

# Die MAUER KUNST

von Thomas Fackler

Eine intelligente Knobelei für 3 bis 6 Maurer ab 8 Jahren

Schon seit Menschengedenken hat sich der »Homo Sapiens« zum Schutz vor äußeren Einflüssen und zur Definition seiner sozialen Identität mit Mauern umgeben. Die uns vorliegende uralte Bauordnung wurde von Spielhistorikern bei der Freilegung eines altgermanischen Things in der Nähe von Marburg entdeckt. Um die Stammesangehörigen zu schützen, mussten Ihre Mitglieder offenbar mit spielerischen Mitteln zum »Mauerbau« angetrieben werden. Besonderer Streit gab es dabei meist bei der Frage, an welchen strategischen Punkten der Mauer sich Türme und Tore zu befinden hatten. Wer sein gesammeltes Baumaterial zuerst verbaut hatte, kam in jener Zeit offenbar zu hohen sozialen Ehren. Den Letzten allerdings bissen die Hunde und er hatte einen großen Krug mit Met an seine Mitbewerber zu spendieren. Zeugnisse aus der jüngsten deutschen Vergangenheit haben belegt, dass der Hang zum Mauerbau »wenn auch historisch falsch interpretiert« nichts an Aktualität verloren hat.

## Spielmaterial

- 6 Bausätze zu je 7 Bauteilen (5 Mauersteine, Turm und Tor)
- Ein Bauherrenstein
- Ein Leinensäckchen (...damit Sie die Mauer auf jede Baustelle mitnehmen können!)
- Diese Spielregel



Bauherrenstein

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen identischen 7-teiligen Bausatz.



Diesen Bauvorrat hält er bis zum Ende einer Spielrunde geheim (z.B. in einer Hand).

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler und bekommt als Erster den Bauherrenstein. Zusätzlich werden Papier und Bleistift benötigt, um die Spielresultate zu notieren.

## Spielziel

Die Spieler bauen eine gemeinsame Mauer über den Tisch. Dabei verfolgt jeder Spieler das Ziel, seine Bauteile möglichst schnell loszuwerden. Ist dies einem Spieler gelungen, endet die Spielrunde sofort. Die anderen Spieler bekommen für ihre noch nicht verbauten Teile Minuspunkte aufgeschrieben (s. Wertungsschlüssel am Ende der Regel).

## Spielverlauf

Eine Spielrunde besteht aus aufeinander folgenden Baurunden. Jede Baurunde besteht immer aus Planungsphase und Bauphase. Der jüngste Spieler ist der erste Bauherr. Nach jeder Baurunde gibt der aktuelle Bauherr den Bauherrenstein und somit das Bauherrenamt an seinen linken Nachbarn weiter.

## Bauordnung (BO)

In der Bauphase muß folgende Bauordnung (BO) stets eingehalten werden:

- §1 Die Mauer darf sich nicht verzweigen. Bauteile dürfen ausschließlich an den beiden Enden der Mauer angebaut werden.
- §2 Baubeschränkungen gibt es lediglich für die Bauteile Turm und Tor: Turm darf nicht unmittelbar an Turm, Tor nicht unmittelbar an Tor gebaut werden. Außerdem darf kein Turm unmittelbar an ein Tor angebaut werden und umgekehrt.

## Planungsphase

- Der aktuelle Bauherr bestimmt in der Planungsphase, welches Bauteil er anbauen möchte. Dazu nimmt er verdeckt eines seiner Bauteile in die Hand und legt diese als Faust auf den Tisch.
- Die Konkurrenten versuchen den Plan des Bauherrn zu erraten. Dazu nimmt jeder verdeckt eines seiner Bauteile in die Hand und legt diese als Faust auf den Tisch. Diejenigen Konkurrenten haben richtig geraten, die das gleiche Bauteil wie der Bauherr in der Hand halten.
- Es ist sowohl für den Bauherrn als auch für die Konkurrenten möglich, die Faust leer zu lassen. (s.u. »Hohle Hand«)

## Bauphase

- Nun werden alle Fäuste gleichzeitig geöffnet und es kann verglichen werden. Aus diesem Vergleich ergibt sich, ob Bauherr oder Konkurrent(en) bauen dürfen.
- Folgende Fälle sind möglich:
- Errät kein Mitspieler das Vorhaben des Bauherrn, dann baut der Bauherr. (Beispiel A)
  - Haben ein oder mehrere Konkurrent(en) das Bauvorhaben des Bauherrn erraten, dann dürfen diese Konkurrenten anstelle des Bauherrn bauen. (Beispiel B)
  - Beim Anbau von Toren und Türmen durch die Konkurrenten kann es jedoch vorkommen, daß nicht alle Konkurrenten die richtig geraten haben, ihr Bauteil anbauen können (siehe §2 der Bauordnung). In diesem Fall baut der Bauherr. (Beispiel C)

- Verstößt das Bauvorhaben des Bauherrn gegen die Bauordnung, dann baut niemand. (Beispiel D) (Beispiele am Ende der Regel)
- Die bauberechtigten Spieler dürfen nur das Bauteil bauen, das sie in der Hand halten.

