

Bürger, Baumeister & Co
Abacusspiele, 2009
Michael SCHACHT
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 90 minuten

Bürger, Baumeister & Co.

Inleiding

Nadat de grote Europese steden eindelijk hun vestingswallen hadden gesloopt, leidde dit in het begin van de 19de eeuw tot een zeer sterke opleving van de bouwsector. Parken, villawijken en kleine bedrijven ontstonden rondom de middeleeuwse stadskernen.

In die zogenaamde tijd van grote economische opbloei nam de burgerij stilaan het voortouw en de culturele leiding. Op dat moment werd de basis gelegd voor de bouw van musea en de oprichting van vele sociale en maatschappelijke instellingen, waarvan er heden nog vele van bestaan.

De spelers kruipen in de rol van de burgers van die tijd. Zij proberen Frankfurt am Main door kleine en grote bouwprojecten tot een cultureel en economisch centrum uit te bouwen. De speler die hierbij de meeste roempunten verzamelt, wint het spel.

Spelmateriaal

➤ 60 bouw fiches

(in 5 kleuren en telkens 3 soorten)



➤ 12 munten



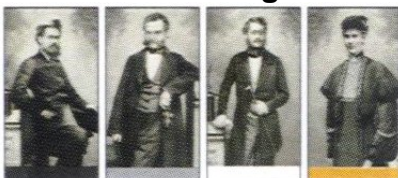
➤ 12 neutrale bouwkransen



➤ 1 neutrale spelfiguur, burgemeester



➤ 4 bouwmeestertegels in de spelerskleuren



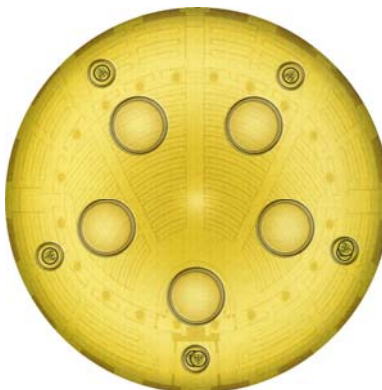
➤ 4 telstenen in de spelerskleuren



➤ 1 speelbord



➤ 1 biedbord



➤ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

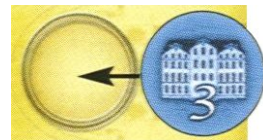
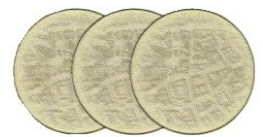
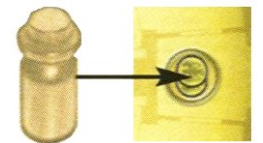
- Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Het speelbord toont 15 stadswijken in vijf verschillende kleuren. De kleuren van de stadswijken komen overeen met de kleuren van de bouw fiches. In elke stadswijk zijn er **3, 4 of 5 bouwvelden** en 1 **miljoenenproject**, herkenbaar aan de afbeelding van het desbetreffende miljoenenproject. Rondom het speelbord loopt een **scoretabel** voor de roempunten van de speler.
- Het **biedbord** wordt naast het speelbord gelegd. Het biedbord toont vijf grote biedvelden voor de bouw fiches. Naast elk biedveld is een klein muntsymbool afgebeeld met een koopprijs van 1 of 2 munten voor de bijbehorende bouw fiche.
- De **neutrale figuur van de burgemeester** wordt op een willekeurig muntsymbool geplaatst op het biedbord.
- De **bouw fiches** worden verdekt zeer grondig gemixt en verdekt, naast het speelbord, als voorraad klaargelegd.
 - Iedere speler trekt 3 bouw fiches van de voorraad. De spelers mogen te allen tijde hun fiches bekijken maar ze houden de fiches best geheim voor de medespelers.
 - Op elk van de vijf grote velden op het biedbord wordt een blootgelegde bouw fiche van de voorraad gelegd.
 - In een spel met drie spelers worden 2 fiches van de voorraad getrokken en verdekt terug in de doos gelegd.
 - In een spel met twee spelers wordt de spelvoorbereiding wel wat gewijzigd. Deze wijzigingen zijn terug te vinden aan het einde van deze handleiding.



het miljoenenproject in een rode stadswijk



het biedveld en muntsymbool



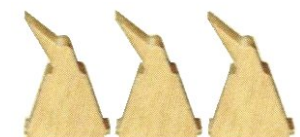
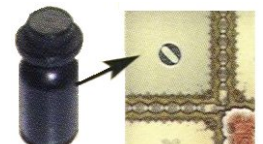
De kleuren van de bouw fiches komen overeen met de kleuren van de stadswijken. In elke kleur zijn er **3 soorten bouw fiches: huizen** (waarde 2 en 3), **villa's** (waarde 2 en 3) en **parken** (waarde 3).



