

Three-Headed Serpent – Grundregelwerk

Version 2.15 – Stand 08.02.2010

1. Rahmenbedingungen

1.1. Three-Headed Serpent (kurz: 3HS) ist eine Magic-Variante, die speziell für Multiplayer-Teamspiele ausgelegt ist. Das bedeutet, dass Teams von je 3 – wahlweise auch 2, 4 oder mehr – Spielern gegeneinander antreten. Der Name des Formats erinnert an eine Hydra, die einen Körper aber mehrere Köpfe hat, und soll eine Abgrenzung vom "Two-Headed Giant" Format implizieren.

1.2. Auch wenn theoretisch Turniere in diesem Format möglich sind, soll der Schwerpunkt auf Spaß, Teamgeist und gemäßigtem Power-Level liegen.

1.3. Die Teams sollten so fair und ausgeglichen wie möglich zusammengestellt werden, sowohl was die Stärke der Decks, als auch was die Erfahrung der Spieler betrifft.

1.4. Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird empfohlen, jeweils einen Teamleiter zu bestimmen, der den Überblick über das Spielgeschehen behält, für ordnungsgemäßes Spiel sorgt und vor allem als Ansprechpartner des gegnerischen Teams fungiert.

1.5. Es gibt für 3HS eine eigene Banned-Liste. Diese wird regelmäßig aktualisiert und kann hier eingesehen werden: <http://www.siegen-spielt.de/index.php?topic=7.0>. Zusätzlich sollte man Rücksicht auf unerfahrenere Spieler nehmen und freiwillig auf dominante Combos und auf Strategien, die den Spielspaß gefährden können, verzichten.

2. Ablauf des Spiels

2.1. Da die Begriffe "Spieler", "Gegner" etc. zu Missverständnissen führen können, werden im Folgenden die Begriffe "Team" und "Teammitglied" benutzt.

2.2. Die Lebenspunkte werden als gemeinsame Ressource verwendet. Jedes Team beginnt das Spiel mit 60 Lebenspunkten bzw. mit [Anzahl der Teammitglieder] x 20 Lebenspunkten.

2.3. Mulligans werden von jedem Teammitglied individuell entschieden. Wie bei allen Multiplayer-Varianten ist der erste Mulligan gratis (einmalig wieder 7 Karten).

2.4. Bezogen auf die Zugstruktur agiert das Team wie ein einziger Spieler, das heißt alle Teammitglieder enttappen gleichzeitig ihre Permanents am Anfang des Zuges, ziehen gleichzeitig Karten, greifen mit Kreaturen gemeinsam das gegnerische Team an, erhalten gemeinsam Priorität zum Wirken von Sprüchen bzw. zum Aktivieren von Fähigkeiten etc.

2.5. Manapools, Handkarten, Bibliothek und Friedhof werden getrennt voneinander behandelt. Generell kann jedes Teammitglied nur Kosten für seine eigenen Sprüche und Fähigkeiten bezahlen.

Beispiel: Teammitglied A kann kein Mana für einen Spruch von Teammitglied B bezahlen. Ebenso wenig kann Teammitglied A eine Insel zurück auf die Hand nehmen, um die Alternativkosten eines Daze von Teammitglied B zu bezahlen.

2.6. Auch die Kreaturen der einzelnen Teammitglieder werden als gemeinsame Ressource benutzt. Das heißt z.B. dass gemeinsam angegriffen, gemeinsam geblockt etc. wird. Effekte, die normalerweise Kreaturen eines Spielers betreffen, betreffen alle Kreaturen des gesamten Teams.

Beispiele:

a) *Teammitglied B kontrolliert Glorious Anthem. Jede Kreatur des Teams erhält +1/+1.*

b) *Team 1 greift Team 2 mit einer Kreatur an. Bei Team 2 entscheidet sich Teammitglied A, mit einer seiner Kreaturen zu blocken, Teammitglied B blockt mit zwei seiner Kreaturen. Dann spielt Teammitglied B Safe Passage, wovon alle blockenden Kreaturen profitieren.*

2.7. Trotz 2.6. dürfen Kreaturen nicht benutzt werden, um die Kosten für Sprüche bzw. Fähigkeiten eines anderen Teammitglieds zu bezahlen, da sonst ein Widerspruch zu 2.5. entstehen würde.

