

Shield-Bereich

Base

•Zu Beginn des Spiels wird hier eine EX-Base aufgestellt.

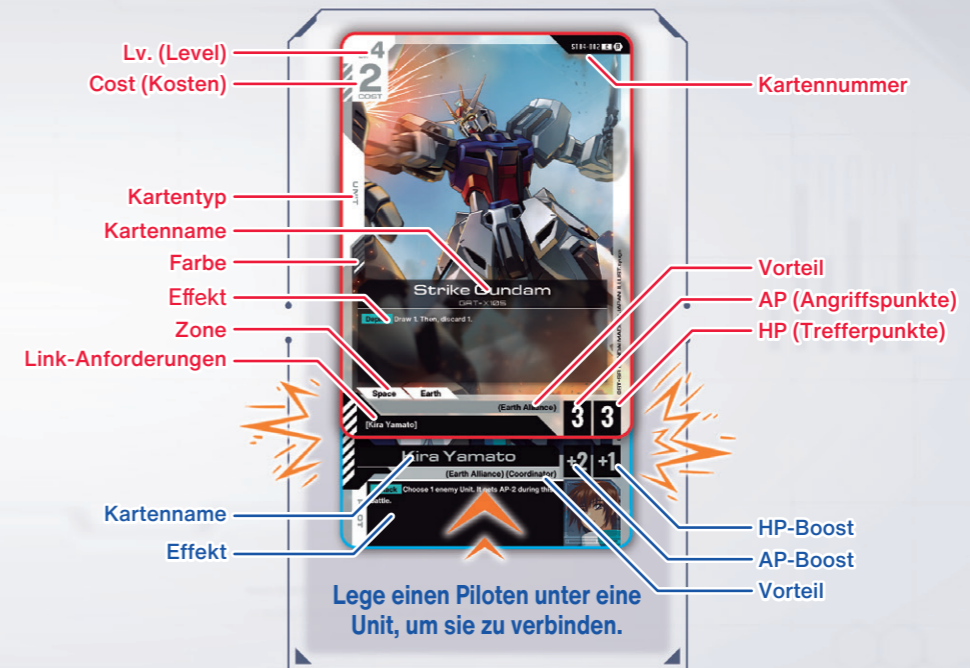
•Es darf immer nur eine Base aufgestellt werden. Kommt die zuvor aufgestellte Base in den Abfall, darf eine neue aufgestellt werden.

Shields

•Nimm 6 Karten oben vom Deck und lege sie zu Beginn des Spiels mit der Rückseite nach oben hin.

Kampfbereich

- Nur Link-Units können in dem Zug angreifen, in dem sie aufgestellt wurden.
- Es sind höchstens 6 Units erlaubt.
- 1 Pilot kann mit 1 Unit verbunden werden.



Deckbereich

(50 Karten)

Spielablauf

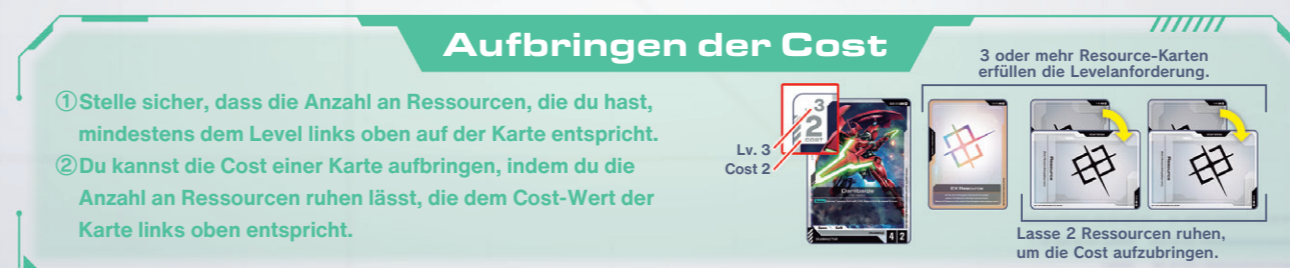


Ressourcendeck-Bereich

(10 Resource-Karten)

Ressourcenbereich

- Zu Beginn des Spiels legt der Spieler, der als Zweiter dran ist, eine EX-Ressource ab.
- Es sind höchstens 5 EX-Resource-Token-Karten erlaubt.



