



Turnierregeln

(vorläufige Version Stand: September 2018)

Hier findest Du eine Übersicht über die wichtigsten Regeln, die es bei einem 7-Wonders-Turnier zu beachten gilt. Prinzipiell gilt, wer an einem 7-Wonders-Turnier teilnimmt, verpflichtet sich zur Einhaltung unserer Fairness Charta (<http://7wonders-turnier.de/media/uploads/2018/01/7W18-FairnessCharta-16529.pdf>).

1. Turnierablauf

Jeder Teilnehmer kann an beliebig vielen Turnieren teilnehmen. Prinzipiell darf jeder, der entweder die deutsche, österreichische oder schweizer Staatsbürgerschaft oder seinen Lebensmittelpunkt in Deutschland, Österreich oder der Schweiz hat, an den Turnieren teilnehmen. Hierbei gelten die unten aufgeführten Einschränkungen in Bezug auf die Wertung (s. Qualifikation/Rangliste). Die Spieler melden sich über das entsprechende Anmeldeformular auf der Meisterschaftsseite an:

<http://7wonders-turnier.de/de/teilnehmen.htm>

Modus „3 Vorrunden + Finale“

Es werden drei Vorrunden mit allen Teilnehmern gespielt. Nach den Vorrunden, treten die vier bestplatzierten Spieler gegeneinander zum Finale an. Zum Einsatz kommt ausschließlich das Grundspiel 7 Wonders. Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. Es wird grundsätzlich an 4er Tischen gespielt. Sollte dieses bei der Spielerzahl nicht aufgehen, so werden so wenige 3er Tische, wie möglich, gebildet bis jeder Spieler einen Platz hat.

7 WONDERS

Modus „4 Runden“

Es werden vier Runden mit allen Teilnehmern gespielt. Danach werden nach den Wertungsregeln die Platzierungen vergeben. Zum Einsatz kommt ausschließlich das Grundspiel 7 Wonders. Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch einen vorher festgelegten Spielplan bestimmt. Es wird grundsätzlich an 4er Tischen gespielt. Sollte dieses bei einer Spielerzahl nicht aufgehen, so werden so wenige 3er Tische, wie möglich, gebildet bis jeder Spieler einen Platz hat.

Anmerkungen:

Sollten an einem Turnier weniger als 13 Spieler teilnehmen, sollten die Tische und Startpositionen jede Runde zugelost werden.

*Da sich 3er- und 4er-Tische sehr unterschiedlich spielen (bei Dreier Tischen sind potentiell alle Spieler an allen Aktionen beteiligt), darf der Veranstalter **vor** Turnierbeginn entscheiden und dementsprechend die Teilnehmer darüber informieren, dass er an so vielen Dreier-Tischen (wie rechnerisch möglich, idealerweise nur Dreier-Tische) spielen lässt. Da dies allerdings einen turnierorganisatorischen Mehraufwand bedeutet, sollten dies nur erfahrene Turnierausrichter/-schiedsrichter als Option in Betracht ziehen.*

Modus „... mit Erweiterungen“

In diesem Modus wird zusätzlich zum Grundspiel 7 Wonders mit einer oder mehreren Erweiterungen (7 Wonders Cities, 7 Wonders Leaders etc.) gespielt. Hierzu kann sich der Turnierveranstalter an den Wertungen der ersten beiden Modi orientieren. Auf jeden Fall sollte im Vornhinein vom Veranstalter auf den Modus hingewiesen bzw. die angemeldeten Teilnehmer darüber informiert werden.

Hinweis für die Veranstalter: leider können wir keine Erweiterungen verleihen!

7 WONDERS

2. Wertung

Dies gilt für alle Modi außer Modus „Duells“. Der Sieger eines Spieles erhält fünf Punkte, der Zweite drei Punkte, der Dritte zwei Punkte und der Vierte einen Turnierpunkt (TP). Damit ergibt sich eine Verteilung von 5-3-2-1. Bei gleichen Platzierungen werden die Punkte geteilt (zu beachten ist, auch für die Platzierung gilt der „normale“ Tiebreaker aus den Grundregeln). Sollte an einem Tisch nur mit drei Spielern gespielt werden, so lautet die Punktverteilung 5-3-1. Zur eindeutigeren Unterscheidung werden diese Punkte als Turnierpunkte bezeichnet.

Die Turnierpunkte aus den drei bzw. vier einzelnen Spielen werden addiert und ergeben die Gesamtpunkte. Anhand der Gesamtpunkte werden der Turniersieger bzw. die vier Finalisten und die folgenden Platzierungen ermittelt.

