

# REGELERGÄNZUNGEN zur DEUTSCHEN MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT im BRETTSPIEL 2019

**Finale in Bad Nauheim am 25. Mai 2019**

DMMiB, Peter Janshoff,  
Bochumer Str. 43, 44623 Herne  
(Version 1.1 - Stand: 22.5.2019)  
*(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, 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). 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 Punktgleichstand 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/>**

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.

Dem Veranstalter 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 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 abzubrechen.

### **Board Game Timer**

Bitte stellt Euch beim Finale 2019 darauf ein, dass die App [Board Game Timer](#) zum Einsatz kommen kann.

Der Einsatz der Timer-App kann entweder an allen Tischen für das komplette Spiel erfolgen, oder aber nach Schiedsrichterentscheid für die restliche Spielzeit an Tischen, an denen sich ein überlanges Spiel abzeichnet.

Die Verwendung der Timer-App zielt dabei explizit nicht darauf ab, besonders schnelles Spielen zu erzwingen. Demzufolge werden die Zeitgrenzen so sein, dass bei normal schnellem Spiel niemand in Gefahr kommen sollte an eine Zeitgrenze zu stoßen.

**Jede Mannschaft ist verpflichtet zwei Mobilgeräte mit zum Turnier zu bringen, auf denen der Board Game Timer installiert ist und die voll geladen sind.**

Kommt der Timer zum Einsatz, so

- ist dieser durch den Spieler an Sitzposition 1 zu stellen
- ist der Flugmodus eingeschaltet
- sind alle Nachrichten deaktiviert
- ist der Akku noch bei mindestens 50%, ansonsten kommt das Ersatzgerät der Mannschaft zum Einsatz. (wer Probleme mit der Akkulaufzeit hat möge die Bildschirmhelligkeit senken)

### **Einstellungen und Einsatz:**

	<b>Einsatz bei</b>	<b>Einstellung <i>Simultane Züge</i></b>	<b>Einstellung <i>Zählrichtung</i></b>	<b>Zeit pro Spieler*</b>	<b>Phasen mit angehaltenem Timer</b>
<b>Tavernen im Tiefen Thal</b>	langsamen Tischen	aus	Count Up	35 min	A, G
<b>Orbis</b>	Spielbeginn	aus	Count Up	18 min	-
<b>Blackout Hong Kong</b>	offen	ein	Count Up	10 min + 5 min pro Runde	6, 7
<b>Hadara</b>	offen	aus	Count Up	22 min	Kartenauslage zu Epochenbeginn

\* Wird der Timer nicht ab Spielbeginn eingesetzt, so wird eine Zeit vom Schiedsrichter vorgegeben.

Aufbau und Auswertung der Spiele laufen ohne Timer.

Überzieht ein Spieler die Zeit pro Spieler, so ist der Zeitschiedsrichter hinzuzuziehen. Dieser wird überwachen, dass von nun an alle Züge sofort, ohne Überlegungszeit, getätigt werden. Bei immer noch zu langsamem Spiel kann der Zeitschiedsrichter einen Siegpunktabzug von 10% der Siegpunkte des Spielers zu Spielende (aufgerundet auf ganze Punkte) für die Endwertung verhängen.

## **Die Tavernen im Tiefen Thal**

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Schmidt Spiele.

Es wird mit allen 5 Modulen gespielt.

#### Ergänzung zu „Spielmaterial“:

- Tavernen-Karten sind limitiert. Ist eine Sorte Tavernen-Karten ausverkauft, so kann sie in Phase F nicht mehr für Dublonen erstanden werden. Immer, wenn eine Aktion eine ausverkaufte Tavernen-Karte als Bonus gibt (Gast anwerben, Kloster-Leiste, Gästebuch), so darf stattdessen eine beliebige Tavernen-Karte mit geringerem Dublonen-Wert genommen werden. Werden Tavernen-Karten über die Rundenleiste vergeben (Runde 6 und 8), so dürfen die Spieler nur solche Karten wählen, von denen zu Rundenbeginn mindestens 4 vorhanden sind.
- Tavernen-Karten in der Auslage dürfen gezählt werden.
- Adelige sollen unbegrenzt zur Verfügung stehen. Sollten sie ausgehen, so gibt jeder Spieler 5 Adelige ab und bekommt in der Endwertung die entsprechenden 50 Extrapunkte.

Änderung zu „B – Die Taverne füllt sich“: Jedes Mal, wenn du eine Karte von deinem Nachziehstapel benötigst und dieser leer ist, mischst dein rechter Nachbar deinen Ablagestapel. Anschließend wird abgehoben.,

Ergänzung zu „D – Was darf's denn sein?“: Die Bierdeckel werden mit der gebrauchten Seite nach oben gedreht.

#### Erläuterung zu „F – Jetzt wird serviert!“:

- *In Phase F dürfen alle Aktionen der vorläufigen Planungsphase E noch einmal verändert werden, inklusive des Einsatzes von Tellerwäscher und Jongleur. Es muss dabei darauf geachtet werden, dass logisch die Reihenfolge „Würfel manipulieren“ – „Würfel setzen“ – „Ruf erhalten“ – „Dublonen/Bier ausgeben“ eingehalten wird.*
- Wenn ein Spieler seine Pläne ändert und Würfel auf ein anderes Feld, als in Phase E geplant, legt, dürfen dabei keine fest angestellten Tellerwäscher oder Schnäpse für den Jongleur verwendet werden, die erst in Phase F erhalten wurden.

Erläuterung zu „F – Jetzt wird serviert! – Adelige mit Bier anwerben“: Es dürfen mehr als 3 Adelige pro Runde mit Bier angeworben werden.