Abfall

GUNDAM™ CARD GAME

Offizielle Webseite

<https://www.gundam-gcg.com>

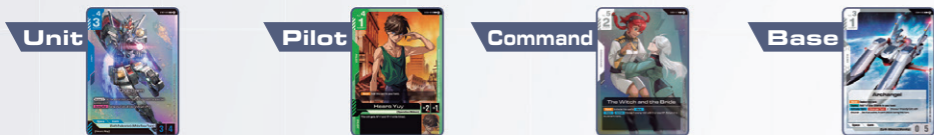


*Beim Abrufen der Webseite können Gebühren für den Datentransfer anfallen.

Das brauchst du zum Spielen

Deck

Ein Deck besteht aus den folgenden 4 Kartentypen:



Ein Deck besteht aus genau 50 Karten.
Es dürfen bis zu 2 Kartenfarben enthalten sein.
Es dürfen bis zu 4 Exemplare der gleichen Kartennummer enthalten sein.

Ressourcendeck

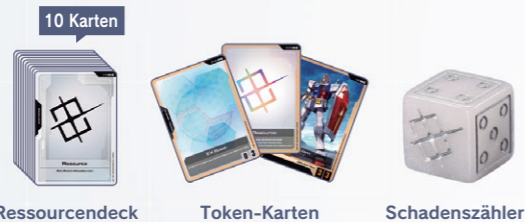
Das Ressourcendeck enthält genau 10 Karten.

Token-Karten

EX-Base- und EX-Resource-Karten.
Andere Token, soweit nötig.

Schadenzähler

Etwas, womit der Schaden dargestellt werden kann (Würfel usw.).



Spielvorbereitung

1. Berechne dein Deck und Ressourcendeck vor.

Mische dein Deck mit 50 Karten und lege es in deinen Deckbereich.
Lege dein Ressourcendeck mit 10 Karten in deinen Ressourcendeck-Bereich.

2. Entscheidet, wer anfängt (z. B. durch Schere, Stein, Papier).

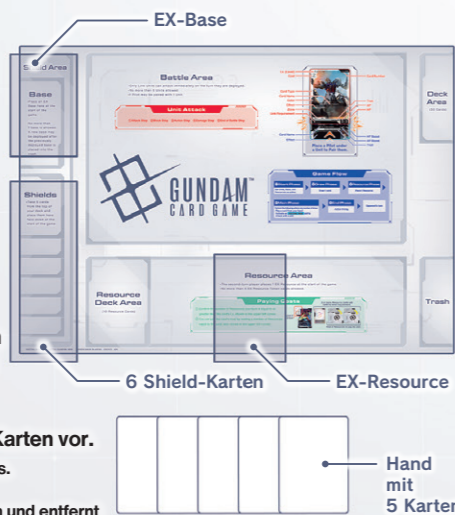
3. Ziehe 5 Karten. Sie bilden deine Starthand.

Spieler dürfen einmal neu ziehen, beginnend mit Spieler 1. In diesem Fall legst du deine Karten unter dein Deck und ziehst 5 neue. Dann mischst du dein Deck.

4. Lege 6 Karten von deinem Deck eine nach der anderen in deinen Shield-Bereich. Beginne so nah wie möglich bei dir, danach legst du sie überlappend ab.

5. Berechne deine EX-Base und EX-Resource-Token-Karten vor.

Lege eine EX-Base in den Base-Abschnitt deines Shield-Bereichs.
Spieler 2 legt 1 EX-Resource in seinen Ressourcenbereich.
Beim Aufbringen von Costs lässt man EX-Resource-Karten ruhen und entfernt sie dann aus dem Spiel.



Siegbedingungen

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt:

- Dem Gegner wird Kampfschaden zugefügt, wenn er keine Karten in seinem Shield-Bereich hat.
- Kampfschaden ist Schaden, den eine Unit in Höhe ihrer AP verursacht.
- Der Gegner hat keine Karten mehr in seinem Deck.

Zugabfolge

Das Spiel durchläuft die folgenden Phasen von 1 bis 5, beginnend mit Spieler 1.

1 Startphase

Alle ruhenden (horizontal liegenden) Karten werden aktiviert (vertikal gelegt).

2 Zugphase

Ziehe 1 Karte.

