

## Deutsche Meisterschaft 2019

### Turnierregeln

#### 1. Allgemeine Regeln

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

#### 2. Turnierablauf

- Es werden drei Runden mit allen Teilnehmern gespielt. Genutzt werden die vom Veranstalter gestellten Spiele.
- Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. Diese liegen für den Veranstalter als Download bereit. Der Startspieler wählt zuerst die Farbe und seinen Sitzplatz. Danach wählt jeder Spieler nach seiner vorgegebenen Position im Uhrzeigersinn seine Spielerfarbe.
- Das Spielbrett wird von den am Tisch spielenden Spielern aufgebaut. Vor jedem Spiel wird mittels des variablen Aufbaus ein neues Spielfeld generiert.
- Der Startspieler übt grundsätzlich 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.
- Ob Erweiterungen gespielt werden, liegt in der Entscheidung des jeweiligen Veranstalters. Im Falle eines Drei-Runden-Turnieres kann der Veranstalter eines der folgenden Formate wählen:
  - 3x Basisspiel
  - 2x Basisspiel + 1x Zu neuen Ufern
  - 2x Basisspiel + 1x Fischer von Catan
- Der Veranstalter entscheidet, ob das Turnier nach diesen drei Runden endet oder in einer vierten Runde noch ein Finale gespielt wird. Ist das der Fall, so folgt das Finale der besten acht Spieler an zwei Tischen mit je vier Personen.

- Die Platzverteilung im Finale ergibt sich nach folgendem Schema aus der Rangfolge in der Vorrunde:

**Tisch 1:** Spieler Platz 1, Spieler Platz 4, Spieler Platz 5, Spieler Platz 8

**Tisch 2:** Spieler Platz 2, Spieler Platz 3, Spieler Platz 6, Spieler Platz 7

Dabei suchen sich die Spieler in der vorgegebenen Reihenfolge ihre Startposition aus (NACHDEM das Finalbrett aufgebaut wurde).

Besteht das Turnier aus vier Runden, so stehen folgende Formate zur Wahl:

3 x Basisspiel, Finale: Basisspiel

3 x Basisspiel, Finale: Zu neuen Ufern

3 x Basisspiel, Finale: Fischer von Catan

Bei Gleichständen entscheiden die Vorrundenplatzierungen über die genaue abschließende Platzierung der Spieler am Finaltisch

- 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.

### 3. Wertung

- 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 der entsprechenden Plätze addiert und sodann unter den Spielern geteilt. Bezüglich der Platzierung wird der auf den geteilten Platz Folgende übersprungen. Sollte an einigen Tischen mit drei Spielern gespielt werden, so lautet die Punktaufteilung 5-3-1.
- Die Punkte aus den drei Spielen werden addiert. Geht das Turnier lediglich über drei Runden, so bestimmt die Rangfolge der Gesamtsummen den Turniersieger und die Platzierungen. Wird noch ein Finale gespielt, so bestimmt sie über die Platzierung der besten acht Spieler.
- Bei Punktgleichstand entscheidet die Summe der von den Spielern erreichten Siegpunkte (SP). Gewertet werden immer nur die Maximal zum Sieg nötigen Punkte. (Basis: 10, Seefahrer: 14, Fischer von Catan: 10) Format „Die Fischer von Catan“: Dies gilt auch dann, wenn der Spieler mit 11 Punkten gewinnt, weil er den alten Schuh besitzt.
- Sollte nun immer noch Gleichstand herrschen, so entscheidet der Durchschnitt des Prozentanteils der Siegpunkte in den eigenen Spielen. Das heißt: für jeden Spieler wird der Durchschnitt der Prozentanteile an den Gesamtsiegpunkten der einzelnen Partien gebildet und verglichen.

#### Beispiel:

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%.

Der Durchschnitt der Prozentanteile beträgt: 28,57.

- 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.

## 4. Qualifikation

- Die beiden besten Spieler eines Turniers qualifizieren sich für das Finale der Deutschen Meisterschaft. Wird ein Finale gespielt, so sind dies die Sieger der beiden Finaltische. Wird im Anschluss an die drei Vorrunden ein Finale gespielt, so gewinnen die Sieger der beiden Finaltische gemeinsam das Turnier und qualifizieren sich für die Teilnahme am Finale der Deutschen Catan Meisterschaft.
- Sollte ein Spieler aus der Direktqualifikation nicht am Finale teilnehmen, dann rückt der Nächstplatzierte des entsprechenden Turniers (beim Turniermodus mit Finale: Turniertisches) nach.
- 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.
- Spielt ein Spieler zwei oder mehr Qualifikationsturniere, so erhält der Spieler unabhängig vom Ergebnis mit 0 Siegpunkten den letzten Rang
- Damit die in einem Turnier erzielte Qualifikation für das Finale Gültigkeit hat, müssen mindestens 16 Teilnehmer an dem jeweiligen Turnier teilgenommen und in allen Spielen ein gültiges Ergebnis erzielt haben.
- Sich für die Teilnahme am Finale der Deutschen Catan Meisterschaft qualifizieren kann nur, wer die deutsche Staatsangehörigkeit besitzt oder seinen Daseinsmittelpunkt in Deutschland hat. Wer bereits an der offiziellen Catan Meisterschaft eines anderen Landes teilgenommen hat, ist von der Qualifikation ausgeschlossen.

