

Turnierregeln

Einzelmeisterschaft- keine Mannschaftswertung

Jeder Teilnehmer spielt 4 Vorrunden

Sollte ein Spieler nicht alle Partien spielen können, darf in Absprache mit dem Orgteam, ein anderer Spieler weiterspielen

Die 16 Spieler mit den meisten Punkten kommen in das Halbfinale (4 Tische)

Die 4 Sieger der Halbfinalpartien kommen ins Finale

Der Gewinner des Finals ist 2. Landesmeister Sachsen- Anhalt in Mensch ärgere dich nicht®

Spielzeit immer 25 Minuten (Außer Finale)

Spielzeit Finale- maximal 45 min

Es wird mit dem Würfelbecher gewürfelt

Es wird mit dem vom Veranstalter gestellte Würfel gespielt

Sind die Spieler komplett am Tisch, wird vor Start ausgewürfelt, wer bei Spielstart mit würfeln anfängt

Die höchste Zahl beginnt

60 sec vor Start müssen alle Nichtberechtigte/ Zuschauer das Parkett verlassen

Mit dem Startsignal beginnt das Spiel

Die letzte Minute wird durch Musik angekündigt

Es endet, wenn die Schluss sirene ertönt

Ist mit dem Schlusssignal eine Zahl gewürfelt, darf diese noch gesetzt werden

Nach Schlusspiff wertet jeder Tisch gemeinsam das Spielergebnis aus und trägt die Platzierungen ins Spielprotokoll

Das Protokoll wird bei der Turnierleitung abgegeben

Bei Unklarheiten wird ein Vertreter der Turnierleitung hinzugezogen, auch während des Spiels

Wertung Spiel Gewonnen hat, wer zuerst alle 4 Figuren im Haus hat
Zweiter ist der, der als Zweiter alle Figuren im Haus hat, usw.

Nach 25 min Nicht alle Spieler haben 4 Figuren im Haus
Sieger ist, wer die meisten Figuren im Haus hat.
Zweiter, der die zweitmeisten Figuren im Haus hat, usw.

Bei gleicher Anzahl Figuren im Haus unabhängig von dem dortigen Platz

Bei jedem Spieler werden die Felder gezählt, die seine Figuren bis zum Ende des Spiels noch gesetzt werden könnten

Der Spieler mit der kleinsten Felderzahl gewinnt, bzw platziert sich vor dem Spieler mit höherer Felderzahl

Haben zwei oder mehrere Spieler auch hier Gleichstand, werden die Punkte geteilt

Punkte	Sieger	5 Punkte
	Zweiter	3 Punkte
	Dritter	2 Punkte
	Vierter	1 Punkt

Gleichstand: Haben 2 oder mehr Spieler die gleiche Platzierung, werden die Punkte für die Plätze addiert und durch die Spieler geteilt

z.B.: 2 Spieler belegen 1.Platz: $5 \text{ Punkte} + 3 \text{ Punkte} = 8 \text{ Punkte} : 2 = 4 \text{ Punkte}$, beide Spieler erhalten je 4 Punkte

Ende Vorrunde Die Punkte aller 4 Vorrundenspiele werden addiert
Die Gesamtpunktzahl entscheidet über die Platzierung
Bei Punktgleichstand, die über die Teilnahme an der 2.Runde entscheidet, wird die Entscheidung ausgewürfelt

Finale Dauer maximal 45 min, es endet, sobald der 1. Spieler alle Figuren im Haus hat.

Wir spielen nach dem Original regeln mit kleinen Anpassungen

Ziel des Spiels ist es, alle 4 Figuren als Erster ins Ziel/Haus zu bringen

Jeder Spieler nimmt die zugelosten Spielfiguren einer Farbe

Die erste Figur jeder Farbe startet vom A-Feld (kein Einwürfeln mit einer 6)

Alle weiteren Figuren stehen auf dem B- Feld und können nur mit einer 6 ins Spiel gebracht werden

Jede Figur muss eine Runde im Uhrzeigersinn absolvieren

Gewürfelt wird Reihum, ebenfalls im Uhrzeigersinn

Wer am Zug ist, würfelt einmal und zieht seine Figur um so viele Felder in Pfeilrichtung vor, wie der Würfel Punkte zeigt

Die gewürfelte Zahl muss vollständig gezogen werden, auch im Haus

Würfelt man eine 6 muss eine neue Figur vom B Feld aufs A Feld der gleichen Farbe gesetzt werden

Nach dem Einsetzen einer eigenen Spielfigur auf das A-Feld ist dieses sofort zu räumen, solange eigene Figuren auf dem B Feld stehen

Hat man alle 4 Figuren im Spiel und eine eigene Figur wird geschlagen, muss zuerst eine auf dem eigenen A Feld stehende Figur dieses verlassen

Wer eine 6 würfelt, darf nach dem Ziehen der Figur noch einmal würfeln, ist es wieder eine 6 darf er wieder ziehen und würfeln

Steht keine eigene Figur mehr auf dem B Feld, kann beim mehreren hintereinander gewürfelten 6 immer eine andere Figur bewegt werden

3-maliges Würfeln ist gestattet, wenn keine eigene Figur auf dem Feld steht und die Figuren im Haus nicht mehr vorrücken können

Es besteht kein Schlagzwang, eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden

Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden, zählen aber mit

Wer mehrere Figuren draußen hat, kann sich aussuchen, welche er weiterzieht

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen

Landet man mit dem letzten Punkt seines Würfels auf ein besetztes Feld, wirft man diese fremde Figur raus- diese kommt wieder auf ein B-Feld ihrer Farbe

Gewürfelte Zahlen, die nicht gesetzt werden können, verfallen, der Spieler setzt aus

Wer mit einer 6 seine letzte Figur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln

Wer zuerst alle Figuren im Ziel/ Haus hat, gewinnt das Spiel

Das eigene Zielfeld/ Haus kann nur mit einer entsprechenden Würfelzahl betreten werden. Andere eigene Spielsteine können übersprungen werden.