3 Ressourcenphase

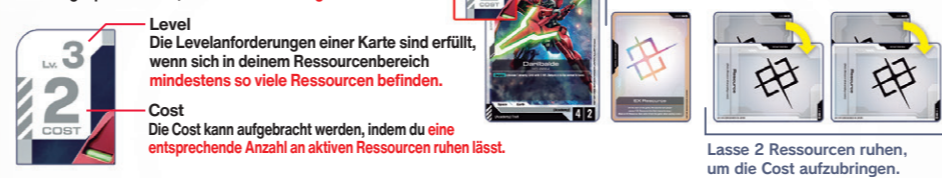
Ziehe 1 Karte von deinem Ressourcendeck und lege sie in deinen Ressourcenbereich.

4 Hauptphase

Während der Hauptphase kannst du eine Karte aus deiner Hand spielen, eine Fertigkeit **Activate·Main** (Hauptaktivierung) aktivieren oder mit einer Unit angreifen. Diese Aktionen kannst du in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft durchführen.

Eine Karte aus deiner Hand spielen

Karten aus deiner Hand, deren Levelanforderungen erfüllt sind, können gespielt werden, indem ihre Cost aufgebracht wird.



Einsatz von Unit- und Base-Karten

- Unit-Karten werden im Kampfbereich aufgestellt.
- Base-Karten werden im Base-Abschnitt deines Shield-Bereichs aufgestellt.
- Units können nicht in dem Zug angreifen, in dem sie aufgestellt wurden, erst ab dem nächsten.

Kartenlimits

- Es können bis zu 6 Units und 1 Base aufgestellt werden.
- Wenn das Aufstellen einer Unit oder Base die zulässige Anzahl überschreiten würde, kannst du eine bereits aufgestellte Karte in den Abfall legen, bevor du eine neue Karte ausspielst.



Verbindung mit Piloten

- Eine Pilot-Karte wird mit einer Unit im Kampfbereich verbunden, indem sie unter die Unit gelegt wird. Jede Unit kann mit 1 Piloten verbunden werden.
- Eine Command-Karte mit der Fertigkeit [Pilot] (Pilot) kann mit einer Unit als Pilot verbunden werden, anstatt ihre Command-Fertigkeit zu aktivieren.

Link-Units

- Ist eine Unit mit einem Piloten verbunden und sind die Link-Anforderungen erfüllt, wird sie zu einer Link-Unit.
- Link-Units können in dem Zug, in dem sie aufgestellt wurden, sofort angreifen.

Command-Aktivierung

- Es können nur Command-Karten mit dem Timing **Main** (Haupt-) gespielt werden.

Aktivierung einer Fertigkeit **Activate·Main** (Hauptaktivierung)

- Die Fertigkeit **Activate·Main** (Hauptaktivierung) auf Karten kann aktiviert werden.

Unit-Angriff

Befolge bei einem Angriff mit einer Unit folgende Schritte:

1 Angriffsschritt

- Lasse die Unit, mit der du angreifen willst, ruhen und lege ein Ziel fest.
- Wähle als Ziel entweder eine ruhende gegnerische Unit oder deinen Gegner.
- Units, die in diesem Zug aufgestellt wurden, können nicht angreifen (mit Ausnahme von Link-Units).

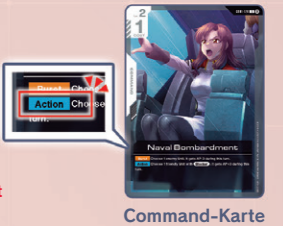
2 Blockschritt

- Der gegnerische Spieler kann die Fertigkeit **Blocker** (Blocken) auf einer Unit mit dieser Fertigkeit aktivieren und so das Angriffsziel ändern.

3 Aktionsschritt

☆Aktionsschritt

- Die folgenden Aktionen werden während des Aktionsschritts ausgeführt, wobei der Verteidiger beginnt:
(Aktionen werden abwechselnd ausgeführt: Verteidiger → Angreifer → Verteidiger ... usw.)
- Aktiviere eine Command-Karte mit dem Timing **Action** (Aktion)
- Aktiviere eine Fertigkeit **Activate·Action** (Aktionsaktivierung)
- Passen
- Passen sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger zwei Mal hintereinander, endet der Aktionsschritt.



4 Schadensschritt

Ist das Angriffsziel eine gegnerische Unit

- Beide kämpfende Units (angreifende Unit und anvisierte Unit) verursachen gleichzeitig Schaden in Höhe ihrer AP.

Ist das Angriffsziel der Gegner

- Hat der Gegner eine Base, wird ihr Schaden in Höhe der AP der angreifenden Unit zugefügt.
- Hat der Gegner keine Base, wird seinem ersten Shield Schaden in Höhe der AP der angreifenden Unit zugefügt.

