

# MAUERBAUER

Ein Spiel von Leo Colovini

## Spielmaterial

- 30 Holz-Türme in 3 Farben



- 60 Holz-Häuser in 5 Farben



- 15 Holz-Paläste in 5 Farben



- 33 Holz-Mauern



- 4 Zählsteine



- 2 Haus-Würfel



- 60 Gildekarten



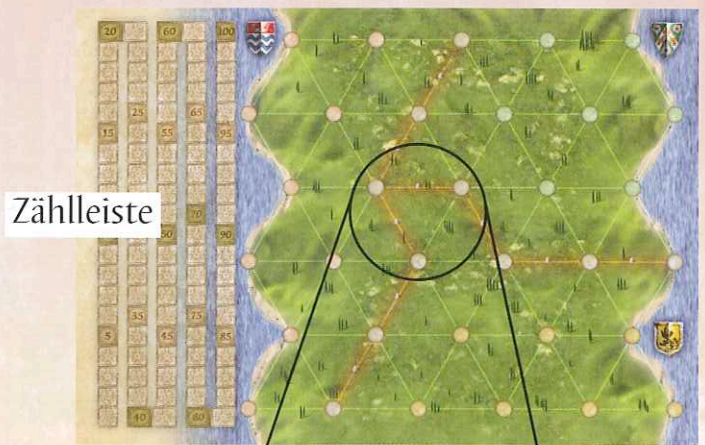
vorne

hinten

- 1 Turm-Würfel



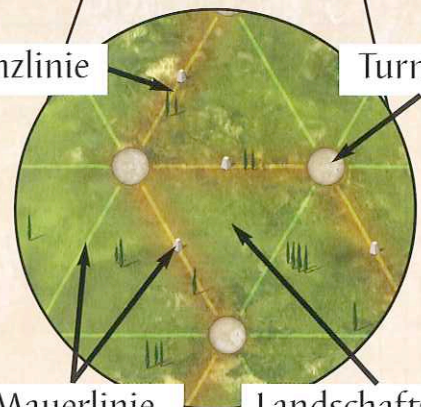
## Spielplan



Zählleiste

Grenzlinie

Turmfeld



Mauerlinie

Landschaftsfeld

*Grenzlinien und Mauerlinien:*

*Die Grenzlinien trennen die 3 durch Wappen gekennzeichneten Gebiete voneinander ab (siehe Gildekarten auf Seite 6). Jede Grenzlinie ist auch eine Mauerlinie!*

## Vorbereitungen

Der Spielplan wird ausgelegt. Die Türme, Häuser und Paläste werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Die Mauern und die 3 Würfel werden ebenfalls neben dem Spielplan bereit gelegt. Die 60 Gildekarten werden gut gemischt und jeder Spieler bekommt davon 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan. Zuletzt nimmt sich noch jeder Spieler einen Zählstein und stellt diesen neben das Feld 1 der Zählleiste auf dem Spielplan.



## Spielziel

Die Mauerbauer versuchen, auf dem Spielplan Städte nach ihren Vorstellungen zu errichten. Dabei geben die Gildekarten vor, welche städtebaulichen Maßnahmen dem jeweiligen Spieler Vorteile bringen. Immer, wenn eine Stadt geschlossen wird, kommt es zur Wertung und jeder Spieler darf 1 oder 2 Karten von seiner Hand werten. Dabei kann es sinnvoll sein, sich mit Wertungen zurückzuhalten, da hinten liegende Spieler durch das Tauschen von Karten unterstützt werden. Nur wer im richtigen Moment den Sprung nach vorne wagt, wird der erfolgreichste Mauerbauer sein.

