

BAUSACK / SAC O' BRICKS - SAC NOIR

Der Klassiker aus dem Zoch Verlag



Ein Spiel von Klaus Zoch

BAUSACK ist eine Spielesammlung. Die unzähligen Baumöglichkeiten garantieren, daß kein Bauwerk dem vorherigen gleicht. Ihrer Phantasie sind bei der Auswahl der Teile und beim Bauen keine Grenzen gesetzt. Dabei sind "Turmbau zu Babel" und die "Baukette" besonders zum Mitspielen von Kindern geeignet. Ab "Knock Out" handelt es sich um Versteigerungsspiele für die Größeren und Erwachsenen.

Inhalt:

ca. 75 Bauteile

1 Säckchen Bohnen (Spielgeld)

1 Höhenmesser (der natürlich nicht mitverbaut wird)

1 Spielanleitung zu fünf Spielvariationen:

- Turmbau zu Babel
- Baukette
- Knock Out
- Hoch Stapeln
- 3x Rot gewinnt

Spielvorbereitung:

Sämtliche Bauteile werden aus dem Sack geschüttet und gut sichtbar in der Mitte des Tisches verteilt. Am besten eignet sich eine ebene Unterlage, wie z.B. ein stabiler Tisch ohne Tischdecke.

Allgemeines für die folgenden Spielvarianten: Fairness ist oberstes Gebot. An den Tisch stoßen, ist verboten!

Der erste Baustein, den ein Spieler verbauen muß, bildet das Fundament. Das heißt, alle weiteren Teile müssen irgendwie darauf aufgebaut werden. Sie dürfen auf keinen Fall mehr den Tisch berühren. Bereits bestehende Türme dürfen mit den Händen nicht berührt werden. Das heißt, man darf den Turm nicht festhalten, keine Teile verschieben oder gar umbauen. Nur durch Berühren mit dem einzubauenden Baustein dürfen bereits aufgebaute Teile verschoben werden. Die Spieler

sollten darauf achten, daß die verschiedenen Türme nicht zu nahe nebeneinander gebaut werden, damit beim Einsturz eines Turmes nicht die anderen Bauwerke mitzerstört werden.

Bei den drei Versteigerungsspielen (KNOCK OUT, HOCHSTAPELEI; 3xROT GEWINNT) bekommt jeder Spieler zehn Bohnen als Spielgeld. Verbrauchte Bohnen kommen in das Bohnensäckchen zurück.

TURMBAU ZU BABEL (ab 5 Jahren, bis zu acht Mitspieler, Spieldauer zirka 20 bis 30 Minuten)

Ein großer Spielspaß für die ganze Familie.

Alle Mitspieler bauen gemeinsam einen Turm. Es beginnt der jüngste Spieler, indem er ein Bauteil legt, das das Fundament bildet. Der nächste Spieler in der Reihe wählt ein beliebiges Bauteil und setzt es auf das Fundament. So wird reihum weiter gespielt, bis ein Spieler den Turm zum Einstürzen bringt. Stürzt ein Turm ein, bekommt der Spieler, der das letzte Teil eingebaut hat und bei dem der Turm noch stehengeblieben ist, eine Bohne.

TURMBAU ZU BABEL wird über mehrere Runden gespielt. Gewonnen hat der Spieler, der als erster fünf Bohnen vor sich liegen hat.

Variante: Die Bauteile werden nicht ausgeschüttet, sondern verdeckt aus dem Sack gezogen.

BAUKETTE (ab 6 Jahren, 2-6 Spieler, Spieldauer zirka 30 Minuten)

Sie werden's merken: Diese Ketten haben einen Haken!

Ziel des Spiels:

Bei der BAUKETTE baut jeder Spieler seinen eigenen Turm. Ziel des Spiels ist, möglichst viele Teile auf dem Fundament aufzubauen. Als Fundament erhält jeder Spieler einen Grundstückstein mit den Maßen 6 x 3 x 1,5 cm (im SAC NOIR sechsmal enthalten).

Auswahl der Bauteile und Bildung der Baukette:

Der jüngste Baumeister beginnt. Er nimmt sich ein beliebiges Teil aus der Mitte und legt es vor sich ab. Reihum wird diese Handlung so oft wiederholt, bis vor jedem Spieler zwölf Bauteile liegen. Dabei muß jeder Spieler mit seinen Bauteilen eine Kette bilden, die genau der Reihenfolge entspricht, in der

er die Bauteile genommen hat (am besten bauen alle Spieler ihre Kette von rechts nach links auf). Die übrigen Teile werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in den Sack.