## 5. Schiedsrichter, Material

- Der Veranstalter benennt einen Schiedsrichter für das Turnier.
- 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.



- Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.
- Die Turnierleitung darf Spieler aufgrund von Regelverstößen disqualifizieren. Dabei muss es sich jedoch um vorsätzliche 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.
- 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, die gewertet werden. 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.
- 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 erhält der Spieler mit 0 Siegpunkten den letzten Rang).
- Ein Spieler, der ein Turnier verlässt, kann durch das Spielezentrum für alle Catan-Turniere gesperrt werden. Die Entscheidung erfolgt nach Prüfung des Einzelfalls.
- 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. Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standard-Material handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.
- 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 Tischkante befinden müssen.

## 6. Zusatzregeln und Regelerklärungen

### Basisspiel

- Der Spielzug eines Spielers beginnt mit der Entgegennahme der Würfel. Mit der Weitergabe der Würfel endet der Spielzug des entsprechenden Spielers.
- Es ist möglich, eine Siedlung in dem Zug, in dem man sie errichtet hat, zu einer Stadt auszubauen, soweit im Vorrat des Spielers tatsächlich eine Siedlung vorrätig ist.
- Die Trennung der Handelsphase und der Bauphase ist aufgehoben.
- Es ist gestattet, einen Hafen in derselben Runde zu verwenden, in der er erbaut wurde.
- 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.
- Auf Nachfrage muss die Kartenanzahl zu jeder Zeit genannt werden.
- Ein Spieler hat erst gewonnen, wenn er 10 oder mehr Siegpunkte (Städte & Ritter: 13) hat und er an der Reihe ist. Sollte er dies versehentlich übersehen, so muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist, um das Spiel zu gewinnen.
- Ein Mitspieler, der ihm zustehende Karten aus der Bank nicht erhalten hat, kann dies in demselben Spielzug noch nachholen bzw. nachfordern. Das gilt nicht, wenn bereits eine Karte gespielt wurde, die seine Handkarten beeinflusst. Ist der Spielzug bereits abgeschlossen, hat er keinen Anspruch mehr auf diese Karten.
- 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 erhält 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.
- Vergisst ein Spieler, den Räuber zu setzen:
  - a) Der Räuber wird bei noch andauerndem Spielzug auf ein Landschaftsfeld seiner Wahl gesetzt
    - soweit in der Zwischenzeit kein Handel eingesetzt hat. Das ist der Fall, sobald der aktive Spieler ein konkretes Tauschangebot unterbreitet hat.
    - wenn der aktive Spieler danach nicht gewürfelt hat (Ritter vor dem Würfeln)
    - falls in der Zwischenzeit keine Karte gespielt wurde, die Handkarten beeinflusst (Monopol).

Der Spieler kann dann nach den Regeln des Basisspiels von einem Mitspieler eine Handkarte ziehen.

b) Sind die oben genannten Bedingungen nicht erfüllt, so wird der Räuber auf die Wüste gesetzt. Es darf keine Karte von einem Mitspieler gezogen werden.

## Zu neuen Ufern

- Es wird gemäß des Aufbaus und der Regeln der aktuellen Seefahrer-Ausgabe gespielt. Dies gilt auch, soweit mit dem Material der ersten Edition (Holzfiguren) gespielt wird. Material, Aufbau, zusätzliche Regeln richten sich nach Szenario 1 (4 Spieler): Zu neuen Ufern.
- 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.  
Es dürfen:
  - niemals 2 gleiche Zahlen auf direkt angrenzenden Feldern liegen.
  - 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.
- 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.
- Der Räuber startet in der Wüste, der Seeräuber startet außerhalb des Spielfeldes.
- 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.

## Die Fischer von Catan

- Es wird mit dem Material und den Regeln aus der Erweiterung "Händler & Barbaren" (also inkl. des Sees) gespielt. Material, Aufbau, zusätzliche Regeln richten sich nach Szenario „Die Fischer von Catan“.
- Mit den Fischkärtchen darf nicht gehandelt werden.
- Ein Spieler darf nicht mehr als 7 Fischkärtchen besitzen. Der alte Schuh zählt dabei nicht als Fischkärtchen.
- Wird eine 7 gewürfelt oder eine Ritterkarte gespielt, darf der Räuber auch auf den See versetzt werden.
- Wenn ein Spieler seine zweite Siedlung in der Gründungsphase an den See oder einen Fischgrund gebaut hat, erhält er dafür ein Fischkärtchen.