- Iedere speler ontvangt de **telsteen** en de **bouwmeestertegel** van één kleur. Iedere speler plaatst zijn telsteen op het **veld 0** van de scoretabel. De bouwmeestertegel legt iedere speler voor zich neer. Aan de kleur van deze tegel kan men herkennen aan wie elke telsteen toebehoort.
- Iedere speler ontvangt **3 neutrale bouwkransen**.

TIP
In een spel met minder dan 4 spelers worden de overtollige bouwkransen, telstenen en bouwmeestertegels terug in de doos gelegd.
- De **munten** worden als bank naast het speelbord klaargelegd.

OPMERKING
Aan het begin van het spel hebben de spelers nog geen geld.
- De speler met het beste Frankfurters dialect begint het spel. Als dit niet is geweten, wordt de startspeler geloot.



Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan de beurt is, voert hij de volgende acties in de aangegeven volgorde uit:

1. Een bouwfiche uitspelen
2. Het miljoenenproject afwerken
3. Een bouwfiche trekken
4. De burgemeester verplaatsen
5. Het biedbord aanvullen

Daarna komt zijn linkerbuurman aan de beurt.

De mogelijke acties worden één voor één belicht.

1. Een bouwfiche uitspelen

De speler **moet** één van zijn drie bouwfiches, die hij in de hand heeft, uitspelen en op het spelbord in een stadswijk leggen die **dezelfde kleur** heeft als de bouwfiche. In die stadswijk mag de speler de bouwfiche op een **vrij veld** naar keuze leggen.



BELANGRIJK

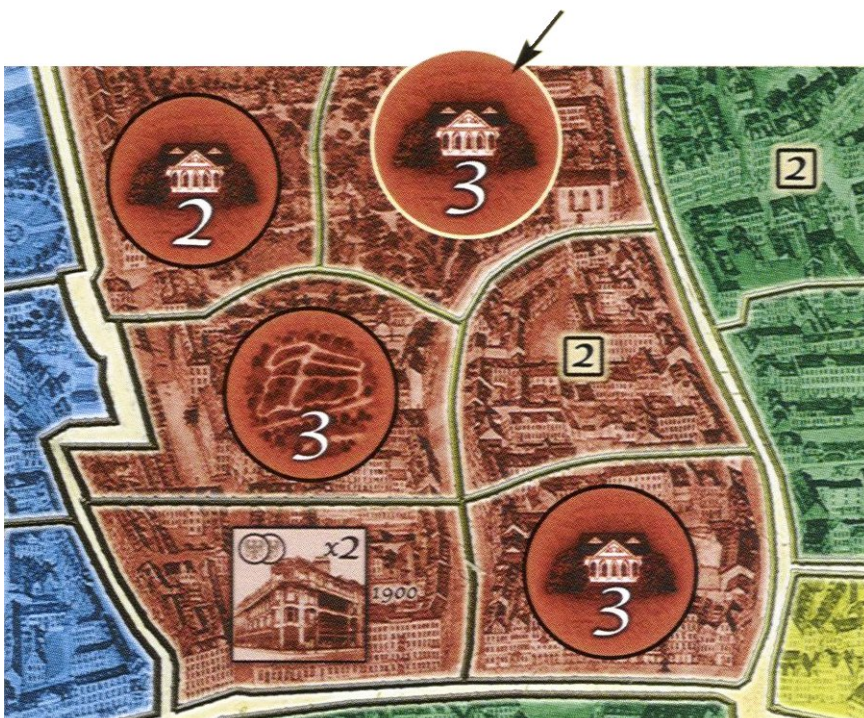
De velden op het spelbord met een afbeelding zijn voorbestemd voor de miljoenenprojecten. Op deze velden mogen geen bouwfiches worden gelegd.

TIP

In een stadswijk mogen bouwfiches van een verschillende soort liggen (park, villa of huis).

Telkens een speler een bouwfiche neerlegt, ontvangt hij **roempunten**:

⇒ Hij ontvangt **zoveel punten** als de **waarde van de bouwfiche** die hij heeft neergelegd.



