

REGELERGÄNZUNGEN zur DEUTSCHEN MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT im BRETTSPIEL 2009

23. Mai 2009

Spielezentrum, Peter Janshoff, Jean-Vogel-Str. 17
44625 Herne, Tel.: 02323 / 460418

(Version 1.1 - Stand: 21.05.2009)
(Letzter Update in fetter Schrift)

Grundsätzliches

Die Startreihenfolge richtet sich immer nach dem Turnierplan und nicht nach den in den Spielregeln beschriebenen Auslosungsverfahren. Das Amt des Bankhalters, Schriftführers etc. übernimmt immer der Startspieler. Er hat dabei alle Aktionen deutlich sichtbar und für alle Mitspieler nachvollziehbar auszuführen.

Jeder Spieler hat das Recht, die Anzahl des vorhandenen Spielmaterials zu zählen und die Vollständigkeit durch erneutes Zählen nach dem Spiel zu kontrollieren.

Bei Spielen mit Würfeln einigt sich jeder Tisch vor Spielbeginn, wie mit gekippten, heruntergefallenen oder übereinanderliegenden Würfeln umzugehen ist. Sollte dieses nicht geklärt sein, so wird mit allen am letzten Wurf beteiligten Würfeln nochmals gewürfelt.

Nach jedem Mischen von Spielmaterial wie Karten oder Plättchen ist durch einen zweiten Spieler abzuheben.

Die Veranstalter behalten sich vor, eventuell Original-Material durch andere Materialien zu ersetzen (statt Chips z. B. Spielgeld oder Punktnotation auf separatem Papier). Genaueres hierzu wird erst unmittelbar vor jedem Spiel bekannt gegeben.

Die Punktwertung pro Tisch ist 5-3-2-1. Bei geteilten Plätzen werden die Punkte für die belegten Plätze gleichmäßig auf die Gleichrangigen verteilt (z. B. 2,5 Punkte bei geteiltem 2. und 3. Platz). Die punktstärkste Mannschaft gewinnt das Turnier.

Bei Punktegleichstand entscheiden die wenigsten ersten Plätze, herrscht auch dann noch Gleichstand, entscheiden die wenigsten vierten Plätze (dadurch wird die „geschlosseneren“ Mannschaftsleistung hervorgehoben). Sollte nun noch Gleichstand herrschen, entscheiden die meisten zweiten Plätze. Als letztes Entscheidungskriterium wird dann noch der beste Einzelspieler herangezogen.

Die aktuelle Fassung dieser Regelergänzung sowie die Originalregeln der vier Spiele sind im Internet verfügbar unter der Adresse:

<http://www.spielezentrum.de/>

Für den Turnierort „Brettspielwelt“ gelten die Regelungen dort. Wir haben uns jedoch bemüht, die Unterschiede so gering wie möglich zu halten.

Die Spiele werden in der Reihenfolge der nachfolgenden Regelergänzungen gespielt.

Zeitlicher Rahmen

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass jedes Spiel ohne Zeitlimit zu Ende gespielt wird. Erfahrungsgemäß wird ein Turnier inklusive Pause 6 bis 7 Stunden, in Ausnahmefällen auch schon mal 8 Stunden, dauern.

Den Veranstaltern ist es freigestellt – auch während einer Partie – Zeitbeschränkungen pro Zug (z. B. mit Hilfe einer Sanduhr) einzuführen. Diese Regelung sollte sehr behutsam eingesetzt werden, z. B. wenn eine überlange Turnierdauer absehbar ist.

Auf die mögliche Einführung einer Zeitbeschränkung, sollte der regionale Veranstalter bereits vor Spielbeginn hinweisen.

Sollte sich herausstellen, dass ein Spiel bei maximal 25 Prozent der Tische (1 - 8 Tische) extrem viel länger dauert als beim Rest der Tische, kann der Veranstalter ankündigen, das Spiel nach einer gewissen Anzahl von Zügen bzw. nach Ablauf einer gewissen Zeit abzubrechen.

Der Palast von Eschnapur

Bis auf folgende Änderungen/Ergänzungen gelten die Originalregeln von Amigo.

