



Lookout GmbH  
Elsheimer Str. 23  
55270 Schwabenheim an der Selz  
Germany

## Agricola - Offizielle Turnierregeln

Version: 1.0.1 | Stand: 08. März 2018

Geschäftsführung:

Hanno Girke

Alexis Desplats

E-Mail: [buero@lookout-spiele.de](mailto:buero@lookout-spiele.de)

Tel.: (+49) 06130-2070159

Verantwortlicher:

Sören Paukstadt

E-Mail: [s.paukstadt@lookout-spiele.de](mailto:s.paukstadt@lookout-spiele.de)

Tel.: (+49) 05021-8603429

*Copyright ©2018 Lookout GmbH - All rights reserved*

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Turnierarten</b>	<b>1</b>
1.1	Standardturnier . . . . .	1
1.1.1	Gleichstand . . . . .	2
1.2	Großturnier . . . . .	2
1.2.1	Turnierpunkte . . . . .	3
1.2.2	Gleichstand . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Rundenablauf</b>	<b>4</b>
2.1	Spielaufbau . . . . .	4
2.2	Startspieler . . . . .	4
2.3	Kleine Anschaffungen und Ausbildungen . . . . .	4
2.4	Spielbeginn . . . . .	5
2.5	Spielablauf . . . . .	5
2.6	Der Schneckenquäler . . . . .	5
2.7	Spielende . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Weitere Informationen</b>	<b>6</b>
3.1	Spiel- und Regelversion . . . . .	6
3.2	Erweiterungen und Regelversionen . . . . .	6
3.2.1	Erweiterung für 5 und 6 Spieler . . . . .	6
3.2.2	<i>Artifex</i> -Deck . . . . .	6
3.3	Strafen . . . . .	7
3.4	Gesperrte Karten . . . . .	8
3.5	FAQ . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Changelog</b>	<b>10</b>

# 1 Turnierarten

Im Folgenden werden die generellen Abläufe der verschiedenen Turnierarten beschrieben. Dazu zählt vor allem die Anzahl der gespielten Runden, das Voranschreiten der Spieler von Runde zu Runde und die Aufteilung der Spieler an den einzelnen Tischen. Ungeachtet der Tatsache, dass sich diese Bereiche der Turniere je nach Art unterscheiden können, läuft eine einzelne Runde immer gleich ab. Weitere Details dazu sind im Kapitel „Rundenablauf“ auf Seite 4 zu finden.

## 1.1 Standardturnier

Standardturniere haben eine Mindestteilnehmerzahl von vier und sind auf 16 Teilnehmer begrenzt. Sie bestehen aus bis zu zwei KO-Runden. Die Teilnehmer werden in der ersten Runde möglichst auf vier Tische zu maximal vier Spielern aufgeteilt. Die Aufteilung erfolgt per Zufall durch den Turnierausrichter und kann nicht angefochten werden. Die besten Teilnehmer der Vorrunde spielen in der zweiten Runde an einem Tisch gegeneinander um den Turnier-Sieger zu ermitteln.

Die genaue Aufteilung, in Abhängigkeit von der Spieleranzahl, kann der nachfolgenden Tabelle entnommen werden:

TA.	Vorrunde	Finaltisch
04	—	Alle Teilnehmer nehmen direkt am Finale teil.
05	—	Sonderfall: Finaltisch hat 5 Teilnehmer.
06	0x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	Jeweils der 1. und 2. der Vorrunde kommen ins Finale.
07	1x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	Jeweils der 1. und 2. der Vorrunde kommen ins Finale.
08	2x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	Jeweils der 1. und 2. der Vorrunde kommen ins Finale.
09	0x 4 Spieler, 3x 3 Spieler	Jeweils der 1., sowie der beste 2. der Vorrunde kommen ins Finale <sup>1</sup> .
10	1x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	Jeweils der 1., sowie der beste 2. der Vorrunde kommen ins Finale <sup>1</sup> .
11	2x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	Jeweils der 1., sowie der beste 2. der Vorrunde kommen ins Finale <sup>1</sup> .
12	0x 4 Spieler, 4x 3 Spieler	Jeweils der 1. der Vorrunde kommt ins Finale.
13	1x 4 Spieler, 3x 3 Spieler	Jeweils der 1. der Vorrunde kommt ins Finale.
14	2x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	Jeweils der 1. der Vorrunde kommt ins Finale.
15	3x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	Jeweils der 1. der Vorrunde kommt ins Finale.
16	4x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	Jeweils der 1. der Vorrunde kommt ins Finale.

