

Wettstreit der Baumeister

Für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren

Mittelalterliche Baumeister stehen im Wettstreit. Wer errichtet die schönste und wertvollste Stadt? In mehreren Versteigerungen versucht jeder ganz bestimmte Gebäude zu errichten. Aber: Nicht jedes Gebäude darf neben jedem anderen erbaut werden. Außerdem sind manche Gebäude während der Bauphase (während des Spiels) wichtiger als andere, die aber bei der Fertigstellung (bei der Punktabrechnung) hoch bewertet werden. Und dann tauchen gelegentlich auch noch Saboteure auf, die schon erbaute Gebäude wieder einreißen können.

Spielziel

Der Spieler, dessen Stadt am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt den Wettstreit.

Spielmaterial

- 40 Gebäudekarten
- 4 Bauzelte (mit Kurzinfos)
- 20 goldene Münzen im Wert von 3 Talern
- 30 silberne Münzen im Wert von 1 Taler
- 5 schwarze Saboteur-Steine
- 1 Würfel






Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Kartenteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Die 40 Gebäudekarten werden gründlich gemischt und in zwei Stapeln mit je 20 Karten in die Tischmitte gelegt - ein Stapel offen, der andere verdeckt.
- Jeder Spieler erhält die drei Teile, die zu einem Bauzelt gehören, steckt es zusammen und stellt es vor sich auf.
- Außerdem erhält jeder Münzen im Wert von 10 Talern. Während des gesamten Spiels hält jeder seinen Münzvorrat hinter seinem Bauzelt geheim.
- Die restlichen Münzen bilden eine Kasse in der Tischmitte.
- Hier werden bei Spielbeginn auch die fünf Saboteur-Steine bereitgelegt.

Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Die Gebäudekarten

- Es gibt fünf verschiedene Gebäudearten, die unterschiedlich häufig vorkommen, mit verschiedenen Werten:

	Anzahl	Werte
 = Eckturm	je 5	je: 2x1, 2x2, 3
 = Turm	6	2x1, 2x2, 2x3
 = Stadtter	10	2x2, 3x3, 3x4, 2x5
 = Rathaus	6	2x5, 2x6, 2x7
 = Kirche	8	4, 2x5, 2x6, 7, 8, 9

- Auch im Innern der Bauzelte ist neben jedem Symbol in Klammern angegeben, wie viele Karten es von jeder Gebäudeart gibt.
- Stadttore tragen ein Geldsymbol (eine oder zwei Münzen) und erbringen zusätzliche Einnahmen während des Spiels.
- Türme und Ecktürme besitzen einen Schild als Schutzsymbol, um sich gegen Angriffe des Saboteurs zu wappnen.
- Alle Gebäudekarten besitzen rechts einen Punktwert, der bei Spielende entscheidend ist.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, hat in der angegebenen Reihenfolge drei Spielmöglichkeiten. Die ersten beiden muß er, die letzte kann er ausführen:

1. Einnahmen ermitteln
2. Gebäudekarte versteigern
3. Bauen oder Sabotieren

Mit dem Geld, das ein Spieler einnimmt, kann er Gebäudekarten ersteigern und diese im Laufe des Spiels zu einem Stadtbild auslegen. Am Ende werden die ausliegenden Städte bewertet und der Sieger ermittelt.

Ablauf eines Spielzugs

I. Einnahmen ermitteln

- Der Spieler würfelt. Bei einem Ergebnis von „1“ bis „5“ erhält er entsprechend viele Taler aus der Kasse (die goldenen Münzen zählen 3 Taler, die silbernen Münzen sind 1 Taler wert).
- Hat er im Verlauf des Spiels schon Stadttore ausgelegt, erhält er für jede Münze auf seinen ausliegenden Stadttoren zusätzlich 1 Taler.
- Erscheint das Würfelergebnis Saboteur (•), erhält der Spieler nur Taler für seine ausliegenden Stadttore. Statt dessen nimmt er sich aus dem Vorrat einen Saboteur, den er für alle sichtbar vor sein Bauzelt legt. Liegen im Vorrat keine Saboteure mehr, darf er einem beliebigen Mitspieler einen Saboteur wegnehmen.

