



Mein

FRIEDBERG SPIEL



Die einzigartige Spielesammlung rund um Friedberg

Liebe Spiele-Fans,
liebe Friedberg-Fans,

vor Ihnen liegt nun die einzigartige Friedberger Spielesammlung „Mein Friedberg Spiel“, die nur darauf wartet, von Ihnen gespielt zu werden. Wir sind sehr stolz auf diese Spielesammlung, die traditionelle und moderne Spielideen miteinander verbindet.

Freuen Sie sich auf Spiele-Klassiker mit Friedberger Motiven, wie Memory und Skat, auf zwei Puzzles, auf ein Rundmühle-Spiel, das schon die Römer in Friedberg spielten, und auf ein Laufspiel über unsere knapp 700 Meter lange Kaiserstraße. Hinzu kommen mit Love Letter und Mau Mau zwei erfolgreiche Kartenspiele des Verlags, die für diese Spielesammlung extra auf die Friedberger Geschichte zugeschnitten wurden.

Wir möchten uns an dieser Stelle recht herzlich bei „Pegasus Spiele“ für die Entwicklung und Umsetzung dieser Spielesammlung bedanken. Wir sind sehr froh darüber, „Pegasus Spiele“ als einen der größten deutschen Gesellschaftsspiele-Verlage in unserer Stadt zu haben. Von Friedberg aus werden jährlich über eine Million Spiele in die Welt versendet. Trotz des unternehmerischen Wachstums und der weltweiten Vertriebswege, blieb die Verbindung zu unserer Stadt stets bestehen.

Mein besonderer Dank gilt auch dem Stadtarchiv der Stadt Friedberg und dem Wetterau-Museum für die Auswahl und Bereitstellung des Bildmaterials, das Verfassen der Texte und Bilderläuterungen sowie für die gute und kreative Zusammenarbeit mit dem Spieleverlag.

Die Spielesammlung war ein arbeitsintensives, aber auch spannendes Kooperationsprojekt, das sich gelohnt hat. Sie wird hoffentlich viele Jahre in den Wohnzimmern der Friedberger bzw. der Friedberg-Fans zu finden sein und viel Freude bereiten.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim spielerischen Erkunden unserer Stadt und ihrer Geschichte.

Es grüßt Sie herzlich

Michael Keller

Ihr Bürgermeister **Michael Keller**
Bürgermeister der Stadt Friedberg (Hessen)



Liebe Spiele-Fans,

heute können wir auf mehrere wichtige Auszeichnungen, nationales und internationales Engagement, das 2014 eingeweihte neue Firmengebäude und viele weitere Meilensteine und Erfolge zurückblicken. Dabei hat alles 1993 mit einem kleinen Spieleladen in der Friedberger City angefangen. Wir haben immer nach vorne geschaut, dabei aber nie unsere regionale Verbundenheit aus den Augen verloren. Wir sind nicht nur einer der erfolgreichsten deutschen Spieleverlage, wir sind auch immer noch ein Friedberger Unternehmen. Und da ist es naheliegend, dass wir als Spieleverlag ein Spiel für alle Friedberger und Spiele-Fans veröffentlichen, das nicht nur eng mit unserer Stadt verbunden ist, sondern auch allen Spaß macht. Erkunden Sie Friedberg gemeinsam mit Ihren Freunden und Ihrer Familie am Spieltisch und lernen Sie neben bewährten Klassikern auch unsere neuen Spielideen kennen.

Wir wünschen Ihnen viele unterhaltsame Stunden



Karsten Esser *Andreas Finkernagel*

Karsten Esser und Andreas Finkernagel
Geschäftsführer Pegasus Spiele

Spielmaterial



1 Würfel



12 Holztürme

(3x schwarz, 3x weiß, 1x gelb, 1x rot,
1x rosa, 1x blau, 1x grün, 1x braun)



72 Memo-Plättchen



87 kleine Karten



78 große Karten

(je 39 in Deutsch und in Englisch)



1 Spielplan,

Vorderseite: Mein Friedberg Leiterspiel
Rückseite: Römische Rundmühle



1 Puzzle mit 1000 Teilen



1 Puzzle mit 100 Teilen

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

Mein Friedberg Memo

Für 2-6 Spieler

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



72 Plättchen mit Friedberger Motiven
(36 Paare)

Spielvorbereitung

Legt alle 72 Plättchen mit der Bildseite nach unten in die Tischmitte und mischt sie gut durch.

