

AGRICOLA – WM 2013

Finalturnier

1. Allgemeine Regeln:

1.1 Schiedsrichter:

1.1.1 Das Turnier wird von mehreren geleitet.

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, akzeptiert der 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. Dies müssen jedoch absichtliche Regelverstöße sein, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten 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 eines Turniers beendet sind und das Turnier durch die Siegerehrung abgeschlossen ist, ist eine solche Maßnahme von Seiten der Turnierleitung nicht mehr möglich.

1.2 Turnierablauf:

1.2.1 Für alle Runden hat der Veranstalter die Möglichkeit eine Zeitregelung einzuführen. Diese tritt nach Ablauf der 30 Minuten pro Spieler am Tisch ein. Die Zeitregelung ermöglicht die Zeit, die ein Spieler pro Zug verwenden darf, auf 20 Sekunden einzuschränken. Hat der Spieler sein Familienmitglied in den festgelegten 20 Sekunden nicht gesetzt, wird es auf die erste von links freie auszuführende Aktion (siehe unten) gelegt. Es werden keine Spiele vorzeitig abgebrochen.

Erste von links freie auszuführende Aktion: Es werden Aktionen in den jeweiligen Spalten von oben nach unten gerechnet und dabei die Spalten von links nach rechts (zum Aktionsfeld der vierzehnten Runde). Also zuerst die Zusatzaktion ganz oben links, dann die darunter usw. die erste Spalte hindurch. Danach die Aktion in der von links zweiten Spalte ganz oben usw. Nicht spielbare Aktionen (z. B. „Nach Renovierung...“ wenn der Spieler nicht renovieren kann) werden nicht mitgezählt.

1.2.2 Am Turniertag werden drei Runden mit allen Teilnehmern gespielt. Alle drei Runden werden ausschließlich mit dem Basisspiel, und dem WM-Deck gespielt, wobei die Auswahl der Karten bei allen 3 Runden variiert.

1.2.3 Die offizielle Turniersprache ist Englisch. Es werden außer englischen Karten auch deutsche zur Einsicht bereitgelegt.

1.2.3 Die Tischbelegung und der Startspieler für die erste Runde werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. *Es wird, soweit möglich, an Vierertischen gespielt. Ist die Spieleranzahl nicht glatt durch 4 teilbar, werden die hintersten Tische in 3er-Tische umgewandelt. Bei einer angenommenen Teilnehmerzahl von 50*

AGRICOLA – WM 2013

Finalturnier

würden also 2 Dreierunden und 11 Viererrunden gespielt. Es wird dabei darauf geachtet, soweit möglich nicht zwei Spieler einer Nation an einem Tisch (T01 bis T13) zu haben

1.2.4 Ab der zweiten Runde werden die Spieler nach ihren Punkten des ersten Durchgangs am Tisch platziert (*dem sogenannten Schweizer System*). D.h. die Sieger der ersten Runde werden per Zufall zur zweiten Runde zusammengesetzt. Die Zweitplatzierten mit den Zweitplatzierten; dabei kann es durchaus zu Überschneidungen kommen. *Es wird darauf geachtet, dass Spieler soweit möglich im Verlauf des Turniers nicht zweimal gegeneinander spielen. Das trifft vor allem bei geteilten Plätzen auf.*

Die dritte Runde funktioniert bez. Verteilung der Spieler analog. Allerdings werden die Punkte aus den beiden Vorrunden zusammengezählt.

Zweite Runde

T01: 4 Sieger (8 Punkte)

T02: 4 Sieger (8 Punkte)

T03: 4 Sieger (3 x 8 Punkte, 1 x 7 Punkte))

T04: 1 Sieger, 3 Zweitplatzierte (1 x 7 Punkte, 3 x 5 Punkte)

T05: 4 Zweitplatzierte (4 x 5 Punkte)

T06: 4 Zweitplatzierte (4 x 5 Punkte)

T07: 2 Zweitplatzierte, 2 Drittplatzierte (2 x 4 Punkte, 2 x 3 Punkte))

T08: 4 Drittplatzierte (4 x 3 Punkte)

T09: 4 Drittplatzierte (4 x 3 Punkte)

T10: 3 Drittplatzierte, 1 Viertplatzierte (1 x 3 Punkte, 2 x 2 Punkte, 1 x 1 Punkt)

T11: 4 Viertplatzierte (4 x 1 Punkt)

T12: 3 Viertplatzierte (3 x 1 Punkt)

T13: 3 Viertplatzierte (3 x 1 Punkt)

Dritte Runde basiert auf den Gesamtpunkten - die Reihung erfolgt analog, wobei bei Gleichstand das Los entscheidet.

1.3 Wertung:

1.3.1 Pro Runder werden Punkte je nach Platzierung vergeben.

Bei 3 Spielern ... 7, 4, 2 Punkte

Bei 4 Spielern ... 8, 5, 3, 1 Punkte

1.3.2 Sollte es zu Punktegleichstand kommen, werden die Punkte des nachfolgenden Platzes addiert und die Summe halbiert und auf die beiden betroffenen Spieler verteilt.

