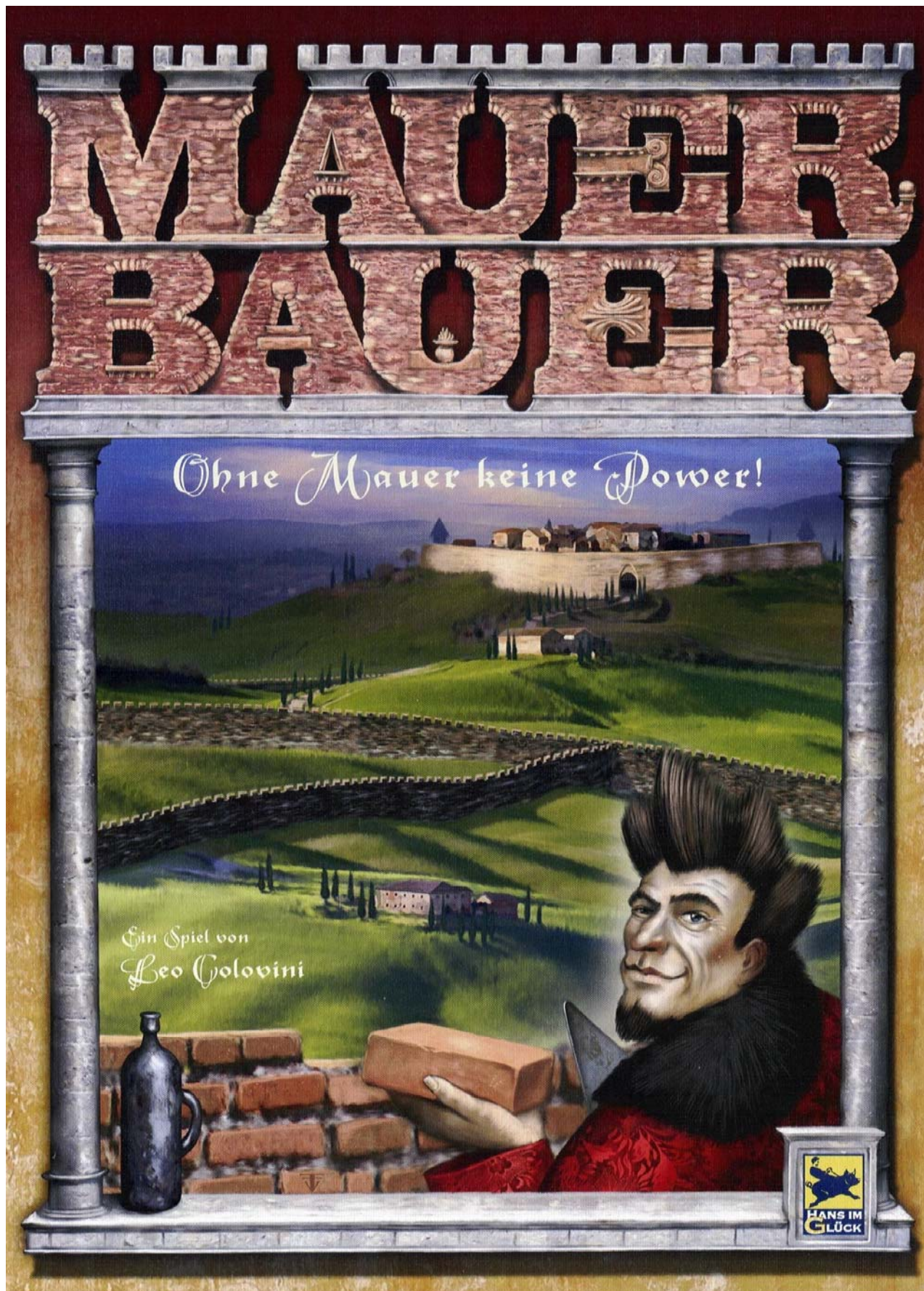




Mauerbauer
Hans im Glück, 2006
Leo COLOVINI
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 60 minuten

