


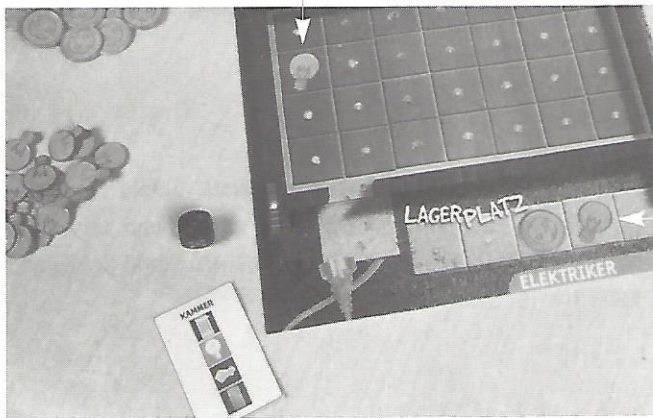


ÜBERDACHEN OHNE EINZUKRACHEN

BAUPLAN ...

An einem Beispiel zeigt der Bauplan den Einbau eines Zimmers in das Haus.


Der Elektriker würfelt beispielsweise eine  und erhält vom Baustoffvorrat eine **Steckdose** und 2x **Licht**. Da er ein kleines Zimmer bauen möchte, entnimmt er vom Kartenstapel der kleinen Zimmer die oben liegende Karte "KAMMER", legt sie vor sich ab und baut eine der Lampen (**Licht**) auf seiner Bauplatte ein. In seiner unteren Etage entsteht nun ganz links eine Kammer.

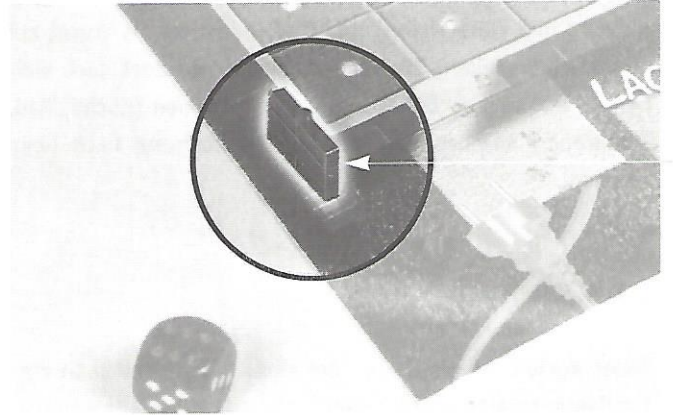



Wie auf der Zimmerkarte sichtbar müssen die Baustoffe: Heizung, Licht, Putz und Tür in der vorgegebenen Anordnung der Zimmerkarte auf die Bauplatte gesteckt werden. Erst wenn im weiteren Spielverlauf alle 4 Baustoffe eingesetzt sind, ist die Kammer komplett. Dann wird die Zimmerkarte umgedreht und zeigt einen erreichten Zimmerpunkt für eine Kammer an.

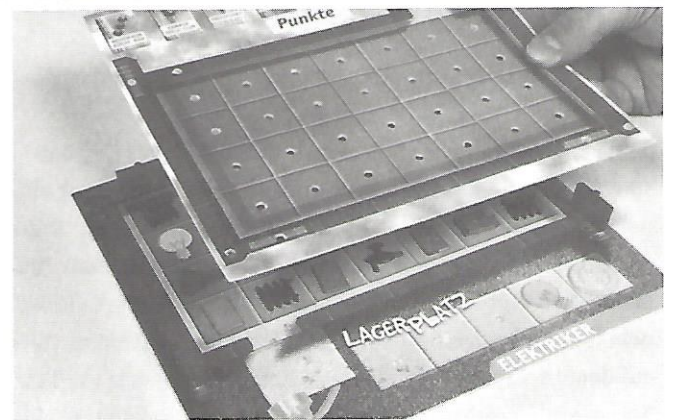
Dem Elektriker verbleiben nun noch 2 Baustoffe (**Licht und Steckdose**), die er zum späteren Tausch mit den anderen Handwerkern auf seinem **Lagerplatz** ablegt. Der Spielverlauf wird durch die Wahl der sofort eingebauten und der für spätere Aktionen gelagerten Baustoffe mitbestimmt. Es ist wichtig, Baustoffe für Tauschaktionen im Lager bereit zu halten.

Liegt beim Tischler beispielsweise gerade eine Tür im Lager, so kann der Elektriker seine Baustoffe gleich zum Tausch anbieten. Benötigt der Tischler z.B. eine Steckdose, so ist der Handel perfekt. Die eingetauschte Tür darf der Elektriker dann sofort in seine Kammer (an unterer Position) einbauen. Der Tischler darf die Steckdose erst wenn er an der Reihe ist einbauen und steckt sie solange in sein Lager.

Würfelt der Elektriker im weiteren Verlauf eine , so erhält er den **Flaschenöffner** (siehe Anleitung) und einen **Pfeiler**, den er sofort an eine der gekennzeichneten Stellen in die Mauer seines Hauses zur Vorbereitung der nächsten Etage einbauen muß.




Sind alle 4 Pfeiler eingebaut, muß mit der nächsten  die Deckenplatte aufgesetzt werden. Sie wird direkt auf die vier Pfeiler gesteckt, so daß die Mauern übereinander stehen und der Lagerplatz sichtbar bleibt. Auf der Deckenplatte sind nun wieder neue Positionen für vier Pfeiler markiert, die später das Dach (des schnellsten Spielers) halten.



VARIANTE FÜR 3 SPIELER

Wird nur zu dritt gespielt, gilt die Spielanleitung mit einer Besonderheit bei der Entnahme von Baustoffen. Jeder Spieler darf sich je nach Würfelergebnis seine oder auch Baustoffe des "fehlenden Handwerkers" entnehmen.