2 erste Plätze in einem 4er Spiel: $(8+5)/2 = 6,5$ Punkte

2 zweite Plätze in einem 4er Spiel: $(5+3)/2 = 4$ Punkte

2 dritte Plätze in einem 4er Spiel: $(3+1)/2 = 2$ Punkte

3 erste Plätze in einem 4er-Spiel: $(8+5+3)/3 = 5,3$ Punkte

4 Gleichplatzierte in einem 4er-Spiel: $17/4 = 4,2$ Punkte

usw.

AGRICOLA – WM 2013

Finalturnier

1.3.3 Sollte es nach den 3 Runden einen Punktegleichstand *der beiden* Teilnehmer mit der höchsten Turnierpunktzahl geben, wird wie folgt verfahren:

Zuerst gilt das bessere Ergebnis im direkten Vergleich.

Bei Gleichstand hat derjenige Spieler den Vorteil, der in dieser Partie später in der Zugreihenfolge an der Reihe war.

Haben beide Spieler nicht gegeneinander gespielt, gewinnt derjenige, der in der dritten Runde am Tisch 1 gespielt hat.

Sollte nach wie vor Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Gewinner.

1.4 Aufgaben der Spieler – Spielmaterial:

1.4.1 Das Spielbrett wird von den am Tisch spielenden Spielern aufgebaut. Die Zusatzaktionen werden vor jedem Spiel mit der Zufallsmethode auf den Spielplan gelegt.

1.4.2 Das Spielmaterial bleibt in jedem Falle immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch. Dies gilt insbesondere für Spielmaterial im eigenen Vorrat, Familienmitglieder, Zäune und Ställe.

1.4.3 Bei allen *Partien* übt der Startspieler gleichzeitig die Funktion des Bankhalters aus. Nur er legt Spielmaterial vor Beginn einer neuen Runde auf dem Spielplan nach. Die Mitspieler kontrollieren sein Vorgehen. Wer in seinem Zug etwas bezahlen will, legt dies zuerst an die Seite, damit die Mitspieler es sehen können, erst dann legt er es in den allgemeinen Vorrat.

1.4.4 Die Ernte wird in Reihenfolge gespielt, damit alle die Handlungen jedes Spielers beobachten können.

2 Kartenverteilung in den 3 Runden:

2.1 Kartenauswahl in der ersten Runde

„Bidding for Decks“. Bevor das Spiel beginnt schreibt jeder Spieler geheim eine Anzahl von Punkten auf einen Zettel. Diese Anzahl wird von den Siegpunkten am Ende der Partie abgezogen (nicht von den durch die Partie erreichten Turnierpunkten für die Gesamtwertung). Dies wird auf dem Wertungsblock in der Reihe „Sonderpunkte“ eingetragen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot darf sich zuerst eines der WM-Sub-Decks aussuchen. Im Fall eines Gleichstandes entscheidet die Sitzreihenfolge (im Uhrzeigersinn). Es ist erlaubt, 0 zu bieten. Danach reduziert jeder Spieler seine Kartenhand auf 7 Ausbildungen und 7 kleine Anschaffungen.

2.2 Kartenauswahl in der zweiten Runde

„Stack Draft“. Die Karten aller 5 WM-Sub-Decks werden gemischt (kleine Anschaffungen und Ausbildungen gemeinsam!). Die ersten 4 Karten werden nebeneinander ausgelegt und bilden die Stapel A, B, C und D. Danach wählt der Startspieler einen der Stapel und ergänzt jeden der Stapel um eine weitere Karte, auch den gerade geleerten. Der nachfolgende Spieler wählt nun ebenfalls einen Stapel und ergänzt danach wieder alle Stapel usw. Dies geht reihum solange, bis jeder Spieler 7 Mal einen Stapel genommen hat (also nur noch 3 Karten im Talon

AGRICOLA – WM 2013

Finalturnier

liegen). Alle restlichen Karten werden aus dem Spiel genommen. An 3er-Tischen werden nur 3 Stapel gebildet; jeder Spieler darf auch hier 7mal einen Stapel wählen. Danach reduziert jeder Spieler seine Kartenhand auf höchstens 7 Ausbildungen und 7 kleine Anschaffungen. Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht auf 7 Karten pro Sorte (also Ausbildungen und kleine Anschaffungen) kommt.

2.3 Kartenauswahl in der dritten Runde

„Love your Neighbour“ Draft. Ausbildungen und kleinen Anschaffungen werden getrennt voneinander gemischt. Jeder Spieler erhält 8 Ausbildungen und 8 kleine Anschaffungen. Zuerst werden die Ausbildungen „gedraftet“.

Jeder Spieler wählt eine Karte, die er behalten möchte und eine, die er für seinen rechten Sitznachbarn draftet. Er bildet also zwei verdeckte Stapel vor sich. Die restlichen Karten werden an den linken Nachbarn weitergegeben. Dieses Procedere wird solange wiederholt, bis jeder Spieler 4 selbst gewählte und 4 Karten für seinen Nachbarn hat. Dann gibt er seinem rechten Nachbarn den diesem zugewiesenen Stapel. Dieser darf sich die für ihn gedrafteten Karten kurz anschauen. Mit den kleinen Anschaffungen wird gleich verfahren – nur in umgekehrter Ausrichtung: Eine Karte behalten, eine für den linken Sitznachbarn aussuchen und die restlichen Karten hinterher an den rechten Nachbarn übergeben. In der letzten Runde wird also mit 8 Ausbildungen und 8 kleinen Anschaffungen gespielt.