**Tab. 1:** TA - Teilnehmeranzahl (gesamt)

<sup>1</sup> Die Ermittlung des besten 2. Platzes erfolgt durch die höchste Endpunktzahl der in Frage kommenden Spieler (siehe „Spielende“ auf Seite 6).

### 1.1.1 Gleichstand

Sollte es zu einem Gleichstand kommen, so wird dieser in der folgenden Reihenfolge aufgelöst:

- 1 Hat einer der beteiligten Spieler den Startspielermarker, gewinnt dieser den Gleichstand.
- 2 Anzahl übrig gebliebener Baustoffe (Holz, Lehm, Schilf, Stein), Ackerfrüchte (Getreide, Gemüse) und Nährwertmarken im persönlichen Vorrat des Spielers. Waren auf Karten zählen **nicht** dazu.
- 3 Sollte der Gleichstand danach immer noch bestehen, entscheidet der Turnierausrichter über eine Möglichkeit, den Gleichstand aufzulösen (z.B. durch ein Spiel „Stein, Schere, Papier“, einen Würfelwurf, eine weitere Partie Agricola, etc.).

## 1.2 Großturnier

Großturniere haben eine Mindestteilnehmerzahl von 16 und sind auf 64 Teilnehmer begrenzt. Sie bestehen aus drei Runden, in denen die Teilnehmer Turnierpunkte sammeln. Die Teilnehmer werden möglichst auf 4 Spieler pro Tisch aufgeteilt. In der ersten Runde erfolgt die Aufteilung per Zufall durch den Turnierausrichter und kann nicht angefochten werden. Nach jeder Runde werden die Spieler neu verteilt. Der Veranstalter sorgt im Rahmen seiner Möglichkeiten dafür, dass Spieler innerhalb des Turnieres nicht mehrere Male gegeneinander antreten. Es kann jedoch zu Situationen kommen, in denen dies nicht möglich ist. Die Verteilung wird nach dem „Schweizer System“ realisiert; die Gewinner einer Runde spielen in der nächsten Runde gegeneinander; die Zweitplatzierten spielen gegeneinander; usw. Auch hier kann es zu Situationen kommen, in denen die strikte Umsetzung der Regel nicht möglich ist. Das letzte Wort hat in jedem Fall der Turnierausrichter. Die genaue Aufteilung, in Abhängigkeit von der Spieleranzahl, kann exemplarisch der nachfolgenden Tabelle entnommen werden:

TA.	Verteilung	TA	Verteilung	TA	Verteilung
17	2x 4 Spieler, 3x 3 Spieler	29	5x 4 Spieler, 3x 3 Spieler	61	13x 4 Spieler, 3x 3 Spieler
18	3x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	30	6x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	62	14x 4 Spieler, 2x 3 Spieler
19	4x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	31	7x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	63	15x 4 Spieler, 1x 3 Spieler
20	5x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	32	8x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	64	16x 4 Spieler, 0x 3 Spieler

Tab. 2: TA - Teilnehmeranzahl (gesamt)

### 1.2.1 Turnierpunkte

Die Turnierpunkte werden anhand der Platzierung der Spieler vergeben. Bei einem Drei-Personen-Spiel erhält der erste Platz 7 Turnierpunkte (TP), der zweite 4 TP und der dritte 2 TP. Bei einem Vier-Personen-Spiel erhält der erste Platz 8 TP, der zweite 5 TP, der dritte 3 TP und der vierte 1 TP. Bei Gleichstand teilen sich alle Beteiligten die TP ihrer Plätze.

*Beispiel: In einem Vier-Spieler-Spiel hat Spieler A 45 Siegpunkte (SP) bekommen, Spieler B 42 SP, Spieler C 42 SP und Spieler D 40 SP. Der zweite und dritte Platz haben also einen Gleichstand. Daraus ergibt sich  $5 TP + 3 TP = 8 TP$ ; da zwei Spieler beteiligt sind, werden ihre TP durch 2 geteilt:  $8 TP / 2 = 4 TP$ . Spieler A erhält in diesem Beispiel also 8 TP für den ersten Platz, Spieler B und C je 4 TP für den Gleichstand auf Platz 2 und Spieler D erhält 1 TP für den vierten Platz.*

Ungerade Turnierpunkte werden ebenfalls gleichmäßig geteilt.

