

Freundschaft, unbesiegbare Waffe

Von DomKe

Kapitel 2: Das Mini-Turnier: Bakura gegen Dominik

„Los Pantherkrieger (2000 Atk), greife seinen wilden Kobold (1400 Def) an.“, reif Joey und zerstörte damit Yugi's letzte Verteidigung. Das Mini-Turnier war im vollem Gange und schon einige Duelle wurden gemeistert. Das erste Duell war Bakura gegen Tristan, welches Bakura knapp gewann. Téa spielte im zweiten Duell gegen Joey, doch verlor leider gegen ihn. „Ich habe einfach viel zu wenig Erfahrung.“, lachte Téa, als ihr Duell vorbei war.

Yugi und Joey duellieren sich gerade und lieferten sich einen spannenden Kampf. „Und jetzt mein Rotaugen (2400 Atk), lösche seine Lebenspunkte aus.“, befahl Joey. „Ich aktiviere Abwehrattacke! Dein Angriff wird sofort gestoppt und ich bin gerettet.“, unterbrach Yugi. „Schade Joey, war ganz schön Knapp was?“, stichelte Yugi grinsend. „Was ist das!? Wie konnte das passieren?“, rief er plötzlich verwundert, als seine Lebenspunkte auf einmal auf 0 standen. „Tja Yugi. Ich habe meine neuste Karte benutzt: 7 Werkzeuge des Banditen! Diese nette Fallenkarte setzt jeden Effekt einer deiner Karten lahm und zerstört sie. Das heißt das ich gewonnen habe.“, erklärte Joey. „Aber es war ein gutes Duell und es war nicht leicht zu gewinnen.“, fügte Joey hinzu und grinste.

Als das Duell zwischen Yugi und Joey beendet war, spielten Bakura und Dominik gegeneinander. „Zu schade, dass du meine Strategie schon ein wenig kennst.“, scherzte Dominik. „Das macht es mir nicht gerade leichter.“, entgegnete Bakura lachend. „Na dann, lass uns loslegen.“, sagte Dominik und begann damit das Duell. „Ich fange an.“, sagte Dominik und zog eine Karte. „Ich rufe Infanteriesoldat auf, im Angriffsmodus (1800 Atk). Dann lege ich noch zwei Karten verdeckt und beende meinen Zug.“

„Dann bin ich dran.“, sagte Bakura. „Übrigens habe ich mein Deck ein fettes Upgrade gegeben. Viele meiner neuen Karten, kennt keiner von euch.“, merkte er an und begann seinen Zug. „Ich rufe Schattenriese auf, im Angriffsmodus (1500 Atk). Dann spiele ich noch die Zauberkarte: Ruf der Schatten. Sie erlaubt mir ein beliebiges Monster der Finsternis aufs Feld zu holen und diesem auch noch zusätzlich, 300 Angriffspunkte hinzuzufügen. Also komm herbei, Optiklop (1800 Atk). Aber vergiss nicht, er bekommt noch dreihundert Punkte extra (2100 Atk). Dann also los Optiklop, bringe seinen Soldaten zur Strecke!“, befahl Bakura.

Doch Dominik war ihm einem Schritt voraus: „Ich aktiviere: Schützendes Sperrfeuer!“,

rief er. „Diese Fallenkarte stoppt deinen Angriff sofort und bestraft außerdem jedes Monster das angreift mit einem Abzug von 400 Punkten. Also wird dein Optiklop schwächer (1700 Atk).“, sagte Dominik und grinste. Daraufhin legte Bakura eine Karte verdeckt ab und beendete seinen Zug.

Dann war Dominik wieder am Zug: „Ich opfere nun meinen Infanteriesoldaten (1800 Atk) um MG-Soldat zu beschwören (2200 Atk). Aber das war noch nicht alles, denn ich spiele die Zauberkarte: Offiziersfunkruf! Diese Karte erlaubt mir sofort meinen Offizier der Infanterie (1000 Atk) aufs Feld zu rufen. Dann spiele ich noch: Topf der Gier. Jetzt darf ich zwei Karten ziehen.“, sagte Dominik und schaute gespannt auf die Karten, die er gezogen hatte. „Oh yeah, Glückszug! Ich spiele die Zauberkarte: Schutzbunker des Offiziers! Durch diese Karte wird mein Offizier beinahe unschlagbar. Ist diese Karte aktiv, kannst du meinen Offizier nur mit Monstern angreifen, die mehr als 3000 Angriffspunkte haben. Außerdem sind Zauber- und Fallenkarten vollkommen nutzlos gegen ihn. Mein Offizier darf zwar jetzt nicht mehr angreifen aber seine besondere Fähigkeit ist, jedes Monster der Infanterie auf meinem Spielfeld mit 400 Punkten zu stärken! Ich liebe dieses Deck.“, jubelte Dominik.

