

Turnierregeln Direktqualifikations-Turniere

1. Allgemeine Regeln

Jeder Spieler darf nur an einem Direktqualifikations-Turnier pro Bundesland teilnehmen. Ein Turnier gilt als besucht, wenn der Teilnehmer für das Turnier eine Platzierung eingetragen bekommt.

Ist ein Spieler nach der Teilnahme an einem Direktqualifikationsturnier bereits für das Finale qualifiziert, wird sein Ranglistenergebnis bei der Bestimmung der Finalteilnehmer nicht mehr berücksichtigt. Er darf auch kein Direktqualifikations-Turnier mehr spielen.

1.1 Schiedsrichter, Material

1.1.1 Der Veranstalter hat einen Schiedsrichter für das Turnier zu benennen.

1.1.2 Eventuelle Regelverstöße müssen die Spieler dem Schiedsrichter unverzüglich melden. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist in jedem Fall zu akzeptieren. Wird dem Schiedsrichter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptieren die Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.

1.1.3 Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.

1.1.4 Die Turnierleitung darf Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dabei muss es sich jedoch um absichtliche Regelverstöße handeln, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten eines Spielers zu ändern. Die Disqualifikation kann nur vor dem Ende des Turniers, während einer laufenden Partie oder unmittelbar nach Beendigung einer Partie erfolgen. Nachdem die Spiele eines Turniers beendet sind und das Turnier durch die Siegerehrung abgeschlossen ist, ist die Disqualifizierung eines Spielers nicht mehr möglich.

1.1.5 Werden Spieler disqualifiziert, bzw. steigen Spieler aus dem laufenden Turnier aus, wird das Turnier mit weniger Teilnehmern zu Ende gespielt. Es ist nicht erlaubt, Ersatzspieler zu nominieren. Sollte es laut den vorgegebenen Spielplänen zu Partien mit zwei Spielern kommen, so muss der Veranstalter einen Spieler von einem Tisch mit vier Spielern bestimmen, der zu diesem Tisch wechselt.

1.1.6 Verlässt ein Spieler ein laufendes Spiel, so wird er disqualifiziert. Die bis dahin gespielten Steine des Spielers bleiben stehen, das Spiel wird jedoch mit 0 Siegpunkten und Platz 4 für ihn gewertet. Sollten dadurch nur noch zwei Spieler am Tisch sitzen, so muss der Veranstalter einen Ersatzspieler nominieren (notfalls der Schiedsrichter - unabhängig vom Ergebnis wird der Spieler mit 0 Siegpunkten auf dem letzten Rang gewertet).

1.1.7 Ein Spieler, der ein Turnier verlässt, kann für alle Catan-Turniere durch die Spiel liga gesperrt werden. Hier erfolgt eine Entscheidung nach Prüfung des Einzelfalls.

1.1.8. Es wird mit den vom Veranstalter gestellten Spielen gespielt.

1.1.9 Es wird nur das Material verwendet, das als Standard in den "Siedler von Catan"-Spielen (inkl. verwendeter Erweiterungen) vorhanden ist. Es ist nur erlaubt Material zu verwenden, das nicht aus diesen Spielen stammt (z.B. Spielsteine in einer anderen Farbe, Siegpunktzähler, besondere Räuberfigur, Spielsteine aus 5 - 6 Spieler-Erweiterungen oder dem 3D Catan), wenn alle Spieler am betroffenen Tisch damit

einverstanden sind. An einem Tisch wird dabei immer entweder komplett mit Kunststoff- oder Holzspielsteinen gespielt.

1.1.10 Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standard-Material handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.

1.2 Turnierablauf

1.2.1 Zeitbeschränkung ist möglich.

1.2.2 Für alle Runden hat der Veranstalter die Möglichkeit eine Zeitregelung einzuführen. Damit kann die Zeit, die ein Spieler pro Zug hat, auf 3 Minuten begrenzt werden. Es werden keine Spiele vorzeitig abgebrochen.