*Beispiel: In einem Drei-Spieler-Spiel hat Spieler A 44 SP bekommen, Spieler B 44 SP und Spieler C 41 SP. Der erste und zweite Platz haben also einen Gleichstand, woraus sich Folgendes ergibt:  $7 TP + 4 TP = 11 TP$ . Auch in diesem Beispiel sind zwei Spieler am Gleichstand beteiligt, weswegen durch 2 geteilt wird:  $11 TP / 2 = 5,5 TP$ . Spieler A und B erhalten also je 5,5 TP und Spieler C erhält 2 TP.*

### 1.2.2 Gleichstand

Sollte es nach der dritten Runde einen Gleichstand zwischen Spielern geben, so wird dieser in der folgenden Reihenfolge aufgelöst:

- 1 Anzahl Siege (erster Platz an einem Tisch) im gesamten Turnier.
- 2 Anzahl Siegpunkte (**nicht** Turnierpunkte!) aus allen drei Runden des Turniers.
- 3 Höchste Anzahl Siegpunkte (**nicht** Turnierpunkte!) einer der drei Runden des Turniers.
- 4 Sollte der Gleichstand danach immer noch bestehen, entscheidet der Turnierausrichter über eine Möglichkeit den Gleichstand aufzulösen (z.B. durch ein Spiel „Stein, Schere, Papier“, einen Würfelwurf, eine weitere Partie Agricola, etc.).

## 2 Rundenablauf

Unabhängig von der Art eines Turniers bleibt der Ablauf einer einzelnen Runde immer gleich. Dazu zählen im Allgemeinen der Spielaufbau, Bestimmung des Startspielers, der Spielablauf und die Schlusswertung.

### 2.1 Spielaufbau

Der generelle Spielaufbau erfolgt durch den Turnierausrichter. Dazu zählt insbesondere die Vorbereitung des Spielmaterials (Überprüfung, ob alles da ist) und der Aufbau des zentralen Spielplans inklusive der Rundenkarten. Die Rundenkarten werden dabei nach der gültigen Turnierversion der *Agricola*-Regeln zufällig verteilt (siehe „Spiel- und Regelversion“ auf Seite 6). Einzige Ausnahme hiervon bildet die Rundenkarte „Bescheidener Kinderwunsch“, die immer auf Runde 5 gelegt wird. Alle Rohstoffe sollten so auf dem Tisch platziert werden, dass möglichst alle Spieler problemlosen Zugriff auf sie haben. Sowohl die Ausbildungen als auch die kleinen Anschaffungen werden fertig gemischt bereitgelegt.

Nachdem die Spieler am Tisch Platz genommen haben, sind sie für den Rest der Runde dafür verantwortlich, dass alle Komponenten an ihrem Platz und bereit zur Nutzung sind. Alle Abweichungen, die das Spiel beeinträchtigen, müssen vor dem Start der Partie an den Veranstalter herangetragen werden.

### 2.2 Startspieler

Sowohl der Startspieler als auch die weiteren Plätze am Tisch werden durch den Turnierausrichter per Zufall bestimmt. Alle Spieler haben sich zwingend an die durch den Turnierausrichter bestimmte Reihenfolge zu halten und sich dementsprechend an den Tisch zu setzen.

### 2.3 Kleine Anschaffungen und Ausbildungen

Generell gilt: Es werden **immer und ohne Ausnahme** zuerst die Ausbildungen und danach die kleinen Anschaffungen verteilt!

Der Startspieler teilt an jeden Teilnehmer am Tisch zehn Karten aus. Danach haben die Spieler 5 Minuten Zeit sieben der zehn Karten als ihre Spielhand auszuwählen (sog. „Drafting“). Die übrigen drei Karten werden **verdeckt** mit den restlichen, nicht ausgeteilten Karten zurück in die Spielschachtel gelegt.

