

Commander-Hausregeln:

Hier die offizielle Bracket Einordnung in der Beta Phase, welche Wizards seit ca. einem Jahr eingeführt hat:



Commander-Spielern sollte mittlerweile aufgefallen sein, dass es sinnvoll ist, sich vor einer Spielrunde abzusprechen, damit sich die Decks auf Augenhöhe befinden und es für jeden am Tisch gleichermaßen Spaß macht. Jedoch liefern die regelbasierten Algorithmen, welche in den bekannten Apps und den bekannten Internetseiten rund um Magic-Commander verwendet werden, zum Teil irreführende Ergebnisse. So kann eine Deckliste aus 100 Karten, die untereinander keine Synergie und grundsätzlich spieltechnisch sehr schwach ist trotzdem in Bracket 4 eingestuft werden, wenn 2 Gamechanger und 1 Fast Mana in der Deckliste auftauchen. Das verzerrt eine möglichst reale Deckbewertung. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschieden, ergänzend folgendes vorzugeben:

Kodex

§ 1 – Das Gebot der Selbsteinschätzung

Jeder Spieler kennt sein Deck. Vor jeder Runde wird kurz erklärt, was das Deck macht und worauf man sich einstellen muss. Wer ein Deck mitbringt das er selbst nicht vollständig versteht, muss trotzdem mit den Konsequenzen leben. So kann in Absprache mit der jeweiligen Spielrunde gerne mal eine ausgespielte Karte rückgängig gemacht werden, wenn alle Mitspieler das akzeptieren.

§ 2 – Die verbotenen Künste

Folgende Karten und Mechaniken sind auf unserer Veranstaltung verboten oder eingeschränkt:

Absatz 1:

⊗ Extra-Turn-Karten – eingeschränkt. Die Möglichkeit von einem Extra-Turn wird zähneknirschend geduldet.

Absatz 2:

⚠ Cascade – erlaubt, aber: Ketten werden zügig abgehandelt oder das

Ergebnis erklärt und übersprungen. Ein einzelner Zug darf nicht länger dauern als die Aufmerksamkeitsspanne eines durchschnittlichen Erwachsenen.

Absatz 3:

⚠ Stax & Taxeffekte – erlaubt, aber wer das Spiel für alle anderen zum Stillstand bringt, muss damit rechnen dass die gesamte Tischrunde ihren Unmut dazu äußert.

Absatz 4:

⚠ Combos – sind bedingt erlaubt. Wir unterscheiden zwischen:

a) - Infinite Kill/Win Combos – **nicht** erlaubt !

Ein Deck das darauf ausgelegt ist, das Spiel vor Turn 6 zu beenden (z.B. mit 2-Card Infinite Kill/Win Combo) – passt nicht zu dieser Veranstaltung. Decks mit enormen Kartenqualitätsvorsprung und hochpreisigen Karten sind natürlich in Ordnung, aber sollten eure Decks nur darauf ausgelegt sein, Spiele unfair und schnell zu gewinnen, ist es ratsam, euer Deck zu „Sideboarden“ und diese 2-Card Kombos durch andere Karten zu tauschen. Kartenkombinationen von 3 und mehr sind geduldet.

b) - Infinite Mana – erlaubt !

Diese Art von Combo ist zwar spielentscheidend, kann jedoch von mehreren Spielern am Tisch einfacher verhindert werden. Zudem ist solch eine Combo i.d.R. nicht gleich der „Win-Button“ wie bei einer Infinite Kill/Win Combo.

c) - Infinite Lifegain – erlaubt !

.... ist im Commander Format zwar eine unschöne Situation für die Gegner, jedoch besteht im Commander Format jederzeit die Möglichkeit, mit 21 Commander-Damage den Spieler zu besiegen.

d) - Infinite +1/+1 Marken & Token – erlaubt !

Beliebig große Kreaturen oder eine beliebige große Anzahl an Token sind grundsätzlich eine große Bedrohung, können aber jederzeit entfernt werden.

§ 3 – Das Gebot der Spielzeit

Commander ist ein soziales Spiel. Wer 15 Minuten seinen Zug spielt während alle anderen zusehen, hat das Konzept missverstanden. Lange Züge bitte ankündigen, kurz halten und wenn möglich das Ergebnis zusammenfassen statt jeden Schritt einzeln auszuspielen. Als Faustregel gilt: wenn jemand anfängt sein Handy rauszuholen, ist der Zug zu lang.

§ 4 – Starthand

Die Starthand vor Beginn des Spiels darf bis zu 5x gezogen werden, sollte der Kartenzug nicht optimal gewesen sein. So wird ein flüssiger und guter Start in die Partie möglich. Wir befinden uns nicht auf einem cEDH-Turnier. Alles was über die 5x neu gezogenen Starthände hinaus geht, sollte in der entsprechenden Spielgruppe am Tisch kommuniziert und abgestimmt werden.

§ 5 – Das Gebot des guten Willens

Dieser Kodex ist kein Tribunal. Fehler passieren, Decks entwickeln sich, manchmal zieht man einfach die perfekte Hand und gewinnt früher als erwartet. Das ist Commander – und das ist okay. Wer es aber systematisch darauf anlegt die Gruppe zu dominieren und sich dann wundert warum niemand mehr Spaß hat, dem sei gesagt: Commander lebt von der Gruppe, nicht vom Gewinner.