Erläuterung zum „Spielablauf – Phase 3 bis 6 und 8“:

1. Nach dem Aufdecken der Karten wird die Auslage ausgewertet, die Goldkarte des Siegers in die Bank zurückgelegt und erst dann der Einfluss des hohen Beamten geltend gemacht.
2. Es ist also nicht statthaft durch schnelles Spielen, den Einsatz von Privilegkarten zu verhindern (z.B. nach Aufdecken der Karten für Phase 8 und Erkennen der Situation, sofort zu sagen „Ich versetze diesen Baustein!“).

Änderung zum „Kauf von Privilegkarten“:

1. Privilegkarten können (mit Ausnahme von Phase 9) jederzeit gekauft werden.
2. Um eine oder mehrere Privilegkarten zu kaufen, sollte der Spieler durch Ansage von „Stop!“ den regulären Spielablauf unterbrechen und seinen Kauf durchführen. Dadurch wird erleichtert zu beurteilen, wer früher eine Kaufaktion beginnen wollte.
3. Sollte es strittig sein, wer einen Kauf zuerst angemeldet hat, entscheiden die beiden nicht beteiligten Spieler, wer den Kaufvorgang zuerst angekündigt hat. Sind sich diese beiden nicht einig, so hat der Spieler Vorrang, der gerade den Spielreihenfolgemarken mit der niedrigeren Nummer besitzt.
4. Sollten mehrere Spieler „Stop!“ gerufen haben und die Reihenfolge wurde festgelegt, so darf der vorrangige „Stop“-Rufer auch mehrere Privilegkarten kaufen.
5. In Phase 9 erhalten die Spieler die Privilegpunkte in der Spielreihenfolge (gemäß Marker) und können sie (ohne Konkurrenz durch „Stop!“-Rufe) sofort für Privilegkarten ausgeben. Hat Spieler vier gekauft bzw. erklärt, dass er nicht kaufen will, gilt „wieder jederzeitiges Kaufen“ und die obige Regelung.
6. Sollte eine Privilegkarte weggekauft worden sein, so können nachrangige Rufer auf einen Kartenkauf verzichten.
7. Nach einem „Stop“-Ruf ist es zulässig auch keine Karte zu kaufen. [Bemerkung: Diese Regelung soll verhindern, dass ein Spieler gezwungen ist, eine Karte zu kaufen, wenn er versehentlich „Stop!“ gerufen hat. Diese Regelung dient nicht dazu zusätzliche Bedenkzeit zu erhalten. Nach spätestens 15 Sekunden gilt der „Stop“-Ruf als verfallen. (Missbrauch strafbar!)]

Änderungen/Erläuterungen zum "Einsatz von Privilegkarten":

1. Privilegkarten, die nicht zur gerade gespielten Phase gehören, also nicht „sofort“ eingesetzt werden können, dürfen trotzdem gekauft werden. Sie sind bis zum Ende der Phase 8 einer Runde auszuspielen oder sie verfallen ersatzlos. (Ausnahme unter 3. unten.)
2. Die Privilegkarte „Gleichstand gewinnen“ muss gespielt werden, bevor die Karte für Phase 3 aufgedeckt wird. **Sie gilt dann die gesamte Runde, also auch mehrmals, wenn bei mehreren Beamten Gleichstand eintritt.** Sie wird am Ende der Phase 8 unwirksam. [Bemerkung 1: Auch in der Originalregel sollte es Phase 3 heißen (Tippfehler!)
Bemerkung 2: Diese Privilegkarte muss also in Phase 9, 1 oder 2 gekauft werden, wenn sie zur Wirkung kommen soll. Wird sie in einer anderen Phase gekauft, verfällt sie, steht aber auch anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung.]