## 2.4 Spielbeginn

Das Drafting der kleinen Anschaffungen und Ausbildungen gehört nicht zum eigentlichen Spielablauf und darf bis zu 2x 5 Minuten dauern. Alle Tische beginnen das Spiel zum selben Zeitpunkt. Ein verfrühter Start kann durch den Turnierausrichter mit Zeitstrafen von bis zu 10 Minuten geahndet werden. In dieser Zeit darf am Tisch kein Zug ausgeführt werden!

## 2.5 Spielablauf

- 1 Mit Ausnahme der Regeln in diesem Regelwerk gelten die Turnierversionen der originalen *Agricola*-Regeln und aller beteiligten Erweiterungen (siehe „Spiel- und Regelversion“ auf Seite 6).
- 2 Alles Spielmaterial, das im Spiel verwendet wird, muss jederzeit gut sichtbar für alle Mitspieler platziert werden. Dies gilt insbesondere für den persönlichen Vorrat eines jeden Spielers.
- 3 Die Auffüllphase wird immer durch den aktuellen Startspieler durchgeführt. Alle anderen überprüfen ihn dabei. Wird die nächste Runde in Absprache mit allen Mitspielern begonnen, so gilt die Auslage als akzeptiert und eventuelle Fehler können nicht mehr rückgängig gemacht werden.
- 4 Wenn ein Spieler Kosten bezahlt (für kleine oder große Anschaffungen, Ausbildungen, ...), muss er die Waren erst gut sichtbar allen Mitspielern präsentieren, bevor er sie in den allgemeinen Vorrat legt.
- 5 Erntezeiten werden beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn durchgeführt. Alle Mitspieler überprüfen den Spieler, der die Erntezeit gerade durchführt.
- 6 Generell gilt: hat die nächste Runde begonnen, können keine Vor- oder Nachteile für einen Teilnehmer mehr geltend gemacht werden.

## 2.6 Der Schneckenquäler

Wenn der Turnierausrichter nach einer Stunde Spielzeit abschätzt, dass die Spieldauer der Runde 90 Minuten deutlich überschreitet, dann kann er den so genannte „Schneckenquäler“ ins Spiel bringen. Der „Schneckenquäler“ kann aus einer oder mehreren Personen des Veranstalters bestehen, die sich absprechen. Der „Schneckenquäler“ sucht sich den/die langsamsten Tisch/e raus (der/die Tisch/e mit der niedrigsten Runde) und übernimmt dort den Part des Spielmeisters. Dies bedeutet, dass er mit Hilfe einer Stoppuhr dafür sorgt, dass jeder Spieler für seine Aktion 20 Sekunden zur Verfügung hat. Sind die 20 Sekunden abgelaufen übernimmt der „Schneckenquäler“ den Platz des Spielers für diese Aktion. Er geht dabei immer gleich vor und wählt das erste freie und zulässige Aktionsfeld für den Spieler, beginnend in der oberen linken Ecke des Spielplans (erst von oben nach unten, dann von links nach rechts). Der „Schneckenquäler“ bleibt bis zur nächsten Erntezeit am Tisch und

startet dann von Neuem. (Das bedeutet, dass er auch denselben Tisch nochmal auswählen kann, sollte dieser immer noch der langsamste sein.)

## 2.7 Spielende

Die Siegpunkte einer Runde werden nach der Turnierversion der *Agricola*-Regeln berechnet (siehe „Spiel- und Regelversion“ auf Seite 6). Alle Spieler **müssen** an ihrem Platz bleiben, bis ihre Punkte durch den Veranstalter aufgenommen wurden. Entfernt sich ein Teilnehmer frühzeitig vom Tisch, so ist sein Rundenergebnis als ungültig zu werten.

## 3 Weitere Informationen

### 3.1 Spiel- und Regelversion

Als Turnierspiele zugelassen sind nur *Agricola*-Spiele ab der 10. Auflage (allgemein als „Agricola Neuauflage 2016“ bezeichnet). Das zu verwendende *Agricola*-Regelwerk ist die offizielle Turnierversion (verfügbar auf der Lookout Homepage) der Regeln aus der 10. Auflage.

### 3.2 Erweiterungen und Regelversionen

#### 3.2.1 Erweiterung für 5 und 6 Spieler

Für den seltenen Fall, dass in einem Standardturnier ein Spieltisch mit 5 Spielern erforderlich ist, ist dieser mit der offiziellen Erweiterung für 5 und 6 Spieler zu spielen. Das zu verwendende Erweiterungs-Regelwerk ist die offizielle Turnierversion (verfügbar auf der Lookout Homepage).

