

DER ORDEN

Ein Kartenspiel von Andreas Mang und Rex Schulz

Einleitung

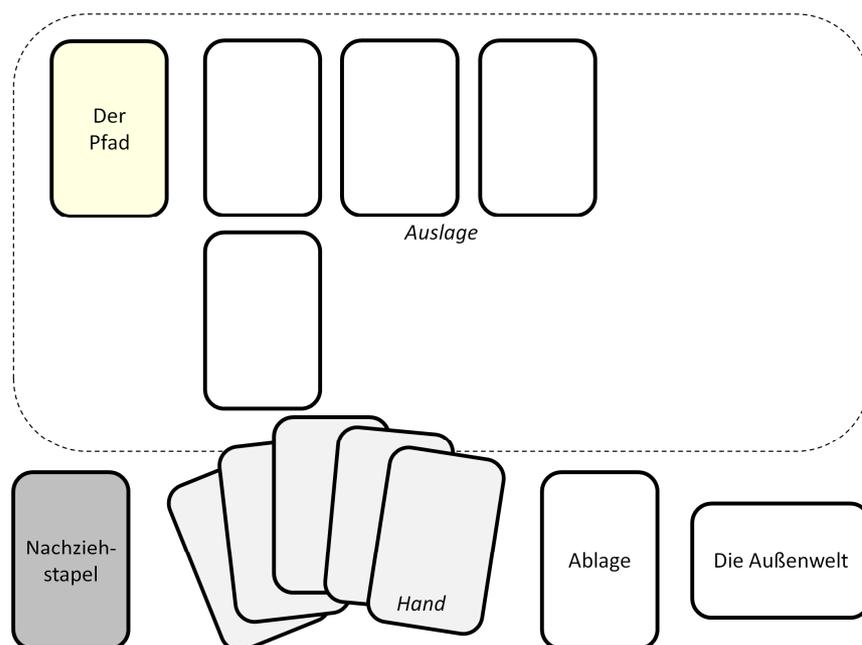
Der Orden ist ein *Customizable Card Game*, das auf dem gleichnamigen Roman basiert. Ein *CCG* ist ein Kartenspiel, bei dem sich die Spieler ihren Satz von Karten, die sie in einem Spiel benutzen wollen, das sog. „Deck“, selbst zusammenstellen. Für das Spiel gibt es ein Basisset und Erweiterungen. Das Basisset enthält alle für ein Spiel notwendigen und ausreichenden Karten für *einen* Spieler. Erweiterungen enthalten weitere Karten mit anderen Regeln, die das *Deck* stärker machen und Karten aus dem Basisset ersetzen können. Jeder Spieler benötigt wegen der Rangkarten ein eigenes Basisset. Es können beliebig viele Spieler gegeneinander spielen, empfehlenswert sind 2 bis 4.

Inhalt des Spiels ist es, die in dem Roman beschriebene Ordenshierarchie auf einem der drei Pfade zu durchlaufen. Es gibt den „Pfad des Schwertes“ (rotes Wappen), den „Pfad des Hammers“ (braunes Wappen) und den „Pfad des Buches“ (blaues Wappen). Es beginnt in der „Anwartschaft“ (kein Rang bis III), gefolgt von der „Gefolgschaft“ (Ränge IV bis VI) und der „Meisterschaft“ (Ränge VII bis IX). Mit Rang X hat man die „Seligkeit“ erreicht und das Spiel damit gewonnen.

Die allgemeinen Regeln zum Spielablauf sind einfach und überschaubar, aber alle Karten enthalten zusätzliche [Kartenregeln](#), die gezielt genutzt werden können. Das *Deck*, bestehend aus dem *Pfad* und dem *Nachziehstapel* wird vom jeweiligen Spieler in der [Spielvorbereitung](#) selbst zusammengestellt. Beim Zusammenstellen der Karten, die man im Spiel benutzen möchte, sollte darauf geachtet werden, wie die Karten mit ihren eigenen Regeln zusammenarbeiten. Manche Karten bilden sog. Kombinationen, die dem Spieler Vorteile verschaffen. Gewöhnlich arbeiten Karten mit demselben *Wappen* oben links gut zusammen.

