

Elemental Clash

ein Kartenspiel **von Andreas Propst**

Inhalt:	Seite
Story.....	1
Ziel des Spiels.....	2
Spielvorbereitung.....	2
Das Spiel beginnt.....	2
Kartentypen.....	3
Kreaturen.....	4
Zauber.....	5
Blitzzauber.....	6
Permanenzauber.....	6
Bereiche des Spiels.....	7
Zugstruktur.....	8

In alten Zeiten, als das Wünschen noch geholfen hat und der Schleier zwischen der Welt der Menschen und dem Reich der Zauberei noch dünn war, traten mächtige Magier in Duellen gegeneinander an, um den Meister der Feinheiten der arkanen Künste und magischen Geheimnisse zu küren. Bewaffnet mit einem Zauberbuch voller mächtiger Sprüche und mit Hilfe der verzauberten Elementsteine beschworen sie magische Kreaturen und Zauber. Unterlegen war jener Magus, der keine Seiten mit magischen Zaubern, Elementsteinen und Kreaturenbeschwörungen in seinem Zauberbuch mehr übrig hatte.

Ziel des Spiels: ist es mithilfe eines Kartendecks aus genau 40 Karten - dem Zauberbuch - und den darin befindlichen Kreaturen und Zaubern, die Anzahl der Karten im Deck des Gegners auf Null zu bringen. Die Spieler wechseln sich dabei in Zügen ab. Für jeden Schadens-punkt, den ein Spieler durch Kreaturen und Zauber erleidet, muss er die oberste Karte seines Decks, oder Zauberbuch, (kurz: ZB) auf seinen Ablagestapel (AS) legen. Kann ein Spieler keine Karte mehr von seinem Deck ziehen, so hat er verloren.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler benötigt ein Deck aus genau 40 Karten, welches er individuell zusammenstellen kann. Dabei ist lediglich zu beachten, dass von ein und derselben Karte maximal drei Kopien im Deck enthalten sein dürfen (Mit Ausnahme von Basis-Elementsteinen). Wenn gewünscht können die Spieler die Kartenanzahl im Deck vorher vereinbaren. Wichtig ist nur, dass alle Spieler gleich viele Karten im Deck haben!

Das Spiel beginnt: Jeder Spieler zieht fünf Karten oben von seinem Deck. Per Münzwurf, Würfelnwurf oder Schere-Stein-Papier wird bestimmt, wer anfangen darf. Jener Spieler, der beginnt, darf in seiner ersten Ziehphase keine Karte ziehen.

Kartentypen: Es gibt Kreaturen, Zauber und Elementsteine. Kreaturen und Zauber gehören jeweils zu einem der 4 Elemente: Erde (grün), Luft (lila), Feuer (rot) und Wasser (blau). Elementsteine gehören keinem Element an.

Elementsteine (ES): Elementsteine stellen Energie zum Spielen von Kreaturen und Zaubern zur Verfügung. Es gibt 4 Sorten von Basis-Elementsteinen, die für jeweils eines der Elemente Energie produzieren. Ein Venusstein produziert eine Erd-Energie, ein

Jupiterstein eine Luft-Energie, ein Mars-Stein eine Feuer-Energie und ein Merkur-Stein eine Wasser-Energie.

Pro Zug darf man einen ES ausspielen. Diesen darf man, so man schon einen oder mehrere ES im Spiel hat, auf einen von diesen drauflegen, um so ES-Stapel zu bilden oder einen ES auf eine freie Position legen. Der unterste farbige ES bestimmt welche Sorte Energie ein Stapel produziert. Die Reihenfolge der ES in den Stapel darf nicht verändert werden.

Will man eine Kreaturen- oder Zauber-Karte ausspielen, so benötigt man einen ES-Stapel mit einer Anzahl an ES, die der Stufe der Karte entspricht. Außerdem muss der unterste ES des Stapels die passende Energie für die auszuspielende Karte produzieren. Will man z.B. eine Feuer-Kreatur der Stufe III ausspielen, so legt man sie auf einen ES-Stapel mit mindestens 3 ES, wobei der unterste ein Mars-Stein sein muss, welcher ja Feuer-Energie produziert.

Zauber werden auf einen passenden ES-Stapel gespielt, wirken, und werden am Beginn der Bereitschafts-Phase des Besitzers auf dessen Abwurf-Stapel gelegt.

Kreaturen werden ebenfalls auf einen passenden ES-Stapel gespielt. Dort bleiben sie, bis zur Bereitschafts-Phase des Besitzers und werden dann von dort entweder in den Angreifer- oder in den Verteidiger-Bereich gelegt.