#### 3.2.2 *Artifex*-Deck

Das *Artifex*-Deck zählt zu den offiziell anerkannten Karten und ist somit für Turnierspiele zugelassen. Der Turnierausrichter muss vorab bekanntgeben, ob das Turnier ganz oder teilweise mit oder ohne dem *Artifex*-Deck gespielt wird. Wenn das *Artifex*-Deck im Turnier verwendet werden soll, **muss** immer das gesamte Deck (mit Ausnahme der gesperrten Karten, siehe Seite 8) verwendet werden. Dem Turnierausrichter steht es jedoch frei, das *Artifex*-Deck nur in bestimmten Runden zu verwenden (z. B. die Vorrunde ohne, das Finale mit dem *Artifex*-Deck).



### 3.3 Strafen

Generell gilt, dass der Turnierausrichter Strafen nur bei Verstößen gegen dieses Regelwerk, das offizielle Turnierregelwerk des *Agricola*-Basisspiels oder offizielle Turnierregelwerke der beteiligten Erweiterungen aussprechen darf. Neben speziellen Fällen und deren Handhabung (vergleich: „Spielbeginn“ auf Seite 5 und „Spielende“ auf Seite 6) kann der Turnierausrichter bei geringeren Vergehen folgende Arten von Strafen eigenständig verhängen:

- 1 **Zeitstrafen:** Bei Vergehen, die den Turnierablauf stören, können Zeitstrafen erteilt werden. Diese Strafen gelten für den gesamten Tisch, an dem diese Strafe erteilt wird. Während des Ablaufs der Zeitstrafe darf an dem beteiligten Tisch keine Interaktion mit dem Spiel ausgeführt werden. Alle Teilnehmer müssen am Tisch sitzen bleiben.
- 2 **Punktestrafe:** Bei minderschweren Vergehen, die einen unzulässigen Punktegewinn nach sich ziehen, können Punktestrafen erteilt werden. Diese sollten sich im Regelfall in etwa in Höhe des unzulässigen Punktegewinns aufhalten. Diese Strafe wird gegen einzelne Spieler ausgesprochen und gesondert auf dem Abrechnungsbogen notiert. Die Punktestrafe fließt somit in die Endwertung ein und reduziert die Gesamtpunktzahl des Teilnehmers.

Bei allen Strafen gilt, dass diese nach Möglichkeit im Einverständnis mit allen beteiligten Teilnehmern erteilt werden. Soweit möglich sollen diese Strafen nur dazu genutzt werden, um unrechtmäßig erworbene Vorteile wieder auszugleichen und somit ein faires und angenehmes Turnier zu ermöglichen. Im Zweifel hat jedoch der Turnierausrichter immer das letzte Wort. Alle ausgesprochenen Strafen sind Lookout im Turnierbericht mitzuteilen.

In Fällen von besonders schwerwiegenden Verstößen steht dem Turnierausrichter außerdem die Disqualifikation zur Wahl. Diese sollte jedoch immer und ausschließlich das letzte Mittel sein und nur bei offensichtlichen Betrugsversuchen, mutwilligen Störungen oder Wiederholungstätern zum Einsatz kommen. Darüber hinaus muss der Turnierausrichter zu jeder Disqualifikation einen Bericht mit Tathergang und einer Liste mit beteiligten Teilnehmern bei Lookout einreichen. Die Gültigkeit einer Disqualifikation kann nur durch Lookout endgültig bestätigt oder revidiert werden.

### 3.4 Gesperrte Karten

Nummer.	Name	Sperrdatum	Sperrgrund
B010	Wohnwagen	01.10.2017	Ermöglicht bei festgelegter Auslage der Rundenkarte „Bescheidener Kinderwunsch“ auf Runde fünf eine destruktive Spielweise, die nur einen Spieler betrifft

### 3.5 FAQ

Nummer.	Name	Beschreibung
A016	Stampflehm	Beim Bezahlen von Zäunen darf Lehm und Holz gemischt werden.

## 4 Changelog

<b>Version.</b>	<b>Datum der Veröffentlichung</b>	<b>Beschreibung</b>
1.0.0	08.03.2018	Erstveröffentlichung
1.0.1	26.03.2018	Rechtschreib- und Grammatikkorrekturen