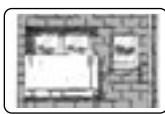


von Friedemann Fries  
ein Spiel für 2 - 6 Spieler  
Spieldauer ca. 20 Minuten



## Spielmaterial

- 110 Spielkarten, beidseitig bedruckt  
Auf den Rückseiten ist auf allen Karten die gleiche Außenansicht eines Stockwerkes.  
Die Vorderseiten der Karten zeigen andere Gebäudeteile, Ereignisse oder Mieter.
- 1 Spielregel
- Kopiervorlage für Deutsche Miet-W(a)ehrung, kurz DMW genannt  
(Geldscheine zum Ausschneiden)



## Das Spiel

### Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel müssen Sie die Geldscheine für jeden Mitspieler einmal kopieren und ausschneiden.

**Für die ersten Spiele kann man den Text auf den Mieterkarten, also die Sondereigenschaften erst einmal ignorieren.**

### Spielziel

Die Mitspieler versuchen durch geschickten Einsatz ihrer Karten und ihres Geldes Miethäuser zu bauen und dafür zu sorgen, daß möglichst zahlungskräftige Mieter einziehen. Der Spieler, der bei Spielende das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.

### Vorbereitung

Zur leichteren Orientierung sind alle Namen von Spielkarten in dieser Regel **fett und kursiv** gesetzt.



Die Karte **Knast** wird heraus sortiert und zunächst einmal zur Seite gelegt. Sie ist leicht zu finden, da sie auf beiden Seiten das Bild **Knast** zeigt.

Die Spielkarten werden so sortiert, daß die Seite mit den Stockwerken nach oben zeigt.

Jeder Spieler erhält eine Karte mit einem **Dach**.

Die restlichen Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 5 weitere Karten und 3 DMW. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel, der Talon, in die Mitte gelegt.

### Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Wenn ein Spieler am Zug ist, führt er nach einander folgende Schritte aus:

1. Überprüfung der Häuser
2. Karten spielen
3. Miete einnehmen
4. Karten kaufen

Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Gegen Übergriffe seiner Mitspieler, darf sich ein Spieler auch außerhalb der Spielerreihenfolge verteidigen, wenn es möglich ist.

### 1. Überprüfung der Häuser

Diese Aktion ist Pflicht. Der Spieler überprüft, ob in einem oder mehreren seiner Häuser **Hausbesetzer** wohnen.

Aus jedem Haus mit **Hausbesetzern** zieht jetzt der Mieter aus, der die meiste Miete zahlt. Der Spieler kann, wenn er noch über eine geeignete freie Wohnungen verfügt, den Mieter in ein anderes, nicht besetztes, eigenes Haus umziehen lassen. Hat der Spieler keine freien Wohnungen mehr, ziehen die Mieter bei einem anderen Spieler ein. Der alte Vermieter darf eine geeignete Wohnung für die Mieter auswählen. Gibt es keine geeignete Wohnung, wird die Mieterkarte offen in der Mitte abgelegt.

Abgelegte Karten bilden den Abwurfstapel.



### 2. Karten spielen

Diese Aktion ist freiwillig. Ein Spieler kann so viele Karten aus seiner Hand spielen wie er möchte.

Eine Karte kann auf jeden beliebigen Spieler ausgespielt werden.

Durch das Ausspielen von Karten kann ein Spieler :

- ein Haus neu bauen oder ausbauen
- Mieter einziehen lassen
- Aktionen ausführen

### • Ein Haus neu bauen oder ausbauen

Beim Bau eines Hauses legt der Spieler Karten mit der Stockwerkseite nach oben vor sich, so daß die übrigen Spieler die Vorderseite nicht erkennen können. Ein Haus kann höchstens 5 Stockwerke haben, mindestens jedoch eines.

Ein solcher Neubau muß in der Runde fertiggestellt werden, in der er begonnen wurde. Einem Haus können nur solange Stockwerke zugefügt werden, wie es noch nicht mit einem **Dach** versehen ist. Ein Dach kann eine Karte **Dach** oder **Dachwohnung** sein und beendet den Bau.

Eine **Dachwohnung** ist sofort bewohnbar und zählt nicht als Stockwerk.

