

ALLES NEUE AUF EINEN BLICK

1. GRUND ZUM FEIERN!

Wir haben uns innerhalb weniger Monate zur größten Liga Österreichs gemausert! Den ganzen Feber über waren jeden Samstag rund 20 Spieler da, und für Castelia konnten wir zum ersten Mal über 30 reporten – vielen Dank, dass ihr alle unsere Liga zu dem macht was sie ist, ihr seid die besten Spieler, die wir uns nur wünschen können! ♥

2. HAUSREGELN

Da wir so viele geworden sind, reichen unsere ungeschriebenen Regeln nicht mehr ganz aus, also haben wir sie einfach ausformuliert. Im Grunde ändert sich nichts, außer dass ihr sie ab jetzt immer nachlesen könnt und wir uns darauf berufen können ☺

→ siehe Hausregeln-PDF

3. WAS MACHT EINE LIGA AUS?

Bei so vielen Spielern und Neuzugängen ist manchmal leider die Erklärung, wie die Liga gedacht ist, ein bisschen zu kurz gekommen. Play!Pokémon gibt uns langjährig erprobte Richtlinien vor, die wir auch umsetzen wollen, um euch das bestmögliche Erlebnis zu bieten:

- Bei der Liga stehen Ausprobieren, Lernen und vor allem Spaß im Vordergrund. Deshalb darfst du Karten aus allen Sets spielen und all deine Ideen und Kartenkombinationen testen.
Um diese Leitgedanken zu wahren, werden wir allerdings Decktypen einschränken, die ihnen entgegenstehen – z.B. Decks, die typischerweise im ersten Zug gewinnen oder bei denen ein einzelner Zug ewig dauert.
- Du darfst deine Spielpartner selbst wählen, allerdings gibt Play!Pokémon vor, dass du dir nach jedem Spiel einen neuen Gegner suchst.
Gelegentliche Rematches sind in Ordnung, ansonsten ermutigen wir dich aber, dass du möglichst mit jemandem spielst, mit dem du sonst weniger zu tun hast – so lernst du neue Leute und ihre Spielweisen kennen, und gerade mit erfahreneren Spielern kannst du sicher auch über Strategien diskutieren und dir viele Tipps holen ;3
- Egal ob du gewinnst oder verlierst, jedes Match und alle gemeinsamen Aktivitäten bringen dich exklusiven Ligapreisen näher! Dabei sammelst du automatisch Stempel für bereits abgeschlossene Saisons mit und kannst dir alle Orden verdienen (solange der Vorrat reicht).
Von Play!Pokémon bekommen wir Online-Codes und Orden passend zur Saison. Als Bonus geben wir zusätzlich Boostercodes fürs TCGO aus, für TCG-Spieler Ligapromos aus abgeschlossenen Saisons und für VG-Spieler DS-Skins sowie speziell gezüchtete Pokémon.
- Lass uns wissen, wenn du Ideen, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge hast!
Wir freuen uns immer, wenn sich jemand Gedanken macht und helfen will, und wir werden versuchen, eure Vorschläge umzusetzen – vom Beseitigen nerviger Kleinigkeiten bis hin zu größeren Specials ist fast alles machbar, also nutz die Chance und gestalte deine Ligaerfahrungen mit!

4. ÖM-VORBEREITUNG

Die Österreichische Meisterschaft rückt immer näher! Damit ihr ideal vorbereitet seid, wollen wir zwei Specials ins Rollen bringen, die euch auf Turnieren, aber auch bei Spaßspielen helfen sollen:

4.A: RUF-DEN-JUDGE-AKTION

Als Schiedsrichter erlebt man kaum ein Turnier ohne »Du, in Runde X hat mein Gegner das und jenes gemacht, war das okay?« oder »Boah, dieser blöde Typ hat mich die ganze Zeit voll drausgebracht!«, und meist ist es für den Judge ähnlich ärgerlich wie für den Spieler, weil die Frage/Beschwerde erst kommt, wenn man nichts mehr machen kann. Manche von uns mussten das im Turnier auf die harte Tour lernen, denn wer will schon wegen jedem Blödsinn lästig sein und nachfragen? Genau: IHR! Fragt lieber fünfmal zu oft als einmal zu wenig nach:

- Unsicher, was eine Karte genau macht? »Judge!«
- Regelfrage oder Frage zu Karteninteraktion? »Judge!«
- Karte zu viel gezogen oder Preiskarte hinuntergefallen? »Judge!«
- Unsicher, ob du schon Energie angelegt hast? »Judge!«
- Dein Gegner macht irgendwas Komisches? »Judge!«
- Dein Gegner bringt dich draus? »Judge!«

Wir werden euch dann rückmelden, wann ihr die Zügel selbst in die Hand nehmen könnt und wann ihr wirklich sofort den Judge holen solltet (auch und gerade auf einem Turnier) - unser Anliegen wäre einfach, dass ihr ein Gefühl dafür entwickelt und euch ans Nachfragen gewöhnt. Und als kleinen Anreiz werden wir uns die Fragen merken und und die unter euch, die besonders »lästig« sind, reich dafür belohnen, dass ihr unseren Judge des Tages beschäftigt haltet ☺

4.B: TRAINER CHALLENGE

Du bist dir unsicher, wie gut dein Deck oder deine Spielweise ist? Keine Sorge, hier kannst du beides auf die Probe stellen!

Fordere einen der vier Top-Spieler heraus und sammle Punkte für die Challenge-Rangliste*!

Wir alle werden herausfordernde Decks mit unterschiedlichen Strategien spielen, damit du verschiedene Decktypen in Aktion siehst und Gegenstrategien entwickeln kannst. Nach dem Match nehmen wir uns noch Zeit, um es mit dir zu besprechen und Tipps zu geben.

Die Ranglistenführer erhalten Preise, abhängig von der Teilnehmerzahl. Modified empfohlen, aber nicht verpflichtend.

**Gewinnst du ein Match, bekommst du 6 Punkte. Verlierst du, zählt jeder gezogene Preis als 1 Punkt (Sonderregeln bei z.B. Deckout-Decks). Du kannst Bonuspunkte erhalten, etwa wenn du strategisch besonders geschickte Züge machst.*

5. LIGA-ZEITPLAN

Damit die Liga nicht im Chaos versinkt, wollen wir ihr durch einen groben Zeitplan etwas mehr Struktur geben:

- 14 Uhr – kurze Infos zu neuen Regeländerungen, Errata, Rulings etc.; ggf. Vorstellungsrunde
Ansage der Stempler und Judges des Tages, Saison-Challenges & Specials
- danach – Liga wie immer
Parallel aktuelle Specials
- 17 Uhr – Festivalmissionen für alle Interessierten
Parallel weiterhin Liga
- 17:50 – Abbau
- danach – gemütliches Zusammensitzen, Quatschen etc. ☺