*Jeder Shield hat 1 HP. Bei 2 oder mehr Schadenspunkten wird trotzdem nur der erste Shield zerstört.

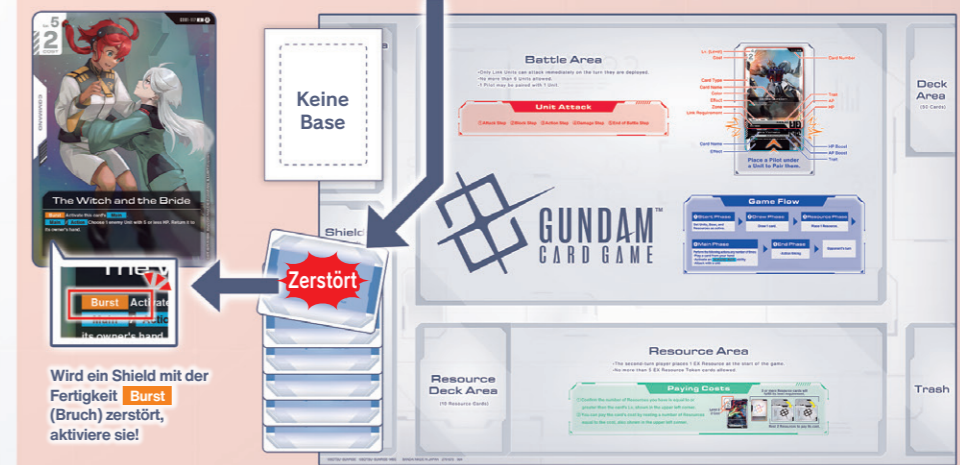
- Hat der Gegner keine Karten in seinem Shield-Bereich, erleidet er Schaden.
- Fügst du deinem Gegner Schaden zu, gewinnst du das Spiel.

☆Schadenmanagement

- Wenn eine Karte Schaden erleidet, lege so viele Schadenszähler auf sie, wie sie Schaden erlitten hat.
- Eine Unit oder Base, die Schaden in Höhe ihrer HP erleidet, wird zerstört und wandert samt verbundener Karten in den Abfall.
- Wird ein Shield zerstört, wird die Karte aufgedeckt und wandert in den Abfall.
- Hat die Karte die Fertigkeit **Burst** (Bruch), kann sie aktiviert werden, wenn sie aufgedeckt wird.



Hat der Gegner keine Base, wird seinen Shields Schaden in Höhe der AP der angreifenden Unit zugefügt.



5 Ende-des-Kampfes-Schritt

- Fertigkeiten, die "during this battle" (während dieses Kampfes) wirksam sind, verlieren ihren Effekt.
- Der Angriff der Unit endet.

5 Endphase

Befolge während der Endphase folgende Schritte:

- Ein Aktionsschritt wird ausgeführt (siehe ☆ Aktionsschritt).
- Fertigkeiten, die sich am Ende des Zugs aktivieren, entfalten ihre Wirkung.
- Alle temporären Fertigkeiten, die während des Zugs wirksam waren, verlieren ihren Effekt.
- Wenn du mindestens 11 Karten auf deiner Hand hast, lege so viele Karten deiner Wahl in den Abfall, bis du nur noch 10 auf deiner Hand hast.

Wurden alle Schritte befolgt, ist dein Gegner am Zug.

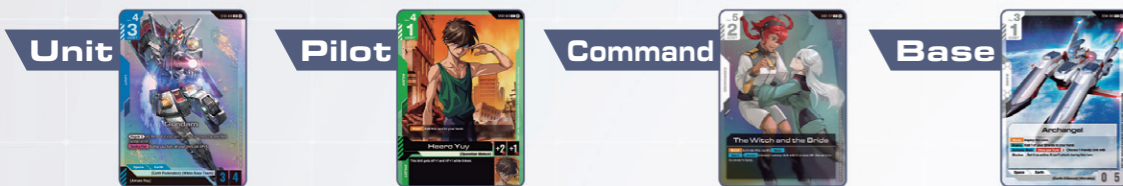
Tipps für den Deckbau

☆ Schauen wir uns die Regeln für den Deckbau an.

