

• VARIANTE:

Sollten sie als erfahrener Schindlanger mit Dummer&Dritter mal einen richtigen Hirnverzwirner spielen wollen, brauchen Sie nur folgendes zu beachten bzw. zu ändern:

1. Sie benötigen den zweiten Kartensatz mit den 6 Gebäuden und den 4 Sonderkarten.
2. Alle Legereihen sowie die Verteilung der Plättchen bleiben gleich.
3. Zu Beginn werden die 10 Gebäudekarten gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 2 Karten. Die übrigen kommen in die Schachtel und werden nicht mehr gebraucht. Zunächst hat jeder Spieler also 2 Ziele.
4. Sobald im Verlauf des Spiels die erste Strecke (eine der Mauern, die Straße oder der Fluß) nicht mehr weitergebaut werden kann, muß sich jeder sofort entscheiden, welche seiner beiden Gebäudekarten er zu seinem richtigen Spielziel bestimmt. Dazu wählt jeder eine seiner Karten aus und legt sie auf die andere. Diese Reihenfolge darf nicht mehr verändert werden.
5. Nach Spielende deckt jeder die obere Karte auf und der Sieger wird ermittelt wie sonst auch. Bei Gleichstand mehrere Spieler entscheiden die Punkte, die diese Spieler mit ihrer zweiten Karte erzielen.

Die Bedeutung der Sonderkarten:

alle
3er
Gebäude

Es zählen alle nicht überbauten Gebäude mit dem Wert 3

alle
4er
Gebäude

Es zählen alle nicht überbauten Gebäude mit dem Wert 4

von jedem Typ
das Gebäude
mit dem
niedrigsten
Wert

Es zählt von jedem Gebäudetyp dasjenige nicht überbaute Gebäude mit dem niedrigsten Wert.
Achtung: Ist ein Gebäudetyp völlig 'verschunden', zählt er selbstverständlich Null.

alle
Stehengebliebenen
Gebäude
zählen
1 Punkt

Jedes Gebäude, das nicht überbaut wurde, zählt 1 Punkt, unabhängig von seinem Wert.

Dummer & Dritter

von
Klaus Teuber

Spielregel



Wenn Sie gleich wissen möchten, wie Drunter & Drüber gespielt wird, können Sie die folgende Anleitung überspringen und sofort mit der Spielregel beginnen.

WIE DIE SCHILDBÜRGER DARAN GINGEN, IHRE STADT NEU ZU ERRICHTEN.

Die Dummheit der Schildbürger ist wohl weltbekannt. Allerlei Unfug trieben sie in den Mauern ihrer Stadt. So bauten sie ein dreieckiges Rathaus, um berühmt zu werden. Als sie fertig waren, stellten sie fest, daß es drinnen finster war. Alles was Beine hatte, sammelte daraufhin Sonnenlicht in Einern und Körben und transportierte es in das dunkle Rathaus. Das half aber nichts, es blieb finster. Das Dach abzudecken brachte zwar Licht, leider aber auch Regen. Es dauerte ziemlich lange bis ein Schläuer bemerkte, daß die Fenster vergessen worden waren.

Eines Tages verlief sich eine Katze nach Schilda. Die Schildbürger kannten keine Katzen und hielten den „Maushund“ für ein gefährliches Tier. Wie vertreibt man den wendigen Maushund aus Schilda, lautete die Frage. Ausräuchern schienen der einzige Ausweg. So steckten die Schildbürger zunächst das Rathaus an, in dem sich der Maushund verkrochen hatte. Der Katze wurde es bald ungemütlich und sie sprang auf das nächste Haus. Auch dieses zündeten die Schildbürger an. Die Katze sprang weiter und es dauerte nicht lange, bis ganz Schilda lichterloh brannte.