Bei Turnierpunktegleichstand entscheidet die Summe der relativen Anteile an den Siegpunkten der jeweiligen Partien. Für die Berechnung der 3er Partien wird ein „virtueller“ vierter Spieler berechnet, der Punkte entsprechend dem Durchschnitt der anderen drei erreicht hat.

Gesetzt dem Fall (und somit eher als theoretische Lösung), dass nun immer noch ein Gleichstand besteht, entscheidet die Summe der tatsächlich erreichten Punkte in den Partien über die Platzierung.

Im Modus „4 Runden“ ist der Bestplatzierte nach vier Runden der Gewinner des Turniers, im Modus „3 Vorrunden + Finale“ der Gewinner der Finalpartie, die Wertung bestimmt die vier Teilnehmer des Finales.

Modus „Duells“ und Wertung

Es werden vier Vorrunden mit allen Teilnehmern gespielt. Danach tragen die besten vier Spieler zwei K. O.-Runden aus (Halbfinale, Finale). Zum Einsatz kommt das Spiel 7 Wonders Duells. Nach folgenden Wertungskriterien werden die Platzierungen vergeben: Anzahl an Siegen, prozentualer Anteil an Siegpunkten, Summe absoluter Siegpunkte (wobei ein Gleichstand in der vorherigen Kategorie durch die nächste aufgelöst wird). Ein (vorzeitiger) Sieg durch militärische oder wissenschaftliche Überlegenheit wird prinzipiell als 75 zu 25 Siegpunkten zu Gunsten des Siegers gewertet (für den Quotienten).

7 WONDERS

Bsp.:

Maik und Andrea haben nach vier Spiele beide drei Siege, eine Niederlage.

Maik hat seine Partien wie folgt gewonnen: 75:25, 75: 25, 60:40 und 30:70 sein Gesamtprozentanteil ist nach den vier Partien demnach:

$$75\% + 75\% + 60\% + 30\% = 240\%$$

Andrea hat ihre Partien wie folgt gewonnen: 75:25, 25:75, 53:47 und 68:32, ihr Gesamtprozentanteil ist nach den vier Partien demnach:

$$75\% + 25\% + 53\% + 68\% = 221\%$$

Damit ist Maik vor Andrea platziert.

Hätten beide hier auch den gleichen Wert, würden die absolute Summen an Siegpunkten die Platzierungen entscheiden.

Die Tischbelegung und der Startspieler werden durch Los bestimmt. Im ersten Halbfinale trifft der Vorrundenbeste gegen den Viertbesten an, im zweiten der Zweite gegen den Dritten, wobei der Besserplatzierte der Vorrunde jeweils Startspieler (der ersten Spielrunde) ist (dies gilt auch für das Finale). Zudem gibt es eine Partie um Platz 3 zwischen den Verlierern der Halbfinalpartien.

3. Qualifikation

Das Finalturnier der deutschen Meisterschaft (voraussichtlich am **Sonntag, 19.05.2019, in Herne**) ist ein Einladungsturnier, zudem prinzipiell die 40 Teilnehmer nach folgenden Kriterien eingeladen: der amtierende deutsche Meister und Vizemeister, direkte Qualifikanten (z. B. Sieger des „Last-Chance“-Turniers, bestplatzierte der Regionalmeisterschaften etc.). Direkt qualifizieren kann man sich als Teilnehmer eines entsprechend angekündigten Turniers, vorausgesetzt es haben **mind. 16** Spieler teilgenommen. Bei Regionalmeisterschaften qualifizieren sich (unabhängig von der Teilnehmerzahl) die beiden Bestplatzierten.

Zudem werden mindestens die besten 5 Spieler der Rangliste eingeladen. Als primäres Kriterium für eine Nachnominierung (das sog. „Nachrückverfahren“) wird die Ranglistenplatzierung herangezogen. Die Teilnahme an dem Finaltermin ist bis zum in der Einladung genannten Stichtag zu bestätigen, ansonsten verfällt die Einladung!

Der Modus des Finalturniers wird den Qualifikanten gesondert mitgeteilt.

7 WONDERS

4. Rangliste

Alle Spieler eines Turniers mit **mind. zehn** Teilnehmern erhalten (nach unten erklärtem Schlüssel) Ranglistenpunkte, mit Ausnahme bereits direkt qualifizierter Spieler (dies gilt für alle Turniere!). In die Ranglistenwertung gehen die drei besten Saisonleistungen eines Spielers ein, wobei die zweitbeste nur zur Hälfte und die drittbeste nur zu einem Drittel in die Wertung eingeht.

