

# UDE-Turnier-Anhänge

## Anhang B: Vs. System-Verfahrensweisen

*Gültig bis 1. Oktober 2006*

### B-1. Wie man dieses Dokument benutzen sollte

Anhang B sollte als Ergänzung zum Dokument Upper Deck Entertainment (UDE)-Turnierverfahrensweisen verwendet werden. Dieser Anhang enthält zusätzliche Verfahrensweisen, die speziell Vs. System-Sammelkartenspiel-Turniere betreffen, während das Dokument UDE-Turnierverfahrensweisen allgemeine Regeln und Prozeduren enthält, die für alle UDE-Spiele gelten. Derzeit gibt UDE zwei TCGs heraus, die das Vs. System-Spielsystem benutzen: das Marvel TCG und das DC Comics TCG.

### B-2. Versionsinformation für Anhang B

- Diese Version von Anhang B wurde am 1. April 2006 aktualisiert.
- Die nächste Aktualisierung dieses Dokuments wird vor dem 1. Oktober 2006 veröffentlicht werden.
- Die aktuelle Version kann unter [UDE.com/policy](http://UDE.com/policy) gefunden werden.
- Lösche oder zerstöre alle älteren Versionen dieses Dokuments, um Verwechslungen zu vermeiden.

### B-3. Vs. System-Turnierformate

Jedes von UDE unterstützte Turnierformat ist entweder das Constructed Deck-Format, für das Spieler ihre eigenen Decks mitbringen, oder das Sealed Pack-Format, für das Spieler Decks aus verschiedenen Boosterpackungen bauen, die vom Turnierorganisator bereitgestellt werden.

In Sealed Pack-Formaten konstruieren Spieler während des Turniers Decks aus verschlossenem (engl.: sealed) Produkt, das üblicherweise vom Turnierorganisator zur Verfügung gestellt wird. UDE unterstützt zwei Varianten des Sealed Pack-Formats für Vs. System-Turniere:

- **Sealed Deck-Format** – Spieler öffnen mehrere Vs. System-Boosterpackungen und bauen aus geöffneten Karten Decks.
- **Booster Draft-Format** – Spieler öffnen mehrere Vs. System-Boosterpackungen und geben diese um den Tisch herum weiter, wobei sie ihnen Karten entnehmen und ihren Decks hinzufügen.

In Constructed Deck-Formaten konstruieren Spieler vor dem Turnier Decks durch Benutzung ihrer eigenen Kartensammlung. UDE unterstützt diese Constructed Deck-Formate:

- **Golden Age-Format** – Spieler bringen Decks mit, die sie unter Benutzung aller beliebigen Erweiterungen konstruiert haben, die für das Vs. System TCG veröffentlicht wurden.
- **Silver Age-Format** – Spieler bringen Decks mit, die sie unter Benutzung der letzten acht Erweiterungen des Vs. System TCGs konstruiert haben.
- **Marvel Modern Age-Format** – Spieler bringen Decks mit, die sie unter Benutzung der letzten beiden Marvel-Erweiterungen des Vs. System TCGs konstruiert haben.
- **DC Modern Age-Format** – Spieler bringen Decks mit, die sie unter Benutzung der letzten beiden DC Comics-Erweiterungen des Vs. System TCGs konstruiert haben..

Zusätzlich unterstützt UDE die folgenden Turnierstrukturen, die bei Eignung auf diese Turnierformate angewendet werden können.

- **Sealed Pack-Crossover-Turnierstruktur** – Spieler legen zwei verschiedene Team-Zugehörigkeiten fest, für die für ein Sealed Pack-Turnier ein Team-Up besteht. (Siehe Abschnitt B-4.)
- **Marvel vs. DC-Turnierstruktur** – Jeder Spieler nimmt an einem von zwei gleichzeitig stattfindenden Turnieren teil. Die Gewinner der beiden Turniere spielen dann ein Match gegeneinander, um zusätzliche Preise für ihr Turnier zu bestimmen. (Siehe Abschnitt B-5.)

