THE FIFTEEN GREAT BUILDING PROJECTS

1825: The old Municipal Library is built on the Obermainanlage by City Architect Johann Friedrich Christian Heß.

1832:Paulskirche (St. Paul's Church) opens after more than 40 years of construction, replacing Barfüßerkirche (Barefoot Church), demolished in the 18th Century.

1859: Founding of the Saalbau Corporation and the commencement of construction on the Rudolf Heinrich Burnitz-designed Community Hall on Junghofstraße.

1860: The Main Synagogue on Börnestraße opens. The structure was designed by Frankfurt architect Johann Georg Kayser.

1868: The „Eiserner Steg" („Iron Bridge") pedestrian bridge, designed by the engineer Schmick, is constructed thanks to an initiative led by the burghers of Frankfurt.

1869: A corporation founded by burghers acquires a Ducal botanical collection and lays out the Palmengarten (Palm Garden) botanical gardens.

1874: The Zoological Garden, originally located in the West End and founded by a burgher-led initiative, opens its gates for the first time in its new location.

1879: The new Stock Exchange building, designed by Rudolf Heinrich Burnitz and Oskar Sommer opens, replacing the Old Exchange, itself built only 30 years previously.

1879: Increased hygiene awareness and demands for the regulation of farm and small-business retailing leads to the construction of the Kleinmarkthalle (Small-Business Hall).

1880: Mozart's "Don Giovanni" celebrates the opening of the Richard Lucae-designed Frankfurt Opera House.

1881: After a fire, the Kaiserdom St. Bartholomäus (Imperial Cathedral of St. Bartholomew) is rebuilt and completed between 1867 and 1881 thanks to engineer Franz Josef Denzinger.

1888: The Main Train Station opens on the site of the old Galgenfeld (Gallows Field), replacing the city's three western train stations.

1891: Former Frankfurt Mayor Dr. Johannes Miquel introduces the first flats built by the "Aktienbaugesellschaft für kleine Wohnungen" (Building Corporation For Small Residences). They are located in Burgstraße and are also known as the „Burgblock".

Construction of the "Grand Bazar", the first department store on the Zeil (now a major shopping district). The store is later replaced by the "Hansa" department store.

1908: The Community Hall of the Traders Association opens. The building's architect was Wilhelm Helfrich.

Note: Arrows next to building projects located along the edge of the game board show that these projects are located outside the map area shown on the board.

THE GAME DESIGNER: MICHAEL SCHACHT

The passionate bicyclist, music lover and professional game designer lives in Frankfurt/Main. With over 100 productions under his belt, including his biggest success - The game of the year 2007. With simple methods he tries to achieve a high level of fun and tension in his games and his work is rarely finished with a release. Consequentially he offers expansions and other additional stuff for his games on his website www.michaelschacht.net

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 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 Ruhmespunkte sammeln kann, gewinnt.

Bürger, Baumeister & Co.

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

60 Bauplättchen in 5 Farben und jeweils 3 Sorten**, 12 Münzen, 12 neutrale Baukräne, 1 neutrale Spielfigur „Bürgermeister“**

4 Baumeisterplättchen in den Spielerfarben**, 4 Zählsteine** in den Spielerfarben**, 1 Angebotstafel, 1 Spielplan, 1 Spielregel**

SPIELVORBEREITUNG

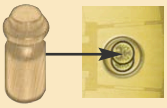
- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt 15 Stadtviertel in fünf verschiedenen Farben. Die Farben der Viertel entsprechen den Farben der Bauplättchen. In jedem Viertel gibt es 3, 4 oder 5 **Baufelder** und 1 **Großprojektfeld**, erkennbar an der quadratischen Abbildung des jeweiligen Großprojekts. Um den Spielplan herum verläuft eine **Zählleiste** für die Ruhmespunkte der Spieler.

Das Großprojektfeld in einem roten Viertel

- Die **Angebotstafel** wird neben den Spielplan gelegt. Sie zeigt fünf große Angebotsfelder für Bauplättchen. Neben jedem Feld ist ein kleines Münzsymbol mit einem Kaufpreis von 1 oder 2 Münzen für das zugehörige Bauplättchen.

Angebotsfeld und Münzsymbol

- Die neutrale Figur des **Bürgermeisters** wird auf ein beliebiges Münzsymbol auf der Angebotstafel gestellt.