Spielfeld

Jeder Spieler hat ein eigenes Spielfeld, wobei für alle immer klar sein muss, welcher Kartenstapel welcher ist und wem er gehört. Die Abbildung gibt ein gutes Beispiel vor, wobei die grau hinterlegten Stapel verdeckt und die weißen offen, d.h. für alle einsehbar, ausgelegt sind. Die Hand ist natürlich nur für den jeweiligen Spieler selbst einsehbar.



Im Spiel gibt es im Spielfeld jedes Spielers den *Nachziehstapel* (verdeckt und gemischt ausgelegt), den *Pfad* (offen und sortiert ausgelegt), die *Auslage* (bestehend aus allen ausgespielten Karten), die *Ablage* bzw. den Ablagestapel (offen ausgelegt, auf dem alle *abgelegten* Karten liegen) und die *Außenwelt* (offen und um 90° gedreht, auf dem alle *entfernten* Karten liegen). Ist der *Nachziehstapel* leer, wird der *Ablagestapel* gemischt und als neuer *Nachziehstapel* genommen. Karten in der *Außenwelt* sind aus dem Spiel, außer eine Regel erlaubt es, sie zurückzuholen.

Karten

Es gibt drei unterschiedliche Kartenarten, die zur besseren Unterscheidung unterschiedlich farbige Rückseiten haben: Grau für Karten, die in den *Nachziehstapel* gehören, gelb für Ränge im *Pfad*. Die dem Basisset beiliegenden Kurzregelkarten haben beidseitig einen rötlichen Hintergrund.



Alle Karten (außer den Regelkarten) haben denselben Aufbau, sie besitzen einem Namen, ein Textfeld mit Regeln, ein Bild, einen beschreibenden Text und eine eindeutige Nummer. Der beschreibende Text, welcher immer kursiv gesetzt ist, das Bild und die Nummer haben keine Auswirkungen auf den Spielverlauf und dienen nur dem (hoffentlich) guten Design. Zusätzlich kann eine Karte einen Typ im Regeltextfeld, ein Wappen oben links und eine Eigenschaft oben rechts haben.



Name: Der Name steht immer oben mittig. Es kann Karten mit demselben Namen aber in verschiedenen Versionen geben. Sollte ein Regeltext auf einen bestimmten Namen referenzieren, sind alle Karten mit diesem Namen gemeint und der Name ist im Regeltext in Anführungszeichen gesetzt (z.B. „Das Fundament“).

Typ: Ein Schlüsselwort oben links im Regeltextfeld, das besagt, was für eine Art Karte vorliegt, auf die in Regeltexten verwiesen wird. Von einem bestimmten *Typ* darf pro Spieler nur eine Karte gleichzeitig ausliegen. Möchte er eine andere Karte desselben *Typs* ausspielen, muss die schon ausgelegte abgelegt werden. *Typen* sind immer in KAPITÄLCHEN gesetzt, z.B. BURG.

Regeln: Zusätzliche Spielregeln, s. [Kartenregeln](#).

Wappen: Ein Symbol oben links, das besagt, was für eine Art Karte vorliegt, auf die in Regeltexten verwiesen wird.

Wappen	Bedeutung	Wappen	Bedeutung
	Orden allgemein		Meisterschaft
	Pfad des Schwertes		Burgherren
	Pfad des Hammers		Großmeister
	Pfad des Buches		Seligkeit

Eigenschaft: Ein Symbol oben rechts, das zusätzlich zum Effekt im Regeltext besagt, wie viele Punkte einer Eigenschaft, auf die in Regeltexten verwiesen wird, die Karte liefert oder, wenn halbdurchsichtig erscheinend, unter gewissen Bedingungen liefern könnte. In Regeln vermerkte Eigenschaften können an Bedingungen geknüpft sein, gelten auch ohne Symbol und haben immer Vorrang.

Symbol	Eigenschaft	Symbol	Eigenschaft
	Treue zum Orden		Erleuchtung
	Kampfkraft		zählt wahlweise als , , , oder aber niemals als
	Vermögen		
	Wissen		Seligkeit

Eine besondere Sorte Karten sind die Rangkarten. Sie haben zur Unterscheidung eine andere Rückseite und dürfen nur im *Pfad* und nicht in den anderen Stapeln auftauchen. Sie zeigen an, welchen Rang in

der Ordenshierarchie der Spieler innehat. Der Rang selbst steht oben rechts als römische Ziffern. Taucht auf normalen Karten ein Rang oben rechts auf, bedeutet dies, dass der Effekt der Karte erst ab diesem Rang des Spielers gilt.