#### **B-4. Sealed Pack-Crossover-Turnierstruktur**

Helden und Schurken wechseln öfter von einem Comic zum anderen, um sich mit neuen Partnern zu verbünden. Diese Situationen inspirieren oft die interessantesten Geschichten. Um dies zu simulieren, unterstützt UDE eine Variante von Sealed Pack, die als „Crossover“-Turnierstruktur bezeichnet wird. Diese Turnierstruktur darf nur verwendet werden, wenn mit Packungen aus verschiedenen Erweiterungen im selben Booster Draft- oder Sealed Deck-Turnier gespielt wird.

Die Crossover-Formatstruktur folgt denselben Regeln wie Booster Draft- oder Sealed Deck-Turniere, mit einer wichtigen Änderung: Nach dem Draften seiner Karten oder Öffnen seines Sealed Decks wählt jeder Spieler zwei Team-Zugehörigkeiten. Während des gesamten Turniers werden alle Karten eines Spielers von jedem dieser Teams so behandelt, als ob sie auch die Team-Zugehörigkeit des anderen Teams im Team-Zugehörigkeitsfeld stehen hätten.

Diese Team-Zugehörigkeiten müssen auf der Deckregistrierungsliste jedes Spielers notiert werden und können während des Turniers nicht geändert werden.

Spieler müssen ihrem Gegner zu Beginn jeder Runde sagen, welche Team-Zugehörigkeiten sie als ihre Crossover-Option gewählt haben.

Die Option des Crossover-Formats führt zu einigen sehr interessanten Kombinationen von Teams und verschafft Turnierorganisatoren einen größeren Freiheitsgrad bei der Auswahl der Boosterpackungen für ihre Turniere.

**Beispiel:** Danny spielt in einem Draft, der eine Packung *Marvel Ursprung (Marvel Origins)* und zwei Packungen *DC Ursprung (DC Origins)* benutzt. Nach dem Draften baut er ein Deck, das überwiegend Gotham-Ritter- und Bruderschafts-Karten enthält. Er wählt diese beiden Teams als seine Crossover-Teams und erzeugt damit eines der einzigartigsten Team-Ups in der Comicgeschichte! Für den Rest des Turniers verhalten sich alle von Dannys Gotham-Ritter-Karten, als ob sie im Team-Zugehörigkeitsfeld auch „Bruderschaft“ stehen hätten und umgekehrt.

## **B-5. Marvel vs. DC-Turnierstruktur**

Als zusätzlichen Anreiz kann ein Turnierorganisator sich entschließen, eine Marvel vs. DC-Turnierstruktur durchzuführen.

Bei dieser Turnierstruktur lässt der Organisator zwei Turniere gleichzeitig spielen – eins im Marvel-Format und das andere im DC-Format. Nachdem beide Turniere beendet und die Gewinner bestimmt sind, spielen diese dann gegeneinander um den Gesamtsieg. Der Gewinner der Marvel vs. DC-Endrunde gewinnt zusätzliche Preise für sein jeweiliges Turnier.

Um Spannung für diese einzigartige Turnierstruktur zu erzeugen, müssen die Organisatoren zusätzliche Preise an das „Gewinnerturnier“ vergeben. Diese Preise dürfen nicht ausschließlich an den Gewinner dieses Turniers verteilt werden.

**Beispiel:** UDE benutzt die Marvel vs. DC-Turnierstruktur bei einem 10K-Turnier. Der Turnierorganisator führt zwei 10K-Turniere gleichzeitig durch – eins benutzt nur Karten aus den DC-Erweiterungen und das andere benutzt nur Karten aus den Marvel-Erweiterungen. Die Gewinner der beiden Turniere spielen dann gegeneinander um die Chance, die Auszahlung der Geldpreise für ihr jeweiliges Turnier zu verdoppeln.

Die Marvel vs. DC-Endrunde ist ein sanktioniertes Match und befolgt die Turnierverfahrensweisen aus allen Dokumenten über Turnierverfahrensweisen. Dieses Match hat einen C-Wert von 0 und beeinflusst damit die Bewertungen der beiden Spieler nicht.

## **B-6. Rotation von Erweiterungen**

Einige neue Formate begrenzen die Anzahl der Erweiterungen, die Spieler für die Konstruktion ihrer Decks heranziehen dürfen. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Rotation der zugelassenen Erweiterungen in Abhängigkeit von der Veröffentlichung der Erweiterungen funktioniert.

