

**REGELERGÄNZUNGEN zu den
REGIONALEN VORAUSSCHIEDUNGEN zur
DEUTSCHEN MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT
im
BRETTSPIEL 2010**

27. und 28. Februar 2010

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

(Version 1.1 - Stand: 22.2.2010)
(Letzter Update in kursiver 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 (1 – 4 Tische) der 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 abbrechen.

Dominion

Es wird das Basisspiel „Dominion – Was für eine Welt!“ gespielt. Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Rio Grande Games / Hans im Glück / Schmidt Spiele.

Änderung zu „Die Königreichkarten“: Jeder Tisch spielt mit einem fest vorgegebenen, zugelosten Kartensatz. Dazu erhalten die Turnierveranstalter am Tag vor dem Turnier vom Spielezentrum eine Liste mit 25 verschiedenen Kartensätzen, jeder auf einem eigenen Zettel. Unmittelbar vor Spielbeginn von Dominion wird jedem Tisch einer dieser Kartensätze zugelost. Zur Auslosung zieht der Startspieler jedes Tisches einen dieser Zettel und bestimmt somit den Kartensatz, der an seinem Tisch gespielt wird. Die Zettel werden nach dem Ziehen nicht zurückgelegt, so dass an jedem Tisch ein anderer Kartensatz gespielt wird.

Die 25 Kartensätze werden über den Dominion-Set-Generator der Pöppelkiste erstellt.

Änderung zu „Spielvorbereitung“: Die Kartensätze, mit denen die Spieler starten, werden alle vom Startspieler vorbereitet. Er mischt jeden Kartensatz (7 Kupfer und 3 Anwesen) und lässt den zweiten Spieler abheben. Sind alle 4 Kartensätze fertig, darf sich jeder Spieler, beginnend mit dem 2. Spieler, einen davon aussuchen. Der letzte Kartensatz bleibt für den Startspieler. Mit diesen Kartensätzen wird das Spiel ohne weiteres Mischen begonnen.

Änderung zu „Mischen des Ablagestapels“: Der Turnierveranstalter lässt vor Spielbeginn die Mannschaftsführer abstimmen nach welcher der beiden folgenden Regel gespielt wird:

- *Der Stapel wird vom Spieler mindestens 4 mal gut und komplett durchgemischt. Anschließend lässt der Spieler seinen rechten Sitznachbarn den Stapel (mehrfach) abheben. Auf das Abheben darf nicht verzichtet werden.*
- *Der Stapel wird vom rechten Sitznachbarn des Spieler mindestens 4 mal gut und komplett durchgemischt. Anschließend darf der Besitzer des Stapels noch einmal abheben.*

Ergänzung zu „Spielende“: Am Spielende legt jeder Spieler seine Karten sortiert aus, so dass für alle Mitspieler die verwendeten Karten und erreichten Siegpunkte klar erkennbar sind. Erst wenn das Ergebnis von allen akzeptiert ist, werden die Karten aufgeräumt.

Agricola

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Lookout Games.

Zur Spielversion: Zum Turnier sind sowohl Spiele der ersten als auch der zweiten Auflage zugelassen. Mannschaften, die mehr als ein „Agricola“ zur Verfügung haben, werden gebeten, das neuere Spiel zum Turnier mitzubringen. Die Unterschiede in den Texten der Karten zwischen den beiden Auflagen werden toleriert – es wird nach den jeweils am Tisch vorliegenden Kartenversionen gespielt.

Hinweis für Besitzer der 1. Auflage und aktualisierten Ausbildungs- und Anschaffungskarten: Die neuen Karten sind anstelle der alten zu verwenden, nicht zusätzlich.

Zu Spielvorbereitung und Spielablauf:

- Es wird nach den Regeln „Der zweite Schritt: Das komplette Spiel“ gespielt.
- Es werden die Ausbildungen und Anschaffungen mit dem Kennbuchstaben E verwendet.
- Die beiden Ausbildungen „Rattenfänger“ und „Akademiker“ werden nicht verwendet.
- Es wird die Variante „Aus 10 werden 7“ gespielt (siehe Anhang der Regeln „6. Varianten“): *In der Spielvorbereitung, also vor dem Aufdecken der ersten Rundenkarte, bekommt jeder Spieler gleichzeitig 10 Ausbildungen und 10 kleine Anschaffungen und wirft je 3 ab.*

Erläuterung zu „Phase 3: Arbeitszeit – Aktionsfelder besetzen“: *Aktionsfelder dürfen nur besetzt werden, wenn man eine der aufgeführten Aktion durchführen kann. Ein Besetzen und anschließendes Verzichten ist nicht erlaubt. Beachte: Die Aktionsfelder 1 Schaf, 1 Wildschwein, 1 Rind besetzen und anschließend alle Tiere weglaufen zu lassen, ist kein Verzicht, sondern eine regelgerechtes, ausdrücklich erlaubtes Durchführen der Aktion.*

Heckmeck am Bratwurmeck

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Zoch.

Erläuterung zu „Eine Bratwurmportion ergattern“: Der Spieler darf in jedem Fall eine beliebige Bratwurmportion mit geringerem Wert als dem Zahlenwert seines Wurfs vom Grill nehmen, also z. B. auch dann, wenn die Bratwurmportion mit dem exakten Zahlenwert seines Wurfs auf dem Grill oder vor einem Mitspieler liegt.

Ergänzung zu „Eine Bratwurmportion ergattern“: Der Zug eines Spielers endet, wenn der Spieler alle 8 Würfel oder alle 6 Würfelsymbole vor sich abgelegt hat oder der Spieler den Zug von sich aus beendet. Ist der Zug beendet und kann mit den abgelegten Würfeln eine Bratwurmportion ergattert werden, dann muss diese auch genommen werden. Ein Verzichten ist nicht erlaubt.

Ergänzung zu „Bratwurmportion nehmen und stapeln“: Jeder Spieler darf seinen eigenen Stapel mit Bratwurmportionen jederzeit durchsehen, um z. B. seine Würmer zu zählen.

Erläuterung zu „Eine Bratwurmportion abgeben“: Es wird nicht bei jedem Fehlversuch eine Bratwurmportion auf dem Grill umgedreht, sondern nur dann, wenn auch tatsächlich eine Bratwurmportion abgegeben wurde und die abgegebene Portion nicht die höchste auf dem Grill ist.

Ergänzung zu „Spielende und Schlusswertung“: Es werden zwei Spiele gespielt. Es gewinnt, wer in Summe aus beiden Spielen die meisten Bratwürmer auf den Krallen hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Einzelportion aus beiden Spielen (höchster Zahlenwert).

Stone Age

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Hans im Glück / Schmidt Spiele.

Erläuterung zum „Werkzeugmacher“: Ein Spieler kann maximal über 12 Werkzeuge verfügen.

Erläuterung zur „Ernährungsphase“: Sollte es vorkommen, dass ein Spieler, der weniger als zehn Punkte hat, seine Personen nicht ernähren kann (oder will), so muss er trotzdem die vollen zehn Strafpunkte zurückgehen, negative Punkte sind also zulässig.

Erläuterung zur „Neuen Runde“: Beim Nachlegen der Zivilisationskarten ist es auf Wunsch eines Spielers zum Ende hin gestattet, diese nachzuzählen. Die Anzahl ist anschließend allen Spielern bekannt zu geben.

Erläuterung zur „Schlusswertung Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund“: Die Punkte ergeben sich als Quadrat der Anzahl der unterschiedlichen Karten plus dem Quadrat der Anzahl der restlichen Karten (Doppelte).

Stephan Zimmermann 