1.2.3 Es werden drei Runden mit allen Teilnehmern gespielt. Ob Erweiterungen gespielt werden, liegt in der Entscheidung des jeweiligen Veranstalters. Dabei kann der Veranstalter eines der folgenden Formate wählen:

1. 3 x Basisspiel
2. 2 x Basisspiel + 1 x Zu neuen Ufern
3. 2 x Basisspiel + 1 x Fischer von Catan

1.2.4 Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. Diese liegen für den Veranstalter als Download, jeweils dem Turnier zugeordnet, in der Datenbank bereit.

1.3 Wertung

1.3.1 Der Sieger eines Spiels bekommt fünf Punkte, der Zweite drei Punkte, der Dritte zwei Punkte und der Vierte einen Punkt. Bei gleicher Platzierung werden die Punkte geteilt. Dies gilt auch, falls drei Spieler gleich viele Siegpunkte erreichen. Sollte an einigen Tischen mit drei Spielern gespielt werden, so lautet die Punktaufteilung 5-3-1.

1.3.2 Die Punkte aus den drei Spielen werden addiert. Die Gesamtsumme bestimmt den Turniersieger und die Platzierungen.

1.3.3 Bei Punktgleichstand entscheiden die von den Spielern erreichten Siegpunkte (SP). Gewertet werden immer nur die Maximal zum Sieg nötigen Punkte. (Basis: 10, Seefahrer: 14, Fischer von Catan: 10) Sollte nun immer noch Gleichstand herrschen, so entscheidet die höhere Summe des Prozentanteils der Siegpunkte der eigenen Spiele (Bsp. s. u.).

Für den Fall, dass nun immer noch ein Gleichstand besteht, entscheiden die Einzelplatzierungen, wobei zuerst die Anzahl der ersten Plätze zählt, dann die Anzahl der zweiten Plätze und schließlich die Anzahl der dritten Plätze.

Format „Die Fischer von Catan“: Dies gilt auch dann, wenn der Spieler mit 11 Punkten gewinnt, weil er den alten Schuh besitzt.

Beispiel (nach drei gespielten Runden):

Spieler A und B gewinnen je 2-mal und werden einmal Dritter. Beide gehören in allen Spielen einer 4er-Gruppe an.

Daraus ergibt sich folgende Punktverteilung für Spieler A und B:

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Ges. Pkt.
Spieler A	Platz 1 = 5 Pkt.	Platz 3 = 2 Pkt.	Platz 1 = 5 Pkt.	12 Pkt.
Spieler B	Platz 1 = 5 Pkt.	Platz 1 = 5 Pkt.	Platz 3 = 2 Pkt.	12 Pkt.

Weiterhin holen beide insgesamt 28 Siegpunkte. Es ergibt sich nach den ersten beiden Entscheidungskriterien ein Gleichstand.

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Ges. SP
Spieler A	Platz 1 mit 10 SP	Platz 3 mit 8 SP	Platz 1 mit 10 SP	28 SP
Spieler B	Platz 1 mit 10 SP	Platz 1 mit 10 SP	Platz 3 mit 8 SP	28 SP

Nun werden die Prozentanteile der Siegpunkte der Tische, an denen die Spieler gespielt haben, errechnet.

Für Spieler A ergibt sich:

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Ges. %
Spieler A	10/32 SP = 31,25%	8/30 SP = 26,67%	10/36 SP = 27,78%	85,70%

Spiel 1: A holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 32 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 31,25%.

Spiel 2: A holt 8 Siegpunkte, insgesamt gab es 30 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 26,67%.

Spiel 3: A holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 36 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 27,78%.

Die Summe der Anteile beträgt: 85,70%.

Für Spieler B ergibt sich:

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Ges. %
Spieler B	10/30 SP = 33,33%	10/33 SP = 30,30%	8/36 SP = 22,22%	85,85%

Spiel 1: B holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 30 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 33,33%.