Spelmateriaal

⇒ 30 houten torens in 3 kleuren



⇒ 15 houten paleizen in 5 kleuren



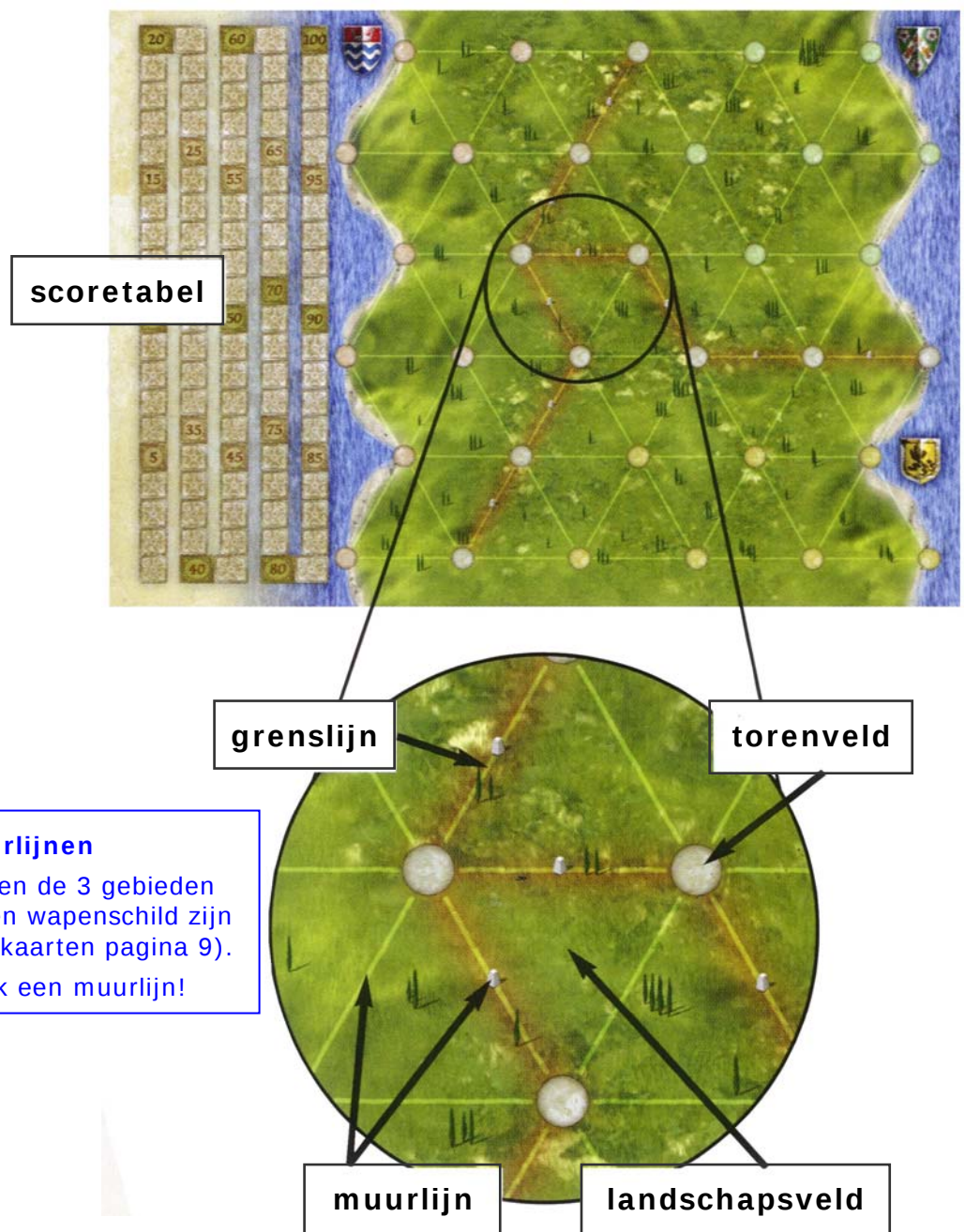
⇒ 60 houten huizen in 5 kleuren



⇒ 4 telstenen



⇒ 1 speelbord



⇒ 33 houten muren



⇒ 2 huisdobbelstenen



⇒ 60 gildenkaarten



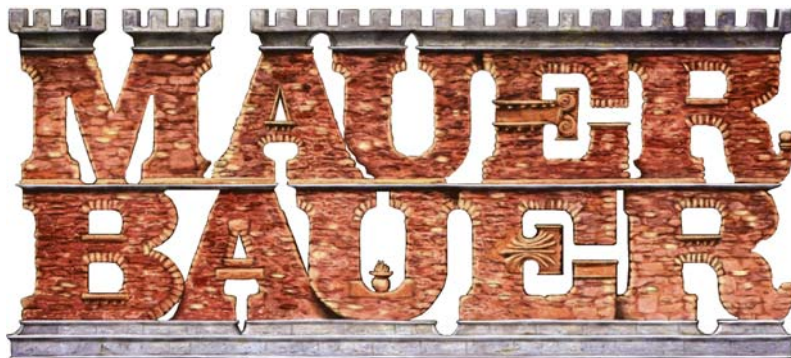
voorkant

achterkant

⇒ 1 torendobbelsteen



⇒ 1 handleiding



Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De torens, de huizen en de paleizen worden naast het speelbord klaargelegd. Ook de muren en de 3 dobbelstenen worden klaargelegd.

De 60 gildenkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 6 kaarten die hij, verdekt voor de andere spelers, in de hand neemt. De resterende kaarten worden op een verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.

Als laatste voorbereiding neemt iedere speler nog een telsteen en plaatst die op veld 1 van de scoretabel op het speelbord.

Doel van het spel

De murenbouwers proberen op het speelbord steden, naar eigen vorm en grootte, op te richten. Daarbij bepalen de gildenkaarten welke stedenbouwkundige maatregelen de desbetreffende speler voordelen kunnen bieden.

Steeds als een stad wordt afgesloten, komt het tot een waardering en iedere speler mag 1 of 2 kaarten uit zijn hand waarderen. Soms kan het echter ook zinvol zijn om toch geen waardering uit te voeren omdat de spelers die achterop liggen door het ruilen van gildenkaarten worden ondersteund. Alleen de speler die op het juiste moment de sprong voorwaarts maakt, zal de meest succesvolle muurbouwer zijn.

