

PG TeacherClash

Ein Kartenduell für zwei

Exklusiver Vorverkauf

vom 02.05. bis 16.05.2025



Bestelle jetzt vier Boosterpacks für 10€ und sichere dir deine 40 Sammelkarten plus eine exklusive Special Karte! Probiere es vor dem SV-Raum in den Pausen aus und hol dir deins!

So funktioniert's

Zwei Spieler kämpfen auf einem 4x4-Spielfeld, indem sie Karten strategisch platzieren und bewegen. Raum-Karten und coole Effekte erhöhen die taktische Tiefe. Cleveres Spiel führt zum Sieg.

Die Spielanleitung findet ihr auf der Rückseite



Jetzt
Folgen:



Mehr Infos
Regelupdates
häufige Fragen

PG TeacherClash

Ein Kartenduell für zwei Spieler:innen ab 8 Jahren

Spielidee von Phil Fleischmann, Filip Perić, Connor Lübke und Volker Jakob

Spielvorbereitung

1. **Kartendeck:** Jeder Spieler erstellt sich ein Kartendeck aus 20 Karten. Diese Karten können maximal 10 Raumkarten enthalten. Es dürfen alle Karten maximal doppelt im Deck vorhanden sein.
2. **Spielfeld:** Das Spielfeld besteht aus einem 4x4-Raster (16 Felder). Es kann entweder physisch aufgebaut werden (z.B. gezeichnet auf einem Blatt Papier), oder ihr stellt es euch einfach vor.
3. **Starthand:** Jeder Spieler zieht zu Beginn **3 Karten** von seinem Deck.
4. **Startspieler** bestimmen: Der Startspieler wird durch **eine** Runde **Schere, Stein, Papier** ermittelt.

Spielablauf

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Wenn du dran bist, **führe EINE der folgenden vier Aktionen aus.**

Dies ist verpflichtend.

- **Lehrerkarte ausspielen:** Lege eine Lehrerkarte aus deiner Hand in deine erste Reihe. **Wichtig:** Falls keine Lehrerkarte ausliegt, musst du diese Aktion wählen.
- **Karte ziehen:** Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel auf deine Hand.
- **Raumkarte ausspielen:** Spiele eine Raumkarte auf ein zusätzliches Feld neben dem Spielfeld.
- **Lehrer bewegen:** Bewege einen Lehrer ein Feld nach vorne, hinten oder zur Seite.

Angreifen: Dies ist einmal im Spielzug als freie Aktion möglich, vor oder nach einer anderen Aktion.

Beispiel: Du darfst eine Karte ausspielen und im selben Zug angreifen, oder bewegen und angreifen.

Handkartenlimit: Das Handkartenlimit beträgt 5 Karten. Wenn du also 5 Karten oder mehr Karten auf der Hand hältst, darfst du die Aktion Karten ziehen nicht ausführen.

Kartenwerte: Karteneffekte können die ATK- und DEF-Werte einer Karte verändern. Wenn ein Effekt sich im Laufe des Spiels verändert (also variabel ist), lege zur besseren Übersicht Geldmünzen auf die betroffene Karte - jede Münze steht dabei für eine bestimmte Erhöhung des Werts. **Wichtig:** Der maximale ATK- und DEF-Wert einer Karte beträgt 1000. Werte, die darüber hinausgehen würden, verfallen. **Beispiel:** Eine Karte hat einen ATK-Wert von 800 und erhöht diesen jede Runde um 100. Lege am Ende jeder Runde eine Münze auf die Karte, um diese Steigerung festzuhalten. Weitere Münzen dürfen nicht mehr hinzugefügt werden, da der maximale Wert erreicht ist. Eine weitere Steigerung ist nicht möglich.

Kampf

Ein Kampf wird ausgelöst, wenn ein Lehrer angreift. Vergleiche die Werte der beteiligten Karten:

Angreifer (ATK-Wert) vs. Verteidiger (DEF-Wert).

Der Verteidiger wird zerstört und der Angreifer erhält diese Karte und legt sie beiseite. Diese zählt bei Spielende 1 Punkt.

Wenn die Werte gleich sind: Beide Lehrer werden zerstört, kein Spieler erhält Punkte. Die Karten werden abgeworfen.

Wenn der DEF-Wert des Verteidigers höher ist als der ATK-Wert des Angreifers: Es passiert nichts; beide Karten bleiben.

Ziel des Spiels

Derjenige, der zuerst 10 Punkte erreicht, also 10 zerstörte Lehrerkarten des Gegners gesammelt hat, gewinnt. Wenn die Pause endet, gewinnt derjenige mit mehr Punkten :)

Viel Spaß!

Team PG Spiel und Spaß

Design: Lenny Paschedag, Julian Frisch und Emma Lucia Arndt

Fotos: Elias Taheery, Joseph Muschler und Adam El-Houssaini

Orga & Marketing: Melisa Binaku, Kim Krause, Mila Schönberg, Sandra Salloum, Meral Cenk