragen. Diese dürfen von nicht mehr als 7 Charakteren kommen.
- Jede Berufsfertigkeit muss mindestens einmal vorhanden sein, wobei der Zauberer nicht mitzählt.

**Optionale Regeln:**

- Mindestens 4 Gefahrenkarten mit Verhörangriffen gegen Helden
- Erhöhe das Limit anRegionen, die eine Gmeinschaft in einem Zug durchreisen kann (da die Siegpunktkarten wahrscheinlich sehr weit auseinander gelegen sind.)
- Auch Karten, die „Tore der Nacht“ und „Tore des Morgens“ erfordern, sind zugelassen.

v12022006