

CALL OF CTHULHU CCG

Offizielle Turnier Regeln: Saisons 2004-2005



Version 1

22.09.2004

Das Organized Play Programm (Organisiertes Spielen) für das CALL OF CTHULHU CCG („CoC“), gesponsert von Fantasy Flight Games („FFG“) wird den Regeln in diesem Dokument folgen.

Außer bei offiziellen CoC Events, von FFG gesponsert werden alle lokalen Organisierten Spiele und Turniere von so genannten Servitors (Helfern) geleitet, unter der Bezeichnung „Local Event“. Für Informationen darüber ein Servitor zu werden, schau auf der offiziellen CoC Website nach (www.CTHULHUCCG.COM)

Call of Cthulhu © 2004 Fantasy Flight Games.
Call of Cthulhu collectible card Game, das Logo, die Illustrationen, sonstige Bilder sind © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte gesichert. Die Erlaubnis dieses Dokument elektronisch oder traditionell weiter zu geben ist erteilt, so lange es nicht verändert wird.

Turnierformate und Rankings

Der Typ und das Format aller lokalen Events werden von dem Servitor bestimmt der den Event leitet bzw. durchführt. Für die CoC-Saisons 2004-2005 können die Servitors zwischen den folgenden zwei Typen wählen:

- Constructed Format
- Limited Format (Sealed Deck oder Booster Draft)

Spieler werden Punkte bekommen, und werden in Rankings gelistet, in beiden Formaten Separat. In anderen Worten, ein Spieler der in einem speziellen Format spielt wird nur in dem speziellen Ranking auf- (oder ab-)steigen, und seine Punkte in dem anderen Ranking werden davon nicht verändert. Die Grundregeln zum Spielen aller drei Formate sind unter „Floor Rules“ zusammengetragen.

Die „Floor Rules“ sind die Regeln die für beide „Limited“ Formate zutreffen für organisierte Spiele in der Saison 2004-2005.

Limited Turniere sind in zwei Arten unterteilt: „Sealed deck“ oder „Booster Draft“. Egal in welchem der beiden Arten du spielst, deine Punkte werden im Limited Ranking gewertet.

Constructed Format

Deckgrößen-Limits

Decks müssen mindestens fünfzig Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deck-Größe, du musst die Karten nur ohne Hilfe mischen können. Keine Karte mit demselben Titel darf mehr als 4-mal vorhanden sein.

Story Decks müssen genau 10 Karten enthalten.

(Also alles in allem ein Deck nach den normalen Spielregeln)

Geforderte Materialien

Jeder Spieler der an dem Turnier teilnimmt, muss das Folgende dabei haben:

- Ein konstruiertes Deck (Ein vom Spieler aus seiner Sammlung selbst zusammengestelltes Deck, den normalen Deckbauregeln folgend, keine für Turniere verbotenen Karten, und die offiziellen Errata beachten (Beide Listen im offiziellen CoC FAQ))
- Story-Deck aus 10 Karten, keine doppelten.

Sealed Deck Format

Deckgrößen-Limits

Decks müssen mindestens vierzig Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deck-Größe, du musst die Karten nur ohne Hilfe mischen können. Keine Karte mit demselben Titel darf mehr als 4-mal vorhanden sein.

Story Decks müssen genau 10 Karten enthalten.

Geforderte Materialien

Jeder Spieler der an dem Turnier teilnimmt, muss das Folgende dabei haben:

- Eine ungeöffnete Starter-Box
- Zwei ungeöffnete Booster-Packs

Es wird empfohlen, dass das Starter Deck vom aktuellsten Basis-Set stammt (im Moment Arkham Edition) und die Booster-Packs von der aktuellsten Erweiterung sind. Wenn die aktuellste Erweiterung ein Basis-Set ist, sollten beide Starter und Booster von diesem Set sein.

Deck-Aufbau

Jeder Spieler hat jetzt den Stapel Karten den er aus dem Starter Deck und den Boostern entnommen hat. Decks werden nur aus diesen Karten gebildet (Spieler können keine Karten aus ihren Sammlungen hinzufügen).

Den Spielern sollte mindestens 20 Minuten Zeit zum Deck-Aufbau gelassen werden.

