

ABRISS



Bodo mit dem Bagger, Presslufthammer-Bernhardt und Dynamit-Harry helfen Dir für ein bisschen Schotter beim Abriss der Stadt. Sie zerlegen das Rathaus, baggern das Finanzamt weg und sprengen die Bank. Verdien Dir eine ordentliche Abrissprämie und gewinn mit den billigsten Subunternehmern das Spiel.

Abriss ist ein Spiel für 3-5 Spieler, Spieldauer etwa 45. min.

Inhalt:

- 38 Karten
- 25 Counter
- 10 Spielsteine
- 36 Geldscheine
- 22 Häuser
- 1 Startspielerstein
- 1 Spielregel

1. Spielvorbereitung

Die Counter werden gemischt und im Quadrat 5 x 5 auf den Tisch gelegt. Die Subunternehmerkarten werden ebenfalls gemischt und bilden einen Stapel. Jeder Spieler erhält 200 Schotter und 2 Spielsteine einer Farbe. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler ermittelt, der den Startspielerstein bekommt.

2. Spielablauf

Das Spiel läuft in Runden ab. Jede Runde besteht aus 2 Teilen: der Versteigerung von Subunternehmerkarten und dem Abreißen von Gebäuden.

3. Versteigerung

Je Spieler wird eine Subunternehmerkarte aufgedeckt. Sollten die Karten nicht ausreichen, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt. Jeder Spieler kann eine Karte ersteigern. Beginnend mit dem Startspieler geben alle Spieler im Uhrzeigersinn ein Gebot ab. Es gibt 3 mögliche Gebote:

- Schwarzarbeit: Ein Spieler bietet auf eine Karte, will aber nichts bezahlen. Dazu setzt er einen Spielstein auf die Karte.
- Mindestlohn: Ein Spieler bietet 100 Schotter für eine Karte. Dazu setzt er 2 Spielsteine auf die Karte.
- Tarif: Ein Spieler bietet 200 Schotter für eine Karte. Er bezahlt 200 Schotter an die Bank und nimmt sich die Karte.

Wenn ein Spieler überboten wird, bekommt er seine Spielsteine zurück. Ein neues Gebot kann er erst abgeben, wenn er wieder an der Reihe ist. Sobald jeder Spieler eine der aufgedeckten Karten bekommen hat, endet die Versteigerung. Danach wird abgerissen. Der Startspieler beginnt, alle anderen folgen im Uhrzeigersinn.

4. Abreißen

Jeder darf nur ein Gebäude je Runde abreißen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, entscheidet er, ob er abreißen will oder nicht. Um ein Gebäude abzureißen, müssen senkrecht oder waagrecht so viele Seiten neben dem Counter frei sein, wie die Zahl in der unteren rechten Ecke angibt. Auf Counter, die nicht abgerissen werden können, stellt man zur besseren Übersicht am Spielbeginn Häuser auf die schraffierten Flächen. Sind genügend Seiten frei, spielt man Subunternehmerkarten mit allen auf dem Counter abgebildeten Geräten aus.

Es gibt 6 verschiedene Geräte: Brecheisen, Presslufthammer, Planierdraupe, Bagger, Abrissbirne und Dynamit. Der Joker kann ein beliebiges Gerät ersetzen. Ausgespielte Subunternehmerkarten kommen auf den Ablagestapel. Beim Abreißen entsteht Müll. Die Müllmenge ist auf den Countern unten links angegeben. Dieser Müll muß beim Abreißen sofort vollständig entsorgt werden. Mit jeder Subunternehmerkarte wird auch eine bestimmte Menge Müll entsorgt. Beim Abreißen einiger Gebäude fällt zusätzlich zum normalen Müll auch Sondermüll an. Die Menge an Sondermüll ist auf diesen Gebäuden rechts neben dem normalen Müll angegeben. Mit einigen Subunternehmerkarten wird Sondermüll entsorgt. Anstelle von Sondermüll kann damit auch normaler Müll entsorgt werden. Müll und Sondermüll können auch illegal entsorgt werden, ohne Subunternehmerkarten zu benutzen. Die illegale Entsorgung kostet 100 Schotter je Müll, 200 Schotter je Sondermüll. Das Geld für illegale Entsorgung muß vor dem Abreißen gezahlt werden.

Wenn alle Bedingungen (freie Seiten, Geräte, Müll) erfüllt sind, nimmt sich der Spieler den Counter und legt ihn vor sich ab. Er zählt am Spielende die unten links angegebenen Siegpunkte (Die Anzahl der Siegpunkte entspricht der Anzahl des normalen Mülls). Danach kassiert er die Abrissprämie. Sie steht auf dem gelben Feld des Counters. Die ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel. Jetzt überprüfen alle, ob durch den Abriss des Gebäudes Platz entstanden ist. Wenn daneben liegende, bisher noch gesperrte Gebäude zum Abreißen frei gegeben werden können, entfernt man die Häuser von diesen Countern.