Jedes Mal, wenn eine Erweiterung turnierlegal wird, wird sie dem Golden Age-Format hinzugefügt. Keine Erweiterungen rotieren aus dem Golden Age-Format heraus. Spieler spielen weiterhin mit jeder turnierlegalen Erweiterung, die bereits veröffentlicht wurde.

Jedes Mal, wenn eine Erweiterung turnierlegal wird, wird sie dem Modern Age- und dem Silver Age-Format hinzugefügt und die älteste Erweiterung in diesem Format

„rotiert heraus“. Spieler spielen ausschließlich mit den beiden jüngsten turnierlegalen DC-Erweiterungen und den beiden jüngsten turnierlegalen Marvel-Erweiterungen.

**Beispiel:** Das derzeitige Modern Age-Format besteht aus den beiden letzten Marvel-Erweiterungen [*Die Rächer (The Avengers)* und *The X-Men*] und den beiden letzten DC-Erweiterungen [*Green Lantern Corps* und *Justice League of America*]. Wenn die Erweiterung *Infinite Crisis* am 27. Mai 2006 zugelassen wird, wird die älteste Erweiterung im DC Modern Age-Format [*Green Lantern Corps*] herausrotieren, um ein neues und spannendes DC Modern Age-Format zu erzeugen.

## B-7. Vs. System-Turnierranglisten

In jedem offiziellen Vs. System-Turnier können Spieler Matches gewinnen, um ihre UDE-Bewertung zu verbessern. Die Bewertung jedes Spielers beeinflusst seinen Rang in der weltweiten Rangliste, welche es Spielern erlaubt, ihre Turnierleistung mit der anderer Spieler zu vergleichen. Jeder Spieler beginnt mit einer Bewertung von 2500 in jeder Bewertungskategorie.

Es gibt zwei Bewertungskategorien für das Vs. System:

- **Sealed Pack-Bewertung** – Beinhaltet die Sealed Deck- und Booster Draft-Formate.
- **Constructed Deck-Bewertung** – Beinhaltet Golden Age-Format, Silver Age-Format, Modern Age-Format und alle DC- bzw. Marvel-spezifischen Formate.

Zusätzlich hat jeder Spieler eine Vs. System-Gesamtbewertung, die dem Durchschnitt seiner Constructed Deck- und seiner Sealed Pack-Bewertung entspricht.

## B-8. Vs. System Pro Circuit-Credits-System

Pro Circuit Qualifier, \$10.000-Meisterschaften und Pro Circuits bieten Spielern eine Chance, Pro Circuit Credits zu sammeln. Ein Spieler mit zehn Pro Circuit Credits kann an einem Pro Circuit-Turnier teilzunehmen. Spieler können auf der Bewertungen und Ranglisten-Seite unter [UDE.com](http://UDE.com) überprüfen, wie viele Pro Circuit Credits sie haben.

Pro Circuit Credits werden wie folgt vergeben:

### Pro Circuit

Platz	Credits	Platz	Credits
1	50	36-50	6
2	40	51-75	4
3-4	35	76-100	3
5-10	25	101-150	2
11-20	20	151+	1
21-35	12		

### **\$10.000-Meisterschaft**

<b>Platz</b>	<b>Credits</b>	<b>Platz</b>	<b>Credits</b>
1	10	11-20	5
2	10	21-35	2
3-4	10	36-50	1
5-10	10		

### **Pro Circuit Qualifier (PCQ)**

<b>Platz</b>	<b>Credits</b>
1	10
2	5
3-4	2
5-10	1

- Um an einem Pro Circuit-Turnier teilzunehmen, muss ein Spieler 10 Pro Circuit Credits bezahlen.
- Die Gesamt-Pro Circuit Credits eines Spielers können durch die Teilnahme an einem Pro Circuit Qualifier nicht über 20 Punkte steigen.
- Ein Spieler kann niemals mehr als 50 Pro Circuit Credits haben.
- Pro Circuit Credits werden niemals „nach unten weitergegeben“.

**Beispiel:** Alex hat 50 Pro Circuit Credits, als er eine \$10.000-Meisterschaft als Zehnter beendet. Damit würde er sich 10 Pro Circuit Credits verdienen, er hat jedoch schon das Maximum von 50 Pro Circuit Credits, also erhält er 0 Pro Circuit Credits.