Legt die Plättchen anschließend in Reihen zu einem Rechteck aus. Lasst dabei zwischen den Plättchen Freiräume, um die Plättchen später besser greifen zu können.

Spielziel

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Wenn ein Spieler am Zug ist, versucht er passende Bildpaare zu finden und zu sammeln. Wer am Ende die meisten Paare gesammelt hat, gewinnt.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Der Spieler am Zug deckt nacheinander 2 verdeckte Plättchen auf. Sind die Motive der aufgedeckten Plättchen unterschiedlich, dreht er beide Plättchen zurück, so dass die Bildseiten wieder verdeckt sind. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug. Sind die Motive der aufgedeckten Plättchen identisch, nimmt er beide Plättchen und legt sie vor sich ab. Dann darf er einen weiteren Zug durchführen.

Hinweis

Wartet einen Moment, nachdem 2 Plättchen aufgedeckt worden sind. So hat jeder Spieler die Chance, sich die Positionen der Bilder einzuprägen.

Spielende

Wenn ein Spieler das letzte Paar aufdeckt und an sich nimmt, endet das Spiel. Bildet nun aus allen gesammelten Karten einen Stapel und vergleicht die Höhe mit den Stapeln eurer Mitspieler. Wer den höchsten Stapel besitzt und somit die meisten Karten einsammeln konnte, gewinnt.

Die Motive



Das **Wetterau-Museum** liegt in direkter Nachbarschaft zur Friedberger Stadtkirche. Das historische Museum für Friedberg und die Wetterau zeigt Ausstellungen von der Vorgeschichte über Kelten, Römer und Mittelalter bis zur Neuzeit und Gegenwart.

(Wetterau-Museum, Foto: Reiner Strack)



Blick über den „**Fünffingerplatz**“ in die östliche Altstadt. In den im Volksmund als „Fünffingerplatz“ bezeichneten Platz münden die Usagasse, die Augustinergasse, die Verbindungsgasse, die Engelsgasse und die Judengasse.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Die nach dem in Bruchenbrücken geborenen Reformator Erasmus Alberus benannte **evangelische Pfarrkirche in Bruchenbrücken**. Die 1750/51 errichtete Predigtkirche ist ein längsrechteckiger Saalbau mit dreiseitigem Schluss.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Blick vom **Burggarten** auf die **Rückseite des „Schlosses“**. Das 1604-10 errichtete Herrenhaus des damaligen Burggrafen wurde später (ab 1698) ständiger Sitz des amtierenden Burggrafen. Nach dem Übergang der Burg an das Großherzogtum Hessen (1806) wurde das ehemalige Burggrafiat Sommerresidenz des Großherzogs; die rückwärtige Fassade wurde in diesem Zuge in den 1850er Jahren umgestaltet.

(Foto: Loni Schuchardt)



Ende August 2006 wurde das **Ockstädter Feldkreuz** in einem ökumenischen Gottesdienst feierlich eingeweiht. Die Friedensinschrift lautet in zwei Sprachen „Pax“ und „Peace“. Die Kosten wurden weitgehend von den Ockstädter Kirschenbauern aufgebracht.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Blick auf das äußere **nördliche Burgtor** und den **Adolfsurm**. Der Adolfsurm wurde um 1350 als zweiter Bergfried der Reichsburg Friedberg zur Sicherung der nördlichen Tore erbaut. Das äußere Nordtor wurde 1534 errichtet; von einstmalig acht Toren an der Nordseite der Burganlage sind heute noch drei Tore erhalten.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Das „**Alte Rathaus**“ auf der Kaiserstraße ist heute Heimat der Musikschule Friedberg (sowie des Friedberger Geschichtsvereins und der Volksbühne Friedberg). Das Barockgebäude wurde 1737-40 von dem Architekten Johann Philipp Wörrishofer errichtet. Es diente bis 1951 als Rathaus der Stadt Friedberg.

(Wetterau-Museum, Foto: Reiner Strack)



Blick auf das **Mühlengebäude** der nahe Bruchenbrücken gelegenen **Görbelheimer Mühle**, im Vordergrund die Wetter. Die im 19. Jahrhundert industriell ausgebaute Mühle geht auf eine mittelalterliche Mühle zurück. Der siedlungsartige Komplex wurde in den 1970er Jahren von Galeristen und Künstlern entdeckt und renoviert und bildet ein lohnendes Ausflugsziel.