Kartenregeln

Regeln, die auf den Karten stehen, können vom Besitzer angewendet werden bzw. gelten wenn die Karte aufgedeckt in der Auslage oder oben auf dem Pfad liegt. Mehrere Regeln auf einer Karte sind durch eine Leerzeile getrennt.

Viele Kartenregeln haben eine Bedingung, die erfüllt sein muss, damit sie gilt oder angewendet werden kann. Lautet eine *Bedingung* z.B. „Wenn Du mindestens den RANG IV innehast, ...“, muss der Spieler den RANG IV oder höher haben, damit diese Regel gilt oder anwendbar ist. Bei z.B. „Wenn Du einen MENTOR hast, ...“ muss eine Karte des Typs MENTOR in Deiner Auslage liegen.

Manche Regeln verlangen einen bestimmten, optionalen Rang im *Pfad* (Beispiel „Triumvirat“ – „Wenn Du den RANG VI+ in Deinem Pfad hast, ...“). Hier muss die Rangkarte nicht oben auf dem *Pfad* liegen, sondern nur vorhanden sein. Dies ist den Mitspielern nachzuweisen, indem sie gezeigt wird, ohne die Reihenfolge im *Pfad* zu ändern.

Zu den Bedingungen zählen, die Karte selbst oder andere Karten eines gewissen Typs, Namens oder mit Eigenschaften, die sie liefern, zu *besitzen* (d.h. in der Auslage liegen zu haben), *abzulegen* (auf die *Ablage* legen) oder zu *entfernen* (auf den *Außenwelt*-Stapel legen). Kann dies vom Spieler wegen mangelnder Karten nicht erfüllt werden, kann die Regel nicht angewendet werden.

Verlangt eine Regel, so und so viele *Eigenschaften* zu *besitzen*, *abzulegen* oder zu *entfernen*, muss der Spieler entsprechend viele Karten, die *mindestens* in Summe die besagte Eigenschaft liefern, in der Auslage haben bzw. ablegen oder entfernen. Beispiel: Verlangt eine Regel z.B. 1x [K] von der Hand abzulegen, kann er die Karte „Kraft“ von der Hand ablegen, die 1x [K] liefert, oder auch „Mächtige Statur“, die 2x [K] liefert. Ein [?] kann dabei für jede Eigenschaft außer [S] stehen, und der Spieler darf sich aussuchen, was gefordert oder geliefert wird. Liefert eine Karte mehrfach [?], kann das für unterschiedliche Eigenschaften stehen, z.B. 3x [?] wird zu 2x [W] und 1x [T].

Manche Regeln erlauben, eine Karte nach bestimmten Kriterien zu *wählen*. Hierbei können Nachziehstapel, Ablage, Auslage und Hand durchsucht werden, bis eine passende Karte gefunden wurde. Sie muss allen Mitspielern gezeigt werden. Sagt die Regel weiterhin, sie „sofort auszuspielen“,

wird sie umgehend in die Auslage gelegt. Dies zählt *nicht* als *Ausspielen* (s. [Zug](#)). Sagt die Regel weiterhin, sie „auf die Hand“ zu nehmen, kann auf diesem Weg eine Karte von der Auslage in die Hand zurückgeholt werden. Wurde der Nachziehstapel durchsucht, ist er danach zu mischen.

Es gibt drei Arten an Regeln: *Aktion*, *Reaktion* und *Effekt*. Jede Regel fängt mit dem entsprechenden Wort an.

In seinem eigenem [Zug](#) kann ein Spieler eine *Aktion* einer seiner Karten, die offen auf dem *Pfad* oder in seiner *Auslage* liegt, ausführen.

