



stadth^{er}ne

DAS FINALE

KOSMOS

1. Turnierablauf

- In der Vorrunde spielen alle Teilnehmer vier Runden mit dem Basisspiel.
- Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch den vorher festgelegten Spielplan bestimmt. 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 erschaffen.
- Der Startspieler übt grundsätzlich die Funktion des Bankhalters aus. Nur er nimmt Rohstoffe entgegen und gibt Rohstoffe aus dem Vorrat an die anderen Spieler aus. Seine eigenen Aktionen kommentiert er immer für alle Spieler hörbar und zeigt die eingesetzten Karten vor der Ablage den anderen Spielern. Die Spieler eines Tisches können einvernehmlich eine andere Absprache treffen.
- In der Vorrunde wird die Anzahl der Siege eines Spieler gezählt. Die nach der sich daraus ergebenden Rangfolge 16 besten Spieler erreichen das Halbfinale.
- Bei Punktgleichstand entscheiden die von den Spielern insgesamt erreichten Siegpunkte (SP). Gewertet werden immer nur die 10 maximal zum Sieg nötigen Punkte. Sollte nun immer noch Gleichstand herrschen, so entscheidet die höhere Summe des Prozentanteils der Siegpunkte der eigenen Spiele. 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. Für den Fall, dass nun immer noch ein Gleichstand besteht, entscheidet das Los.



- Die Tischbelegung im Halbfinale ergibt sich aus den Platzierungen nach den Vorrundenspielen:

Tisch 1: Platz 1, Platz 8, Platz 9, Platz 16
Tisch 2: Platz 2, Platz 7, Platz 10, Platz 15,
Tisch 3: Platz 3, Platz 6, Platz 11, Platz 14,
Tisch 4: Platz 4, Platz 5, Platz 12, Platz 13.

Dabei wählen die Spieler ihre Startposition und ihre Sitzplätze an jedem Tisch NACH dem Aufbau des Spielbretts in der Reihenfolge der Vorrundenplatzierung.

- Die 4 Sieger der Halbfinalspiele erreichen das Finale. Im Finale wählen die Spieler die Startposition in der Spielreihenfolge, Tischposition und Spielerfarbe NACH dem Aufbau des Spielbretts in der Reihenfolge ihres Vorrundenergebnisses. Der Sieger dieses Finalspiels ist Deutscher Catan – Meister.
- Das Halbfinale und das Finale werden mit der Städte & Ritter – Erweiterung gespielt.
- Im Finale gibt es keine geteilten Plätze. Bei einem Gleichstand im Finalspiel entscheidet das bessere Vorrundenergebnis.
- Die Ränge 5-16 bestimmen sich zunächst aus der Platzierung im Halbfinale; im Übrigen entscheidet das bessere Vorrundenergebnis. Bezüglich der Platzierung wird der auf einen geteilten Platz Folgende übersprungen.

2. Allgemeine Regeln

- 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.
- 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.



- Die Spiele der Vorrunde sollen nach max. 90 Min. beendet sein.
- Sollte absehbar werden, dass eine Partie diesen Rahmen wesentlich überschreitet, so ist eine Zeitbeschränkung möglich. In diesem Fall ist die Zeit für einen Zug auf 3 Minuten beschränkt.

3. Zusatzregeln und Regelerklärungen:

- 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 sie noch in demselben Spielzug nachfordern. Das gilt nicht, wenn bereits eine Karte gespielt wurde, die seine Handkarten beeinflusst. Ist der Spielzug bereits abgeschlossen, so 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.