

Force of Will Trading Card Game – Spezifische Turnierregeln

Version 2.00– 01.08.2022

A1. Informationen zum Dokument

A1.1 Version des Dokuments

Diese Version der *Force of Will Trading Card Game – Spezifische Turnierregeln* für Deutschland und Österreich wurde am 01. August 2022 aktualisiert.

Die aktuellste Version ist dabei stets im Download-Bereich auf www.fowtcg.de zu finden.

Dieses Dokument wird ständig aktualisiert, mit oder ohne vorherige Ankündigung.

Spieler, Schiedsrichter und Turnierveranstalter sind daher jeweils selbst verantwortlich dafür, stets die aktuellste Version dieses Dokuments zu kennen.

A1.2 Zweck und Anwendung

Dieses Dokument beschreibt Regeln und Richtlinien, die speziell für offizielle Turniere des Force of Will TCG in Deutschland und Österreich gelten.

Es sollte stets in Verbindung mit den Dokumenten *Force of Will Trading Card Game – Allgemeine Turnierrichtlinien* bzw. *Strafrichtlinien* verwendet werden.

A2. Zulässige Karten

Erweiterungen des FOW TCG werden zu unterschiedlichen Terminen turnierlegal, abhängig vom jeweiligen Land, in dem sie erscheinen.

Die Karten eines Sets werden erst dann in einem Land turnierlegal sein, wenn sie in diesem Land offiziell veröffentlicht sind. Daher können die genauen Termine für die Turnierlegalität in Nordamerika, Lateinamerika, Europa, Asien oder Ozeanien voneinander abweichen. Für Deutschland und Österreich gelten entsprechend die offiziellen Erscheinungstermine der deutschen Ausgabe bzw. falls ein Produkt nur in englischer Sprache erscheint, der offizielle Erscheinungstermin für Deutschland und Österreich. Spieler sollten sich vor der Turnierteilnahme stets genau informieren, ob eine Karte in dem betreffenden Land turnierlegal ist oder nicht.

Sobald eine Karte turnierlegal ist, sind alle Versionen dieser Karte turnierlegal, also auch Foil-Versionen oder Extended-Art-Versionen.

Signierte oder bemalte Karten sind grundsätzlich turnierlegal, solange Abbildung und Kartentext nicht verdeckt werden bzw. die Karte dadurch nicht als markiert gilt.

A2.1 Zugelassene Sprachen

Auf offiziellen Turnieren des FOW TCG in Deutschland und Österreich sind Karten in ALLEN Sprachen außer chinesisches turnierlegal.

Außerdem sind die folgenden chinesischen Herrscher/Vollstrecker in unserem Gebiet turnierlegal, die sehr selten in deutschen Boosterpacks von „Fluch des Eisigen Sarges“ zu finden sind:

- CFC-015(J) Zero, Erzweise des Lichts/
Zero, Meisterin des Zauberschwerts **Chinesische Version**
- CFC-027(J) Mars, Wahrsager des Feuersterns/
Mars, Dunkler Kommandant des Feuers **Chinesische Version**
- CFC-038(J) Charlotte, Entschlossenes Mädchen
Charlotte, Magierin des Heiligen Geistes **Chinesische Version**
- CFC-066(J) Der aus Stein geborene Affe/
Sun Wukong, Großer Himmlischer Weiser **Chinesische Version**

- CFC-084(J) Umr at-Tawil, Meister der 1000 Schlüssel/ **Chinesische Version**
Yog-Sothoth, Chaos der 1000 Türen

Reprints/Neuauflagen: Falls eine Karte in einem Set oder einem anderen Produkt neu aufgelegt wurde, das in einem Format turnierlegal ist, dann werden auch alle vorherigen Ausgaben dieser Karte damit automatisch turnierlegal.

Sollte eine Karte in einem neuen Zyklus neu aufgelegt worden sein, dann sind auch alle Ausgaben dieser Karte aus früheren Zyklen turnierlegal.

Gleiches gilt auch umgekehrt: neue Ausgaben einer Karte sind für Turniere früherer Zyklen zulässig, in denen diese Karte veröffentlicht worden war.

Karten mit Versiegelten Machtobjekten: Sobald eine Karte mit einem entschlüsselten Versiegelten Machtobjekt offiziell veröffentlicht wurde, d.h. ab dem Erstverkaufstag des entsprechenden Boostersets, werden automatisch auch alle früheren Versionen der betreffenden Karte mit verschlüsseltem (=Piktogramm) Versiegelten Machtobjekt als **entschlüsselt** behandelt.

Spieler dürfen die Versionen der Karten mit verschlüsseltem Versiegelten Machtobjekt dennoch auf Turnieren einsetzen, sollten aber den entschlüsselten Text exakt kennen und im Idealfall auch als Ausdruck oder Screenshot mitführen und vorzeigen können.

Aktuell betrifft dies die folgenden Versiegelten Machtobjekte:

- Blut des Drachengottes (Kirik: TSW-045/TSW-045J, SDR2-009/SDR2-009J)
- Donnersonnenschirm (Shaela: TSW-076/TSW-076J, SDR3-007/SDR3-007J)
- Regenbogenjuwel (Taegrus Perlenglanz: ADK-024/ADK-024J, SDR1-010/SDR1-010J)
- Superzauberstein (Gill: ADK-097/ADK-097J, SDR4-004/SDR4-004J)
- Unheilmond (Reiya: ADK-140, SDR5-009, WOM-102)
- Auge von Ragnarök (Reiya: ADK-140J, SDR5-009J, WOM-102J)

A3. Zulässigkeit von Sets

Karten aus dem *Grimm*-Zyklus dürfen im **Grimm**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Alice*-Zyklus dürfen im **Alice**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Lapis*-Zyklus dürfen im **Lapis**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Reiya*-Zyklus dürfen im **Reiya**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Neu-Walhalla*-Zyklus dürfen im **Neu-Walhalla**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Ursprung*-Zyklus, mit Ausnahme von Memoria-Karten (zu erkennen an der Kartenummer MemoriaXXX), die keine Reprints von regulär in Produkten des *Ursprung*-Zyklus enthaltenen Karten sind, dürfen im **Ursprung**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Ursprung*-Zyklus einschließlich aller Memoria-Karten (zu erkennen an der Kartenummer MemoriaXXX) dürfen im **Ewiger-Ursprung**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Saga*-Zyklus dürfen im **Saga**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Duell*-Zyklus dürfen im **Duell**-Format eingesetzt werden.

Karten aus dem *Held*-Zyklus dürfen im **Held**-Format eingesetzt werden.

Karten ab dem *Grimm*-Zyklus dürfen im **Wanderer**-Format eingesetzt werden.

Valhalla-Zyklus (1)

Keine Sets, Produkte oder Promokarten aus dem *Valhalla*-Zyklus sind auf offiziellen Turnieren in Deutschland und Österreich zugelassen.

Grimm-Zyklus (2)

Sets: Legenden vom Purpurmond (G1), Das Fliegende Schloss und Die Zwei Türme (G2), Rückkehr der Mondpriesterin (G3), Tausend Jahre Ewigkeit (G4), Vingolf: Engage Knights

Starterdecks: Alice vs Dracula, Lumia vs Schneewittchen

Promokarten: PR2015-25, PR2015-26, PR2015-028, PR2015-029, PR2015-031, PR2015-032, PR2015-G-001, PR2015-G-002, PR2015-G-003, PR2015-G-004, PR2015-G-005, PR2015-G-006, PR2015-G-007, PR2015-G-008, PR2015-G-009, PR2015-G-010, PR2015-G-011, PR2015-G-012, PR2015-G-013, PR-NGP Italy 2015, RL1509-1, RL1509-2, RL1510-1, RL1510-2, RL1511-1, RL1511-2, RL1512-1, RL1512-2, RL1601-1, RL1601-2, RL1602-1, RL1602-2, RL1603-1, RL1603-2, RL1604-2, RL1605-1, RL1605-2, RL1606-2, RL1607-1, SOUVENIR001, SOUVENIR002, WL001, WL002, WL003*, WL004, WL008, WL009, WL11, WL12, WL13

Alice-Zyklus (3)

Sets: Die Sieben Herrscher (A1), Wanderer im Zwielficht (A2), Retter im Mondenschein (A3), Kampf um Attoraktia (A4), Vingolf 2: Valkyria Chronicles

Starterdecks: Alice-Starterdecks

Promokarten: JUDGE001, L2-BuyABox, L2-Prerelease Party, PR2015-034, PR-2015-035, PR-MASTERS Italy 2016, RL1604-1, RL1606-1, RL1607-2, RL1608-1, RL1608-2, RL1609-1, RL1609-2, RL1610-1, RL1610-2, RL1611-1, RL1611-2, RL1612-1, RL1612-2, RL1701-1, RL1701-2, RL1702-1, RL1703-2, RL1705-1, RL1705-2, RL1706-1, SOUVENIR009, SOUVENIR010, SOUVENIR011, WL005, WL006, WL007, WL010, World2016-001, World2016-002, World2016-003, World2016-004, World2016-005, World2016-006, World016-007, World016-008, World2017-001, World2017-002, World2017-003, World2017-004, WPR001, WPR-002, WPR-003, WPR004, WPR005, WPR006, WPR007, WPR008, WPR009, WPR010, WPR011, WPR012

Lapis-Zyklus (4)

Sets: Fluch des Eisigen Sarges (L1), Verlorenes Vermächtnis (L2), Rückkehr des Drachenkaisers (L3), Vingolf 3: Arena der Drachenherrscher, Echos einer neuen Welt (L4)