## Spielablauf

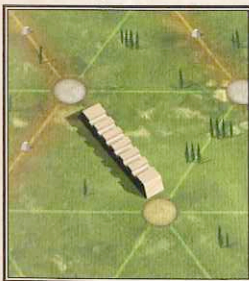
Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Wer an der Reihe ist, führt folgende Schritte in **dieser** Reihenfolge durch:

- **Mauer bauen:** Der Spieler nimmt eine Mauer aus dem Vorrat und platziert sie auf einer freien Mauerlinie auf dem Spielplan.
- **Würfeln:** Der Spieler würfelt mit allen 3 Würfeln. Je nach Ergebnis und der Platzierung der Mauer muss er nun 0, 1 oder 2 Türme sowie 1 oder 2 Häuser einsetzen.
- **Werten:** Falls der Spieler mit der Mauer eine Stadt geschlossen hat, findet eine Wertung statt. Danach zieht jeder Spieler 1 Gildekarte nach, und hinten liegende Spieler dürfen Karten tauschen.
- **Weitergeben:** Der Spieler gibt die Würfel an den nächsten Spieler weiter.

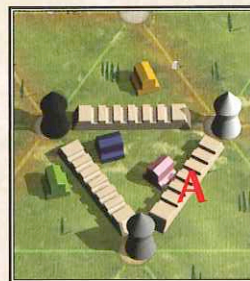
**ACHTUNG!** Würfelt ein Spieler, bevor er die Mauer auf den Plan gesetzt hat, muss er zur Strafe umgehend auf der Zählleiste 1 Feld zurückgehen. Dann setzt er die Mauer und würfelt erneut. (Man kann aber nie weiter als bis zu Feld 1 zurückrutschen.)

## Mauer bauen

Die Mauer darf auf jede noch unbesetzte Mauerlinie gesetzt werden. Es muss nicht an eine bereits gesetzte Mauer angebaut werden. Mauern dürfen aber niemals in abgeschlossene Städte gesetzt werden!



*Der Spieler beginnt seinen Zug, indem er eine Mauer aus dem Vorrat auf eine beliebige freie Mauerlinie setzt.*

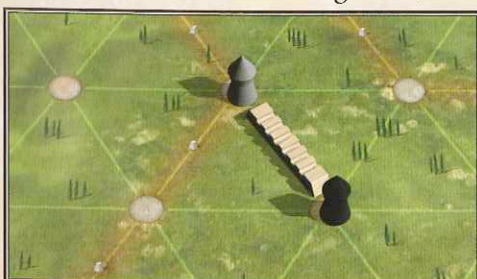



*Beispiel für einen Zug im späteren Spielverlauf: Der Spieler setzt Mauer A und schließt damit die Stadt.*

## Würfeln



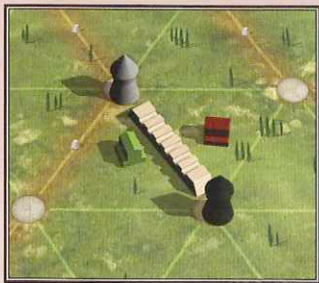
• **Türme:** Der Turm-Würfel legt fest, welchen Turm der Spieler an einem freien Ende der gesetzten Mauer auf ein Turmfeld setzen **muss**. Befindet sich am 2. Ende der Mauer noch kein Turm, so muss er einen frei aus dem Vorrat wählen und setzen. Sollte eine Turmfarbe nicht mehr verfügbar sein, so muss er einen Turm von einer beliebigen anderen Farbe nehmen. Wurde die Mauer zwischen zwei schon bestehende Türme gesetzt, so lässt man den Turm-Würfel beim Würfeln weg.





*Der Spieler hat  gewürfelt. Er setzt den schwarzen Turm auf das untere Turmfeld. Den Turm für das andere Turmfeld darf er frei wählen. Er entscheidet sich für einen grauen Turm.*



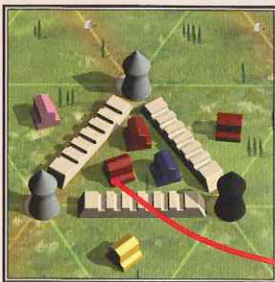
- **Häuser:** Die beiden Haus-Würfel legen fest, welche beiden Hausfarben der Spieler in den beiden Landschaftsfeldern auf den beiden Seiten der Mauer platzieren muss. Wurde die Mauer an den Rand des Spielfeldes gesetzt, würfelt der Spieler trotzdem mit beiden Würfeln und hat dann eine größere Auswahl für das eine Landschaftsfeld. Wird das Fragezeichen gewürfelt, so hat der Spieler freie Farbwahl. Ist ein Haus der gewürfelten Farbe nicht mehr verfügbar, so muss der Spieler ein Haus einer beliebigen anderen Farbe wählen.