Spielverlauf und Bauphase:

Auch hier beginnt der jüngste Spieler. Er darf aus den am Anfang der Kette liegenden Steinen aller Mitspieler ein passendes Teil aussuchen und es in sein Bauwerk einbauen. So wird reihum weitergespielt. Jeder Spieler hat also immer soviele Steine zur Auswahl wie Ketten aufgebaut sind.

Wurde eine Kette vollständig verbaut, kann nur noch aus den verbleibenden Ketten ausgewählt werden. Stürzt ein Turm um, so scheidet der Spieler aus und hat nur noch beratende Funktion. Seine verbauten Teile werden aus dem Spiel genommen. Seine Kette, soweit noch nicht verbaut, steht den verbleibenden Mitspielern weiter zur Verfügung.

Spielende:

Sieger ist derjenige Spieler, dessen Bauwerk am längsten stehen bleibt. Sind alle Bausteine verbaut, und mehrere Bauwerke stehen noch, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Gebäude.

TIP:

Es empfiehlt sich über mehrere Runden zu spielen. Wer zuerst mindestens zwei Partien gewinnt, ist Gesamtsieger. Die zweite Runde beginnt der Verlierer der ersten Runde, die dritte der Erstausgeschiedene der zweiten Runde usw.

KNOCK OUT (ab 12 Jahren, 2-6 Spieler, Spieldauer zirka 30 bis 45 Minuten)

Das Herzstück: Ein Zitterspiel für ruhige Hände.

Ziel des Spiels:

Bei KNOCK OUT baut jeder Spieler seinen eigenen Turm. Ziel des Spiels ist es, aus ersteigerten Bausteinen einen möglichst stabilen Turm zu bauen. Sieger des Spiels ist derjenige, dessen Turm zuletzt noch steht.

Zahlungsmittel:

Als Zahlungsmittel werden zu Beginn des Spiels an jeden Mitspieler zehn Bohnen ausgeteilt. Mit diesem Bohnenkapital müssen die Spieler auskommen,.

ACHTUNG: Sind die Bohnen ausgegeben, beträgt das Kapital null. Der vermögenslose Spieler spielt natürlich weiter mit. Er wird aber Schwierigkeiten bekommen, für seinen Turm vorteilhafte Bausteine zu ergattern und hat keine Möglichkeit

mehr, unliebsame Steine abzulehnen.

Spielverlauf und Bauphase:

Der jüngste Spieler beginnt und wählt ein beliebiges Bauteil aus, um es zur Versteigerung anzubieten. Das erste Bauteil, das ein Spieler ersteigert, wird automatisch sein Fundament, auf dem alle weiteren Bauteile Platz finden müssen. Ist ein Bauteil versteigert, wird der linke Nachbar zum neuen Auktionator.

Die einzelnen Bauteile werden auf zwei verschiedene Arten versteigert:

- Der Auktionator sagt: "Höchstbietend!" Dieses Bauteil wird nun höchstbietend versteigert, wobei der Auktionator selbst ein erstes Gebot in beliebiger Höhe abgeben kann. Reihum können die Spieler das jeweils letzte Gebot beliebig erhöhen oder aus der Versteigerung aussteigen. Nur derjenige Spieler, der das höchste Gebot gemacht hat, zahlt den Betrag in die Kasse und erhält das Bauteil. Wird gar kein Gebot gemacht, erhält der Auktionator das Bauteil umsonst.
- Die zweite Versteigerungsform ist ungewöhnlich: Hier bietet der Auktionator einen "gefährlichen Baustein" seiner Wahl an. Die Spieler müssen steigern, um ein solches Teil nicht zu erhalten.
Die Aufforderung des Auktionators lautet in diesem Fall "Zum Ablehnen!". Er selbst macht das Angebot von "null" und reicht das Bauteil an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser muß das Bauteil entweder nehmen oder eine Bohne bezahlen, um es wieder an seinen Nachbarn weitergeben zu können. Dieser muß schon auf zwei Bohnen erhöhen, um das schwierige Bauteil nicht zu bekommen. Der nächste Spieler zahlt schon drei Bohnen usw. Wer jedoch aussteigt, bekommt das Bauteil umsonst zum Einbau. Die Mitspieler jedoch müssen ihr letztes Gebot in die Kasse bezahlen.
Kommt das abzulehnende Bauteil nochmals zum Auktionator zurück, muß auch dieser selbst bezahlen, wenn er es nicht haben will. **ACHTUNG:** Wer nicht mehr genügend Bohnen hat, muß das Bauteil nehmen und einbauen, wenn er an der Reihe ist.

Wie auf dem Fundament weitergebaut wird, ist dem jeweiligen Bauherrn völlig freigestellt. Er darf die Bauteile aufeinander und nebeneinander stellen, ineinanderstecken oder -legen.

Spielende und Sieger:

Stürzt ein Gebäude ein, so ist dessen Bauherr ausgeschieden.