Starterdecks: Lapis-Starterdecks

Promokarten: BE-002, JUDGE002, L1-Buy a Box, L1-Pre-release Event, L3-Buy a Box, L3-Prerelease Party, L4-Buy a Box, L4-Prerelease Party, PR-NGP Italy 2016, R1-Buy a Box, R1-Prerelease Party, R2-Buy a Box, R2-Pre-release Party, R2-Buy a Box, R2-Pre-release Party, RL1702-2, RL1703-1, RL1704-1, RL1704-2, RL1706-2, RL1707-1, RL1707-2, RL1708-1, RL1708-2, RL1709-1, RL1709-2, RL1710-1, RL1711-1, RL1711-2, RL1712-1, RL1801-1, RL1801-2, RL1802-1, RL1802-2, SOUVENIR016, SOUVENIR017, SOUVENIR021, SOUVENIR022, SOUVENIR023, SOUVENIR024, SOUVENIR025, WL014, World2018-001, World2018-002, World2018-003, World2018-004, WPR2017-001, WPR2017-002, WPR2017-003, WPR2017-004, WPR2017-005, WPR2017-006, WPR2017-007, WPR2017-008, WPR2017-009, WPR2017-010, WPR2017-011, WPR2017-012, WPR2017-013

Reiya-Zyklus (5)

Sets: Nächte voller Schrecken (R1), Ankunft des Dämonenkönigs (R2), Die Zeitzauberin (R3), Hauch des Unheilmonds (R4)

Starterdecks: Reiya-Starterdecks #1 - #5, Reiya-Starterdeck #6 „Die Verbotene Macht“

Promokarten: JUDGE003, R4-Buy a Box, R4-Prerelease Party, RL1710-2, RL1712-2, RL1712-3, RL1803-1, RL1803-2, RL1804-1, RL1804-2, RL1805-1, RL1805-2, RL1806-1,

RL1806-2, RL1807-1, RL1807-2, RL1808-1, RL1808-2, RL1809-1, RL1809-2, RL1810-1, RL1810-2, RL1811-1, RL1811-2, SOUVENIR018, SOUVENIR019, SOUVENIR020, WL022, World2019-001, World2019-002, World2019-003, World2019-004

Neu-Walhalla-Zyklus (6)

Sets: Die Wiedergeburt von Walhalla (V1), Fremde in Neu-Walhalla (V2), Erweckung der Götter (V3), Götterdämmerung in Neu-Walhalla (V4)

Starterdecks: Neu-Walhalla-Starterdecks

Promokarten: JUDGE004, RL1812-1, RL1812-2, RL1901-1, RL1901-2, RL1902-1, RL1902-2, RL1903-1, RL1903-2, RL1904-1, RL1904-2, RL1905-1, RL1905-2, RL1906-1, RL1906-2, RL1908, RL1909, RL1910, RL1911, SOUVENIR027, SOUVENIR032, V1-Buy a Box, V1-Prerelease Party, V2-Buy a Box, V2-Prerelease Party, V3-Buy 2 Boxes, V3-Buy a Box, V3-Prerelease Party, V4-Buy a Box, V4-Prerelease, WL020, WPR2018-001, WPR2018-002, WPR2018-003, WPR2018-004, WPR2018-005, WPR2019-001, WPR2019-002, WPR2019-002, WPR2019-003, WPR2019-004, WPR2019-005

Ursprung-Zyklus (7)

Sets: Alice – Wie alles begann Teil 1 (AO1), Alice – Wie alles begann Teil 2 (AO2), Ghost in the Shell Booster, Alice – Wie alles begann Teil 3 (AO3), Alice – Wie alles begann Teil 4 (AO4)

Starterdecks: Ursprung-Starterdecks: Faria, Melgis, Pricia und Valentina, Ghost in the Shell Starterdeck

Promokarten: AO1-BuyABox, AO1-Prerelease, AO2-BuyABox, AO2-Prerelease, AO3-Buy a Box, AO3-Prerelease, AO4-Buy a Box, AO4-Prerelease, RL1912, RL2001, RL2002, RL2003, RL2004, RL2005, RL2006, RL2007, RL2008, RL2009, RL2010, RL2011, RL2012, RL2103, RL2104, RL2105, RL2106, RL2109, RL2110, SOUVENIR033, SOUVENIR034, SOUVENIR035, SOUVENIR036, SOUVENIR037, SOUVENIR038, SOUVENIR039, WL015, WL016, WL017, WL019, WL021, World2021-001, World2021-002, World2021-003, World2021-004, WPR2020-001, WPR2020-002, WPR2020-03, WPR2020-004, WPR2020-005

Saga-Zyklus (8)

Sets: Die Drachengott-Saga (S1), Der Zaubersteinkrieg – Zero (S2), Rebirth of Legend (S2.5), Aufbruch in die Dämonenwelt (S3), Die siebte Macht (S4)

Promokarten: S1-BuyABox, S1-Prerelease, S2-BuyABox, S2-Prerelease, S3-Buy a Box, S3-Prerelease, S4-Buy a Box, S4-Prerelease, RL2101, RL2102, RL2107, RL2108, RL2111, RL2112, RL2201, RL2202, RL2203, RL2204, RL2205, RL2206, RL2207, WL018

Duell-Zyklus (9)

Sets: Spiel der Götter (D1), Spiel der Götter: Reloaded (D2), Spiel der Götter: Revolution (D3)

Starterdecks: Duell-Starterdecks: Geschichten-Fraktion, Schurken-Fraktion

Promokarten: D1-BuyABox, D1-Prerelease, D2-BuyABox, D2-Prerelease, D3-Buy a Box, D3-Prerelease

Held-Zyklus (10)

Sets: Eine neue Zukunft (H1) (ab 26.08.2022)

Starterdecks: Held-Starterdecks: Aristella, Asuka (ab 26.08.2022)

Promokarten: H1-BuyABox (ab 26.08.2022), H1-Prerelease (ab 26.08.2022)

Generisch (ohne Zyklus bzw. alle Zyklen)

Promokarten: SOUVENIR028, SOUVENIR029, SOUVENIR030, SOUVENIR031, SOUVENIR032, SOUVENIR033, SOUVENIR034, SOUVENIR035, SOUVENIR036, SOUVENIR037

A4. Turnierformate

Grundsätzlich gibt es zwei Typen offizieller Turnierformate beim FOW TCG: Constructed und Limited.

Auf allen Turnieren im Constructed-Format müssen Spieler mit bereits vor dem Turnier zusammengestellten Decks und Zaubersteindecks antreten.

Aktuell gibt es die folgenden Constructed-Varianten:

- **Grimm**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Grimm*-Zyklus einsetzen.
- **Alice**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Alice*-Zyklus einsetzen.
- **Lapis**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Lapis*-Zyklus einsetzen.
- **Reiya**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Reiya*-Zyklus einsetzen.
- **Neu-Walhalla**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Neu-Walhalla*-Zyklus einsetzen.
- **Ursprung**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Ursprung*-Zyklus, mit Ausnahme von Memoria-Karten (zu erkennen an der Kartenummer MemoriaXXX), die keine Reprints von regulär in Produkten des *Ursprung*-Zyklus enthaltenen Karten sind, einsetzen.
- **Ewiger Ursprung**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Ursprung*-Zyklus einschließlich aller Memoria-Karten (zu erkennen an der Kartenummer MemoriaXXX) einsetzen.
- **Saga**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Saga*-Zyklus einsetzen.
- **Duell**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Duell*-Zyklus einsetzen.
- **Held**: Spieler dürfen nur Karten aus dem *Held*-Zyklus einsetzen.
- **Wanderer**: Spieler dürfen alle Karten aus allen Produkten einsetzen, die seit dem Grimm-Zyklus erschienen sind. Damit sind grundsätzlich nur Karten aus dem *Grimm*-Zyklus, dem *Alice*-Zyklus, dem *Lapis*-Zyklus, dem *Reiya*-Zyklus, dem *Neu-Walhalla*-Zyklus, dem *Ursprung*-Zyklus, dem *Saga*-Zyklus, dem *Duell*-Zyklus, dem *Held*-Zyklus sowie aller zukünftiger Zyklen zugelassen.

Auf allen Constructed-Turnieren, für die Decklisten notwendig sind bzw. die auf Wettkampf-Niveau stattfinden, sind ausschließlich originale Herrscherkarten zugelassen, die Verwendung von Proxies (d.h. Kopien oder Ausdrucke) ist auf diesen Events nicht erlaubt.

Verbotene Karten im Format „Wanderer“

Die folgenden Karten sind momentan auf offiziellen Turnieren im Format „Wanderer“ verboten (in alphabetischer Reihenfolge, Stand: 01.08.2022):

- Alecto, Furiose Furie (TST-024, S4-BuyABox)
- Altar der Opferungen (AOA-100)
- Apollo, Interdimensionales Raumschiff (TMS-094)
- Athenia, Göttin von Ernte und Verderben (DBV-092, WPR2019-002)
- Carlina/Carlina (TST-075/TST-075J)
- Dämonische Untote (ENW-074)

- Der Zauberstein der Sechs Weisen (MSW-102)
- Einladung ins Fegefeuer (DBV-079)
- Erzählerin aus Ewiger Nacht/Scheherazade, Nächte von Verderb (TSW-109/TSW-109J)
- Fiethsing/Fiethsing (MSW-053/MSW-053J)
- Gesetz der Stille (CMF-071, VIN001-054)
- Gretel (CMF-069, RL1601-2)
- Grinsekatzes Beistand (ENW-049)
- Käpt'n Hook, Pirat (CFC-037, L3-BuyABox, Memoria029)
- Kaguya, Versiegelte Mondgöttin (DBV-095, V4-Buy2Boxes, WPR2019-003)
- Laevateinn, das Dämonenschwert (TTW-099, World2017-004, Memoria138)
- Lykeion, Magische Akademie (EDL-062)
- Meditation im Wald (SDV4-005, DBV-062)
- Plötzlicher Machtausbruch (GOG-031, DSD-010)
- Sigurd, Eidkönig (AO3-082)
- Traum von einer anderen Welt (ADK-106)
- Umr-at-Tawil (ENW-051)
- Vergil, Rebell gegen Satan (TST-063)
- Wahres Geisterschwert (ADK-113)
- Welt im Wandel, Kugel der Illusionen (TTW-096, World2016-005)
- Windmauer (TMS-064, WL005, Memoria118)
- Zauberdrache (EDL-064)
- Zerteilende Winde (ENW-063, Memoria114, World2018-001)

