

Nachdem die großen Städte Europas ihre Befestigungsanlagen abgerissen hatten, setzte im 19. Jahrhundert ein großer Bauboom ein. Parkanlagen, Villenviertel und wirtschaftliche Ansiedlungen entstanden rund um den mittelalterlichen Stadtkern. In dieser sogenannten Gründerzeit übernahm das Bürgertum die kulturelle Führung und legte den Grundstein

Bürger, Baumeister & Co.

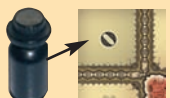
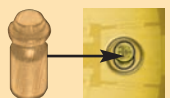
Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

für viele Museen, Stiftungen und Institutionen, von denen viele noch heute bestehen. Die Spieler übernehmen die Rolle der Bürger in jener Zeit. Sie versuchen Frankfurt am Main durch kleine und große Bauprojekte zu einem kulturellen und wirtschaftlichen Zentrum zu machen. Der Spieler, der dabei die meisten Rubmespunkte sammeln kann, gewinnt.



SPIELVORBEREITUNG

- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt 15 Stadtviertel in fünf verschiedenen Farben. Die Farben der Viertel entsprechen den Farben der Bauplättchen. In jedem Viertel gibt es 3, 4 oder 5 **Baufelder** und 1 **Großprojektfeld**, erkennbar an der quadratischen Abbildung des jeweiligen Großprojekts. Um den Spielplan herum verläuft eine **Zählleiste** für die Ruhmespunkte der Spieler.
 - Die **Angebotstafel** wird neben dem Spielplan gelegt. Sie zeigt fünf große Angebotsfelder für Bauplättchen. Neben jedem Feld ist ein kleines Münzsymboll mit einem Kaufpreis von 1 oder 2 Münzen für das zugehörige Bauplättchen.
 - Die neutrale Figur des **Bürgermeisters** wird auf ein beliebiges Münzsymboll auf der Angebotstafel gestellt.
 - Die **Bauplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.
 - Jeder Spieler zieht 3 Bauplättchen vom Vorrat. Die Spieler dürfen sich ihre Plättchen jederzeit ansehen; sie sollten sie jedoch vor ihren Mitspielern geheim halten.
 - Auf jedes der 5 großen Felder auf der Angebotstafel wird ein aufgedecktes Bauplättchen vom Vorrat gelegt.
 - **Bei 3 Spielern** werden 2 Plättchen vom Vorrat gezogen und verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.
 - **Bei 2 Spielern** wird die Spielvorbereitung etwas verändert. Sie finden diese am Ende der Regel.
- Die Farben der Bauplättchen entsprechen den Farben der Viertel. In jeder Farbe gibt es 3 Sorten Bauplättchen: Häuser (Werte 2 und 3), Villen (Werte 2 und 3) und Parks (Wert 3).
- Jeder Spieler erhält den **Zählstein** und das **Baumeisterplättchen** einer Farbe. Jeder Spieler setzt seinen Zählstein auf das



- Feld mit der Null auf der Zählleiste. Das Baumeisterplättchen legt er vor sich ab. An der Farbe des Baumeisterplättchens erkennt man wem welcher Zählstein gehört.
- Jeder Spieler erhält 3 neutrale **Baukräne**. *Hinweis: Bei weniger als 4 Spielern kommen überzählige Baukräne, Zählsteine und Baumeisterplättchen zurück in die Schachtel.*
- Die **Münzen** werden als Bank neben dem Spielplan bereit gelegt. *Hinweis: Bei Spielbeginn haben die Spieler noch kein Geld.*
- Der Spieler mit dem besten Frankfurterisch beginnt das Spiel.



SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ist ein Spieler an der Reihe, führt er die Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

- 1.) Bauplättchen ausspielen
- 2.) Großprojekt abschließen
- 3.) Bauplättchen nachziehen
- 4.) Bürgermeister ziehen
- 5.) Angebotstafel auffüllen

Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Die Aktionen im Einzelnen:

1.) Bauplättchen ausspielen

Der Spieler **muss** eines seiner drei Bauplättchen von der Hand ausspielen und auf den Spielplan in ein Viertel legen, das **dieselbe Farbe** wie das Plättchen hat. In dem Viertel darf er das Plättchen auf ein beliebiges **freies Baufeld** legen. **Wichtig:** Die Felder mit einer quadratischen Abbildung auf dem Spielplan sind die Großprojekte. Auf diese Felder dürfen keine Bauplättchen gelegt werden! *Hinweis: In einem Viertel dürfen Bauplättchen verschiedener Sorten (Park, Villa oder Haus) liegen.*



Jedes Mal wenn der Spieler ein Bauplättchen legt, erhält er Ruhmespunkte:

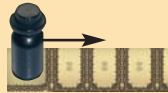
- Er bekommt so viele Punkte, wie auf dem Bauplättchen angegeben sind, das er gelegt hat.



Beispiel: Axel legt ein rotes „Villa“-Plättchen mit einer „3“ auf ein freies Feld in einem roten Viertel. Er bekommt die auf dem Plättchen angegebenen 3 Punkte.

- Außerdem bekommt er alle Punkte auf den Bauplättchen von derselben Sorte wie das von ihm gelegte Plättchen (Park, Villa oder Haus), die bereits in dem Viertel liegen.
Beispiel (Forts.): In dem Viertel liegen außerdem noch ein „Park“-Plättchen und zwei weitere „Villa“-Plättchen. Für die beiden „Villa“-Plättchen bekommt er die auf den Plättchen angegebenen Punkte. Axel erhält weitere $2 + 3 = 5$ Punkte.

Die gewonnenen Punkte markiert der Spieler, indem er seinen Zählsteins auf der Zählleiste um entsprechend viele Felder nach vorne setzt.



Auf einigen Baufeldern ist ein kleines Münzsymbol oder eine kleine „2“ abgebildet:

- Legt der Spieler sein Bauplättchen auf ein Feld mit einer „2“, bekommt er 2 Punkte zusätzlich.
Beispiel (Forts.): Wenn Axel im Beispiel oben sein Plättchen auf ein Feld mit einer „2“ gelegt hat, bekommt er insgesamt $3 + 2 + 3 + 2 = 10$ Punkte.
- Legt der Spieler sein Bauplättchen auf ein Feld mit einem Münzsymbol, erhält er 1 Münze aus der Bank. Dies ist die einzige Möglichkeit in diesem Spiel Geld zu bekommen!
Hinweis: Der Spieler darf die Münze noch im selben Zug einsetzen.
Achtung: Der Spieler darf **höchstens 3 Münzen** besitzen. Besitzt er bereits 3 Münzen und würde eine weitere Münze bekommen, verfällt sie.



2.) Großprojekt abschließen

Wenn der Spieler will und wenn die notwendigen Voraussetzungen erfüllt sind, **darf** er jetzt in dem Viertel, in das er gerade sein Bauplättchen gelegt hat, das Großprojekt abschließen.

- Dafür muss das Großprojektfeld noch frei sein.
- Der Spieler muss so viele Münzen an die Bank bezahlen, wie auf dem Großprojektfeld angegeben ist.
- Er muss einen seiner Baukräne auf das Feld setzen, als Markierung, dass dieses Großprojekt abgeschlossen ist.



Wenn der Spieler das Großprojekt abschließt, erhält er einmalig die auf dem Großprojektfeld angegebenen Zusatzpunkte:

„+4“: Der Spieler bekommt 4 Zusatzpunkte.



„x2“: Der Spieler bekommt in diesem Spielzug die doppelte Anzahl Punkte.



Beispiel (Forts.): Axel erhält insgesamt $2 \times 10 = 20$ Punkte.

Achtung: Auf jedem Großprojektfeld darf nur ein Baukran stehen. Baukräne auf dem Spielplan können nicht versetzt werden. Hat der Spieler nicht genügend Geld oder hat er alle seine Kräne bereits eingesetzt, kann er kein Großprojekt abschließen.
Hinweise: Ein Großprojekt kann auch abgeschlossen werden, wenn es in einem Viertel noch freie Baufelder gibt.