● Regeln für den Deckbau

- Ein Deck besteht aus genau 50 Karten.
- Es dürfen bis zu 2 Kartenfarben enthalten sein.
- Es dürfen bis zu 4 Exemplare der gleichen Kartenummer enthalten sein.

☆ Es gibt 4 Kartentypen.



☆ Für ein ausgewogenes Deck empfehlen wir folgende Verteilung:

- 25 bis 28 Unit-Karten
- 6 bis 8 Pilot-Karten
- 8 bis 10 Command-Karten
- 4 bis 6 Base-Karten

* Je nachdem, welche Karten du besitzt, kann es sein, dass die oben genannte Verteilung nicht möglich ist. Dann solltest du fehlende Karten durch Unit- oder Base-Karten ersetzen.

☆ Sehen wir uns die Kartenlevel genauer an.

16 bis 20 Unit-Karten, die maximal auf Lv. 3 sind, machen die Eröffnungszüge einfacher. Experimentiere mit deinem Deck, um zu sehen, welcher Spielstil dir am besten gefällt.

☆ Schauen wir uns die Link-Anforderungen auf den Unit-Karten an.

Manche Unit-Karten haben keine Link-Anforderungen. Eine Unit kann normalerweise nicht in dem Zug angreifen, in dem sie aufgestellt wurde. Wird sie jedoch mit einem Piloten verbunden, der in den Link-Anforderungen aufgeführt ist, kann sie sofort angreifen. Füge deinem Deck Pilot-Karten hinzu, die die Link-Anforderungen deiner Units erfüllen.

☆ Füge auch Command-Karten hinzu, die während des Timings **Action** (Aktion) gespielt werden können.

Command-Karten, auf denen **Action** (Aktion) steht, können am Ende jedes Zugs und wenn Units kämpfen eingesetzt werden.

Setzt du sie geschickt ein, kannst du dir einen Vorteil verschaffen.

☆ Stellen wir jetzt ein Deck zusammen.

- 1 Beginne mit deiner Lieblingskombination aus Unit- und Pilot-Karte.
- 2 Füge unter Berücksichtigung unserer Empfehlungen weitere Karten derselben Farbe hinzu.
- 3 Stelle sicher, dass du nicht versehentlich eine dritte Farbe hinzugefügt hast, denn es sind nur zwei erlaubt.
- 4 Zähle, wie viele Units im Deck auf Lv. 3 oder niedriger sind (16 bis 20 sind ideal).
- 5 Damit ist dein Deck einsatzbereit.

Mittleres Deck Blau/Weiß

Kartenummer	Kartenname	Lv. (Level)	Seltenheit	Anzahl
ST01-001	Gundam	4	LR	1
ST01-002	Gundam (MA Form)	5	C	2
ST01-005	GM	2	C	2
ST04-001	Aile Strike Gundam	5	LR	1
ST04-005	Strike Dagger	2	C	2
GD01-004	Guncannon	3	R	2
GD01-005	Unicorn Gundam (Unicorn Mode)	5	R	2
GD01-009	G-Fighter	3	U	3
GD01-011	Loto	2	U	2
GD01-013	Gundam	4	C	2
GD01-018	ReZEL	3	C	3
GD01-068	Perfect Strike Gundam	5	R	2
GD01-077	Strike Gundam	4	C	2

Kartenummer	Kartenname	Lv. (Level)	Seltenheit	Anzahl
ST01-010	Amuro Ray	4	C	2
ST04-010	Kira Yamato	4	C	2
GD01-088	Banagher Links	5	U	2
GD01-089	Riddhe Marcanas	3	C	2
ST01-012	Thoroughly Damaged	2	C	2
ST01-013	Kai's Resolve	3	C	2
ST04-013	Hawk of Endymion	2	C	3
GD01-100	A Show of Resolve	4	U	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	2
ST01-015	White Base	3	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2
GD01-124	Side 7	1	C	2



Spielen des Decks

■ Eröffnungszüge

Stelle leichtere Units wie Strike Dagger oder ReZEL auf. Stärke Units, indem du sie mit Piloten verbindest, sofern du welche auf der Hand hast, um deine Chancen auf einen Sieg zu erhöhen. Spieler 2 kann sofort zu Beginn eine Unit auf Lv. 2 mit der EX-Ressource aufstellen. Lv. 2 GM mit Cost 1 kann auch aufgestellt werden, ohne die EX-Ressource zu verbrauchen, was sie noch stärker macht.

