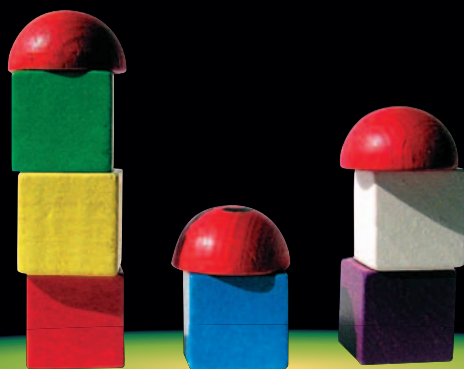




NEUE HEIMAT

IMMOBILIEN-POKER

von Klaus Zoch



DIE GESCHICHTE:

Die Immobilienbranche von Neustadt ist im Baufieber: Der Gemeinderat hat den neuen Bebauungsplan genehmigt, das Bankhaus Heidenreich gewährt die benötigten Millionenkredite. Zwei Häuserzeilen mit maximal je vier Gebäuden sollen zwischen dem Flüsschen Raibach und der Hauptstraße entstehen. Die Wiesen jenseits des Raibachs sollen den Neuansiedlern als Naherholungsgebiet erhalten bleiben.

Doch angesichts lockender Renditen haben Spekulanten und Bauhaie diese öffentlichen Vorgaben komplett ignoriert und statt der erlaubten zwei gleich drei Häuserzeilen zu bauen begonnen. Selbst der Bürgermeister plant eine neue Villa am Raibach und verdoppelt mit ein paar nicht ganz astreinen Tricks den Wert der ganzen Häuserzeile. Damit nicht genug, wird mit windigen Sondergenehmigungen auch jenseits des Baches über das ausgewiesene Bauland hinaus gebaut. (daher das Sprichwort: „den Raibach machen“)

Aber der Gemeinderat von Neustadt reagiert knallhart: Sobald die ersten beiden Reihen fertiggestellt sind, bemerkt er die Machenschaften und die verbleibende unfertige Reihe muss wieder „rückgebaut“ werden. Ein herber finanzieller Verlust für die, die in diese Zeile investiert haben.

MATERIAL:

- 1 Spielplan
- 36 Punktwürfel (daraus werden die Häuser gebaut)
- 4 ungefärbte Sonderwürfel (Sonderbaugenehmigungen / Blanko-Würfel)
- 1 Holzfigur (der Bürgermeister)
- 6 kleine farbige Würfel ohne Aufdruck (zeigen an, wem welche Farbe gehört)
- 12 halbrunde Dächer mit Zahl,
- 5 halbrunde Dächer ohne Zahl
- 2 Stoffbeutel
- 60 Schecks



Bürgermeister

Blanko-Würfel

Sonderbaugenehmigungen I, II und III

VORBEREITUNG:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die 6 kleinen Farbwürfel werden neben der Breitseite des Spielplanes ausgelegt.
- 24 Punktwürfel werden in 3 parallelen Reihen zu je 8 Würfeln neben der Längsseite des Spielplans ausgelegt. Die Würfel werden hierzu blind aus dem Sack gezogen. Die 12 im Sack verbleibenden Würfel werden in diesem Spiel nicht benötigt und zur Seite gelegt.
- Die Dächer werden mit der runden, bedruckten Seite nach unten auf dem Tisch ausgelegt und gemischt.
- Die 4 Sonderwürfel und die Holzfigur (Bürgermeister) werden daneben gestellt.
- Jeder Spieler erhält 12 Schecks zu je einer Million.

SPIELVERLAUF:

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, muss einen der ausliegenden Spielsteine (Punktwürfel, Sonderwürfel, Bürgermeister oder Dach) auswählen und versteigern. Er fragt reihum, wer wieviel für den gewählten Spielstein zu bezahlen bereit ist. Jeder Spieler hat nur ein Gebot. Man kann eine Million oder ein Vielfaches einer Million bieten. Ein Gebot muß aber mindestens um eine Million höher sein, als das bisherige Höchstgebot. Wer nicht so viel bieten will, darf passen. Steht der Meistbietende fest, hat der Anbieter zwei Möglichkeiten:

- Er gibt den versteigerten Spielstein dem Meistbietenden.
Der Meistbietende zahlt ihm sein Gebot.
- Er behält den versteigerten Spielstein und muss die höchste gebotene Summe an den Meistbietenden bezahlen.

Haben alle Mitspieler gepasst, gehört der Spielstein dem Versteigerer.

Von den Punktwürfeln - den künftigen Hausetagen - dürfen nur die jeweils äußeren ihrer Reihe genommen werden. Von den anderen ausliegenden Spielsteinen (Dächern, Sonderwürfeln, Bürgermeister) darf jeder beliebige genommen werden.