Beispiel: Teammitglied A kontrolliert einen Patron Wizard. Es ist nicht möglich, dass Teammitglied B einen Zauberer tappt, um einen Spruch zu countern.

3. Siegbedingungen

3.1. Teams gewinnen und verlieren gemeinsam. Es gibt kein Ausscheiden einzelner Teammitglieder.

3.2. Ein Team, dessen Lebenspunkte 0 oder weniger betragen, verliert das Spiel.

3.3. Wenn ein Teammitglied gezwungen ist, mehr Karten zu ziehen als in seiner Bibliothek vorhanden, verliert das Team das Spiel.

3.4. Ein Team, das 30 Giftmarken bekommen hat, verliert das Spiel (bzw. [Anzahl der Teammitglieder] x 10).

3.5. Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel verliert, verliert das betreffende Team das Spiel.

3.6.a. Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel gewinnt, gewinnt das Team das Spiel, sofern das betreffende Teammitglied die Bedingung erfüllt.

Beispiel: Teammitglied A kontrolliert Battle of Wits. In der nächsten gemeinsamen Upkeep gewinnt das Team das Spiel, sofern Teammitglied A noch mindestens 200 Karten in seiner Bibliothek hat, unabhängig davon, was mit den anderen Bibliotheken des Teams ist.

3.6.b. Ausnahmen stellen Bedingungen dar, die sich auf Lebenspunkte sowie Kreaturen beziehen. Diese Bedingungen werden mit der Anzahl der Teammitglieder multipliziert.

Beispiele:

a) *Um mit Test of Endurance zu gewinnen, sind bei 3er Teams 150 Lebenspunkte erforderlich.*

b) *Um mit Epic Struggle zu gewinnen, muss das Team insgesamt mindestens 60 Kreaturen kontrollieren.*

3.7. Wenn ein Effekt besagt, dass ein Spieler das Spiel nicht verlieren bzw. gewinnen kann, kann das betreffende Team das Spiel nicht gewinnen bzw. verlieren.

4. Auswirkungen von Sprüchen und Fähigkeiten

4.1.a. Sprüche und Fähigkeiten mit der Formulierung "target player" bzw. "target opponent" zielen auf das Team als Ganzes. Das angezielte Team entscheidet, welches Teammitglied betroffen sein soll.

Beispiele:

- a) *Mit Ancestral Visions kann man ein eigenes Teammitglied oder auch ein Mitglied des gegnerischen Teams 3 Karten ziehen lassen. Im ersten Fall entscheidet das Team, im zweiten Fall das gegnerische Team selbst, wer die Karten zieht.*
- b) *Bei Duress entscheidet das gegnerische Team, welches Teammitglied seine Hand vorzeigt und eine Karte abwerfen lässt.*

4.1.b. Sprüche und Fähigkeiten mit der Formulierung "each player" bzw. "each opponent" betreffen ebenfalls das Team als Ganzes.

Beispiele:

- a) *Durch Aktivierung der ersten Fähigkeit von Jace Beleren zieht nur ein Teammitglied pro Team eine Karte. Wer das ist, entscheiden die Teams selbst.*
- b) *Wenn Fleshbag Marauder ins Spiel kommt, opfert jedes Team eine Kreatur.*

4.1.c. Sprüche und Fähigkeiten, die sich auf Schaden bzw. Lebenspunkte beziehen, betreffen die Lebenspunkte des Teams als Ganzes.

Beispiele:

- a) *Ein Lightning Bolt reduziert die Lebenspunkte des Teams um 3.*
- b) *Flame Rift reduziert die Lebenspunkte jedes Teams um 4.*

4.1.d. Effekte, für die die Zahl der Spieler relevant ist, zählen jedes Team als einen Spieler.

Beispiel: Bei Benediction of Moons erhält das Team 2 Leben.