Ein Spieler kann versuchen, von Mitspielern ein **Dach** zu kaufen.

Die Höhe des Preises in DMW kann frei ausgehandelt werden.

Es dürfen keine Karten getauscht werden.

In fertigen Häusern können nur noch Dach und Keller zu Wohnungen ausgebaut werden.

**Dächer** können mit den Karten **Dachausbau** oder **Flachdach** nachträglich verändert werden. Die Karte **Dachausbau** macht ein Dach bewohnbar, so daß es Einkünfte erbringt. Es zählt nicht als Stockwerk.

Die Karte **Flachdach** verhindert den Dachausbau.

Die Karte **Kellerwohnung** kann man unterhalb des untersten Stockwerkes anlegen und fügt dem Haus so eine weitere Wohnung hinzu.

Ein Haus darf höchstens eine Kellerwohnung haben. Eine Kellerwohnung zählt nicht als Stockwerk.

### • Mieter einziehen lassen

In ein bewohnbares Haus können Mieter einziehen. Dazu legt der Spieler Karten mit Mietern offen auf den Stockwerkstypen ab.

Jeder Mieter benötigt eine ganze Wohnung, wenn er im Querformat abgebildet ist. Zeigt die Karte ein Bild im Hochformat, bezieht der Mieter gleich zwei übereinanderliegende Wohnungen.

Die Mieter zahlen unterschiedliche Mietbeträge, die über dem Geldschein oben links auf der Karte aufgedruckt sind. Sie haben aber auch unterschiedliche Ansprüche. Sie ziehen nur in Häuser, die eine bestimmte Anzahl Stockwerke nicht überschreiten. Diese Anzahl steht in dem Haussymbol unten auf den Mieterkarten. Wenn die Anzahl Stockwerke in einem Haus bestimmt wird, werden nur die Karten gezählt, die mit der Stockwerkseite nach oben abgelegt wurden. Dachausbauten oder Kellerwohnungen gelten nicht als Stockwerke.

### • Aktionen ausführen

Ein Spieler kann Aktionskarten auf seine Häuser und Mieter oder auf die der Mitspieler ausspielen. Spielt er Aktionskarten auf Häuser oder Mieter der Mitspieler aus, können die sofort versuchen, sich mit geeigneten Karten zu verteidigen. In jedem Fall bleibt er weiterhin am Zug.

Die ausgespielten Aktionskarten kommen auf den Abwurfstapel.

**Achtung:** Die Erläuterung der Karten befindet sich am Ende der Regel.

### 3. Miete einnehmen

Wenn ein Spieler keine Karten mehr ausspielen möchte, kann er die Miete kassieren. Jeder Mieter zahlt den Betrag, der über dem Geldschein oben links auf der Karte aufgedruckt ist.

Für jede leerstehende, bewohnbare Wohnung erhält der Spieler 1 DMW. Häuser mit Hausbesetzern bringen keine Einnahmen. Besitzt ein Spieler keine Häuser, aus denen er Einnahmen erhalten kann, oder sitzt er im Knast, so erhält er 1 DMW.

### 4. Karten kaufen

Nun kann der Spieler beliebig viele Karten vom verdeckten Stapel kaufen. Die ersten 5 Karten kosten je 1 DMW. Ab der sechsten Karte kostet jede Karte 2 DMW. Er darf jedoch nicht mehr Geld für Karten ausgeben, als er in dieser Runde in Schritt 3 "Miete einnehmen" erhalten hat. Karten können nicht in DMW's zurück getauscht werden.

### Spielende

Wenn der verdeckte Stapel aufgebraucht ist, dann kommt bei 2 bis 4 Spielern jeder Spieler noch einmal an die Reihe, außer demjenigen, der die letzte Karte vom Stapel genommen hat.

Bei 5 und 6 Spielern wird statt dessen der Abwurfstapel umgedreht, gemischt und noch einmal durchgespielt. Wenn der Stapel zum zweiten mal aufgebraucht ist, endet das Spiel wie bei 2 bis 4 Spielern.

Wenn der Talon aufgebraucht ist, und durch eine Aktionskarte Karten unter den Talon gelegt werden müssen, kommen die Karten statt dessen auf den Ablagestapel.