(Foto: Loni Schuchardt)



Die **evangelische Michaeliskirche in Bauernheim** ist eine der ältesten Kirchen im Wetteraukreis. Ihre Bausubstanz stammt im Kern aus der Zeit um 1300.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Der um 1350 erbaute **Adolfsturm** ist das Wahrzeichen Friedbergs. Die heutige Form des Turmhelms und der vier angesetzten Türmchen (Wichhäusern) ist Ergebnis zweier Umgestaltungen der Jahre 1893 und 1896.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Reiner Strack)



Blick in den **Burggarten** mit der steinernen Brücke. Mitte des 18. Jahrhunderts wurde der einstige Zwinger zur Gartenanlage umgewandelt. Danach hat er mehrere Umgestaltungen je nach dem Stil der Zeit erlebt. Zuletzt wurde der Burggarten von 2007 bis 2010 umfassend saniert und nach historischem Vorbild neu gestaltet.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Reiner Strack)



Blick in den **Hirschgraben** mit der Burgmauer, der Burgkanzlei (links) der Burgwache (Mitte) und dem Westturm des (südlichen) Torbaus (rechts).

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Blick auf das **südliche Burgtor**. Das stattliche, um 1500 errichtete Burgtor wird von zwei Rundtürmen begrenzt. Seit 1792 führt eine steinerne Brücke über den Hirschgraben in die Burg.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Hochbild Service Lotz)



Die nördliche Zufahrt in die **Burg Friedberg** mit dem äußeren **nördlichen Burgtor**, das 1534 errichtet wurde.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Reiner Strack)



Blick auf das 1771 im Barockstil nach dem Vorbild der Frankfurter Hauptwache erbaute **Wachhaus** im Süden der **Friedberger Burganlage**.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Reiner Strack)



Die **evangelische Pfarrkirche in Dorheim**. Gemeinderaum und Turmhaube stammen aus der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts, der Turmunterbau und weitere ältere Reste verweisen aber auf das Jahr 1338.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Blick über den Kirschenberg auf die **katholische Pfarrkirche St. Jakobus in Ockstadt**. Die 1909-1911 erbaute Basilika mit ihrer markanten Doppelturmfassade beherbergt in ihrem Innern mit Rokokokanzel, Taufstein und Altären noch Ausstattungsgegenstände aus dem 18. Jahrhundert, die aus dem abgebrochenen Vorgängerbau stammen.

(Foto: Johannes Kögler)



Die 2009 nach einem Entwurf von Kai Wujanz errichtete **Elvis Presley-Skulptur am Verkehrskreisel** vor den ehemaligen Ray Barracks. In der Friedberger US-Kaserne war Elvis Presley vom 1. Oktober 1958 bis zum 1. März 1960 stationiert.

(Wetterau-Museum, Foto: Reiner Strack)



Die **evangelische Pfarrkirche in Fauerbach**. Das heutige Erscheinungsbild der Kirche wird durch Um- und Neubauten aus der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts geprägt, wobei der Chor als ältester Teil im Kern mittelalterlich ist.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Die **evangelische Pfarrkirche in Ossenheim**. Durch den „Umbau“ von 1608 erhielt die Kirche ihre heutige Gestalt. Der Taufstein aus dem Jahr um 1200 weist auf den mittelalterlichen Vorgängerbau hin.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Ortwin Musch)



Kreishaus am Europaplatz in Friedberg. Sitz des Landrats und der Verwaltung des 1972 aus den ehemaligen Landkreisen Büdingen und Friedberg hervorgegangenen Wetteraukreises.

(Foto: Wetteraukreis)



Der barocke **St. Georgs-Brunnen** wurde 1738 im Zentrum der Burganlage errichtet. Er ist in seiner hochwertigen künstlerischen Gestaltung ein Denkmal und zugleich Sinnbild des Burgregiments und der historisch einzigartigen Verfassung der Burg Friedberg.

