



Turnierdetails

Spielmodus: 4 Spiele in 4 Monaten

Pro Monat wird je ein Spiel gespielt. Die Runden müssen bis am letzten Tag des Monats durchgeführt werden, siehe Spielplan.

Gruppen: Die Gruppen wurden ausgelost. Details findest Du auf dem Spielplan. Aus mathematischen Gründen spielen gewisse Teilnehmer zwei Mal zusammen. Die Gruppeneinteilung findest Du im Spielschrank im Birki oder auf unserer Homepage.

Verfügbarkeit: Es ist pro Spiel nur ein Exemplar vorhanden. Möchte eine Gruppe ein Spiel ausserhalb des Birkenhofs spielen, bitten wir euch, das Spiel **umgehend** wieder zurückzubringen.

Startspieler: Startspieler ist die auf dem Spielplan zuoberst aufgeführte Person. Keine weiteren Platzregeln für die Mitspieler.

- Punkte: Die zu vergebenden Punkte:
 Sieger: 5 Punkte
 2. Platz 3 Punkte
 3. Platz 2 Punkte,
 4. Platz 1 Punkt
 Bei Gruppen mit nur drei Spielern werden 5, 3 und 2 Punkte vergeben. Gleiches Szenario im Falle, dass ein Spieler forfait geben muss. Gleichstand: Siehe Regelzusätze weiter unten.
- Punkttestand: Nach dem Spiel müssen die Punkte auf der Wertungsliste im Spielschrank eingetragen werden.
 Es gewinnt am Schluss der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten 1. Plätzen, dann 2. Plätzen, usw. Besteht auch dann Gleichstand, zählt die Direktbegegnung.
- Regelfragen: Regeldifferenzen sind grundsätzlich innerhalb der Gruppe zu klären. Bei Streitigkeiten entscheiden Monika und/oder Bruno.
- Fairness: Bitte organisiert eure Spielrunden frühzeitig und nehmt Rücksicht auf Mitspieler mit einer vollgepackten Agenda. Sollte ein Spieler ausfallen, so meldet sich die Gruppe bei Monika und/oder Bruno.
- Preise: Ja gibt es welche? Aber natürlich! Auf jeden Fall den heiss begehrten Cubulus-Meisterspieler-Pokal inkl. Gravur. Die Preise werden an der Spielnacht verliehen.

Die Spiele im Detail

Union Pacific: Gespielt wird das Grundspiel, ohne Zusatzregel

Die Aktienkarten werden vom Startspieler gemischt. Die Wertungskarten kommen **verdeckt** wie in den Spielregeln beschrieben in den Aktienstapel

Wer seinen Zug beendet hat, meldet sich bei den Mitspielern. Kein Reflex-Bonus

Tie-Breaker im Falle, dass zwei oder mehr Spieler gleich viel Geld besitzen: Es gewinnt, wer mehr Aktien vor sich liegen hat. Bei nochmaligem Gleichstand: Es gewinnt, wer mehr Karten auf der Hand hält.

San Marco: Zählleiste: Ein Spieler **muss** auf der Zählleiste ins Minus, sofern dieser Fall eintritt.

Prestigepunkte, die man im Spiel abgibt, können mit Prestigepunkten, die man gleichzeitig erhält, verrechnet werden.

Himalaya: Gespielt wird das Grundspiel.

Bei den Anzeigern für die Bewegungen gilt das, was **oben** steht.
Kein Reflex-Bonus!

Alle melden sich kurz, sobald sie mit der Programmierung fertig sind.

Bei der Rohstoffwertung: Der Schirm muss entfernt werden – die eigenen Rohstoffe müssen von allen eingesehen werden können!

Hat ein Spieler keine Delegierten mehr im Vorrat, dürfen bereits platzierte Delegierten aus anderen Gebieten umgestellt werden.

Australia: Gespielt wird das Grundspiel, ohne Zusatzregeln.

Jeder Spieler beendet seinen Zug mit „ich bin fertig“. Danach darf keine Aktion mehr durchgeführt werden.

Im Falle, dass vergessen wurde, eine Region zu werten, kann dies ein Mitspieler tun. **Man muss dazu aber an der Reihe sein!**

Wählt man in seinem Zug die Option, keine Aktion durchzuführen, erhält man 2 Siegpunkte. **Es muss jedoch eine Karte ausgelegt werden und diese muss die Farbe des Feldes besitzen, in dem das Flugzeug steht.**

Falsche Gebietskarte ausgelegt:

Handelt es sich um einen irregulären Zug, geht die Karte zurück auf die Hand.

Ist der Zug möglich, muss er ausgeführt werden. ****Reflex-Bonus: 1 x pro Spiel darf eine Karte wieder zurück auf die Hand genommen werden.**