Alle seine bereits verbauten Bauteile stehen wieder zur Versteigerung zur Verfügung. Sieger ist derjenige Spieler, dessen Turm zuletzt noch steht.

HOCHSTAPELEI (ab 8 Jahren, 2-6 Spieler, Spieldauer zirka 30 Minuten)

Taktik und Geschicklichkeit machen Sie zum Sieger.

Ziel des Spiels:

Hier geht es darum, den höchsten Turm zu bauen. Mit jedem Bauvorgang muß der Turm an Höhe gewinnen.

Zahlungsmittel:

Auch hier hat jeder Spieler ein Kapital von zehn Bohnen. Mit diesem Kapital müssen die Spieler auskommen. Es gilt das gleiche wie bei KNOCK OUT.

Spielverlauf und Bauphase:

Wie bei KNOCK OUT gibt es auch hier zwei Versteigerungsformen: "Höchstbietend" wird genauso versteigert, wie bei KNOCK OUT. Die zweite Versteigerungsform heißt hier "Zum Fremdeinbau". Dabei darf der Ersteigerer des Bauteils bestimmen, welcher Spieler dieses Bauteil in seinen Turm einbauen muß. Er verfolgt damit das Ziel, den Turm des Gegners durch unförmige Bauteile (z.B. durch ein Ei) in seiner Stabilität zu schwächen oder ein Weiterbauen riskanter zu machen. Hat ein Spieler ein solches Teil ersteigert und bietet es einem Gegner seiner Wahl an, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Gegner akzeptiert das Teil und baut es auf eigenes Risiko ein oder
2. der Gegner bittet den Anbieter, das Teil selbst in den Turm einzubauen. Dieser wird natürlich versuchen, das Teil an einer ungünstigen Stelle zu platzieren, um den Weiterbau zu behindern. Stürzt der Turm dabei ein, ist die Runde für den Anbieter beendet (gewertet wird die von ihm bisher erreichte Höhe). Der Gegner jedoch darf seinen Turm wieder auf die alte Höhe aufbauen und weiterspielen.

VORSICHT: Wer seinem Mitspieler ein offensichtlich unmögliches Bauteil gibt, läuft dadurch Gefahr, das Spiel selbst zu verlieren.

Fällt ein eigener Turm um, so ist die Runde für den Erbauer beendet. Gewertet wird am Ende nur der stehengebliebene Gebäuderest. Ist ein Spieler der Meinung, daß er seinem Werk

kein weiteres Bauteil mehr zumuten kann, so darf er aus dem Spiel aussteigen. Die bis dahin erreichte Höhe geht in die Endwertung ein und wird mit dem Höhenmesser fixiert. Der ausgestiegene Spieler darf jedoch weiter bei den Auktionen mitmachen und Teile zum Fremdeinbau anbieten.

Spielende:

Gespielt wird, bis niemand mehr wagt, höher zu bauen oder alle Türme bis auf einen zusammengebrochen sind. Sieger ist, wer den höchsten Turm gebaut hat.

3x ROT GEWINNT (ab 12 Jahren, besonders gut geeignet als taktisches Spiel für 2 Personen, Spieldauer zirka 20 Minuten)

Das Zockerspiel für Zwei.

Hier ist es Ziel, als erster Spieler drei rote Bauteile in seinen Turm einzubauen. Der Spielablauf ist bis auf die zwei folgenden Punkte identisch mit "Knock Out":

- Es gibt nur die Versteigerungsart "Höchstbietend", wobei der Ersteigerer immer bestimmen darf, ob er das ersteigerte Teil selbst nimmt oder seinem Gegner gibt. Im Gegensatz zur HOCHSTAPELEI können hier auch Teile weitergegeben werden, die dem Gegner das Weiterbauen unmöglich machen.
- Es ist möglich, mehrere Fundamente nebeneinander zu stellen. Allerdings muß mit jedem eingesetzten Bauteil der Gesamtbau höher werden, und die Fundamente müssen sich berühren.

Sieger ist derjenige Spieler, der zuerst drei rote Bausteine unterbringen kann oder dessen Turm zuletzt noch steht. 3 x ROT GEWINNT sollte über mehrere Runden gespielt werden, wobei der Verlierer der vorigen Runde immer Startspieler ist. Gesamtsieger ist, wer zuerst drei Partien gewinnt.

Solitäraufgaben:

BAUSACK bietet neben der Kombination der genannten Spielregeln und Selbstentwicklungen auch unzählige Solitärmöglichkeiten. Versuchen Sie doch einmal, auf das Fundament 9x3x1,5 cm sämtliche Bauteile draufzubringen.

© 1994, Zoch Verlags-GmbH

Drucken