(Foto: Johannes Kögler)



Heilig-Geist-Kirche in Friedberg. Der nach dem Zweiten Weltkrieg einsetzende Zuzug vieler Katholiken nach Friedberg, vor allem aus dem ehemaligen Sudetenland, machte den Bau der 1960 eingeweihten Kirche notwendig. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Heute verbinden die meisten Friedberger mit dem Begriff „**Steinerne Kreuz**“ eines der größten Neubaugebiete in der Stadt. 1702 wurde das Steinerne Kreuz von dem Ockstädter Johann Schaff gestiftet, der nach der Inschrift zu diesem Zeitpunkt 102 Jahre alt war. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Heidelinde Obermann)



Überreste des **Römerbades in der Friedberger Burg.** Die Grundmauern des vermutlich um 200 n. Chr. erbauten römischen Badegebäudes wurden 1963 beim Neubau eines Schulgebäudes entdeckt und vor Ort als Denkmal erhalten. Heute sind sie Teil des UNESCO-Welterbes Limes. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Peter Kynast)



Bibliothekszentrum Klosterbau in Friedberg. Das 1991 eröffnete Bibliothekszentrum Klosterbau beherbergt unter seinem Dach das Stadtarchiv und die Stadtbibliothek. Der charakteristische Bau ist ein Schulneubau aus dem Jahr 1967 auf dem Gelände des ehemaligen Augustinerklosters. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Dietrich Skrock)



Katholische Pfarrkirche Mariä Himmelfahrt in Friedberg. Im evangelisch geprägten Friedberg hatte die stetig wachsende katholische Gemeinde keine eigene Kirche im Stadtgebiet. Erst mit der 1882 eingeweihten Kirche Mariä Himmelfahrt in der Haagstraße war die lange Zeit der Provisorien zu Ende. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)



Blick in den Schacht des **jüdischen rituellen Bades (Mikwe).** Das frühgotische, um die Mitte des 13. Jahrhunderts erbaute „Judenbad“ gehört zu den wenigen in Europa erhaltenen monumentalen mittelalterlichen Mikwen. Sieben Treppeläufe führen innerhalb des 25 Meter tiefen Schachtes bis zum Grundwasser. (Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)



Blick in den Innenraum der **Friedberger Stadtkirche „Unserer Lieben Frau“** in Richtung Chor (Osten). Die hohe architektonische Qualität der gotischen Hallenkirche wird in der Harmonie und Ausgewogenheit des Innenraumes am deutlichsten sichtbar. (Ernst Götz, München, Foto: Achim Bunz)



Der „**Rote Turm**“ aus dem 14. Jahrhundert ist der einzige erhaltene Turm der mittelalterlichen Stadtbefestigung Friedbergs. Sein Standort hinter der katholischen Pfarrkirche Mariä Himmelfahrt in der Haagstraße markiert den Verlauf der Stadtmauer in diesem Bereich. (Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)



Pegasus Spiele wurde 1993 als kleiner Spielverlag in der Friedberger Altstadt gegründet und hat sich in den letzten Jahren zum international agierendem Spieleverlag und -vertrieb entwickelt. Mit dem Spiel des Jahres „Camel Up“ und dem Kennerspiel des Jahres „Istanbul“ konnte Pegasus Spiele 2014 den bisher größten Erfolg erzielen. 2016 folgte die Nominierung zum Kinderspiel des Jahres für das Spiel „Mmm“.



Luftaufnahme der **Stadtkirche** von Südwesten. Das Foto zeigt deutlich den eindrucksvollen Baukörper der von ca. 1260 bis 1410 errichteten Hallenkirche, der die Dächer der Friedberger Altstadt Häuser weit überragt. Von zwei geplanten Westtürmen konnte um 1410 nur ein Turm vollendet werden. (Foto: Loni Schuchardt)



1928 in Betrieb genommen, war der neue **Wasserturm** der Stadt am Standort der ehemaligen Mainzer Warte schnell eines der neuen Wahrzeichen der Stadt. Durch die 1932 eingeweihte Krypta für die Gefallenen des Ersten Weltkriegs entstand eine Kombination aus Wasserturm und Ehrenmal, die es wohl so in Deutschland kein zweites Mal gibt. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Blick in den **Innenhof des Wetterau-Museums.** Im Vordergrund ist die Original-Skulptur des Heiligen Georg (1738) vom St. Georgs-Brunnen in der Burg zu sehen; am Brunnen befindet sich heute eine Kopie. (Wetterau-Museum, Foto: Reiner Strack)