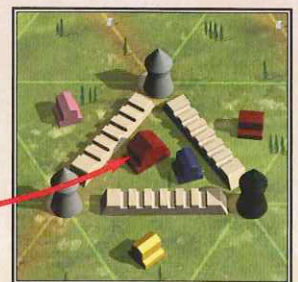
**Links:** Der Spieler hat  und  gewürfelt. Er entscheidet sich, das rote Haus auf die rechte Seite der Mauer zu setzen. Das Haus für die andere Seite darf er frei wählen. Er entscheidet sich für ein grünes Haus. **Rechts:** Da die Mauer am Rand gesetzt wurde, wird nur 1 Haus gesetzt.



- **Paläste:** Immer dann, wenn in einer **abgeschlossenen** Stadt 2 Häuser derselben Farbe stehen, werden diese Häuser sofort in den Vorrat zurück gelegt und durch einen Palast der gleichen Farbe ersetzt. Dies erfolgt vor der Wertung. Ist ein Palast dieser Farbe nicht mehr verfügbar, so bleiben die beiden Häuser auf dem Feld stehen.



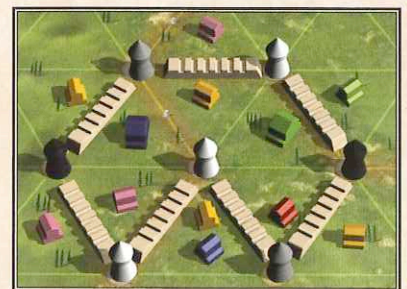
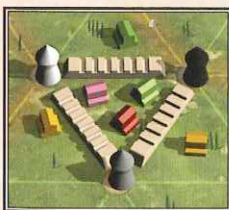
Der Spieler hat eine Stadt abgeschlossen und ein rotes Haus in die Stadt gesetzt, so dass nun 2 rote Häuser in der Stadt stehen. Diese beiden Häuser werden sofort durch einen roten Palast ersetzt.



## Werten

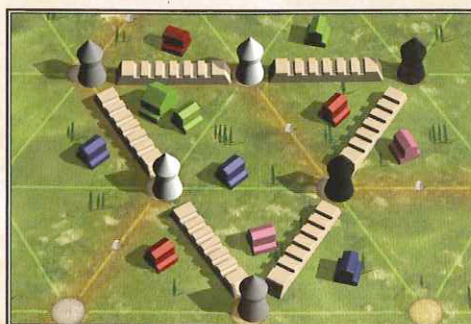
Sobald eine Mauer so gesetzt wird, dass ein oder mehrere Landschaftsfelder komplett von Mauern umgeben sind (also eine Stadt geschlossen wurde), kommt es zur Wertung (siehe Seite 4). Vorab aber noch einige Hinweise zu geschlossenen Städten und zum Verbinden von Städten.

3 Beispiele für geschlossene Städte:



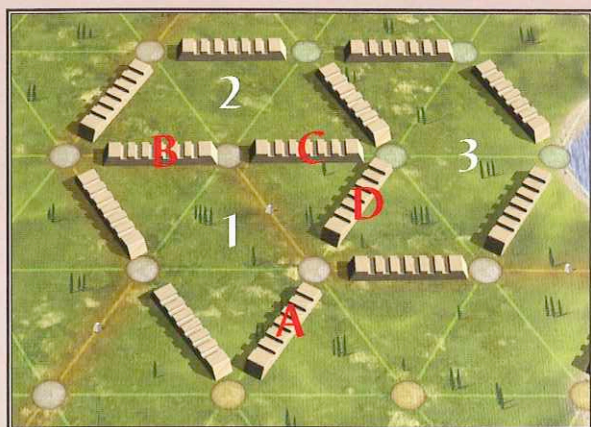
**Hinweis:** Sobald eine Stadt geschlossen wurde, kann sie nicht mehr zerteilt werden. Bei Städten, die mehr als ein Landschaftsfeld umfassen, können zur Verbesserung der Übersichtlichkeit Häuser und Paläste zusammengelegt werden.