„Wo waren wir? Ach ja genau.“, überlegte Dominik, dann machte er weiter: „Mein MG-Schütze (2600 Atk) wollte deinem Optiklop (1700 Atk) einen Kugelhagel schmecken lassen. Dann los, lass das MG singen!“, befahl Dominik. Bakuras Optiklop wurde zerstört und seine Lebenspunkte sanken auf 3100. „Ich habe genug Schaden angerichtet.“, sagte Dominik und beendete seinen Zug.

„Du hast mich voll erwischt, aber ich werde zurückschlagen, Kumpel.“, sagte Bakura grinsend und begann seinen Zug: „Ich spiele die Zauberkarte: Neuanfang. Jetzt müssen wir alle Karten auf unserer Hand und in unserem Friedhof, wieder in unser Deck packen und dieses dann mischen. Wir machen also, vom Deck her, einen kompletten Neuanfang. Ach ja und deinem MG Schützen (2600 Atk) kannst du Lebewohl sagen.“, lachte Bakura.

„Ich hasse es, wenn Monster, die ich gerade erst beschwört habe und andere dafür opfern musste, zerstört werden, ohne dass ich eine andere Verteidigung habe. Jetzt hat Bakura einen Vorteil.“, fluchte Dominik im Geiste. „Wir beide werden jetzt 5 neue Karten ziehen. Außerdem muss ich Neuanfang aus dem Spiel entfernen.“, sagte Bakura und warf die Zauberkarte aus der Hand.

„Ha, Bakura hat einen großen Fehler gemacht. Jetzt habe ich Schwere Panzerfabrik auf meiner Hand. Diese Karte kann ein übermächtiges Monster beschwören, hahaha.“, dachte Dominik und grinste fies. „Hör auf zu grinsen, mein Freund.“, sagte Bakura und setzte sein Zug fort. „Ich beschwöre den Grausamen Geist der geflohenen Träume im Verteidigungsmodus (1800 Def) und lege zwei Karten verdeckt. Und jetzt bist du dran.“, beendete Bakura seinen Zug.

Dominik begann seinen Zug. „Ich spiele Schwere Panzerfabrik! Diese Karte wird in nur vier Zügen eine unbesiegbare Kampfmaschine beschwören. Das einzige was ich dafür tun muss, ist in den nächsten drei Zügen meine restlichen Panzerkarten in meinem Deck zu opfern. Bevor du aber auf die Idee kommst, meine Zauberkarte zu zerstören

beschwöre ich Artilleriekanone im Verteidigungsmodus! (2200 Def). Außerdem aktiviere ich die Zauberkarte: Starker Verteidigungswall! Diese Karte erhöht die Verteidigungspunkte eines meiner Monster um 1000. Und ich wähle natürlich meine Artilleriekanone. Somit liegt ihre Verteidigungskraft bei 3200!“, sagte er und grinste.

„Und wie will er jetzt seine Ritualkarte beschützen!?!“, fragte sich Bakura. „Um meine Ritualkarte aber nun endgültig zu schützen, spiele ich die Zauberkarte: Schutz der hinteren Reihen! Meine Zauber- und Fallenkarten sind nun unantastbar!“, freute sich Dominik. „Dieses Deck ist mächtig, doch ich werde eine Sicherheitslücke in seiner Armee finden“, dachte sich Bakura. „Damit ist mein Zug beendet.“, sagte Dominik.

„Nun gut, ich ziehe.“, sagte Bakura. „Verdammt ich habe nichts auf der Hand. Nur meine verdeckte Schicksalstafel kann mich derzeit zum Sieg führen. Aber dafür muss Dominik mich angreifen.“, dachte Bakura. „Diesen Zug setzte ich aus und lass dich weitermachen.“, sagte er.