Spelverloop

De startspeler wordt geloot. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende stappen **(in deze volgorde)** uit:

1. Muren bouwen

De speler neemt een muur uit de voorraad en plaatst de muur op een vrije muurlijn op het speelbord.

2. Dobbelen

De speler dobbelt met alle drie dobbelstenen. Afhankelijk van het resultaat en de plaatsing van de muur moet hij nu 0, 1 of 2 torens alsook 1 of 2 huizen inzetten.

3. Waarderen

In het geval dat de speler met de plaatsing van de muur een stad heeft gesloten, vindt een waardering plaats. Daarna trekt iedere speler nog 1 gildenkaart en de spelers die achterop liggen mogen gildenkaarten ruilen.

4. Doorgeven

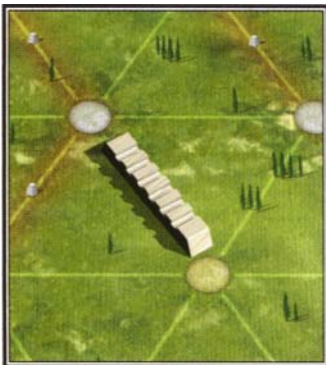
De speler geeft de dobbelstenen aan de volgende speler.

Aandacht

Als een speler dobbelt vooraleer hij de muur op het speelbord heeft gezet, moet hij als straf één plaats op de scoretabel naar achter gaan. Daarna plaatst hij de muur en hij dobbelt nog eens (men kan niet verder teruggaan als één veld).

1. Muren bouwen

De muur mag op iedere nog onbezette muurlijn worden geplaatst. Een muur moet niet aan een bestaande muur worden aangebouwd. Muren mogen uiteraard niet in een afgesloten stad worden geplaatst.



De speler begint zijn speelbeurt met een muur uit de voorraad op een vrije muurlijn naar keuze te plaatsen.



Voorbeeld van een speelbeurt in de loop van het spel. De speler zet muur A en sluit met deze zet de stad.

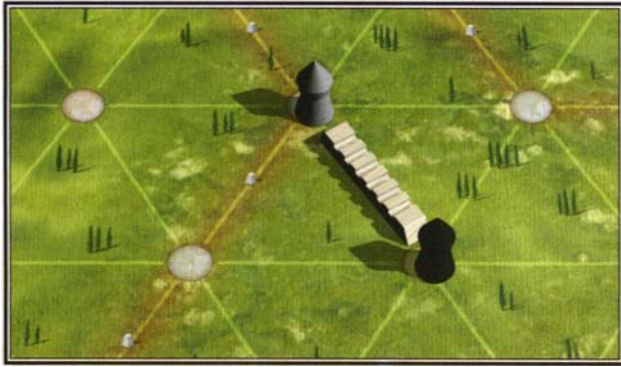
2. Dobbelen

Torens



De torendobbelsteen bepaalt welke toren de speler aan een vrij einde van de geplaatste muur op een torenveld **moet** zetten.

Als er zich aan de beide uiteindes van de muur nog geen torens bevinden dan mag de speler één toren vrij uit de voorraad kiezen. Als een bepaalde kleur van toren niet meer voorradig is, moet de speler een toren van een andere kleur nemen. Als de muur wordt gebouwd tussen twee aanwezige torens dan moet er uiteraard niet worden gedobbeld met de torendobbelsteen.



De speler heeft  gedubbeld. Hij plaatst de zwarte toren op het onderste torenveld. De toren voor het andere torenveld mag hij vrij kiezen. De speler kiest voor een grijze toren.

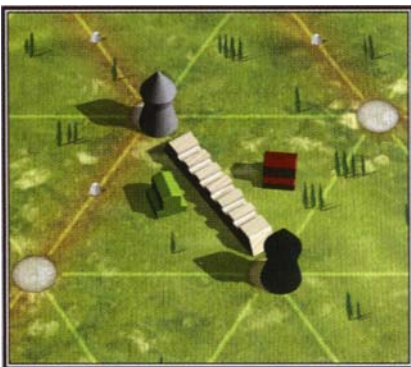
Huizen



De beide huisdobbelstenen bepalen welke beide huiskleuren de speler in de beide landschapsvelden aan de beide zijdes van de muur moet plaatsen.

Als de muur aan de rand van het speelveld wordt geplaatst, dobbelt de speler toch met de beide huisdobbelstenen en heeft zo een grotere keuze voor het ene landschapsveld. Als het vraagteken wordt gedubbeld dan heeft de speler de vrije keuze.

Als een huis in een bepaalde kleur niet meer voorradig is, moet de speler een huis van een andere kleur naar keuze nemen.



Links

De speler heeft  en  gedubbeld. Hij beslist om het rode huis aan de rechterzijde van de muur te plaatsen. Het huis aan de linkerzijde mag hij vrij kiezen en hij kiest voor het groene huis.

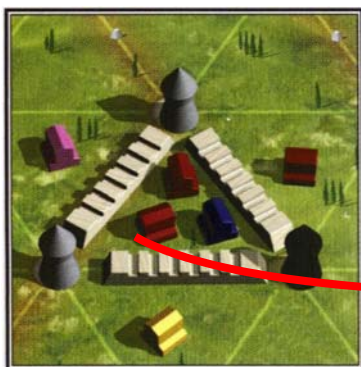
Rechts

Omdat de muur aan de rand werd geplaatst, wordt er maar 1 huis gezet.

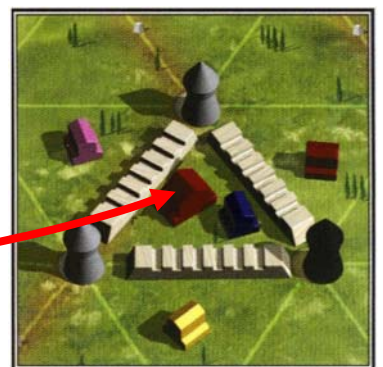


Paleizen

Zodra in een **afgesloten stad** 2 huizen staan van dezelfde kleur, worden deze huizen direct in de voorraad teruggelegd en vervangen door een paleis van dezelfde kleur. Dit gebeurt voor de waardering. Als een paleis van die kleur niet meer beschikbaar is, blijven de beide huizen op het veld staan.



De speler heeft een stad afgesloten en een rood huis in de stad gezet zodat er nu 2 rode huizen staan. Deze beide huizen worden onmiddellijk door een rood paleis vervangen.



3. Waarderen

Zodra een muur wordt gebouwd zodat één of meerdere landschapsvelden volledig zijn omringd met muren (en dus een stad wordt gesloten), komt het tot een waardering (zie pagina 7).

Vooraf nog enkele aanwijzingen en tips wat betreft gesloten steden en het verbinden van steden.



Drie voorbeelden van gesloten steden



TIP

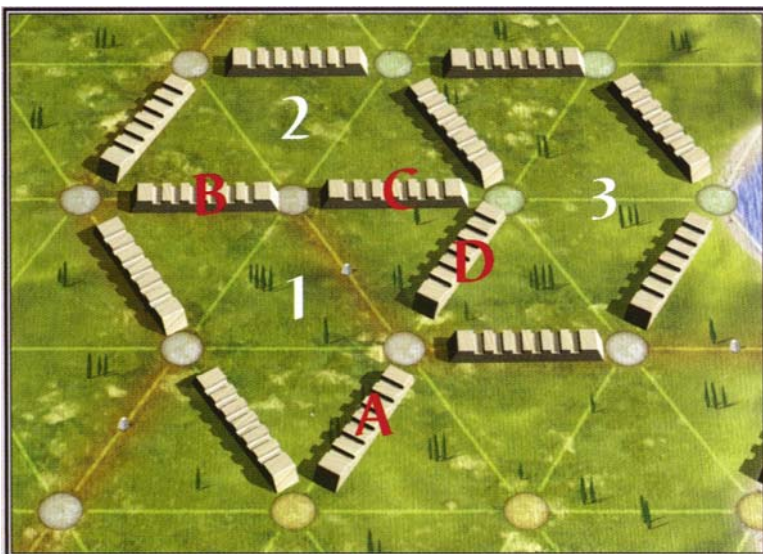
Zodra een stad wordt gesloten, kan ze niet meer worden opgedeeld.

In steden die meer als één landschapsveld omvatten, kunnen de huizen en de paleizen worden samen gelegd om een beter overzicht te verkrijgen.

De huizen van deze stad worden voor de overzichtelijkheid bij de waardering per kleur geordend.

Als de zopas gesloten stad direct grenst aan één of meerdere gesloten steden (dit wil zeggen verbonden door minstens 1 muur) dan mag de speler, als hij dat wil, één van de aangrenzende steden verbinden met de zopas gesloten stad. Hij neemt alle muren die de zopas gesloten stad scheiden van de andere gesloten stad weg en legt die terug in de voorraad.

Een speler mag nooit meer dan 2 steden met elkaar verbinden.



Voorbeeld

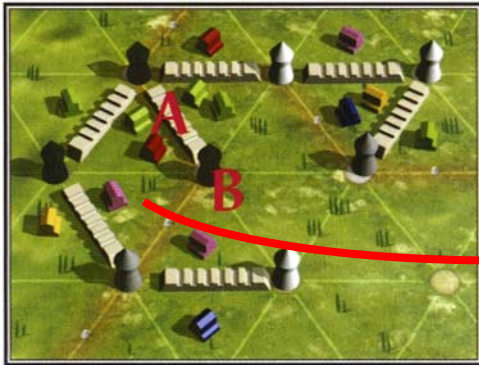
De speler heeft muur A geplaatst en stad 1 afgesloten. Hij heeft nu 3 mogelijkheden:

- Hij kan stad 1 en 2 verbinden door het wegnemen van muren B en C.
- Hij kan stad 1 en 3 verbinden door het wegnemen van muur D.
- Hij kan geen verbinding maken en dan blijven alle muren staan.

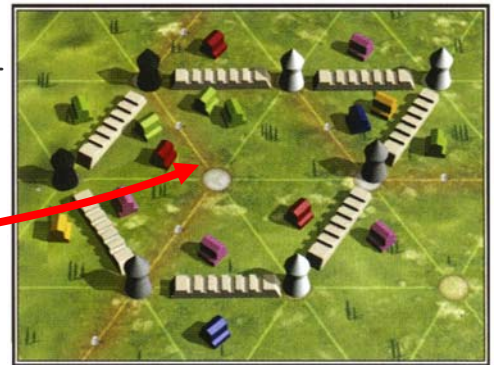
Om het overzicht te bewaren werden in dit voorbeeld de huizen, de paleizen en de torens niet getoond.

TIP

Als er zich voor de waardering vrijstaande muren en torens bevinden binnen de zopas afgesloten stad, dan worden deze onmiddellijk terug in de voorraad gelegd.



De stad wordt gesloten.
Muur A en toren B worden uit de stad verwijderd en terug in de voorraad gelegd.



Daarna volgt **de waardering**. Te beginnen met de speler die de stad heeft gesloten, **moet** iedere speler om de beurt (met de wijzers van de klok mee) **1 of 2 handkaarten** voor zich afleggen. Voor deze kaarten ontvangt de speler **punten**. Daarna worden de kaarten op de aflegstapel gelegd en iedere speler trekt **1 kaart** van de voorraadstapel. Dit betekent dat het aantal handkaarten wordt gereduceerd als men 2 kaarten speelt.

Als alternatief kan de speler ook **1 kaart** van zijn handkaarten direct op de **aflegstapel** leggen. De speler incasseert dan wel **geen punten** maar hij mag wel **2 kaarten** van de voorraadstapel trekken.

Als de laatste kaart van de voorraadstapel wordt getrokken, wordt de aflegstapel opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Een voorbeeld van een waardering vindt men op pagina 8.
De beschrijving van de gildenkaarten vindt men op pagina 9.

Als alle spelers hebben gewaardeerd en kaarten getrokken, mag de speler die op de scoretabel op de laatste plaats staat een aantal handkaarten naar believen op de aflegstapel leggen en vervangen door een zelfde aantal kaarten van de voorraadstapel.

Als er zich meerdere spelers (eventueel zelfs alle) op de laatste plaats bevinden, mogen al deze spelers hun kaarten ruilen (te beginnen bij de speler die aan de beurt was en zo verder met de wijzers van de klok mee).



Geel en Groen bevinden zich op de laatste plaats. De beide spelers mogen nu een aantal handkaarten naar keuze op de aflegstapel leggen en een zelfde aantal nieuwe kaarten van de voorraadstapel trekken.

4. Doorgeven

De speler die aan de beurt was, geeft nu de dobbelstenen door aan de volgende speler (met de wijzers van de klok mee).

Voorbeeld van een waardering

Speler A heeft de afgebeelde stad X gesloten en daarom volgt er een waardering voor alle spelers.



Vergelijk de hiernavolgende gildenkaarten met de beschrijving van de gildenkaarten op pagina 9.

Speler A speelt 2 kaarten uit:



De zopas gesloten stad bevat 7 velden.
A ontvangt 9 punten.



Op het speelbord staan 5 torens die niet in de gesloten stad staan en die aan het water staan.
A ontvangt 10 punten.

Speler B speelt 1 kaart uit:



Op het speelbord staan in totaal 6 muren die niet in de gesloten stad staan.
B ontvangt 6 punten.

Speler C speelt 2 kaarten uit:



Op het speelbord werden tot nu toe 4 steden gesloten.
C ontvangt 4 punten.



Op het speelbord staan 6 rode huizen buiten de gesloten steden.
C ontvangt 6 punten.