3. Die Privilegkarte „Baustopp ignorieren“ verfällt erst nach Phase 8. Es ist also zulässig diese Karte vorzeitig zu kaufen, sie in Phase 7 nicht zu verwenden (sozusagen aufzuheben) und sie erst in Phase 8 einzusetzen. Nach Phase 8 ist sie in jedem Fall abzugeben, egal ob eingesetzt oder nicht. **Wird das Privileg in Phase 7 ausgeübt, so ist es verbraucht und kann nicht in Phase 8 erneut eingesetzt werden.**
4. Hat ein Spieler das Privileg „Karten aus der Hand spielen“, so kann trotzdem in Phase 3 der Blockademarkers auf eines seiner Goldkartenfelder gelegt werden. Sind die Karten für diese Phase aufgedeckt, entscheidet sich der Spieler mit dem Privileg, welche Karte er verwenden will und schiebt diese verdeckt unter den Marker, sie gilt dann ganz normal für die nächste Runde.
5. Privilegkarten darf man auch zum spätest möglichen Zeitpunkt in der Phase in der sie gelten noch kaufen und einsetzen, sofern man dadurch keine Entscheidung eines anderen Spielers rückgängig macht, insbesondere dürfen sie noch gekauft und eingesetzt werden, nachdem die Geldkarten aufgedeckt wurden und die vor einem befindlichen Spieler ihren Zug durchgeführt haben. (Beispiel 1: Ein Spieler gewinnt Phase 8 und entscheidet sich dann erst die Privilegkarte „Baustopp ignorieren“ zu kaufen. Beispiel 2: Ein Spieler verliert Phase 6, er kann sich auch danach noch die Privilegkarte „Spielreihenfolgemarkers wählen“ kaufen und einsetzen. Hat der Spieler, der die Phase gewonnen hat, schon einen Reihenfolgemarkers vergeben, dann kann die Privilegkarte nicht mehr eingesetzt werden, um diesen Markers zu erhalten, wohl aber um sich einen aus den restlichen Markern auszusuchen. Beispiel 3: Ein Spieler kommt als dritter Spieler in Phase 7 an die Reihe und kann sich auch jetzt noch die Privilegkarte „Baustopp ignorieren“ kaufen und sofort verwenden. Beispiel 4: In einer Phase ist ein Spieler durch den Blockademarkers blockiert. Die Geldkarten wurden noch nicht aufgedeckt. Jetzt kann sich der blockierte Spieler immer noch entscheiden, die Privilegkarte „Blockademarkers ablehnen“ zu kaufen und an der Phase teilzunehmen. Sind die Geldkarten bereits aufgedeckt kann die Privilegkarte nicht mehr eingesetzt werden, da dieses dem gleichzeitigen Aufdecken widerspräche. Beispiel 5: Die Privilegkarten „Goldkarten Summe 3 und 2 Bausteine“, „Drei Bausteine“, „Baustopp ignorieren“ und „Freie Bauplatzwahl“ darf man auch noch kaufen und einsetzen, wenn man selbst an der Reihe ist und bereits gesehen hat, was die vorne sitzenden Spieler gebaut haben. Beispiel 6: In Phase 6 ergibt die Auswertung keinen Gewinner. Bevor das Legen der Bausteine beginnt, kann immer noch die Privilegkarte „Spielreihenfolgemarkers wählen“ gekauft und eingesetzt werden.)

Erläuterung zu "Phase 3 - Blockademarkers":

1. Liegt der Blockademarkers neben dem Palast, so kann er zu jedem Spieler und zu jedem Beamten gelegt werden, unabhängig davon, wo er noch davor gelegen war. Die Einschränkung anderer Spieler und anderer Beamten gilt nur, wenn der Markers auf einem Beamten liegt und von dort aus versetzt wird.
2. Den Blockademarkers darf man nicht bei sich spielen. („... verdeckte Goldkarte eines Mitspielers“, heißt hier „anderer Spieler“)

Erläuterung zu "Phase 6 – Neue Spielreihenfolge":

Endet die Phase 6 ohne Gewinner und wird dann das Privileg „Spielreihenfolgemarkers wählen“ gespielt, so tauscht der Spieler den Spielreihenfolgemarkers mit dem Spieler, der den gewünschten Markers hat. Die anderen beiden Spieler behalten die Markers.