Erläuterung zu „Modul 3“: Das Spiel enthält 16 Barden-Karten (Druckfehler „18 Barden-Karten“ in erster Regelversion).

Erläuterung zu „Modul 4“: Die zweite Starkarte gibt, passend zum Aufdruck der Karte, folgende Boni: Nimm dir 1 Barden, 1 Bierhändler, 1 Lieferanten und 1 Tellerwäscher. (Druckfehler „Kellnerin“ in erster Regelversion).

#### Ergänzung zu „Modul 4“:

- Die Auswahl der Startkarten findet in Schritt 9 des Spielaufbaus statt. Tavernen-Karten, die man über die Startkarte erhält, werden in das Startdeck eingemischt.
- Die Spieler wählen ihre Startkarte reihum, beginnend mit dem Startspieler.

Änderung zu „Modul 5“: Die Menge an Unterschriften ist unlimitiert. Sollten die Unterschriften ausgehen, so behelft Euch damit, dass Ihr in jeder Spalte des Gästebuchs jeweils nur die unterste erhaltene Unterschrift mit einem Unterschriftenplättchen markiert.

Erläuterung zu „Modul 5“: Adelige unterschreiben nicht im Gästebuch.

## **Orbis**

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Asmodee.

Erläuterung zu „Die Welt – Wildnis“: Eine Wildnis hat gleichzeitig alle Farben. Der Spieler muss sich zu keinem Zeitpunkt für eine Farbe entscheiden.

#### Erläuterung zu „Beschreibung der Gottheiten“:

- Einige Göttinnen / Götter verlangen „gewertete“ Landschaften. Dies sind nur Landschaften, die eine Bedingung besitzen und diese Bedingung auch erfüllt wurde. Folgende Landschaften werden nicht als „gewertet“ betrachtet: Wildnis, Landschaften mit „Nicht erfüllt“-Plättchen, Bekehrung sowie der Heilige Felsen.

- Um die „meisten gewerteten“ Plättchen einer Landschaft zu besitzen, kann es auch ausreichen keines zu besitzen, sofern die anderen auch alle keines gewertet haben.

## Blackout Hong Kong

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Eggerstspiele.

Erläuterung zu „Spielmaterial“: Markierungssteine und Transportscheine sind unlimitiert.

Änderung zu „Spielvorbereitung – 6. Zielkarten / Spielende“: Die Länge des Spiels wird von der Turnierleitung unmittelbar vor Spielbeginn festgelegt. Dies wird über eine vorgegebene Anzahl zu spielender Runden (7 – 10) geschehen.

*Es ist geplant die Standardversion (15 Karten im Reservestapel), mit einer Obergrenze von 9 Runden zu spielen.*

*Ist der Zeitplan des Finales bis zum Start des Spiels im grünen Bereich, so wird die Obergrenze auf 10 Runden angehoben.*

Änderung zu „Spielvorbereitung – 16. Notfallpläne“: Die Spieler an den Sitzpositionen 1 bis 4 erhalten in dieser Reihenfolge die Notfallpläne A bis D.

Erläuterung zu „3 – Ziele – Karten mit mehreren Aufgaben“: Karten, bei denen nur ein Teil der Aufgaben erfüllt sind, können im Aufgabenbereich liegen bleiben. In einer der folgenden Runden kann die abschließende Belohnung auch dann eingefordert und die Karte in den Häkchen-Bereich gelegt werden, wenn in dieser Runde keine weitere Aufgabe der Karte erfüllt wurde.

Änderung zu „4 – Erkundet“: Nach erfolgreicher Suche wird das verletzte Mitglied des Suchtrupps durch verdecktes Ziehen aus dem Suchtrupp durch Deine rechte Nachbarin bestimmt.

Erläuterung zu „4 – Erkundet“: Auch bei der Trainings-Suche wird sich ein Mitglied deines Suchtrupps verletzen.

## Hadara

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

Änderung zu „Spelaufbau“:

- Die Turnierleitung lost unmittelbar vor Spielbeginn eine zufällige Reihenfolge der 5 Teile des Spielplans aus. An allen Tischen wird mit dieser Reihenfolge der Spielplanteile gespielt.
- Die Turnierleitung lost unmittelbar vor Spielbeginn die 4 zu verwendenden Startkarten aus. An jedem Tisch wird mit den gleichen ausgelosten Karten gespielt, wobei der Spieler an Sitzposition 1 die kleinste Startkarte, der Spieler an Sitzposition 2 die zweitkleinste Startkarte, usw. erhält.
- Die Turnierleitung lost unmittelbar vor Spielbeginn jeder der 4 Sitzpositionen ein Wappentier zu. An allen Tischen wird mit dieser Verteilung der Wappentiere gespielt.
- Jeder Spieler darf sich die Seite seiner Startkarte aussuchen.
- Es wird mit allen lila Karten gespielt.

Änderung zu „Phase A – Zwei verdeckte Karten ziehen“: Die Spieler ziehen gleichzeitig je zwei Karten. Die restlichen Schritte der Phase (1, 2a, 2b) werden reihum, beginnend mit dem Startspieler gespielt.

Erläuterung zu „Phase B“: Nach dem Startspieler folgen die weiteren Spieler im Uhrzeigersinn in Sitzreihenfolge.

Erläuterung zu „Übersicht der lila Karten – Epoche III“: Ein Set, dass über die Karte „Du darfst genau 1 fehlende Karte hinzurechnen“ entsteht, wertet sowohl bei der Wertung der goldenen Siegel als auch bei der lila Karte „Pro Set aus 5 verschiedenen Kartenfarben erhältst Du in der Schlusswertung 4 Punkte“.

Stephan Zimmermann 