



MAGIC PRESENTS

GOTT DES SCHABERNACKS

An jeder Partie nehmen vier Spieler teil. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Loki, und die drei anderen versammeln eine Allianz und versuchen zu verhindern, dass Loki die Realität nach seinem Abbild neu formt. Trotz Lokis Einwänden wird das Dreierteam in diesen Regeln „die Helden“ genannt.

Loki beginnt die Partie mit 60 Lebenspunkten. Die Helden beginnen zwar ebenfalls mit 60 Lebenspunkten, aber sie haben einen gemeinsamen Lebenspunktstand. Falls einer von ihnen Lebenspunkte dazuerhält oder verliert, wird dieser gemeinsame Lebenspunktstand entsprechend erhöht bzw. verringert.

Loki macht den ersten Zug. Zu Beginn der ersten Hauptphase in jedem von Lokis Zügen legt jener Spieler eine Schabernack-Marke auf einen von Lokis Tricks auf der anderen Seite dieses Bogens, auf dem noch keine Schabernack-Marke liegt. Dadurch wird eine Fähigkeit ausgelöst, die jenen von Lokis Tricks als Effekt hat.

Die Helden machen einen gemeinsamen Zug. Sie enttappen alle gleichzeitig, ziehen ihre Karten für den Zug gleichzeitig und so weiter. Sie können in beliebiger Reihenfolge Länder spielen und/oder Zaubersprüche wirken. Alle ihre angreifenden Kreaturen greifen gleichzeitig an. Falls ein Effekt die Formulierung „jeder Spieler“ enthält oder Loki etwas mit der Formulierung „jeder Gegner“ spielt, wird jedes Mitglied der Helden einzeln davon betroffen.

Sowie Loki angreift, bestimmt er für jeden Angreifer, welchen Spieler (oder welchen Planeswalker oder welche Schlacht) jene Kreatur angreift. Die Helden deklarieren Blocker als Team, und jede von jenem Team kontrollierte Kreatur kann Angreifer blocken, die einen ihrer Verbündeten angreifen.

 **MAGIC**
THE GATHERING

MARVEL

SUPER HEROES

LOKIS TRICKS

- **Zeit-Trickserei** — Entferne alle Schabernack-Marken von allen von Lokis Tricks (*einschließlich diesem*).
- **Illusionen von Erhabenheit** — Erzeuge drei 3/3 blaue Illusion-Kreaturespielsteine.
- **Gott des Unfugs** — Bestimme eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Jede Kreatur, die du kontrollierst, außer der bestimmten Kreatur wird bis zum Ende des Zuges zu einer Kopie jener Kreatur, außer dass sie nicht legendär ist.
- **Selektives Chaos** — Zerstöre für jeden Gegner bis zu ein Artefakt oder eine Verzauberung deiner Wahl, das bzw. die jener Spieler kontrolliert.
- **Arkane Täuschung** — In diesem Zug kosten deine Zaubersprüche beim Wirken 1 weniger.
- **Entfesselter Schabernack** — Zerstöre alle Kreaturen, die ein Gegner deiner Wahl kontrolliert.
- **Agentin des Chaos** — Übernimm von jedem Gegner bis zum Ende des Zuges die Kontrolle über bis zu eine Kreatur deiner Wahl, die jener Spieler kontrolliert. Enttappe jene Kreaturen. Sie werden bis zum Ende des Zuges zusätzlich zu ihren anderen Typen zu Schurken und erhalten Eile.
- **Reiche der Illusion** — Decke die obersten drei Karten deiner Bibliothek auf. Bringe alle Länder, die auf diese Weise aufgedeckt wurden, ins Spiel und nimm dann den Rest der auf diese Weise aufgedeckten Karten auf deine Hand.
- **Einblick des Ränkeschmieds** — Ziehe fünf Karten. Wirf dann zwei Karten ab, es sei denn, du wirfst eine Spontanzauber- oder Hexereikarte ab.
- **Weber der Launen** — Tappe alle Kreaturen, die deine Gegner kontrollieren, und lege eine Betäubungsmarke auf sie. (*Falls ein Permanent mit Betäubungsmarke enttappt würde, entferne stattdessen eine davon.*)

