

MAGIC

The Gathering®

Booster

Jeder Booster enthält:

- Mindesten eine **Rare** oder sogar eine **Mythic-Rare** (goldenes oder rotes Editions-Zeichen)
Diese Karten sind in 70% der Fälle die stärksten im Booster. Sie sind im Spiel eher selten aber wenn sie richtig eingesetzt werden können, sind sie oft spielentscheidend.
- Mindestens 3 **Uncommon** (silberene Editions-Zeichen)
Mittelstufe. Mal gut, mal schlecht, meist irgendwas dazwischen, also häufiger als Rare aber besser als Common.
- Mindestens 9 **Common** (graues/schwarzes Editions-Zeichen)
Basiskarten. Häufig ziemlicher Ranz, aber man darf sie nie unterschätzen! Dadurch, dass es so viele Commons gibt und die Wkt. eine im Spiel zu ziehen sehr hoch ist, ist die Wahl der Common-Base meist der wichtigste und schwerste Teil des Deckbaus!
- Zusätzlich noch 2-3 weitere **Zufallskarten**. Dies können sein: Werbekarten, Token-Karten, Standardländer, Weltenwanderer oder Zusatzkarten von den oberen 3 Typen.
- Werbekarten, Token-Karten und Standardländer sind wertlos und werden einfach direkt beim Öffnen entfernt. Sie werden **NICHT MIT VERTEILT**. (Irgendwelche besonderen Länder bleiben natürlich drin!)

Karten Verteilung

Das Ziehen der Karten läuft in einem Draft so ab:

- Alle öffnen gleichzeitig jeweils einen Booster (& entfernen erstmal wertlose Karten).
- Alle nehmen sich genau eine Karte heraus.
- Alle geben alle anderen Karten zu ihrem rechten Spieler weiter (und erhalten damit auch die Karten ihres linken Spielers)
- Am Ende baut man aus den gezogenen Karten ein Deck.

☠ **Keiner darf Karten zurücklegen, keiner darf sich „um entscheiden“, keiner darf mit jemandem tauschen.**

Wir müssen "leider" alle davon ausgehen, dass alle fair spielen, sonst funktioniert Magic generell nicht.

Das Vorgehen des Drafts dauert länger als einfach nur Booster verteilen, hat aber einen sehr großen Vorteil: Man kann sich gezielt Farben und Kartentypen aussuchen und so schon während des Kartenverteilens seine Strategie planen.

Richtige Karten wählen

Du brauchst dich wirklich nicht unbedingt sofort beim ersten Booster für eine Farbe entscheiden, aber warte mit einer festen Entscheidung auch nicht zu lange! **Spätestens in der 3. Boosterrunde** solltest du dich für **eine oder zwei Farben** entschieden haben oder es kann zu spät sein (*und dreifarbige Decks sind eine echt miese Idee*).

Wenn du keine Idee haben solltest, wie du zu so einer Entscheidung kommst hier ein paar Tipps:

- Du fängst gerade erst mit ziehen an.**
 - Kenne die Farben.** Die Farberklärung aus meiner Einleitung ist taktisch hier sehr wichtig. Danach kann man immer sehr schön überlegen "*Was für ein Spielertyp bin ich?*" und "*Was erwartet mich potentiell an Vor- und Nachteilen?*" und auch "*Wie gleiche ich meine Schwächen z.B. mit einer zweite Farbe aus?*". Bei Anfängern hat es sich bisher bewährt einfach danach zu gehen was einem am meisten liegt: **Tactics, Creature-Lord, Damage Dealer, Defense, Allrounder**. Wie bei Computerspielen eine Klasse wählen und darauf hoffen, dass das Glück den Rest macht - oder man später noch die Chance hat sich um zu entscheiden.
 - Wenn du zu viel Zeit und einen ausgeprägten Planungsdrang hast, findest du alle Karten der Edition hier gespoilert: <http://www.magicspoiler.com/origins-spoiler/> Das bringt dir vielleicht für die Vorausplanung ein bisschen Bonus, aber da man nie weiß was man zieht und welche Farben die anderen Spieler wählen die vor einem dran sind, ist es schlecht sich zu früh festzulegen.

- Ganz am Anfang hat man auch noch oft die Chance sich **zu entscheiden eine oder zwei Farben zu spielen**. Eine Farbe mag zwar ein paar taktische Nachteile haben die man oft nur begrenzt ausgleichen kann, aber dafür haben einfarbige Decks den unheimlichen Vorteil das sie eine sehr stabile Mana-Versorgung haben. Das macht sie viel schneller und robuster als Zweifarben-Decks. Wenn man sich sehr früh entscheidet eine einzige Farbe zu spielen und dann vielleicht auch nicht so schlecht nachzieht, hat man die Chance auf ein wirklich starkes Deck. Natürlich kann es auch in Hose gehen, wenn z.B. die Leute die vor einem dran sind auch diese Farbe spielen... aber selbst dann kann man sich ja später noch um entscheiden.