Am nächsten Morgen atmeten die Schildbürger erleichtert auf. Der Maushund war verjagt. Er sollte sich behaglich auf der Wiese außerhalb ihrer Stadt. Als sie jedoch zurück in ihre Häuser wollten, fanden sie nur Schutt und Asche vor. Was jetzt? Schon wollten die Schildbürger berüht ihre wenigen unverscherten Habseligkeiten packen und in andere Städte ziehen, als sie die Stimme des Bürgermeisters aufhielt: „Halt, liebe Bürger! Laßt uns Schilda neu aufbauen! Schilda soll die berühmteste Stadt der Welt werden. Am besten bauen wir ganz viele Museen, damit das neue Schilda die Stadt der Künste genannt wird.“

„Aber wir haben doch gar nichts zum Ausstellen,“ bemerkte die Frau des Schusters zaghaft.

„Nichts, nichts,“ entgegnete der Bürgermeister zuversichtlich. „Wir lassen die Fenster weg, dann merkt keiner.“

Der Wirt wurde als erster von der Begeisterung des Bürgermeisters angesteckt: „Laßt uns auch viele Wirtschaftshäuser bauen, am besten schießel! Die einzigen Wirtschaftshäuser der Welt, in denen die Gäste immer gerade stehen, wenn sie mal zu tief ins Glas geschaut haben.“

„Schulen müssen her,“ dozierte der Lehrer. „Am liebsten auf hohen Türmen, damit unsere Schüler die besten Aussichten haben.“

„Wir brauchen viele dreieckige Rathäuser,“ ereiferte sich der Schmied.

„Wir wollen eine Stadt sein, in der der Bürgermeister nach Herzenslust im Dreieck springen kann.“

„Lernt aus euren Fehlern,“ mahnte der Feuerwehnhauptmann. „Wenn der Maushund zurückkommt, brauchen wir viele Feuerwachen. Am einfachsten solche mit großen Blasebälgen auf den Dächern, damit wir die Feuer besser ausblasen können.“

„Laßt uns eine Stadt der Kirchen werden,“ predigte der Pfarrer mit verkürzter Stimme.

„Und die Renovierungskosten?“ unterbrach ihn der Schweinehirt ohne Respekt. „Wer soll die bezahlen? Es reicht, wenn wir nur die Kirchtürme errichten. Von vorne siehts keiner, wenn hinten was fehlt.“

Zum Schluß erhob der Schuster, der schon immer gerne selbst Bürgermeister werden wollte, seine Stimme: „Und wer denkt an die Bedürfnisse der Bürger? Wir müssen eine Stadt der öffentlichen Bedürfnisse werden. Laßt uns überall Toilettenhäuschen errichten.“

„Au ja,“ stimmten die Schildbürger erfreut zu. Die Vorstellung, in ihrer zukünftigen Stadt immer und überall dringenden Bedürfnissen nachgehen zu können, begeisterte sie.

So bauten die Schildbürger schließlich doch noch einmal ihre Stadtauf. Zuerst natürlich die fensterlosen Museen, dann die schießen Wirtschaftshäuser, die Schultürme, dreieckige Rathäuser, Feuerwachen mit Blasebälgen obenauf, Kirchtürme und ganz viele Toilettenhäuschen.

Als die Schildbürger während eines Rundganges zufrieden ihre neuen Bauwerke begutachteten, meldete sich die sonst eher schweigsame Frau des Bürgermeisters zu Wort: „Wo sind denn die Stadtmauern, die Straße und der Fluß geblieben, in dem wir Frauen eure Wäsche waschen sollen?“ „Daran habe ich natürlich auch schon gedacht,“ bemerkte ihr Ehegatte in einem Ton, als sei ihm eine besonders dumme Frage gestellt worden.

Doch als die Schildbürger die Stadtmauern, die Straße und den Fluß in ihrer Stadt unterbringen wollten, begann das Chaos. Überall standen die neuen Gebäude im Weg. So mußten die Schildbürger notgedrungen mal hier und mal dort ein Gebäude wieder abreißen. Alles ging drunter und drüber, denn jeder versuche natürlich, „seine“ Wunschgebäude zu retten.....

