

Ablauf des 2. Geocacher-ärger-dich-nicht-Turnier by WOLFSBURGO

- a.) Alle Teilnehmer/innen haben sich vor (!!!) Beginn des TURNIERs (14:15 Uhr) bei der Turnierleitung durch Angabe der Personalien (und des Cachernamens) anzumelden.
- b.) Die Vergabe der Startnummern erfolgt in der Reihenfolge der Anmeldungen. Bitte schreibt in eurem "will attend" wie viele Teilnehmer ihr seid und wie viele am Spiel teilnehmen!
- c.) Die Spielrunden (Teilnehmer/innen an einem Spielbrett) innerhalb der Spielgruppen werden von den Teilnehmenden durch Ziehung der Spielbrettnummer ausgelost, was bedeuten kann, dass ggf. zwei oder mehr Personen vom gleichen Team gegeneinander antreten müssen.
- d.) Es werden Spielrunden mit mind. 3 Personen, max. 4 Personen abhängig von der Gesamtanzahl der Teilnehmer*innen gebildet.
- e.) Es spielt Jede*r gegen Jede*n nach folgendem Punktesystem:
Sieger = 5 Wertungspunkte; Zweiter = 3 Wertungspunkte;
Dritter = 1 Wertungspunkt; Letzter = 0 Wertungspunkte.
- f.) Ist nach Ertönen des Zeichens für das Ende der Spielrunde die Partie noch nicht beendet, werden die Platzierungen durch Auszählen der zurückgelegten Strecke jeder einzelnen Spielfigur ermittelt. Hierbei zählt das Startfeld 10 Zählpunkte, jedes weitere Feld 1 Zählpunkt. Steht die Spielfigur auf einem der Zielfelder, wird dies mit 75 Zählpunkten angerechnet. Die Platzierung erfolgt anhand der erreichten Zählpunkte.
- g.) Gespielt werden drei Runden mit maximal 45 Minuten Spieldauer. Wird das Zeitlimit überschritten, treten die Spieler*innen vom Spielfeld zurück und die Turnierleitung ermittelt die Platzierungen (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).
- h.) Bei Gleichstand wird am Tisch durch Würfelentscheidung die Platzierung ermittelt.
- i.) Die Endspiele bestreiten: die vier Einzelspieler*innen und die vier Teams mit den meisten Wertungspunkten. Sollten mehr als vier Einzelspieler*innen oder Teams die gleiche Wertungspunktzahl haben, entscheidet die Anzahl der Siege (1 Platz) die Teilnahme am Endspiel. Besteht weiter Gleichstand, wird ein „Stechen“ (Spiel auf Zeit mit nur einer Spielfigur) durchgeführt.
- j.) Im Finale entscheidet die Platzierung über den Gesamtsieg des Turniers und die Plätze 2, 3 und 4.
- k.) Die Siegerehrungen erfolgen nach Abschluss und Auswertung des Endspieles
Geplanter Verlauf (ohne Gewähr*):
Begrüßung: 14:00 Uhr – 14:10 Uhr
1. Runde: 14:15 Uhr – 15:00 Uhr
2. Runde: 15:10 Uhr – 15:55 Uhr
3. Runde: 16:05 Uhr – 16:50 Uhr
Finale: 17:00 / 17: 45 Uhr
anschließend Siegerehrung (vermutlich gegen 18:00 / 18:15 Uhr)
*Je nach Zahl der Anmeldungen können sich die Spielzeiten/Spieldauer ändern.

So und hier noch das Wichtigste:

Spielregeln des 2. Geocacher-ärger-dich-nicht-Turniers by WOLFSBURGO

(Es gelten die offiziellen Turnierrichtlinien der MäDn-Weltmeisterschaften)

Wird im nachfolgenden Text die männliche Form geschrieben, so ist die weibliche Form mit eingeschlossen.

Folgend sind die offiziellen Turnierrichtlinien der Mensch-ärgere-dich-nicht-Weltmeisterschaften aufgeführt – in einigen Punkten sind sie sicherlich anders, als du das von zuhause gewohnt bist! Sie müssen aber nicht auswendig gelernt werden – beim Turnier liegt jedem Spielbrett ein Ausdruck bei. Zum Spiel gehören:

- 1 Würfel
- 1 Spielbrett
- 16 Spielfiguren in vier Farbe

Das Spiel wird mit mindestens 3, höchstens 4 Teilnehmer gespielt. Jeder Teilnehmer erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Zum Spielbeginn werden die 4 Spielfiguren auf die gleichfarbigen Eckkreise gestellt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn (Rechtsherum).

