



Lookout GmbH  
Hiddigwarder Str. 37  
27804 Berne Germany

Mayfair Games, Inc  
8060 St. Louis Ave.  
Skokie, IL 60076 U.S.A.

## Agricola Turnier Regeln

Version: 1.1.1 | Stand: 15. July 2016

Julie Yeager  
Mayfair Games  
julieyeager@mayfairgames.com

Jim Miles  
Mayfair Games  
JimMiles@mayfairgames.com

Sören Paukstadt  
Lookout Spiele  
s.paukstadt@lookout-spiele.de

*Copyright ©2016 Mayfair Games, Inc - All rights reserved*



## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeine Regeln</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Turnierablauf</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Spielaufbau</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Kleine Anschaffungen und Ausbildungen</b>	<b>2</b>
4.1	Erste Runde . . . . .	2
4.2	Zweite Runde . . . . .	2
4.3	Dritte Runde . . . . .	3
<b>5</b>	<b>Startspieler</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Spielablauf</b>	<b>3</b>
<b>7</b>	<b>Der Schneckenquäler</b>	<b>4</b>
<b>8</b>	<b>Spielende</b>	<b>4</b>
<b>9</b>	<b>Turnierpunkte</b>	<b>4</b>

## 1 Allgemeine Regeln

- 1.1 Eventuelle Regelverstöße müssen die Spieler dem Veranstalter unverzüglich melden. Die Entscheidung des Veranstalters ist in jedem Fall zu akzeptieren. Wird dem Veranstalter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptiert der Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.
- 1.2 Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.
- 1.3 Der Veranstalter 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 des Veranstalters nicht mehr möglich.

## 2 Turnierablauf

- 2.1 Das Turnier besteht aus drei Runden. Es wird mit der „Agricola“-Neuaufgabe von 2016 gespielt. Dementsprechend sind auch nur die Karten aus der Neuaufgabe zugelassen.
- 2.2 Die Zusammenstellung von Spielern und Tischen wird durch den Veranstalter festgelegt. Tische werden nach Möglichkeit mit vier Spielern besetzt, mindestens aber mit drei.

TA.	Verteilung	TA	Verteilung	TA	Verteilung
05	1x 3 Spieler, 1x 2 Spieler*	09	0x 4 Spieler, 3x 3 Spieler	13	1x 4 Spieler, 3x 3 Spieler
06	0x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	10	1x 4 Spieler, 2x 3 Spieler	14	2x 4 Spieler, 2x 3 Spieler
07	1x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	11	2x 4 Spieler, 1x 3 Spieler	15	3x 4 Spieler, 1x 3 Spieler
08	2x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	12	3x 4 Spieler, 0x 3 Spieler	16	4x 4 Spieler, 0x 3 Spieler

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

\*Einzige Ausnahme der „mindestens 3 Spieler“-Regel, da nicht anders möglich.

- 2.3 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 Veranstalter.

### **3 Spielaufbau**

3.1 Das Spiel wird durch die Turnierteilnehmer am Tisch aufgebaut. Die Rundenkarten werden nach den original „Agricola“-Regeln zufällig verteilt. Wer die Rundenkarten auslegt kann durch die Spieler entschieden werden. Sollten diese sich nicht einig sein, so wird der Veranstalter einen Spieler zufällig dazu auswählen.

3.2 Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass alle Komponenten an ihrem Platz und bereit zur Nutzung sind. Alle Abweichungen die das Spiel beeinträchtigen müssen vor dem Start der Runde an den Veranstalter herangetragen werden.

### **4 Kleine Anschaffungen und Ausbildungen**

#### **4.1 Erste Runde**

4.1.1 Die kleinen Anschaffungen werden von einem Spieler gemischt und danach an alle Spieler ausgeteilt. Auch hier gilt, können sich die Spieler nicht einigen, wer von ihnen das machen soll, so wählt der Veranstalter einen Spieler per Zufall aus. Es werden zehn (10) Karten an jeden Spieler ausgeteilt, wovon jeder Spieler sofort drei Karten abwirft. Erst danach wird mit den Ausbildungen auf die gleiche Weise verfahren. Abgeworfene und nicht ausgeteilte Karten kommen zurück in den Spielkarton.