•
•
•

Spielregel

• DIE SPIELIDEE

Die Schildbürger bauen eine neue Stadt. Bisher sind nur die verrückten Gebäude fertiggestellt, mit deren Hilfe die Schildbürger berühmt werden wollen. Was noch fehlt, sind die Stadtmauern, die Straße und der Fluß.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Schildbürgers und erhält einen der sechs Gebäudetypen zugewiesen. Jeder Gebäudetyp ist fünfmal auf dem Spielplan abgebildet. Je näher ein Gebäude dem Zentrum gelegen ist, desto wertvoller ist es.

Stadtmauer, Straße und Fluß werden im Laufe des Spiels in Form von Plättchen auf dem Plan ausgelegt. Hierbei werden einige der abgebildeten Gebäude zugedeckt.

Jeder Spieler versucht nun die fünf Felder, auf denen seine Gebäude abgebildet sind, davor zu bewahren, unter Stadtmauer, Straße oder Fluß zu verschwinden. Hierbei sind die „Schildbürgerfreunde“, die jeder Spieler als Kartensatz erhält, sehr nützlich.

• SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 6 Gebäudekarten (weitere 6 Karten und 4 Sonderkarten mit gelber Rückseite werden nur für die Variante gebraucht)
- 4 Bauplapp-Spielfiguren
- 60 Plättchen mit Stadtmauer, Fluß oder Straße, davon 12 Dreier-, 24 Zweier- und 24 Einerplättchen
- 32 Schildbürgerkarten
- 1 Spielregel

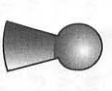
• SPIELVORBEREITUNG



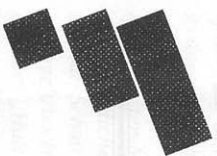
Die sechs **Gebäudekarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine davon. Diese Karte muß er bis zum Ende des Spiels geheimhalten. Die restlichen Gebäudekarten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt und verschwinden unbeschadet in der Schachtel.



Die 32 **Schildbürgerkarten** werden so sortiert, daß vier Kartensätze mit jeweils gleichen Rückseiten entstehen. Jeder Spieler erhält solch einen, aus acht Schildbürgerkarten bestehenden Kartensatz. Beim Spiel zu zweit oder zu drei bleiben zwei bzw. drei Kartensätze übrig. Sie werden dann für dieses Spiel nicht benötigt.



Auf jedes Eckfeld des Spielplans wird ein **Bautrupp** gestellt. An dem Eckfeld mit der Abbildung eines Postkutschen-Parkhauses beginnt die Straße. Die beiden Kanonen-Wachtürme sind die Ausgangsfelder der Stadtmauern und der Fluß beginnt am Eckfeld mit dem Wasserwerk seinen kurvenreichen Lauf.



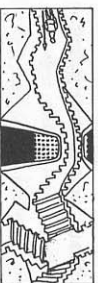
Alle **Straßen-, Fluß- und Stadtmauerplättchen** werden gemischt, indem sie mit der Vorderseite nach unten durcheinandergeschoben werden. Danach zieht jeder Spieler von den verdeckt liegenden Plättchen

bei 2 Spielern: 6 Dreier-, 12 Zweier- und 12 Einerplättchen
bei 3 Spielern: 4 Dreier-, 8 Zweier- und 8 Einerplättchen
bei 4 Spielern: 3 Dreier-, 6 Zweier- und 6 Einerplättchen.

Haben sich die Spieler ihre Plättchen genommen, legen sie diese offen vor sich ab. Zur besseren Übersicht ordnet jeder Spieler seine Plättchen nach Stadtmauer, Straße und Fluß.

Die Plättchen sind von unterschiedlicher Länge und decken auf dem Spielplan ein, zwei oder drei Felder ab.

Brückenfeld



Zweierplättchen sind in zwei Felder unterteilt. Das **Anlegefeld** ist je nach Plättchenart mit einem Wachsoldaten, einer Kutsche oder einem Boot gekennzeichnet. Das andere Feld heißt **Endfeld**.

Dreierplättchen sind in drei Felder unterteilt. Zwischen Anlege- und Endfeld befindet sich das **Brückenfeld**.