II. Du hast schon ein paar Karten auf Gutglück gesammelt.

- Das simpelste und häufigste Kriterium sind deine Rare/Mythic-Rare und gute Uncommon die du in den ersten Runden gezogen hast. Hast du in 4 oder 5 Runden gleich 3 supergute rote Karten bekommen, wäre es dumm nicht Rot zu nehmen. Das geht natürlich nur, wenn der Zufall dir zugespült hat.

☠ **ACHTUNG:** Ein häufiger Fehler der hier auftaucht ist das "Rare-Fieber". Manche Leute haben den inneren Zwang immer aus Prinzip die Rare zu nehmen ohne zu prüfen ob es sinnvoll ist. Sei es aus Lesefaulheit, weil man den Mitspielern keine starke Rare gönnt oder warum-auch-immer. Das kann man schon so machen aber dann wird's halt Kacke.

- Nimm die Farbe, die Leute die vor dir mit ziehen dran sind nicht nehmen. Man merkt häufig irgendwann welche Farben bei einem verstärkt ankommen weil die Vorgänger sie nicht haben wollen. Das geht oft soweit das richtig gute Karten nicht genommen werden weil sie die falsche Farbe haben und dann bei dir landen. Jackpot! Das geht natürlich nur wenn die Leute vor dir schon einen Plan haben und nicht im Rare-Fieber sind oder selber noch überlegen.
- Etwas komplizierter, aber dafür auch am Erfolgversprechendsten: Welche möglichen Spieltaktiken siehst du in deinen bisherigen Karten und in den Karten die an dir vorbeigezogen sind?
 - ✓ *Sind viele starke/fliegende/irreale Kreaturen dabei?*
 - ✓ *Sind die Zauber generell billig oder teuer/braucht man viel Mana?*
 - ✓ *Hat eine Farbe eine besonders gute Common-Base an die man leicht ran kommt?*
 - ✓ *Gibt es viele Kreaturen oder Zauber eines bestimmten Typs die sich gegenseitig ergänzen?*

III. Du ziehst nur Müll, hast keine Ahnung von nix und auch kein blassen Schimmer wie sich das ändern soll.

- **Entscheide dich für irgendeine Farbe!** Die Augenfarbe deiner Mutter, die Färbung deines Zahnbelags, die Farbe deines Mittagessens. Egal. Jede Entscheidung ist besser als keine Entscheidung! Bei so vielen Karten ist es gar nicht möglich wirklich nur Müll zu ziehen, wenn du dich nur für eine oder zwei Farben entscheidest und das konsequent durchziehst. Selbst ohne eine einzige Rare hat man mit einer stabilen Common-Base eine gute Gewinnchance.

Allgemeines zum Kartenziehen

- a) Denke beim Ziehen nur an dein eigenes Deck. Nimm keine Karte raus, weil du glaubst jemand anderes würde dir damit schaden, oder weil du glaubst die Karte wäre bei dir zu Hause besser aufgehoben, oder weil sie Rare sind. Rare-Fieber schadet allen – auch dir. Wenn du mit sowas einmal anfängst kannst du quasi schon aufgeben. Wer sich nicht ausschließlich auf dieses Deck konzentriert, verliert.
- b) Du bekommst 90 Karten. Davon brauchst du nur 25-30 für dein Deck. Also nicht ausflippen wenn du mal zwei drei Runden Mist ziehst.
- c) **Erzähl niemandem welche Farben du spielen willst!** Sobald deine Farbe jemandem bekannt ist kennt er wichtige Teile deiner Spieltaktik und weiß was du sammelst um dir dann gezielt Karten wegzunehmen, wenn er vor dir dran ist.
- d) Jede Karte darf bis zu 4x im Deck sein. Das heißt, dass du Karten **ruhig öfter sammeln** kannst! Bei Common ist es sogar üblich sie öfter zu nutzen. Aber wenn du sie 4mal hast, haben Weitere keinen Wert mehr für dich.
- e) Wenn du dich einfach nicht zwischen zwei Karten entscheiden kannst, nimm die mit den geringeren Manakosten. Bei teuren Karten sinkt die Wkt. das man sie im Spiel einsetzen kann, damit sind günstige Karten häufig besser. Wenn du das schon mit einberechnet hast und dich immer noch nicht entscheiden kannst nimm die Karte die weniger farbiges Mana kostet. Eine Karte die 2 Rot und 2 Farblos kostet kann in einem 2-Farbigen Deck seltener gespielt werden als eine die 1 Rot und 3 Farblos kostet.