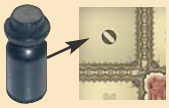
- Die **Bauplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.
  - Jeder Spieler zieht 3 Bauplättchen vom Vorrat. Die Spieler dürfen sich ihre Plättchen jederzeit ansehen; sie sollten sie jedoch vor ihren Mitspielern geheim halten.

  - 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.

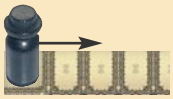
Jedes Mal wenn der Spieler ein Bauplättchen legt, erhält er Ruhmespunkte:

- 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.

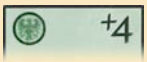
2.) Großprojekt abschließen

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 x 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 aus führen will oder nicht. Alle anderen Aktionen **muss** er ausführen!

3.) Bauplättchen nachziehen

Der Spieler **muss** eines der fünf Bauplättchen von der Angebotstafel auf die Hand nehmen.
Das Plättchen, neben dem der Bürgermeister steht, darf er jedoch **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 Münzsymbol 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 soviele 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. Wilh. Delkeskamp. Friedrich Wilhelm Delkeskamp (1794-1872), Frankfurt am Main, 1864, kolorierter Stahlstich, 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 Geschäfts räume.

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 Concertsaale samt den hierzu gehörigen Localitäten zu errichten, und diese Räume für Concerte, Bälle, Ausstellungen u.s.w. zu vermiethen.“*

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.

150 JAHRE SAALBAU 1859 - 2009

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 Junghofstraße.

1860: Die Hauptsynagoge in der Börnestraße 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 Pflanzensammlung 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 „Aktienbaugesellschaft 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.

When the great cities of Europe tore down their fortified walls in the 19th Century, a stunning construction boom took place. Sprawling parks, stately residential quarters and industrial districts sprang up around the old Medieval city centres. During this so-called „Founding Time", the cities' burghers took the lead in cultural affairs and laid the groundwork for many museums, foundations and institutions – many of which still exist today. Players act as burghers of that time. Through large and small building projects, they try to turn Frankfurt am Main into a cultural and industrial hub. The player who collects the most Fame Points in doing so wins the game.

Bürger, Baumeister & Co.

A game for 2 to 4 players 8 and up

60 building tiles in 5 colours and 3 types,

12 coins, 12 neutral crane markers,

1 neutral „Mayor" figure

4 builder tiles in the player colours, **4 score markers** in the player colours, **1 offer board, 1 game board, 1 rule booklet**

GAME SETUP

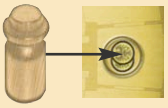
- Place the **game board** in the middle of the table. It shows 15 city districts in five different colours. The colours correspond to the colours of the building tiles. Each city district contains 3, 4 or 5 **building spaces** as well as 1 **great project space**, recognizable by the square illustration on it of the corresponding great project.
  A **score track** to record each player's victory points runs around the edge of the board.

The great project space in a red city quarter

- Place the **offer board** next to the game board. It shows five large offer spaces for building tiles. Small coin symbols are shown next to each offer space; these symbols show purchase prices of 1 or 2 coins for the building tiles on the corresponding spaces.

Offer space and coin symbol

- Place the neutral **„Mayor" figure** on any one of the coin symbols on the offer board.



- Turn the **building tiles** face-down, shuffle them and place them in a supply next to the game board.
  - Each player draws 3 building tiles from the supply and takes them into his hand. Players may look at their tiles at any time but should make sure they are kept secret from the other players.

  - Place a building tile from the supply, turned face-up, onto each of the 5 large spaces on the offer board.

  - **With 3 players**, take 2 face-down tiles from the supply and return them to the box without looking at them.
  - **For the 2-player game**, the game setup is slightly different. You will find it at the end of these rules.

  The building tile colours correspond to those of the city districts. There are 3 types of building tile in each colour: houses (2 and 3-value), villas (2 and 3-value) and parks (3-value).
- Each player receives the **score marker** and **builder tile** in his colour.
  Each player places his score marker onto the 0 space of the score track and places his builder tile in front of himself.
  The builder tile colours make it easier to recognize which player owns which score marker.

- Each player receives 3 neutral **crane markers**.
  Note: With fewer than 4 players, excess crane markers, score markers and builder tiles are returned to the box.

- Place the **coins** next to the game board as a bank.
  Note: At the start of the game, players do not have any coins yet.
- The player with the best Frankfurt dialect begins the game.

GAMEPLAY

Play is in clockwise direction. On a player's turn, he carries 5 actions out in the following order:

1.) Play Building Tile
2.) Complete a Great Project
3.) Purchase Building Tile
4.) Move the Mayor
5.) Refill the Offer Board

Play then passes to the next player on the left.