Kombinationsverbote im Format „Wanderer“

Die folgenden Kombinationen von Karten sind momentan auf offiziellen Turnieren im Format „Wanderer“ verboten, d.h. es darf immer nur EINE der beiden Karten einer solchen Kombination im gesamten Spielmaterial (Herrscher, Deck, Zaubersteindeck, Side Deck, Archiv, Runendeck, Fremdenlegion usw.) verwendet werden, niemals BEIDE (in alphabetischer Reihenfolge und zwei Einträge pro Kombination, Stand: 01.08.2022):

- Alice, Geschichten der Schöpfung/Manifestation der Schöpfung (GRL-067/GRL-067J) + Geschichten aus Phantasia (GRL-083)
- Almerius/Almerius (MSW-002/MSW-002J) + Moojdart/Moojdart (MSW-042/MSW-042J)

- Astema/Astema (TST-067/TST-067J) + Belial/Belial (TST-073/TST-073J)
- Atom-Bahamut (ADW-016) + Atomexplosion (ADW-020, S3-Prerelease)
- Atomexplosion (ADW-020, S3-Prerelease) + Atom-Bahamut (ADW-016)
- Ayu, Dimensionswanderin (GRL-006) + Excalibur, das Gottesschwert (TTW-097)
- Belial/Belial (TST-073/TST-073J) + Astema/Astema (TST-067/TST-067J)
- Chaotischer Tanz der Zaubersteine (GOG-024) + Isis, Hitziger Sand (GOG-023)
- Der Vorsehung auf die Sprünge helfen (GRL-034) + Faerurs Zauber (ACN-096)
- Die Gemeinschaft der Mechritter (GRL-038) + Guinevere, Raum-Zeit-Beobachterin (GRL-030, D2-BuyABox)
- Echidna, Mech-Monster (GRV-051) + Typhons Welle des Schreckens (GRV-070)
- Excalibur, das Gottesschwert (TTW-097) + Ayu, Dimensionswanderin (GRL-006)
- Excalibur Genesis/Faria, Schwertmeisterin der Schöpfung (ADW-003/ADW-003J) + Feuerherz, Flammenheld (ADW-026)
- Faerurs Zauber (ACN-096) + Der Vorsehung auf die Sprünge helfen (GRL-034)
- Feuerherz, Flammenheld (ADW-026) + Excalibur Genesis/Faria, Schwertmeisterin der Schöpfung (ADW-003/ADW-003J)
- Flüstern aus dem Abgrund (TAT-090, WL026) + Typhon, Unendliches Monster/Manifestation der Unendlichkeit (GRV-085/GRV-085J)
- Geist des Verfalls (GRV-060) + Zuflucht von Beatrice (TST-078)
- Geschichten aus Phantasia (GRL-083) + Alice, Geschichten der Schöpfung/Manifestation der Schöpfung (GRL-067/GRL-067J)
- Grusbalesta/Grusbalesta (MSW-073/MSW-073J) + Milest/Milest (MSW-026/MSW-026J)
- Guinevere, Raum-Zeit-Beobachterin (GRL-030, D2-BuyABox) + Die Gemeinschaft der Mechritter (GRL-038)
- Hanzo, Mondninja (GOG-050) + Kaguya, Göttin der Katzen und des Mondes/Manifestation des Mondes (GOG-078/GOG-078J)
- Isis, Hitziger Sand (GOG-023) + Chaotischer Tanz der Zaubersteine (GOG-024)
- Kaguya, Göttin der Katzen und des Mondes/Manifestation des Mondes (GOG-078/GOG-078J) + Hanzo, Mondninja (GOG-050)

- Korb mit Rotwein und Brot (DSD-008) + Phantomgottling (GOG-026, DSD-006)
- Laurin, Siebengestirn-Lehrmeister (TSW-094, WL022, Memoria136, World2019-001) + Persephone, Elfte Olympierin (GRV-082)
- Mariabella, Innovative Ingenieurin/Ein ernstes Wörtchen (ROL-013) + Violetta, Atomroboter/Violetta, Atomroboter (ADW-O30/ADW-030J, JUDGE006/JUDGE006J)
- Melfee, Reisende Zauberin (ROL-017, RL2205) + Naturgesetze ändern (TTW-064, WL007, Memoria113)
- Mikage Reiya (AO3-046, RL2012, WPR2020-003) + Ultimative Haltung (POFA-111, RL2110)
- Milest/Milest (MSW-026/MSW-026J) + Grusbalesta/Grusbalesta (MSW-073/MSW-073J)
- Milest/Milest (MSW-026/MSW-026J) + Moojdart/Moojdart (MSW-042/MSW-042J)
- Moojdart/Moojdart (MSW-042/MSW-042J) + Almerius/Almerius (MSW-002/MSW-002J)
- Moojdart/Moojdart (MSW-042/MSW-042J) + Milest/Milest (MSW-026/MSW-026J)
- Naturgesetze ändern (TTW-064, WL007, Memoria113) + Melfee, Reisende Zauberin (ROL-017, RL2205)
- Persephone, Elfte Olympierin (GRV-082) + Laurin, Siebengestirn-Lehrmeister (TSW-094, WL022, Memoria136, World2019-001)
- Phantomgottling (GOG-026, DSD-006) + Korb mit Rotwein und Brot (DSD-008)
- Pricia, Freundefinderin/Pricias großer Auftritt (ROL-018) + Welser, Urvater der Magie/Welser, Urvater der Magie (EDL-074/EDL-074J)
- Ragnaröks Winddiener (EDL-076) + Ragnarok, Zerstörerischer Drachengott (EDL-096)
- Ragnarok, Zerstörerischer Drachengott (EDL-096) + Ragnaröks Winddiener (EDL-076)
- Themis, Mech-Göttin der Gesetze (GRV-064) + Typhon, Unendliches Monster/Manifestation der Unendlichkeit (GRV-085/GRV-085J)
- Typhon, Unendliches Monster/Manifestation der Unendlichkeit (GRV-085/GRV-085J) + Flüstern aus dem Abgrund (TAT-090, WL026)
- Typhon, Unendliches Monster/Manifestation der Unendlichkeit (GRV-085/GRV-085J) + Themis, Mech-Göttin der Gesetze (GRV-064)

- Typhons Welle des Schreckens (GRV-070) + Echidna, Mech-Monster (GRV-051)
- Ultimative Haltung (POFA-111, RL2110) + Mikage Reiya (AO3-046, RL2012, WPR2020-003)
- Violetta, Atomroboter/Violetta, Atomroboter (ADW-030/ADW-030J, JUDGE006/JUDGE006J) + Mariabella, Innovative Ingenieurin/Ein ernstes Wörtchen (ROL-013)
- Welser, Urvater der Magie/Welser, Urvater der Magie (EDL-074/EDL-074J) + Pricia, Freundefinderin/Pricias großer Auftritt (ROL-018)
- Zauberstein der Leere (TSW-149) + Zhuge Liang, Perfekte Strategin (GRV-026)
- Zhuge Liang, Perfekte Strategin (GRV-026) + Zauberstein der Leere (TSW-149)
- Zuflucht von Beatrice (TST-078) + Geist des Verfalls (GRV-060)

Auf Turnieren im Limited-Format bauen die Spieler ihre Decks erst direkt vor Ort, jeweils auf Basis der Karten, die ihnen im Turnierverlauf ausgehändigt werden.

Dabei gibt es drei Varianten:

- **Sealed Pack:** Spieler erhalten eine bestimmte Anzahl Boosterpacks und müssen ihre Decks aus diesen Karten zusammenstellen.
- **Booster Draft:** Spieler an einem Tisch öffnen gleichzeitig jeweils ein Boosterpack, entnehmen eine Karte für ihre Decks und geben danach das Boosterpack an den jeweiligen Nachbarn weiter. Dies wird wiederholt, bis alle Karten in allen Boosterpacks verteilt sind.
- **Open Draft:** Spieler öffnen eine Vingolf-Box und draften die Karten, während die offen und für alle Spieler sichtbar in der Tischmitte liegen (siehe Kapitel A4.4 für nähere Informationen).

A4.1 Limited-Format: Allgemeine Regeln

Diese Formate heißen deshalb "Limited", weil die Spieler eine limitierte Anzahl Boosterpacks oder anderes Produkt speziell für das jeweilige Turnier öffnen und ihre Decks ausschließlich aus den Karten dieser Boosterpacks zusammenstellen.

Für Sealed Pack und Draft gilt grundsätzlich:

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Held-Zyklus*:

- Hier gelten grundsätzlich alle Regeln aus dem *Neu-Walhalla-Zyklus*, nur wird stattdessen als Basisherrscher ein beliebiger Mondenkind-Herrscher (NWE-003, NWE-013, NWE-024, NWE-033 und NWE.051) eingesetzt.

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Duell-Zyklus*:

- Hier gelten grundsätzlich alle Regeln aus dem *Neu-Walhalla-Zyklus*, nur wird stattdessen der Basisherrscher BSR-004/BSR-004J eingesetzt.

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Saga*-Zyklus:

- Hier gelten grundsätzlich alle Regeln aus dem *Neu-Walhalla*-Zyklus.