**Beispiel:** Danny hat 13 Pro Circuit Credits, als er beim Pro Circuit Los Angeles ankommt. Er gibt 10 Pro Circuit Credits aus, um am Turnier teilzunehmen, was seinen Stand auf 3 Pro Circuit Credits verringert. Danny beendet das Turnier auf dem 120. Platz und verdient sich 2 Pro Circuit Credits. Danny hat nun 5 Pro Circuit Credits.

**Beispiel:** Adrian hat 40 Pro Circuit Credits, als er beim Pro Circuit Los Angeles ankommt. Er gibt 10 Pro Circuit Credits aus, um am Turnier teilzunehmen, was seinen Stand auf 30 Pro Circuit Credits verringert. Adrian gewinnt das Turnier. Er würde sich 50 Pro Circuit Credits verdienen, da sein Gesamtstand aber 50 Pro Circuit Credits nicht überschreiten darf, erhält er stattdessen nur 20 Pro Circuit Credits.

**Beispiel:** Jeff hat 17 Pro Circuit Credits, als er einen Pro Circuit Qualifier als Erster beendet. Er würde sich 10 Punkte verdienen, da seine Gesamtpunkte aber durch einen PCQ 20 Pro Circuit Credits nicht überschreiten dürfen, erhält er nur 3 Pro Circuit Credits. Sein Gesamtstand sind 20 Pro Circuit Credits.

## **B-9. Zugelassene Karten: Überblick**

Vs. System-Karten werden weltweit zum selben Zeitpunkt zugelassen. Wenn ein Set in Nordamerika zugelassen wird, wird es auch in Lateinamerika, Europa, Asien und so weiter zugelassen.

Jede Vs. System-Karte darf im Turnierspiel benutzt werden. Dies schließt Karten in anderen Sprachen ein. Wenn solche Karten in einem Deck benutzt werden, dürfen Spieler und Turniermitarbeiter sich auf den offiziellen Kartentext für diesen speziellen Kartennamen beziehen, der sich im offiziellen Vs. System-Kartenreferenz-Dokument unter [ude.com/rules](http://ude.com/rules) befindet.

Übergroße Karten sind für das Turnierspiel nicht zugelassen. Promokarten, einschließlich Promokarten mit erweitertem Bild, sind zugelassen, wenn das Set zugelassen ist, aus dem sie stammen, und die Karten selbst zugelassen sind.

### **Verbotene Karten vom 1. April 2006**

Überladen (Overload)

## **B-10. Zulassung von Sets**

Karten sind für Sealed Pack-Turniere jederzeit zugelassen, ab dem ersten Tag der Sneak Preview-Turniere für eine neue Kartenerweiterung. Das bedeutet, dass Karten für Sealed Pack selbst vor dem offiziellen Veröffentlichungsdatum zugelassen sind.

### **Derzeit zugelassene Sets:**

- *Marvel Ursprung (Marvel Origins) (einschließlich X-Men vs. Brotherhood-Starterset)*
- *DC Ursprung (DC Origins) (einschließlich Batman vs. The Joker-Starterset)*
- *Spidermans Netz (Web of Spider-Man) (einschließlich Spider-Man vs. Doc Ock-Starterset)*
- *Supermann, Der Mann aus Stahl (Superman, Man of Steel)*
- *Marvel Knights*
- *Green Lantern Corps (einschließlich Batman TCG-Starterset)*
- *Die Rächer (The Avengers) (einschließlich Fantastic Four TCG-Starterset)*
- *Justice League of America*
- *The X-Men (einschließlich The X-Men TCG-Starterset)*

### **Zulassung von bevorstehenden Sets:**

- *Infinite Crisis* wird am 27. Mai 2006 zugelassen.
- *Heralds of Galactus* wird am 23. September 2006 zugelassen.
- *Legion of Super-Heroes* wird am 29. Dezember 2006 zugelassen.

## **B-11. Nachgemachte oder gefälschte Karten**

Nachgemachte oder gefälschte Karten sind illegal und niemals in Turnieren erlaubt. Fotokopierte Karten, manchmal auch „Proxies“ genannt, sind in Turnieren nicht

erlaubt und werden als Fälschungen betrachtet. Es ist illegal, gefälschte Karten zu kaufen oder zu verkaufen.

Wenn ein Spieler nachgemachte oder gefälschte Karten findet, sollte er sie zu seinen Eltern oder einem Turniermitarbeiter bringen. Er sollte außerdem Einzelheiten an das UDE Fraud Investigation Team unter [fit@upperdeck.com](mailto:fit@upperdeck.com) senden.