Dächer dürfen nur versteigert werden, wenn es auf dem Spielplan unbedachte Häuser gibt. Ein Dach wird blind gezogen. Vor dem Versteigern wird das Dach natürlich umgedreht, so dass alle den Zahlenwert lesen können. Wer ein Dach ohne Zahl aufdeckt, hat leider eine Niete gezogen. Dieses Dach wird mit der runden Seite nach oben neben die noch verdeckt ausliegenden Dächer gelegt. Der Zug ist damit beendet.

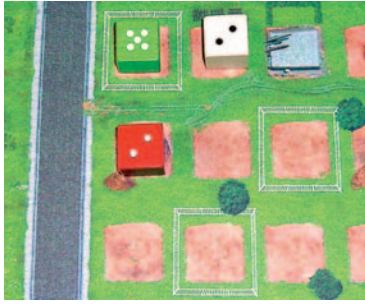
Wer ein Dach oder Punktwürfel erworben hat, muss den Spielstein sofort auf das Spielfeld setzen. Sonderwürfel und Bürgermeister müssen entweder ebenfalls sofort gesetzt oder aber aus dem Spiel genommen werden. Nimmt man sie aus dem Spiel, stehen sie für den weiteren Verlauf nicht mehr zur Verfügung.

Zugende. Der linke Nachbar des Anbieters ist am Zug.

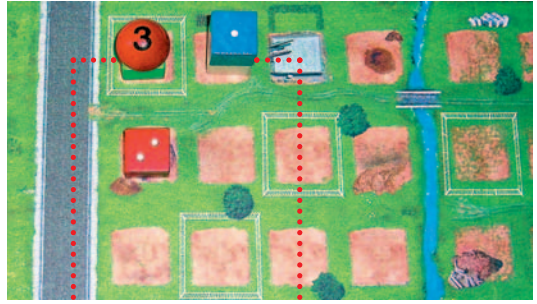
Wer den ersten Punktwürfel einer bisher noch nicht gesetzten Farbe auf das Spielfeld setzt (egal welche Augenzahl), nimmt sich sofort den kleinen Würfel in dieser Farbe und legt ihn gut sichtbar für alle vor sich ab. Er behält ihn bis zum Spielende. In der Endabrechnung werden alle Gebäude dieser Farbe für ihn zählen - positiv oder negativ.

Während des Spiels darf ein Spieler Punktwürfel jeder beliebigen Farbe spielen (anbieten, kaufen und setzen) auch wenn diese Farbe bereits einem Mitspieler gehört.

Ein Spieler darf mehrere oder auch gar keine Farben besitzen.



Beginnend bei der Straße werden die Punktwürfel mit der Augenseite nach oben auf die Bauplätze gesetzt. Es muss lückenlos gebaut werden.



Auf das weiß umzäunte Gelände darf nur ein Punktwürfel gesetzt werden. Das Dach stellt das Haus fertig.

Auf anderen Bauplätzen darf mehrgeschossig gebaut werden, wenn der Punktwert des neuen Geschosses niedriger ist als des darunter liegenden.

Wie werden die Punktwürfel gesetzt?

Punktwürfel (Hausetagen) werden auf die quadratischen Bauplätze gesetzt, beginnend bei der Straße. Sie werden so gesetzt, dass sich die Punkte auf der oberen Würfel­fläche befinden. Ein Punktwürfel darf statt auf einen leeren Bauplatz alternativ auch auf einen bereits ausliegenden Punktwürfel gesetzt werden, wenn der untere Würfel einen höheren Punktwert zeigt. Die Farbe spielt keine Rolle. Theoretisch könnte man so bis zu 6 Würfel aufeinander­setzen. Auf die mit einem weißen Zaun umgebenen Bauplätze darf nur eingeschossig - nur ein einziger Punktwürfel - gebaut werden. Auf ihn darf natürlich ein Dach gesetzt werden. Ein Würfel, auf dem bereits ein Dach liegt, darf nicht mehr überbaut werden. Eine Zeile darf anfangs erst einmal nur 4 Häuser lang werden (bis zum Bach). Durch die Sonderbau­genehmigungen I, II, III kann die erlaubte Länge aber verlängert oder verkürzt werden. Es muss lückenlos gebaut werden: Zwischen zwei Häusern einer Zeile darf es keinen freien Bauplatz geben. Es darf auf jede der drei Zeilen gebaut werden.

Wie werden die Dächer gesetzt?

Wer ein Dach mit Zahl erworben hat, muss es mit der runden Zahlenseite nach oben auf ein noch unbedachtes Haus seiner Wahl setzen. Die Farbe und der Punktwert des Hauses spielen keine Rolle. Er darf das Dach auf jedes noch unbedachte Haus setzen, auch auf ein Haus seiner Konkurrenten.