Rathaus der Stadt Friedberg. 1997 bezog die Friedberger Stadtverwaltung den Komplex der ehemaligen „Blindenanstalt“ samt Park. Eine erste „Blindenanstalt“ war bereits 1851 von Johann Peter Schäfer gegründet worden, 1912 entstand der repräsentative Neubau an der Mainzer-Tor-Anlage, das heutige Rathaus der Stadt Friedberg. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Hochbild Service Lotz)



Sogenanntes „**Schloss**“, eigentlich **Herrenhaus des damaligen Burggrafen Johann Eberhard von Cronberg („Cronberger Hof“)**. Das 1604-10 errichtete Herrenhaus wurde ab 1698 ständiger Sitz des amtierenden Burggrafen. Nach dem Übergang der Burg an das Großherzogtum Hessen (1806) wurde es als großherzogliche Sommerresidenz genutzt und Schloss genannt. Heute Eigentum des Landes Hessen und Sitz des Finanzamts Friedberg. (Stadtarchiv Friedberg, Foto: Hochbild Service Lotz)

Mein Friedberg Leiterspiel

Für 2-6 Spieler

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



1 Spielplan



1 Würfel



6 Holztürme
(in 6 verschiedenen Farben)

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt 1 Holzturm und platziert ihn auf dem **Startfeld** des Spielplans.



Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Spielablauf

Euer Ziel ist es, das südliche Burgtor am Ende der Laufstrecke als Erster zu erreichen. Dabei gelingt es euch vielleicht, einigen Geschäften der Kaiserstraße einen Besuch abzustatten und dadurch Teile des Weges zu überspringen. Aber Achtung: Endet euer Zug auf einem Abstiegsfeld, geht es zurück ins Geschäft und ihr müsst von dort aus weiter laufen.

Allgemeiner Zugablauf

Wenn du am Zug bist, musst du den Würfel werfen und auf dem Weg mit deinem Turm so viele Felder weiter ziehen, wie die Würfelaugen angeben. Endet deine Bewegung auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer Turm steht, musst du auf das letzte freie Feld zurück.

Ausnahmen stellen die großen Felder – die Geschäfte und Abstiegsfelder – dar. Auf diesen Feldern dürfen beliebig viele Türme stehen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Die Geschäfte

Wenn du deine Bewegung auf einem der 11 Geschäfte beendest, steigst du sofort über die Leiter zum verbundenen Abstiegsfeld auf und beendest dort deinen Zug. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Die Abstiegsfelder

Wenn du deine Bewegung auf einem der 11 Abstiegsfelder beendest, musst du sofort über die Leiter zum verbundenen Geschäft absteigen und deinen Zug dort beenden. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Ende des Spiels

Um das Spiel zu gewinnen, musst du das Burgtor am Ende des Weges erreichen. Dabei darfst du keine Schritte verfallen lassen. Solltest du mit deinem Wurf ein höheres Ergebnis erwürfeln, als du Schritte zum Burgtor benötigst, bleibst du einfach stehen und der nächste Spieler ist am Zug.

Die teilnehmenden Gewerbetreibenden



**Buchhandlung
Bindernagel GmbH**
Kaiserstraße 72



Metzgerei Engel GmbH
Kaiserstraße 98



Katie's Spielwelt
Kaiserstraße 128



Lisa Parfum Kosmetik
Kaiserstraße 40

Römische Rundmühle

Für 2 Spieler

Vom 1. bis zum 3. Jahrhundert n. Chr. war die Wetterau von den Römern besetzt; um die fruchtbare Landschaft zog sich als befestigte Grenze der Limes. In Friedberg gab es ein großes Kastell im Bereich des heutigen Burgareals sowie südlich anschließend eine zivile Siedlung (vicus). Im Kastell war zeitweise eine berittene Damaszener-Kohorte von 1.000 Mann stationiert. Die römischen Soldaten verbrachten nach Dienstschluss um die Mittagszeit viele Stunden in den Kastellbädern, den Thermen, die außerhalb der Kastelle gebaut waren. Nach dem Bad vertrieb man sich die Zeit bei Sport und Spiel. Neben dem Würfelspiel, bei dem häufig um Geld gespielt wurde, erfreuten sich auch Brettspiele großer Beliebtheit, darunter zwei Varianten des Mühlespiels, die „Mola“ (Große Mühle) und die „Mola rotunda“ (Kreismühle). Die Spielsteine waren aus Bein, Glas oder zugeschlagenen Gefäßscherben, die Spielbretter aus Holz, Elfenbein, Marmor oder Ton. War gerade kein Spielbrett zur Hand, konnte der Spielplan auch in die Erde, den Straßenstaub oder in den Steinboden eines öffentlichen Platzes aufgemalt oder eingeritzt werden.