Nach dem Abreißen darf ein Spieler nicht mehr als 6 Karten auf der Hand halten. Hat er 7 Karten, muß er abreißen oder 100 Schotter an die Bank zahlen und eine Karte abwerfen. Kann oder will er nicht zahlen, legt er alle seine Karten offen, um zu zeigen, dass er keine passenden Karten zum Abreißen hat. Sollten die Karten doch reichen, muss er ein passendes Gebäude abreißen, ansonsten wirft er eine beliebige Karte ab, braucht aber nichts zu bezahlen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe, bis alle dran waren. Die Runde endet, der nächste Spieler wird Startspieler, bekommt den Startspielerstein und eine neue Runde beginnt.

5. Endphase und Spielende

Die Endphase des Spieles beginnt, wenn 5 Counter übrig sind. Jetzt dürfen alle Gebäude abgerissen werden, alle Häuser werden von den Countern entfernt. Die Einschränkung durch die freien Seiten senkrecht und waagrecht fällt weg. Das Spiel endet am Schluss der Runde, wenn nur noch 2 oder weniger Counter übrig sind.

Ausnahmefall: Die Endphase beginnt auch dann, wenn es nur noch Counter gibt, die sich gegenseitig blockieren und nicht abgerissen werden können. Auch dann entfernt man alle Häuser, alle Gebäude dürfen sofort abgerissen werden.

6. Wer gewinnt?

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Countern. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnt derjenige mit dem meisten Schotter.

7. Beispiel:



Spieler A reißt die Schule ab. Neben der Schule muss nur eine Seite senkrecht oder waagrecht frei sein. Spieler A spielt Luigi mit Brecheisen, Planierdraupe und 1 x Müll sowie Igor aus. Igor ersetzt die fehlende Planierdraupe. Es fehlt noch 1 x Müll. Spieler A zahlt 100 Schotter, um 1 x Müll illegal zu entsorgen. Danach nimmt er sich den Schulcounter und kassiert die Abrissprämie. Sie beträgt 300 Schotter. Nachdem die Schule abgerissen wurde, wird das Haus vom Palastcounter genommen, da er jetzt an 3 Seiten freiliegt. Der Palast darf jetzt abgerissen werden. Spieler B reißt das Denkmal ab. Spieler B spielt Zlادتko und Siegfried aus, damit ist das Denkmal abgerissen. Spieler B nimmt sich den Denkmalcounter und bekommt 400 Schotter. Dadurch können jetzt die Häuser vom Kirchen-, Brücken- und Gerichtcounter entfernt werden. Spieler C reißt die Brücke ab. Die Brücke braucht 2 freie Seiten. Da das Denkmal weg ist, wird diese Voraussetzung erfüllt. Spieler C spielt seine 4 Karten aus. Er muß insgesamt 6 x Müll entsorgen, auf seinen Karten sind 5 x Müll und 2 x Sondermüll. Spieler C benutzt einen Sondermüll als normalen Müll und kann den Müll komplett entsorgen. Damit ist die Brücke abgerissen. Spieler C nimmt sich den Brückencounter und kassiert 200 Schotter Abrissprämie. Danach entfernt er noch das Haus vom Hotelcounter.

7. Legende:

	So viele Seiten müssen senkrecht oder waagrecht neben dem Counter frei sein, um abreißen zu können.
	Abrissprämie: Soviel Schotter bekommt man nach dem Abreißen von der Bank ausgezahlt.
	Brecheisen: 16 x auf Countern 11 x auf Subunternehmerkarten
	Presslufthammer: 15 x auf Countern 10 x auf Subunternehmerkarten
	Planierdraupe: 14 x auf Countern 9 x auf Subunternehmerkarten
	Bagger: 13 x auf Countern 8 x auf Subunternehmerkarten
	Abrissbirne: 12 x auf Countern 7 x auf Subunternehmerkarten
	Dynamit: 11 x auf Countern 6 x auf Subunternehmerkarten
	Joker: kann ein beliebiges Gerät ersetzen 5 x auf Subunternehmerkarten

Sondermüll: Damit wird 1 x Sondermüll oder 1 x Müll entsorgt. 8 x auf Subunternehmerkarten

2
Sondermüllmenge: Soviel Sondermüll muss beim Abriß des Gebäudes entsorgt werden.
8 x Sondermüll auf 6 Countern

Müll: Damit wird 1 x Müll entsorgt.
62 x auf Subunternehmerkarten

3
Müllmenge, Siegpunkte: Soviel Müll muss beim Abriß des Gebäudes entsorgt werden, Anzahl der Siegpunkte.
123 x Müll auf 25 Countern

Schraffierte Fläche: ist auf allen Countern, die freie Seiten zum Abreißen benötigen. Zu Spielbeginn wird geprüft, welche Gebäude noch nicht abgerissen werden können. Bei diesen wird ein Haus auf die schraffierte Fläche gestellt. Sobald genügend Seiten senkrecht oder waagrecht frei sind, wird das Haus entfernt und das Gebäude kann abgerissen werden.

Autor: Michael Benkendorf
Gestaltung: Ingeborg Jann
Illustrationen: Hans-Jürgen Schmidt
Spiellabor GbR, Milastr.7, 10437 Berlin, Tel. 030-92091607
www.spiellabor.com, kontakt@spiellabor.com

Vielen Dank an Inge, Hans-Jürgen, Axel, Günter, Moritz, Andreas, Guido, Christian, Peer und Sven.

1. Auflage 100 Stück. Spiellabor 2009

Wer abreißt spielt auch:

Fackel+Keule

Monstererbe