Bsp.:

Dirk hat an drei Turnieren teilgenommen. Er hat einmal 5, ein anderes Mal 3 und bei der letzten Teilnahme 4 Ranglistenpunkte (RLP) erhalten. Daher ergibt sich für die Ranglistenwertung ein Wert von:

$$5 \text{ RLP} + 4/2 \text{ RLP} + 3/3 \text{ RLP} = 5 \text{ RLP} + 2 \text{ RLP} + 1 \text{ RLP} = 8 \text{ RLP}$$

Manuela hat im ersten Turnier drei RLP erspielt, allerdings sich mit dem Gewinn ihres zweiten Turniers direkt für das Finale qualifiziert. Ihre RLP verfallen und bei zukünftigen Turnierteilnahmen erhält sich auch keine mehr!

Prinzipiell gilt hier, bei gleichvielen RLPs entscheidet den Gleichstand zuerst die geringere Anzahl an Turnierteilnahmen, dann die besseren Einzelplatzierungen (nur die drei gewerteten und nach dem Schema 1. Anzahl an ersten Plätzen, 2. Anzahl an zweiten Plätzen etc.). Dies wird in der Rangliste nur ausgewertet, falls diese Unterscheidung relevant wird (z. B. nach momentanen Stand, wenn es darum geht, dass ein eindeutig 5. zum Finale eingeladen wird).

Die Ranglistenpunkte (RLP) werden in Abhängigkeit von den teilnehmenden Spielern verteilt:

die obere Hälfte der Teilnehmer erhält Punkte; der Erste erhält Anzahl der Teilnehmer/2 RLP (abgerundet). Danach erhalten alle anderen Spieler einen Punkt weniger als der direkt Besserplatzierte.

Bsp:

Ein Turnier mit 12 Teilnehmern: der 1. erhält 6 RLP, der 2. 5 RLP, der 3. 4 RLP, der 4. 3 RLP, der 5. 2 RLP und der 6. 1 RLP.

7 WONDERS

Zudem gibt es Bonuspunkte:

Turniersieg: + 15 RLP (für den Fall, dass sich der Gewinner nicht eh direkt qualifiziert hat)

Ab 20 Teilnehmer: 2. + 5 RLP

Ab 24 Teilnehmer: 2. + 10 RLP, 3. + 5 RLP

Sollte der Gewinner eines Turniers sich direkt qualifiziert haben, verfallen seine RLPs, die er erreichen würde, für dieses und jedes weitere Turnier, an dem er teilnimmt. Zudem verfallen alle bisher erspielten RLP dieses Spielers. Trotzdem werden an ihm virtuell die Punkte für die Platzierung vergeben.

Bsp:

Nach Manuelas direkter Qualifikation nimmt sie an einem weiteren Turnier teil, belegt den 2. Platz in einem 20er Teilnehmerfeld. Die 14 RLP ($20 [\text{Teilnehmer}]/2 = 10 - 1 [\text{2. Platz}] = 9 + 5 [\text{Bonus für 20 Teilnehmer}] = 14$) erhält sie nicht, allerdings erhält der Drittplatzierte normal seine 8 RLP.

Die Rangliste wird kontinuierlich weitergeführt (über den Verlauf einer Saison) und aktualisiert. Prinzipiell ist sie über folgende Internetseite einzusehen:

<http://7wonders-turnier.de/de/die-rangliste-2019.htm>

Ein Spieler kann seine Platzierung auch gerne tel. oder per Mail erfragen.

7 WONDERS

5. Schiedsrichter, Material

- Der Veranstalter benennt einen Schiedsrichter für das Turnier.
- 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 Spielmaterialien 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 vorzeitig verlässt, kann durch das Spielezentrum für alle 7 Wonders-Turniere gesperrt werden. Die Entscheidung erfolgt nach Prüfung des Einzelfalls.
- Es wird nur das Material verwendet, das als Standard in den "7 Wonders"-Spielen (inkl. verwendeter Erweiterungen bzw. im Modus „Duells“) vorhanden ist.
Sollte am Tisch Uneinigkeit bestehen, ob es sich um Standard-Material handelt, so entscheidet der Schiedsrichter.

7 WONDERS

- Das Spielmaterial bleibt in jedem Falle immer für alle sichtbar auf dem Spieltisch (ob verdeckt oder offen wird in den Regeln geklärt).

6. Ergänzungen zur Spielvorbereitung – Weltwunder:

Der Turnierveranstalter lost unmittelbar zu Spielbeginn den Spielern an einem Tisch vier Weltwunder mit den Weltwunderkarten gemäß den Spielregeln zu. An allen Tischen eines Turniers werden dann genau diese vier Weltwunder in der gelosten Reihenfolge und mit den gelosten Seiten den Spielern zugeteilt. An Dreier-Tischen werden die Weltwunder gemäß der Position gespielt. Es ist dem Veranstalter überlassen, ob er auch die Seite des Wunders zulost (A oder B) oder nicht. Dies ist **vor** Turnierbeginn bekanntzugeben.