#### **B-12. Turnier-Matchstruktur**

In jeder Runde eines Turniers wird jeder Spieler ein Match gegen einen Gegner spielen. Auf den meisten Turnieren werden die Spieler nur ein Spiel spielen müssen, um den Gewinner eines Matches zu bestimmen. Der Spieler, der als erster ein einzelnes Spiel gewinnt, wird zum Gewinner des Matches erklärt.

Auf einigen Turnieren, speziell während der Top 8-Einzelausscheidungsrunden, können die Spieler verpflichtet werden, zwei Gewinnspiele aus drei Spielen zu spielen, um den Gewinner eines Matches zu bestimmen. Die Spiele werden fortgesetzt, bis ein Spieler zwei Spiele gewinnt. Wenn zwei Spieler ein Spiel unentschieden beendet haben und dann jeder Spieler ein Spiel gewinnt, müssen sie weitere Spiele spielen, bis ein Spieler zwei Spiele im Match gewonnen hat.

Wenn Matchergebnisse gemeldet werden, wird nur der Sieger jedes Matches gespeichert, der Gewinner der einzelnen Spiele im Match wird nicht gespeichert. In UDE-Turnieren gibt es keine unentschiedenen Matches, darum wird es immer einen Matchgewinner geben.

#### **B-13. Zeitbegrenzungen**

Die Rundenzeitbegrenzung für ein 1 Spiel-Match beträgt 30 Minuten. Werden zwei Gewinnspiele aus drei Spielen gespielt, beträgt die Länge einer Runde 60 Minuten. Die Zeitbegrenzung für die Top 8-Einzelausscheidungsrunden auf Pro Circuits und \$10.000-Meisterschaften beträgt 150 Minuten (2½ Stunden) jeweils für Viertel- und Halbfinale und 240 Minuten (4 Stunden) für das Finale.

In Sealed Pack-Turnieren (also Sealed Deck oder Booster Draft) haben Spieler 20 Minuten Zeit, um ihre Decks zu bauen. Spieler haben 30 Minuten Zeit, wenn Decklisten verwendet werden.

Ein Turnierorganisator kann die Zeitbegrenzungen für ein Turnier nur dann leicht verändern, wenn dies notwendig ist und wenn die Änderung der Zeitbegrenzungen allen Spielern vor dem Beginn des Turniers klar angesagt wird.

#### **B-14. Vorgehensweise am Ende eines Matches**

Diese Vorgehensweise am Ende eines Matches wird sowohl für Matches mit einem Spiel als auch für solche mit zwei Gewinnspielen benutzt.

Wenn das Ende der Runde angesagt wird, wird der aktuelle Zug jedes noch laufenden Matches beendet. Dann wird ein weiterer Zug gespielt, anschließend wird das Spielen gestoppt und der Matchgewinner durch die folgende Prozedur bestimmt:

- Ein Spieler gewinnt das Match, wenn er mehr Spielsiege als sein Gegner hat.
- Wenn beide Spieler gleich viele Spielsiege haben, ist der Spieler mit der höchsten Ausdauer im aktuellen Spiel der Gewinner. Wenn ein Gleichstand bei der Ausdauer besteht, verliert der Spieler das Spiel, der die Initiative im letzten Zug hatte.
- Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von Spielgewinnen haben und sich zwischen zwei Spielen befinden, wird das nächste Spiel begonnen. Der Matchgewinner wird durch Überprüfen der Ausdauerwerte am Ende des dritten und jedes weiteren Zuges bestimmt (wie im vorherigen Beispiel).

**Beispiel 1:** Das Ende der Zeit eines Matches wird angesagt. Die Spieler sind noch mitten im ersten Spiel. Brian hat 15 Ausdauer und Ryan hat 20 Ausdauer. Die Spieler beenden ihren derzeitigen Zug und spielen einen weiteren Zug. Am Ende des nächsten Zuges reduziert Brian Ryans Ausdauer auf 12. Brian gewinnt das Spiel basierend auf den Ausdauerwerten und damit das Match, weil während des ersten Spiels die Matchzeit zu Ende war.