„Gerne doch.“, entgegnete Dominik. „Ich opfere als erstes meinen Leichten Panzer „Fuchs“ für das Ritual. Dann beschwöre ich Sprengmeister im Angriffsmodus (1200 Atk) und beende meinen Zug.“, sagte Dominik.

„Jetzt wird es Zeit das ganze hier ein wenig umzukrempeln.“, sagte Bakura und zog eine Karte. „Als erstes aktiviere ich: Topf der Gier. Jetzt darf ich zwei weitere Karten ziehen. Nun opfere ich meinen Grausamen Geist um Dunkler Herrscher Ha Des (2450 Atk) zu rufen! Und jetzt Ha Des, greife seinen Sprengmeister (1200 Atk) an!“, befahl Bakura.

Dominiks Sprengmeister wurde zerstört und seine Lebenspunkte sanken auf 2750. „Du hast die besondere Fähigkeit meines Sprengmeisters aktiviert.“, merkte Dominik an. „Wenn er zerstört wird, reißt der das Monster das ihn vernichtet hat mit in den Tod.“, sagte er. „Nein mein Dunkler Herrscher!“, fluchte Bakura als sein Monster zerstört wurde. „Dann werde ich wohl meinen Zug beenden müssen.“, raunte er.

„Tja, dann werde ich jetzt mein zweites Opfer bringen. Und zwar meinen Mittelschweren Panzer „Panther“, begann Dominik seinen Zug. Doch auch er hielt ein schlechtes Blatt in der Hand und setzte eine Runde aus.

Dann war Bakura wieder an der Reihe: „Ich rufe Seelenschnitter aufs Feld, im Verteidigungsmodus (200 Def) und beende meinen Zug auch schon.

„Dann gebe ich meiner Panzerfabrik nun das letzte Opfer, meinen Schweren Panzer „Löwe“ und beschwöre nun meine stärkste Kampfmaschine: Meinen Königspanzer „Tiger“ (4200 Atk)!“, lachte Dominik. „Oha! Das Ding ist ja größer als ich gedacht hatte. Diese Anzahl an Angriffspunkten ist doch krank!“, dachte Bakura, als er den Königspanzer zum ersten Mal gegenüberstand. „Einen wirklich beeindruckenden Panzer hast du da.“, lobte Bakura scherzend.

„Und jetzt greif mich an!“, dachte er und wartete nur darauf seine Schicksalstafel zu aktivieren. „Los mein Königspanzer (4200 Atk), greif seinen Seelenschnitter (2000 Def) an, mit deiner Hauptkanone!“, befahl Dominik. Doch Bakuras Seelenschnitter

passierte nichts. „Was soll das?“, fragte Dominik verwirrt. „Tja, mein Seelenschnitter kann nicht vernichtet werden, aber du hast jetzt ganz andere Probleme.“, lachte Bakura. „Schicksalstafel!“, rief er und aktivierte diese Fallenkarte.

„Oh nein. Diese Karte hat es in sich.“, sagte Atemu. „Ja sobald Bakura das geheime Wort komplett hat, hat er gewonnen.“, stimmte Yugi zu.

„Schicksalstafel!? Verdammt, ich habe gehört wie diese Karte selbst Yami entgleist hatte. Fuck!“, fluchte Dominik im tiefsten Inneren. „Tja dann beende ich jetzt meinen Zug.“, sagte Dominik.

„Als erstes füge ich einen neuen Buchstaben meiner Geisternachricht zu. Den Buchstaben I. Dann ziehe ich eine Karte und beschwöre dazu noch: Schädelsuchender Ritter im Verteidigungsmodus (1800 Def). Das war's dann erstmal wieder.“, beendete Bakura seinen Zug.

„Dann ziehe ich wieder.“, startete Dominik seinen Zug. „Ich spiele nächtliche Bombardierung! Diese Karte setzt unser Feld in Dunkelheit und zerstört eine zufällige Karte von dir.“, erklärte Dominik. „Oh nein! Wenn er eine Karte meiner Geheimnachricht zerstört, ist meine Strategie im Eimer.“, dachte Bakura und wurde ein wenig nervös.