## Spieltips

• Wenn der Talon zu Ende geht, sollte man besonders auf seine Mitspieler achten. Der linke Nachbar des Spielers, der die letzte Karte zieht, hat einen leichten Vorteil, da die anderen Spieler oft davon überrascht werden, daß der Talon plötzlich leer ist. Hat er dann viele Karten und womöglich noch ein **Dach** auf der Hand, kann er noch ein „Hochhaus“ bauen, dessen Einkünfte das Spiel entscheiden können. Es besteht dann keine Möglichkeit mehr, seine Einkünfte zu schmälern.

### • Beliebte Spielzüge sind z.B.:

Man baut Keller oder Dach eines anderen Spielers aus, um dann dort Hausbesetzer einziehen zu lassen.

Man begeht aus dem Knast heraus einen Mord oder wirft eine Bombe auf ein eigenes Haus um unliebsame Mieter oder Hausbesetzer loszuwerden und spielt gleich darauf die Polizei. Im Knast hat man automatisch ein Alibi, so daß die Polizei gleich den linken Nachbarn verdächtigt.

## Spiel über mehrere Runden

Man kann vor Spielbeginn eine bestimmte Anzahl Runden vereinbaren, oder man setzt einen Betrag, etwa 75 DMW, fest.

## Varianten

### 1. Geheimes Vermögen

Das Geld darf verdeckt gehalten werden.

### 2. Freier Kartentausch/Geld

In Schritt 2 "Karten ausspielen" dürfen nicht nur Dächer sondern alle Karten von anderen Spielern gekauft oder in dieser Variante auch getauscht werden.

### 3. Freies Ausspiel von Gegenaktionen

Bei dieser Variante darf nicht nur der Betroffene, sondern jeder Spieler die entsprechenden Aktionskarten ausspielen.

### 4. Sondereigenschaften der Mieter

**Die Familie:** Die Familie beobachtet das Haus, in dem sie wohnt, ganz genau und zeigt jedes Vergehen ihres Vermieters automatisch an. Spielt also ein Spieler, der in einem seiner Häuser eine Familie wohnen hat, eine Karte **Bombe** oder eine Karte **Mord**, die nicht mit der Karte **Irre** abgewehrt wird, tritt automatisch die **Polizei** in Aktion, ohne daß die Karte **Polizei** gespielt wird. Die Familie verhindert nicht den Einzug von Hausbesetzern. **Die Freaks:** Die Freaks ziehen nur in unbewohnte Häuser oder in Häuser, in denen bereits andere Freaks wohnen. Andere Mieter oder **Hausbesetzer** ziehen nicht in Häuser mit Freaks.

**Der Musiker:** Zieht ein Musiker in ein Haus in dem noch kein Musiker wohnt, ziehen alle übrigen Mieter in geeignete andere Wohnungen um. Der Spieler, der den Musiker gespielt hat, bestimmt, welcher Mieter in welche Wohnung zieht. Gibt es nicht genügend geeignete Wohnungen, in die die Mieter umziehen können, bleiben die Mieter, die keine Wohnung finden können, in dem Haus mit dem Musiker wohnen. In Häuser mit Musikern können neue Mieter ganz normal einziehen.



**Die Mutter mit Kind:** Ihr kann man wegen der Belästigung der Nachbarn durch den Kinderlarm jederzeit kündigen, das heißt, man kann sie in Schritt 2 „Karten spielen“ jederzeit wieder auf die Hand nehmen.

**Die Prominenten:** Das Haus gewinnt dermaßen an Ansehen, daß alle anderen Mieter doppelt so viel Miete bezahlen. Die Miete der Prominenten reduziert sich auf 2 DMW. Wohnen zwei Promis im gleichen Haus zahlt jeder 2 DMW und der letzte Mieter die vierfache Miete.

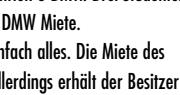
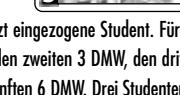
Der Wert leerstehender Wohnungen verdoppelt, bzw. vervierfacht sich entsprechend.

**Der Rentner:** Der Rentner ist nicht mehr so gut zu Fuß und zieht deshalb nur in das Erdgeschoß oder in eine Kellerwohnung.