Die Häuser dieser Stadt wurden für die Übersicht bei der Wertung nach Farben geordnet.





Grenzt die soeben geschlossene Stadt unmittelbar (d.h. verbunden durch mindestens 1 Mauer) an eine oder mehrere bereits geschlossene Städte, so darf der Spieler, wenn er möchte, **eine** der angrenzenden Städte mit der soeben geschlossenen Stadt **verbinden**. Dazu entfernt er alle Mauern, die die neu geschlossene Stadt von der anderen Stadt, die er gewählt hat abgrenzt, und legt sie in den Vorrat neben den Spielplan. Ein Spieler darf aber niemals mehr als 2 Städte miteinander verbinden.

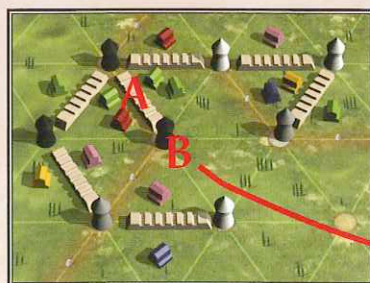


Der Spieler hat die Mauer **A** gesetzt und Stadt 1 abgeschlossen. Er hat nun 3 Möglichkeiten:

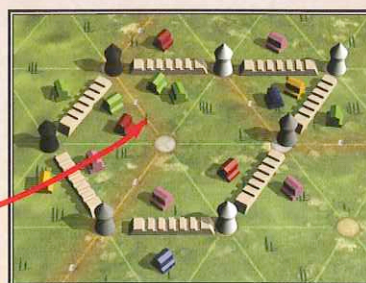
- Er kann Stadt 1 und 2 verbinden, indem er Mauer **B** und **C** entfernt.
- Er kann Stadt 1 und 3 verbinden, indem er Mauer **D** entfernt.
- Er kann Stadt 1 weder mit Stadt 2 noch 3 verbinden. Dann bleiben alle Mauern stehen.

Der Übersichtlichkeit halber fehlen die Häuser, Paläste und Türme in diesem Beispiel!

**Hinweis:** Befinden sich vor einer Wertung freistehende Mauern und Türme innerhalb der gerade geschlossenen Stadt, so werden diese sofort in den Vorrat zurück gelegt.



Die Stadt wurde geschlossen. Mauer **A** und Turm **B** werden aus der Stadt entfernt und in den Vorrat zurück gelegt.



Nun erfolgt die **Wertung**: Beginnend mit dem Spieler, der die Stadt geschlossen hat, **muss** jeder Spieler reihum 1 oder 2 Karten von seiner Hand vor sich ablegen. Dafür erhält er Punkte. Danach kommen die gespielten Karten auf einen Ablagestapel und jeder Spieler zieht 1 Karte nach. Das heißt, dass die Zahl der Handkarten sich reduziert, wenn man 2 Karten spielt.

**Alternativ** dazu darf der Spieler auch 1 Karte seiner Wahl von seiner Hand abwerfen. Dann kassiert dieser Spieler keine Punkte, darf aber 2 Karten nachziehen.

Wird die letzte Karte vom Stapel gezogen, werden die Karten vom Ablagestapel gemischt und zu einem neuen Stapel bereitgelegt.