Eine *Reaktion* kann nur ausgeführt werden, wenn ein *anderer* Spieler in dessen [Zug](#) eine *Aktion* ausführt. Die Karte mit der *Reaktion* kann bereits in der Auslage liegen oder *jetzt* erst von der Hand ausgespielt werden. Hat eine Karte mehrere *Reaktionen* oder noch Regeln anderer Art, kann nur genau eine *Reaktion* davon angewendet werden. Es gibt *Reaktionen*, die die *Aktion*, die unmittelbar zuvor ausgeführt werden sollte, *verhindern*. Nichts von der Regel geschieht dann (keine Kosten, kein Effekt), und sie darf in diesem Zug von dieser Karte (oder anderen gleichen Namens) nicht nochmal ausgeführt werden, sondern erst wieder im nächsten Zug. Das versuchte Ausführen der *Aktion* zählt dennoch zum Limit der erlaubten *Aktionen* pro Zug. Es empfiehlt sich, beim Ausführen einer *Aktion* kurz abzuwarten, ob jemand *reagieren* möchte, um unnötiges Abzählen und Kartenverschieben zu vermeiden.

Ein *Effekt* gilt immer und kann nicht mit einer *Reaktion* verhindert werden. Sollten zwei gleichzeitig aktive *Effekte* widersprüchliche Auswirkungen haben, z.B. „Du darfst einmal pro Zug 2 Karten ziehen“ und „Du darfst einmal pro Zug 3 Karten ziehen“, gilt diejenige zum Vorteil des Besitzers, im Beispielfall also 3 Karten ziehen (nicht 2, nicht 5). Gibt ein *Effekt* unter gewissen Bedingungen bestimmte Anweisungen, sind diese sofort auszuführen, sobald die Bedingung eintritt.

Es kann vorkommen, dass eine Regel nicht vollständig ausgeführt werden kann, auch wenn alle Bedingungen erfüllt werden, weil die Regel auf weitere Karten angewendet wird, die nicht zu den Bedingungen gehören, wie Karten der Mitspieler oder solchen, die aus Stapeln gewählt werden. Dann wird die Regel so weit ausgeführt, wie es möglich ist. Beispiel: Sollen zwei Karten, die  liefern, aus dem *Nachziehstapel gewählt* werden, ist aber nur eine dort vorhanden, wird nur diese genommen.

Es gibt bestimmte Begriffe (ggf. in passenden grammatikalischen Formen) in den Regeltexten, die immer dieselbe Bedeutung haben:

Aktion: Die Regel darf im eigenen Zug ausgeführt werden. Die Anzahl der *Aktionen* pro Zug ist begrenzt, Standard: 1.

Ablegen: Karten auf den *Ablagestapel* legen.

Absteigen: Die unterste Rangkarte im *Pfad* nach oben legen.

Aufsteigen: Die oberste Rangkarte im *Pfad* nach unten legen.

Ausspielen: Karten von der Hand in die Auslage spielen. Die Anzahl der Karten ist pro Zug begrenzt, Standard: 1. Sagt eine Regel jedoch „sofort ausspielen“ zählt das sofortige *Ausspielen* nicht für das Limit.

Du: Wem die Karte gehört.

Effekt: Die Regel gilt immer und kann nicht verhindert werden.

Entfernen: Karten auf den *Außenwelt*-Stapel legen.

Handlimit: Die maximale Anzahl Karten auf der Hand. Standard: 7.

Liefern: Wie viele und welche Eigenschaften die Karte für das Begleichen in Regeltexten hat.

Mitspieler: Alle Spieler außer Dir.

Reaktion: Darf ausgeführt und dabei zunächst sofort von der Hand ausgespielt werden, wenn ein anderer Spieler eine *Aktion* ausführt. Kann die *Aktion* u.U. *verhindern*.

Verhindern: Die vorige *Aktion* findet nicht statt und kann in diesem Zug nicht nochmal ausgeführt werden. Das versuchte Ausführen der *Aktion* zählt dennoch zum Limit der erlaubten *Aktionen* pro Zug.

Wählen: *Nachziehstapel, Ablage, Auslage* und *Hand* nach bestimmten Karten durchsuchen, allen Mitspielern zeigen, und wie angegeben auf die Hand nehmen oder sofort ausspielen. Falls der *Nachziehstapel* durchsucht wurde, mischen.

Ziehen: Karten vom *Nachziehstapel* auf die Hand nehmen.

Regelbeispiele

Hat ein Spieler die Rangkarte „Knappe“ oben auf dem *Pfad* ausliegen, besitzt er den RANG IV.

Mit einen MENTOR (z.B. „Anwerber Alfred“ oder „Mentor Michael“) in der Auslage zählen alle seine ausliegenden  doppelt. Lügen z.B. zweimal „Kraft“ und einmal „Mächtige Statur“ in der Auslage, ergibt dies 6x .

