



von Harald Bilz, Peter Gutbrod und Rainer Kröhn

## Die Geschichte

2–5 Baulöwen versuchen, mit geringstem Aufwand unterschiedliche Bauprojekte zu realisieren. Nicht selten wird durch Verwenden billigsten Baumaterials gepfuscht, daß sich die Balken biegen. Dies geht aber nur solange gut, wie man sich mit teuren "Spenden" den Kontrolleur der Bauaufsichtsbehörde vom Hals halten kann. Denn wird man zu oft erwischt, kostet es die Baulizenz, und dann nutzt das hart ergaunerte Geld auch nichts mehr.

## Spielziel

Gewonnen hat, wer innerhalb eines Jahres am erfolgreichsten gebaut und dafür am wenigsten Material verbraucht hat.

## Spielmaterial

- 5 Stadtteile – hier wird gebaut.
- 5 Knetblöcke – billiges Verputzmaterial.
- 45 Holzwürfel – teures Kernmaterial.
- 5 Sichtschirme – für ungestörtes Pfuschen.
- 5 Baustellenschilder – zum Markieren der Baustelle.
- 55 Bestechungschips – Spenden für die Baubehörde.
- 1 Kalender – Terminplan für die Behörde.
- 1 Stocher – für die Stichprobe.

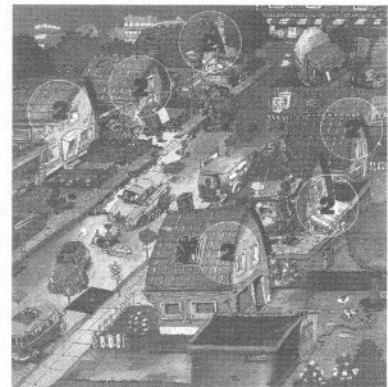
## Vor dem ersten Spiel

Alle gestanzten Pappteile müssen vorsichtig ausgebrochen und die kleinen eckigen Baustellenschilder in die Plastikfüße gesteckt werden.

## Erst mal aufbauen

Jeder Spieler erhält in einer Farbe seiner Wahl:  
Einen Sichtschirm, einen Knetblock, ein Baustellenschild,  
9 Holzwürfel und einen Satz von 11 Bestechungschips.  
Alle Materialien und die Bestechungschips werden  
hinter den Sichtschirmen deponiert.

Abhängig von der Spielerzahl werden die Stadtteile ausgelegt: Bei 2 Spielern 2 Stadtteile, bei 3 Spielern 3 Stadtteile usw. Anfänger sollten darauf achten, daß der Stadtteil Reihenhaussiedlung immer mit ausgelegt wird. Der Kalender wird für alle gut sichtbar neben die Stadtteile gelegt.



Reihenhaussiedlung

## Wie geht's?

"Pfusch" wird immer ein Jahr lang gespielt (12 Runden).  
Jeder Monat besteht aus 4 unterschiedlichen Spielabschnitten:  
1. Kneten – 2. Bauen – 3. Bestechen – 4. Stichprobe.

### 1. Kneten – neue Bauelemente werden erstellt

Geknetet wird immer hinter den Sichtschirmen.  
Solide Bauelemente werden aus Knete (billigem Verputzmaterial) und einem Holzwürfel (teurem Kernmaterial) erstellt. Dazu wird der Holzwürfel mit einer Schicht Knete überzogen. Gefpuschte Bauelemente werden nur aus Knete geformt, das Kernmaterial wird eingespart. Der Knetwürfel sollte in etwa die Größe und Form eines soliden Bauelements haben.

### 2. Bauen – Bauelemente werden plaziert

Auf allen Stadtteilen sind die anstehenden Bauprojekte mit einem Kreis und einer Zahl gekennzeichnet. Der Kreis gibt den Bereich an, innerhalb dessen gebaut werden darf; die Zahl besagt, aus wievielen Bauelementen das abgeschlossene Projekt bestehen muß (2, 3 oder 4 Elemente). Es besteht Baupflicht!

Beginnt ein Spieler ein neues Bauprojekt, so stellt er sein Baustellenschild neben den entsprechenden Kreis und plaziert ein Bauelement im Kreis. Vor Beginn eines neuen Bauprojekts muß ein laufendes Projekt erst abgeschlossen sein, d. h. es müssen sich so viele Bauelemente im Kreis befinden, wie die aufgedruckte Zahl angibt. Das Baustellenschild wird erst in der Runde versetzt, in der ein neues Projekt begonnen wird. Einmal plazierte Bauelemente können nicht mehr versetzt werden.

### 3. Bestechen – Spenden an die Behörde

Es gibt drei Arten von Bestechungschips:

**Geschenke** – von der Sektflasche bis zum Sportwagen; je größer die aufgedruckte Zahl, umso aussichtsreicher ist der Bestechungsversuch.

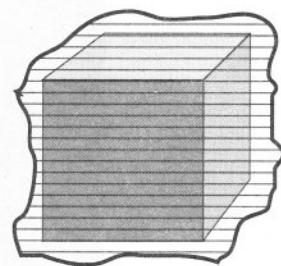


**Leere Hosentaschen** – man möchte in dieser Runde nicht bestechen.

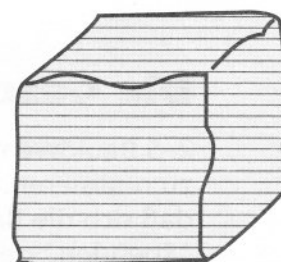
**Informant** – es findet eventuell eine zweite, zusätzliche Bestechung statt.