Spiel 2: B holt 10 Siegpunkte, insgesamt gab es 33 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 30,3%.

Spiel 3: B holt 8 Siegpunkte, insgesamt gab es 36 Siegpunkte am Tisch, also ist sein Anteil: 22,22%.

Die Summe der Anteile beträgt 85,85%.

Also liegt in der Gesamtwertung Spieler B vor Spieler A.

1.3.4 Sollten nur 3 Spieler an einem Tisch spielen, so wird die erreichte Gesamtpunktzahl an diesem Tisch für die Berechnung des Anteils um die Durchschnittszahl der Punkte an diesem Tisch erhöht, da sonst 3er Tische unverhältnismäßig bevorzugt würden.

Beispiel: Turniertisch mit Spieler A im Spiel 1:

Spieler A: 10 SP, Spieler C: 9 SP, Spieler D: 5 SP → Gesamt: 24 SP; Durchschnitt: 8 SP.

Damit beträgt die neue Gesamtpunktzahl **32** (24 + 8) Siegpunkte.

Für die Anteile ergibt sich:

Spieler A: $100\% \cdot 10/32 = 31,25\%$, Spieler C: $100\% \cdot 9/32 = 28,13\%$,

Spieler D: $100\% \cdot 5/32 = 15,63\%$.

1.3.5 Damit die in einem Turnier erzielte Qualifikation für das Finale Gültigkeit hat, müssen mindestens 16 Teilnehmer an dem jeweiligen Turnier teilgenommen und ein gültiges Ergebnis erzielt haben.

1.4 Aufgaben der Spieler – Spielmaterial

1.4.1 Das Spielbrett wird von den am Tisch spielenden Spielern aufgebaut. Es wird keine vorgegebene Startaufstellung benutzt, sondern vor jedem Spiel mit der Zufallsmethode ein neues Spielfeld generiert.

1.4.2 Das Spielmaterial bleibt in jedem Falle immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch. Dies gilt insbesondere für Rohstoffkarten und Entwicklungskarten, die zwar in der Hand gehalten werden dürfen, sich jedoch immer über der Tischhöhe befinden müssen.

1.4.3 Bei allen Spielen übt der Startspieler gleichzeitig die Funktion des Bankhalters aus. Nur er nimmt Rohstoffe entgegen und gibt Rohstoffe an die anderen Spieler aus dem Vorrat aus. Seine eigenen Aktionen kommentiert er immer für alle Spieler hörbar und zeigt die eingesetzten Karten vor der Ablage den anderen Spielern.

1.4.4 Neu gekaufte Entwicklungskarten müssen immer getrennt von bereits vorhandenen Entwicklungskarten aufbewahrt werden. Verstößt ein Spieler gegen diese Regel, so darf er in dieser Runde keine Entwicklungskarten mehr spielen, da für seine Mitspieler nicht ersichtlich ist, welche Karten neu gekauft wurden.

2. Qualifikation

2.1 Die beiden besten Spieler eines Turniers qualifizieren sich für das Finale der Meisterschafts-Saison, der Staatsmeisterschaft.

2.2 Sollte ein Spieler aus der Direktqualifikation nicht am Finale teilnehmen, dann rückt der Nächstplatzierte des entsprechenden Turniers nach, Achtung zeitliche Beschränkung!

2.3 Hat sich ein Spieler über ein Direktqualifikationsturnier fürs Finale qualifiziert, kann er sich nicht mehr über die Rangliste qualifizieren.

3. Zusatzregeln und Regelerklärungen

Jede von uns im folgenden angegebene Regel versteht sich als zusätzliche Regel, sie gilt zusätzlich zu den Standard-Catan-Regeln. Dabei haben die Zusatzregeln Vorrang vor den Standard-Catan-Regeln.