**Beispiel 2:** Das Ende der Matchzeit wird während des zweiten Spiels angesagt. David hat bereits das erste Spiel gewonnen. Der derzeitige Zug wird beendet und ein weiterer Zug wird gespielt. Selbst mit diesem zusätzlichen Zug kann keiner der Spieler seinen Gegner besiegen. Das derzeitige Spiel wird als unbeendet betrachtet und David gewinnt das Match, weil er das erste Spiel gewonnen hat.

**Beispiel 3:** Das Ende der Matchzeit wird während des zweiten Spiels angesagt. Kate hat das erste Spiel gewonnen. Mark beendet seinen Zug und schafft es, das zweite Spiel zu gewinnen. Kate und Mark haben damit ein Unentschieden erreicht, weil jeder ein Spiel gewonnen hat. Sie beginnen das dritte Spiel. Spiel 3 dauert bis zum Ende des dritten Zuges. Zu diesem Zeitpunkt werden die Ausdauerwerte verglichen. Kate rekrutiert im dritten Zug einen Charakter und Mark kann nicht verteidigen. Kate greift an und reduziert Marks Ausdauer auf 38. Am Ende des Zuges hat Kate mehr Ausdauer als Mark, darum gewinnt sie das Spiel und damit auch das Match.

**Beispiel 4 :** Das Ende der Matchzeit wird während des dritten Spiels angesagt. Michelle und Danny haben in diesem Match jeweils ein Spiel gewonnen. Die Spieler beenden ihren derzeitigen und einen weiteren Zug, in dem Michelle die Initiative hat. Am Ende dieses Zuges herrscht zwischen ihnen ein Ausdauergleichstand, jeder hat 35 Ausdauer. Da Michelle im letzten Zug die Initiative hatte, ist Danny dann der Gewinner des Matches.

## **B-15. Side Decks**

Im Vs. System werden derzeit keine Side Decks oder Sideboards verwendet. Etwas Ähnliches kann irgendwann einmal eingeführt werden, für die nähere Zukunft ist aber nichts geplant.

### **B-16. Verdeckte und Ressourcenkarten mischen**

Spieler dürfen ihre verdeckten Karten nicht mischen, es sei denn, ein Spieleffekt erlaubt es oder schreibt es speziell vor. Dies betrifft sowohl verdeckte Karten in der Ressourcenreihe als auch andere verdeckte Karten auf dem Spielfeld. Es ist wichtig, die Reihenfolge der gespielten Ressourcen aufrechtzuerhalten, so dass ein Gegner seine strategischen Entscheidungen akkurat treffen kann. Spieler können ihre Handkarten umordnen, wie sie möchten.

### **B-17. Den KO-Stapel mischen**

Spieler dürfen ihre KO-Stapel nicht mischen und die Reihenfolge der Karten darin in keiner Weise verändern. Der KO-Stapel eines Spielers ist jederzeit als öffentliche Information frei einsehbar.

### **B-18. Sealed Pack-Format: Allgemeine Regeln**

Eine interessante und unterhaltsame Weise, das Vs. System zu spielen, ist das Benutzen der Sealed Pack-Formate. Diese Formate werden „Sealed Pack“ genannt, weil die Spieler eine begrenzte Anzahl von verschlossenen Packungen (engl. sealed packs) öffnen und ihr Deck aus den darin enthaltenen Karten bauen. Dies erfordert eine etwas andere Art von Fertigkeit als das Constructed-Format und gewährt den Spielern die Erfahrung, mit anderen Karten zu spielen, als sie es normalerweise in einem Constructed Deck-Turnier tun würden.

Es gibt viele kreative Arten, mit Sealed Packs zu spielen, wobei die folgenden beiden Formate in offiziellen UDE-Turnieren verwendet werden:

- Sealed Deck
- Booster Draft

Beide Methoden beinhalten das Öffnen von Packungen und das Auswählen von mindestens 30 dieser Karten, um daraus ein Deck zu bauen. Der Unterschied zwischen den zwei Formaten besteht in der Art, wie man den Kartenvorrat für die Deckkonstruktion erhält. Genau wie in Constructed-Formaten werden in Sealed Pack-Formaten keine Side Decks benutzt. Die Decks dürfen zwischen den Runden nicht verändert werden.