„Anwerber Alfred“ oder „Mentor Michael“ dürfen nicht gleichzeitig ausliegen, weil sie beide vom *Typ* MENTOR sind.

Legt der Spieler nun in seinem Zug zweimal „Kraft“ und eine „Mächtige Statur“, steigt er auf, indem er „Knappe“ unter den *Pfadstapel* legt. Er ist dann ein „Ritter“ mit RANG V.

Hat der Knappe keinen MENTOR, kann er alternativ 5x  ablegen, um aufzusteigen, z:b. 2x „Mächtige Statur“ und „Der Beginn des Weges“.

„Der Beginn des Weges“ liefert nur dann eine beliebige Eigenschaft (also auch ) , wenn der Spieler mindestens RANG III hat, was bei einem „Knappen“ (RANG IV) der Fall ist.

Stattdessen ginge auch „Gehorsam“, welches generell zwei  liefert, aber nach Wahl des Besitzers auch eine beliebige Eigenschaft (außer Seligkeit) liefern kann (aber nicht beides gleichzeitig).

Hat ein Mitspieler den RANG IX+ („Großmeister“) kann er reagieren, 3x  *entfernen* und den Aufstieg *verhindern*, Der Spieler bleibt ein „Knappe“ und nichts muss von ihm abgelegt werden.

„Mentor Michael“ hat einen Effekt, der besagt, ihn abzulegen, wenn der Spieler RANG V besitzt. Dies ist nach dem Aufstieg zum „Ritter“ der Fall, also muss „Mentor Michael“ dann sofort abgelegt werden.

Folgende Anfangszüge gehen immer, auch mit einer sehr schlechten Einstiegshand, hier im Beispiel ohne „Einladung“ und „Das Versprechen“:

Zug 1: Zuerst die *Aktion* von „Vor den Mauern“ ausführen, die „Einladung“ *wählen* und auf die Hand nehmen. Dann die „Einladung“ ausspielen. Am Zugende kein Ablegen oder Ziehen, denn es sind immer noch 7 Karten auf der Hand.

Zug 2: Die erste *Aktion* von der „Einladung“ ausführen, dazu die „Einladung“ ablegen, „Das Versprechen“ *wählen* und auf die Hand nehmen. Dann „Das Versprechen“ ausspielen.

Zug 3: Die erste *Aktion* von „Das Versprechen“ ausführen und aufsteigen, indem „Vor den Mauern“ unter den *Pfad* gelegt wird. Jetzt liegt „Adept“ oben, und man hat jetzt den RANG I.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler stellt für sich ein *Deck* aus *Nachziehstapel* und *Pfad* zusammen.

Der *Nachziehstapel* kann beliebig viele Karten enthalten und wird verdeckt ausgelegt.

Der *Pfad* muss jeden Rang genau einmal enthalten und in der korrekten Reihenfolge aufgebaut sein: „Vor den Mauern“ (noch kein Rang) I, II, II, IV, V, VI, VI+, VII, VIII, IX, IX+, X. Dabei können die Ränge VI+ und IX+ weggelassen werden, und es gibt bei den Rängen IV-VI+ jeweils drei Möglichkeiten, aus denen frei gewählt werden darf. Der *Pfad* wird offen ausgelegt, mit „Vor den Mauern“ sichtbar obenauf.

Es empfiehlt sich, die Ränge IV bis VI farblich passend zusammenzustellen, weil diese besser zusammenarbeiten, also „Knappe“, „Ritter“, „Freiherr“, ggf. „Herzog“ ODER „Lehrling“, „Geselle“, „Schmied“, ggf. „Komtur“ ODER „Student“, „Lehrer“, „Professor“, ggf. „Dekan“.

Die Ränge VI+ und XI+ liefern zusätzliche und mächtige Möglichkeiten, verlangsamen aber den Aufstieg, es muss also gut überlegt werden, welche Strategie man fahren möchte. Diese beiden Ränge eignen sich besonders gut für Spiele auf Zeit, s. [Optionale Zusatzregeln](#).