Booster Draft Format

Booster Draft ist eine Art Turnier in „Begrenzter Umgebung“ in der Spieler ihre Deck konstruieren, nur aus dem Inhalt von 5 Booster-Packs.

Deckgrößen-Limits

Decks müssen mindestens vierzig Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deck-Größe, du musst die Karten nur ohne Hilfe mischen können. Keine Karte mit demselben Titel darf mehr als 4-mal vorhanden sein.

Story Decks müssen genau 10 Karten enthalten.

Geforderte Materialien

Jeder Spieler der an dem Turnier teilnimmt, muss das Folgende dabei haben:

- 5 ungeöffnete Booster-Packs
- 10 Story-Karten

Deck-Aufbau

Jeder Spieler öffnet einen Booster, und zieht eine Karte für sein Deck, dann gibt er die übrigen Karten nach links. Dann nimmt der Spieler eine Karte von den Karten die ihm von rechts gegeben wurden, und gibt wieder die restlichen Karten nach links. Das wird wiederholt, bis alle ersten Booster der Spieler aufgebraucht sind.

Als nächstes das Selbe mit dem zweiten Booster (von jedem Spieler ein Zweites), nur diesmal rechts herum. Der dritte Booster wieder links herum, der vierte rechts, und der fünfte wieder links.

Den Spielern sollte für diese Prozedur mindestens 30 Minuten Zeit gegeben werden.

Booster-Draft Deck Aufbau

Jeder Spieler hat nun 59 (55?) Karten aus den Booster-Packs und die 10 Story-Karten die er mitgebracht hat. Aus den Karten werden die Decks gebaut (Die Spieler können keine Karten aus ihrer Sammlung verwenden). Den Spielern sollte 20 Minuten Zeit dafür gegeben werden.

Floor Rules (Grundregeln)

100. Karteninterpretation und Regeln

Sanktionierte Turniere werden nach den jeweils neuesten Versionen der Regeln und des FAQ gespielt, beide auf der offiziellen CoC Website ständig downloadbar. Karten werden nach den aktuellsten Regeln im FAQ (auf der CoC Website zu finden) interpretiert. Spieler müssen die Erratas im FAQ beachten, um Streits beim Interpretieren von Kartentexten und Fähigkeiten zu vermeiden. Karten-Fähigkeiten basieren auf dem Kartentext, nicht auf dem Artwork oder dem Kartennamen. Der leitende Schiedsrichter ist die oberste Autorität für alle Karten-Interpretationen, und er (oder sie) kann auch die FAQ-Regeln übergehen, wenn seiner Meinung nach ein Fehler darin ist.

101. Unfares Verhalten verhindern

Von den Spielern wird erwartet, dass sie sich reif und rücksichtsvoll verhalten, um nach den Regeln zu spielen und sie nicht zu missachten. Das beinhaltet auch das Spiel nicht unnötig zu verzögern, z.B. für ultimative Combos, oder nicht angemessenes Verhalten, etc. Derjenige der das Turnier organisiert kann eigenmächtig Spieler vom Turnier ausschließen, wegen solches unfairen Verhaltens.

102. Minimale Spieleranzahl

Eine Mindestanzahl von 4 Spielern ist die Voraussetzung für ein sanktioniertes Turnier.

103. Teilname des Organisators

Der Organisator kann auch am Turnier teilnehmen für das er verantwortlich ist, wenn ein zweiter Organisator anwesend ist. Dieser zweite Org. muss vom Anfang des Turnieres an anwesend sein, und benannt worden sein. Er ist verantwortlich für die Regelbefolgung in den Spielen an denen der „Haupt-Organisator“ teilnimmt.

104. Spielzeit-Limits

Die Mindestzeit für ein Spiel beträgt 45 Minuten. Der Organisator kann aber auch ein längeres Limit festlegen.

105. Deck-Größen-Limits

Die Decks müssen mindestens 50 Karten enthalten beim Constructed Format und 40 für beide Arten des Limited Formats. Es gibt nach oben keine Grenze, solange das Deck ohne fremde Hilfe gemischt werden kann. Story-Decks müssen genau 10 Karten enthalten.

106. Paarungen

Standart Swiss Style Paarungen werden angeraten. Zufällig bestimmte Paarungen sind in der ersten Runde

möglich. Der Turnierleiter sollte es verhindern Familienmitglieder oder Spieler die gemeinsam ankamen in eine Gruppe zu stecken, wenn das alles möglich ist in der ersten Runde. Weitere Paarungen sollten aus derselben Punktegruppe kommen, wie beim Swiss Style.

