

REGLERGÄNZUNGEN zu den REGIONALEN VORAUSSCHIEDUNGEN zur DEUTSCHEN MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT im BRETTSPIEL 2019

17., 23. und 24. Februar 2019

DMMiB, Peter Janshoff,
Bochumer Str. 43, 44623 Herne
(Version 1.1 - Stand: 16.2.2019)
(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 darauf, wie mit gekippten, heruntergefallenen oder übereinanderliegenden Würfeln umzugehen ist. Sollte dieses nicht geklärt sein, 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). Genauereres 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 folgende Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge über die Platzierung: der bessere Platzdurchschnitt (unter Berücksichtigung geteilter Plätze), die meisten zweiten Plätze, die meisten dritten Plätze, bessere Platzierung des besten, zweitbesten, drittbesten Einzelspielers.

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

<http://www.dmmib.de>

Für den Turnierort „Brettspielwelt“ gelten die dortigen Regelungen zu Spielauswahl und Turniermodus.

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 abubrechen.

Russian Railroads

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Hans im Glück, sowie die offizielle Hans im Glück FAQ.

Erläuterungen zu „Allgemein: Einen Zug ausführen“:

- Aktionen, die auch von anderen Spielern auswählbar sind, müssen immer vollständig ausgeführt werden können, ansonsten dürfen sie nicht gewählt werden. Das betrifft die Aktionen auf dem Spielplan, inklusive der offen liegenden Ingenieure, und die ?-Karten.
- Aktionen, bei denen man nicht in Konkurrenz zu den anderen Spielern steht, darf man ganz oder teilweise verfallen lassen. Das betrifft Fabrik-Funktionen, eigene Ingenieure und die ?-Plättchen.
- Aktionen, die man während des Zuges bekommt, darf man in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Spielende-Karten werden jedoch immer erst am Ende des Zuges ausgewählt.
- Platziert man eine Lokomotive, so wird diese Aktion immer erst komplett mit etwaigem Überbauen abgeschlossen, bevor man mit seinem Zug fortfahren kann.

Ergänzung zu „Lokomotiven und Fabriken – Wie baut ein Spieler Fabriken?“: Eine Fabrik darf auch dann ausgetauscht werden, wenn sich ein Industriemarker auf ihr befindet. Die Funktion der neuen Fabrik wird dadurch aber nicht ausgelöst.

Erläuterung zu „Spielerreihenfolge – Wie wird die Spielerreihenfolge neu sortiert?“: Die neue Spielerreihenfolge ergibt sich aus der Reihenfolge der eingesetzten Arbeiter, gefolgt von der Reihenfolge der Anzeigefiguren der übrigen Farben.

Dies gilt auch für den Sonderfall, dass nur ein einziger Spieler einen Arbeiter – egal auf welchem Platz – eingesetzt hat. Dieser Spieler wird demnach in der nächsten Runde als erster am Zug sein.

Erläuterung zu „Arbeiter von der Reihenfolgeleiste versetzen“: Zusätzliche Arbeiter oder Geld, die ein Spieler beim Versetzen der Arbeiter von den beiden Aktionsfeldern der Reihenfolgeleiste erhält, können erst in der folgenden Runde eingesetzt werden.

Erläuterung zum „Schwarzen Arbeiter“: Der schwarze Arbeiter gewährt seinen Bonus nur, wenn er direkt auf ein Feld gestellt wird, dass einen Schritt mit einem schwarzen Gleis erlaubt und man auch ein schwarzes Gleis bekommt. Der schwarze Arbeiter gewährt keinen Bonus, wenn man durch ihn nur indirekt ein schwarzes Gleis erhält – zum Beispiel wenn er auf den Ingenieur 8 gesetzt wird und so eine Gleisaktion nochmals nutzt oder man durch seinen Zug ein ?-Plättchen mit schwarzen Gleisen erhält.

Machi Koro

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von KOSMOS aus 2015.

Es wird die Spielvariante „Komme, was wolle“ gespielt.

Änderung zum Aufbau der ersten Auslage am Start des Spiels: Vor Spielbeginn wird die offene Startauslage einmalig so gebildet, dass sie aus genau 10 Karten bestehen, die alle verschiedene Unternehmen zeigen und von denen höchstens 7 eine Würfelzahl größer oder gleich 6 besitzen. Dies wird wie folgt erreicht:

- Vom gut gemischten Stapel der Unternehmenskarten werden einzeln Karten aufgedeckt und

damit die offene Auslage gebildet.

- Wird ein Unternehmen aufgedeckt, das bereits in der Auslage liegt, wird dieses Unternehmen abgeworfen.
- Wird ein Unternehmen mit einer Würfelzahl größer gleich 6 aufgedeckt und liegen bereits 7 Unternehmen mit einer Würfelzahl größer oder gleich 6 aus, so wird dieses Unternehmen abgeworfen.
- Es werden so lange Unternehmen gezogen, bis 10 verschiedene Unternehmen ausliegen.
- Danach werden alle restlichen Unternehmenskarten werden nochmals gründlich gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- **HINWEIS:** Die Auslage wird nur einmalig vor Beginn des Spiels nach dieser Regel gebildet. Sobald das Spiel begonnen hat wird nach der normalen „Komme, was wolle“-Variante gespielt. Unternehmen werden dann wieder in der Auslage gestapelt und es darf auch wieder mehr als 7 Unternehmen mit einer Würfelzahl größer oder gleich 6 geben.