Es ist aber auch möglich, dass Großprojekte bis zum Spielende nicht abgeschlossen werden. Die Spieler können ein Großprojekt ja nur in dem Viertel abschließen, in dem sie gerade ein Bauplättchen gelegt haben. Legt ein Spieler ein Plättchen auf das letzte freie Baufeld in einem Viertel ohne das Großprojekt abzuschließen, kann es nach seinem Zug auch niemand mehr abschließen.

Achtung: Die Aktion „Großprojekt abschließen ist die einzige Aktion, bei welcher der Spieler frei entscheiden kann, ob er sie ausführen will oder nicht. Alle anderen Aktionen **muss** er ausführen!

3.) Bauplättchen nachziehen

Der Spieler **muss** eines der fünf Bauplättchen von der Angebots-tafel auf die Hand nehmen.

Das Plättchen, neben dem der Bürgermeister steht, darf er **kostenlos** nehmen.

Der Bürgermeister verdeckt ja das Münzsymbol mit dem Kaufpreis.

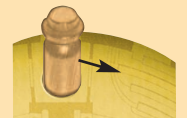


Möchte der Spieler stattdessen eines der anderen vier Plättchen nehmen, muss er den Kaufpreis bezahlen, der in dem Münz-symbol neben dem betreffenden Plättchen angegeben ist. Hat er nicht genügend Münzen, kann er das Plättchen nicht nehmen.

Danach hat der Spieler wieder 3 Plättchen auf der Hand.

4.) Bürgermeister ziehen

Der Spieler **muss** den Bürgermeister auf das nächste Münzsymbol ziehen, neben dem ein Bauplättchen liegt. Der Bürgermeister wird immer im Uhrzeigersinn bewegt.



5.) Angebotstafel auffüllen

Anschließend **muss** der Spieler ein Bauplättchen vom Vorrat ziehen und es aufgedeckt auf das leere Angebotsfeld der Angebotstafel legen.



Damit endet der Zug des Spielers, und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

SPIELENDE

Kann der Spieler die Angebotstafel nicht auffüllen, weil kein Bauplättchen mehr im Vorrat ist, endet das Spiel sofort.

SCHLUSSWERTUNG

Nun wertet jeder Spieler noch die Plättchen, die er von **einer Farbe** auf der Hand hat. Er bekommt für jedes der Plättchen dieser Farbe so viele Punkte, wie darauf angegeben sind. Hat er Plättchen verschiedener Farben auf der Hand, muss er sich für eine zu wertende Farbe entscheiden.

Beispiel: Bei Spielende hat Bert ein blaues und zwei rote Plättchen.



Er entscheidet sich Rot zu werten. Er bekommt die auf den roten Plättchen angegebenen Punkte. Das sind: $3 + 3 = 6$ Punkte.

Der Spieler, der nun auf der Zählleiste am weitesten vorne steht, gewinnt. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt derjenige von ihnen, der am meisten Münzen hat. Haben die Spieler auch gleich viele Münzen, gibt es mehrere Gewinner.

WAS SONST NOCH WICHTIG IST

Nachziehen vergessen: Sollte ein Spieler einmal vergessen haben, ein Bauplättchen nachzuziehen, zieht er ein Plättchen zufällig vom Vorrat. Sind keine Plättchen mehr im Vorrat, endet das Spiel.

Zählleiste zu Ende: Sollte ein Spieler einmal mehr als 99 Punkte erreichen, wird sein Zählstein über die „0“ hinaus gesetzt und entsprechend weiter gezählt. Zur Erinnerung daran, dass er die

Zählleiste bereits einmal umrundet hat, legt er sein Baumeisterplättchen neben die Zählleiste.

Zu viele Münzen: Hat der Spieler aus Versehen eine vierte Münze erhalten, muss er sie sofort zurück in die Bank legen.

Großprojekt: Da jedes Großprojekt nur einmal abgeschlossen werden kann und der Spieler sofort die Punkte erhält, ist es später völlig egal, wer welches Großprojekt abgeschlossen hat.