**Der Single:** Der Single kann nicht ermordet werden. Da sehr viele Singles eine Wohnung suchen, ist der Versuch eine Wohnung mit einem Single durch **Mord** zu räumen völlig sinnlos. Es würde sofort ein Single nachziehen.

**Der Student:** Wohnen mehrere Studenten in einem Haus, bilden sie eine Studentenverbindung zur Vorbereitung auf ihre Prüfungen. Das macht das Haus für Studenten so attraktiv, daß jeder neue Student 1 DMW mehr zahlt, als der zuletzt eingezogene Student. Für den ersten Studenten gibt es also 2 DMW, für den zweiten 3 DMW, den dritten 4 DMW, den vierten 5 DMW und für den fünften 6 DMW. Drei Studenten bringen also 9 DMW, alle 5 Studenten sogar 20 DMW Miete.

**Der Umzugsspediteur:** Beziehungen sind einfach alles. Die Miete des Umzugsspediteurs reduziert sich auf 1 DMW. Allerdings erhält der Besitzer des Hauses in dem der Umzugsspediteur wohnt, bei jedem Umzug 2 DMW von dem Spieler, der die Karte **Umzug** ausspielt.



## Die Kartenerklärungen

### Dach

Die Karte **Dach** beendet einen Neubau und macht die Wohnungen bewohnbar. Danach können keine Stockwerke mehr eingefügt werden. Keller und Dach können jedoch nachträglich mit geeigneten Karten ausgebaut werden. (siehe auch **Dachausbau**, **Flachdach**, **Kellerwohnung**)



### Dachwohnung

Die **Dachwohnung** beendet einen Neubau und ist bereits ein Dachausbau. Das Dach ist jetzt eine Wohnung, zählt jedoch nicht als Stockwerk. (siehe auch **Dach**)

### Flachdach

Ein **Flachdach** kann als Dach verwendet werden, um einen Neubau abzuschließen, oder es kann auf eine Karte **Dach** gelegt werden.

Ein **Flachdach** kann nicht mehr ausgebaut werden. (siehe auch **Dach**)

### Dachausbau

Ein **Dachausbau** kann nur auf eine Karte **Dach** gelegt werden. Das Dach ist jetzt eine Wohnung, zählt jedoch nicht als Stockwerk. (siehe auch **Dach**)



### Kellerwohnung

Die Karte **Kellerwohnung** wird unterhalb des Erdgeschosses angelegt. Ein Haus darf höchstens eine Kellerwohnung haben.

Die **Kellerwohnung** ist eine Wohnung, zählt jedoch nicht als Stockwerk.

### Abriß

Einen **Abriß** spielt man auf ein beliebiges Haus. Alle Mieter des betroffenen Hauses ziehen um. **Abriß** darf deshalb nur ausgespielt werden, wenn genügend geeignete freie Wohnungen im Spiel sind, so daß alle Mieter in eine neue Wohnung ziehen können. Der Besitzer des abgerissenen Hauses darf bestimmen, wohin die Mieter ziehen. Die Karten, aus denen das Haus besteht, nimmt der Besitzer wieder auf die Hand.

Die Karte **Abriß** kommt auf den Ablagestapel.



### Alibi

Eine Karte **Alibi** verhindert einmalig, daß ein Spieler bei einer polizeilichen Untersuchung eines Mordes oder einer Bombe in den Knast kommt.

Die Karte **Alibi** kommt auf den Ablagestapel.

### Bombe

Eine **Bombe** spielt man auf ein beliebiges Haus. Das Haus wird zerstört.

Alle Mieter und alle Karten, aus denen das Haus besteht, werden gemischt und kommen unter den Talon.

Die Karte **Bombe** kommt auf den Ablagestapel.

Der betroffene Spieler kann die **Bombe** mit der Karte **Irre** in einem Haus des ersten Spielers explodieren lassen. Wird ein Haus durch eine **Bombe** (nicht mit Hilfe des **Irren!**) zerstört, darf der betroffene Spieler sofort die **Polizei** rufen.



### Das Duale System

Diese Karte kann außer der Reihe ausgespielt werden. Der Spieler darf sich die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen.

Die Karte **Das Duale System** kommt dafür auf den Ablagestapel.