Erläuterung zu "Prämien":

1. In Phase 8 kann es vorkommen, dass ein Feld mit einem Goldsack wieder frei wird. Wird dieses Feld im weiteren Lauf des Spieles erneut belegt, wird die Prämie ein weiteres Mal ausgeschüttet.
2. Wird in Phase 8 ein Feld belegt, das einen Goldbeutel trägt, so wird die Prämie wie in Phase 7 bezahlt. (Der Prämien-Abschnitt ist kein Unterpunkt von Phase 7.)

Erläuterung zur Privilegkarte "Blockademarkers ablehnen":

1. Diese Karte kann nicht auf Vorrat gekauft werden!
2. Liegt der Blockademarkers nicht auf einer eigenen Karte, so darf das Privileg zwar gekauft werden, verfällt aber ersatzlos.

Erläuterung zu den Privilegkarten „Gleichstand gewinnen“ und "Karten aus der Hand spielen":

1. Diese Privilegien können auch während Phase 2 gekauft und gespielt werden, allerdings dürfen die Mitspieler dann nochmals ihre Auslage verändern, bevor ab Phase 3 die Karten aufgedeckt werden.
2. Da nach dem Aufdecken Goldkarten mit dem Wert 0 wieder auf die Hand genommen werden, ist es zulässig für mehrere Beamte die Goldkarte mit dem Wert 0 zu spielen.

Eine Frage der Ähre

Bis auf folgende Änderungen gelten die Originalregeln von Pegasus.

Änderung der „Vorbereitung“:

Da das Spielendeplättchen aufgrund anders positionierter Stanznasen von der Seite erkennbar ist, wird der 6+1-Stapel nur aus 6 großen Ackerplättchen gebildet.

Änderung des „Spielendes“:

Jedes mal nachdem ein Plättchen vom 6+1-Stapel gezogen wurde, würfelt der plättchenziehende Spieler mit einem normalen sechsseitigen Würfel. Würfelt er mehr Augen als jetzt noch Plättchen im Stapel sind, so gilt das so, als ob das Spielendplättchen gezogen worden wäre. (Nach dem Ziehen des ersten Plättchens gilt also eine „6“ als Spielende Plättchen, nach dem zweiten „6“ und „5“ und so weiter.)

Änderung der „Wertung beim Spielende“:

Die Viehplättchen zählen nicht die aufgedruckten Werte, sondern jede Kuh ist 13, jedes Schwein 8 und jedes Huhn 3 Punkte wert.

Bürger, Baumeister & Co

Bis auf folgende Änderungen/Ergänzungen gelten die Originalregeln von ABACUS.

Änderung der „Vorbereitung“:

1. Um eine Diskussion über den Startort des Bürgermeisters zu vermeiden, wird der Startort für alle Tische gleich vor Beginn der Partie ausgelost.
2. Sollte jemand farbenblind sein und daher zwei Farben nicht unterscheiden können, so ist es statthaft, die Plättchen einer Farbe mit einem Punkt zu markieren.

Ergänzung zum „Spielablauf“:

1. Um zu verhindern, das Farbe der Plättchen von der Seite erkannt wird, werden die Bauplättchen aus dem beiliegenden Säckchen gezogen.
2. Der Startspieler hat jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, einen Strich auf dem Auswertebogen zu machen und so die Runden mitzuzählen. (Nach der 11. Rinde endet bekanntlich das Spiel.) Ab der siebten Runde überzeugt er sich durch Nachzählen der Plättchen im Beutel, ob auch alle Runden richtig registriert wurden. Jeder Spieler soll genau wissen, wie viele Runden das Spiel noch geht.

