

Sammelkartenspiel

Kartenspiel, das man durch eine unübersehbare Anzahl an Erweiterungskarten stark individualisieren kann

Bei einem **Sammelkartenspiel** (kurz **CCG** für *Customizable Card Game*) benutzt jeder Spieler sein eigenes Exemplar des Spiels. Ein Spiel besteht zunächst aus einem Basissatz Spielkarten, sowie einem persönlichen Fundus an zusätzlichen Karten, die der Spieler hinzugekauft hat. Diese Karten erweitern und verbessern die spielerischen Optionen des Spielers. Jeder Spieler wählt vor Spielbeginn aus all seinen Karten eine durch die Spielregel vorgegebene Anzahl aus, um aus diesen ein auf seine taktischen/strategischen Ideen abgestimmtes [Deck](#) zusammen zu stellen, das er dann im Spiel verwendet.

Die Karten werden in "Booster Packs" verkauft, die eine feste Anzahl Karten enthalten. Die Mehrzahl der Karten in einer solchen Packung ist de facto wertlos, aber einige wenige Karten sind gut und selten. Da seltene Karten mächtiger oder effizienter als normale Karten sind, steigen die Gewinnchancen mit der Anzahl erworbener Booster Packs. Der Käufer weiß aber nicht, welche Karten genau in einem Booster Pack enthalten sind. [Sammelkartenspiele](#) sind für einen Spieler darum oft mit hohen Ausgaben verbunden.

Das erste Sammelkartenspiel war Magic: The Gathering. Andere Beispiele sind Mittel Erde, Pokémon und Netrunner. [Sammelkartenspiele](#) werden häufig im Turniermodus gespielt.

Ein ähnliches Konzept liegt einem sogenannten **Living Card Game (LCG)** von Fantasy Flight zugrunde. Im Unterschied zu echten Sammelkartenspielen weiß ein Käufer hier, welche Karten genau in jeder neuen Erweiterung enthalten sind. LCGs sind darum deutlich billiger als CCGs. Beispiele: Android: Netrunner, Warhammer: Invasion.