■ Mittlere Spielphase

Bereite eine Unit und einen Piloten auf deiner Hand vor, die einen Link ausführen können wie Gundam und Amuro Ray. Warte dann auf den richtigen Moment, um deinen Gegner anzugreifen. Da Link-Units sofort angreifen können, kannst du auch warten, bis eine ausgeruhte Unit im Kampfbereich ist, um einen verheerenden Angriff durchzuführen.

■ Späte Spielphase

Auch wenn sich das Spiel hinzieht, verleihen dir Karten auf der Hand wie A Show of Resolve und das Erzeugen von Unit-Tokens mit weißer Base genug Standfestigkeit und Gelegenheiten, deinem Gegner zuzusetzen. Bietet sich dir eine Chance, solltest du den Gegner mit einer Link-Unit wie Kira Yamato und Aile Strike Gundam angreifen, um den Sieg zu erringen.

Beschleunigungsdeck Grün/Weiß

Kartenummer	Kartenname	Lv. (Level)	Seltenheit	Anzahl
ST02-001	Wing Gundam	6	LR	1
ST02-002	Wing Gundam (Bird Mode)	3	C	3
ST02-005	Maganac	2	C	2
ST03-008	Zaku II	2	C	2
GD01-028	Gundam Sandrock	5	R	2
GD01-030	Rick Dom	3	U	3
GD01-034	Gundam Heavyarms	4	U	2
GD01-040	Wing Gundam	5	C	2
GD01-041	Shenlong Gundam	4	C	4
GD01-070	Gundam Aerial	5	R	1
GD01-075	Darilbalde	3	U	3
GD01-076	Michaelis	3	U	3

Kartenummer	Kartenname	Lv. (Level)	Seltenheit	Anzahl
ST01-011	Suletta Mercury	4	C	2
ST02-010	Heero Yuy	4	C	2
GD01-091	Chang Wufei	4	U	2
GD01-097	Guel Jeturk	3	U	2

Kartenummer	Kartenname	Lv. (Level)	Seltenheit	Anzahl
ST02-012	Simultaneous Fire	4	C	2
ST02-013	Peaceful Timbre	4	C	2
GD01-107	First Contact	3	U	2
GD01-117	The Witch and the Bride	5	R	1
GD01-118	Overflowing Affection	2	U	3
ST02-015	Saint Gabriel Institute	2	C	2
ST04-015	Archangel	3	C	2



Spielen des Decks

■ Eröffnungszüge

In diesem Deck geht es darum, Units ab Lv. 4 aufzustellen, bevor dein Gegner hinterherkommen kann. Setze Karten wie Wing Gundam (Bird Mode) und First Contact ein, um deine Ressourcen zu erhöhen. Ziehst du keine Karten, die Ressourcen erhöhen, dann keine Angst – dir stehen genug andere Units zur Verfügung.

■ Mittlere Spielphase

Wenn du genug Ressourcen aufgebaut hast, erhöhe mit Units mittleren Levels wie Shenlong Gundam oder Gundam Sandrock den Druck auf deinen Gegner. Stelle Gundam Aerial auf, wenn sich in deinem Kampfbereich keine Units ab Lv. 5 befinden. Diese Unit hat nur 1 Cost, wenn du mindestens 4 Command-Karten im Abfall hast – ein mächtiger Effekt!

■ Späte Spielphase

Die Link-Unit mit Wing Gundam + Heero Yuy ist äußerst stark, also versuche, die beiden Karten mittels Karten wie Saint Gabriel Institute und Overflowing Affection auf deine Hand zu bekommen. Das Zerstören einer gegnerischen Unit im Kampf und **Breach** (Durchbruch) fügen dem gegnerischen Shield-Bereich Schaden zu. Jede Unit, die du ausschaltest, bringt dich also dem Sieg näher!

Regeln für den Teamkampf (bei 4 Spielern)

Diese Regeln gelten für Teamkämpfe zwischen zwei Teams mit je zwei Spielern. Die Phasen werden von allen Teammitgliedern gemeinsam gespielt.
Die Regeln für den Bau von Decks und Ressourcendecks sind die gleichen wie beim Standardspiel.

Erringt
gemeinsam
den Sieg!

