



## **Was bedeutet eigentlich ,Trading-Card-Game‘?**

Wenn du Spaß am Spiel hast, kannst du aus einem Angebot von inzwischen mehr als 10.000 verschiedenen Karten (also Zaubersprüchen! 😊) weitere Karten ,sammeln‘, die dir nützlich erscheinen und deinen ,magischen Vorlieben‘ entsprechen. In der AG werden für die Teilnehmer regelmäßig Mitmachkarten vergeben, egal wie gut man spielt! Wenn du Karten mehrfach bekommst oder nicht benötigst, darfst du sie mit anderen AG-Teilnehmern tauschen. Dabei helfen dir erfahrene AGLer oder die ,Magic-Lehrer‘, damit so ein Tausch auch gerecht vor sich geht. In der AG achten wir außerdem ein wenig darauf, dass du nicht zu viel Taschengeld für dieses Hobby ausgibst.

## **Was kostet das Spiel?**

Für die AG-Teilnahme erheben wir einmal pro Schuljahr einen kleinen Beitrag in Höhe von 6 Euro, z.B. für...

- ...dein Starter-Material oder
- ...für die Teilnahme an einem kleinen Event,
- ...für Mitmachkarten,
- ...für Belohnungen und Preise.

**Dieser Beitrag reicht fürs Erste völlig aus!** – Auf die Dauer wird sich allerdings jede/r Magiebegabte neue Fähigkeiten wünschen. Die Erfinder dieses Spiels veröffentlichen seit 1993 jährlich mehrere ,Erweiterungen‘ (sog. ,Editionen‘), die mit neu designten Karten immer wieder neue Spielerfahrungen bereithalten. Die neuen Karten kann man z.B. in Form von sog. Boostern erwerben, das sind Karten-Packs, die je nach Art & Anzahl der enthaltenen Karten zu unterschiedlichen Preisen zwischen 3 und 6 Euro im Spielwarenhandel oder bei Online-Anbietern gekauft werden können. Achtung: Es gibt auch teurere Profi-Produkte, wie die ,Collector-Booster‘. Die sehen zwar toll aus, benötigen ihr aber nicht!!! Also bitte zunächst keinesfalls mehr Geld dafür ausgeben!



## **Was brauchst du für die AG?**

**Fast nichts!** Es ist jedenfalls nicht erforderlich, vor dem AG-Einstieg bereits irgendetwas gekauft zu haben. (Es ist aber auch nicht verboten!) Du benötigst nur **gute Laune** und **Interesse** am Spiel, die Bereitschaft, dich auf andere Begeisterte einzulassen und mit ihnen gemeinsam zu spielen. Du solltest ein ebenso guter Gewinner wie **ein guter Verlierer sein können**. Und noch etwas: Du musst **bereit sein für ein wenig Anstrengung**, denn das Spiel ist eigentlich erst für Dreizehnjährige empfohlen. Warum? – Weil es manchmal ganz schön schwierig ist, alles im Blick zu behalten und alle möglichen Tricks zu durchschauen. Aber keine Sorge. Das schaffst du schon, wenn du dir ein bisschen Mühe gibst! Das hat bisher immer geklappt und: In unserer AG haben sich sogar bereits Grundschüler einer 3. Klasse schon ganz gut gegen die erfahrenen 5- und 6-Klässler behaupten können. Wie immer gilt: Übung macht den Meister.

## **Gibt es auch Wettkämpfe?**

**Zu den neuen Editionen bieten wir regelmäßig kleine Zusatzformate oder auch mal größere Turniere an.** Dabei können die Teilnehmer ihre bisher erworbenen Fähigkeiten in einem freundschaftlichen Wettkampf unter Beweis stellen. Diese Events sind dann allerdings mit Extrakosten („Startgeld“) verbunden. Eine Teilnahme ist völlig freiwillig. Ebenso freiwillig sind die

regelmäßigen Ranglistenspiele. Dabei treffen zwei einigermaßen gleichstarke AG-Teilnehmern/innen aufeinander, um sich in ihrem AG-Ranking zu verbessern und zusätzliche Mitmachkarten zu erspielen. (Die gibt es übrigens auch, wenn man verliert.) Die absoluten Highlights waren sicher unsere Schulwettkämpfe mit den Magic-Spielern der IGS Sassenburg im Jahre 2018 und 2019, die das OHG beide gewonnen hat, sowie unsere in den Anfangsjahren durchgeführten AG-Ausflüge zu echten Turnieren (nach Wolfsburg, Peine und Hannover). Stell dir vor: Für diese Veranstaltungen sind besonders leidenschaftlichen Fans der Magic-AG sogar außerhalb der regulären Schulzeiten (also am Wochenende oder in den Ferien) freiwillig für unsere Schule angetreten.

## Auf wen trifft man denn so in der AG?

Magic ist ein Spiel, das man meistens zu zweit spielt, wie Schach z.B. Wir haben AG-TeilnehmerInnen aus fast allen Jahrgängen. Es machen sowohl Mädchen als auch Jungen mit (wobei es meistens ein klein wenig mehr Jungen als Mädchen sind). Normalerweise suchst du dir deine(n) Spielpartner(in) selbst aus, das kann z.B. jemand aus deiner Klasse sein. Hin und wieder versuchen wir, dass jede(r) auch mal neue AG-TeilnehmerInnen spielerisch kennen lernt. Mit ein bisschen Glück bekommst du sogar die Gelegenheit, mal ein ‚echtes‘ Spiel gegen uns, die Magic-Lehrer zu probieren. Wir freuen uns darauf...

Christian Hinze & Falk Henkel



- im Namen der Schülerinnen und Schüler der Magic-AG -

## Magic-Nachtrag:

**Was war damit gemeint, dass man seine Karten nach „magischen Vorlieben“ auswählt?**

Oh, diese Frage haben wir befürchtet und sie führt schon richtig weit. Hier nur erst einmal so viel: Um Zauberspruchkarten zu wirken, benötigst

du magische Energie, das sogenannte ‚Mana‘. Du bekommst es durch Länderkarten. In Magic gibt es fünf verschiedene Sorten von Mana: Zauberer, die grünes Mana nutzen, verwenden die Kraft der Natur und des Lebens, um mächtige Kreaturen zu erschaffen. Schwarzes Mana hingegen setzt die Kräfte der Vernichtung und des Unterganges frei. Blaue Zauberer gebrauchen ihr Mana zur Kontrolle der gegnerischen Kräfte, indem sie diese rückgängig machen oder für sich selbst nutzen. Rotes Mana bewirkt Feuer und Blitze und grenzenloses Chaos, wohingegen weißes Mana den Mächten der Ordnung dient und der Welt Licht und Gerechtigkeit bringen soll.

Die Farbmagic in Magic ist spannend und interessant und wenn du mehr darüber wissen möchtest, dann solltest du dich unbedingt über nächste Erweiterung informieren. Wenn du dem Link folgst, dann erfährst du mehr über die fünf Drachenältesten, die vor langer Zeit die fünf Häuser der Zauberschule von STRIXHAVEN gegründet haben. Jedes Haus folgt einer anderen Farblehre...

Und du hast die Wahl – also wähle die richtige Schule 😊

<https://magic.wizards.com/de/articles/archive/feature/die-erste-ektion-einfuehrung-strixhaven-2021-02-18>