Eine Zeile ist fertig, wenn in der erlaubten Länge alle Bauplätze belegt sind und wenn jedes ihrer Häuser bedacht ist.

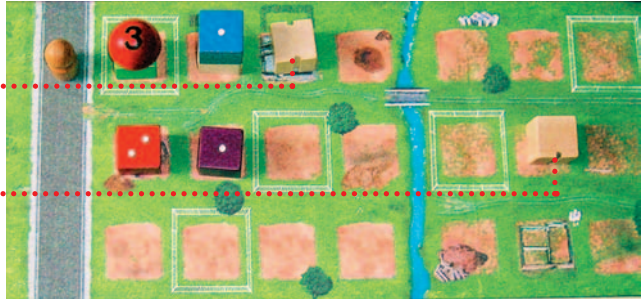
Wie werden der Bürgermeister und die Sonderwürfel eingesetzt?

- **Bürgermeister:**

Der Bürgermeister wird auf die graue Straße vor das erste Feld einer Zeile gesetzt und verdoppelt den Wert aller Häuser dieser Zeile, positiv oder negativ.

Der II Würfel verkürzt diese Zeile um zwei Bauplätze.

Der I Würfel erweitert diese Zeile um einen Bauplatz.



- **Sonderbaugenehmigungen:**

I Würfel: verkürzt oder erweitert die aktuell erlaubte Länge einer Häuserzeile um ein Haus

II Würfel: verkürzt oder erweitert die aktuell erlaubte Länge einer Häuserzeile um zwei Häuser

III Würfel: verkürzt oder erweitert die aktuell erlaubte Länge einer Häuserzeile um drei Häuser

Die Sonderbaugenehmigungen werden so auf den Spielplan gesetzt, dass sie die verlängerte oder verkürzte Häuserzeile in der neuen Länge begrenzen. (siehe Bild) Der Spieler entscheidet, ob er die Zeile verlängern oder verkürzen will. In einer Zeile dürfen auch mehrere Sonderbaugenehmigungen gesetzt werden. D.h.: Auch eine bereits verkürzte oder verlängerte Zeile darf verlängert oder verkürzt werden. Hierzu wird die neu einzusetzende Sonderbaugenehmigung auf der bereits ausliegenden platziert und dieser Stapel entsprechend versetzt.

Auch eine bereits fertige Zeile darf noch verlängert werden. Sie ist dann wieder unfertig und darf weiter bebaut werden. Eine Zeile darf aber nicht mehr verkürzt werden, wenn die aktuelle Bebauung bereits weiter ist als die gewünschte Verkürzung.

- **Blanko-Würfel:**

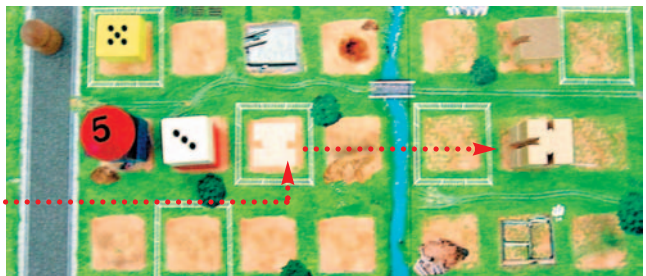
Mit diesem Würfel darf eine beliebige, bereits gesetzte Sonderbaugenehmigung entfernt und ihre Wirkung somit rückgängig gemacht werden. Eine Sonderbaugenehmigung, die eine Zeile verlängert, darf allerdings nicht mehr aus dem Spiel genommen werden, wenn dadurch die erlaubte Länge kürzer würde als die bereits bebaute Länge. Bei einem Stapel von Sonderbaugenehmigungen darf **nur eine**, aber eine beliebige entfernt werden, unabhängig davon, an welcher Position im Stapel sie sich befindet.

Wer einen Sonderwürfel oder den Bürgermeister erwirbt, muss ihn sofort einsetzen oder aus dem Spiel nehmen.

Der II Würfel hat hier zuerst die mittlere Zeile um zwei Bauplätze verkürzt,

der III Würfel sie danach wieder um drei Felder verlängert:

Die Zeile wird nun mit fünf Häusern fertig.