Bombay

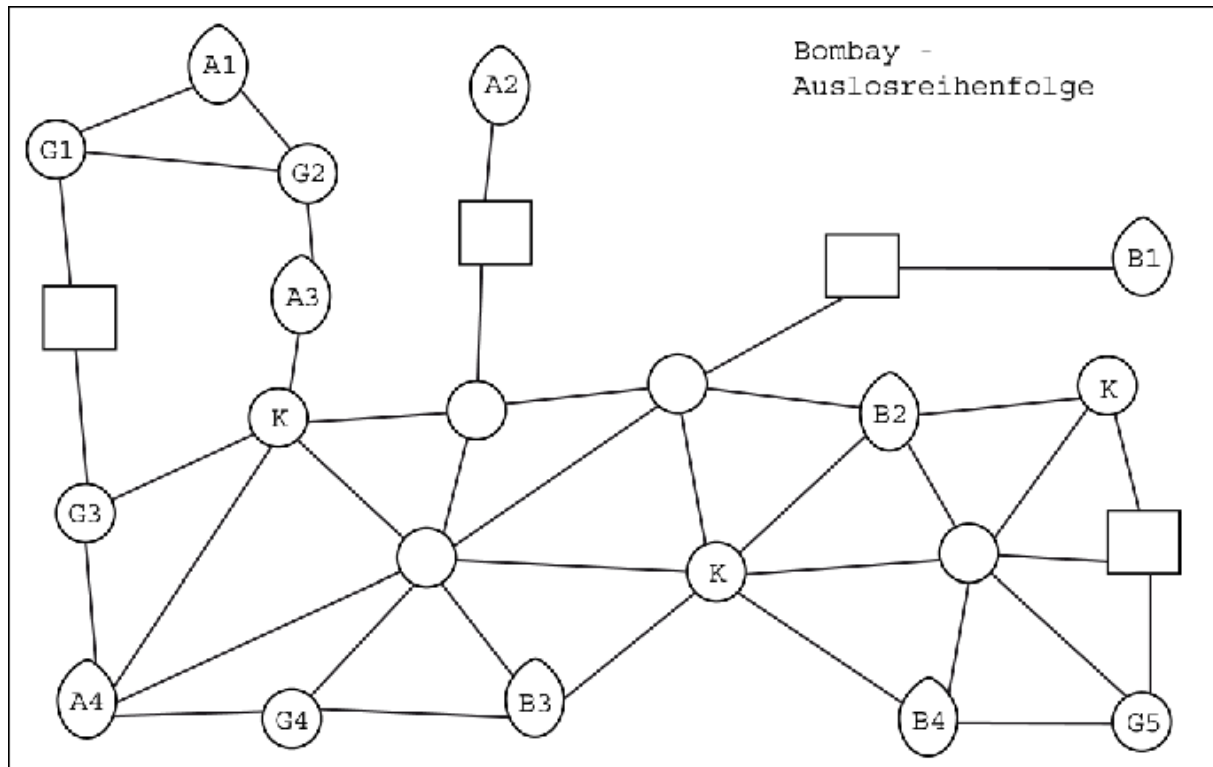
Bis auf folgende Änderungen/Ergänzungen gelten die Originalregeln von Ystari.

Änderung der „Vorbereitung“:

Um evtl. unterschiedliche Startspielervorteile zu vermeiden und zumindest einen Ausgleich über die Mannschaft hinweg zu schaffen, wird die Vorbereitung wie folgt verändert.

1. Die Nachfragewürfel werden in der auf der Spielregelabbildung (Spielplanfoto) dargestellten Reihenfolge abgelegt.

2. Ein Satz (blau, gelb, lila, orange) von Handelsstations-Marken wird für alle Tische gleich den Feldern A1-A4 zugelost (siehe nachstehende Abbildung). Die Verteilung wird unmittelbar vor Spielbeginn ausgelost.
3. Der zweite Satz Handelsstations-Marken wird für alle Tische gleich in einer gesonderten Auslosung den Feldern B1-B4 zugelost.
4. Die drei Kunden-Marken werden auf die drei mit „K“ gekennzeichneten Felder gelegt.
5. Die restlichen 5 Palast-Marken werden den Feldern G1-G5 für alle Tische gleich zugelost.
6. Die ersten neun Waren werden für alle Tische gleich ausgelost.



Erläuterung zu „Spielende - Paläste und Kunden“:

Sollte es zum Gleichstand von 3 oder allen 4 Spielern kommen, so sind 14 Rupien zu verteilen, was rechnerisch $4 \frac{2}{3}$ bzw. $3 \frac{1}{2}$ Rupien ergibt. Diese Bruchteile gehen in die Berechnung der Gesamtpunktzahl mit ein. Es wird nicht gerundet!

Jo Weigand Q