Es gibt neben den Basis-ES auch Spezial-ES, die meist neutrale Energie, also Energie, die keinem Element angehört, produzieren, dafür aber spezielle, nützliche Eigenschaften haben.

Kreaturen: Kreaturen haben Stufen (für gewöhnlich von I – III), die bestimmen, wie viel Energie nötig ist um sie ausspielen zu können und gehören normalerweise

einem der Elemente an.

Außerdem verfügt jede K. über einen K-Typ, dem durch Effekte anderer Karten im Spiel Bedeutung zukommen kann.

Jede K. hat einen ATK- und einen DEF-Wert.

Weiters kann jede K., wenn sie sich im Angreifer-Bereich befindet, einmal pro Zug angreifen. Der Spieler bestimmt ob er eine K. im gegnerischen Angreifer-Bereich, oder den Spieler selbst angreifen möchte. Ihr ATK-Wert zeigt an, wie viel Schaden eine K. einem Spieler oder einer gegnerischen K. mit einem Angriff zufügen kann. Der DEF-Wert hingegen zeigt an, wie viel Schaden die K. selbst einstecken kann ohne zerstört, d.h. auf den Abwurfstapel ihres Besitzers gelegt zu werden.

Der Schaden der einer K. in einem Zug zugefügt wurde, wird am Ende dieses Zuges vollständig geheilt, so sich die K. noch im Spiel befindet.

Nachdem eine K. auf einen ES-Stapel gespielt wurde, muss sie in der nächsten Bereitschaftsphase ihres Besitzers entweder in den Angreifer- oder in den Verteidiger-Bereich gelegt werden.

Im Angreifer-Bereich kann sie während der Kampfphase den gegnerischen Spieler oder eine seiner K. im Angreifer-Bereich angreifen, und auch von diesen angegriffen werden.

Im Verteidiger-Bereich kann eine K. nicht angegriffen werden, kann sich aber einer beliebigen angreifenden K. in den Weg stellen. Jede K. kann einmal pro Zug, am Ende der Bereitschaftsphase, von einem Bereich (also vertikal) in den anderen (bzw. horizontal umplatziert werden – später wichtig) bewegt werden. Treffen zwei K. im Kampf aufeinander, so verursachen sie gegenseitigen Schaden. Der ATK-Wert der angreifenden K. wird vom DEF-Wert der verteidigenden K. subtrahiert und der ATK-Wert der verteidigenden vom DEF-Wert der angreifenden K.

Alle K. deren DEF-Wert auf 0 oder darunter sinkt, werden zerstört. Das gilt auch für Schaden, der außerhalb des Kampfes zugefügt wird. Generell werden K. deren DEF, wie auch immer, auf oder unter 0 sinkt, zerstört.

Eine K. kann pro Zug nur genau eine gegnerische K. (im Angriffsbereich) oder genau einen Spieler angreifen. Genauso kann eine verteidigende K. nur eine angreifende K. blocken. Der verteidigende Spieler kann jedoch eine beliebige Anzahl an K. in seinem Verteidigungs-Bereich ein und derselben angreifenden K. entgegenstellen. Der Angreifer bestimmt wie dabei der Schaden verteilt wird.

Wird eine angreifende K. nicht geblockt, so fügt sie dem Gegner Schaden in Höhe ihres ATK-Werts zu. Der Gegner muss entsprechend viele Karten oben von seinem Zauberbuch in seinen Abwurfstapel legen.

spezielle Kreaturen-Fähigkeiten:

Blitzangreifer: Diese K. wird, so lange sie sich auf einem ES-Stapel befindet, behandelt, als befände sie sich im Angreifer-Bereich. D.h. u. a., dass sie in dem Zug in dem sie ins Spiel kommt schon angreifen kann.

SE: (Spiel-Effekt) Jedes Mal wenn diese K. ausgespielt wird, wirkt der nach dem „:“ beschriebene Effekt.

ZE: (Zerstörungs-Effekt) Jedes Mal wenn diese K. zerstört wird, wirkt der nach dem „:“ beschriebene Effekt.

VE: (Verlassen-Effekt) Jedes Mal wenn diese K. das Spiel verlässt, d.h. auf die Hand zurückkommt, in den AS, auf oder unter den ZB gelegt wird etc., wirkt der nach dem „:“ beschriebene Effekt.

ASA: (Abwurfstapel-Auslöser) Wird diese K. von deinem Zauberbuch direkt in deinen Abwurfstapel gelegt, kannst du sie entweder in deinen Angriffs- oder in deinen Verteidigungs- Bereich legen. Zauber mit ASA können gratis gespielt werden. Sie werden sofort auf den Abwurfstapel gelegt.