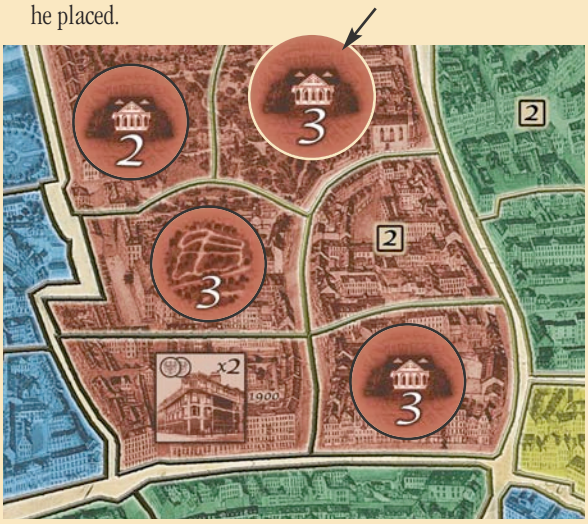
<u>The Individual Actions</u>:

1.) Play Building Tile

The player **must** take one of the 3 building tiles in his hand and place it into a city district of the **same colour** as the tile. He may place it onto any **free building space** in the district.
<u>Important</u>: The square illustrated spaces on the board are the great projects. Building tiles may not be placed onto these spaces!
Note: Different types of building tiles (park, villa or house) may be placed in the same district.

Whenever a player places a building tile, he receives victory points:

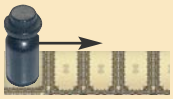
- He receives as many points as indicated on the building tile he placed.



Example: Axel places a red „Villa“ tile with a „3“ on it onto a free building space in a red district. He receives the 3 points indicated on the tile.

- Additionally, he receives all points from any building tiles of the same type (park, villa or house) already placed in the district.
  Example (Cont.): There are already 1 „Park“ tile and 2 „Villa“ tiles in the district. Axel receives the points indicated on the 2 „Villa“ tiles, an additional 2 + 3 = 5 points.

The player records the points he scored by moving his score marker the appropriate number of spaces forward on the score track.



Some building spaces have a small coin symbol or „2“ on them:

- If the player places his building tile on a space with a „2“, he receives 2 additional points.

  Example (Cont.): If, in the example above, Axel places his tile onto the space with the „2“, then he would receive a total of 3 + 2 + 3 + 2 = 10 points.
- If the player places his building tile on a space with a coin symbol, then he receives 1 coin from the bank. This is the only way to obtain money in the game!

  Note: A player may use a coin on the same turn he receives it.
  Important: A player may own **at most 3 coins**. If he already has 3 coins and would normally receive another one, then he doesn't receive it.

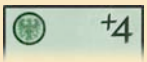
2.) Complete a Great Project

If a player wants to, and if the necessary requirements can be met, then the player **may** now complete the great project for the district he just placed a building tile into.

- The great project space must still be empty.
- The player must pay as many coins to the bank as indicated on the great project space.
- He must place one of his crane markers onto the space, thus showing that this great project has been completed.

When a player completes a great project, he receives a one-time bonus of the points indicated by the great project space:

„+4“: The player receives 4 bonus points.



„x2“: The player receives double victory points this turn.
Example (Cont.): Axel receives a total of 2 x 10 = 20 victory points.

Important: No more than one crane marker can be placed onto each great project space. Once placed on the game board, crane markers may not be moved. If a player has insufficient money or no more crane markers left, then he cannot complete a great project.

Notes: A great project can be completed even if there are empty building spaces left in a district. However, it is also possible that some great projects remain uncompleted at the end of the game. This is because players can only choose to complete a great project in the district they just placed a building tile into. Should the player who places the last building tile for a district choose not to complete that district's great project, then nobody else will be able to complete it either.

Important: The „Complete a Great Project“ action is the only action where a player may freely choose if he wishes to carry it out or not. All other actions **must** be carried out!

3.) Purchase Building Tile

The player **must** purchase one of the 5 building tiles on the offer board, adding it to his hand.

The tile that the Mayor is standing next to may be purchased **free of charge**, as the Mayor covers up the coin symbol that normally indicates the price.

If the player wishes to purchase one of the other four tiles, then he must pay the purchase price, as indicated by the coin symbol next to the appropriate tile. If he doesn't have enough coins, then he may not purchase the tile.