Es wurde stockdunkel und man konnte die Motoren der Bomber hören. Mit jeder Explosion wurde Bakura nervöser. Welche Karte wird dran glauben müssen? Es wurde wieder still und die Dunkelheit verzog. „Du hast also meinen Schädelsuchenden Ritter zerstört. Das hat dir rein gar nichts gebracht.“, lachte Bakura.

„Verdammt da hat er recht.“, fluchte Dominik. „Jetzt kann mich nur noch die Fallenkarte Eingedrungener Spion helfen. Aber dafür muss ich sie erst ziehen.“, dachte Dominik. „Ich lege eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“, sagte Dominik.

„Geisternachricht „N“ komm' herbei.“, sagte Bakura und aktivierte den dritten Buchstaben der Schicksalstafel. „Du hast noch zwei Züge.“, warnte Bakura und zog eine Karte. Er setzte diesen Zug aus und ließ Dominik weitermachen.

„Und jetzt bitte mein Spion!“, rief Dominik in Gedanken zu seinem Deck. Tatsächlich! Er zog die Karte Eingedrungener Spion. „Hammer geil!“, freute sich Dominik. „Ich lege eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“, sagte Dominik und konnte es nicht abwarten, seine Fallenkarte einzusetzen.

„Dann wird jetzt die Zauberkarte: Geisternachricht „A“ aktiviert.“, sagte Bakura und wollte gerade seinen Zug beginnen. Doch Dominik unterbrach ihn: „Deiner Schicksalstafel kannst du Lebewohl sagen!“, rief er begeistert. „Ich aktiviere Eindringender Spion!“, lachte er und erklärte was diese Karte im Petto hatte: „Dank dieser Fallenkarte darf ich eine x-beliebige Fallenkarte von dir zum Friedhof schicken. Und du weißt ganz genau welche!“, rief Dominik lachend. „Oh nein!“, raunte Bakura und wusste ganz genau welche Karte er zerstören würde. „Ich wähle deine Schicksalstafel!“, sagte Dominik und ließ die Fallenkarte vom Spielfeld verschwinden. Dadurch mussten auch alle anderen aktiven Geisternachricht-Karten auf dem Friedhof

gelegt werden.

Perplex und verwirrt starrte Bakura auf dein Deck. ‚Und was mache ich jetzt?‘, fragte er sich unsicher. „Nach dieser genialen Aktion lasse ich dich nun endlich weiter machen.“, stichelte Dominik. „Gerne doch.“, brummte Bakura und zog eine Karte. Doch sein Blatt bestand aus Karten, die ihm leider nichts brachten. Deswegen setzte er diese Runde aus.

Daraufhin zog Dominik eine Karte und musste feststellen das auch er nichts machen konnte. Somit setzte auch er seinen Zug aus.

Bakura übernahm wieder und zog eine Karte. „Ich aktiviere Kettenenergie. Jetzt muss jeder von uns 500 Lebenspunkte bezahlen um ein Monster zu beschwören.“, sagte er. ‚Es ist zwar auch für mich ein Nachteil aber mal sehen.‘, dachte sich Bakura und beendete seinen Zug wieder.

„Ich habe bereits mein stärkstes Monster auf dem Feld. Ich brauche keine Monster mehr beschwören, aber egal.“, lachte Dominik und begann seinen Zug. „Ich spiele meine Zauberkarte: Artillerief Feuer. Diese Karte erlaubt es mir bei Abgabe von 500 Lebenspunkten, ein beliebiges Monster von dir zu zerstören. Also opfere ich nun 500 Lebenspunkte, um deinen Seelenschnitter zu vernichten.“, sagte Dominik und vernichtete Bakuras Seelenschnitter.

‚Er hat gewonnen.‘, sagte Bakura im Geiste und grinste. „Und jetzt mein Königspanzer, lösche seine Lebenspunkte aus!“, befahl Dominik. „Herzlichen Glückwunsch zum Sieg.“, sagte Bakura als seine Lebenspunkte auf 0 fielen. „Danke, das war ein krasses Duell mein Freund.“, bedankte sich Dominik und grinste.

„Oh Joey, ich hoffe für dich, dass er im Duell gegen dich, nicht den Königspanzer einsetzt.“, lachte Tristan und deutete auf das anstehende Duell, zwischen Dominik und Joey – also das Finale – hin. „Ich wird’s schon irgendwie schaukeln.“, entgegnete Joey grinsend.