### Der Irre

Wird ein Spieler von einer **Bombe** oder einem **Mord** betroffen, kann er sofort den **Irren!** ausspielen.



**Der Irre** verhindert die Auswirkungen der gespielten Karte. Er erlaubt dem Spieler statt dessen bei dem Spieler, der die Bombe oder den Mord ausgespielt hat, seinerseits ein Haus zu sprengen oder einen Mieter zu ermorden.

Auf die Aktion des **Irren!** kann man nicht mit der **Polizei** reagieren.

Die Karte **Der Irre** kommt auf den Ablagestapel.

### Die Hausbesetzer

Die **Hausbesetzer** werden in eine freie Wohnung in ein beliebiges Haus gelegt.

Aus jedem Haus mit **Hausbesetzern** zieht in Schritt 1 "Überprüfung der Häuser" jetzt der Mieter aus, der die meiste Miete zahlt. Der Spieler kann ihn in ein anderes eigenes Haus umziehen lassen, wenn er noch über eine geeignete freie Wohnung verfügt. Dieser Mieter zieht natürlich nicht in andere besetzte Häuser. Hat der Spieler keine geeignete Wohnung mehr, zieht der Mieter bei einem anderen Spieler ein, der noch eine geeignete Wohnung frei hat. Stehen mehrere Wohnungen zur Auswahl, so entscheidet der alte Vermieter, wohin sie ziehen. Hat der Spieler keine freien Wohnungen mehr,

ziehen die Mieter bei einem anderen Spieler ein. Der alte Vermieter darf eine geeignete Wohnung für die Mieter auswählen. Gibt es keine geeignete Wohnung, wird die Mieterkarte offen in der Mitte abgelegt. In Schritt 3 "Miete einnehmen" erbringen Häuser mit Hausbesetzern keine Einkünfte.

**Hausbesetzer**, die von der **Polizei** vertrieben werden, kommen auf den Ablagestapel.

### Eigenbedarf

**Eigenbedarf** spielt man auf ein beliebiges Haus. Der Besitzer des Hauses nimmt alle Mieter wieder auf die Hand. Die Wohnungen sind zum Neubezug frei.

**Eigenbedarf** kann auf besetzte Häuser gespielt werden, die Hausbesetzer ziehen jedoch nicht aus.

Die Karte **Eigenbedarf** kommt auf den Ablagestapel.



### Gericht

Die Karte **Gericht** kann man während des eigenen Zuges ausspielen, um aus dem Knast zu kommen.

Eine Karte **Gericht** verhindert, daß ein Spieler bei einer polizeilichen Untersuchung wegen eines **Mordes** oder einer **Bombe** in den **Knast** kommt. Die Karte **Gericht** kommt auf den Ablagestapel.

### Knast

Die Karte **Knast** wird vor Spielbeginn aussortiert. Sie dient als Kennzeichnung für einen Spieler der im Knast sitzt. Im Knast kann ein Spieler ganz normal Karten spielen. Er erhält jedoch nur ein Einkommen in Höhe von 1 DMW. Es kann immer nur ein Spieler im Knast sitzen. Wer im Knast sitzt hat automatisch ein Alibi.

#### Befreiung aus dem Knast :

- In Schritt 1 "Überprüfung der Häuser" kann ein Spieler sich für 5 DMW aus dem Knast freikaufen.
- In Schritt 2 "Karten spielen" kann der Spieler die Karte **Gericht** oder **Politik** ausspielen.
- Kommt ein anderer Spieler in den Knast, kommt der erste automatisch frei.

### Makler

Ein Spieler darf außer der Reihe sofort die Karte **Makler** als Reaktion auf einen **Umzug** eines seiner Mieter durch einen Mitspieler spielen.

Der Mitspieler muß sofort die Miete des betreffenden Mieters an den vorherigen Hauswirt bezahlen.

Die Karte **Makler** kommt auf den Ablagestapel.



### Mietweigerung

Die Karte **Mietweigerung** wird auf einen Mieter gelegt. Dieser Mieter zahlt keine Miete, wenn der Hauswirt das nächste mal Miete kassieren möchte. Statt dessen wird die Karte entfernt und kommt auf den Ablagestapel. zieht der Mieter vorher um, kommt die Karte auf den Ablagestapel.