Änderung zur „Spielvorbereitung“: Die Spieler bekommen, im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, 2-3-4-5 Münzen als Startgeld.

Erläuterung zu „Spielablauf – Das Einkommen“: Auf Einkommen aus den Unternehmen darf nicht verzichtet werden.

Änderung zu „Spielende“: Sobald ein Spieler am Ende seines Zugs sein viertes (und damit letztes) Großprojekt gebaut hat, steigt er aus dem Spiel aus und belegt den besten noch nicht vergebenen Platz. Seine Karten und Münzen kommen aus dem Spiel und sind für andere Spieler nicht mehr verfügbar. Sobald drei Spieler auf diese Weise ausgestiegen sind endet das Spiel.

Erläuterung zu „Freizeitpark“: Ein Spieler kann pro Runde höchstens einen Zusatzzug über den Freizeitpark erhalten.

Erläuterung zu „Funkturn“: Nutzt ein Spieler den Funkturn, so gilt nur der zweite Wurf. Der erste Wurf löst keinerlei Effekte bei einem der Spieler aus.

Azul

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Next Move Games / Plan B Games.

Es wird mit der Vorderseite der Spielerablage gespielt.

Ergänzung zu „C. Vorbereiten der nächsten Runde“:

- Beim Bestücken der Manufakturplättchen wird ein Manufakturplättchen immer erst vollständig gefüllt, bevor das nächste bestückt wird.
- Werden beim Ziehen von Fliesen aus dem Beutel mehr Fliesen gezogen, als auf dem Manufakturplättchen platz haben, so werden alle gerade gezogenen Fliesen zurück in den Beutel gelegt und das Ziehen wiederholt.

Mystic Vale

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von AEG / Pegasus Spiele.

Es wird mit dem „Spielzug für fortgeschrittene Druiden“ gespielt. Das Vorbereiten wird dabei immer erst komplett abgeschlossen, bevor der nächste Spieler mit dem Pflanzen beginnt.

Ergänzung zu „Vor dem ersten Spiel“ & „Wichtige Grundlagen“: Da an den Kartenrückseiten zu erkennen ist wo oben und unten ist muss folgendes immer eingehalten werden:

- Die Karten sowie die Aufwertungen sind so in die Kartenhüllen zu stecken, dass die Öffnung der Hülle oben ist.
- Die Orientierung aller Karten auf Ablage- und Nachziehstapel muss identisch gehalten werden.

Änderung zu „Wichtige Grundlagen – Deine Karten“: Jedes Mal, wenn du eine Karte von deinem Deck benötigst und dein Deck leer ist, mischst dein rechter Nachbar deinen Ablagestapel.

Ergänzung zu „Spielende“: Die Abrechnung wird auf dem beiliegenden Wertungsbogen durchgeführt.

Änderung zu „4. Aufräumen - C) Die Auslage mit Aufwertungen auffüllen“: Beim Ziehen von den

Nachziehstapeln wird immer die unterste Karte gezogen (statt der obersten). Eine Vorschau auf die nächsten Aufwertungen durch die durchsichtigen Folien ist somit nicht mehr möglich.

Erläuterung zu „Level-1-Unterstützungen – Blühende Lichtung“: Setzt man die Blühende Lichtung ein, so wird die Blühende Lichtung abgeworfen – nicht die oberste Deckkarte (Fehler in einer alten Version der Regel).

Erläuterung zu „Level-2-Unterstützungen – Bach der Vitalität“: Hat man beide Exemplare dieses Unterstützers, so darf man trotzdem nur bis zu 3 Aufwertungen kaufen.

Erläuterung zu „Level-2-Unterstützungen – Konklave der Baumhirten“: Diesen Unterstützer darf man jederzeit spielen, insbesondere dann, wenn durch einen frisch aufgedeckten vierten Verfall das Verderben droht. Die Karte bleibt bis zum nächsten „Aufräumen“ bei der zugeordneten Karte liegen. Da mit der Regel „Spielzug für fortgeschrittene Druiden“ gespielt wird kann das bedeuten, dass wenn die Karte bei der Vorbereitung gespielt wird, sie bis zum Aufräumen des nächsten Zugs liegen bleibt.

Stephan Zimmermann 

Mystic Vale

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
	Siegpunkte	Siegpunkte	Siegpunkte	Siegpunkte
Siegpunkt-Plättchen				
Unterstützungen				
Aufwertungen				
Summe				

Mystic Vale

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
	Siegpunkte	Siegpunkte	Siegpunkte	Siegpunkte
Siegpunkt-Plättchen				
Unterstützungen				
Aufwertungen				
Summe				