

Magic the Gathering – Community Zwickau

Hausregel Weltenwanderer Zwickau

Regelwerk Commander Liga Weltenwanderer Zwickau

Hausregeln & Verhaltenskodex

Unangemessenes Verhalten (Aggression, Gewalt, Diskriminierung, Rassismus, verbale oder körperliche Attacken etc.) werden nicht geduldet. Je nach schwere der Vorkommnisse behalten sich die Organisatoren einen sofortigen Ausschluss aus dem Spielgeschehen vor. Bei minder schweren Vorkommnissen erfolgt der Ausschluss nach einmaliger Ermahnung.

Es gilt das Hausrecht am Veranstaltungsort, den Anweisungen der Organisatoren und des Veranstalters sind Folge zu leisten.

Es gelten alle gesetzlichen Bestimmungen, auf das **Jugendschutzgesetz** ist im besonderen zu achten.

Alkoholisierte oder unter Drogeneinfluss stehende Personen werden von der Veranstaltung ausgeschlossen. Der Besitz, der Handel und der Konsum von illegalen Drogen wird strafrechtlich verfolgt.

Das Mitführen und der Konsum von Alkohol während der Veranstaltung ist untersagt. Verstöße werden mit dem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet.

Vulgäre Sprache (oder verbales Fläming) ist zu allen Zeiten zu unterlassen und gerade im Sinne unserer jüngeren Teilnehmer oder Besucher unseres Events nicht gewünscht und nicht geduldet. Beschwerden über eine Spielerin / einen Spieler werden mit einem Warning geahndet (im Turniergeschehen). Bei gehäuften Beschwerden behalten sich die Organisatoren eine Disqualifikation und / oder Ausschluss von der Veranstaltung vor.

Eine jede Person die nicht am aktiven Spielgeschehen eines Matches teilnimmt, hat sämtliche Einmischung in das Spielgeschehen zu unterlassen. Dazu zählen insbesondere Tipps, Hinweise und Vorschläge für Spielzüge (Teaching) an eine aktive Spielerin / einen aktiven Spieler, auch wenn sich diese auf bereits abgehandelte Ereignisse beziehen. Sobald eine Spielerin / Spieler aus der Partie durch ihre / seine Niederlage ausscheidet, hat sich diese / dieser aus dem aktiven Spielgeschehen aktiv und passiv zurückzuziehen.

Zu widerhandlung wird mit einem Warning geahndet, welches nach der **ersten Runde** mit in die zweite Runde gezählt wird, nach der **zweiten Runde** mit in die dritte Runde gezählt wird oder nach der **dritten Runde** nachträglich in die vorangegangene Runde gezählt wird. Sollte ein Spieler so nachträglich auf drei Warnings kommen, erfolgt die nachträglich Disqualifikation und die neu Auszählung der Punkte.

Dies gilt nicht für Spielerinnen / Spieler die aktiv am jeweiligen Match beteiligt sind. Dies gilt nicht, wenn **alle** aktiven Spielerinnen / Spieler des Matches einer Person auf nachfrage ausdrücklich das "Teaching" erlauben.

Im Turniergeschehen (Commander Liga) gilt, wird eine Aktion bestätigt, so kann diese nicht mehr zurückgenommen werden. Beispiel: Spieler A deklariert seine Angreifer und bestimmt Spieler B als Ziel. Spieler A fragt: „Möchtest du blocken?“ Spieler B verneint. Spieler A wirkt einen Spontanzauber auf eine Kreatur um dessen Angriffsstärke zu erhöhen. Spieler B deklariert Blocker, mit der Aussage, er sei noch nicht fertig gewesen.

Aufgrund der Aktualität dieses Beispiels gilt in einem solchen Fall den Judge zurufen um eine eindeutige Klärung zu erreichen.

Die Weitergabe der Priorität erfolgt in Zugreihenfolge, die Zugreihenfolge erfolgt links herum (im Uhrzeigersinn).

