

REGELERGÄNZUNGEN zu den REGIONALEN VORAUSSCHIEDUNGEN zur DEUTSCHEN MANNSCHAFTSMEISTERSCHAFT im BRETTSPIEL 2020

8., 9., 15., und 16. Februar 2020



Version 1.2 - Stand: 5.2.2020

(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/>

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.

Ganz schön clever

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Schmidt Spiele.

Änderung zu „Spielablauf“: Zur besseren Übersicht und Nachvollziehbarkeit...

- ... ist immer nur ein Spieler gleichzeitig an der Reihe. Nur auf seinem Block wird geschrieben. Nach dem aktiven Spieler folgen die passiven Spieler nacheinander in Spielerreihenfolge.
- ... werden alle erspielten Boni-Symbole direkt beim Erhalt durchgestrichen.

Erläuterung zu „Der aktive Spieler“: Kann oder will der aktive Spieler keinen Würfel des aktuellen Wurfs verwenden, so geht er direkt mit allen Würfeln zum nächsten Wurf über. Das Würfelfeld für dieses Wurf bleibt leer. Der Spieler ist nicht verpflichtet, eine Nachwürfel-Aktion zu verwenden.

Auf den Spuren von Marco Polo

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Hans im Glück, sowie die offizielle Hans im Glück FAQ V3 vom 14.08.2018.

Festlegung zu „Aufbau“: Es wird die Profi-Variante mit den geänderten Verteilungen von Stadtboni, Charakteren und Zielkarten, gemäß Seite 15 der Regel gespielt.

Hinweis zu „Aufbau“: Bitte beachtet, dass die Charakterwahl vor der Wahl der Zielkarten stattfindet.

Erläuterung zu „Rundenablauf – Neuen Startspieler bestimmen“: Bei der Bestimmung des neuen Startspielers wird ausschließlich betrachtet, wer zuletzt die Aktion „Reise“ durchgeführt hat. Anderweitige Reiseschritte über erfüllte Aufträge oder benutzte Stadtkarten sind hierfür irrelevant.

Erläuterung zu „Reisen - Besonderheiten“: Wird ein Handelsposten aus Beijing versetzt, so rutschen die Handelsposten auf niedrigeren Plätzen auf den leergewordenen Platz auf.

Erläuterung zu „Aufträge nehmen“: Will man zwei neue Aufträge nehmen, so muss man zuvor erst alle alten offenen Aufträge abwerfen.

Erläuterung zu „Zusatzaktionen – 1 Auftrag ausführen“: Ein Spieler kann einen Auftrag auch dann erfüllen, wenn er nicht alle Belohnungen erhalten kann oder will.

Erläuterung zu „Reisen“:

- Erhält ein Spieler durch eine Reise einen weiteren Reiseschritt als Kontorbonus, so ist dieser Reiseschritt nicht Teil der Reise. Demzufolge darf der Spieler sowohl nach der Reise als auch nach dem Reiseschritt je einen Handelsposten setzen. Anfallende Zusatzkosten für den Reiseschritt müssen erst vor dem Reiseschritt, nicht aber vor der ursprünglichen Reise bezahlt werden.
- Erhält ein Spieler durch eine Reise mehrfach einen Kontorbonus, so kann er selbst die Reihenfolge bestimmen, in der er diese erhält.

Erläuterung zu „Die Stadtkarten“: Für alle Stadtkarten gilt: Erst alles Geforderte abgeben, dann alles auf einmal bekommen. Nicht erlaubt sind Kettentauschen (1 Rohstoff ⇔ 2 Kamele) oder Einzelschrittreisen (bei den Karten, die Reiseschritte erlauben).

Änderung zu „Spielende und Schlusswertung – Gleichstand“: Haben zwei Spieler gleich viele Punkte und Kamele, so teilen sie sich den Platz. Auf die Ermittlung, wer das größere Kamel ist, wird verzichtet. ;-)

Hinweis zu „Rundenablauf“: Bitte beachtet, dass beim Übergang von einer in die nächste Runde folgende Reihenfolge eingehalten wird: Neue Aufträge auslegen, Stadt- und Charakterboni ausschütten, neu würfeln.

Die Reihenfolge, in der ein Spieler die Stadt- und Charakterboni erhält, darf er selbst bestimmen.