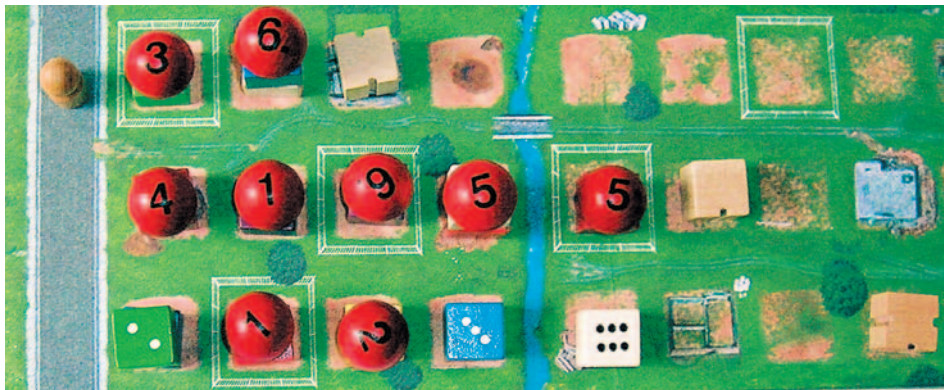


Schwarzgeldkassen:

Wer an der Reihe ist, darf immer zu Beginn seines Zuges eine Million in seine Schwarzgeldkasse fließen lassen. Er nimmt einen seiner Schecks und steckt ihn zur Hälfte unter das Spielfeld. Schecks, die sich in der Schwarzgeldkasse befinden, dürfen im aktuellen Spiel nicht mehr eingesetzt werden. In der Endabrechnung bringt jeder Scheck aus der Schwarzgeldkasse einen Punkt.

SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort, wenn zwei Zeilen fertig sind. Das Spiel endet ebenfalls sofort, wenn jetzt und in den folgenden Zügen kein Dach mehr gesetzt werden kann.

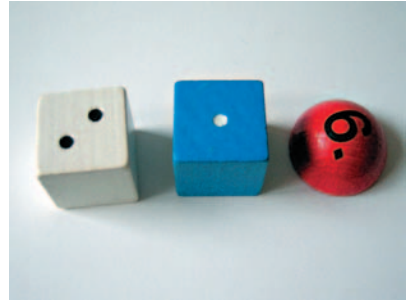


Die obere und die mittlere Zeile wurden fertiggestellt. Die Häuser der oberen Zeilen erhalten durch den dort platzierten Bürgermeister doppelten Punktwert.

Alle Zeilenlängen sind hier verändert worden: Die oberste Zeile wurde um zwei Bauplätze verkürzt, die mittlere und die untere Zeile wurden um einen bzw. um drei Plätze verlängert.

*Dieses Haus zählt für den
Besitzer des oberen
Punktwürfels (hier: blau)
insgesamt neun Punkte.*

*Falls es in der Zeile mit
dem Bürgermeister stand,
verdoppelt sich sein Wert.*



WERTUNG:

Alle Häuser (Punktwürfel und Dächer) in fertigen Zeilen zählen positiv, alle Häuser (mit und ohne Dach) in nicht fertigen Zeilen zählen negativ. Manchmal wird nur eine Zeile fertig, in seltenen Fällen gar keine.

Ein Haus wird immer komplett für den Spieler gewertet, dem die Farbe des obersten Würfels gehört. Punkte gibt es dabei für alle Punktwürfel, aus denen ein Haus besteht, plus Dach. Alle Zahlen werden addiert.

Steht der Bürgermeister vor einer Zeile, zählen alle Häuser doppelt - positiv oder negativ.

Dazu wird die Anzahl der Schecks aus der Schwarzgeldkasse addiert. Jeder dieser Schecks zählt einen Punkt.

Ein letzter Hinweis: Auf dem Spielfeld stehende Häuser dürfen nicht angehoben werden um die entsprechenden Zahlen nachzuschauen.

Das Spiel über mehrere Runden

Wer genügend Zeit mitbringt, dem empfehlen wir das Spiel über mehrere Runden. Eine Spielrunde dauert im Schnitt mindestens eine halbe Stunde. Vor Spielbeginn einigen sich die Spieler, wieviele Runden sie spielen wollen.

Nach jeder Runde wird der Punktestand notiert - also Papier und Bleistift bereithalten!

Das Spiel endet vorzeitig, sobald ein Spieler zwei Runden gewonnen hat. Er ist der Gesamtsieger, unabhängig vom Gesamtpunktestand. Ansonsten gewinnt am Ende der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl. (Haben alle Spieler Minuspunkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.)

Am Ende jeder Runde werden alle Punktwürfel und alle Dächer zurück in ihre jeweiligen Stoffbeutel getan, gemischt und vor der nächsten Runde neu aufgestellt.

Die Schecks aber verbleiben bei ihrem Besitzer. Sie werden nicht neu verteilt.

Die Schwarzgeldkasse kann aufgelöst werden. Der jeweilige Besitzer nimmt die Schecks wieder zu sich. Sie stehen ihm wieder für das operative Geschäft zur Verfügung.

Ein spannendes und unterhaltsames Spiel wünscht

das Chili-Team





www.chili-spiele.de