**Ein Beispiel zur Wertung findet sich auf Seite 5. Die Bedeutungen der Gildekarten werden auf Seite 6 erläutert.**

Wenn alle Spieler gewertet und Karten nachgezogen haben, darf der Spieler, der auf der Zählleiste am weitesten hinten steht, beliebig viele Handkarten auf den Ablagestapel legen und entsprechend viele nachziehen. Befinden sich mehrere (bzw. alle) Spieler auf dem letzten Platz, so dürfen alle diese Spieler Karten tauschen (beginnend beim Spieler, der am Zug ist, im Uhrzeigersinn).

*Gelb und Grün liegen auf der Zählleiste gemeinsam auf dem letzten Platz. Beide dürfen nun beliebig viele Karten auf den Ablagestapel werfen und entsprechend viele neue vom Stapel nachziehen.*



## Weitergeben

Nun gibt der Spieler die Würfel im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter.

















## Die Gildekarten

Folgende Gildekarten beziehen sich auf die gerade geschlossene Stadt und nur auf diese:

 ▽ = 6	 ◇ = 7	 ⬠ = 8	 ⬡ = 9	Umfasst die Stadt genau 1 bzw. 2 bzw. 3 Felder, erhält man 6 bzw. 7 bzw. 8 Punkte. Umfasst die Stadt 7 oder mehr Felder, erhält man 9 Punkte.	 2/3 = 4 4/5 = 7	Beinhaltet die Stadt Häuser oder Paläste von 2 oder 3 unterschiedlichen Farben, erhält man 4 Punkte. Beinhaltet die Stadt 4 oder 5 Farben, erhält man 7 Punkte.	
 ♁ = 2	 ♁ = 2	 ♁ = 2	Für jeden weißen bzw. grauen bzw. schwarzen Turm der Stadt erhält man 2 Punkte.		 ♁ = 1 ♁ = 0	Für jeden Palast in der Stadt erhält man 1 Punkt, für Häuser erhält man keine Punkte.	
 ♁ = 3 ♁ = 1	 ♁ = 3 ♁ = 1	 ♁ = 3 ♁ = 1	 ♁ = 3 ♁ = 1	 ♁ = 3 ♁ = 1	Für jeden Palast in der angegebenen Farbe erhält man 3 Punkte. Für jedes Haus in der angegebenen Farbe erhält man 1 Punkt.	 ♁ = 1	Für jeden Turm der Stadt, unabhängig von seiner Farbe, erhält man 1 Punkt.

Folgende Gildekarten beziehen sich auf Häuser, Türme und Mauern auf dem gesamten Spielplan, die außerhalb **aller** geschlossenen Städte stehen (also nicht Teil irgendeiner geschlossenen Stadt sind):

 ♁ = 1	 ♁ = 1	 ♁ = 1	 ♁ = 1	 ♁ = 1	Für jedes Haus in der angegebenen Farbe erhält man 1 Punkt.	
 ♁ = 1	 ♁ = 1	 ♁ = 1	Für jedes Haus in der angegebenen Region erhält man 1 Punkt.		 ♁ = 1	Für jeden Turm erhält man 1 Punkt.
 ♁ = 2	 ♁ = 2	 ♁ = 2	Für jeden weißen bzw. grauen bzw. schwarzen Turm erhält man 2 Punkte.		 ♁ = 2	Für jeden Turm, der am Wasser steht, erhält man 2 Punkte. Für alle übrigen Türme erhält man keine Punkte.
 ♁ = 1	Für jede Mauer erhält man 1 Punkt.					

Diese Karte gehört zu keiner der beiden obigen Gruppen:



Für jede geschlossene Stadt auf dem Spielplan erhält man 1 Punkt.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Giuseppe Bai, Fabrizio Berger, Giuseppe Borziello, Marina Canciani, Alessandro Colovini, Federico Colovini, Dario De Toffoli, Giulia Franceschini, Stefano Mondini, Karl-Heinz Schmiel, Lucio Spampatti, Massimo Spampatti, Massimo Tonizzo, Hannes Wildner, Alex Weiß, Dario Zaccariotto, Stefania Zambenedetti, Gregor Abraham und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München