Tipp: Ein Spieler sollte die Aufgabe übernehmen, das ganze Spiel über die Bauplättchen aufzufüllen.

ÄNDERUNGEN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Für das Spiel zu Zweit gelten für die Spielvorbereitung folgende Änderungen:

- Es werden drei Bauplättchen vom Vorrat gezogen und verdeckt zurück in die Schachtel gelegt.
- Es wird solange ein Bauplättchen nach dem anderen vom Vorrat aufgedeckt und auf den Spielplan gelegt, bis in jedem Viertel genau ein Plättchen der passenden Farbe liegt. Aufgedeckte Plättchen in nicht passenden Farben werden anschließend wieder verdeckt unter den Vorrat gemischt.

© 2008 SAALBAU GmbH, © 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich. Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

*Wir danken dem Historischen Museum Frankfurt am Main für die Unterstützung und Bereitstellung der folgenden Grafiken: Malerischer Plan von Frankfurt am Main und seiner nächsten Umgebung. Nach der Natur aufgenommen und auf geometrischer Basis in Vogelschau gezeichnet von Friedr. Wilb. Delkeskamp. Friedrich Wilhelm Delkeskamp (1794-1872), Frankfurt am Main, 1864, kolorierter Stabstich, 90 x 157 cm, Historisches Museum Frankfurt, C 31076-79
Carl Morgenstern, (1811-1893), Frankfurt am Main, 1850, Stadtansicht von Frankfurt am Main, Blick aus SW, Reproduktion nach dem Ölgemälde Verändert nach Vorlage vom Historisches Museum Frankfurt am Main, Foto: Horst Ziegenfusz*

1859-2009: 150 JAHRE SAALBAU IN FRANKFURT AM MAIN

Saalbauten sind eine architekturhistorische Erscheinung, die bereits den selbstbewussten Bürgerschaften mittelalterlicher Städte als Gebäude für Zusammenkünfte dienten.

Mit zunehmendem wirtschaftlichen Erfolg der bürgerlichen Schicht im 19. Jahrhundert und dem damit wachsenden kulturellen und politischen Selbstvertrauen entstand in vielen Städten das Bedürfnis nach einem repräsentativen Ort für kulturelle, politische und gesellschaftliche Zusammenkünfte.

Typisch für den „Saalbau“ waren seine auf unterschiedlichste Nutzungen ausgelegten Räume: Neben einem großen Saal gehörten dazu Restaurationsräume, Billardzimmer, Bibliotheken, Gesellschaftsräume und gelegentlich auch Geschäftsräume.

Saalbauten, die im 19. Jahrhundert gebaut wurden, waren beispielsweise die Concordia in Hamburg, die Stadthalle in Krefeld, die Museumsgesellschaft

Stuttgart oder der Saalbau in Heilbronn. Ein bereits 1828 für Berlin vorgeschlagenes Gesellschaftshaus wurde von König Friedrich Wilhelm III. von Preußen als „zu demokratisch“ abgewehrt.

In Frankfurt am Main trat am 12. Januar 1859 das „Provisorische Comité zur Bildung einer Saalbau-Actiengesellschaft“ mit einer Presseerklärung an die Öffentlichkeit, worin es hieß: „Diese Gesellschaft hat den Zweck ..., ein Gebäude mit einem großen Fest- und Concertsaal samt den hierzu gehörigen Localitäten zu errichten, und diese Räume für Concerte, Bälle, Ausstellungen u.s.w. zu vermieten.“*

Der erste Frankfurter Saalbau, der daraufhin erbaut wurde, war Festsaal, Theaterhaus und Kulturstätte für die Frankfurter Bürgerinnen und Bürger.

Bei den schweren Luftangriffen in den Kriegsjahren 1943 und 1944 wurde die Frankfurter Altstadt weitgehend zerstört, darunter etwa 50 Prozent der rund

176.000 Frankfurter Wohnungen, viele öffentliche Gebäude und auch der Saalbau in der Junghofstraße.

Bis in die 90er Jahre hinein wurden in nahezu allen Frankfurter Stadtteilen neue Saalbauten, die sogenannten Bürgergemeinschaftshäuser, eröffnet und erbaut.