Deckbau

Allgemeines zum Deckbau

- a) Dein Deck enthält **mindesten 40 Karten inklusive Länder**. Je nachdem wie teuer die Karten sind die du ausgewählt hast brauchst du zwischen 12 und 15 Länder/Mana, also noch mindestens 25-28 weitere Karten. Du darfst beliebig viele Karten reintun aber mit jeder Karte die du mehr reintust sinkt die Wkt. das du eine bestimmte auch ziehst. Oft sind in einem Deck wenige Karten sehr entscheidend und es ist wichtig diese zu ziehen. Üblich sind zwischen 40 und 45 Karten im Deck.
- b) Das Kartenziehen ist vorbei, jetzt musst du deine Karten gegeneinander bewerten. Überleg bei jeder Karte die du ins Deck tust genau ob du sie wirklich brauchst. Nimm nur rein was du wirklich brauchst und in jedem Fall einsetzen kannst. "Nice to have" gibt es nicht. **Was nicht 100% gut ist, ist automatisch 100% scheiße**. Sei konsequent!
- c) Kreaturen sind nach Ländern der beständigste und vielseitigste Kartentyp. Habe niemals zu wenige Kreaturen im Deck. Nur mit Blau und Rot gibt es gute Strategien ohne Kreaturen, aber selbst diese Farben müssen irgendwann Blocken.
- d) Wenn du Einfarbig, spielst hast du oft einen großen Tempovorteil. Nutze ihn beim Deckbau! Z.B. sind Karten die mehrere farbige Mana kosten oft insgesamt viel günstiger.
- e) Spielst du Zweifarbig, achte darauf, dass deine Karten nur selten zwei farbige Mana kosten, sonst bremsst du dich leicht aus wenn deine Länder mal nicht mitspielen.
- f) Finde eine Waage zwischen günstigen Karten die du in den ersten 3 Runden spielen kannst und teuren Karten die dir später den Sieg bringen. Es ist genauso kritisch am Anfang zu viel Schaden zu bekommen, weil man nichts spielen kann, wie später mit seinem vielen angesammelten Mana nichts anfangen zu können.
- g) Selbst Profis wissen beim Deckbau nicht ob das funktioniert was sie zusammen basteln! Also keine Hemmungen.
- h) Während des gesamten Turnieres darfst du dein Deck nicht mehr verändern. Also sei dir sicher was du da tust.

Systematischer Deckbau

1. Sortiere deine Farben
2. Entferne alle Farben die du nicht brauchst
3. Nimm dir ab jetzt die Farben erstmal einzeln vor und sortiere sie nach Common, Uncommon und Rare
4. Sortiere alle Karten die du mehrfach hast auf einzelne Stapel.
5. Fang mit den Rare an, dann die Uncommon, dann die Common. Überlege jede Karte einzeln. Brauchst du diese Karte wirklich oder ist sie nur "nice to have"?
6. Entferne alle Nice-to-Have Karten und pack den Rest zusammen.
 - 6.1. Du hast jetzt weniger als 25 Karten:
Schau dir alle anderen aus deinen Farben nochmal an und senk deinen Anspruch minimal.
 - 6.2. Du hast jetzt viel mehr als 30 Karten:
Überleg ob du Karten die du 4x drin hast vielleicht nur 3x/2x brauchst. Ist die Karte wirklich so gut, dass sie so oft kommen soll?
 - 6.3. Du hast immer noch zu viele Karten. Du bist noch zu weich! Überleg genau ob du eine Karte brauchst oder nicht! Hätte, Könnte, wenn, vielleicht gibt's nicht. Raus damit. Nur die Antwort "Ja diese Karte kann ich immer gut gebrauchen egal wann sie kommt oder was der Gegner macht" ist akzeptabel.
 - 6.4. Zur Not Judge holen und Deck zwischenprüfen und Tipps geben lassen.
7. Richtige Anzahl an Ländern rein. Wie teuer sind deine Karten? Zu viel Mana ist genauso schädlich wie zu wenig. Viele billige Karten: 13 Mana; Einige teure Karten: 14-15 Mana; Nur teure Karten: Ändern!
8. Frag dich nochmal:
 - ✓ *Hast du genug Kreaturen?*
 - ✓ *Hast du genug Mana (sei es durch Länder oder anderes)?*
 - ✓ *Kannst du in den ersten 3 Runden relativ sicher was ausspielen?*
9. Ab zum Judge und Deck abnehmen lassen. Ggf. nochmal korrigieren.
10. Alle platt machen und nichts als zerstörte Träume zurücklassen.