2. Gebäudekarte versteigern

Anschließend versteigert der Spieler eine Gebäudekarte - entweder die oberste Karte des offenen oder die oberste Karte des verdeckten Stapels.

a) Versteigerung vom offenen Stapel

Der Versteigerer tippt mit dem Kinger auf die oberste offenliegende Karte und muß ein erstes, beliebig hohes Gebot machen. Die anderen Spieler können in Sitzreihenfolge erhöhen oder passen. Wer paßt, scheidet aus der Versteigerung aus. Haben alle bis auf einen Spieler gepaßt, erhält dieser meistbietende Spieler die Karte, nimmt sie auf die Hand und muß sein Gebot in Münzen bezahlen. Die eine Hälfte kommt in die Kasse, die andere Hälfte erhält der Versteigerer. (Bei ungeraden Beträgen wird zu seinen Ungunsten abgerundet) Bekommt der Versteigerer den Zuschlag, zahlt er die volle Summe in die Kasse.

b) Versteigerung vom verdeckten Stapel

Nur der Versteigerer schaut sich die oberste Karte an und muß ein erstes Gebot machen, ohne zu verraten, um welche Gebäudekarte es sich handelt. In Sitzreihenfolge wird erhöht oder gepaßt. Ist erneut der Versteigerer an der Reihe, muß er allen Spielern die Gebäudeart nennen, nicht jedoch den Gebäudewert. (Die Angaben im Innern der Bauzelte helfen dabei). Anschließend geht die Versteigerung normal weiter. Der Ersteigerer erhält die Karte verdeckt und nimmt sie auf die Hand.

Geht die Versteigerung nicht in eine zweite Bietrunde, da niemand den Versteigerer überboten hat, wird die Karte ohne jegliche Information für die Mitspieler über die Art des Gebäudes an ihn übergeben.

Wie bei der Versteigerung vom offenen Stapel zahlt der Meistbietende den gebotenen Betrag an die Kasse und der Versteigerer (wenn er nicht selbst der Meistbietende ist) erhält davon die Hälfte,

Zahlungsunfähigkeit: Hat der Meistbietende sich überboten, kann er also den gebotenen Betrag nicht bezahlen, muß er sich offenbaren und alle seine Münzen zur Strafe in die Kasse legen. Derjenige Spieler mit dem zweithöchsten Gebot bekommt die Gebäudekarte und bezahlt sein letztes Gebot. Sollte der Versteigerer sich überboten haben, erhält er in diesem Fall nicht den halben Betrag. Der ganze Betrag geht in die Kasse.