Zauber: Zauber haben genau wie K. Stufen von I bis III und gehören für gewöhnlich zu einem der vier Elemente. Nachdem sie auf einen passenden ES-Stapel gespielt wurden, treten die auf der Karte beschriebenen Effekte in Kraft.

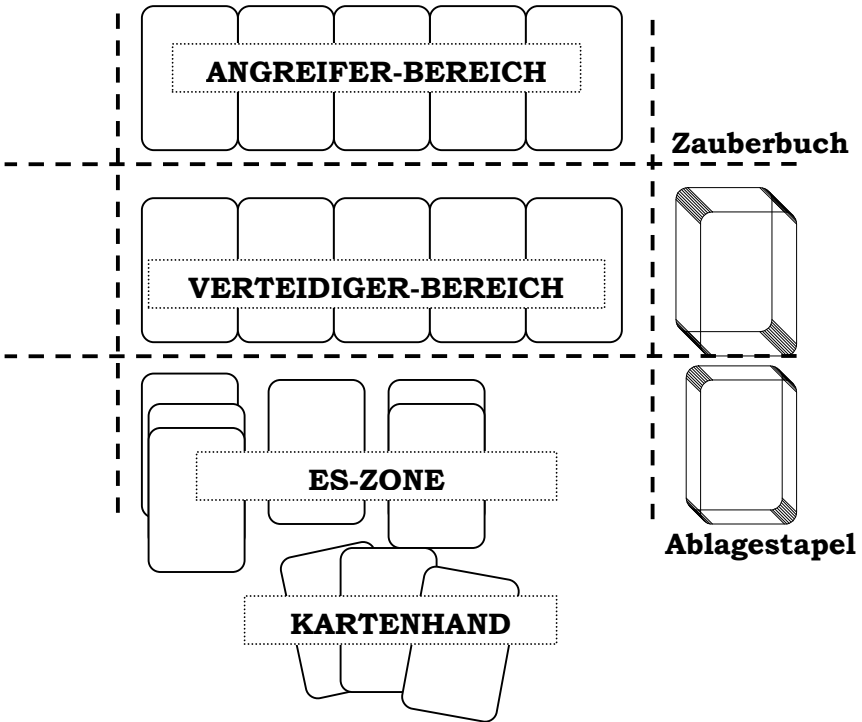
Es gibt mehrere Untertypen von Z.:

Zauber: „Normale“ Zauber dürfen während der Haupt-Phase des Besitzers gespielt werden, wirken für gewöhnlich bis zum Ende des Zuges, oder, so auf der Karte nichts anderes angegeben, bis sie zu Beginn der nächsten Bereitschafts-Phase ihres Besitzers in dessen Abwurfstapel gelegt werden.

⚡-Zauber: „Blitz“-Zauber sind gekennzeichnet durch ein Blitz-Symbol und können jederzeit, auch während des Zuges des Gegners, gespielt werden, so ein passender ES-Stapel frei ist. Ansonsten verhalten sie sich wie normale Zauber.

P-Zauber: „Permanent“-Zauber sind durch ein „P“ gekennzeichnet und können nur während der Hauptphase des Besitzers, auf einen passenden ES-Stapel gespielt werden. P-Zauber verbleiben im Spiel, auf dem ES-Stapel, bis sie durch gewisse Effekte zerstört werden, wirken ebenso lange und blockieren so einen ES-Stapel.

Bereiche des Spiels:



Das Spielfeld ist in mehrere Bereiche unterteilt, wie in der obigen Grafik abgebildet. Oben ist das Spielfeld eines Spielers schematisch dargestellt. Im Angreifer-Bereich und im Verteidigerbereich gibt es jeweils 5 Plätze für Kreaturen. Es können sich also nie mehr als 5 Kreaturen gleichzeitig im Angreifer- und im Verteidiger-Bereich befinden.

Zugstruktur:

1. Bereitschafts-Phase: (in dieser Reihenfolge)
 - a) Kreaturen werden von ES-Stapel in Angriffs- oder Verteidigungs-Bereich und Zauber auf den Abwurfstapel gelegt.
 - b) Kreaturen können beliebig zwischen den Bereichen verschoben werden (horizontal und vertikal).
2. Zieh-Phase: Der Spieler zieht oben vom Zauberbuch eine Karte
3. Haupt-Phase I: Ein Elementstein, sowie Kreaturen und Zauber können gespielt werden.
4. Kampfphase: Die Kreaturen des Spielers können angreifen.
5. Haupt-Phase II: Wie Haupt-Phase I.
6. End-Phase: „Ende des Zuges“ Effekte enden oder wirken und der Spieler wirft überzählige Karten aus seiner Hand ab (welche darf er selbst bestimmen), bis er wieder 5 Karten auf der Hand hält.