4.2.a. Bei Sprüchen und aktivierten Fähigkeiten, die die Formulierung "you" bzw. einen Imperativ (z.B. "Draw a card.") enthalten, kann das kontrollierende Teammitglied entscheiden, welches Teammitglied von dem Effekt betroffen sein soll.

Beispiele:

- a) *Teammitglied A aktiviert seine Terramorphic Expanse und ermöglicht Spieler B, ein Standardland herauszusuchen.*
- b) *Teammitglied A wirkt Brainstorm um Teammitglied B drei Karten ziehen zu lassen. Anschließend muss das selbe Teammitglied B zwei Karten zurücklegen.*

4.2.b. Bei ausgelösten Fähigkeiten, die die Formulierung "you" bzw. einen Imperativ enthalten, kann das kontrollierende Teammitglied jedesmal neu entscheiden, welches Teammitglied von dem Effekt betroffen sein soll.

Beispiel: Teammitglied A kontrolliert eine Farsight Mask. Jedes mal wenn dem Team Schaden zugefügt wird, kann Spieler A aufs neue entscheiden, welches Teammitglied eine Karte ziehen darf.

4.2.c. Bei statischen Fähigkeiten, die die Formulierung "you" bzw. einen Imperativ enthalten, entscheidet das kontrollierende Teammitglied einmalig, welches Teammitglied von dem Effekt betroffen sein soll.

Beispiel: Teammitglied A wirkt Future Sight, kann aber wählen, dass Teammitglied B von dem Effekt profitieren soll.

4.2.d. Eine Ausnahmeregelung von 4.2.a-c. gilt für alle Sprüche und Fähigkeiten, deren Effekte Kreaturen betreffen. Hier sind immer alle Kreaturen des ganzen Teams betroffen.

Beispiele:

a) To Arms! enttappt alle Kreaturen des Teams, es darf aber nur ein Teammitglied eine Karte ziehen.

b) Privileged Position schützt alle Kreaturen des Teams, aber nur andere nicht-Kreaturen-Permanents eines Teammitglieds.

4.2.e. Die unter 4.2.a-c. erwähnten Entscheidungen werden beim Verrechnen des jeweiligen Spruchs bzw. der jeweiligen Fähigkeit getroffen.

4.3.a. Bei Effekten, die an eine Bedingung geknüpft sind, wird überprüft, ob das kontrollierende Teammitglied bzw. ob irgendein gegnerisches Teammitglied die Bedingung erfüllt.

Beispiele:

a) Teammitglied A kontrolliert Nimble Mongoose. Threshold ist erfüllt, wenn im Friedhof von Spieler A mindestens 7 Karten sind, unabhängig davon, was mit den anderen Friedhöfen des Teams ist.

b) Teammitglied A wirkt Archmage Ascension. Counter kommen drauf, wenn Teammitglied A entsprechend Karten gezogen hat. Er kann aber bestimmen, dass von dem zweiten Effekt Teammitglied B profitieren soll.

c) Teammitglied A kontrolliert eine Kreatur mit Islandwalk. Diese Kreatur ist unblockbar, solange irgendein gegnerisches Teammitglied eine Insel kontrolliert.

4.3.b. Bei Bedingungen, die sich auf Lebenspunkte bzw. die Anzahl von Kreaturen beziehen, wird die Zahl mit der Anzahl der Teammitglieder multipliziert (analog zu 2.2.).

Beispiel: Bei 3er Teams bekommt Guul Draz Vampire seinen Bonus, wenn das gegnerische Team 30 oder weniger Leben hat.

5. Planar Magic

5.1. Es wird ein gemeinsamer Stapel für die Plane-Cards benutzt.

5.2. Das Team kann gemeinsam entscheiden, den Plane-Würfel zu rollen. Der erste Wurf ist kostenlos. Der zweite Wurf kostet ein Mana pro Teammitglied (jedes Teammitglied muss ein Mana investieren). Der dritte Wurf kostet zwei Mana pro Teammitglied usw.

5.3. Effekte mit Formulierungen der Form "You", "Target", "Player" etc. folgen den üblichen 3HS Regeln (vgl. Abschnitt 4).