Punktevergabe bei

3-Spieler

3 Punkte für den Sieger

1 Punkt für den Zweiten

0 Punkte für den Dritten

je 2 Punkte für den Ersten und Zweiten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Zweiten und Dritten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Ersten, Zweiten und Dritten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

4-Spieler

3 Punkte für den Sieger

2 Punkt für den Zweiten

1 Punkt für den Dritten

0 Punkte für den Vierten

je 2 Punkte für den Ersten und Zweiten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Zweiten und Dritten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 0 Punkte für den Dritten und Vierten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Ersten, Zweiten und Dritten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Zweiten, Dritten und Vierten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

je 1 Punkt für den Ersten, Zweiten, Dritten und Vierten, wenn diese gleichzeitig das Spiel verlassen

Regeln

Reguläre Multispielerregel

40 Lebenspunkte

21 Commanderschaden

Brittany Mulligan (unerwünschte Handkarten im ganzen ablegen und entsprechende Anzahl nachziehen, am Ende die abgelegten Karten geschlossen zurück ins Deck mischen)

erster Mulligan ist frei

Ersten Spieler zieht die erste Karte.

Ein Spiel pro Runde = Best of 1

Hausregeln

Folgende Limits existieren pro Spieler in jeder Runde und das Übertreten führt zum Verlust von einem zwei oder drei Siegpunkten:

- Aktivieren der gleichen Fähigkeit pro Zug: 10, 15, 20 mal
- Auslösen eines eigenen Triggers durch eine eigene Karte/Effekt pro Zug: 13, 20, 30 mal
- Wirken der gleichen Karte pro Zug: 5, 8, 10 mal

Folgende Limits existieren pro Spieler in jeder Partie und das Übertreten führt zum Verlust von einem zwei oder drei Siegpunkten:

- Nehmen eines Extrazugs durch eine eigene Karte/Effekt: 3, 4, 5 mal
- Der Verlust von drei Siegpunkten führt zum sofortigen Spielverlust.

Missachtete oder vergessene Trigger werden mit einem Warning geahndet. drei Warnings bedeuten einen automatischen Spielverlust.

Spieldauer

- 70 Minuten reguläre Spielzeit pro Partie
- danach 2 Extrazüge pro noch aktivem mit einem Zeitlimit von 5 Minuten pro Zug
- Zeitstopp bei Proiritätenwechsel

Ergänzungen

- Karten mit Festwertabfragen an den Lebenspunktstand werden um 20 Lebenspunkte erhöht.
- (Grund ist , dass wir nicht mit 20 sondern 40 Lebenspunkte starten)
- 15 Punkte Schaden durch Infekt = Spielverlust
- Eine Partie durch Aufgabe zu beenden ist legal, bedarf aber der Zustimmung der Teilnehmer der Partie. So wird verhindert das eine Aufgabe taktisch genutzt wird (Verhinderung von Bountys) oder Frust / Unlust eines Spielers die Partie beeinflusst. Kann sich die Partie nicht einigen obliegt den Judges die endgültige Entscheidung.
- Ein Spieler erhält für jeden besiegten Gegner einen Punkt extra (Bounty), unabhängig davon wie viele Siegpunkte er am Ende der Partie erhält. Diese können erworben durch Fähigkeiten, Effekte, Kampfschaden oder Commanderschaden. Dies gilt somit auch für Embleme die nach dem Ausscheiden des eigentlichen Spielers Regelkonform liegenbleiben. Diese Extrapunkte dienen zur Unterscheidung bei Gleichstand der Siegpunkte.
- Ein verspäteter Einstieg in eine Partie ist nicht möglich. Für die folgenden Pairings ist allerdings weiterhin die Teilnahme möglich. Hierfür wird zur Ermittlung der Pairings der Einsteigende mit null Punkten berücksichtigt
- Vor jeder neuen Partie darf das Deck gewechselt oder abgeändert werden.