3. Bauen oder Sabotieren

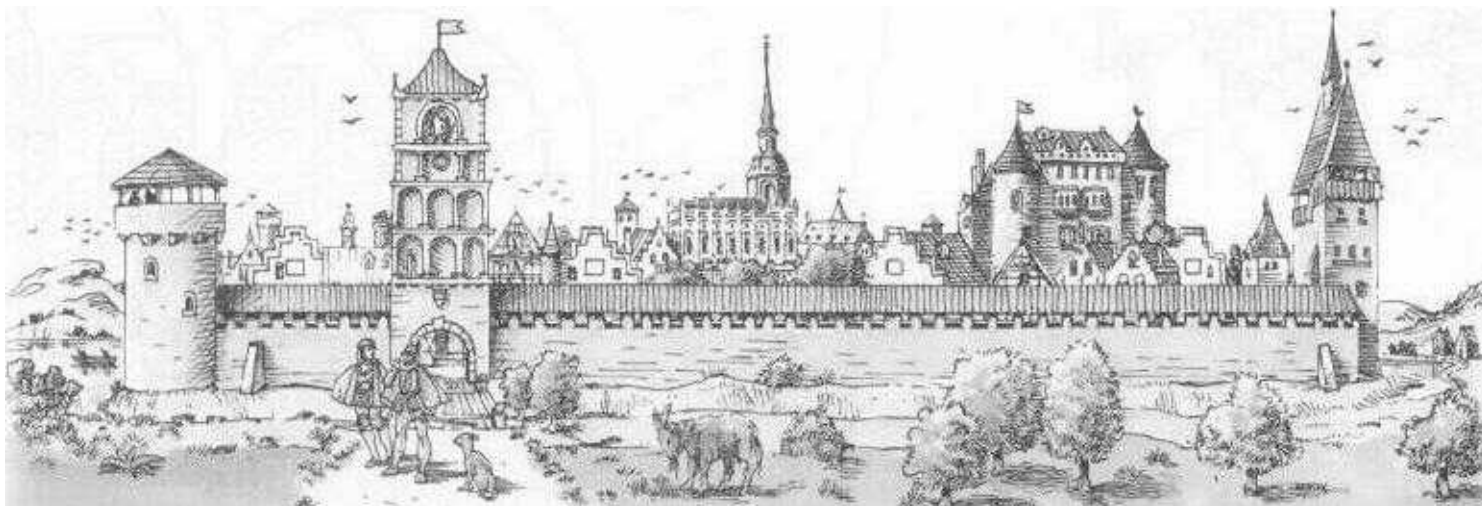
a) Bauen

- Der Spieler, der zum ersten Mal bauen möchte, muß wenigstens drei seiner erworbenen Gebäudekarten offen auslegen. Er kann mit einem Eckturm beginnen, muß es aber nicht.
- Will man seine Stadt später weiter ausbauen, werden neue **Karten** an schon ausliegende angelegt. Einmal gelegte Karten dürfen nicht mehr verschoben oder ausgetauscht werden.
Ausnahme: Der Saboteur kann eine Lücke in ein Stadtbild reißen (siehe „Sabotieren“). Diese darf in der Bauphase natürlich wieder durch eine neue Karte geschlossen werden,

Bauregeln

- Die Karten werden Seite an Seite so aneinandergelegt, daß ein Stadtbild entsteht.
- Man darf nie mehr als drei Karten auf einmal auslegen.
- Jeder darf nur eine Stadt bauen.
- In jeder Stadt darf nur ein Rathaus stehen.
- Es dürfen nie zwei Gebäude gleicher Art nebeneinander stehen. Turm und Eckturm gelten als Gebäude gleicher Art. (Die Farben der Gebäudesymbole helfen dabei.)
- Die Stadt darf erst in der Endrunde vervollständigt werden, d.h. erst dann darf der zweite Eckturm oder beide Ecktürme gelegt werden.

Tip: Warten Sie mit dem Auslegen Ihrer Gebäudekarten nicht zu lange, denn je eher Sie beginnen Stadttore auszulegen, desto höher sind Ihre künftigen Einnahmen. Denken Sie auch daran, daß Sie nur höchstens drei Karten pro Spielzug auslegen dürfen.



b) Sabotieren ●

- Anstatt zu bauen, kann ein Spieler einen Saboteur einsetzen, sofern er einen besitzt (nur einen pro Spielzug').
- Der Saboteur wird gegen ein ausliegendes Gebäude des Spielers eingesetzt, der die wenigsten Schilde (auf Türmen und Ecktürmen) besitzt. Haben mehrere Spieler gleich wenig Schilde, darf man von diesen Spielern einen auswählen.
- Eine andere Möglichkeit, seinen Saboteur einzusetzen ist, die verdeckten Gebäudekarten eines Mitspielers zu sabotieren (siehe „Verdeckte Gebäudekarten sabotieren“).
- Ein Spieler darf den Saboteur nicht gegen sich selbst einsetzen.

1. Ein ausliegendes Gebäude sabotieren

- Der Spieler setzt einen eigenen Saboteur auf das Gebäude, das er angreifen möchte und würfelt dann. Folgende Ergebnisse sind möglich (siehe auch die Innenseite der Bauzelle):

Sabotagewurf

- Der Saboteur ist erfolgreich: Die Gebäudekarte wird aus der Stadt entfernt. Die Karte wird unter den niedrigeren (also entweder unter den offenen oder verdeckten) Stapel in der Tischmitte gelegt. (Sind beide gleich niedrig, darf man einen Stapel wählen.)

1 oder 2: Ohne Erfolg. Der Saboteur richtet keinen Schaden an.

3, 4 oder 5: Der Saboteur wird enttarnt, wenn der Besitzer des Gebäudes den Wert der angegriffenen Gebäudekarte in Münzen an den Spieler zahlt, der den Saboteur einsetzt. Kann oder will der Spieler nicht bezahlen, ist das Gebäude zerstört und wird unter den niedrigeren Stapel gelegt.