Eine gute Möglichkeit wäre die Spieler in zwei Hälften zu teilen und dann die Paarungen zu bestimmen, das macht es später einfacher, falls ein Spieler nach Punkten wieder gegen jemanden spielen sollte, gegen den er schon gespielt hat. (Wenn der Spielleiter Zugang zu Rankings hat sollte er die Spieler durchnummerieren, nach Stärke, das macht das „paaren“ leichter).

Wenn in Hälften geteilt wird, sortiere die Spieler erst in Punktegruppen, dann nach Spielernummer. Teile die Punktegruppe in zwei Hälften und paare die obere Hälfte gegen die untere.

Das ist wie eine Klammer die verhindert das die Top 2 Spieler sich begegnen bevor die letzte Runde begonnen hat, ähnlich wie z.B. das Auswahlverfahren bei Wimbledon.

Zweite Runde, Beispiel: Wenn 8 Spieler in der Punktegruppe 3 sind, sortiere sie nach Spieler Nummer, dann teile sie in zwei Gruppen, 1-4 und 5-8. Paare 1 vs. 5, 2 vs. 6, 3 vs. 7 und 4 vs. 8. Wenn 7 Spieler in einer Gruppe sind sortiere sie auch nach Spielernummer und teile sie dann in zwei Gruppen, 1-3 und 4-7, der „überzählige“ Spieler kommt immer in die untere (zweite) Gruppe und kommt dann in die Paarungen der nächst tieferen Punktegruppe. Er spielt dann gegen den Spitzenspieler dieser Gruppe.

107. „Freifahrtscheine“

Bei ungeraden Spielerzahlen bekommt der letzte Spieler der letzten Punktegruppe, ohne diese Runde zu spielen einen vollen Sieg (3 Punkte) gutgeschrieben. Einen solchen Bonus gibt es nicht für zu spät kommende Spieler, außer bei speziellen Ereignissen, die dann im Entscheidungsbereich des Organisators liegen.

108. Spielvorbereitungen

Bevor die Spiele beginnen, wird bei den Paaren ausgelost (oder gewürfelt usw.) wer anfängt. Das wird dann vor jeder Runde gemacht, bevor die Spieler ihre Karten mischen. Die folgenden Schritte müssen durchgeführt werden bevor jedes Spiel beginnt:

1. Die Spieler mischen ihre Decks.
2. Sie Spieler bieten ihre Decks ihrem Gegner an, der sie dann noch einmal mischen, oder abheben *kann*.
3. Wenn der Gegner das Deck mischen will, kann der Spieler danach noch *ein Mal* abheben.
4. Jeder Spieler zieht 8 Karten und nimmt sie auf die Hand.

109. Spielnachbereitung

Wenn das Zeitlimit erreicht ist, bevor ein Gewinner bestimmt werden konnte, beenden die Spieler den aktuellen Zug, bis zum Ende der Story Phase.

Wenn ein Schiedsrichter eine Zeitverlängerung gewährt (wegen einer Regeldiskussion, oder Deck Check usw.), dann beginnt die Spielnachbereitung erst nach dem Ende der Verlängerung.

110. Gewinner bestimmen

Nach jedem Match bekommen die Spieler Punkte wie folgt:

Matchgewinn = 3 Punkte
Matchverlust = 0 Punkte
Unentschieden = 1 Punkt

Wenn das Zeitlimit erreicht wurde bevor ein Gewinner fest steht, zähle die gewonnen Storykarten jedes Spielers, der der die meisten hat gewinnt, wenn beide gleich viele haben zählt es als Unentschieden.

111. Tiebreakes

Wenn ein Tiebreak gebraucht wird, weil zwei Spieler identische Gewinn/Verlust –Statistiken haben benutze die folgende Methode: Zähle die Matchpunkte aller Gegner gegen die sie gespielt haben zusammen. Der der insgesamt gegen die „stärkeren“ Spieler gespielt hat, bekommt den Tiebreak. Diese Prozedur wird auch „Stärke der Planung“ genannt (im Sinne von taktischem Geschick, Anm. d. Übersetzers).