Erläuterung zu „Die Charaktere – Mercator Ex Tabris“: Der Spieler mit diesem Charakter bekommt genau die Ware, die in der vom anderen Spieler besetzten Marktzeile in der ersten Spalte zu sehen ist.

Erläuterung zu „Die Charaktere – Wilhelm von Rubruk“: Nach seiner kompletten Bewegung erhält Wilhelm von Rubruk für jeden in dieser Bewegung gesetzten Handelsposten die Boni der Stadt, in der der Handelsposten jetzt steht, sofern es Boni gibt. Wurde ein Handelsposten während der Reise gesetzt und sofort wieder versetzt gibt es nur die Boni der Stadt, auf der der Handelsposten am Ende von Wilhelms Reise steht.

6 nimmt!

Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Amigo.

Es wird die Standard-Spielvariante gespielt.

Erläuterung zur „Spielvorbereitung“: In alten Versionen der Regel werden die Spieler aufgefordert die Handkarten aufsteigend zu sortieren. Diese Regel wird im Turnier nicht angewendet.

Änderung zu „Spielende“:

- Es werden mehrere Spiele durchgeführt, bis ein Spieler insgesamt mehr als 66 Hornochsen eingesammelt hat und mindestens 4 Spiele gespielt wurden.
- Am Ende jedes Spiels werden auf dem beiliegenden Wertungsbogen für jeden Spieler der erreichte Platz in diesem Spiel, sowie die gesammelten Hornochsen notiert. Bei geteilten Plätzen werden die beteiligten Plätze durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt – also wenn die ersten beiden Spieler gleich viele Hornochsen haben, wird für beide $(1. + 2.) : 2 = 1,5$ als Platz notiert.

Es gewinnt der Spieler mit der kleinsten Summe der Plätze. Bei Gleichstand entscheidet, wer weniger Hornochsen gesammelt hat.

Anmerkung: Ein katastrophal schlechtes Ergebnis in einem Spiel hat damit keine zu extremen Auswirkungen auf das Gesamtergebnis.

Alhambra









Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Queen Games.

Änderung zur „Spielvorbereitung“: Auf den Beutel wird verzichtet. Die Gebäudeplättchen werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan ausgelegt.









Änderung zur „Spielvorbereitung – Verteilung des Startgeldes“: Es werden nacheinander vier Stapel Geld mit einem Mindestwert von 20 gebildet, gemäß den Originalregeln. Sind alle vier Stapel fertig, bekommt der Startspieler den Stapel mit den wenigsten Karten, der zweite Spieler den mit den zweitwenigsten, usw. Haben zwei Stapel die gleiche Kartenanzahl, geht der Stapel mit der niedrigeren Gesamtsumme an den weiter vorne sitzenden Spieler. Herrscht auch hier Gleichstand, geht der zuerst gezogene Stapel an den weiter vorne sitzenden Spieler.

Erläuterung zu „Wertungen“: Tritt das Spielende ein, bevor die zweite Wertungskarte aufgedeckt wurde, so entfällt die zweite Wertung.

Stephan Zimmermann 

| 6 nimmt! | Spieler 1 | | | Spieler 2 | | | Spieler 3 | | | Spieler 4 | | |
|--------------|-------------|---|--|-------------|---|--|-------------|---|--|-------------|---|--|
| | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  |
| 1 | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | |
| (5) | | | | | | | | | | | | |
| (6) | | | | | | | | | | | | |
| (7) | | | | | | | | | | | | |
| Summe | | | | | | | | | | | | |

Platzpunkte: 1, 2, 3, 4 Punkte – Geteilter 1. Platz: 1,5 Punkte, ...

| 6 nimmt! | Spieler 1 | | | Spieler 2 | | | Spieler 3 | | | Spieler 4 | | |
|--------------|-------------|---|--|-------------|---|--|-------------|---|--|-------------|---|--|
| | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  | Platzpunkte |  | Σ  |
| 1 | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | |
| (5) | | | | | | | | | | | | |
| (6) | | | | | | | | | | | | |
| (7) | | | | | | | | | | | | |
| Summe | | | | | | | | | | | | |

Platzpunkte: 1, 2, 3, 4 Punkte – Geteilter 1. Platz: 1,5 Punkte, ...