Bsp:

Für eine Runde werden zugelöst: Pos. 1 – Rhodos B, Pos.2 – Olympia A, Pos. 3 – Babylon A und Pos. 4 – Ephesus B. An dem Dreier-Tisch sitzen aber Pos. 1, 3 und 4, es werden also Rhodos, Babylon und Ephesus gespielt.

7 WONDERS

7. Regelergänzungen

a) Ergänzung zur „2. Karte ins Spiel bringen“:

7 Wonders ist ein Spiel, bei dem alle Aktionen parallel ausgeführt werden. Mit den folgenden leichten Anpassungen versuchen wir das Spiel für das Turnier geeignet zu gestalten, ohne Spielgeschwindigkeit und Spielspaß zu verlieren:

- Alle Spieler legen die ausgewählte Karte verdeckt auf ihr Wunder
- Danach machen alle Spieler gleichzeitig eine der folgenden Aktionen mit ihrer verdeckten Karte:
 - o Karte um 90° drehen , wenn sie als Gebäude errichtet werden soll,
 - o Karte in die Tischmitte schieben, wenn sie abgelegt werden soll,
 - o Karte zu sich ziehen, wenn sie zum Bau des Weltwunders verwendet werden soll.

- Alle Spieler die Aktion A gewählt haben decken ihre Karten jetzt auf. Anschließend werden reihum, beginnend mit dem Startspieler, die Karten gespielt. Beim Gebäudebau ist insbesondere auf die Baukosten, identische Karten usw. zu achten. Die errichteten Gebäude bleiben dabei offen auf dem Wunder und erhaltenes Geld wird getrennt vom restlichen Vermögen gehalten, bis alle Spieler ihre Karte gespielt haben.
- Stellt sich beim Errichten eines Gebäudes oder beim Vollenden eines Bauabschnitts des Weltwunders heraus, dass dies nicht regelgerecht möglich ist (doppeltes Gebäude, zu wenige Rohstoffe, ...), so wird stattdessen die Karte abgelegt und der Spieler erhält 3 Münzen.

b) Ergänzungen zur „2.A. Das Gebäude errichten“:

Stellt sich nachträglich heraus, dass ein Spieler zwei identische Gebäude errichtet hat, so ist eines davon zu entfernen. Der Spieler erhält dafür 3 Münzen. Haben sich in der Zwischenzeit andere Vorteile ergeben (z.B. zu Unrecht gewonnene militärische Konflikte), so sind diese nach Möglichkeit zu korrigieren.

7 WONDERS

8. Regelerklärungen

- „Ende der Partie – Wertung – 2. Münzen“: Die Spieler erhalten am Ende der Partie einen Siegpunkt für jeweils drei Münzen in ihrem Besitz. Die Münzen werden nicht abgegeben und zählen im Falle des Gleichstandes mit.
- Es können beim Kaufen von Ressourcen, die Startressourcen auf den Weltwundern des linken und rechten Nachbarn erworben werden. Es können nicht diejenigen Ressourcen erworben werden, die durch die Entwicklung des Weltwunders freigeschaltet wurden.
- Erläuterung zu „Beschreibung der Weltwunder – Spielplanseite B – Olympia“: Die kopierte Gilde aus dem dritten Bauabschnitt zählt nicht als lila Karte (z.B. für die Gilde der Reeder)
- Erläuterung zu „Beschreibung der Symbole“: Die Handelskammer und die Gilde der Künstler bringen 2 Münzen bzw. 2 Siegpunkte pro grauer Karte. Die deutsche Regel enthält hier Druckfehler auf Seite 12.
- Ressourcen können nicht von Wirtschaftskarten (gelb) gekauft werden! (nur braune und graue Karten geben Ressourcen)
- Ressourcen, die gekauft werden, müssen auch eingesetzt werden!
- Karten, die den Kauf von Ressourcen für eine statt zwei Münzen erlauben, addieren sich nicht. Sprich: es kostet immer eine Münze.
- Babylon B, 2. Bauabschnitt funktioniert ab dem Bau dauerhaft und ist ggf. über mehrere Runden aktiv
- Der Effekt von Leuchtturm zählt auch für die Leuchtturmkarte selbst!
- Es können nur Ressourcen von Karten gekauft werden, die in der Vorrunde ausgespielt wurden!
- Die Ressource, die auf der Wunderkarte produziert wird, zählt nicht als braune oder graue Karte!
- Wenn eine Karte Münzen gibt, werden die Münzen genommen, wenn die Karte gespielt wird.
- Wunderphasen können zu jeder beliebigen Ära gespielt werden.