Spielverlauf

Es wird in Runden gespielt, in denen jeder Spieler einen Zug hat. Ist der Zug eines Spielers beendet, ist nächste im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wichtig: Regeln auf Karten können die Regeln abändern, d.h. die Zahlenwerte verändern, die Regeln erweitern oder Regeln außer Kraft setzen. **Regeln auf ausliegenden Karten haben immer Vorrang vor dem Standard.**

So hat jeder Spieler ein eigenes Limit an Karten, die pro Zug ausgespielt werden dürfen, Aktionen, die pro Zug ausgeführt werden dürfen und Handkarten, die maximal auf der Hand gehalten werden dürfen. Ausliegende *Effekte* mit AUSSPIELEN+*n*, AKTIONEN+*n* und HANDLIMIT+*n* können dieses Limit jeweils um *n* hochsetzen. Alle vom Standard abweichenden Limits gelten nur solange, wie die entsprechenden Karten ausliegen.

Ein „Geselle“ darf eine Karte mehr auf der Hand haben, also 8, sofern keine weiteren Effekte aktiv sind.



Liegt „Eifer“ in der eigenen Auslage, darf der Spieler in seinem Zug eine Aktion mehr ausführen, also 2, sofern keine weiteren Effekte aktiv sind.

Spielbeginn

Alle Spieler legen ihre beiden Kartenstapel aus, die *Nachziehstapel* können und sollten abgehoben werden. Alle Spieler ziehen 7 Karten vom *Nachziehstapel* auf die *Hand*. Es wird durch Los (z.B. Würfel) bestimmt, wer den ersten Zug hat bzw. die erste Runde eröffnet.

Zug

In seinem Zug darf ein Spieler so viele Karte von der Hand ausspielen und so viele *Aktionen* von seinen ausliegenden Karten ausführen, wie es das jeweilige Limit angibt (Standard: 1). Die Reihenfolge von Ausspielen und Aktionen ist beliebig, aber eine Regel muss vollständig abgeschlossen sein, bevor die nächste ausgeführt oder die nächste Karte ausgespielt wird.

Wird eine Karte eines bestimmten Typs ausgespielt, und es ist bereits eine dieses Typs in der Auslage vorhanden, wird die ausliegende Karte zuerst abgelegt.

Eine einzelne Regel läuft wie folgt ab:

1. Ankündigen, welche Regel von welcher Karte angewendet werden soll.
2. Wenn Bedingungen vorhanden oder Karten abzulegen bzw. zu entfernen sind, prüfen, ob dies alles möglich ist. Wenn nicht, **STOP**.
3. Nur bei einer *Aktion* im Uhrzeigersinn schauen, ob jemand eine *Reaktion* darauf ausführen will. Wird bei der *Reaktion* die *Aktion* verhindert, **STOP**. Auch wenn die *Aktion* verhindert wurde, gilt sie dennoch bzgl. der maximalen Anzahl an Aktionen pro Zug als ausgeführt. Sind noch Aktionen übrig, darf *diese* Aktion jetzt *nicht* nochmal ausgeführt werden, auch nicht von einer anderen Karte gleichen Namens, sondern erst im nächsten Zug.
4. Den Regeltext so weit wie möglich anwenden.

Kann oder will der Spieler keine Karten mehr ausspielen oder Aktionen ausführen, wird der Zug beendet, indem so viele Karten abgelegt oder gezogen werden, bis das Handlimit erreicht ist (Standard: 7).

Wann immer der *Nachziehstapel* leerläuft, wird die *Ablage* sofort gemischt und zu einem neuen *Nachziehstapel* gemacht. Wann immer der *Nachziehstapel* durchsucht wurde, z.B. um eine Karte auszuwählen, muss er gemischt werden. Wann immer der *Nachziehstapel* gemischt wurde, darf er von einem der Mitspieler abgehoben werden.

Spielende

Deckt ein Spieler den Rang X auf, ist das Spiel unmittelbar beendet. Nachfolgende Platzierungen ergeben sich aus der Höhe des erreichten Ranges, wobei VI+ höher als VI und niedriger als VII, IX+ höher als IX ist.



Optionale Zusatzregeln

Auf Zeit

Alternativ kann auf eine bestimmte Zeitdauer gespielt werden. Empfehlenswert sind 30 bis 60 Minuten. Ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet und die Platzierungen werden nach jeweils erreichtem Rang ermittelt. Erreicht ein Spieler vor Ablauf der Zeit den RANG X, endet das Spiel frühzeitig. Auf Zeit besteht die Gefahr, dass der Spieler, der führt, das Spiel unfair ausbremst. Unter Freunden hilft da Fairness, ansonsten eine Schachuhr.