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



1 Spielplan



6 Holztürme
(je 3 in den Farben
Weiß und Schwarz)

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich 3 Holztürme dieser Farbe. Der jüngere Spieler beginnt.



König Plus
Kaiserstraße 14



Lederwaren STECK
Kaiserstraße 60



Natürlich Kunst!
Schirngasse 4



Jakob Burck GmbH
Kaiserstraße 50



Hof-Apotheke zum Mohren
Kaiserstraße 104



Ticket-Shop Friedberg
Vorstadt zum Garten 2



Engel-Apotheke
Kaiserstraße 48

Pegasus Spiele bedankt sich sehr herzlich bei allen teilnehmenden Geschäften für die inhaltliche Unterstützung der Spielesammlung.

Spielablauf

Das Spiel verläuft in 2 Phasen ab:

1. Setzphase

2. Zugphase

1. Setzphase

Der Startspieler beginnt und setzt 1 Turm auf einen freien Punkt oder in die Mitte des Sandkreises. Anschließend ist der zweite Spieler am Zug, der seinerseits einen Turm auf einen noch freien Punkt setzt. Fahrt so lange fort, bis beide Spieler ihre 3 Türme eingesetzt haben.

2. Zugphase

Nachdem beide Spieler je 3 Türme eingesetzt haben, beginnt der Startspieler die Zugphase, indem er 1 eigenen Turm von einem Punkt auf einen angrenzenden freien Punkt verschiebt. Anschließend ist der zweite Spieler am Zug. Spielt abwechselnd so lange weiter, bis ein Spieler seine 3 Türme in einer geraden Linie verbinden kann.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler 3 Türme in einer geraden Linie verbindet, nennt man das eine Mühle und dieser Spieler gewinnt sofort das Spiel.

Rätsel zur Friedberger Stadtgeschichte

Für 2+ Spieler

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:

10 Spielkarten



Vorderseiten



Rückseiten

Spielablauf

In diesem Spiel erwarten euch kuriose und informative Rätsel zu 800 Jahren Friedberger Stadtgeschichte. Eure Aufgabe besteht darin, diese Rätsel zu entwirren. Dazu übernimmt einer von euch die Rolle des Spielleiters. Falls jemand mitspielt, der die Rätsel schon kennt, sollte derjenige als Spielleiter fungieren. Der Spielleiter wählt ein Rätsel aus und liest die Vorderseite des Rätsels laut vor. Er sollte darauf achten, dass die Mitspieler die Lösung auf der Rückseite der Karte nicht sehen können. Danach liest er leise, nur für sich, die Lösung des Rätsels auf der Rückseite.

Nun sollen die Spieler den tatsächlichen Ablauf des Geschehens herausfinden, indem sie Fragen stellen. Es sind jedoch nur Fragen erlaubt, die der Spielleiter mit „Ja“, „Nein“ oder „Das ist nicht wichtig“ beantworten kann.

Der Spielleiter beantwortet so lange alle Fragen, bis der wahre Sachverhalt aufgeklärt ist. Sobald ein Rätsel gelöst ist, wird am besten der nächste Spieler reihum zum neuen Spielleiter ernannt.

Mein Friedberg Mau Mau

Für 2-4 Spieler

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



8 große Gebäudekarten



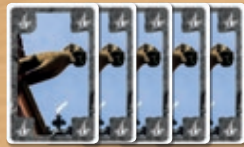
1 große Zeit-Karte
(Vorderseite: heute,
Rückseite: damals)



44 Mau-Mau-Karten;
je 11 in den Farben
Gelb, Rot, Lila, Blau



Sonderkarten
6 Turmuhren



Sonderkarten
5 Wasserspeier

Zudem benötigt ihr noch Zettel und Stift.