Einerplättchen bestehen nur aus einem Feld. Dieses Feld ist zugleich Anlege- und Endfeld.

Anlegefeld

Endfeld

Haben sich die Spieler auf einen Startspieler geeinigt, kann das Spiel beginnen.

• SPIELVERLAUF

A) Wie Stadtmauer und Straße gebaut werden und wie der Fluß seinen Lauf nimmt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt eines seiner Plättchen an ein Feld an, das mit einem Bautrupp besetzt ist. Er hat die **freie Wahl**, ob er ein Einer-, Zweier- oder Dreierplättchen anlegt. Das Plättchen muß so angelegt werden, daß es sich in das Raster des Spielplans einfügt. **Anschließend zieht er den Bautrupp auf das Endfeld des angelegten Plättchens vor.**

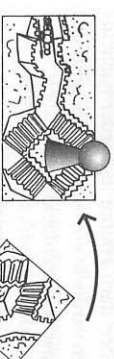
Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dieser kann nun an das zuletzt gelegte oder auch an ein anderes mit einem Bautrupp besetztes Plättchen anlegen.

Grundsätzlich besteht Legezwang. Sollte aber ein Spieler kein passendes Plättchen legen können, wird er übersprungen und der nächste ist an der Reihe.

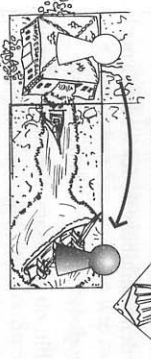
Auf diese Weise entstehen im Lauf des Spiels **vier voneinander unabhängige Strecken**: zwei Stadtmauerstrecken, eine Flußstrecke und eine Straßenstrecke.

Die auf dem Spielplan abgebildeten Gebäude dürfen von den Strecken bedeckt werden. Die Toilettenhäuschen dagegen stellen Hindernisse dar. Ihre Bedeutung wird in Abschnitt B näher erläutert.

Folgende Regeln sind beim Anlegen eines Plättchens und Vorziehen des Bautrupps außerdem zu beachten:



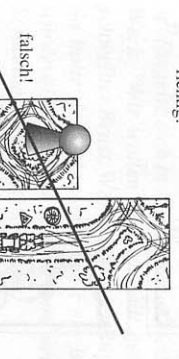
1. Ein Plättchen muß immer an ein **gleichartiges** Plättchen angelegt werden. Also Stadtmauer an Stadtmauer, Fluß an Fluß und Straße an Straße.



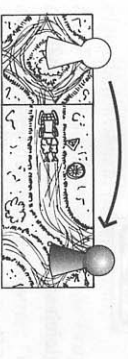
2. Ein Plättchen darf nur an ein Feld angelegt werden, das von einem **Bautrupp** besetzt ist, also an das Ende einer Strecke. Zu Beginn des Spiels stehen die Bautrupps auf den Eckfeldern. Ein Plättchen muß also zunächst an eine der beiden Seiten eines Eckfeldes angelegt werden.



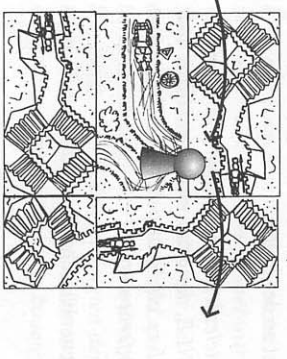
3. Bei den Einerplättchen spielt es keine Rolle, mit welcher Seite sie angelegt werden. Zweier- und Dreierplättchen werden immer mit ihrem **Anlegefeld** angelegt. Und zwar nur mit der durch Wachsoldat, Kutsche oder Boot markierten Seite.



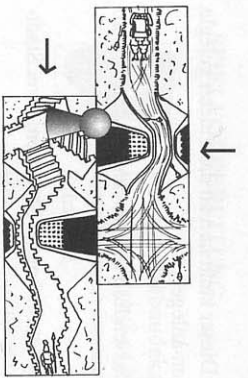
Kein Plättchen darf so angelegt werden, daß ein anderes dadurch ganz oder teilweise bedeckt würde. Auch darf ein Plättchen nicht über den Spielfeldrand hinaus gelegt werden.