Feste Anzahl an Runden

Statt einer Zeitdauer wird ein Rundenzähler zu Beginn des Spiels auf die Anzahl der maximal zu spielenden Runden eingestellt. Empfehlenswert sind 30 bis 50. Am Ende einer Runde, also wenn jeder Spieler einen Zug gemacht hat, wird er um 1 vermindert. Sobald er auf 0 steht, ist das Spiel beendet, die Platzierungen werden nach jeweils erreichtem Rang ermittelt. Erreicht ein Spieler vor Ablauf der Zeit den Rang X, endet das Spiel frühzeitig.

Zusatzwertung bei Gleichstand

Haben mehrere Spieler nach Ablauf der Zeit oder Runden denselben Rang, gilt folgende Reihenfolge an Zusatzwertungen, wobei die jeweils höhere Zahl gewinnt. Die Wertung stoppt, sobald ein Ergebnis in der Reihenfolge erreicht wurde. „Ausliegend“ meint hier in der Auslage allein, also ohne Ablage, Außenwelt und Pfad.

1. Höchstes ausliegendes Mysterium.
2. Gesamtmenge aller ausliegenden Eigenschaften (T, K, V, W und E).
3. Anzahl aller ausliegenden Karten in der Auslage.
4. Los. Z.B. höchster Würfelwurf.

Turnier

Für ein Turnier muss die Turnierleitung zuvor die Rahmenbedingungen ausschreiben. Dazu zählen:

- wie die Wertung abläuft (K.O.-Verfahren oder Punkte nach Platzierung, ggf. Finalrunde)
- wie viele Spieler pro Spiel teilnehmen (kann je nach Turnierrunde variieren, z.B. 4 Spieler in der Vorrunde, 2 in der Finalrunde)

Während eines Turniers darf sich das *Deck* eines Spielers nicht ändern, d.h. zwischen den Spielen/Turnierrunden dürfen keine Karten entfernt oder hinzugefügt werden.

In einem Turnier sollten Schiedsrichter auf unfaires Spiel achten, besonders wenn auf Zeit ohne Schachuhr gespielt wird. Schiedsrichter können bei unfairer Spiel (Mitspieler nicht abheben lassen, gewählte Karten mit Einschränkungen nicht vorgezeigt, Nachziehstapel nicht gemischt, usw.) Sanktionen wie Abstieg um einen Rang oder (bei Uneinsichtigkeit) Disqualifikation aussprechen.

Ligawertung

Wird in einem Turnier auf Zeit oder Runden gespielt, kann auch eine Ligawertung verwendet werden. Jeder Spieler erhält pro Spiel so viele Punkte, wie er als Rang am Spieleende erreicht hat. Also 7 als Meister oder 10 als Seliger. RANG VI+ gibt 6,5; Großmeister 9,5 Punkte. Die Punkte werden summiert, Turniersieger wird der mit meisten. Natürlich kann so auch eine Liga gespielt werden.

Tipps & Tricks

Beim Abzählen der pro Zug erlaubten Aktionen und Ausspielen kann man schnell den Überblick verlieren. Hier gibt es zwei Tricks, mit denen man sich bei mehrfach hochgesetzten Limits behelfen kann:

1. Beim Nutzen die Karten mit den entsprechenden Effekten um 45° zu kippen, um anzuzeigen, dass der Effekt verbraucht wurde. Am Ende Zuges werden die Karten dann wieder gerade ausgelegt.
2. Verschieden farbige Marker benutzen, z.B. rote für Aktionen und blaue fürs Ausspielen. Davon hat zu Beginn jeder Spieler jeweils einen, werden Karten mit den Effekten ausgespielt, weitere entsprechende Marker hinzulegen. Beim Nutzen jeweils einen Marker an einen anderen Ort schieben, so weiß man immer, wieviel Aktionen oder Ausspielen noch übrig sind. Am Ende des Zuges die Marker wieder an den ursprünglichen Platz zurücklegen. Und nicht vergessen, Marker wieder zu entfernen, wenn entsprechende Karten abgelegt oder entfernt werden.