

Lindauer Siedler von Catan Turnier

Regeln

Allgemeine Regeln:

Das Turnier besteht aus zwei Vorrunden mit allen Teilnehmern und einer Finalrunde mit den acht Bestplatzierten. In den Vorrunden 1 und 2 wird das Basisspiel gespielt, und in der Finalrunde schliesslich die Städte & Ritter-Erweiterung.

Für alle Runden hat der Veranstalter die Möglichkeit, eine Zeitregelung einzuführen. Diese Regelung gibt die Möglichkeit, die Zeit, die die Spieler pro Zug verwenden dürfen, auf drei Minuten zu beschränken. Es werden jedoch keine Spiele vorzeitig abgebrochen.

Der Spielplan bzw. die Insel Catan wird in jeder Runde von den beteiligten Spielern aufgebaut, in den ersten beiden Vorrunden sowie in der Finalrunde nach den Regeln für den variablen Aufbau (Zufallsmethode)

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.

Sind bei der Ausgabe der Rohstoffe nicht genug Karten im Vorrat, um allen Spielern die nötige Anzahl an Rohstoffkarten zu geben, bekommt kein Spieler diesen Rohstoff. Die übrigen Rohstoffe werden wie gewohnt verteilt.

Während eines Spiels bleibt das Spielmaterial immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch. Rohstoffkarten und Entwicklungskarten dürfen zwar in der Hand gehalten werden, müssen sich jedoch immer über der Tischhöhe befinden.

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

Der Veranstalter stellt mehrere Schiedsrichter und einen Hauptschiedsrichter, die das Turnier leiten.

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

Die Turnierleitung darf Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dies müssen jedoch absichtliche Regelverstöße sein, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zugunsten eines Spielers zu ändern. Diese Disqualifikation kann nur vor dem Ende des Turniers während einer laufenden Partie oder unmittelbar nach Beendigung einer Partie erfolgen. Nachdem die Spiele des Turniers beendet sind und das Turnier durch die Siegerehrung abgeschlossen ist, ist eine solche Maßnahme vonseiten der Turnierleitung nicht mehr möglich.

Zusatzregeln und Regelerklärungen für die Vorrundenspiele

Jede von uns im Folgenden angegebene Regel versteht sich als zusätzliche Regel zu den Standardregeln oder als besonders zu beachtender Punkt. Die Zusatzregeln haben Vorrang vor den Standardregeln.

- Der eigene Spielzug beginnt mit dem Würfeln, allerdings ist das Spielen von Entwicklungskarten vor dem Würfeln gestattet!
- Eine Straße oder eine Schiffslinie darf nicht über eine Siedlung eines anderen Spielers hinweg gebaut werden (*gilt auch für die Finalrunde!*).
- In den Vorrundenspielen gelten die Standard-Aufstellregeln (zwei Siedlungen, zwei Strassen/Schiffe).
- 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 tatsächlich eine Siedlung vorrätig sein (*gilt auch für die Finalrunde!*).
- Kauft ein Spieler eine oder mehrere Siegpunkt-Entwicklungskarten, mit denen er auf die erforderliche Anzahl Siegpunkte kommt, darf er sie sofort aufdecken und gewinnt so das Spiel. Für Ritter- und Fortschritt-Entwicklungskarten gilt diese Ausnahme von der üblichen Kartenaufdeckregel nicht: Will man mittels einer neuen Ritter- oder Fortschritt-Entwicklungskarte die größte Rittermacht bzw. die längste Handelsstraße erobern oder zusätzliche Rohstoffe für weitere Bauten erhalten, um so das Spiel zu gewinnen, muss man die nächste Runde abwarten, bis man diese Karte regulär spielen darf.
- Die Handelsphase und die Bauphase werden nicht mehr grundsätzlich getrennt, es ist also gestattet, in beliebiger Reihenfolge zu handeln und zu bauen (*gilt auch für die Finalrunde!*).
- Es ist gestattet, einen Hafen in derselben Runde zu verwenden, in der er erbaut wurde (*gilt auch für die Finalrunde!*).
- Ein Spieler hat erst gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte hat und er an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist, um das Spiel zu gewinnen.

Städte & Ritter

Wir spielen nach den offiziellen Städte & Ritter-Regeln. Um eventuelle Unklarheiten zu vermeiden, werden im Folgenden Punkte hervorgehoben, die besonders zu beachten sind.

- Der Räuber wird zu Beginn des Spieles so lange nicht versetzt, bis die Barbaren zum ersten Mal Catan erreicht haben. Bei einer gewürfelten 7 wird nur geprüft, ob jemand zu viele Karten auf der Hand hält. Der Räuber bleibt in der Wüste stehen, es wird keine Karte von einem Mitspieler gestohlen. Der Räuber kann auch durch Einsatz von Fortschrittskarten (Bischof) oder durch Ritter nicht versetzt werden. Er bleibt in der Wüste, egal was geschieht. Wurde in dem Zug, in dem die Barbaren Catan erreichen, eine 7 gewürfelt, darf der Räuber erstmalig versetzt werden [offizielle Regeländerung von Januar 2004!].
- Der Zug beginnt mit dem Würfeln, lediglich die Fortschrittskarte "Alchimist" darf und kann nur vor dem Würfeln ausgespielt werden. Es ist aber möglich, zu einem beliebigen Zeitpunkt nach dem Würfeln innerhalb des eigenen Zuges, also auch, nachdem bereits gehandelt und gebaut wurde, Fortschrittskarten auszuspielen und Ritter zu aktivieren oder Aktionen mit Rittern durchzuführen. Hierbei gibt es nur die Bedingung, dass ein Ritter keine Aktion mehr in einer Runde ausführen kann, wenn er in derselben Runde

aktiviert wurde. Zu den Rittern ist noch zu sagen, dass sie gegnerische Handelsstrassen unterbrechen und auch den Weiterbau gegnerischer Strassen über die Kreuzung, an der sie sich befinden, verhindern.

- Die Fortschrittskarten dürfen sofort nach Erhalt ausgespielt werden (vorausgesetzt man ist an der Reihe). Eine Ausnahme bilden da die Siegpunktkarten, diese müssen sofort aufgedeckt werden, selbst wenn man nicht an der Reihe ist.
- Fortschrittskarten können generell nur nacheinander gespielt werden, eine Verknüpfung ist nicht zulässig. Zum Beispiel kann pro Stadtausbau nur ein Baukran und für den Bau einer Stadt nur eine Medizin verwendet werden.
- Hat ein Spieler alle 5 Siedlungen verbaut und zusätzlich noch eine oder mehrere Städte auf dem Spielplan, wird im Fall einer Reduzierung der Stadt diese auf die Seite gelegt und fungiert ab nun als ganz normale Siedlung.
- Hat man ein Aquädukt errichtet, kann man sich ab sofort einen beliebigen Rohstoff nehmen, wenn man beim Auswürfeln der Rohstoffeinnahmen leer ausgegangen ist. Dies gilt jedoch nicht bei einer 7.
- Das Spiel endet, sobald der erste Spieler 13 Siegpunkte erreicht hat und er an der Reihe ist.

Es gelten im Weiteren auch die Zusatzregeln und Regelerklärungen für die Vorrundenspiele mit dem Vermerk "gilt auch für die Finalrunde".

Wir wünschen Euch allen viel Erfolg!

"Catan" und "Die Siedler von Catan" sind eingetragene Marken der Catan GmbH und werden hier nur zum Zwecke der journalistischen Berichterstattung verwendet. Die in den Turnierregeln zitierten Regelauszüge © Kosmos Verlag .