Voorbeeld

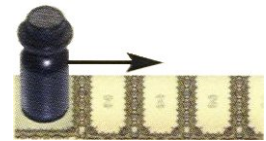
Marc legt een rode villa fiche met de waarde 3 op een vrij veld in een rode stadswijk. Hij ontvangt de op de fiche aangegeven 3 roempunten.

- ⇒ Bovendien ontvangt hij **extra punten** voor alle **bouwfiches van dezelfde soort** (park, villa of huis) die al eerder in deze stadswijk werden neergelegd.

Voorbeeld (verderzetten van het voorbeeld op de vorige pagina)

In de stadswijk liggen nog één park en twee villa's. Omdat Marc een villa heeft neergelegd ontvangt hij nu ook de punten voor de twee andere villafiches die al eerder in deze wijk werden neergelegd. Marc ontvangt als extra $2 + 3 = 5$ punten.

De extra punten worden door de speler met zijn telsteen gemarkeerd op de scoretabel (zijn telsteen gaat dit aantal punten vooruit).



Op sommige bouwvelden is een **klein muntsymbool** of een **kleine '2'** afgebeeld.

- ⇒ Als de speler zijn bouwfiche op een veld legt met een **kleine '2'** ontvangt hij 2 punten extra.



Voorbeeld (verderzetten van het voorbeeld op de vorige pagina)

Als Marc in het voorbeeld zijn bouwfiche op een veld met een kleine 2 had gelegd, ontving hij in totaal $3 + 2 + 3 + 2 = 10$ punten.

- ⇒ Als de speler zijn bouwfiche legt op een veld met een muntsymbool, ontvangt hij 1 munt uit de bank. Dit is de enige mogelijkheid in het spel om aan geld te geraken.

TIP

De speler mag de munten nog in dezelfde speelbeurt inzetten.

AANDACHT

*De speler mag **hoogstens 3 munten** bezitten. Als een speler al 3 munten bezit en hij zou een nieuwe munt mogen ontvangen, vervalt deze actie.*

2. Het miljoenenproject afwerken

Als de speler dit wil en als de noodzakelijke voorwaarden zijn vervuld, **mag** de speler in de stadswijk, waarin hij zonet een bouwfiche heeft geplaatst, het miljoenenproject afwerken.

- ⇒ Hiervoor moet het miljoenenprojectveld nog vrij zijn.
- ⇒ De speler moet zoveel munten aan de bank betalen als op het miljoenenprojectveld is aangegeven.
- ⇒ Hij moet één van zijn bouwkransen op dit veld plaatsen om aan te geven dat dit miljoenenproject is afgewerkt.



Als een speler het miljoenenproject afwerkt, ontvangt hij **éénmalig de extra punten** die op het miljoenenproject zijn aangeduid.



+4 De speler ontvangt 4 extra punten.



x2 De speler ontvangt het dubbele aantal punten van deze speelbeurt.

Voorbeeld (verderzetten van het voorbeeld)

Marc ontvangt in totaal $2 \times 10 = 20$ punten.

AANDACHT

Op ieder miljoenenprojectveld mag maar één bouwkraan staan. Bouwkranen op het speelbord kunnen niet meer worden verplaatst. Als een speler over onvoldoende geld beschikt of reeds alle bouwkransen heeft ingezet, kan hij geen miljoenenproject meer afwerken.

TIP

Een miljoenenproject kan ook worden afgewerkt als er in een stadswijk nog vrije bouwvelden zijn. Het is echter ook mogelijk dat tot aan het einde van het spel bepaalde miljoenenprojecten niet worden afgewerkt. De spelers kunnen alleen een miljoenenproject afwerken in de stadswijk waarin ze zonet een bouwviche hebben ingezet. Legt een speler een bouwviche op het laatste vrije bouwveld van een stadswijk zonder het miljoenenproject af te werken dan kan na zijn speelbeurt geen enkele speler nog dit miljoenenproject afwerken.

OPMERKING

De actie 'Het miljoenenproject afwerken' is de enige actie waarbij de speler vrij kan beslissen of hij deze wil uitvoeren of niet. Alle andere acties **moet** de speler uitvoeren !