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Ursprung*-Zyklus:

- Hier gelten grundsätzlich alle Regeln aus dem *Neu-Walhalla*-Zyklus, auch werden dieselben Basisherrscher eingesetzt. Auf diesen wird jedoch **[Herrschermacht]** durch **[Beschwörungsmacht] 2** ersetzt.

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Neu-Walhalla*-Zyklus:

- Spieler wählen ihren Herrscher frei aus den drei Basisherrschern von diesem Zyklus (BSR-001/BSR-001J, BSR-002/BSR-002J und BSR-003/BSR-003J) aus. Sie dürfen die Kartentexte dieser drei Basisherrscher einsehen, während sie draften bzw. ihr Deck bauen.
- Sollte ein Spieler einen Nicht-Basisherrscher in seinem Spielmaterial ziehen, so darf er diesen für das Turnier **NICHT** verwenden und muss ihn gegen einen Normalen Zauberstein seiner Wahl austauschen, damit sein Kartenvorrat die korrekte Anzahl an turnierlegalen Karten umfasst. Der Nicht-Basisherrscher geht in die Sammlung des Spielers über.
- Spieler dürfen ihren Herrscher jeweils nach dem ersten Spiel in einem Match wechseln, müssen aber jeweils für das erste Spiel in einem Match stets zu ihrem in der Deckliste als Herrscher notierten Herrscher zurückwechseln.

Ausnahme: Auf Prerelease-Turnieren darf das Side Deck beliebig zwischen allen Spielen und Matches genutzt werden, also auch bereits vor dem ersten Spiel in einem Match.

Herrscherregelung für Produkte aus dem *Reiya*-Zyklus:

- Spieler wählen ihren Herrscher frei aus den fünf Basisherrschern von diesem Zyklus (ACN-161/ACN-161J, ACN-162/ACN-162J, ACN-163/ACN-163J, ACN-164/ACN-164J und ACN-165/ACN-165J) aus. Sie dürfen die Kartentexte dieser fünf Basisherrscher einsehen, während sie draften bzw. ihr Deck bauen.
- Sollte ein Spieler einen Nicht-Basisherrscher in seinem Spielmaterial ziehen, so darf er diesen für das Turnier **NICHT** verwenden und muss ihn gegen einen Normalen Zauberstein seiner Wahl austauschen, damit sein Kartenvorrat die korrekte Anzahl an turnierlegalen Karten umfasst. Der Nicht-Basisherrscher geht in die Sammlung des Spielers über.
- Spieler dürfen ihren Herrscher jeweils nach dem ersten Spiel in einem Match wechseln, müssen aber jeweils für das erste Spiel in einem Match stets zu ihrem in der Deckliste als Herrscher notierten Herrscher zurückwechseln.

Ausnahme: Auf Prerelease-Turnieren darf das Side Deck beliebig zwischen allen Spielen und Matches genutzt werden, also auch bereits vor dem ersten Spiel in einem Match.

Herrscherregelung für Produkte aus früheren Zyklen:

- Spieler wählen ihren Herrscher frei aus allen Sets, die für das Turnier verwendet werden. Spieler dürfen die Kartentexte aller Herrscher/Vollstrecker der zugelassenen Sets einsehen, bevor sie draften bzw. ihr Deck bauen. Die Wahl des Herrschers erfolgt aber erst während der Deckbauphase. (Achtung: Diese Regel gilt nicht für Open Draft!)

- Falls ein Spieler sich für einen Herrscher entscheidet, der als Karte nicht vorrätig ist, darf er dafür eine Proxy-Karte einsetzen, also z.B. einen Ausdruck.
Spieler, die Proxy-Herrscher verwenden, sind verpflichtet, ihrem Gegner eindeutig und unmissverständlich zu erklären, welchen Herrscher sie einsetzen. Falls auf dem Turnier Herrscherlisten zum Einsatz kommen, d.h. Ausdrücke mit den Werten und Fähigkeiten aller zulässigen Herrscher, dann sollte der Spieler den von ihm verwendeten Herrscher in seiner Liste eindeutig markieren. (Achtung: Diese Regel gilt nicht für Open Draft!)

Weitere Regelungen (gültig für alle Zyklen):

- Für ein Deck auf einem Limited-Turnier in Deutschland und Österreich muss der Spieler aus seinem Kartenvorrat mindestens 20 Nicht-Zauberstein-Karten/Nicht-Herrscher-Karten auswählen. Dabei dürfen mehr als vier Exemplare einer jeden Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, eingesetzt werden.

- Für ein Zaubersteindeck auf einem Limited-Turnier in Deutschland und Österreich muss der Spieler aus seinem Kartenvorrat mindestens acht Zaubersteinkarten auswählen. Dabei dürfen mehr als vier Exemplare eines jeden Besonderen Zaubersteins, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, eingesetzt werden.
Der Spieler darf dafür auch normale Zaubersteine (d.h. ohne den Zusatz „Besonderer Zauberstein“) aus seiner Sammlung oder dem Vorrat des Turnierveranstalters hinzufügen. Turnierveranstalter sind dazu angehalten, einen Vorrat von normalen Zaubersteinen für Spieler bereitzuhalten.

In sehr seltenen Fällen kann es passieren, dass ein Spieler in einem Limited-Turnier ein Boosterpack mit einer ungewöhnlichen Anzahl Karten oder sogar mit einer ungewöhnlichen Anzahl Karten einer bestimmten Seltenheitsstufe (ein sogenanntes „God Pack“) öffnet. Ein solches Boosterpack ist dem Turnierveranstalter umgehend zu melden.
Der Turnierveranstalter wird dem betroffenen Spieler dann die folgenden Optionen zur Wahl stellen:

- Kostenfreier Umtausch des betroffenen Boosterpacks gegen ein ungeöffnetes Boosterpack (durch den Turnierveranstalter)
- Erwerb eines ungeöffneten Boosterpacks zur Vervollständigung des Turniermaterials, als Ersatz für das betroffene Boosterpack; letzteres geht in die Sammlung des Spielers über und darf nicht für das Turnier genutzt werden
- Sofortiger Ausstieg aus dem Turnier, wobei alle Boosterpacks in die Sammlung des Spielers übergehen.

In seltenen Fällen kann ein Boosterpack eine Karte mit einer Sammlernummer, die nicht zu dem eigentlichen Set gehört, enthalten. Eine solche Karte ist nur dann für das jeweilige Limited-Turnier turnierlegal, falls für dieses Turnier auch Produkt mit dieser Sammlernummer zum Einsatz kommt. Ist dies nicht der Fall, dann ist die betreffende Karte für dieses Turnier NICHT turnierlegal.

Beispielsweise können in Boosterpacks von „Fluch des Eisigen Sarges“ (Sammlernummer CFC) in sehr seltenen Fällen auch spezielle Über-Rare-Ausgaben der Herrscher aus den fünf Lapis-Starterdecks (Sammlernummer SDL1, SDL2, SDL3, SDL4 und SDL5) enthalten sein. Diese fünf Über Rares sind dann in Sealed-Pack-Turnieren, die ausschließlich mit „Fluch des Eisigen Sarges“ gespielt werden (also allen Release Events), NICHT turnierlegal.

* Falls während eines Turniers im Format Booster Draft ein Spieler ein Boosterpack mit einer Karte, deren Sammlernummer nicht zu dem eigentlichen Set gehört, und/oder mit einer Herrscherkarte öffnet, so muss der Spieler dies sofort melden, woraufhin der Draft unterbrochen wird.

Anschließend entfernt der Spieler diese Karte(n) aus seinem Boosterpack und zeigt sie den Spielern an seinem Drahttisch. Die entfernten Karten gehen in die Sammlung des Spielers über und dürfen für das Turnier nicht genutzt werden. Jede auf diese Weise entfernte Karte

wird im Boosterpack durch einen beliebigen normalen Zauberstein ersetzt, erst danach wird der Booster Draft normal gestartet bzw. fortgesetzt.

Falls auf einem Limited-Turnier Boosterpacks von mehr als einem Set zum Einsatz kommen, sollte die folgende Verteilung genutzt werden, wobei A, B, C und D für Sets in chronologischer Reihenfolge stehen (A ist dann das zuerst erschienene Set):

Turniertyp	Zwei Sets (A/B)	Drei Sets (A/B/C)	Vier Sets (A/B/C/D)
Booster Draft	2B/2A	4C	2C/2D
Sealed Pack (Release Event)	6B	6C	6D
Sealed Pack (Sonstige)	3A/3B	6C	3C/3D

Auf Turnieren des Standard-Niveaus können Turnierveranstalter von dieser Regelung hinsichtlich Boosterpackverteilung und –reihenfolge abweichen, solange diese Abweichung rechtzeitig vor dem Turnier bekannt gegeben wird.

A4.2 Limited-Format: Regeln für Sealed Pack

Jeder Spieler öffnet sechs Boosterpacks. Die Karten werden nicht gedraftet oder anderweitig ausgetauscht. Spieler dürfen keinerlei Karten mit anderen Spielern tauschen und dürfen auch keine zusätzlichen Karten aus ihrer Sammlung hinzufügen (von normalen Zaubersteinen abgesehen).

Nur die Karten in den sechs geöffneten Boosterpacks des jeweiligen Spielers sind für diesen Spieler für das Turnier zulässig.

- Spieler haben 20 Minuten Zeit zum Deckbau.
- Falls Checklisten zum Einsatz kommen, haben die Spieler insgesamt 30 Minuten Zeit für Deckbau und vollständiges Ausfüllen der Checkliste.
- Falls ein Decktausch stattfinden sollte, haben die Spieler 15 Minuten Zeit zum Erfassen ihres Kartenpools vor dem Decktausch, anschließend noch einmal 30 Minuten nach dem Decktausch für Deckbau und vollständiges Ausfüllen der Deckliste.

