

Spielregeln für den Spiele-Marathon

Teilnehmer

Die Anzahl der Mitspieler eines Spiele-Marathons ist 4! Falls mehr als 4 Spieler teilnehmen wollen entscheidet die Anzahl der [Gesamtpunkte](#). Besteht im Konfliktfall Punktegleichstand so entscheidet das Los.

Spieleauswahl

Jeder Mitspieler nominiert zunächst maximal zwölf Spiele. Aus den Nominierungen wird eine kumulierte Liste der zur Wahl aufgestellten Spiele erzeugt.

Nun geht es darum, die 10 Spiele auszuwählen. Dazu notiert jeder Spieler genau zehn Spiele aus obiger Liste und vergibt diesen Punkte von 1 bis 10. (Jede Punktzahl darf genau einmal verwendet werden)

Die Auswertung erfolgt in einem mehrstufigen Verfahren:

1. Zuerst entscheidet die Anzahl der Nennungen.
2. Bei Gleichstand (z.B. Platz 8 bis 11 hat jeweils zwei Nennungen erhalten) entscheidet die höhere Summe der vergebenen Punkte.
3. Liegt danach immer noch ein Gleichstand vor entscheidet die höchste vergebene Einzelpunktzahl.
4. Bei erneutem Gleichstand entscheidet das Los.

Die Reihenfolge der Spiele wird im wesentlichen nach folgendem Kriterium festgelegt: Spiele in denen es möglich ist, ganz gezielt (gemeinsam) gegen bestimmte Mitspieler zu agieren werden eher am Anfang gespielt. Spiele deren Mechanismus dies nicht oder nur sehr eingeschränkt erlauben sind Kandidaten für die Spiele sieben bis zehn.

Joker

Jeder Spieler kann zwei Spiele setzen, von denen er glaubt sie besonders gut zu beherrschen, und bei denen er sich hohe Gewinnchancen ausrechnet. Gewinnt er tatsächlich, bekommt er zwei Bonuspunkte - wird er Zweiter, erhält er einen Bonuspunkt. Wer dabei auf welche Spiele setzt bleibt bis zum Ende des Wettbewerbs geheim.

Durchführung

Die zehn Spiele werden der Reihe nach gespielt. Abhängig von den Platzierungen werden für jedes Spiel Gewinnpunkte nach dem folgenden Schlüssel verteilt. Wenn sich zwei oder mehr Spieler eine Platzierung teilen, so erhält jeder die angegebene Punktzahl. (Falls zwei Spieler den ersten Platz belegen erhalten beide 4 Punkte, der Nächstplatzierte liegt dann auf dem dritten Platz und erhält zwei Punkte.)

Platz	Punkte	Bonuspunkte ¹
1	4	2
2	3	1
3	2	0
4	1	0

Regeländerungen

Alle Spiele werden nach den Originalspielregeln gespielt. Vor jedem Spiel werden die Regeln noch einmal durchgesprochen. Abweichungen von den Originalregeln können nur mit einstimmiger Mehrheit entschieden werden.

Gibt es für ein Spiel mehrere Varianten (z.B. bei Siedler), müssen sich die Spieler auf eine Variante einigen (Relativer Mehrheitsentscheid). Wird dabei keine Einigung erreicht entscheidet das Los.

Sitzreihenfolge und Startspieler

Vor jedem Spiel wird zunächst die Sitzreihenfolge ausgelost. Danach wird der Startspieler ausgelost. Der Startspieler beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Einige Spiele sehen bereits eine Auslosung der Sitzreihenfolge und/ oder des Startspielers vor. In diesen Fällen ist das Prozedere der jeweiligen Spielregel einzuhalten.

Fairneß

Fair geht vor. Keine Absprachen oder Ähnliches.

Auch keine Tips nach dem Motto: „Paß auf, der will dann bestimmt dort angreifen“ - oder: „Ich würde die Straße dahinbauen!“

Einsatz

Als Einsatz zahlt jeder Spieler 10€.

Marathon-Sieger

Derjenige Spieler, der am meisten Punkte erreicht (inklusive Bonuspunkte) gewinnt. Bei Punktgleichstand entscheidet die Anzahl der gewonnenen Spiele, danach die zweiten und danach die dritten Plätze. Bringt auch das keine Entscheidung, so muß ein noch auszuwählendes Zweipersonenspiel die Pattsituation auflösen. Der Sieger trägt ab sofort den Titel „*El Marathon*“. Neben der Ehre beim nächsten Marathon als Titelverteidiger antreten zu dürfen erhält er 40€. Die Verwendung ist allerdings zweckgebunden und muß in ein neues Spiel seiner Wahl investiert werden.

¹ falls ein Joker gesetzt wurde