Heute besuchen nahezu zwei Millionen Bürger jährlich die 25 Saalbauten der bundesweit einmaligen Institution SAALBAU GmbH in Frankfurt am Main, die sich das Motto „Wir machen Begegnungen möglich!“ auf die Fahne geschrieben hat.

*Zitiert aus: Hans-Otto Schembs, Vom Saalbau zu den Bürgerhäusern. Ffm. 1989, S. 28.



DIE FÜNFZEHN GROSSEN BAUPROJEKTE



1825: Errichtung der alten Stadtbibliothek in der Obermainanlage durch den Stadtbaumeister Johann Friedrich Christian Heß.



1832: Nach über 40 Jahren Bauzeit wird die Paulskirche anstelle der im 18. Jahrhundert abgerissenen Barfüßerkirche eingeweiht.



1859: Die Gründung der Saalbau-Aktiengesellschaft und Baubeginn des von Rudolf Heinrich Burnitz entworfenen Saalbaus in der Jungnhofstraße.



1860: Die Hauptsynagoge in der Börnstraße wird eingeweiht. Erbauer war der Frankfurter Architekt Johann Georg Kayser.



1868: Nach einem Entwurf des Ingenieurs Schmick entsteht auf Initiative Frankfurter Bürger die Fußgängerbrücke „Eiserner Steg“.



1869: Eine von Bürgern gegründete Aktiengesellschaft erwirbt eine herzogliche Pflanzsammlung und legt den Palmengarten an.



1874: Der auf Betreiben einer Bürgerinitiative ursprünglich im Westend gegründete Zoologische Garten, eröffnet an neuem Standort zum ersten Mal seine Pforten.



1879: Das von Rudolf Heinrich Burnitz und Oskar Sommer entworfene neue Börsengebäude wird eingeweiht und löste die erst 30 Jahre zuvor errichtete Alte Börse ab.



1879: Gestiegene Ansprüche an Hygiene und Forderungen nach einer Regulierung des Marktbetriebes führten zur Errichtung der Kleinmarkthalle.



1880: Mit Mozarts „Don Giovanni“ wird das von Richard Lucae entworfene Frankfurter Opernhaus feierlich eröffnet.



1881: Nach einem Brand wird der Kaiserdom St. Bartholomäus durch den Ingenieur Franz Josef Denzinger 1867 – 1881 wieder aufgebaut und vollendet.



1888: Auf dem ehemaligen Galgenfeld wird der Hauptbahnhof eingeweiht und löst damit die drei Westbahnhöfe ab.



1891: Die ersten Wohnungen der „Aktienbau-gesellschaft für kleine Wohnungen“ in der Burgstraße, bekannt auch als Burgblock, werden vom ehemaligen Frankfurter Oberbürgermeister Dr. Johannes Miquel vorgestellt.



1900: Bau des ersten Kaufhauses „Grand Bazar“ auf der Zeil. Später durch das Kaufhaus „Hansa“ abgelöst.



1908: Das Gesellschaftshaus des Kaufmännischen Vereins wird eröffnet. Architekt war Wilhelm Helfrich.

Anmerkung: Pfeile bei Bauprojekten am Spielfeldrand zeigen an, dass ein Projekt jenseits des Kartenausschnitts liegt.

DER AUTOR: MICHAEL SCHACHT



Der passionierte Radfahrer, Musikfreund und hauptberufliche Spieleautor lebt in Frankfurt am Main. Bei über hundert Veröffentlichungen, zählt der Gewinn des Spiel des Jahres 2007 zu seinen größten Erfolgen. Mit einfachen Mitteln versucht er ein hohes Maß an Spaß und Spannung zu erreichen. Selten endet die Arbeit für ihn mit der Veröffentlichung. Vielmehr bietet er unter www.michaelschacht.net regelmäßig Zusätze und Erweiterungen zu seinen Spielen an.