A4.3 Limited-Format: Regeln für Booster Draft

Jeder Spieler erhält vier geschlossene Boosterpacks. Grundsätzlich darf der Turnierveranstalter von dieser Anzahl abweichen, solange jeder Spieler dieselbe Anzahl Boosterpacks erhält, die Standardanzahl ist jedoch vier Boosterpacks pro Spieler. Der Turnierveranstalter bestimmt auch, aus welchen Sets diese Boosterpacks stammen.

Bei einem Turnier im Format Booster Draft sitzen jeweils vier oder mehr Spieler um einen Tisch herum, dies wird auf Englisch auch „Draft Pod“ genannt. (Eine Tabelle mit einem Schema für die Spielerverteilung befindet sich am Ende des Kapitels.)

Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl Boosterpacks mit derselben Set-Verteilung.

Danach ist der Ablauf wie folgt:

- Alle Spieler öffnen gleichzeitig das erste Boosterpack. Sollten Boosterpacks von verschiedenen Sets zum Einsatz kommen, werden stets die aktuellsten zuerst und die ältesten zuletzt geöffnet. Jeder Spieler zählt die verdeckten Karten in seinem Boosterpack, ohne sich die Vorderseiten der Karten anzuschauen. Stößt er dabei auf eine Herrscher-Karte mit einer klar erkennbaren Rückseite, muss er dies sofort melden, woraufhin der Draft unterbrochen wird. (siehe dazu auch A4.1. Limited-Format: Allgemeine Regeln)

- Jeder Spieler schaut sich jetzt die Karten in seinem Boosterpack an und wählt eine von ihnen für seine Decks. Die gedrahtete Karte wird als einzelner verdeckter Kartenstapel (Draftstapel genannt) vor dem jeweiligen Spieler abgelegt. Der Spieler gibt die restlichen Karten des Boosterpacks als verdeckten Stapel an seinen linken Nachbarn weiter. Sobald ein Spieler eine Karte ausgewählt und vor sich abgelegt hat, darf er diese Karte nicht mehr aufnehmen und/oder anschauen.
- Sobald alle Spieler am Tisch eine Karte ausgewählt und den Rest an den linken Nachbarn weitergegeben haben, nehmen alle Spieler die von rechts erhaltenen Restkarten auf und suchen sich die nächste Karte aus. Diese wird jeweils wieder verdeckt auf dem Draftstapel des Spielers abgelegt, die restlichen Karten werden wieder an den linken Nachbarn weitergegeben. Jeder Spieler sollte jetzt zwei gedrahtete Karten auf seinem verdeckten Draftstapel vor sich liegen haben und von rechts einen Restkartenstapel erhalten haben, der zwei Karten weniger als ein vollständiges Boosterpack enthält.
- Dies wird solange wiederholt, bis alle Spieler jeweils alle Karten des ersten Boosterpacks gedrahtet haben.
- Anschließend öffnen alle Spieler den zweiten Boosterpack, suchen sich eine Karte aus, legen sie vor sich verdeckt auf dem Draftstapel ab und geben den Rest weiter, doch dieses Mal stets nach rechts.
- So wird der Draft fortgesetzt, bis alle Karten des zweiten Boosterpacks gedrahtet wurden.

Grundsätzlich gilt: das erste und das dritte Boosterpack in einem Draft werden nach links (im Uhrzeigersinn) weitergegeben. Das zweite und das vierte Boosterpack werden nach rechts (im Gegenuhrzeigersinn) weitergegeben. Spieler haben zwischen den einzelnen Boosterpacks jeweils eine Minute Zeit, um sich die Karten in ihrem Draftstapel anzuschauen. Zu jedem anderen Zeitpunkt während eines Drafts dürfen die Karten im Draftstapel nicht angeschaut werden.

Sobald der Draft beendet ist, sollten alle Spieler dieselbe Anzahl Karten in ihrem Draftstapel haben.

Falls mit jeweils vier Boosterpacks gedrahtet wurde, sollte jeder Spieler genau 40 Karten gedrahtet haben und muss daraus ein Deck mit mindestens 20 Karten und ein Zaubersteindeck mit mindestens acht Karten zusammenstellen.

Nach Beendigung des Drafts haben alle Spieler insgesamt zehn Minuten Zeit zum Deckbau. Sollten Decklisten für das Turnier notwendig sein, dann erhalten die Spieler insgesamt 20 Minuten für Deckbau und Ausfüllen der Deckliste.

SCHEMA FÜR DIE SPIELERVERTEILUNG BEIM DRAFT				
Spieleranzahl	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4
4	4	-	-	-
5	5	-	-	-
6	6	-	-	-
7	7	-	-	-
8	4	4	-	-
9	5	4	-	-
10	5	5	-	-
11	6	5	-	-
12	6	6	-	-
13	7	6	-	-
14	5	5	4	-

15	5	5	5	-
16	6	5	5	-
17	6	6	5	-
18	6	6	6	-
19	7	6	6	-
20	5	5	5	5
21	6	5	5	5
22	6	6	5	5
23	6	6	6	5
24	6	6	6	6

A4.4 Limited-Format: Regeln für Open Draft

Das Format Open Draft ist ein spezielles Draft-Format, bei dem die Spieler die Karten für ihre Decks aus einem offenem für alle Spieler sichtbaren Kartenpool draften.

Für einen Vingolf Open Draft werden eine Vingolf-Box und vier Spieler benötigt. Der genaue Ablauf wird im Folgenden beschrieben:

Ein Open Draft mit einer Vingolf-Box wird in den folgenden Schritten durchgeführt:

1.0. Die Vingolf-Box wird geöffnet und die Karten werden in vier unterschiedliche Stapel, je nach Kartentyp, sortiert:

- 1 Resonator-Stapel mit 98 Karten
- 1 Zusatz-/Spruch-Stapel mit 50 Karten
- 1 Besonderer-Zauberstein-Stapel mit 20 Karten
- 1 Herrscher-Stapel mit 5 Karten

Alle anderen Karten, einschließlich des Bonus-Packs (welches den Turnierpreisen hinzugefügt werden kann), werden beiseitegelegt.

1.1. Der Resonator-Stapel wird gründlich gemischt und dann zufällig in sieben verdeckte Stapel aufgeteilt, so dass jeder 14 Resonatoren enthält.

1.2. Der Zusatz-/Spruch-Stapel wird gründlich gemischt und dann zufällig in fünf verdeckte Stapel aufgeteilt, so dass jeder Stapel eine zufällige Kombination von zehn Zusatz- bzw. Spruch-Karten enthält.

1.3. Der Besonderer-Zauberstein-Stapel wird gründlich gemischt und dann zufällig in vier verdeckte Stapel aufgeteilt, so dass jeder Stapel fünf Besondere Zaubersteine enthält.

1.4. Jetzt wird die Sitzreihenfolge der Spieler zufällig bestimmt, z. B. in dem die vier Sitzplätze am jeweiligen Tisch von 1 – 4 durchnummeriert werden und die Spieler zufällig jeweils eine Karte ziehen mit einer Ziffer zwischen 1 und 4, so dass es eine eindeutige Zuordnung von Spieler zu Sitzplatz gibt.

1.5. Ein zufälliger Resonator-Stapel wird ausgesucht und alle 14 Resonator-Karten dieses Stapels werden gut sichtbar für alle Spieler offen auf dem Tisch ausgelegt.

1.6. Spieler 1, also der Spieler, der an Position #1 sitzt, wählt zwei Karten mit unterschiedlichem Namen aus und beginnt damit seinen verdeckten Draftstapel. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe (Position #2), der ebenfalls zwei Karten mit unterschiedlichem Namen auswählt und damit seinen verdeckten Draftstapel beginnt.

Dann wird dieser Vorgang mit Spieler 3 und Spieler 4 fortgesetzt, anschließend sind wieder Spieler 4, Spieler 3 und Spieler 2 an der Reihe (auf diese Weise haben die Spieler 2, 3 und 4 jeweils vier Karten gedraftet, Spieler 1 nur zwei). Sollten für Spieler 2 nur noch zwei Karten mit identischem Namen übrigbleiben, dann fügt er diese dennoch seinem Draftstapel hinzu.

1.7. Jetzt wird ein weiterer zufälliger Resonator-Stapel auf dem Tisch ausgelegt, dann wird der Vorgang aus 1.6. wiederholt, nur wird der Durchgang bei dem Spieler begonnen, der die letzten Karten des vorherigen Durchgangs gedraftet hat (Spieler 2). Die Schritte 1.6. und 1.7. werden jetzt für alle weiteren Resonator-Stapel wiederholt, jeweils entsprechend mit wechselndem Startspieler für den Draftvorgang (d. h. der Spieler, der die letzten beiden Karten des aktuellen Durchgangs nimmt, draftet im nächsten Durchgang die ersten beiden Karten).

1.8. Ein zufälliger Zusatz-/Spruch-Stapel wird ausgesucht und alle 10 Karten dieses Stapels werden gut sichtbar für alle Spieler offen auf dem Tisch ausgelegt.

1.9. Spieler 1 für diesen Durchgang, also inzwischen der Spieler, der an Position #4 sitzt, wählt eine Karte aus und legt sie auf seinen verdeckten Draftstapel. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe (Position #1), der ebenfalls eine Karte auswählt und sie auf seinen Draftstapel legt. Dann wird dieser Vorgang mit Spieler 3 und Spieler 4 fortgesetzt. Anschließend ist wieder Spieler 4 an der Reihe, der jetzt zwei Karten mit unterschiedlichem Namen auswählt und auf seinen Draftstapel legt, danach sind Spieler 3 und Spieler 2 mit jeweils zwei Karten an der Reihe (auf diese Weise haben die Spieler 2, 3 und 4 jeweils drei Karten gedraftet, Spieler 1 nur eine). Sollten für Spieler 2 nur noch zwei Karten mit identischem Namen übrigbleiben, dann fügt er diese dennoch seinem Draftstapel hinzu.