4. Wurde ein Plättchen angelegt, muß der Bautrupp auf das **Endfeld** des angelegten Plättchens gezogen werden. An die freien Seiten dieses durch einen Bautrupp gekennzeichneten Feldes kann ein nachfolgender Spieler nun ein neues Plättchen anlegen und somit die Strecke weiterbauen.



5. Gelangt ein Bautrupp jedoch auf ein Endfeld, dessen drei Seiten von anderen Plättchen oder dem Spielfeldrand eingeschlossen sind, kann kein neues Plättchen mehr angelegt werden. **Der Bautrupp wird entfernt**, da es keine Möglichkeit mehr gibt, die Strecke weiterzuführen.



6. Stadtmauer, Fluß und Straße können unter einer **Brücke** hindurch auf der anderen Seite weitergeführt werden.

Kommt das Endfeld eines Plättchens neben einem oder mehreren Brückenfeldern zu liegen, gilt: Solange sich der Bautrupp auf dem Endfeld befindet, darf die Strecke auch auf der gegenüberliegenden Seite des Brückenfeldes weitergeführt werden.

Dies geht natürlich nur, wenn die gegenüberliegende Seite frei ist.

7. Die 4 Eckfelder dürfen nicht überbaut werden.

B. Wie über die Toilettenhäuschen abgestimmt wird



Überdeckt ein Spieler mit einem Plättchen ein Toilettenhäuschen, müssen alle Spieler darüber **abstimmen**, ob das Plättchen liegen bleiben darf. Hierzu legt jeder nacheinander eine oder mehrere seiner **Schildbürgerkarten** verdeckt vor sich ab. Es beginnt der Spieler, der mit seinem Plättchen das Toilettenhäuschen überdeckt hat.

Wer möchte, daß das Toilettenhäuschen überbaut bleibt, sollte Karten mit Ja-Stimmen legen. Wer es nicht möchte, legt Karten mit Nein-Stimmen. Wem es egal ist, legt den Schildbürger, der weder Ja noch Nein sagt.

Geheimt man alle Spieler ihre Karten auf. Nun wird gezählt, ob insgesamt die Nein- oder Ja-Stimmen überwiegen.

Ein lautes JAAA oder NEEE zählt dreifach. Ein mittleres JAA oder NEE zweifach und ein leises JA oder NE als einfache Stimme.

Der Schildbürger, der JEEIN sagt, ist ein Joker. Seine Stimme zählt zweifach. Ob als Ja oder Nein, entscheidet der Spieler, der ihn eingesetzt hat, nachdem alle Karten aufgedeckt wurden.

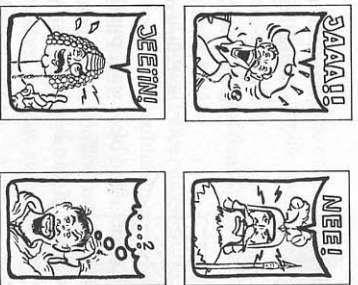
Der Schildbürger, der weder Ja noch Nein sagt, zählt nicht.

Überwiegen die Ja-Stimmen oder waren Nein- und Ja-Stimmen gleich stark, bleibt das Plättchen über dem Toilettenhäuschen liegen.

Überwiegen die Nein-Stimmen, darf das Plättchen nicht liegen bleiben.

Der Spieler nimmt es zu seinem Vorrat zurück und der nächste ist an der Reihe.

Beispiel: Bei einer Abstimmung wird wie folgtgelegt: Der erste Spieler legt zwei Schildbürger, die JAA und JAAA rufen. Der zweite Spieler legt einen Schildbürger mit NEE, der dritte einen mit NEEE und der vierte denjenigen mit JEEIN, was nach Auskunft des Spielers als Nein gelten soll. Insgesamt überwiegt Nein im Verhältnis 7:5. Das Plättchen muß wieder entfernt werden.