- In allen Fällen kommt anschließend der Saboteur zum Vorrat zurück.

2. Handkarten sabotieren

- Hat ein Mitspieler fünf oder mehr Karten auf der Hand, darf ein Saboteur auch dagegen eingesetzt werden, egal wie viele Schutzschilder der Spieler besitzt. Eine Abwehr ist hierbei also nicht möglich.
- Der angegriffene Spieler mischt seine Karten und hält sie dem Angreifer verdeckt hin. Der Angreifer zieht eine davon, zeigt sie allen Mitspielern und legt sie unter den niedrigeren Stapel. Der Saboteur kommt zum Vorrat zurück.

Spielende

- Sobald ein Spieler von einem der beiden Stapel die letzte Karte versteigert hat, darf dieser Spieler noch bauen oder sabotieren.
- Danach gibt es eine Endrunde:
Jeder Spieler darf noch einmal bis zu drei seiner Gebäudekarten aus der Hand auslegen. Erst jetzt darf eine Stadt vollständig, d.h. mit einem oder beiden noch fehlenden Ecktürmen, abgeschlossen werden.

Wertung

Nun werden die Städte wie folgt bewertet:

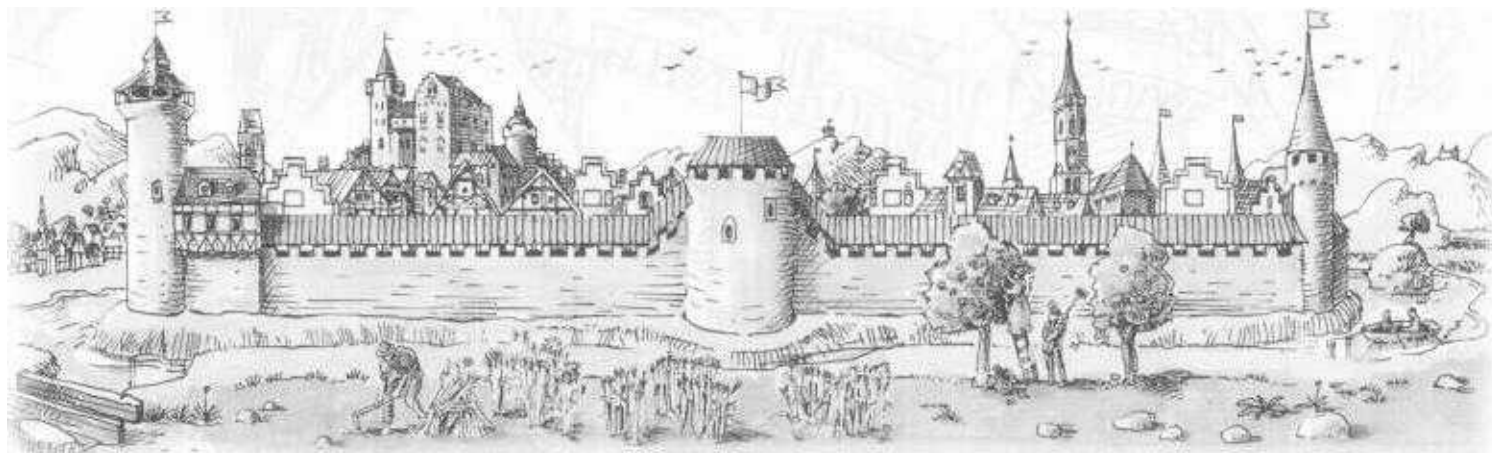
- Jede Gebäudekarte zählt den aufgedruckten Punktwert.
- Ist eine Stadt vollständig, d.h. es gibt keine Lücken und es befinden sich links und rechts jeweils ein Eckturm, können Extrapunkte hinzukommen.

Extrapunkte

- Befindet sich in einer vollständigen Stadt das Rathaus genau in der Mitte, gibt es 10 Extrapunkte. (Dazu muß die Stadt also aus einer ungeraden Anzahl von Gebäudekarten bestehen.)
- Befinden sich in einer vollständigen Stadt links und rechts neben dem Rathaus gleich viele Kirchen (null Kirchen zählt natürlich nicht), gibt es 5 Extrapunkte. (Die Kirchen müssen sich auf den beiden Seiten nicht an gleicher Stelle befinden.) Haben in einer vollständigen Stadt der linke und rechte Eckturm denselben Wert, gibt es 5 Extrapunkte.