1.10. Jetzt wird ein weiterer Zusatz-/Spruch-Stapel auf dem Tisch ausgelegt, dann wird der Vorgang aus 1.9. wiederholt, nur wird der Durchgang bei dem Spieler begonnen, der die letzten Karten des vorherigen Durchgangs gedraftet hat (Spieler 2). Die Schritte 1.9. und 1.10. werden jetzt für alle weiteren Zusatz-/Spruch-Stapel wiederholt, jeweils entsprechend mit wechselndem Startspieler für den Draftvorgang (d. h. der Spieler, der die letzten beiden Karten des aktuellen Durchgangs nimmt, draftet im nächsten Durchgang die erste Karte).

1.11. Ein zufälliger Besonderer-Zauberstein-Stapel wird ausgesucht und alle 5 Karten dieses Stapels werden gut sichtbar für alle Spieler offen auf dem Tisch ausgelegt. Startspieler für den ersten Durchgang der Zaubersteine wird der Spieler auf Position #3.

1.12. Spieler 1 für diesen Durchgang wählt eine Karte aus und legt sie auf seinen verdeckten Draftstapel. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe (Position #4), der ebenfalls eine Karte auswählt und sie auf seinen Draftstapel legt. Dann wird dieser Vorgang mit Spieler 3 und Spieler 4 fortgesetzt. Anschließend ist wieder Spieler 4 an der Reihe, der jetzt die letzte Zauberstein-Karte auf seinen Draftstapel legt.

1.13. Jetzt wird der nächste Besonderer-Zauberstein-Stapel ausgesucht und alle 5 Karten dieses Stapels werden gut sichtbar für alle Spieler offen auf dem Tisch ausgelegt. Startspieler für diesen Durchgang der Zaubersteine ist der linke Nachbar des aktuellen Startspielers, d. h. der Spieler auf Position #4. Die Schritte 1.12. und 1.13. werden jetzt für alle verbliebenen Besonderer-Zauberstein-Stapel wiederholt, jeweils entsprechend mit wechselndem Startspieler für den Draftvorgang (für das Draften der Zaubersteine ist dies jeweils der linke Nachbar des aktuellen Startspielers).

1.14. Alle 5 Karten des Herrscher-Stapels werden gut sichtbar für alle Spieler offen auf dem Tisch ausgelegt. Startspieler für den Draftvorgang der Herrscherkarten ist der Spieler auf #4.

Spieler 1 für diesen Durchgang wählt eine Karte aus und legt sie auf seinen verdeckten Draftstapel. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe (Position #1), der ebenfalls eine Karte auswählt und sie auf seinen Draftstapel legt. Dann wird dieser Vorgang mit Spieler 3 und Spieler 4 fortgesetzt. Anschließend ist wieder Spieler 4 an der Reihe, der jetzt die letzte Herrscher-Karte auf seinen Draftstapel legt.

Zur Vereinfachung hier ein Übersichtsschema für den kompletten Draftvorgang:

(A, B, C und D sind jeweils die Spieler auf den Positionen #1, #2, #3 und #4 am Tisch, die Zahl dahinter gibt an, wie viele Karten die Spieler jeweils draften, die Reihenfolge von links nach rechts gibt die Reihenfolge der einzelnen Draftvorgänge wieder.)

R1:	A2	B2	C2	D2	D2	C2	B2
R2:	B2	C2	D2	A2	A2	D2	C2
R3:	C2	D2	A2	B2	B2	A2	D2
R4:	D2	A2	B2	C2	C2	B2	A2
R5:	A2	B2	C2	D2	D2	C2	B2
R6:	B2	C2	D2	A2	A2	D2	C2
R7:	C2	D2	A2	B2	B2	A2	D2
Z1:	D1	A1	B1	C1	C2	B2	A2
Z2:	A1	B1	C1	D1	D2	C2	B2
Z3:	B1	C1	D1	A1	A2	D2	C2
Z4:	C1	D1	A1	B1	B2	A2	D2
Z5:	D1	A1	B1	C1	C2	B2	A2
B1:	C1	D1	A1	B1	B1		
B2:	D1	A1	B1	C1	C1		
B3:	A1	B1	C1	D1	D1		
B4:	B1	C1	D1	A1	A1		
H1:	D1	A1	B1	C1	C1		

Deckbau:

Nach Beendigung des Drafts haben alle Spieler insgesamt zehn Minuten Zeit zum Deckbau, wobei jeder Spieler ein Deck mit mindestens 20 Karten und ein Zaubersteindeck mit mindestens acht Karten zusammenstellen muss.

Sollten Decklisten für das Turnier notwendig sein, dann erhalten die Spieler insgesamt 20 Minuten für Deckbau und Ausfüllen der Deckliste.

A5. Matchstruktur auf Turnieren

Die auf einem Turnier verwendete Matchstruktur sollte jeweils vor Beginn des Turniers bekannt gegeben werden und darf im Turnierverlauf auch nicht mehr verändert werden.

Turniere verwenden üblicherweise die „Best of Three“-Struktur, d.h. jeder Spieler spielt so lange gegen seinen Gegner, bis einer von beiden zwei Spiele gewinnen konnte. Sollte eines der Spiele mit einem Unentschieden enden, so könnten unter Umständen auch mehr als drei Spiele gespielt werden müssen. Der Spieler, der zuerst zwei Spiele gewinnen konnte, der gewinnt auch das Match.

Sollte bei Ablauf des Zeitlimits ein Match noch nicht beendet sein, so erhalten die Spieler sogenannte Extra-Züge, siehe **A8 Vorgehen am Ende des Matches**.

Sollten beide Spieler eines Matches gleichzeitig ein Spiel verlieren, und zwar nicht durch Spielstrafe, dann wird dieses Spiel als Unentschieden gewertet.

Spieler dürfen sich zu keiner Zeit einvernehmlich auf ein Unentschieden für ihr Match einigen (engl. „intentional draw“). Das Verständigen auf ein Unentschieden in einem Match sowie die absichtliche Zeitverzögerung, um ein Unentschieden zu erzwingen, verstößt gegen die offiziellen Turnierregeln und kann zu einer Disqualifikation führen.

A6. Side Deck

Ein so genanntes Side Deck sind Karten außerhalb von Deck und Zaubersteindeck, die es den Turnierteilnehmern ermöglichen, sich im Matchverlauf besser auf den Gegner einzustellen, durch Auswechseln bestimmter Karten.

Im Constructed-Format darf ein Side Deck aus maximal 15 Karten bestehen, wobei sogar Herrscher und Zaubersteine enthalten sein dürfen.

Manche Herrscher haben die Fähigkeit [Zauberbuch], welche dem Spieler Zugriff auf ein zusätzliches Deck, sein „Archiv“, gewährt. Dieses Archiv, mit den aktuellen Herrschern auf 0 – 5 Karten beschränkt, kann vom Spieler mit einem solchen Herrscher zusätzlich zu Deck, Zaubersteindeck und Side Deck zusammengestellt und auf der Deckliste registriert werden.

Dafür gilt:

Deck, Side Deck, Runendeck, Archiv und Fremdenlegion (falls vorhanden) zusammen dürfen nicht mehr als vier Exemplare einer jeden Karte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen.

Zaubersteindeck und Side Deck zusammen dürfen nicht mehr als vier Exemplare eines jeden Besonderen Zaubersteins enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen.

Für Normale Zaubersteine gelten keinerlei Einschränkungen, natürlich aber darf die maximale Größe des Zaubersteindecks nicht überschritten werden.

Herrscherzone und Side Deck zusammen dürfen nicht mehr als ein Exemplar einer jeder Herrscherkarte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen.

Achtung! Herrscher mit der Fähigkeit [Zauberbuch] dürfen NICHT in das Side Deck aufgenommen oder durch Austausch von Karten dorthin bewegt werden!

*Beispiel: Ein Spieler hat drei Exemplare von „**Knusper, Knusper, Knäuschen**“ in seinem Deck. Sein Side Deck darf daher höchstens ein Exemplar von „**Knusper, Knusper, Knäuschen**“ enthalten.*

Im Limited-Format besteht das Side Deck grundsätzlich aus allen Karten, die sich nicht in Deck, Zaubersteindeck und/oder Herrscherzone befinden.

Jeweils nach einem Spiel in einem Match dürfen Spieler Karten zwischen Deck, Zaubersteindeck, Side Deck, Archiv und Herrscherzone austauschen (natürlich unter Beachtung der jeweils dort nur zulässigen Kartentypen!).

Im Constructed-Format müssen die Karten stets so ausgetauscht werden, dass sich die Anzahl der Karten in Deck, Zaubersteindeck, Side Deck und Archiv nicht ändert.

Im Limited-Format kann beliebig zwischen Deck, Zaubersteindeck und Side Deck ausgetauscht werden, solange das Deck immer mindestens 20 Karten und das Zaubersteindeck immer mindestens 8 Karten enthält.

Unabhängig vom Turnierformat müssen Deck, Zaubersteindeck, Side Deck und Archiv vor Beginn eines neuen Matches wieder in ihre ursprüngliche Zusammensetzung gebracht werden, so dass jedes erste Spiel aller Matches mit denselben Decks bestritten wird. Ansonsten dürfen Decks zwischen den Runden nicht verändert werden. (Die einzige Ausnahme von dieser Regelung bilden Prerelease-Turniere.)

Spieler dürfen sich den Inhalt ihres Side Decks während eines Spiels nicht anschauen, es sei denn, ein Karteneffekt erlaubt es ihnen.