#### **4.2 Zweite Runde**

4.2.1 In der zweiten Runde wird genauso wie in der ersten Runde verfahren.

## 4.3 Dritte Runde

4.3.1 Die kleinen Anschaffungen werden von einem Spieler gemischt und danach an alle Spieler ausgeteilt. Auch hier gilt, können sich die Spieler nicht einigen, wer von ihnen das machen soll, so wählt der Veranstalter einen Spieler per Zufall aus. Es werden sieben (7) Karten an jeden Spieler ausgeteilt. Von den erhaltenen Karten behält der Spieler eine nach Wahl und gibt die restlichen sechs an seinen **linken** Nachbarn weiter. Aus den sechs erhaltenen Karten wird wieder eine ausgewählt und die übrigen fünf Karten werden an den linken Nachbarn weitergegeben. Dies wird so lange gemacht, bis alle Karten ausgewählt wurden und jeder Spieler 7 Handkarten hat. Danach wird mit den Ausbildungen auf die gleiche Weise verfahren.

## 5 Startspieler

5.1 Ein Spieler nimmt je einen Personenstein jeder Farbe in beide Hände und schüttelt sie gut durch. Ein zweiter Spieler zieht zufällig einen Stein ohne hinzuschauen. Die gezogene Farbe ist Startspieler. Auch hier gilt, können sich die Spieler nicht einigen, wer von ihnen das machen soll, so wählt der Veranstalter zwei Spieler per Zufall aus.

## 6 Spielablauf

- 6.1 Mit Ausnahme der Regeln in diesem Regelwerk gelten die originalen „Agricola“-Regeln.
- 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.
- 6.3 Die Auffüllphase wird immer durch den aktuellen Startspieler durchgeführt. Alle anderen Überprüfen ihn dabei.
- 6.4 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.
- 6.5 Erntephasen werden, mit dem Startspieler beginnend, im Uhrzeigersinn durchgeführt. Alle Mitspieler überprüfen den Spieler, der sie gerade durchführt.

## 7 Der Schneckenquäler

Nach Ablauf von einer Stunde Spielzeit kommt der so genannte „Schneckenquäler“ ins Spiel. Dies ist eine Person des Veranstalters, die sich den langsamsten Tisch raussucht (der Tisch mit der niedrigsten Runde) und dort den Part des Spielmeisters übernimmt. 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 Erntephase am Tisch und startet dann von neuem (Das bedeutet, dass er auch denselben Tisch nochmal auswählen kann, sollte dieser immer noch der Langsamste sein.).

## 8 Spielende

- 8.1 Die Siegpunkte einer Runde werden nach den original „Agricola“-Regeln berechnet.
- 8.2 Alle Spieler müssen an ihrem Platz bleiben, bis ihre Punkte durch den Veranstalter aufgenommen wurden.

## 9 Turnierpunkte

- 9.1 Die Turnierpunkte werden anhand der Platzierung der Spieler vergeben. Bei einem Drei-Personen-Spiel erhält der erste Platz 7 Turnierpunkte (TP), der zweite 4TP und der dritte 2TP. Bei einem Vier-Personen-Spiel erhält der erste Platz 8TP, der zweite 5TP, der dritte 3TP und der vierte 1TP.

- 9.2 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 42SP, Spieler C 42SP und Spieler D 40SP. Der zweite und dritte Platz haben also einen Gleichstand. Daraus ergibt sich  $5TP + 3TP = 8TP$ ; da zwei Spieler beteiligt sind werden diese durch 2 geteilt:  $8TP / 2 = 4TP$ . Spieler A erhält in diesem Beispiel also 8TP für den ersten Platz, Spieler B und C je 4 TP für den Gleichstand auf Platz 2 und Spieler D erhält 1TP für den vierten Platz.*

9.3 Ungerade Turnierpunkte werden ebenfalls gleichmäßig geteilt.

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

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

9.4.1 Anzahl Siege (erster Platz) im gesamten Turnier.

9.4.2 Anzahl Siegpunkte (**nicht** Turnierpunkte!) aus allen drei Runden des Turniers.

9.4.3 Sollte der Gleichstand danach immernoch bestehen, so teilen sich alle Spieler den Platz und teilen alle Gewinne gleichmäßig auf.

9.5 Ausnahme: Handelt es sich bei dem Turnier um eine Meisterschaft, steht es dem Veranstalter frei alle beteiligten Spieler in einem weiteren Spiel gegeneinander antreten zu lassen.