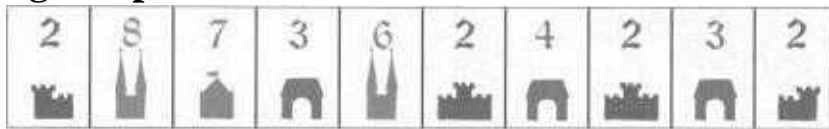
- Jede nicht ausgelegte Gebäudekarte, die ein Spieler noch auf der Hand hält, zählt ihren Wert als Minuspunkte.
- Münzen und Saboteure sind nichts mehr wert.

Wer das höchste Ergebnis erzielt, hat den Wettstreit der Baumeister gewonnen.



Wertungsbeispiele:

Bsp. 1:



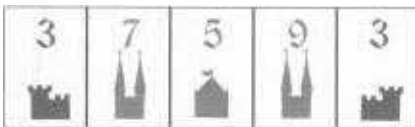
Nicht ausgelegte Karten:



Gebäudewerte:	2 + 8 + 7 + 3 + 6 + 2 + 4 + 2 + 3 + 2	=39
Extrapunkte:	Rathaus nicht in der Mitte	= 0
	gleich viele Kirchen	= 5
	Gleiche Ecktürme	= 5
Minuspunkte für nicht ausgelegte Karten:	1+2	= -3

Gesamtpunktzahl: 46

Bsp. 2:

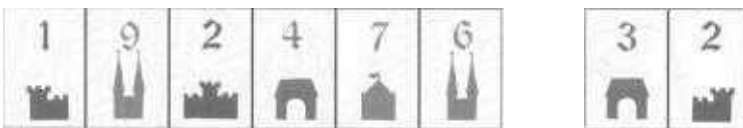


Nicht ausgelegte Karten: keine

Gebäudewerte:	3 + 7 + 5 + 9 + 3	=27
Extrapunkte:	Rathaus in der Mitte	=10
	gleich viele Kirchen	= 5
	Gleiche Ecktürme	= 5
Nicht ausgelegte Karten:		= 0

Gesamtpunktzahl: 47

Bsp. 3:

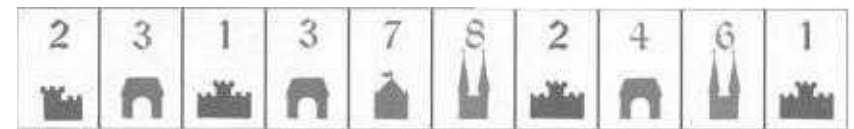


Nicht ausgelegte Karten: keine

Gebäudewerte:	1 + 9 + 2 + 4 + 7 + 6 + 3 + 2	=34
Keine Extrapunkte wegen Lücke:		= 0
Nicht ausgelegte Karten:		= 0

Gesamtpunktzahl: 34

Bsp. 4:



Nicht ausgelegte Karten:



Gebäudewerte:	2 + 3 + 1 + 3 + 7 + 8 + 2 + 4 + 6 + 1	=37
Keine Extrapunkte, da rechter Eckturm fehlt:		= 0
Minuspunkte für nicht ausgelegte Karten:	5+2	= -7

Gesamtpunktzahl: 30



Der Autor

Jean du Poel lebt mit seiner Frau Veronika in der Nähe von Oldenburg. Dort betreibt der Grafik-Designer einen eigenen kleinen Spieleverlag, in dem er vor allem Spiele mit historischem Hintergrund veröffentlicht. Mit seinem atmosphärisch gestalteten Baumeisterwettbewerb erscheint zum ersten Mal eines seiner Historien-Spiele in einem größeren Verlag.

Illustration

Grafik Studio Krüger / Claus Stephan

Grafik

Thilo Rick / Anke Pohl

Foto

Dirk Hoffmann

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 686710

© 1998 KOSMOS Verlag
Pfizerstr, 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLERRECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY