

BAUMEISTER



BAUMEISTER

Wolfgang Kramer & Hartmut Witt

Einführung

Sie sind ein bekannter Baumeister im Mittelalter. Sie beschäftigen Meister, Vorarbeiter, Gesellen und Lehrlinge, erwerben Bauaufträge und errichten mit ihrem Team Gebäude. Für fertig gestellte Gebäude erhalten Sie Geld, mit dem Sie die Löhne bezahlen, weitere Bauaufträge erwerben und neue Mitarbeiter einstellen.

Unvorhersehbare Ereignisse, wie z.B. schlechtes Wetter, Feuersausbruch, Epidemien und höhere Lohnforderungen erschweren die Fertigstellung Ihrer Bauprojekte. Hinzu kommt noch, dass manche Mitarbeiter nicht so engagiert sind, weil sie am Vorabend zu viel gefeiert haben. All das kann dazu führen, dass Ihre Bauvorhaben später fertig werden, oder dass Sie mit höheren Kosten rechnen oder sogar Mitarbeiter entlassen müssen.

Während des Spielverlaufs entstehen prächtige Bauwerke und am Spielende steht eine mittelalterliche Stadt mitten auf Ihrem Tisch – mit Stadtmauern, Wehrtürmen, Stadttoren, Wohnhäusern und einem Rathaus.

Ihr Ziel ist, der größte und bedeutendste Baumeister des Mittelalters zu werden. Allerdings wollen Ihre Mitspieler dieses Ziel ebenfalls erreichen. So entwickelt sich ein munterer Wettstreit um die Vorherrschaft im Bauhandwerk. Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Geld besitzt.

Baumeister ist ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren und dauert etwa 60 Minuten.

1. Spielmaterial

1 Spielplan

72 Bauelemente

12 Auftragskarten

40 Arbeiterkarten
*8 Meister
9 Vorarbeiter
10 Gesellen
13 Lehrlinge*

16 Ereigniskarten

11 Baukonjunkturkarten

18 Schuldscheine
12 x für 10.000 Taler
6 x für 30.000 Taler

4 Wappenmarken
(Lohnanzeiger)
*je 1 in rot, blau, gelb
und grün*

Spielgeld
20 x 1.000 Taler
15 x 5.000 Taler
20 x 10.000 Taler
8 x 50.000 Taler

1 Aktionsplättchen
– Maurerkelle

1 Startspielerplättchen
– Hammer



2. Vorbereitung

Legen Sie den Spielplan an eine Seite des Tisches.
Der Plan zeigt:

1. Aktionsskala
2. Lohnskala

Legen Sie die Kelle auf das erste Feld der Aktionsskala **“Arbeiter einstellen / entlassen”**.

Sortieren Sie das Spielgeld und die Schuldscheine nach Sorten und legen sie neben den Spielplan.
Ein Spieler verwaltet das Spielgeld und teilt an jeden Spieler 40.000 Taler aus.

Sortieren Sie die Arbeiterkarten nach Kategorien: Meister, Vorarbeiter, Gesellen, Lehrlinge. Jede Kategorie bildet einen Stapel. Mischen Sie jeden Stapel und legen ihn offen auf eine Seite des Tisches.

Mischen Sie die Ereigniskarten und legen sie als verdeckter Stapel an eine Seite des Tisches.

Mischen Sie die Auftragskarten und legen sie verdeckt an eine Seite des Tisches. Beim Spiel mit nur zwei Spielern entfernen Sie vier Auftragskarten und legen sie unbesehen in die Schachtel zurück. Diese Aufträge nehmen am Spiel nicht teil.

Mischen Sie die Baukonjunkturkarten. Bilden Sie mit fünf Karten einen verdeckten Stapel und legen ihn an eine Seite des Tisches. Die übrigen Karten werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Sortieren Sie alle Bauelemente nach ihrer Nummer und legen sie auf eine Seite des Tisches.

Jeder Spieler erhält eine Wappenmarke (Lohnanzeiger) und legt sie vor sich auf den Tisch.

Der jüngste Spieler ist Startspieler und erhält den Hammer.

Das Spiel läuft im Uhrzeigersinn reihum.

3. Die Karten

Die Arbeiterkarten

Lohn: Diesen Betrag muss der Spieler am Ende der Phase 5 bezahlen.



Die Farbe des Banners bestimmt die Kategorie des Arbeiters und erscheint als farbige Köpfe auf den Auftragskarten und auf der Rückseite der Bauelemente. Damit zeigt jedes Bauteil, welche Arbeiter benötigt werden, um das Teil zu bauen.

Persönlichkeit: Auf den Arbeiterkarten stehen Buchstaben. Jeder Buchstabe stellt eine Eigenschaft dar, die den Arbeiter bei seiner Arbeit beeinflussen kann. Es handelt sich dabei um folgende Eigenschaften:

- Sensibel (S)
- Intrigierend (I)
- Labil (L)
- Nachlässig (N)
- Cholerisch (C)

Einige Arbeiter haben nur eine Eigenschaft, andere haben bis zu drei Eigenschaften. Je mehr Eigenschaften ein Arbeiter besitzt, desto negativer kann sich dies auf seine Arbeit auswirken.

Die Aufgabekarten

1. Aufgabennummer: diese Nummer erscheint auf jedem Bauelement das zu diesem Bauauftrag gehört.

2. Name des Auftrags: dies entspricht dem Namen des Bauwerkes.

3. Anzahl Bauelemente: diese Zahl gibt an, aus wie vielen Bauelementen das Bauwerk besteht.

4. Preis: dieser Betrag gibt an, welche Einnahmen ein Spieler erhält, sobald er das Bauwerk fertig gestellt hat.

5. Kosten: dieser Betrag muss mindestens von einem Spieler bezahlt werden, um den Auftrag zu erhalten. Gleichzeitig ist es der Startbetrag bei einer Versteigerung.

6. Arbeitskräfte:

dies sind die Arbeiter, die benötigt werden, um das Bauwerk in einer Bauphase fertig zu stellen.



Die Baukonjunkturkarten

Wirtschaftskonjunktur: dies ist eine Beschreibung der Wirtschaftssituation für die aktuelle Spielrunde.

Neue Auftragskarten: dies ist die Anzahl von Auftragskarten, die in dieser Runde in Abhängigkeit der Spielerzahl aufgedeckt werden.

Baukonjunktur		
Sehr schlechte Auftragslage		
2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
0	1	1
Aufträge	Auftrag	Auftrag

Wirtschaftskonjunktur

Neue Auftragskarten

Die Ereigniskarten

Name des Ereignisses

Auswirkungen auf das Spiel



4. Spielablauf

Das Spiel läuft in Runden und Phasen ab. Eine Spielrunde besteht aus 5 Phasen. Die einzelnen Phasen sind auf dem Spielplan dargestellt.

Der Startspieler führt jeweils als Erster seine Aktion in einer Phase aus. Danach folgt sein linker Nachbar, bis alle Spieler in dieser Phase an der Reihe waren. Sobald eine Phase beendet ist, wird die Kelle um ein Feld auf die nächste Phase gerückt.

Die nächste Phase beginnt wieder der Startspieler usw. Wenn alle fünf Phasen durchgespielt wurden, wird die Kelle wieder auf die erste Phase gelegt. Der Hammer wird an den linken Nachbarn weitergegeben. Es beginnt eine neue Runde mit einem neuen Startspieler.

Auf diese Weise werden maximal sechs Runden gespielt.

Tipp: Im ersten Spiel sollten Sie von jedem Arbeitertyp mindestens einen Arbeiter einstellen.

Sobald jeder Spieler 5 Arbeiter eingestellt hat, addiert jeder Spieler die Löhne seiner Arbeiter und legt sein Wappen auf das entsprechende Feld der Lohnskala.

Beispiel: Ein Spieler besitzt 1 Meister, 1 Vorarbeiter, 1 Gesellen und 2 Lehrlinge.



Die Lohnsumme beträgt insgesamt 14 (14.000). Der Spieler legt sein Wappen auf das Feld 14.

Die 5 Phasen einer Runde:

- Phase 1: Arbeiter einstellen und / oder entlassen.
- Phase 2: Bauaufträge erwerben.
- Phase 3: Ereignisse.
- Phase 4: Bauen.
- Phase 5: Geld einnehmen und Löhne bezahlen.

PHASE 1: Arbeiter einstellen und/oder entlassen

Phase 1 in Runde 1

Beginnend mit dem Startspieler nimmt reihum jeder Spieler einen der auf den vier Stapeln oben liegenden Arbeiter und legt ihn vor sich auf den Tisch.

Die Spieler führen dies solange fort, bis jeder Spieler 5 Arbeiter offen vor sich liegen hat. Kein Spieler darf passen, um auf bessere Arbeiter zu warten. In der ersten Runde werden keine Arbeiter entlassen.



Phase 1 ab Runde 2 – 5

Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum kann ein Spieler entweder

1. 1 Arbeiter einstellen oder
2. 1 Arbeiter entlassen oder
3. Passen und nichts unternehmen.

Jeder Spieler hat drei Gelegenheiten, pro Zug **eine** der oberen drei Aktionen auszuführen.

Beispiel: 1 Vorarbeiter einstellen – 1 Lehrling einstellen – 1 anderen Lehrling entlassen (weil er 3 negative Eigenschaften hat).

Arbeiter einstellen

Ein Spieler, der einen Arbeiter einstellt, legt die Arbeiterkarte vor sich auf den Tisch und erhöht sofort seine Lohnsumme auf der Lohnskala. Das Wappen zeigt immer die aktuelle Lohnsumme an.

Die Lohnskala endet bei dem Wert „30“ (= 30.000 Taler). Dies bedeutet, dass ein Spieler nur dann Arbeiter einstellen kann, wenn die Lohnsumme 30.000 nicht übersteigt.

Arbeiter entlassen

Wenn ein Spieler einen Arbeiter entlässt, legt er die Arbeiterkarte **unter** den entsprechenden Stapel, und er reduziert **sofort** seine Lohnsumme auf der Lohnskala.

Passen

Ein Spieler, der passt und nichts unternimmt, kann in seinem nächsten Zug neu entscheiden, ob er einen Arbeiter einstellt oder entlässt oder wiederum nichts unternimmt.

PHASE 2: Bauaufträge erwerben

Phase 2 in Runde 1

Es werden so viele Aufträge aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen plus einen zusätzlichen Auftrag.

Phase 2 ab Runde 2 - 5

Die oberste Baukonjunkturkarte wird aufgedeckt. Diese Karte bestimmt, wie viele neue Bauaufträge in dieser Runde aufgedeckt werden—vorausgesetzt, es sind noch so viele im Auftragsstapel vorhanden.

Beispiel: Bei 2 Spielern werden 0 Aufträge aufgedeckt, bei 3 und 4 Spielern kommt 1 Auftrag zum Einsatz.

Baukonjunktur		
Sehr schlechte Auftragslage		
2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
0	1	1
Aufträge	Auftrag	Auftrag

Aufträge ersteigern

Alle aufgedeckten Aufträge können in dieser Runde erworben werden. Der Startspieler hat zwei Möglichkeiten:

1. Einen Auftrag auswählen und versteigern oder
2. Passen

Versteigerung

Der Startspieler wählt einen Auftrag aus, an dem er interessiert ist und nennt den Anfangsbetrag, der mindestens so hoch sein muss, wie die Kosten auf der Auftragskarte.

Im Uhrzeigersinn reihum erhöhen die anderen Spieler oder passen.

Ein Spieler muss in der Lage sein, das Gebot zu bezahlen. Er kann für die Bezahlung des Auftrags **keinen** Schuldschein aufnehmen.

Die Versteigerung geht solange reihum, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Wer das höchste Gebot abgegeben hat, zahlt den Betrag an die Bank und erhält die Auftragskarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt. Er erhält außerdem alle Bauelemente mit der Nummer dieses Auftrages, die er ebenfalls vor sich ablegt.

Passen

Wer bei einer Versteigerung passt, kann bei derselben Auftragskarte später nicht wieder einsteigen. Er kann erst wieder bei einem neuen Auftrag mitbieten.

Beispiel: Blau wählt Auftrag 1 und bietet 2.000. (Blau muss diesen Betrag bezahlen können.)

Gelb ist ebenfalls interessiert und bietet 5.000. Grün passt. Rot bietet 7.000. Blau und Gelb passen beide.

Rot bezahlt 7.000 an die Bank, erhält den Auftrag und alle Bauteile des Auftrags 1.



Nachdem ein Auftrag versteigert wurde, wählt der Startspieler den nächsten offenen Auftrag oder passt.

Ausnahmen

Sobald in Runde 1 ein Spieler zwei Aufträge erworben hat, dürfen nur noch die Spieler an einer Versteigerung teilnehmen, die noch keinen Auftrag erworben haben UND jeder dieser Spieler darf nur einen Auftrag erwerben. Jeder Spieler muss in Runde 1 mindestens einen Auftrag erworben haben.

Falls der Startspieler zwei Aufträge erworben hat, wählt der Spieler zu seiner Linken den nächsten Auftrag aus, der versteigert wird und nennt sein Anfangsgebot.

Falls nur noch ein Auftrag vorhanden ist und es einen Spieler gibt, der noch keinen Auftrag besitzt, erhält ihn dieser ohne Versteigerung. Er muss aber die Kosten an die Bank bezahlen, die auf dem Auftrag angegeben sind.

In Runde 2-5 kann ein Spieler beliebig viele Aufträge erwerben, ohne Rücksicht auf die Mitspieler nehmen zu müssen. Es ist möglich, dass ein Spieler nicht bauen kann, weil er keinen Auftrag besitzt.

Kein Interesse an einem Auftrag

Falls kein Spieler Interesse an einem Auftrag besitzt, bleibt dieser für die nächste Runde liegen, und es werden 5.000 Taler auf diesen Auftrag gelegt, die der Spieler erhält, der ihn in der nächsten Runde (mit oder ohne Auktion) erwirbt.

Falls ein solcher Auftrag auch in der nächsten Runde (mit oder ohne Versteigerung) erwirbt.

PHASE 3: Ereignisse

Die Ereigniskarten zeigen die Unwägbarkeiten des Gewerbes und werfen oft alle Planungen eines Spielers durcheinander. Obwohl die Ereignisse für alle Spieler gelten, können sie bei einem Spieler einen wesentlich größeren Schaden anrichten als bei einem anderen.

Der Startspieler nimmt die oberste Ereigniskarte und liest den Text vor.

Eine Ereigniskarte gilt immer für alle Spieler. Das Ereignis wird sofort reihum von allen Spielern ausgeführt.

Sollten aufgrund einer Ereigniskarte bestimmte Arbeiter für die Bauphase nicht zur Verfügung stehen, werden die entsprechenden Arbeiterkarten auf die Rückseite gedreht. Die Löhne müssen aber dennoch in Phase 5 bezahlt werden.

Nach der Bauphase werden diese Arbeiterkarten wieder auf die Vorderseite gedreht.

Werden aufgrund einer Ereigniskarte Handwerker entlassen, wird sofort die Lohnsumme gekürzt!

Nach Ausführung wird die Ereigniskarte wieder unter den Stapel gelegt.

PHASE 4: Bauen

Jede Auftragskarte zeigt einen Farbcode, der angibt, wie viele Arbeiter mit welcher Kompetenz benötigt werden, um das Bauwerk in **einer** Bauphase zu errichten. Für das Erstellen eines Bauwerkes kann man aber mehrere Bauphasen einplanen.

Die Bauelemente

Jedes Bauelement zeigt ebenfalls einen Farbcode, der angibt, welche Mindestqualifikation erforderlich ist, um dieses Bauteil zu errichten.

Gelb = Meister
Lila = Gesellen

Rot = Vorarbeiter
Grün = Lehrlinge

Anstelle des angegebenen Farbcodes kann die Arbeit auch von höher qualifizierten Arbeitern ausgeführt werden.

Zum Beispiel:



Dieses Bauteil kann ausschließlich von einem Meister errichtet werden.



Dieses Bauteil kann von einem Vorarbeiter oder von einem Meister errichtet werden.



Dieses Bauteil kann von einem Gesellen, einem Vorarbeiter oder von einem Meister errichtet werden.



Dieses Bauteil kann entweder von einem Lehrling, einem Gesellen, einem Vorarbeiter oder von einem Meister errichtet werden.



Dieses Bauteil kann von einem Vorarbeiter **und** einem Lehrling errichtet werden oder von zwei Arbeitern mit besseren Qualifikationen—zum Beispiel, ein Vorarbeiter und ein Geselle oder ein Meister und ein Lehrling.

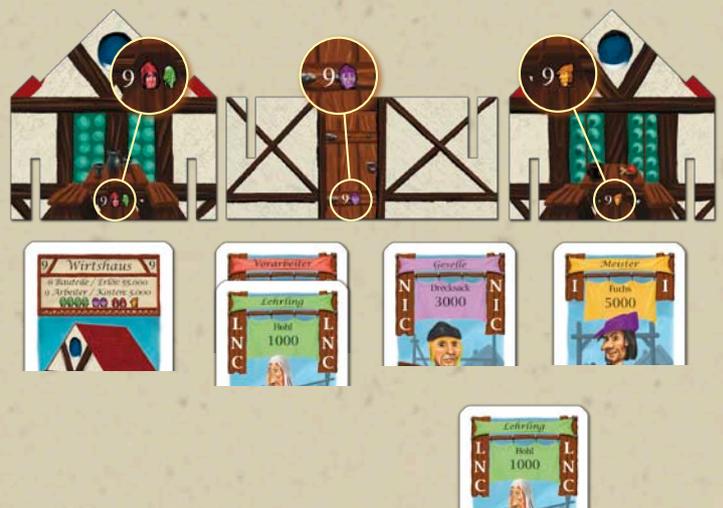
Unter Beachtung dieser Farbcodes auf den Bauteilen machen jetzt alle Spieler ihre Bauplanung und legen ihre Arbeiterkarten auf die Bauelemente, die sie bauen möchten.

Beachte: Die Farbe der Arbeitskleidung auf den Arbeiterkarten hat keine Bedeutung.

Beispiel: Einem Spieler stehen z.B. 5 Arbeiter zur Verfügung (je 1 Meister, Vorarbeiter, Geselle und 2 Lehrlinge) und er besitzt den Auftrag 9.

Er kann alle Arbeiter bis auf einen Lehrling beschäftigen. Er möchte eine Seitenwand und zwei Giebelwände bauen.

Die zweite Seitenwand und die beiden Dachhälften verschiebt er auf die nächste Spielrunde.



Nachdem alle Spieler ihre Bauplanung abgeschlossen haben, zeigen sie reihum, wie sie ihre Arbeiter einsetzen möchten. Anschließend errichten alle Spieler gleichzeitig ihre Bauteile.

Jeder Spieler entscheidet selbst, wann er mit einem Bauwerk beginnt und wann er es beendet.

Regeln für das Bauen

Ein Bauwerk muss stabil stehen, das heißt, es muss mit mindestens zwei Bauelementen begonnen werden: einer Seiten- und einer Giebelwand.

Das Dach kann erst dann gebaut werden, wenn alle vier Wände stehen.



Nachdem die Spieler ihre Bauelemente errichtet haben, nehmen sie ihre Arbeiterkarten wieder zurück – sie stehen in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Falls Arbeiterkarten durch eine Ereigniskarte auf die Rückseite gedreht wurden, können diese Karten wieder auf die Vorderseite gedreht werden.

PHASE 5: Geld einnehmen und Löhne bezahlen

Geld einnehmen

Jeder Spieler erhält für jeden fertig gestellten Auftrag von der Bank den Erlös ausbezahlt, der auf der Auftragskarte angegeben ist. Die Auftragskarte geht aus dem Spiel.



Wer in dieser Runde kein Bauwerk fertig gestellt hat, erhält kein Geld.

Falls auf dem Tisch genügend Platz vorhanden ist, bleibt das fertige Gebäude in der Tischmitte stehen; ansonsten wird es auf den Nachbartisch oder auf den Boden gestellt.

Löhne bezahlen

Jeder Spieler muss jetzt seine Löhne an die Bank bezahlen. Der Gesamtbetrag wird auf der Lohnskala angezeigt. Die Löhne müssen auch dann bezahlt werden, wenn der Spieler keine Erlöse erhalten hat.

Kredit

Falls ein Spieler seine Löhne nicht bezahlen kann, muss er einen Kredit bei der Bank aufnehmen. Er kann zwischen zwei Arten von Krediten wählen: Kleiner Kredit und Großer Kredit, jeweils mit unterschiedlichen Rückzahlungsbedingungen.

Wer einen Kredit aufnimmt, erhält von der Bank die Kreditsumme und einen Schuldschein.

Ein Spieler kann mehrere und verschiedene Schuldscheine besitzen.

Wer einen Kredit zurückzahlt, solange es noch den verdeckten Auftragsstapel mit Bauaufträgen gibt, muss die geringere Rückzahlungssumme bezahlen. Später muss man die höhere Summe zurückzahlen.

Die Rückzahlung kann jederzeit erfolgen. Der Schuldschein wird an die Bank zurückgegeben.