3.1 Basisspiel

3.1.1 Der eigene Spielzug beginnt mit dem Würfeln, allerdings ist das Spielen einer Entwicklungskarte vor dem Würfeln gestattet!

3.1.2 Eine Straße darf nicht über eine Siedlung / Stadt eines anderen Spielers hinweg gebaut werden.

3.1.3 Es ist möglich eine Siedlung in dem Zug, in dem man sie errichtet hat, zu einer Stadt auszubauen. Dazu muss im Vorrat des Spielers aber noch tatsächlich eine Siedlung vorrätig sein!

3.1.4 Kauft ein Spieler eine Entwicklungskarte mit seinem 10. Siegpunkt, so darf er sie sofort aufdecken und gewinnt somit das Spiel.

3.1.5 Mit dieser Karte (3.1.4) ist jedoch nur eine Karte gemeint, die einen direkten Siegpunkt bedeutet. Es ist also nicht möglich z. B. durch eine Ritter-Karte so die größte Rittermacht und somit 2 Siegpunkte, die zum Sieg führen, zu erlangen. Diese Ritter-

Karte kann erst in der nächsten Runde verwendet werden. Gleiches gilt für die Karte Straßenbau und die Längste Handelsstraße oder sonstige mögliche Kombinationen.

3.1.6 Die Handelsphase und die Bauphase werden nicht mehr grundsätzlich getrennt, es ist also gestattet in beliebiger Reihenfolge zu handeln und zu bauen!

3.1.7 Es ist gestattet einen Hafen in derselben Runde zu verwenden, in der er erbaut wurde.

3.1.8 Ein Spieler hat gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat und an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, so muss er warten bis er wieder an der Reihe ist, um den Sieg zu beanspruchen.

3.1.9 Sind bei der Ausgabe der Rohstoffe von einem Rohstoff nicht genug Karten im Vorrat um allen Spielern die nötige Anzahl an Rohstoffkarten zu geben, so bekommt kein Spieler diesen Rohstoff. Die übrigen Rohstoffe werden wie gewohnt verteilt. Sollte nur ein einziger Spieler Rohstoffe erhalten und sind diese nicht in ausreichender Menge im Vorrat vorhanden, so erhält dieser Spieler alle im Vorrat vorhandenen Rohstoffe der betroffenen Sorte.

3.1.10 Wird bei einer 7 oder dem Spielen einer Ritter-Karte der Räuber versehentlich nicht versetzt und wird dies erst in einem folgenden Spielzug bemerkt, so bleibt er auf seinem Feld stehen, bis er das nächste Mal durch eine 7 oder einen Ritter versetzt wird. Bemerkt ein Spieler während des Zuges in dem die 7 gewürfelt bzw. die Ritterkarte gespielt wurde, dass der Räuber nicht versetzt wurde, so wird dies nachgeholt. Der Räuber wird in keinem dieser Fälle in die Wüste versetzt.

3.1.11. Sollte ein Spieler durch das Versetzen des Räubers eine Rohstoffkarte bei einem anderen Spieler ziehen dürfen und entscheidet sich nach dem Versetzen des Räubers für einen Spieler, der keine Rohstoffkarte hat, so steht es ihm frei einen anderen Spieler zu wählen um bei ihm zu ziehen. Allerdings darf er dafür nicht erneut über den neuen Platz des Räubers entscheiden (es kommen also nur Spieler in Betracht, die ebenfalls eine Siedlung oder eine Stadt an dem neuen Standort des Räubers besitzen).

3.2 Zu neuen Ufern

3.2.1 Aufbau und Materialien:

Es wird gemäß des Aufbaus und der Regeln der aktuellen Seefahrer-Ausgabe (2010) gespielt. Die benötigten Materialien entnehmen Sie bitte der Spielregel. Diese steht als Download bereit.