Afterwards, the player has 3 tiles in hand again.

4.) Move the Mayor

The player **must** move the Mayor to the next coin symbol next to a building tile. The Mayor is always moved in clockwise direction.

5.) Refill the Offer Board

Finally, the player **must** draw a new building tile from the supply and place it, face-up, onto the empty space on the offer board.

The player's turn is then over and play passes to the next player on the left..

GAME END

If the player cannot refill the offer board because there are no more building tiles left in the supply, then the game ends immediately.

FINAL SCORING

Now, each player still scores all tiles of **one colour** he has left in his hand. For each tile of this colour, he scores victory points equal to the tile's value. If the player has tiles of different colours in his hand, then he must choose which colour to score.

Example: At the end of the game, Bert has 1 blue and 2 red tiles left. He chooses to score red. He receives the victory points indicated on the red tiles, which are: 3 + 3 = 6 victory points.

The winner is the player whose score marker is the furthest along the score track. In the case of a tie, the winner is the tied player with the most coins. If there is still a tie, then there are multiple winners.

OTHER IMPORTANT INFORMATION

Forgot to Draw: Should a player have forgotten to draw a new building tile, then he draws a random tile from the supply. If the supply is empty, then the game ends immediately.

End of the Score Track: Should a player score more than 99 victory points, then he moves his marker beyond the „0" space and keeps scoring. As a reminder that he has already gone around the track once, he should place his builder tile next to the score track.

Too Many Coins: Should a player have taken too many coins by mistake, then must immediately return the excess coins to the bank.

Great Project: As each great project can only be completed once and the player receives his points immediately, remembering which player completed which great project doesn't matter.

Hint: One player should take the responsibility over the course of the game to refill the offer board.

CHANGES FOR THE 2-PLAYER GAME

The following changes to game setup are made for the 2-player game:

- Take 3 face-down tiles instead of 2 from the supply and return them to the box without looking at them.
- Draw, reveal and place building tiles, one at a time, from the supply until each city district has exactly one building tile of the matching colour in it.
  Revealed tiles in non-matching colours are subsequently turned face-down again and shuffled back into the supply.

© 2008 SAALBAU GmbH, © 2009 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich. All Rights reserved. 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. Wilh. Delkeskamp. Friedrich Wilhelm Delkeskamp (1794-1872), Frankfurt am Main, 1864, kolorierter Stahlstich, 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: THE FRANKFURT AM MAIN SAALBAU CELEBRATES ITS 150TH ANNIVERSARY

„Saalbauten" (Meeting Halls) are a historical building type that dates back to the Middle Ages, when they provided meeting space for city burghers.

As this middle class' commercial successes multiplied during the 19th Century, their cultural and political self-assurance grew as well, necessitating common meeting places for cultural, political and commercial purposes in many cities.

Typical for Saalbauten were a variety of rooms laid out for different purposes: In addition to a large hall, one would find dining salons, billiard rooms, libraries, saloons and occasionally also office space.

Examples of Saalbauten built during the 19th Century include the Concordia in Hamburg, the Stadthalle (Town Hall) in Krefeld, the building of the Museumsgesellschaft (Museum Society) in Stuttgart and the Saalbau in Heilbronn. A Community Hall proposed for Berlin in 1828 was denied by King Friedrich Wilhelm III of Prussia as being „too democratic".

In Frankfurt am Main, on 12 January, 1859, a press release announced the formation of a "Provisional Committee for the Creation of a Saalbau Corporation" and described that „this Corporation has the purpose ... to construct a building with a large Festival and Concert Hall along with all associated amenities, and to rent these spaces out for concerts, balls, exhibitions, etc." *

The first Frankfurt Saalbau was subsequently built and served as Festival Hall, Theatre and Cultural centrepoint for the burghers of Frankfurt.

Heavy bombing during the wartime years of 1943 and 1944 destroyed most of Frankfurt's Old City, including roughly 50% of the 176,000 private residences in the city, many public buildings and also the Saalbau on Junghofstraße.

Up until the 1990s, new Saalbauten, referred to as Community Halls, were built and opened in nearly all Frankfurt city districts.

Today, nearly 2 Million citizens visit the 25 Saalbauten operated by the „SAALBAU GmbH" annually. This Frankfurt am Main institution, the only one of its kind in Germany, has chosen the phrase "We make meetings possible!" as its motto.

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

150 JAHRE SAALBAU 1859 - 2009