■ Spielvorbereitung

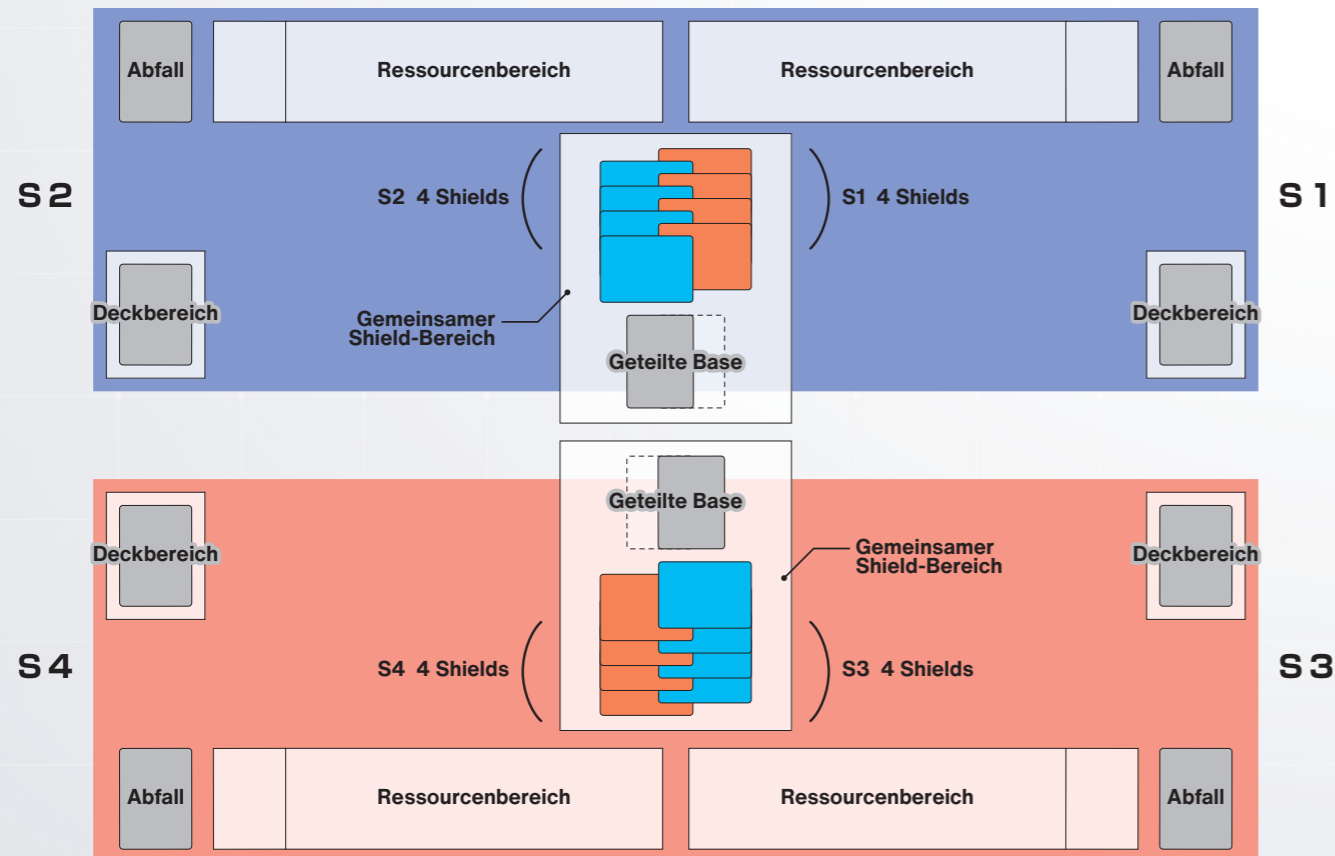
- ① Jeder Spieler bereitet ein Deck und ein Ressourcendeck vor.
- ② Der Spieler, der am weitesten rechts sitzt, ist der Anführer. Die Anführer bestimmen, welches Team zuerst zieht (z. B. durch Schere, Stein, Papier).
- ③ Jeder Spieler zieht 5 Karten aus seinem Deck. Diese Karten bilden die Starthand. Die Spieler dürfen einmal neu ziehen, beginnend mit Team 1.
- ④ Jeder Spieler legt die obersten 4 Karten seines Decks in den geteilten Shield-Bereich des Teams. ***Passt auf, dass ihr die Karten nicht vermischt.**
- ⑤ Jedes Team stellt eine EX-Base auf. Die Spieler von Team 2 legen jeweils eine EX-Ressource ab.
- ⑥ Das Spiel beginnt mit Team 1.