1. Vor Beginn des Spieles würfelt jeder Spieler 1-mal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl eröffnet das Spiel.
2. Jeder Spieler darf 3-mal würfeln, solange sich keine seiner Spielfiguren im Spielkreis (zum Spielkreis zählen auch die Zielfelder) befindet und dort noch vorrücken kann.
3. Wird nach dreimaligem Würfeln keine 6 gewürfelt, ist der nächste Spieler an der Reihe.
4. (Pflicht) Beim Würfeln einer 6 muss eine Figur aus den Eckkreisen auf das Startfeld der eigenen Spielfarbe, auf dem Spielfeld gesetzt werden (Ausnahme siehe 10 „Schlagpflicht“).
5. (Pflicht) Das Startfeld muss immer frei gemacht werden (Ausnahme siehe 10 „Schlagpflicht“), solange sich eine Spielfigur auf einem der Eckkreise befindet. Wer dieser Pflicht nicht nachkommt, muss seine Spielfigur zurück auf seinen eigenen Eckkreis stellen und darf erst wieder nach würfeln einer 6 auf das Spielfeld zurück
6. Solange sich eine der eigenen Spielfiguren auf dem Spielfeld befindet und die Möglichkeit zum Vorrücken besteht, darf lediglich 1-mal gewürfelt werden. Dies gilt auch, wenn eine oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, und dort noch vorrücken können. Wer mehrere Figuren auf dem Spielfeld hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht.
7. Wurde eine 6 gewürfelt muss der Spieler nochmals würfeln. Beim zweiten Wurf darf eine andere Figur benutzt werden (Ausnahme siehe 4. und 5.).
8. (Pflicht) Jede gewürfelte Augenzahl muss mit der eigenen Spielfigur durch Vorrücken der gleichen Anzahl von Spielfeldern sofort ausgeführt werden. Es besteht Zugpflicht. Ausnahme von der Zugpflicht besteht dann, wenn mit keiner der eigenen Figuren die entsprechende Zahl vorgerückt werden kann.

9. Über die im Wege stehenden gegnerischen und eigenen Figuren wird gesprungen, die übersprungen Felder werden mitgezählt. Ein Spielfeld darf jedoch auch nur von einer Figur besetzt werden.

10. (Pflicht) Trifft eine Figur auf ein vom Gegner besetztes Feld, so muss die gegnerische Spielfigur geschlagen werden. **Schlagen ist oberste Pflicht.** Die geschlagene Figur muss auf ihren eigenen Eckkreis zurückgesetzt werden und darf erst nach würfeln einer 6 wieder am Spiel teilnehmen. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann der Spieler selbst eine davon auswählen (Beachte hierbei: doppelte Pflicht geht einfacher Pflicht vor – z.B. das eigene Startfeld ist von einer gegnerischen Figur besetzt = Pflicht 10 + 4 oder z.B. 10 + 5).

11. Wer seiner Pflicht zum Schlagen der gegnerischen Spielfigur nicht nachkommt, muss seine Spielfigur zurück auf seinen eigenen Eckkreis stellen und darf erst wieder nach würfeln einer 6 auf das Spielfeld zurück.

12. Es gilt der Grundsatz „**Berührt = Geführt**“.

13. Bei nicht Durchführen eines Pflicht-Zuges (siehe 4; 5; 8, 10 und 14) wird der letzte Zug ungültig. Die berührte Figur verbleibt auf dem bisherigen Feld und es geht mit dem nächsten Spieler weiter.

14. (Pflicht) Hat eine Spielfigur eine Runde vollständig zurückgelegt, so muss sie in die Zielfelder einrücken. Das „Einrücken“ hat „Augengenau“ zu erfolgen. Innerhalb der vier Zielfelder dürfen die eigenen Figuren nicht übersprungen werden.

15. Das mutwillige Umwerfen von Spielfiguren führt zum sofortigen Spelausschluss!

16. Gewinner ist, wer als Erster alle seine Figuren auf seinen Zielfeldern platziert hat.