Die folgende Tabelle zeigt die Unterschiede der Kredite:

Kredit Art	Auszahlung	Rückzahlung	
		Früh	Spät
Klein	10.000	13.000	15.000
Groß	30.000	38.000	40.000

Neue Runde

Vor Beginn einer neuen Runde wird der Hammer an den linken Nachbarn weiter gegeben, und die Kelle wird auf die Phase "Arbeiter einstellen und/oder entlassen" gelegt. Der neue Startspieler beginnt wieder mit Phase 1.

5. Spielende

Das Spiel endet spätestens nach der 6. Runde, d.h. nach der Runde, in der die 5. Baukonjunktur-Karte aufgedeckt wurde.

Es endet früher, wenn bereits **vor** der 5. Runde **alle Aufträge** an die Spieler vergeben sind. In diesem Fall wird noch eine Runde gespielt, in der es keine Aufträge mehr gibt.

Beispiel: In der 4. Runde ist der letzte Auftrag vergeben worden. In diesem Fall endet das Spiel nach der 5. Runde.

Für die **nicht** fertig gestellten Aufträge eines Spielers gilt:

Er erhält den Erlös gemäß Auftrag, muss aber für jedes nicht eingebaute Bauelement **20.000 Taler** abziehen. Ein Erlös kann jedoch nie negativ werden! Der Spieler erhält in einem solchen Fall nichts, braucht aber auch nichts zu bezahlen.

Die Spieler zählen jetzt ihr Geld und ziehen davon noch nicht zurückgezahlte Kredite ab.

Der Spieler mit dem meisten Bargeld ist der bedeutendste Baumeister und der Sieger.

6. Varianten

Arbeiter auswählen: Wer beim Einstellen 1.000 Taler bezahlt, darf aus einem Stapel einen beliebigen Arbeiter auswählen.

Zusätzliche Ereignisse: Pro Runde werden immer 2 Ereigniskarten aufgedeckt und ausgeführt.

Arbeiter ausleihen: Wer unbeschäftigte Arbeiter besitzt, kann diese in der Bauphase gegen Bezahlung an

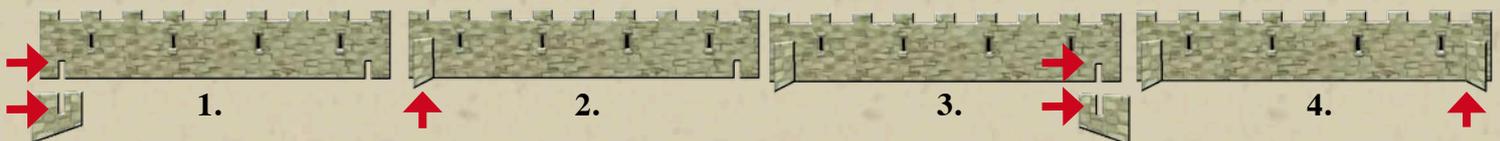
Mitspieler ausleihen. Der Zahlungsbetrag wird ausgehandelt. Nach der Bauphase wird der Arbeiter wieder zurückgegeben.

Ausgewählte Ereignisse: Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 Ereigniskarten auf die Hand. Der Startspieler wählt in der Phase „Ereignis“ jeweils aus den eigenen Ereigniskarten eine aus, die für alle Spieler gilt.

7. Bauanleitung

Stadtmauern

Bei den Bauaufträgen für die Stadtmauern (Nr. 1, 2, 7 und 12) müssen immer 2 Stadtmauern gebaut werden, zuerst wird die eine und danach die zweite. Zuerst wird ein Mauerteil (1) und ein Seitenteil zusammengesteckt (2). Anschließend wird das zweite Seitenteil eingebaut (3) und zusammengesteckt (4). Die zweite Stadtmauer wird ebenso gebaut.



Gebäude

Zuerst muss immer ein Giebelteil (1) und ein Seitenteil zusammengebaut werden (2), da nur auf diese Weise ein Gebäude stabil stehen kann. Anschließend wird entweder das zweite Giebelteil oder das zweite Seitenteil eingebaut (3) und danach das noch fehlende vierte Teil. Erst wenn alle vier Wände stehen, werden die beiden Dachteile auf das Haus gebaut. Bei allen Gebäuden sehen die beiden Dachteile gleich aus (4). Das fertige Haus ist in Abb. (5) dargestellt.



Impressum

Spielauteur: Wolfgang Kramer & Hartmut Witt

Illustration und Layout: Matthias Catrein

Produktmanager: Rik Falch

© 2008 Valley Games