Speler D speelt 2 kaarten uit:



In de regio met het afgebeelde wapenschild staan 7 huizen.
D ontvangt 7 punten.



De zopas gesloten stad X bevat 7 torens.
A ontvangt 7 punten.

Einde van het spel

Zodra de laatste muur **of** de laatste toren **of** het laatste huis **of** het laatste paleis wordt verbouwd, eindigt het spel.

Als er met het laatste geplaatste onderdeel een stad wordt afgesloten, wordt de stad nog eerst gewaardeerd.

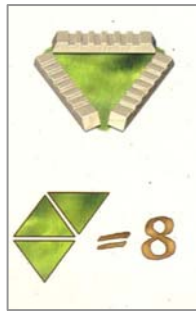
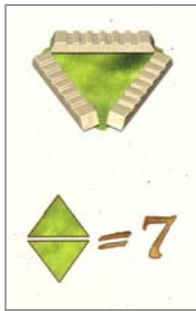
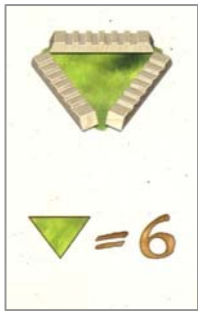
Als er met het laatste geplaatste onderdeel geen stad wordt afgesloten, mag iedere speler zich een stad uitzoeken en voor deze stad nog 1 of 2 kaarten uitspelen en waarderen. Uiteraard mag de speler ook 1 of 2 kaarten uitspelen die geen betrekking hebben op een gesloten stad.

De speler die nu de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

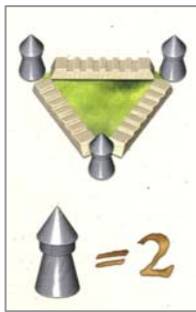
Bij een gelijke stand wint van deze spelers de speler die nog de meeste kaarten in de hand heeft. Als er ook dan nog meerdere spelers een gelijke stand hebben, zijn er meerdere winnaars.

De gildenkaarten

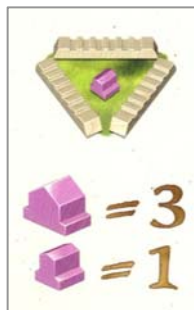
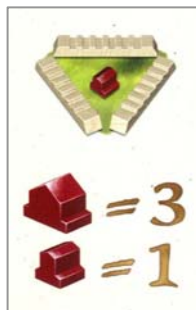
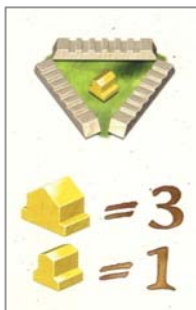
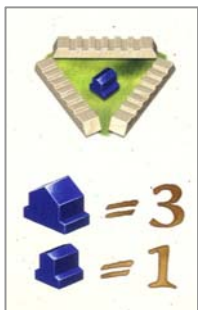
De volgende gildenkaarten hebben betrekking op de **zopas gesloten stad en** alleen over die stad.



Omvat de stad welgeteld 1 respectievelijk 2 respectievelijk 3 velden, ontvangt men 6 respectievelijk 7 respectievelijk 8 punten.
Omvat de stad 7 of meer velden dan ontvangt men 9 punten.



Voor iedere witte respectievelijk grijze respectievelijk zwarte toren van de stad ontvangt men 2 punten.

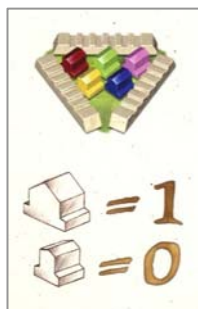


Voor ieder paleis in de aangegeven kleur ontvangt men 3 punten.
Voor ieder huis in de aangegeven kleur ontvangt men 1 punt.



Als de stad huizen of paleizen van 2 of 3 verschillende kleuren bevat, ontvangt men 4 punten.

Als de stad huizen of paleizen van 4 of 5 verschillende kleuren bevat, ontvangt men 7 punten.