Zum Bestechen legt jeder Spieler einen Bestechungschip verdeckt vor seinen Sichtschirm. Alle Chips werden gleichzeitig umgedreht. Der Spieler mit dem teuersten Geschenk (aufgedruckte Zahl) wird zum Kontrolleur und darf bestimmen, welches Bauelement in dieser Runde kontrolliert wird.

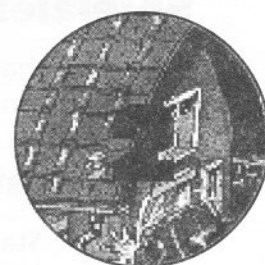
Haben mehrere Spieler zugleich das teuerste Geschenk abgegeben, so müssen sie sich einvernehmlich auf einen Kontrolleur einigen. Kommt es binnen 2 Minuten zu keiner Einigung, so darf der Spieler mit dem zweitteuersten Geschenk die Kontrolle durchführen. Herrscht auch auf dem zweiten Rang Gleichstand, so muß man sich auch hier auf einen Kontrolleur einigen usw.



**Solides Bauelement aus Knete mit Holzkern**



**Gefpuschtes Element nur aus Knete**



540



Kommt es zu überhaupt keiner Einigung oder spielen alle Spieler die leere Hosentasche, so entfällt die Kontrolle. Wurde ein Informant gespielt, so findet immer eine zusätzliche Kontrolle statt (nach der regulären Kontrolle). Der Spieler des Informanten darf bestimmen, welches Bauelement zusätzlich kontrolliert wird.

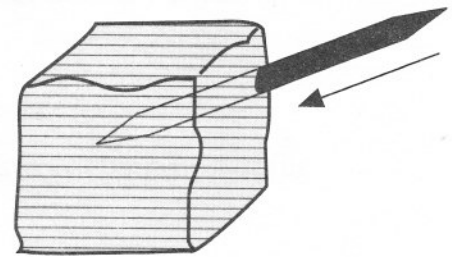
Wurden in einer Runde zwei oder mehr Informanten gespielt, so neutralisieren sie sich gegenseitig und die zusätzliche Kontrolle entfällt.

Die gespielten Bestechungschips sind verbraucht und werden gestapelt. Nur der Chip des Mitspielers, der die reguläre Kontrolle durchgeführt hat, liegt sichtbar oben auf. Der Stapel wird auf das aktuelle Monatsfeld des Kalenders gestellt.

#### **4. Stichprobe – wir kommen zum Kern der Sache**

Der Kontrolleur führt an einem Bauelement seiner Wahl eine Stichprobe durch. Es können nur Gebäude kontrolliert werden, vor denen ein Baustellenschild steht. Bereits fertiggestellte Gebäude dürfen nicht mehr überprüft werden. Vorher gemachte Absprachen müssen nicht eingehalten werden, da der Kontrolleur, wie im richtigen Leben, nur seiner Behörde und seinem Gewissen verantwortlich ist.

Zur Stichprobe schiebt der Kontrolleur vorsichtig den Stocher (das Prüfinstrument) von der Seite durch das ausgewählte Bauelement. Es kann immer nur ein Bauelement geprüft werden. Trifft der Stocher auf Widerstand (Holzkern), so ist das Bauelement solide und bietet keinen Grund zur Beanstandung. Läßt sich der Stocher gänzlich durchstoßen, ohne auf Widerstand zu treffen, so wurde hier eindeutig gefuscht. Das Gebäude wird wegen akuter Einsturzgefahr sofort abgerissen (vom Plan entfernt). Das Abbruchmaterial darf nicht wieder verwendet werden. Das Grundstück steht aber zur Bebauung wieder zur Verfügung.



**Stichprobe! Stocher vorsichtig von der Seite in das Bauelement einführen**

#### **Pfusch und seine Folgen:**

Wird ein Mitspieler das erste Mal beim Pfuschen erwischt, so drückt die Bauaufsichtsbehörde noch einmal ein Auge zu und spricht lediglich eine offizielle Ermahnung aus. Wird er zum zweiten Mal erwischt, muß er zur Strafe einen Holzwürfel in die Schachtel abgeben. Beim dritten Mal kennt die Bauaufsichtsbehörde keine Gnade und entzieht ihm die Baulizenz. Der Spieler scheidet aus; er nimmt nicht an der Endabrechnung teil.

#### **Es beginnt ein neuer Monat:**

Es geht weiter mit Punkt 1: "Kneten – neue Bauelemente werden erstellt".

#### **Es gibt zwei besondere Monate:**

**April** – es kann wegen Dauerregens in diesem Monat nicht gebaut werden, eine Kontrolle findet aber statt.

**August** – die Baubehörde ist im Urlaub. Bestechung und Kontrolle entfallen, es wird aber gebaut.

## Endabrechnung

Nach Ablauf von 12 Monaten wird abgerechnet.

Jeder nicht verbaute Holzwürfel bringt einen Profit von 100.000,- DM.

Jedes Element eines fertiggebauten Gebäudes bringt ebenfalls einen Profit von 100.000,- DM (für ein fertiges Hochhaus aus 4 Elementen gibt es 400.000,- DM).

Nicht fertiggestellte Bauprojekte bringen pro Element nur 50.000,- DM.

Der Baulöwe mit dem größten Profit gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Vertrieb: **S4U**



D-1000 Berlin 20