### Mord

Der **Mord** wird auf einen beliebigen Mieter oder Hausbesetzer gespielt. Der Mieter und die Karte **Mord** kommen auf den Ablagestapel. Der betroffene Spieler kann den **Mord** mit der Karte **Irre** verhindern und statt dessen einen Mieter aus dem Haus des ersten Spielers durch den **Irren!** ermorden lassen.

Wird ein Mieter ermordet (nicht durch den **Irren!**), darf der betroffene Spieler sofort die **Polizei** rufen.



### Polizei

Die Karte **Polizei** kann außer der Reihe sofort von dem Spieler ausgespielt werden, der von **Hausbesetzern**, **Bombe** oder **Mord** betroffen wird.

Die Karte **Polizei** kommt auf den Ablagestapel.

Wird die **Polizei** gegen **Hausbesetzer** gespielt, zieht dieser gar nicht erst ein. Ein Spieler kann die **Polizei** auch in Schritt 2 "Karten spielen" seines Zuges ausspielen um **Hausbesetzer** zu vertreiben.

Wird die **Polizei** nach einer **Bombe** oder einem **Mord** gespielt, wird der normale Rundenablauf unterbrochen. Die **Polizei** verhindert zwar nicht die Folgen der **Bombe** oder des **Mordes**, sie beginnt aber sofort, nach einem Verdächtigen zu suchen. Sie verdächtigt zuerst den Spieler, der die Karte **Bombe** oder **Mord** gespielt hat. Wenn er kein **Alibi** oder **Gericht** spielen kann, muß er in den **Knast**. Anderenfalls sucht die **Polizei** weiter nach Verdächtigen und beginnt damit bei seinem linken Nachbarn. Sie sucht reihum, bis ein Spieler kein **Alibi** oder **Gericht** spielen kann und in den **Knast** muß. Sitzt ein Spieler bereits im **Knast**, hat er automatisch ein Alibi. Wenn viele Spieler eine dieser Karten auf der Hand haben, ist es durchaus möglich, daß ein Spieler mehrmals verdächtigt wird. Bei jeder Verdächtigung muß man eine neue Karte **Alibi** oder **Gericht** ausspielen.



### Politik

**Politik** kann als **Abriß**, **Eigenbedarf** oder zur Befreiung aus dem Knast gespielt werden. **Politik** gilt nicht als Alibi.

Die Karte **Politik** kommt auf den Ablagestapel.

### Umzug

Mit Hilfe dieser Karte kann man einen Mieter oder **Hausbesetzer** aus einem beliebigen eigenen oder fremden Haus unter den Talon legen oder in eine beliebige freie Wohnung setzen.

Die Karte **Umzug** kommt auf den Ablagestapel.



### Aktion

#### Abriß

Keine

#### Bombe

**Der Irre oder Polizei**

#### Das Duale System

Keine

#### Eigenbedarf

Keine

#### Die Hausbesetzer

**Polizei**

#### Der Irre

Keine

#### Knast

**Gericht, Politik**

#### Mietweigerung

Keine

#### Mord

**Der Irre oder Polizei**

#### Polizei bei Bombe oder Mord

**Alibi, Gericht**

#### Umzug

**Makler, Der Umzugsspediteur**



### Spielhilfe

#### Vorbereitung

1 **Dach** und 5 weitere Karten / Spieler

#### Das Spiel

- Häuser überprüfen
- Karten spielen (in beliebiger Reihenfolge und Anzahl)
  - Haus neu bauen oder ausbauen
  - Aktionskarten spielen
  - Mieter einziehen lassen
- Miete einnehmen
- Karten kaufen (nicht mehr als aus der eben eingenommenen Miete möglich)
  - Bis zur 5. Karte 1 DMW/Karte
  - Ab der 6. Karte 2 DMW/Karte

#### Spielende und Wertung

2 bis 4 Spieler : Eine Runde nachdem die letzte Karte vom Talon gezogen wurde.  
5 und 6 Spieler : Wenn der Talon aufgebraucht ist, Abwurfstapel mischen und als neuen Talon in die Mitte legen. Eine Runde nachdem die letzte Karte vom neuen Talon gezogen wurde.

Sieger ist der Spieler mit den meisten DMW.