### Hohle Hand!








Jeder Spieler (sowohl der aktuelle Bauherr, als auch jeder beliebige Konkurrent), kann in der Planungsphase darauf verzichten, ein Bauteil in die Hand zu nehmen und darf statt dessen die »hohle Hand« (leere Faust) auf den Tisch legen.

Folgende Fälle sind möglich:

- Fall 1:  
Wählt nur der Bauherr (also kein Konkurrent) die hohle Hand, dann baut der Bauherr ein eigenes Bauteil seiner Wahl aus seinem Bauvorrat (selbstverständlich unter Einhaltung der Bauordnung) an die Mauer an.
  - Fall 2:  
Entscheidet sich sowohl der Bauherr, als auch ein einziger Konkurrent für die hohle Hand, wird gar nicht gebaut. Aber: Der betreffende Konkurrent sucht sich ein beliebiges Bauteil aus seinem Vorrat aus und »beschenkt« den Bauherrn damit. Die Übergabe erfolgt geheim. Der Bauherr muss das »Geschenk« akzeptieren.
  - Fall 3:  
Entscheiden sich neben dem Bauherrn mehrere Konkurrenten für die hohle Hand, passiert gar nichts: Niemand baut, niemand wird »beschenkt«.
- Alle Fälle der hohlen Hand sind komplette Baurunden, d.h. der Bauherrenstein wird weitergegeben.

### Ende der Spielrunde und Punkteverteilung

Sobald ein Spieler kein Bauteil mehr besitzt, endet die Spielrunde. Jeder Spieler, der jetzt noch ein oder mehrere Bauteile besitzt, erhält hierfür nach folgendem Wertungsschlüssel Minuspunkte:

	= 15 Punkte		= 6 Punkte		= 2 Punkte
	= 10 Punkte		= 4 Punkte		= 1 Punkt
			= 3 Punkte		

Das Ergebnis wird notiert. Anschließend erhält wieder jeder Spieler einen kompletten Bausatz für die nächste Spielrunde.


Eine Spielrunde »MAUER« dauert etwa 10 Minuten. Wir empfehlen über vier oder fünf Spielrunden zu spielen. Sieger ist der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

### Beispiel A: Bauherr baut (hier ein Eröffnungszug)

Ausgangssituation:  noch ist nichts gebaut

Plan des Bauherrn: 


Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Bauherr baut 


*Der Bauherr darf seinen Turm bauen, weil kein Konkurrent den vom Bauherrn geplanten Turm in der Faust hatte und weil das Bauvorhaben gemäß §2 der Bauordnung erlaubt ist.*

oder

Ausgangssituation: 


Plan des Bauherrn: 


Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Bauherr baut 

*Der Bauherr darf sein Dreier-Mauerwerk bauen, weil kein Konkurrent das vom Bauherrn geplante Dreier-Mauerwerk in der Faust hatte.*

### Beispiel B: Konkurrenten bauen

Ausgangssituation: 


Plan des Bauherrn: 

Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Konkurrenten bauen   oder 

*Der Bauherr darf sein Mauerwerk nicht bauen, weil Konkurrenten das von ihm geplante Mauerwerk in der Faust hatten. Die drei Konkurrenten, die das betreffende Mauerwerk in der Faust hatten, dürfen dieses bauen.*

oder

Ausgangssituation: 


Plan des Bauherrn: 


Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Konkurrenten bauen 

*Der Bauherr darf sein Tor nicht bauen. Beide Konkurrenten, die ein Tor in der Faust hatten, dürfen bauen. Nach §2 der Bauordnung gibt es zwei erlaubte Baustellen.*

oder

Ausgangssituation: 


Plan des Bauherrn: 


Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Konkurrent baut 



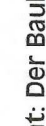
*Der Bauherr darf sein Tor nicht bauen. Es gibt für den richtig ratenden Konkurrenten eine freie Baustelle.*

### Beispiel C: Bauherr baut doch

Ausgangssituation: 

Plan des Bauherrn: 

Pläne der Konkurrenten:   

Resultat: Der Bauherr baut:   oder 

*Nach §2 BO dürfen jetzt höchstens zwei Tore gebaut werden. Die Konkurrenten dürfen nicht bauen. Der Bauherr baut.*

**Merke:** Im Gegensatz zu Mauerteilen dürfen in einer Bauphase nie mehr als zwei Tore oder Türme angebaut werden.

oder

Ausgangssituation:



Plan des Bauherrn:



Pläne der Konkurrenten:



Resultat: Der Bauherr baut



*Die Konkurrenten wollen zwei Türme bauen. Aber nach §2 der Bauordnung steht jetzt sogar nur eine erlaubte Baustelle zur Verfügung. Der Bauherr baut!*

**Faustregel:**

Ist die Anzahl der Konkurrenten, die dem Bauvorhaben des Bauherrn auf die Schliche gekommen sind, höher als die Zahl der erlaubten Baustellen (Baumöglichkeiten gemäß §2 der Bauordnung), dann baut der Bauherr.

## Beispiel D: Niemand baut

Ausgangssituation:



Plan des Bauherrn:



Pläne der Konkurrenten:



Resultat: Niemand baut



*Der Bauherr darf seinen Turm nicht bauen, weil sein Bauvorhaben gegen den §2 der Bauordnung verstößt.*

Autor: Thomas Fackler

Gestaltung: Thomas Fackler

Copyright: Zoch Verlag 1999