Bsp. Elektriker, Maurer und Klempner bauen ihr Haus. Der Tischler fehlt. Würfelt nun der Maurer beispielsweise eine , so kann er zwischen seinen Baustoffen (Putz und Fliesen) sowie zwischen den Tischler-Baustoffen (Türen und Regale) wählen. Er nimmt z.B.: 2 Fliesen, 1 Tür & 1 Regal.

ÜBERDACHEN

OHNE EINZUKRACHEN


Äußerst mühsam - ein Hausbau im Alleingang
ALSO: KAUFELN, MAUSCHELN, TAUSCHELN!

SPIELANLEITUNG





VORBEREITUNG




Die Baustoffe (Fliesen, Putz, Licht, Steckdose, Tür, Regal, Heizung und Wasserhahn) und Pfeiler sortiert als Vorrat auf dem Tisch verteilen! Alle Zimmerkarten, geordnet nach kleinen (Flur, Kammer, Diele) und großen Räumen (Küche, Bad, Wohnraum) mischen und mit der Baustoffseite nach oben ablegen.

START




Jeder würfelt reihum 3 mal. Bei einer  wählt man eine **Fundamentplatte** entsprechend seines Handwerkerwunsches (gelb: Elektriker, blau: Klempner, grün: Tischler, rot: Maurer) und kann ab der nächsten Runde mit dem Ausbau der Zimmer beginnen (siehe Bauplan). Der würfelnde Spieler entnimmt bei Interesse eine oder mehrere Zimmerkarten (nur von oben!) und baut genau, wie auf der Karte sichtbar, Baustoffe in das eigene Haus. Mindestens ein Baustoff muß bei Entnahme einer Zimmerkarte sofort eingebaut werden!

VERLAUF


Je nach gewürfelter Zahl darf man sich bei  bis  entsprechend viele Baustoffe seines Handwerks vom Vorrat entnehmen, (Bsp.: Tischler würfelt 3 und entnimmt 2 Türen + 1 Regal). Diese Baustoffe kann man in eigene Räume entsprechend der Zimmerkarten einbauen, mit anderen Handwerkern tauschen oder lagern. Nach einem Spielzug dürfen maximal 5 Baustoffe auf dem Lagerplatz für spätere Aktionen gesammelt werden. Bei einer  erhält man einen **Pfeiler** (siehe Bauplan). Besitzt man alle 4 Pfeiler der unteren Etage, muß bei der nächsten  die **Deckenplatte** entnommen und eingebaut werden. Mit aufgesetzter Deckenplatte ist die untere Etage unabhängig vom Ausbauzustand der Zimmer fertig.

Bei  &  erhält man den **Flaschenöffner**, der das Bauen beschleunigen kann, indem man ab der nächsten Runde die doppelte Anzahl der erwürfelten Baustoffe bzw. 2 Pfeiler (oder den vierten Pfeiler + Deckenplatte) bekommt, bis ein anderer den Öffner erwircht. Wird eine  gewürfelt, darf man sich einen (mit Flaschenöffner sogar zwei) beliebigen Baustoff aus Lagerplätzen der Mitspieler nehmen.

BAUORDNUNG

- jeder kann mit dem würfelnden Spieler beliebig Baustoffe aus seinem Lager tauschen (in Zimmer einbauen darf sie jedoch nur der würfelnde Spieler)
- eingebaute Baustoffe dürfen nicht mehr verändert werden
- der würfelnde Spieler darf sich für 4 Baustoffe einen Baustoff seiner Wahl (1:4) oder für 6 Baustoffe einen Pfeiler (1:6) vom Vorrat tauschen
- erhaltene Pfeiler müssen sofort auf die Bauplatte gebaut, mit anderen Handwerkern getauscht oder verschenkt werden.
- sind alle 4 Pfeiler an den Eckpunkten der unteren Etage eingebaut, erhält man mit der nächsten  die Deckenplatte und baut dort weiter
- bei kompletter unterer Etage (4 Pfeiler und alle Zimmer mit Baustoffen gefüllt) darf man 3 mal würfeln, bis zu einer  für die Deckenplatte
- gleiches gilt für die obere Etage (3 mal würfeln bis zur  für das Dach)
- wer 3 mal würfelt, erhält keine Baustoffe
- Zimmerkarten von kompletten Räumen werden sichtbar umgedreht

ZIEL

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler 4 Pfeiler (Ringanker) auf der oberen Etage besitzt und mit seiner nächsten  das Dach erhält. Der Ausbauzustand der Zimmer spielt hierfür keine Rolle.

AUSWERTUNG

Nach Ausgabe der Punktekarten addiert jeder Spieler seine Punkte. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

- **3 Dachpunkte** für den schnellsten Spieler mit dem Dach
- **3 Förderpunkte** wenn jeder der 6 Zimmertypen mindestens einmal vollständig ist
 - je 3 Punkte für jedes vollständige große Zimmer (Bad, Wohnraum, Küche)
 - je 1 Punkt für jedes vollständige kleine Zimmer (Flur, Kammer, Diele)
- je 2 Etagenpunkte für jede vollständig mit Baustoffen gefüllte Etage
- je 1 Protzpunkt für die meisten Zimmer eines Typs (z.B. für 3 Flure, wenn kein anderer mehr als 2 Flure hat)

ES IST VERBOTEN

- bereits montierte Baustoffe zu verändern (Abriß)
- Baustoffe außerhalb des Lagers aufzubewahren (Horten)
- Tauschgeschäfte später einzulösen (Schulden)
- zu bauen, wenn ein anderer würfelt (Schwarzarbeit)