In einem Sealed Deck-Turnier öffnen die Spieler Packungen und bauen ihre Decks aus den Karten aus diesen Packungen. In einem Booster Draft-Turnier öffnen die Spieler Packungen, wählen aus jeder eine Karte aus und geben die Packungen um den Tisch herum weiter, wobei sie aus jeder Packung eine Karte auswählen, bis alle Karten ausgewählt wurden.

### **B-19. Sealed Deck – Spezielle Regeln**

*Diese Regeln gelten zusätzlich zu den allgemeinen Sealed Pack-Regeln in Abschnitt B-18.*

Jeder Spieler öffnet drei oder mehr Boosterpackungen und wählt mindestens 30 von diesen Karten aus, um daraus ein Deck zu bauen. Karten werden nicht gedraftet und in keiner Weise ausgetauscht.

Spieler dürfen keine Karten mit anderen Spielern austauschen und dürfen keine Karten aus ihrer privaten Sammlung hinzufügen. Ausschließlich die Karten aus den geöffneten Boosterpackungen dürfen zum Erzeugen der Decks verwendet werden.

Ab dem Erhalt der Karten haben die Spieler 20 Minuten Zeit zum Bauen ihrer Decks. Wenn Decklisten benutzt werden, erhalten die Spieler 20 Minuten, um ihren ursprünglichen Kartenvorrat zu registrieren, bevor die Decks getauscht werden. Die Spieler sollten nach dem Decktausch zusätzlich 30 Minuten Zeit erhalten um sicherzustellen, dass sie den Inhalt ihrer Decks auf ihren Decklisten akkurat erfassen können.

Sealed Deck ist das am einfachsten zu erlernende Sealed Pack-Turnierformat, weil es kein Draften irgendwelcher Art erfordert.

## **B-20. Booster Draft – Spezielle Regeln**

*Diese Regeln gelten zusätzlich zu den allgemeinen Sealed Pack-Regeln in Abschnitt B-18.*

Jeder Spieler beginnt mit drei verschlossenen Boosterpackungen. Spieler dürfen mehr als drei Packungen verwenden, solange jeder Spieler dieselbe Anzahl Packungen hat. Drei Packungen stellen aber die normalerweise benutzte Anzahl dar. Der Turnierorganisator entscheidet, wie viele Packungen benutzt werden und zu welchen Erweiterungen die Packungen gehören. Die Packungen können aus verschiedenen oder aus derselben Erweiterung stammen.

In Draft-Turnieren werden die Spieler in Pods aufgeteilt werden. Jeder Draftpod wird aus vier oder mehr Spielern bestehen, die rund um einen Tisch gesetzt werden. Ein Turniermitarbeiter wird jedem Spieler die gleiche Anzahl Packungen austeilen.

Die folgenden Schritte werden im Draft durchgeführt:

**(1)** Jeder Spieler öffnet seine erste Boosterpackung und sieht sich die Karten an. Die Packung, die zuerst geöffnet wird, sollte aus der Erweiterung stammen, von der die meisten Booster gedraftet werden. Wenn eine Packung *Marvel Ursprung (Marvel Origins)* und zwei Packungen *Spidermans Netz (Web of Spider-Man)* geöffnet werden, sollten die Spieler zuerst die *Spidermans Netz-Booster* öffnen. Im Fall eines Gleichstandes sollten die Spieler zuerst den *Booster des zuerst erschienenen Sets* öffnen.

**(2)** Jeder Spieler wählt eine Karte aus und gibt die restlichen Karten an den Spieler zu seiner Linken weiter. Die gedrafteten Karten sollten auf einem einzelnen, verdeckten

Stapel vor dem Spieler liegen, der sie ausgewählt hat. Dieser Stapel wird der Draftstapel dieses Spielers.

(3) Sobald jeder Spieler seine erste Karte ausgewählt und die restlichen Karten nach links weitergegeben hat, nehmen die Spieler die Stapel auf, die ihnen gerade weitergegeben wurden. Der nächste Stapel sollte noch dreizehn Karten enthalten, zwischen denen gewählt werden kann. Jeder Spieler wird diesem Stapel eine Karte entnehmen und sie dem verdeckt vor sich liegenden Stapel hinzufügen. Jetzt sollten sich zwei Karten im verdeckten Stapel eines jeden Spielers befinden und zwölf Karten übrig bleiben, die dem Spieler links weitergegeben werden.

