

König meets Prinzessin

Von Jitsch

Prolog: Duel Monsters- Die Regel in Kürze

Duel Monsters - Die Regeln in Kürze

Zwei Spieler treten gegeneinander an und spielen um einen vorher festgelegten Einsatz.

Jeder Spieler muss **mindestens 40 Karten** haben.

Beide Spieler beginnen mit **2.000 Lebenspunkten**, das ist die Lebensenergie. **Wer keine Lebenspunkte mehr hat, verliert!**

Es gibt drei Kartenarten: **Monster-, Zauber- und Fallenkarten**. Man erkennt anhand der Farbe, was für eine Art eine bestimmte Karte hat: Monsterkarten sind **braun**, Zauberkarten **grün** und Fallenkarten **rotlila**.

Am Anfang eines Duells ziehen beide Spieler **fünf** Karten auf die Hand, die sie ihrem Gegenspieler **nicht zeigen**. Dann ziehen beide abwechselnd Karten. Wer eine Karte gezogen hat, hat in seinem Zug (vom Ziehen der Karte bis er sagt dass der Zug beendet ist) mehrere Möglichkeiten:

Spiele einer Monsterkarte

Monsterkarten haben einen Angriffswert und einen Abwehrwert. Man kann zwischen Angriff und Abwehr wählen. Eine Karte in der Abwehr markiert man dadurch, dass sie quer auf das Spielfeld gelegt wird, und zwar verdeckt (=mit dem Bild nach unten). Pro Zug darf eine Monsterkarte gespielt werden. Insgesamt darf ein Spieler aber nur 5 Monsterkarten auf einmal auf dem Feld haben. Wenn man eine oder mehrere Karten im Angriff hat, kann man Monster des Gegners angreifen. Die Position des gegnerischen Monsters bestimmt, was weiter passiert:

Gegnerisches Monster im Angriff: Die Karte mit dem höheren Angriffswert gewinnt. Die Karte des Verlierers wird auf den Stapel für besiegte Karten ("Friedhof") gelegt, und die Lebenspunkte des Verlierers werden um die Differenz der beiden Angriffswerte reduziert.

Gegnerisches Monster in der Abwehr:

Wenn der Angriffswert des Angreifers den Abwehrwert des Verteidigers übersteigt, wird die Karte des Verteidigers auf den "Friedhof" gelegt. Ist die Abwehrkarte verdeckt, wird sie zuerst aufgedeckt. Die Lebenspunkte werden nicht reduziert.

Ist aber der Abwehrwert höher als der Angriffswert des Angreifers, so wird der Angreifer verletzt, und zwar um die Differenz zwischen Angriffswert und Abwehrwert. Beide Karten bleiben auf dem Feld

Spiele einer Zauberkarte

Eine Zauberkarte kann nicht alleine angreifen, weil sie kein Monster ist. Sie hat besondere Auswirkungen auf eigene oder gegnerische Karten. Man kann eine

Zauberkarte auch verdeckt spielen (Sie wird dann trotzdem nicht quer gelegt wie eine Monsterkarte). Ist eine Zauberkarte verdeckt, tritt die Auswirkung erst ein, wenn sie aufgedeckt (=mit dem Bild nach oben gelegt) wird. Sobald die Auswirkung eingetreten ist, wird die Zauberkarte auf den "Friedhof" gelegt.

Spielen einer Fallenkarte

Fallenkarten haben ähnliche Auswirkungen wie Zauberkarten. Sie werden immer verdeckt gespielt, dann tritt die Auswirkung nicht ein. Fallenkarten kann man aktivieren, wenn der Gegner dran ist oder man selbst gerade angreift.

Man darf insgesamt nur 5 Zauber- oder Fallenkarten auf einmal auf dem Feld liegen haben. Sobald die Auswirkung eingetreten ist, wird auch eine Fallenkarte auf den "Friedhof" gelegt.

Ansonsten bleibt nichts mehr zu sagen. Falls doch noch etwas wichtiges, hier nicht erwähntes im vorkommen sollte, werde ich es im Duell erklären.