

## Crazy German Boxes Sealed

Jeder Teilnehmer erhält eine verschweißte Sammlerbox (2 Starter 8 Booster METW/MELE dt. mit Promokarten) aus der sich der Spieler sein Deck zusammenbauen kann. Dabei gelten die normalen Regeln für das Sealed Deck (mindestens 25 Gefahren [davon mindestens 10 Kreaturen]), mindestens 25 Unterstützungskarten), Regionskartenortsregeln (siehe separates Regelblatt) und folgende zusätzliche Regeln:

- 1) Jeder Spieler muss sich entscheiden, ob er Zauberer oder Ringgeist spielt und dann entweder einen Zauberer/Ringgeist zweimal und einen weiteren einmal oder (das ist ein exklusives Oder !!!) zwei Zauberer/Ringgeister ins Deck nimmt. Vor jedem Spiel muss der Spieler sagen, ob er Zauberer oder Ringgeist spielt und dann entweder in Bruchtal oder in Dol Guldur und/oder Minas Morgul starten.
- 2) Die Charaktere können auch beide normal einsetzen. Dabei gilt es zu beachten, dass wie bei den normalen Schergenregeln, Orks und Trolle an einem Nichtzufluchtsort nur mit Menschen in einer Gemeinschaft zusammensein dürfen (dies gilt auch für den Halbork Baugur !!!!).
- 3) Schergen-Siegpunkte und Helden-Siegpunkte können von Helden und Schergen gespielt werden und geben die volle Siegpunkte, wobei jedoch gilt: Schergen-Ressourcen an Schergenorten und Helden-Ressourcen an Heldenorten. Allerdings dürfen die Schergencharaktere nicht die Helden-Ressourcen und die Heldencharaktere nicht die Schergen-Ressourcen benutzen bzw. tragen bzw. kontrollieren (dies gilt sowohl für die Ereignis-Unterstützungskarten als auch für Gegenstände und Verbündete).
- 4) Orte zählen nur auf der Schergenseite bzw. als auf der Heldenseite als einzigartig: Dabei gilt dann, dass es möglich ist, in zwei Runden erst die eine und dann die andere Version zu besuchen (mit zwei Gemeinschaften. Die Reiseroute ist dann die Region, in der der Ort liegt und nur der Gegner zieht Karten. (Also wenn Du von Dol Amroth Schergen nach Dol Amroth Helden reist, dann kommst Du durch ein Freies Reich und die Region Belfalas und nur dein Gegner zieht zwei Karten). Achtung ! Dies gilt nicht für die Zufluchtsorte. Schergen dürfen nur ihre vier und Helden ebenfalls nur ihre vier benutzen (wir wollen doch nicht, dass Elrond in Bruchtal mit Orks und Trollen an einem Tisch sitzen muss). Die gleichen Orten von Helden und Schergen gelten dabei als ein Ort für das Vereinen von Gemeinschaften und die Effekte bestimmter Karten (z.B. bleibt Belagerung solange bis alle Versionen des Ortes nicht mehr im Spiel sind.)
- 5) Die Agenten können als normale Charaktere eingesetzt werden und zwar auch in der Startgemeinschaft. Die Benutzung der Agenten im Spiel als Agenten ist natürlich auch möglich. Für Zauberer und für Schergen zählen sie als Charaktere und kommen daher den Charakterpool ( Start oder Deck). Und wie normal können die Orte, die die Agenten benutzt haben, dann nicht mehr selbst genutzt werden, jedoch können die Agenten sowohl Helden- als auch Schergenorte benutzen (aber nicht die Zufluchtsorte) und die Regionskarten als Orte nutzen (siehe Regeln für die Benutzung der Regionskarten als Orte)
- 6) Es ist verboten mehr als drei Exemplare einer Karte mit dem gleichen Kartennamen im Deck zu haben (z.B. Fluss, Riesenspinnen, Geister, Versuchung der Natur). Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um Karten aus MELE oder METW handelt.