

Turnierregeln Sächsische Meisterschaft „Die Tavernen im tiefen Thal“

1. Allgemeine Regeln

Jeder Spieler darf an diesem Turnier teilnehmen (es ist nicht auf einen bestimmten Wohnort beschränkt).

2. Turnierablauf

Die Maximalteilnehmerzahl für dieses Turnier beträgt 16 Spieler. Das Turnier wird in 2 Runden gespielt. An der ersten Runden nehmen alle Spieler teil. Es wird an Tischen zu 4 Spielern gespielt, wenn dies nicht aufgeht werden die restlichen Spieler an 3er Tische verteilt. Die Tischbelegung sowie der Startspieler werden vor der ersten Runde ausgelost.

In der zweiten Runde nehmen dann nur die Gewinner der ersten Runde teil.

Der Gewinner der zweiten Runde gewinnt das Turnier.

3. Schiedsrichter und Material

- 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 für alle Turniere gesperrt werden. Die Entscheidung erfolgt nach Prüfung des Einzelfalls.

4. Spiel-Regeln

- Bis auf folgende Ergänzungen gelten die Originalregeln von Schmidt Spiele.

Es wird mit allen 5 Modulen gespielt.

Ergänzung zu „Spielmaterial“:

- Tavernen-Karten sind limitiert. Ist eine Sorte Tavernen-Karten ausverkauft, so kann sie in Phase F nicht mehr für Dublonen erstanden werden.
- Immer, wenn eine Aktion eine ausverkaufte Tavernen-Karte als Bonus gibt (Gast anwerben, Kloster-Leiste, Gästebuch), so darf stattdessen eine beliebige Tavernen-Karte mit geringerem Dublonen-Wert genommen werden.
- Werden Tavernen-Karten über die Rundenleiste vergeben (Runde 6 und 8), so dürfen die Spieler nur solche Karten wählen, von denen zu Rundenbeginn mindestens 4 vorhanden sind.
- Tavernen-Karten in der Auslage dürfen gezählt werden.

Turnierregeln Sächsische Meisterschaft „Die Tavernen im tiefen Thal“

- Adelige sollen unbegrenzt zur Verfügung stehen. Sollten sie ausgehen, so gibt jeder Spieler 5 Adelige ab und bekommt in der Endwertung die entsprechenden 50 Extrapunkte.

Änderung zu „B – Die Taverne füllt sich“: Jedes Mal, wenn du eine Karte von deinem Nachziehstapel benötigst und dieser leer ist, mischst dein rechter Nachbar deinen Ablagestapel. Anschließend wird abgehoben.

Ergänzung zu „D – Was darf's denn sein?“: Die Bierdeckel werden mit der gebrauchten Seite nach oben gedreht.

Erläuterung zu „F – Jetzt wird serviert!“:

- In Phase F dürfen alle Aktionen der vorläufigen Planungsphase E noch einmal verändert werden, inklusive des Einsatzes von Tellerwäscher und Jongleur. Es muss dabei darauf geachtet werden, dass logisch die Reihenfolge „Würfel manipulieren“ – „Würfel setzen“ – „Ruf erhalten“ – „Dublonen/Bier ausgeben“ eingehalten wird.
- Wenn ein Spieler seine Pläne ändert und Würfel auf ein anderes Feld als in Phase E geplant, legt, dürfen dabei keine fest angestellten Tellerwäscher oder Schnäpse für den Jongleur verwendet werden, die erst in Phase F erhalten wurden.
- Ein Spieler darf seinem Zug bis zu einem Gast und gleichzeitig auch beliebig viele Adelige anwerben, solange das Bier ausreicht.

Erläuterung zu „F – Jetzt wird serviert! – Adelige mit Bier anwerben“: Es dürfen mehr als 3 Adelige pro Runde mit Bier angeworben werden. Je 1/2/3 Adelige werden mit 9/14/18 Bier angeworben.

Erläuterung zu „Modul 2“: Schnäpse sind als unlimitiert zu behandeln. Die Obergrenze von vier Schnaps am Ende des Zuges eines Spielers ist trotzdem zu beachten.

Erläuterung zu „Modul 3“:

- Ein Gast, kann nur dann in der Ruf-Phase beim Erreichen des 9. Ruf-Feldes Hausverbot erteilt bekommen, wenn kein Würfel auf ihm liegt. Die Möglichkeit ihn zuerst zu bedienen und danach Hausverbot zu erteilen besteht hier, anders als bei Hausverboten in Phase F, nicht.

Ergänzung zu „Modul 4“:

- Die Auswahl der Startkarten findet in Schritt 9 des Spielaufbaus statt. Tavernen-Karten, die man über die Startkarte erhält, werden in das Startdeck eingemischt.
- Die Spieler wählen ihre Startkarte reihum, beginnend mit dem Startspieler.

Änderung zu „Modul 5“: Die Menge an Unterschriften ist unlimitiert. Sollten die Unterschriften ausgehen, so behelft Euch damit, dass Ihr in jeder Spalte des Gästebuchs jeweils nur die unterste erhaltene Unterschrift mit einem Unterschriftenplättchen markiert.

Erläuterung zu „Modul 5“: Adelige unterschreiben nicht im Gästebuch.