(4) Sobald alle Spieler mit ihrer Auswahl fertig sind und die Karten weitergegeben wurden, wählt nun jeder Spieler eine Karte aus dem nächsten Stapel und legt sie auf seinen verdeckten Stapel. Die Spieler fahren damit fort, jedem Stapel eine Karte zu entnehmen und die Boosterstapel weiterzugeben, bis alle Karten aus der ersten Boosterpackung verdraftet sind.

(5) Dann öffnet jeder Spieler seine nächste Boosterpackung und wählt eine Karte aus. Sobald jeder Spieler eine Karte ausgewählt und sie dem vor sich liegenden Draftstapel hinzugefügt hat, werden die übrigen Karten nach rechts weitergegeben.

(6) Das Draften wird fortgesetzt, bis sich in den Boosterpackungen keine Karten mehr befinden.

Während des Draftens werden die erste und die dritte Packung nach links um den Tisch herum weitergegeben (im Uhrzeigersinn). Die zweite und vierte Packung werden nach rechts um den Tisch herum weitergegeben (entgegen dem Uhrzeigersinn). Die Spieler haben 60 Sekunden Zeit, um zwischen den Packungen ihre Karten nochmals durchzusehen. Sie dürfen ihre Karten während des Drafts aber nicht ansehen, außer während dieser 60 Sekunden langen Phase zwischen den Packungen.

Nachdem der Draft beendet ist, sollten alle Spieler die gleiche Anzahl Karten in ihren Draftstapeln haben. Wenn 3 Packung mit je 14 Karten benutzt wurden, sollte jeder Spieler 42 Karten haben, aus denen er sein Deck bauen muss.

Ab dem Erhalt der Karten haben die Spieler 20 Minuten Zeit zum Bauen ihrer Decks. Wenn Decklisten benutzt werden, sollten die Spieler insgesamt 30 Minuten Zeit erhalten um sicherzustellen, dass sie den Inhalt ihrer Decks auf ihren Decklisten akkurat erfassen können.

## **B-21. Abweichende Booster**

Gelegentlich kann es vorkommen, dass ein Spieler in einem Sealed Pack-Turnier eine Boosterpackung öffnet, die eine abweichende Anzahl von Karten oder eine abweichende Anzahl von Karten einer speziellen Rarität enthält. Die Turniermitarbeiter sollten auf solche Packungen aufmerksam gemacht werden und dann die Entscheidung treffen, ob der Booster im Turnier erlaubt oder durch einen anderen Booster ersetzt wird. Diese Entscheidung wird auf der Basis des Niveaus des Turniers und der speziellen Situation getroffen.

Auf Premier-Events wie PCQs und \$10.000-Meisterschaften wird jeder Booster, der eine andere Anzahl an Rares als eins oder zwei (im Fall einer Foilrare) enthält, durch den Turnierorganisator ersetzt werden.

## **B-22. Kontaktinformationen**

Für aktuelle Informationen über Turnierverfahrensweisen und für Versionen in anderen Sprachen besuche bitte [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Für allgemeine Fragen über UDE-Programme schicke bitte eine E-Mail an [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com).

### **Für regionale Anfragen**

Australien: [australia@upperdeck.com](mailto:australia@upperdeck.com)

Asien: [asia@upperdeck.com](mailto:asia@upperdeck.com)

Europa: [europa@upperdeck.com](mailto:europa@upperdeck.com)

Deutschland, Österreich, Schweiz: [kundendienst@upperdeck.nl](mailto:kundendienst@upperdeck.nl)

Frankreich: [renseignements@upperdeck.nl](mailto:renseignements@upperdeck.nl)

Italien: [servizio\\_clienti@upperdeck.nl](mailto:servizio_clienti@upperdeck.nl)

Spanien, Portugal: [preguntas@upperdeck.nl](mailto:preguntas@upperdeck.nl)

Großbritannien, Irland: [enquiries@upperdeck.nl](mailto:enquiries@upperdeck.nl)

Lateinamerika: [preguntas@upperdeck.com](mailto:preguntas@upperdeck.com)

Vereinigte Staaten: [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

Japan: [japan@upperdeck.com](mailto:japan@upperdeck.com)

Für spezielle Fragen über die Zertifizierung als Schiedsrichter schicke bitte eine E-Mail an [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com).