Sollte mit dem Material der ersten Edition (Holzfiguren) gespielt werden, so sollte dennoch der Aufbau der aktuellen Ausgabe genutzt werden und die aktuellen Regeln verwendet werden. (Der Aufbau ist sowohl für die 3er- wie 4er-Version problemlos mit dem alten Material durchführbar.)

Die Hauptinsel wird aus den angegebenen Landfeldern zufällig aufgebaut. Die kleinen Inseln werden zufällig aus den angegebenen Landfeldern gebildet. Die Zahlenplättchen der Hauptinsel werden zufällig von links oben beginnend im Uhrzeigersinn ausgelegt. Die Zahlenchips der kleinen Inseln werden von oben links beginnend zufällig ausgelegt. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Es dürfen niemals 2 gleiche Zahlen auf direkt angrenzenden Feldern liegen.
2. Es dürfen keine roten Zahlen auf direkt angrenzenden Feldern liegen.

Falls einer der beiden Fälle eintritt, wird ein neuer Chip gezogen.

Die Häfen werden von den Spielern verteilt, indem sie zufällig gezogen und beginnend bei einem beliebigen Feld im Uhrzeigersinn auf die vorgegebenen Felder gelegt werden.

3.2.2 In der Gründungsphase dürfen nur auf der Hauptinsel Siedlungen gegründet werden.

3.2.3 Sollte in der Aufbauphase an eine Siedlung ein Schiff gebaut werden, so darf dieses Schiff selbst dann versetzt werden, wenn die Siedlung dadurch danach über keine Straße bzw. kein Schiff verfügt.

3.2.4 Der Räuber startet in der Wüste, der Seeräuber startet außerhalb des Spielfeldes.

3.2.5 Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer kleinen Insel baut, erhält er 2 Sonder-Siegpunkte (Catan-Chips).

3.2.6 Eine Schiffslinie kann durch eine Siedlung eines Mitspielers unterbrochen werden, es entstehen dadurch allerdings KEINE zwei endständigen Schiffslinien, diese Unterbrechung gilt nur für das Berechnen der Längsten Handelsstraße - es ist also nicht erlaubt eines der Schiffe aus der Mitte dieser Schifflinie zu versetzen.

3.2.7 Durch das Versetzen von Schiffen kann man die Längste Handelsstraße verlieren. Allerdings wird erst nachdem das Versetzen des Schiffes abgeschlossen ist, überprüft, ob die Längste Handelsstraße den Besitzer wechselt. Ändert sich also die Gesamtlänge der Längsten Handelsstraße durch das Versetzen eines Schiffes nicht, so kann man die Längste Handelsstraße durch das Versetzen nicht verlieren.

3.2.8 Es ist weder erlaubt, an den sechs Seiten des Hexfeldes auf dem der Seeräuber steht, ein Schiff zu entfernen noch ein neues einzusetzen. Wird der Seeräuber bewegt (7 oder Ritterkarte), so kann der Spieler bei einem anderen Spieler, der eine Schiffslinie am betreffenden Hexfeld besitzt, eine Rohstoffkarte stehlen.

3.2.9 Gewonnen hat, wer als erster 14 Siegpunkte erreicht und an der Reihe ist.

3.3 Fischer von Catan

3.3.1 Es wird mit dem Material und den Regeln aus der Erweiterung "Händler & Barbaren" (also inkl. des Sees) gespielt.

3.3.2 Mit den Fischkärtchen darf nicht gehandelt werden.

3.3.3 Ein Spieler darf nicht mehr als 7 Fischkärtchen besitzen. Der alte Schuh zählt dabei nicht als Fischkärtchen.

3.3.4 Wird eine 7 gewürfelt oder eine Ritterkarte gespielt, darf der Räuber auch auf den See versetzt werden.

3.3.5 Wenn ein Spieler seine zweite Siedlung in der Gründungsphase an den See oder einen Fischgrund gebaut hat, erhält er dafür ein Fischkärtchen.

Wir wünschen Euch allen viel Erfolg!