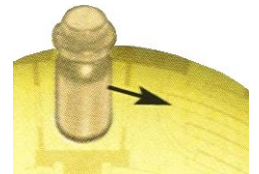
3. Een bouwviche trekken

De speler **moet** één van de vijf bouwviches van het biedbord in de hand nemen. De bouwviche waarnaast de burgemeester staat, mag de speler **kosteloos** nemen. De burgemeester bedekt immers het muntsymbool met de aankoopprijs. Als de speler toch één van de andere vier bouwviches wil nemen, moet hij de aankoopprijs betalen die door het muntsymbool naast de bouwviche wordt aangegeven. Als de speler over onvoldoende munten beschikt, kan hij de bouwviche niet nemen. Na deze beurt heeft de speler opnieuw 3 bouwviches in de hand.



4. De burgemeester verplaatsen

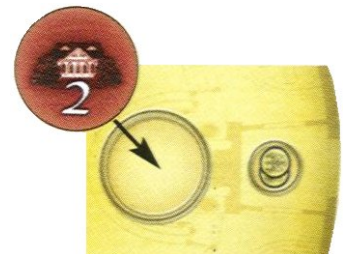
De speler **moet** de burgemeester op het volgende muntsymbool plaatsen waarnaast een bouwviche ligt. De burgemeester wordt steeds verplaatst met de wijzers van de klok mee.



5. Het biedbord aanvullen

Vervolgens moet de speler een bouwviche van de voorraad trekken en het ongedekt op het lege veld van het biedbord leggen.

Hiermee eindigt de speelbeurt van de speler en komt zijn linkerbuurman aan de beurt.



Einde van het spel

Als een speler het biedveld niet kan aanvullen omdat er geen bouwviches meer in de voorraad zijn, eindigt het spel onmiddellijk.

Slotwaardering

Nu mogen de spelers nog de bouwviches waarderen van één kleur die ze in de hand hebben. De spelers ontvangen zoveel punten als de waarde die op de bouwviches is aangeduid. Als de speler allemaal verschillende kleuren in de hand heeft, moet hij voor één kleur kiezen.



Voorbeeld

Aan het einde van het spel heeft Carl één blauw en twee rode fiches in de hand. Hij besluit om rood te waarderen en ontvangt 6 punten.

De speler die na de slotwaardering het verst is gevorderd op de scoretabel wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die het meeste munten bezit. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Enkele belangrijke punten

Vergeten een bouwfiche te trekken

Als een speler dit is vergeten, mag hij een bouwfiche van de voorraad trekken. Als er geen bouw fiches meer in de voorraad zijn, eindigt het spel.

Aan het einde van de scoretabel

Als een speler meer dan 99 punten behaalt, wordt zijn telsteen gewoon over de 0 gezet en wordt er verder geteld. Om aan te duiden dat hij al 100 punten heeft behaald, wordt zijn bouwmeestertegel naast de scoretabel gelegd.

Te veel munten

Als een speler toch per ongeluk een vierde munt heeft genomen, moet hij die onmiddellijk terug in de bank leggen.

Miljoenenproject

Aangezien ieder miljoenenproject maar éénmaal kan afgewerkt worden en de speler hiervoor onmiddellijk de punten ontvangt, speelt het later totaal geen rol wie welk miljoenenproject heeft afgewerkt.

Tip

Het is aan te raden dat één speler zich ontfermt over het aanvullen van de bouw fiches.

Wijzigingen voor 2 spelers

In het spel met twee spelers gelden de volgende wijzigingen bij de spelvoorbereiding:

- ⇒ Er worden drie bouw fiches van de voorraad getrokken en verdekt terug in de doos gelegd.
- ⇒ Er worden zolang één voor één bouw fiches getrokken en op het speelbord gelegd tot in elke stadswijk precies één fiche van de passende kleur ligt. De blootgelegde bouw fiches in de niet passende kleuren worden opnieuw gemixt met de verdekte voorraad.

1859 - 2009

150 jaar gebouwen met ontmoetingsruimtes in Frankfurt am Main

Gebouwen met ontmoetingsruimtes zijn historische bouwvormen die zelfs terug gaan tot in de Middeleeuwen. In deze gebouwen kwamen de zelfbewuste burgers samen. Met toenemend maatschappelijk en economisch gevolg, kwam de klasse van de burgerij in het begin van de negentiende eeuw samen en dit leidde tot politiek, sociaal en culturele ontplooiing. Typisch voor deze bouwvorm was het meervoudig gebruik van de verschillende zalen en kamers van deze gebouwen als restaurant, biljartzaal, bibliotheek, clubs en zelfs winkels.

27 maart 2009