

# Ereigniskarten für Arena-Magic

<http://magic.freizeitspieler.de/>

von Martin Wegen und Mario Haßler

Mit diesen Ereigniskarten können Spielvarianten wie „Arena-Magic“ oder „Von einem Deck“ ergänzt werden. Drucke die Vorlagen aus, schneide die Ereigniskarten aus und mische sie in die entsprechenden Bibliotheken (am besten alle Karten in Hüllen stecken, damit Ereigniskarten nicht vorher erkannt werden). Immer wenn eine Ereigniskarte gezogen oder aufgedeckt wird, wird das Spiel unterbrochen, und das beschriebene Ereignis findet statt. Danach wird das Spiel fortgesetzt.

Neben den Ereigniskarten werden die Sonderbibliotheken „Wilde Tiere“, „Waffenkammer“ und „Rumpelkammer der Magierschule“ benötigt. Detaillierte Informationen zum Spiel mit den Ereigniskarten findest du in der Lese-Ecke auf „Magic für Freizeitspieler“ (siehe <http://magic.freizeitspieler.de/lese-ecke.php?nr=322>).

Regeln zu „Arena-Magic“: siehe <http://magic.freizeitspieler.de/arena.php>

Regeln zu „Von einem Deck“: siehe [http://magic.freizeitspieler.de/von\\_einem\\_deck.php](http://magic.freizeitspieler.de/von_einem_deck.php)

Blanko-Ereigniskarten für eigene Ideen:

## Überfall aus der Wildnis!



Alle Spieler werden unerwartet von wilden Tieren aus den umliegenden Landstrichen angegriffen!

Es findet sofort eine Kampfphase statt, bei der jeder Spieler ein verteidigender Spieler ist. Jeder Spieler würfelt einen vierseitigen Würfel und zieht Karten entsprechend der gewürfelten Augenzahl von der Sonderbibliothek „Wilde Tiere“. Diese Kreaturen greifen die jeweiligen Spieler an, welche sich in der Phase „Blocker deklarieren“ befinden.

*Herdentrieb oder Loyalität?* – Jeder verteidigende Spieler wirft eine Münze für jede Kreatur, die er kontrolliert und die einen Kreaturentyp mit einer ihn angreifenden Kreatur gemeinsam hat. Verliert er den Wurf, greift diese Kreatur ebenfalls an. Am Ende der Kampfphase erhält der Spieler die Kontrolle über diese Kreaturen zurück.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Nahrhafter Boden



Durchsuche eine Bibliothek nach einem Standardwald und bringe ihn getappt ins Spiel. Danach kann jeder Spieler X +1/+1-Marken beliebig auf Kreaturen verteilen, wobei X die Anzahl der Wälder ist, die dieser Spieler kontrolliert.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## An die Waffen!



Der Feldmarschall ruft zur Aufrüstung: „Auf zur Waffenkammer!“

Schau dir die obersten X Karten der Sonderbibliothek „Waffenkammer“ an, wobei X die Anzahl der Spieler ist. Nimm eine Karte davon auf deine Hand und gib die übrigen Karten an den nächsten Spieler weiter. Dieser nimmt ebenfalls eine Karte auf seine Hand und gibt die übrigen Karten weiter. Dies wird wiederholt, bis der Letzte nehmen muss, was übrig bleibt.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Felder der Genesung



Durchsuche eine Bibliothek nach einer Standardebene und bringe sie getappt ins Spiel. Danach erhält jeder Spieler X Lebenspunkte dazu, wobei X die Anzahl der Ebenen ist, die dieser Spieler kontrolliert.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>



© 2009 Martin Wegen (Idee) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Rumpelkammer der Magierschule



„Dieses Ding sollte die Welt verändern...!“

Bringe die oberste Karte von der Sonderbibliothek „Rumpelkammer der Magierschule“ unter deiner Kontrolle ins Spiel. Danach zieht jeder andere Spieler eine Karte von dieser Sonderbibliothek.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Wissensflut



Durchsuche eine Bibliothek nach einer Standardinsel und bringe sie getappt ins Spiel. Danach zieht jeder Spieler für jede Insel, die er kontrolliert, eine Karte von einer beliebigen Bibliothek. Es dürfen nicht mehr als 5 Karten auf diese Weise gezogen werden. Die Karten müssen von verschiedenen Bibliotheken gezogen werden.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>



© 2009 Martin Wegen (Idee) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Umgreifende Seuche!