Eingesetzte Schildbürgerkarten werden nach jeder Abstimmung eingesammelt und kommen in die Schachtel zurück.

Ausnahme: Der Schildbürger, der weder Ja noch Nein sagt, kommt zum Spieler zurück.

• SPELEND

Wenn kein Spieler mehr ein Plättchen legen kann, endet das Spiel. **Alle decken ihre Gebäudekarten auf.** Jeder zählt die Punkte seiner Gebäude zusammen, die nicht überdeckt wurden. Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist Sieger.

Punktegleiche Spieler zählen alle ihre noch nicht verbrauchten Stimmen zusammen. Wer noch die meisten Stimmen besitzt, ist der erfolgreichere.

BITTE ALLEN VORLESEN!

EIN WENIG TAKTIK:

- Lassen Sie Ihre Mitspieler möglichst lange über Ihren Gebäudetyp im Unklaren. Bluffen ist erlaubt! Überbauen Sie im geeigneten Moment ruhig mal ein eigenes geringwertiges Gebäude. Aber bitte nicht zu theatralisch, das könnte auffallen.
- Zeigen Sie Ihre Absichten bei den Abstimmungen über Sein oder Nichtsein der Toilettenhäuschen besonders zu Beginn des Spieles nicht zu deutlich. Auch hier vermag ein kleiner Bluff im geeigneten Augenblick. Ihre Mitspieler in Verwirrung zu stützen.
- Versuchen Sie, so lange wie möglich wenigstens ein Legeplättchen von jedem Typ (Stadtmauer, Straße, Fluß) zu behalten. Dann können Sie auch später noch auf jede Streckenführung Einfluß nehmen.
- Achten Sie darauf, daß eine Strecke, von der Sie viele Plättchen besitzen, nicht frühzeitig endet. Sonst bleiben Sie auf vielen unnützen Plättchen sitzen.

WIE ES WEITERGING.....

....endlich hatte auch die Stadtmauer ihren Platz gefunden, die Straßen waren angelegt und der Fluß schlängelte sich in seinem neuen Bett. Die Schildbürger betrachteten zufrieden ihr außergewöhnliches Werk. "Wir wollen unsere Stadt gehührend einweihen", verkündete der Bürgermeister mit stolzschneller Brust. War er doch der Bürgermeister einer Stadt, die zu großer Berühmtheit gelangen sollte. So holte der Schuster schnell ein Band und eine große Schere. Mit gemessenen Bewegungen und würdevollster Miene durchschritt der Bürgermeister das Band, das links vom Schmied und rechts vom Schweinehirt gehalten wurde.

Gerade wollte der Bürgermeister zu einer Festrrede ansetzen, als seine Frau leise fragte: "Wo sollten wir eigentlich wohnen, lieber Mann?"

Die Frau des Schmieds hatte die Frage gehört und fragte wiederum ihre Nachbarin. Bald stellten sich alle Schildbürger nur noch diese eine Frage. Doch keiner wußte eine Antwort. Schließlich sprach sich einer aus, was allen langsam dünner: "Wir haben vergessen, Wohnhäuser zu bauen!"

So standen die Schildbürger eine Weile da, als hätte jeder einen Schlag auf den Kopf bekommen. Im Freien übernachten wollte niemand. Aber in der Stadt gab es auch keinen Platz mehr, um Wohnhäuser zu bauen. Und ohne Wohnhäuser war eine Stadt auch keine Stadt. Und keine Stadt konnte nicht berührt werden.

Schon wollten die Schildbürger berit in alle Welt ziehen, als die Stimme ihres Bürgermeisters sie aufhielt: "Halt, liebe Bürger! Laßt uns Schilda an anderer Stelle neu aufbauen! Schilda soll die berühmteste Stadt der Welt werden. Am besten bauen wir ganz viele...."

Die meisten Schildbürger folgten dem Ruf ihres Bürgermeisters und bauten Schilda wieder neu auf. Einige jedoch ließen sich in anderen Städten nieder und betätigten sich dort als Baumeister. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann bauen sie noch heute....vielleicht auch in ihrer Stadt.