

Middle Earth - The Crap Game

Diese Anleitung ist eine Übersetzung¹ der englischen Version, wie man sie z. B. unter <http://www.meccg.net/worlds/rules.html> oder unter <http://www.lureofmeccg.org> finden kann.

Idee des Spiels

Im Crap Game geht es darum, ein ganz schlechtes Deck zusammenzustellen, das aber noch bestimmten Anforderungen (s. u.) genügen muss. Vor Spielbeginn tauscht man dieses mit dem Gegner aus, der selber versucht hat, ein unfähiges Deck aufzubauen. Sieger ist, wer das Spiel entsprechend der normalen Regeln gewinnt.

Deckaufbau

Zusätzlich zu den Standardregeln für den Deckaufbau gelten folgende Vorschriften: Jedes Deck besteht aus 35 Unterstützungs- und 35 Gefahrenkarten, 3 verschiedenen Zauberern, 12 Charakteren sowie 2 geringeren Gegenständen, die als Startgegenstände verwendet werden. Jede Karte, ob einzigartig oder nicht, kann nur einmal(!) ins Deck gebaut werden. Wenn zum Ausspielen einer Karte andere Karten notwendigerweise im Spiel sein müssen, so darf diese Karte nur eingebaut werden, wenn sich alle derart notwendigen Karten ebenfalls im Deck befinden. Darüber hinaus gelten folgende Beschränkungen:

Charaktere

- Die Summe der Siegpunkte durch Charaktere muss mindestens 10 betragen. Diese 10 Punkte dürfen von höchstens 7 Charakteren stammen.
- Für jeden Beruf (Diplomat, Krieger, Kundschafter, Waldläufer, Weiser) muss es mindestens einen Charakter (kein Zauberer) geben, der diesen besitzt.

¹Christoph Schürmann - 19. Februar 2006

Unterstützungskarten

- Es müssen mindestens 5 Gegenstände enthalten sein, die jeweils Siegpunkte bringen und die zusammen mindestens 12 Siegpunkte ergeben. Siegpunkte, die auf einer Karte in Klammern angegeben sind, zählen dafür nicht. Höchstens 4 von diesen 12 Siegpunkten dürfen von Drachenschatz- oder Besonderen Gegenständen stammen.
- Es müssen Heere mit insgesamt mindestens 10 Siegpunkten eingesetzt werden. *Späte Heimkehrer* darf nicht verwendet werden.
- Es müssen Verbündete mit insgesamt mindestens 5 Siegpunkten eingesetzt werden.
- Für jeden Beruf muss es mindestens eine Karte geben, die zum Ausspielen (mindestens) diesen bestimmten Beruf verlangt.
- Mindestens 3 Karten, mit denen ein Angriff vereitelt werden kann, müssen einbaut werden. *Streit der Drachen* darf sich nur darunter befinden, wenn mindestens 2 Drachen als Kreaturen eingebaut werden.
- Karten, für die *Tore des Morgens* notwendig sind, dürfen nicht verwendet werden. Karten, die durch *Tore des Morgens* einen alternativen bzw. zusätzlichen Effekt haben, dürfen nur eingebaut werden, wenn auch *Tore des Morgens* eingebaut werden.

Gefahrenkarten

- Für jeden Regionstyp (Freies Reich, Grenzreich, Wildnis, Schattenland, Dunkles Reich, Meeresküste) und jeden Ortstyp (Freier Ort, Grenzort, Ruine/Hort, Schattenort, Dunkler Ort) muss eine Kreatur enthalten sein, die auf diesen Typ spielbar ist. Angriffe dieser Kreaturen dürfen keine Verhöre (gegen Helden) sein.
- Mindestens 4 Karten, die Versuchungspunkte verursachen, müssen eingebaut werden.
- Mindestens 2 Karten müssen eingesetzt werden, die eine Gemeinschaft zwingen, am Zielort nichts zu tun oder zu ihrem Ausgangsort zurückzukehren.
- Karten, für die *Tore der Nacht* notwendig sind, dürfen nicht verwendet werden. Karten, die durch *Tore der Nacht* einen alternativen bzw. zusätzlichen Effekt haben, dürfen nur eingebaut werden, wenn auch *Tore der Nacht* eingebaut werden.

Für alle diese Anforderungen gilt, dass jede Karte im Deck nur eine von ihnen erfüllen darf. (Ein *Attentäter* kann also nur die Bedingung, auf einen Freien Ort spielbar zu sein oder auf einen Grenzort spielbar zu sein, erfüllen. Das *Halsband der Schatten* kann also entweder hinsichtlich der Bedingungen an Gegenstände und -punkte verwendet werden oder für die Bedingung, drei Karten zum Vereiteln von Angriffen einzubauen.) Für alle diese Anforderungen gilt außerdem, dass sie nicht durch Kartentexte erfüllt werden können, die *Tore des Morgens* oder *Tore der Nacht* verlangen.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels darf jeder Spieler die Startcharaktere unter allen Charakteren des Decks auswählen. Steht die Startgemeinschaft fest, werden alle übrigen Charaktere ins Deck gemischt.

Optionale Regeln

- Jeder Spieler darf sein Deck vor Spielbeginn durchsehen.
- Die Anzahl der Regionen, die in einer Bewegungsphase durchreist werden können, wird auf 5 (6) erhöht.
- Karten, die *Tore des Morgens* oder *Tore der Nacht* benötigen, dürfen eingebaut werden.

The Crap Game - Sealed

Die empfohlene Menge Karten für das das Crap-Sealed-Spiel sind 1 Starter sowie 5 Boosterpacks. Beim Deckaufbau gelten die Sealed- und die Crap Game-Regeln mit den folgenden Modifikationen:

- Das Deck besteht aus jeweils 30 Unterstützungs- und Gefahrenkarten, sowie 10 Charakterkarten und 2 geringen Gegenständen als Startgegenstände.
- Der Unterstützungsstapel muss Karten mit insgesamt mindestens 20 Siegpunkten (ohne Siegpunkte in Klammern) enthalten. Eine Mindestsiegpunktzahl für die einzelnen Kategorien ist nicht vorgegeben, jedoch müssen Punkte durch Gegenstände, Heere und Verbündete spielbar sein.
- Der Gefahrenkartenstapel muss mindestens 2 Karten enthalten, die Versuchungspunkte verursachen.
- Die Zahl der Regionen, durch die sich eine Gemeinschaft in ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase bewegen darf, wird auf 5 erhöht.