



# WARHAMMER UNDERWORLDS: RIVALS-FORMATREGELN

Rivals ist ein Format, bei dem ausschließlich Rivals-Decks verwendet werden. Das Rivals-Deck einer Kriegerschar besteht nur aus den Karten mit dem Kriegerscharsymbol jener Kriegerschar; wenn du also wenigstens eine Kriegerschar hast, hast du alles, was du brauchst, um dich an diesem kompetitiven und doch zugänglichen Format zu versuchen. Das Format wird regelmäßig mit neuen Kriegerscharen und allgemeinen Rivals-Decks aktualisiert, die von jeder Kriegerschar verwendet werden können.

## KRIEGERSCHAREN

Alle Warhammer-Underworlds-Kriegerscharen, die mindestens 12 fraktionseigene Missionskarten und mindestens 20 fraktionseigene Kraftkarten haben, von denen nicht mehr als die Hälfte Handlungen sind, können im Rivals-Format eingesetzt werden.

Wenn eine Kriegerschar nicht genug fraktionseigene Karten für einen vollständigen Missions- und/oder Kraftstapel hat, wie es bei einigen älteren Kriegerscharen der Fall ist, kann sie im Rivals-Format nur mit einem allgemeinen Rivals-Deck eingesetzt werden.

## DECKBAU

Im Rivals-Format muss eine Kriegerschar eines der folgenden Decks verwenden:

- Ein Rivals-Deck, das nur Karten mit ihrem Kriegerscharsymbol enthält
- Ein allgemeines Rivals-Deck aus der Saison Nethermaze, Gnarlwood, Wyrdhollow oder Deathgorge (die Saison, zu der ein Rivals-Deck gehört, findest du auf seiner jeweiligen Box).

## SPIELPLÄNE

Die folgenden Spielpläne können im Rivals-Format verwendet werden:

**Starterset-Spielpläne** (Seelenrefraktor, Verfluchter Kerker, Katophrane-Reliquiar, Zerstörter Turm)

**Nethermaze-Spielpläne** (Der Unvermeidliche Morast, Die Leidensschlinge, Säulen des Vergessens, Bodenlose Abgründe)

**Gnarlwood-Spielpläne** (Dunstried-Dickicht, Gramsümpfe, Blutnasse Schlinge, Rindenfall)

**Wyrdhollow-Spielpläne** (Schlucht der Narren, Wurzelhalleneinblutung, Fleischkrampfvortex, Sehnenkluffen)

**Deathgorge-Spielpläne** (Die Gletschergruft, Frostpeinruinen, Windgepeitschte Einöde, Der Kaltwirbelschlund)

## „BEST OF THREE“

Wenn ihr „Best of Three“ spielt, werden bis zu drei Spiele hintereinander gespielt, um einen Gewinner zu bestimmen.

Im „Best of Three“-Format können Spieler den gleichen Spielplan nicht mehr als einmal innerhalb derselben Begegnung eines Events verwenden – das bedeutet, dass die Spieler insgesamt mindestens zwei Spielpläne mitbringen müssen (wodurch sie eine Auswahl aus vier Spielplan-Seiten haben). Ein Spieler kann zum Beispiel im ersten Spiel das Dunstried-Dickicht verwenden, die Blutnasse Schlinge (auf der Rückseite des Dunstried-Dickichts) im zweiten Spiel und den Rindenfall im dritten Spiel.

Würfelt außerdem im zweiten Spiel einer „Best of Three“-Partie in Schritt 2 (Spielpläne auslegen) nicht gegeneinander. Stattdessen wird angenommen, dass der Spieler, der den Wurf im ersten Spiel verloren hat, den Wurf im zweiten Spiel gewinnt. Wenn die Partie nach dem zweiten Spiel noch nicht entschieden ist, würfelt im dritten Spiel in diesem Schritt wie üblich gegeneinander.

## DECKLISTEN