Das Runendeck

Spieler dürfen – zusätzlich zu ihrem Deck, Zaubersteindeck, Side Deck und ggf. Archiv – auch ein Runendeck von bis zu fünf Karten zusammenstellen, und zwar unabhängig davon, ob der Startherrscher des Spielers (also der Herrscher, mit dem er standardmäßig das erste Spiel eines Matches beginnt) die Fähigkeit [Herrschermacht] aufweist oder nicht.

Dieses Runendeck darf im Turnierverlauf nicht verändert werden, d.h. ein Austausch von Karten zwischen Runendeck und Side Deck ist nicht zulässig!

Ein Runendeck darf nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, wobei nur Karten mit den Kartentypen „Meisterrune“, „Rune“, „Spruch/Meisterrune“ und/oder „Spruch/Rune“ zulässig sind. Ein Runendeck darf nicht mehr als eine Meisterrune enthalten.

Ein Runendeck darf Karten beliebiger Attribute enthalten, solange diese den doppelten Kartentyp „Spruch/Rune“ bzw. „Spruch/Meisterrune“ haben. Karten mit den alleinigen Kartentypen „Rune“ oder „Meisterrune“ hingegen müssen mindestens ein Attribut mit dem Startherrscher des Spielers gemeinsam haben.

Darüber hinaus sollten Spieler beim Aufnehmen eines Herrschers ins Side Deck darauf achten, dass ihr Runendeck auch für diesen Herrscher legal ist. Andernfalls haben sie beim „Einwechseln“ des Herrschers im Turnierverlauf dann ein illegales Deck und werden entsprechend belangt.

Die Fremdenlegion

Spieler dürfen – zusätzlich zu ihrem Deck, Zaubersteindeck, Side Deck und ggf. Archiv und/oder Runendeck – auch eine Fremdenlegion zusammenstellen, vorausgesetzt, der Startherrscher des Spielers (also der Herrscher, mit dem er standardmäßig das erste Spiel eines Matches beginnt) hat die Fähigkeit [Beschwörungsmacht] X.

Sollte er sich in diesem Fall dafür entscheiden, eine Fremdenlegion zusammenzustellen, muss diese exakt X Karten enthalten.

Diese Fremdenlegion darf im Turnierverlauf nicht verändert werden, d.h. ein Austausch von Karten zwischen Fremdenlegion und Side Deck ist nicht zulässig! Sollte der Startherrscher die Aufnahme von Fremdwelt-Karten ins Deck erlauben, so ist ein Austausch von Fremdwelt-Karten zwischen Deck und Side Deck erlaubt.

Eine Fremdenlegion darf nur Fremdwelt-Karten enthalten und nicht mehr als zwei Exemplare einer jeden Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen.

Darüber hinaus sollten Spieler beim Aufnehmen eines Herrschers ins Side Deck darauf achten, dass für diesen die Fremdenlegion des Startherrschers ebenfalls legal ist. Andernfalls haben sie beim „Einwechseln“ des Herrschers im Turnierverlauf dann ein illegales Deck und werden entsprechend belangt.

A7. Zeitlimits

Für Turniere auf Standard-Niveau gelten die folgenden Zeitlimits für Vorrunden im Schweizer System bzw. Finalrunden im KO-System:

Schweizer System:	60 Minuten
Top 8:	60 Minuten
Top 4:	60 Minuten
Finale:	60 Minuten

Für Turniere auf Wettkampf-Niveau gelten die folgenden Zeitlimits für Vorrunden im Schweizer System bzw. Finalrunden im KO-System:

Schweizer System:	60 Minuten
Top 8:	60 Minuten
Top 4:	60 Minuten
Finale:	90 Minuten

Der Turnierveranstalter kann diese Rundenzeiten ändern, jedoch nur, wenn unbedingt notwendig. Solche Änderungen des Zeitlimits müssen allen Turnierteilnehmern rechtzeitig vor Beginn des Turniers bekannt gegeben werden und dürfen während des Turniers nicht mehr geändert werden.

A8. Vorgehen am Ende des Matches

Sobald das Ende einer Runde angesagt wurde, müssen alle Spieler den aktuellen Spielzug beenden, danach werden noch insgesamt bis zu drei Extra-Züge gespielt.

Dabei werden abhängig von Turnierniveau und Turnierfortschritt zwei grundsätzliche Fälle für das Vorgehen am Ende eines Matches unterschieden, die auch unterschiedlich zu handhaben sind:

Fall A:

Prozedur für Finalrunden sowie die letzte Vorrunde im Schweizer System bei Turnieren mit Wettkampf-Niveau:

Falls sich ein Match nach Ablauf des Zeitlimits zwischen zwei Spielen befindet oder das aktuell noch laufende Spiel im Rahmen der Extra-Züge beendet wurde, wird das Match-Ergebnis nach folgendem Schema ermittelt:

- Falls ein Spieler mehr Spiele des Matches gewonnen hat als sein Gegner, gewinnt er das Match.
- Falls beide Spieler die gleiche Anzahl Spiele in ihrem Match gewonnen haben, so wird ein entscheidendes Spiel gespielt, mit genau zwei Spielzügen pro Spieler. Am Ende dieser Züge werden die Lebenspunkte beider Spieler verglichen: der Spieler mit den meisten Lebenspunkten wird als Sieger gewertet. Sollte jedoch Gleichstand bei den Lebenspunkten herrschen, wird das Spiel solange fortgesetzt, bis sich die Lebenspunkte ändern: dann wird der Spieler mit den meisten Lebenspunkten als Sieger von Spiel und Match gewertet (dies ist eine Regelprüfung).

Der Startspieler für dieses entscheidende Spiel wird gemäß Abschnitt 3.3 Bestimmen des Startspielers in den Allgemeinen Turnierrichtlinien ermittelt, außerdem erhalten die Spieler

vor diesem entscheidenden Spiel ganz regulär drei Minuten Zeit für das Nutzen ihres Side Decks.

Falls Extra-Züge in einem Match durchgeführt wurden, das aktuelle Spiel während dieser Extra-Züge jedoch nicht entschieden wurde, so wird das Match-Ergebnis nach Beendigung dieser Extra-Züge nach folgendem Schema ermittelt:

- Falls ein Spieler mehr Spiele des Matches gewonnen hat als sein Gegner, gewinnt er das Match. Das aktuell unvollendete Spiel wird dafür NICHT gewertet.
- Falls beide Spieler die gleiche Anzahl Spiele in ihrem Match gewonnen haben, so wird der Spieler mit den meisten Lebenspunkten im aktuellen Spiel als Sieger des Spiels und damit auch des Matches gewertet.
Sollte jedoch Gleichstand bei den Lebenspunkten herrschen, wird das Spiel solange fortgesetzt, bis sich die Lebenspunkte ändern: dann wird der Spieler mit den meisten Lebenspunkten als Sieger von Spiel und Match gewertet (dies ist eine Regelprüfung).

Fall B:

Prozedur für alle nicht von A) abgedeckten Vorrunden (sämtliche Vorrunden bei Turnieren auf Standard-Niveau bzw. alle Vorrunden außer der letzten bei Turnieren auf Wettkampf-Niveau):

Falls sich ein Match nach Ablauf des Zeitlimits zwischen zwei Spielen befindet, wird kein weiteres Spiel begonnen, sondern das Match-Ergebnis nach folgendem Schema ermittelt:

- Falls ein Spieler mehr Spiele des Matches gewonnen hat als sein Gegner, gewinnt er das Match.
- Falls beide Spieler die gleiche Anzahl Spiele in ihrem Match gewonnen haben, wird das Match als Unentschieden gewertet.

Falls Extra-Züge in einem Match durchgeführt wurden, wird das Match-Ergebnis nach Beendigung dieser Extra-Züge nach folgendem Schema ermittelt:

- Falls ein Spieler mehr Spiele des Matches gewonnen hat als sein Gegner, gewinnt er das Match.
- Falls beide Spieler die gleiche Anzahl Spiele in ihrem Match gewonnen haben, wird das Match als Unentschieden gewertet.

A9. Mischen und die Zaubersteinzone

Spieler dürfen die Reihenfolge der Karten in ihrer Hand jederzeit ändern.

Sie dürfen auch jederzeit die Karten in ihrer Zaubersteinzone umsortieren/umgruppieren, solange die Orientierung dieser Karten nicht geändert wird und alle Karten, die von Effekten betroffen sind, klar zu erkennen sind.

Spieler dürfen jedoch ihre Decks NUR mischen, wenn eine Karte, ein Effekt oder ein Schiedsrichter dies verlangt.

A10. Lebenspunkte nachhalten

Spieler müssen die Lebenspunkte von sich und ihrem Gegner stets schriftlich festhalten (mit Papier und Stift, und jeweils für beide Spieler). Dies sollte sorgfältig erfolgen, damit eventuelle Streitfragen korrekt und zeitnah geklärt werden können.

A11. Regeln für Hydra-Turniere

A11.1 Allgemeine Informationen

Hydra ist ein Mehrspielerformat, in dem zwei Teams mit jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten.

A11.2 Spielregeln

Jedes Team hat einen gemeinsamen Vorrat an Lebenspunkten, der zu Beginn des Spiels 8000 beträgt, und gemeinsame Spielzüge, d.h. alle Phasen ihres Spielzugs gelten jeweils für beide Spieler eines Teams.

Alles andere innerhalb eines Teams, also Ressourcen, Spielfeld, Friedhof, Handkarten, Aus-dem-Spiel-entfernt-Zone und Willen wird ganz normal getrennt gehandhabt.

Teammitglieder können sich gegenseitig ihre Handkarten zeigen und ihre Strategie jederzeit besprechen.

Ein Teammitglied hat keinen Zugriff auf die Karten seines Partners, kann also z.B. keinen Willen mit Zaubersteinen seines Partners erzeugen und auch keine Karten aus der Hand seines Partners für sich ausspielen.