■ Siegbedingungen Teamkampf

- ① Fügt eine Unit eures Teams dem gegnerischen Team Kampfschaden zu, wenn es keine Karten in seinem gemeinsamen Shield-Bereich hat, gewinnt euer Team.
- ② Hat ein Spieler des gegnerischen Teams keine Karten mehr im Deck, gewinnt euer Team.

■ Vom Standardspiel abweichende Regeln

- Jedes Team hat zwar einen gemeinsamen Shield-Bereich, aber jeder Spieler ist für seine eigenen Shields zuständig. Jedes Team kann nur 1 Base aufstellen.
- Schaden wird dem ersten Shield im Shield-Bereich zugefügt.
- Beide Spieler im Team führen ihren Zug gleichzeitig aus. Alle Phasen und Aktion-Timings werden als Team gespielt.
- Besprecht im Team, wie ihr eure Karten ausspielt. Bei Meinungsverschiedenheiten hat der Anführer das letzte Wort.
- Bei Fertigkeiten, die eine "friendly" (verbündete) Unit erfordern, könnt ihr auch die Unit eines Teammitglieds anvisieren.
- "You" (du) oder "your" (dein) bezieht sich nur auf den Besitzer der Karte.
- Greift ihr mit einer Unit an, könnt ihr eine ruhende Unit oder den Shield-Bereich des gegnerischen Teams angreifen.
- Eure Units mit **Blocker** (Blocken) können auch dann aktiviert werden, wenn die Unit eines Teammitglieds angegriffen wird.
- Teammitglieder können sich gerne absprechen, aber das Leihen von Karten, das Teilen von Ressourcen für die Erfüllung von Levelanforderungen oder das Aufbringen der Cost einer Karte eines Teammitglieds ist nicht gestattet.



Regeln für Battle Royale (ab 3 Spielern)

Diese Regeln für Battle Royale gelten für Multiplayer-Spiele ab 3 Spielern.
Die Regeln für den Bau von Decks und Ressourcendecks sind die gleichen wie beim Standardspiel.

3 oder mehr
Spieler spielen alle
gegeneinander!

■ Spielvorbereitung

- ① Jeder Spieler bereitet ein Deck und ein Ressourcendeck vor.
- ② Die Spieler bestimmen, welcher Spieler zuerst an der Reihe ist (z. B. durch Schere, Stein, Papier). Spieler 1 bestimmt dann, ob es im oder gegen den Uhrzeigersinn weitergeht.
- ③ Jeder Spieler zieht 5 Karten aus seinem Deck. Diese Karten bilden die Starthand. Die Spieler dürfen einmal neu ziehen, beginnend mit Spieler 1.
- ④ Jeder Spieler zieht die obersten 6 Karten seines Decks und legt sie in seinen Shield-Bereich.
- ⑤ Jeder Spieler stellt eine EX-Base auf. Alle Spieler außer Spieler 1 legen eine EX-Ressource ab.
- ⑥ Das Spiel beginnt mit Spieler 1. Dann geht es im oder gegen den Uhrzeigersinn weiter.

■ Siegbedingungen

Entscheidet euch für eine der beiden Siegbedingungen:

① Sudden Death

- Der erste Spieler, der einem anderen Spieler Kampfschaden zufügt, gewinnt.

***Im Gegensatz zum Standardspiel scheidet ein Spieler zwar aus, wenn er keine Karten mehr in seinem Deck hat, aber dadurch gewinnt niemand.**

② Last Player Standing

- Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

***Erleidet ein Spieler Schaden, wenn er keine Shields im Shield-Bereich hat, scheidet er aus.**

***Hat ein Spieler keine Karten mehr in seinem Deck, scheidet er aus.**

■ Vom Standardspiel abweichende Regeln

- Die Phasen laufen wie beim Standardspiel ab.
- Spieler 1 entscheidet, ob die Spieler nacheinander im oder gegen den Uhrzeigersinn spielen.
- "Enemy/opponent" (Gegner) bezieht sich auf alle anderen Spieler.
- Beim Angriff mit einer Unit kannst du eine ruhende Unit eines beliebigen Spielers oder einen beliebigen Spieler angreifen.
- Das Aktion-Timing beginnt mit dem Spieler, der als Nächstes an der Reihe ist und wird der Reihe nach fortgesetzt. Wenn alle Spieler sich entschieden haben zu passen, endet das Aktion-Timing.

