

Sealed Deck Regel

Für ein Sealed Deck muss man kein eigenes Deck mitbringen, sondern jeder Teilnehmer erhält zu Beginn des Turniers ein Starterpaket und einige Booster. Dann erstellt jeder Spieler aus seinen Karten ein Spieldeck. Dies verhindert das Spieler mit riesigen Kartensammlungen einen Vorteil haben und zwingt die Spieler mit Karten zu spielen, mit denen sie sonst nie spielen würden. Es ist nicht empfehlenswert Schergen und Heldendecks zu mischen, also entweder spielen alle Zauberer oder Ringgeister.

Es gelten die Regeln wie bei normalen Eindeck-Turnieren mit folgenden Änderungen:

- Das Deck braucht nur aus jeweils 25 Gefahren- und Unterstützungskarten zu bestehen
- Es besteht Minimum an Kreaturen im Gefahrendeck von 10.
- man muss nur 18 Siegpunkte erzielen, um einen Rat einzuberufen
- alle nichtverwendeten Karten bilden das Sideboard.
- Verschiedene Varianten ergeben sich im Umgang mit Ortskarten. Man kann nur mit den Ortskarten spielen, die man zieht, man kann mit allen Orten spielen, oder - und das ist die übliche Variante - jedem Spieler wird erlaubt, 1 oder 2 Ortskarten zu seinem gezogenen Ortsstapel hinzuzufügen (Diese Karte darf während des Turniers nicht gewechselt werden).

Booster Draft Regeln

Booster Draft stellt eine zusätzliche Variante zu herkömmlichen Sealed Deck Spielen dar. Folgendes muss dabei beachtet werden.

- Zuerst muß entschieden werden, ob Helden oder Schergen gespielt wird, beides auf einmal ist nicht empfehlenswert.
- Jeder bekommt einen Starter und eine Anzahl Booster (3-5).
- Jeder öffnet seine Fixed Packs und gibt die Zauberer /Ringgeister in einen Pool. Jeder würfelt und dann wird in der Würfelreihenfolge jeweils ein Avatar gezogen. Wenn jeder einen hat, zieht jeder einen zweiten Avatar, dieses Mal jedoch in genau umgekehrter Reihenfolge.
- Jeder behält seinen Fixed Pack. Ortskarten, die noch in den Starterpaket gefunden werden, werden ebenfalls behalten und mit dem Fixed Pack zunächst zur Seite gepackt.
- Jetzt sollten alle Teilnehmer in einem Kreis sitzen. Bestimmt die Richtung, in die weitergegeben wird, gerade/ungerade würfeln oder was auch immer.
- Jeder Spieler sucht sich 2 Karten von seinem restlichen Starterpaket aus und gibt dann das Paket in die festgelegte Richtung weiter.
- Das wird fortgeführt, bis alle Starterpakete aufgebraucht sind. Normalerweise haben dann die Spieler eine unterschiedliche Anzahl von Karten, wegen der beiseitegelegten Ortskarten.
- Danach werden die Booster geöffnet (jeder muß die selbe Sorte öffnen, d.h. alle gleichzeitig zb. einen METD Booster) Alle Orts- und Regionskarten werden wieder beiseite gepackt.
- Jetzt nimmt sich jeder nur EINE Karte und die Booster werden in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben.
- Das wird jetzt mit allen Boostern gemacht. Man sollte dabei die Richtung immer wechseln.
- Jetzt baut jeder sein Deck nach den Sealed Deck Regeln.

Plant für den Booster Draft etwa eine Stunde für 8 Spieler ein. Ihr solltet ein Zeitlimit für das Weitergeben der Karten festsetzen. Eventuell kann man vereinbaren, dass ab einer gewissen Anzahl an gezogenen Karten der Rest einfach behalten wird (da die guten Karten schon lange weg ist, und ohnehin nur mehr unbeliebte Karten übrig sind, die ohnehin nicht ins Deck gelangen werden!) Das Bauen des Decks sollte nicht so lange dauern, wie beim normalen Sealed, denn beim Draften sollte sich jeder schon seine Pläne machen.

Jeder sollte auch darauf achten, genügend Kreaturen zu ziehen, um das 10 Kreaturenlimit einhalten zu können. Sollte er dies nicht mehr können, werden ihm übriggebliebene Kreaturen aus anderen Decks zugelost.

v12022006