Das Team, das beginnt, überspringt in seinem ersten Spielzug die Ziehphase.

Im Hydra-Format gelten abweichende Regeln für den Kampf.

Jeder Spieler des Teams, das am Zug ist, kann erschöpfte Resonatoren oder Vollstrecker des gegnerischen Teams (oder mit [Zielsicher] auch erholte) oder das gegnerische Team direkt angreifen.

Jeder Spieler des Teams, das nicht am Zug ist, kann einen Angriff blocken, indem er einen eigenen Resonator oder Vollstrecker erschöpft, selbst wenn er nicht der Beherrscher des Angriffsziels ist.

In einer Kampfphase zählt nur der Spieler, dessen Resonator oder Vollstrecker angreift, als angreifender Spieler.

Entsprechend zählt auch nur der Spieler des verteidigenden Teams, der den blockenden Resonator oder Vollstrecker kontrolliert, als Beherrscher des blockenden Resonators/Vollstreckers.

Jeder einmalige Effekt, z. B. von einer Zauberkarte, der im Kartentext von „dein Gegner“ spricht, betrifft immer nur einen Spieler des gegnerischen Teams, niemals das komplette gegnerische Team. Der Beherrscher des Effekts bestimmt bei der Abwicklung des Effekts, welcher Spieler des gegnerischen Teams vom Effekt des Zaubers oder der Fähigkeit betroffen wird.

*Beispiel: „**Spirale der Verzweiflung**“ („Dein Gegner wirft zwei Karten ab.“) hat einen solchen einmaligen Effekt und betrifft nur einen Spieler des gegnerischen Teams.*

Jeder andauernde Effekt, der sich auf „Karten, Zauber oder Fähigkeiten, die dein Gegner kontrolliert“ bezieht, betrifft stets alle Spieler des gegnerischen Teams.

*Beispiel: „**Es schlägt Mitternacht**“ („Resonatoren, die dein Gegner kontrolliert, verlieren alle Fähigkeiten und sind [0/200] bis zum Ende des Spielzugs.“) hat einen solchen „anhaltenden“ Effekt und betrifft die Resonatoren aller Spieler des gegnerischen Teams.*

Im Hydra-Format gelten die normalen Regeln für Siegbedingungen oder Verlieren des Spiels, mit den folgenden Ergänzungen:

Spieler gewinnen und verlieren stets nur als Team, nicht als einzelne Spieler. Sollte ein Spieler eines Teams das Spiel verlieren, so verliert das gesamte Team. Sollte ein Spieler eines Teams das Spiel gewinnen, so gewinnt das gesamte Team. Falls ein Effekt einen Spieler eines Teams daran hindert, das Spiel zu gewinnen, so kann das gesamte Team nicht gewinnen.

Falls ein Effekt einen Spieler eines Teams daran hindert, das Spiel zu verlieren, so kann das gesamte Team nicht verlieren.

Falls ein Spieler eines Teams aufgibt, so verliert dieses Team augenblicklich das Spiel. Falls die Lebenspunkte eines Teams auf oder unter 0 sinken, verliert das Team das Spiel. Schaden, der Verlust oder der Erhalt von Lebenspunkten betrifft jeweils den einzelnen Spieler, das Ergebnis, eventuell modifiziert von speziellen Effekten, die diesen Spieler betreffen, wird dann von den Team-Lebenspunkten abgezogen.

Falls bestimmte Kosten oder Effekte die genauen Lebenspunkte eines Spielers wissen oder vergleichen müssen, verwendet man dafür stets $(\text{Team-Lebenspunkte} / 2)$, d.h. die Hälfte der Team-Lebenspunkte.

*Beispiel: „**Licht der Hoffnung**“ („[Ausgelöst] Deine Lebenspunkte betragen 2000 oder weniger:“) kann nicht ausgespielt werden, wenn die Lebenspunkte des Teams mehr als 4000 betragen.*

Falls ein Effekt die Lebenspunkte eines einzelnen Spielers auf einen bestimmten Wert setzt, erhält oder verliert dieser Spieler so viele Lebenspunkte, wie notwendig sind, um den geforderten Wert zu erreichen. Anschließend werden die Team-Lebenspunkte um dieselbe Anzahl erhöht oder reduziert.

Falls ein Effekt die Lebenspunkte aller Spieler in einem Team auf einen bestimmten Wert setzt, bestimmt das Team ein Mitglied und nur dieser Spieler des Teams wird davon betroffen.

Ein Spieler kann keine Lebenspunkte mit einem anderen Mitglied seines Teams tauschen. Falls ein Effekt dies bewirken sollte, dann findet dieser Austausch nicht statt. Falls ein Effekt von einem Spieler verlangt, die Lebenspunkte zwischen mehreren Spielern umzuverteilen, kann der Spieler den Effekt immer nur auf höchstens einen Spieler aus einem jeden Team anwenden.

Falls ein Effekt besagt, dass ein Spieler eines Teams keine Lebenspunkte erhalten kann, dann kann kein Spieler dieses Teams Lebenspunkte erhalten.

Falls ein Effekt besagt, dass ein Spieler eines Teams keine Lebenspunkte verlieren kann, dann kann kein Spieler dieses Teams Lebenspunkte verlieren oder mehr als 0 Lebenspunkte bezahlen.

A11.3 Regeln für die Kommunikation

Mitglieder desselben Teams dürfen jederzeit untereinander verbal kommunizieren, also z. B. auch während eines Spiels oder während des Deckbaus in einem Turnier im Limited-Format.

Das Verbot für jegliche Art von Notizen während eines Drafts gilt auch für Team-Drafts.

A11.4 Spielvorbereitung

1. Beide Teams entscheiden, welches ihrer Mitglieder jeweils zum Teamcaptain für dieses Match ernannt wird. Der Teamcaptain sitzt stets rechts von seinem Teammitglied. Für jedes Match darf der Teamcaptain jeweils neu bestimmt werden. Bei Unstimmigkeiten innerhalb eines Teams trifft jeweils der Teamcaptain die finale Entscheidung.

2. Per Zufall wird ein Team bestimmt, das dann entscheiden muss, ob es anfängt oder nicht. Diese Wahl muss getroffen werden, bevor die Teammitglieder ihre Handkarten anschauen dürfen. Falls mindestens ein Mitglied dieses Teams seine Handkarten anschaut, bevor sie ihre Wahl getroffen haben, müssen sie anfangen. Das Team, das anfängt, überspringt in seinem ersten Spielzug die Zugphase.

In den Finalrunden eines Turniers auf Wettkampf-Niveau der Stufe 3 oder höher wird das Team nicht per Zufall bestimmt, sondern das Team, das in der Endwertung der Vorrunden im Schweizer System besser platziert ist, entscheidet, ob es anfängt oder nicht.

3. Alle Spieler mischen ihre Decks (Deck und Zaubersteindeck) und präsentieren die Decks anschließend ihren Gegnern für weiteres Mischen.

4. Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Deck. Alle Spieler des Teams, das anfängt, dürfen gleichzeitig jeweils einen Mulligan nehmen. Dazu dürfen diese Spieler jeweils eine beliebige Anzahl ihrer Handkarten unter ihr Deck legen und anschließend dieselbe Anzahl Karten nachziehen.

Anschließend dürfen alle Spieler des gegnerischen Teams gleichzeitig jeweils einen Mulligan nehmen.

5. Alle Spieler legen gleichzeitig ihre Herrscherkarten in ihre Herrscherzone.

A11.5 Regeln für Hydra-Constructed

Es gelten grundsätzlich alle Regeln für das Constructed-Format, mit den folgenden Ausnahmen:

- Mit der Ausnahme von normalen Zaubersteinen dürfen die Zaubersteindecks aller Teammitglieder zusammen nicht mehr als vier Exemplare von jedem Besonderen Zauberstein, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, enthalten. (Wenn also beispielsweise ein Teammitglied in einem Hydra-Constructed-Turnier bereits vier Exemplare von **Zauberstein der Finsteren Stille** in seinem Zaubersteindeck hat, darf kein anderes Teammitglied einen **Zauberstein der Finsteren Stille** in seinem Zaubersteindeck einsetzen.)

- Die Decks aller Teammitglieder dürfen zusammen nicht mehr als vier Exemplare einer jeden Karte, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen, enthalten. (Wenn also beispielsweise ein Teammitglied in einem Hydra-Constructed-Turnier bereits vier Exemplare von **Silberpflock** einsetzt, darf kein anderes Teammitglied **Silberpflock** in seinem Deck haben.)

- Die Herrscherzonen aller Teammitglieder dürfen nicht mehr als ein Exemplar einer jeden Karte enthalten, unterschieden durch den vollständigen Kartennamen (d.h. Vorderseite + Rückseite, falls vorhanden). (Wenn also beispielsweise ein Teammitglied **Pandora, Mädchen mit Büchse/Pandora vom Licht** einsetzt, darf kein anderes Teammitglied **Pandora, Mädchen mit Büchse/Pandora vom Licht** einsetzen. Hingegen erlaubt wäre **Pandora, Mädchen mit Büchse/Pandora von der Finsternis**, da hier ja nicht der komplette Kartennamen identisch ist (Name der Vollstreckerseite unterscheidet sich).)

- Auf Hydra-Constructed-Turnieren darf kein Side Deck verwendet werden.

A11.6 Regeln für Hydra-Limited

Es gelten grundsätzlich alle Regeln für das Limited-Format, mit den folgenden Ausnahmen:

- Jedes Team sollte neun Boosterpacks für Hydra-Sealed-Pack-Turniere erhalten.

- Alle Karten, die nicht in den auf der Deckliste aufgeführten Decks und Zaubersteindecks der Teammitglieder aufgelistet sind, bilden ein gemeinsames Team Side Deck, das von allen Teammitgliedern genutzt werden kann.