„Der Tod geht um, hütet euch vor Kontakt mit Befallenen!“

Verteile zwei Seuchenmarken beliebig auf Kreaturen, die du kontrollierst. Danach legt jeder andere Spieler zwei Seuchenmarken auf zufällig bestimmte Kreaturen, die er kontrolliert.

**Ansteckungsgefahr!** – Für jede Kreatur ohne Seuchenmarke, die ein Spieler kontrolliert und die einen Kreaturentyp mit einer verseuchten Kreatur dieses Spielers gemeinsam hat, wirft der Spieler eine Münze. Verliert er den Wurf, erhält die Kreatur ebenfalls eine Seuchenmarke. Dadurch können weitere Kreaturentypen betroffen werden.

Sobald das Spiel fortgesetzt wird, gilt: Wenn eine Kreatur ohne Seuchenmarke eine verseuchte Kreatur blockt oder von ihr geblockt wird, lege eine Seuchenmarke auf sie.

Kreaturen mit Seuchenmarken erhalten –0/–1.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Hexenmeisters Schüler



Durchsuche eine Bibliothek nach einem Standardsumpf und bringe ihn getappt ins Spiel. Danach durchsucht jeder Spieler die obersten X Karten einer beliebigen Bibliothek nach einer Karte und nimmt diese auf seine Hand, wobei X dreimal der Anzahl an Sümpfen ist, die dieser Spieler kontrolliert, und mischt anschließend die durchsuchte Bibliothek.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>



© 2009 Martin Wegen (Idee) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Verrücktes Glücksspiel



„Die legen bei jedem Deal noch `nen Goblin drauf!“

Durchsuche eine beliebige Bibliothek nach einer Goblinkreatur mit umgewandelten Manakosten von 2 oder weniger und bringe sie ins Spiel. Danach bestimmt jeder Spieler eine Kreatur, die er kontrolliert, und entfernt sie aus dem Spiel. Die entfernten Kreaturen bilden den Wetteinsatz. Nun bestimmt jeder Spieler verdeckt eine Zahl. Der Spieler, der die größte Zahl geboten hat, verliert so viele Lebenspunkte und bringt zu Beginn seiner nächsten Hauptphase alle eingesetzten Kreaturen unter seiner Kontrolle ins Spiel. Sie erhalten Eile. Am Ende des Zuges erhalten alle Spieler ihre eingesetzten Kreaturen zurück, sofern sich diese noch im Spiel befinden.

**Lauernder Mob** – Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen übrige Kreaturen zusammen die größte Stärke haben.

**Keilerei** – Besteht noch immer keine Einigkeit über den Gewinner, werden alle eingesetzten Kreaturen geopfert, und jeder Spieler verliert einen Lebenspunkt.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>

## Flammengefecht



Durchsuche eine Bibliothek nach einem Standardgebirge und bringe es getappt ins Spiel. Danach fügt jeder Spieler X Schadenspunkte zu, die er beliebig auf Kreaturen und/oder Spielern verteilen kann, wobei X die Anzahl an Gebirgen ist, die dieser Spieler kontrolliert.

© 2009 Martin Wegen (Idee, Text) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>



© 2009 Martin Wegen (Idee) und Mario Haßler (grafische Gestaltung)  
Quelle: „Magic für Freizeitspieler“ – <http://magic.freizeitspieler.de/>