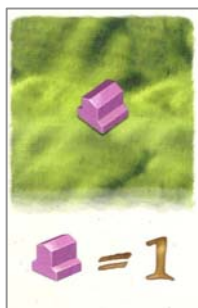
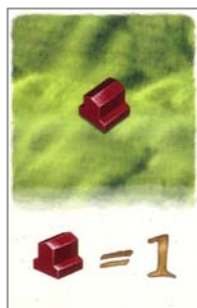
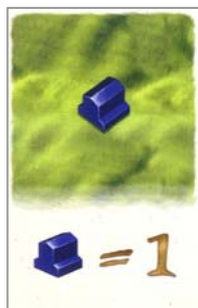


Voor elk paleis in de stad ontvangt men 1 punt, voor huizen ontvangt men geen punten.

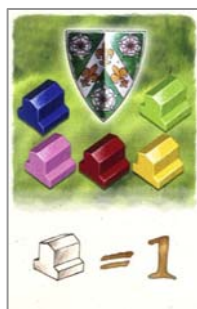


Voor elke toren in de stad, om het even van welke kleur, ontvangt men 1 punt.

De volgende gildenkaarten hebben betrekking op huizen, torens en muren die over het ganse speelbord staan en die zich **niet binnen een afgesloten stad** bevinden (ze mogen dus geen deel uitmaken van een afgesloten stad).



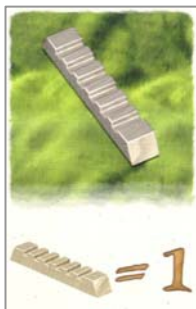
Voor ieder huis in de aangegeven kleur ontvangt men 1 punt.



Voor ieder huis in de aangegeven regio ontvangt men 1 punt.



Voor iedere witte respectievelijk grijze respectievelijk zwarte toren ontvangt men 2 punten.



Voor iedere muur ontvangt men 1 punt.



Voor iedere toren ontvangt men 1 punt.



Voor iedere toren die aan het water staat ontvangt men 2 punten.
Voor alle andere torens ontvangt men geen punten.

Deze kaart behoort tot **geen** van de bovenvernoemde groepen.



Voor elke afgesloten stad op het speelbord ontvangt men 1 punt.

MAUERBAUER

Mauerbauer

Lang geleden streden de meest beroemde muurbouwers met elkaar wie de mooiste en imposantste stad zou kunnen bouwen. Het waren stuk voor stuk perfectionisten die elk hun eigen voorstelling hadden van hoe een stad er moest uitzien. Chique burgershuizen stonden naast pronkerige paleizen en massieve muren met stevige torens schrokken de indringers af.

In dit wondermooie uitgeruste spel kan de geschiedenis van de muurbouwers worden nagespeeld. Aan het begin van het spel is het speelbord nog leeg, maar langzamerhand wordt dit gevuld met huizen, paleizen, torens en muren. De gildenkaarten geven aan welke interesse de muurbouwers najagen. Drie speciale dobbelstenen bepalen welke materialen er kunnen worden gebruikt. De bouwplaats en de verdeling van huizen en paleizen kunnen door de muurbouwers zelf worden gekozen. Iedere keer dat er een stad door muren wordt gesloten, volgt er een waardering. Dan wordt nagekeken welke muurbouwers het best hebben gebouwd volgens de richtlijnen van hun gildenkaarten. Doch pas aan het einde van het spel wordt bepaald wie de meest geraffineerde muurbouwer is.

Mauerbauer

Zonder 'mauer' geen 'power' !

Materiaal

- 1 speelbord
- 30 houten torens
- 60 houten huizen
- 15 houten paleizen
- 33 houten muren
- 4 telstenen
- 60 gildenkaarten
- 3 dobbelstenen
- 1 handleiding



COPYRIGHT:

© 2006
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München



VERTRIEB:
Schmidt Spiele
GmbH
Ballinstr. 16
12359 Berlin
Art. Nr. 48156
Made in Germany

AUTOR:
Leo Colovini

ILLUSTRATION:
Franz Vohwinkel

INFO:

↑8 2-4
ca. 45 Min.



Erstikungsgefahr. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da verschluckbare Kleinteile

8 mei 2006