Spielvorbereitung

Legt die Zeit-Karte in die Tischmitte so aus, dass die „Heute“-Seite sichtbar ist.

Jeder Spieler erhält (per Zufall) **1 große Gebäudekarte** und legt sie so vor sich ab, dass die „Heute“-Seite sichtbar ist. Lest nun reihum die Fähigkeiten eurer Karten vor, damit jeder Spieler alle Fähigkeiten kennt.

Mischt alle **44 Mau-Mau-Karten** zusammen mit den **11 Sonderkarten** in einen Stapel. Bestimmt einen **Geber**, der jedem Spieler nun **8 Karten** dieses Stapels gibt. Nehmt eure Karten auf eure **Hand**.

Legt den übrigen Stapel als Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Dies ist die erste Karte des Ablagestapels.

Sonderfall:

Habt ihr eine Sonderkarte (Turmuhr oder Wasserspeier) aufgedeckt, deckt ihr solange weitere Karten auf, bis ihr eine Mau-Mau-Karte aufdeckt. Nur die Mau-Mau-Karte legt ihr auf den Ablagestapel. Alle aufgedeckten Sonderkarten mischt ihr wieder in den Nachziehstapel.

Spielablauf

Euer Ziel ist es, alle eure Handkarten loszuwerden. Ein Spiel geht über mehrere **Runden**. Sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat, endet eine Runde.

Einigt euch zunächst, wie viele Runden ihr spielen möchtet, je nach gewünschter Dauer, zum Beispiel:

	kurzes Spiel	normales Spiel	langes Spiel
Runden	3	5	7

Einigt euch auch darauf, ob ihr alle Runden mit denselben Gebäudekarten spielt oder ob ihr zu Beginn jeder neuen Runde eure Gebäudekarte an euren linken Nachbarn weitergeben wollt.

Der Spieler links vom Geber beginnt, danach seid ihr **reihum im Uhrzeigersinn** am Zug.

Allgemeiner Zugablauf

Wenn du am Zug bist, musst du 1 Karte von deiner Hand ausspielen. Kannst oder willst du dies nicht, musst du 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf deine Hand nehmen. Du darfst die soeben gezogene Karte ausspielen, wenn du kannst. Danach endet dein Zug.

Mau-Mau-Karten

Eine **Mau-Mau-Karte** kannst du nur ausspielen, wenn sie **dieselbe Farbe** oder **dasselbe Wappen** hat wie die oberste Karte des Ablagestapels. Ausnahme: Existiert ein noch unerfüllter **Farbwunsch** (siehe unten), muss deine Mau-Mau-Karte der gewünschten **Farbe** entsprechen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. (Das Wappen ist in diesem Fall frei wählbar.)
Lege deine ausgespielte Karte oben auf den **Ablagestapel**. Stimmt das **Wappen** oder die **Farbe** mit einer der beiden Ab-

bildungen im unteren Feld deiner **Gebäudekarte** überein, wird jetzt die entsprechende **Fähigkeit** ausgelöst. (Dies wird später ausführlicher beschrieben.) Danach endet dein Zug.

Sonderkarten

Wasserspeier

Einen **Wasserspeier** kannst du generell immer ausspielen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Lege deinen Wasserspeier auf eine **Gebäudekarte** deiner Wahl. Ein **Gebäude**, auf dem ein **Wasserspeier** liegt, kann seine **Fähigkeit** so lange **nicht** einsetzen, bis der Wasserspeier **abgelegt** wird.

Du darfst deinen Wasserspeier nur auf ein Gebäude legen, auf dem **kein anderer Wasserspeier** liegt. (Das bedeutet im Spiel zu zweit, du darfst deinen Wasserspeier nur auf dein **eigenes** Gebäude legen, falls bereits ein Wasserspeier auf dem Gebäude deines Mitspielers liegt.)

Es dürfen **nie 2 oder mehr Wasserspeier zugleich** ausliegen. Liegt bereits ein **anderer** Wasserspeier aus, wenn du deinen Wasserspeier ausspielst, so legst du den **anderen** Wasserspeier nun auf den **Ablagestapel** und nennst einen **Farbwunsch** (siehe unten). Danach endet dein Zug.

Turmuhren

Eine **Turmuhr** kannst du generell immer ausspielen – egal, welche Karte oben auf dem Ablagestapel liegt. Lege deine Turmuhr neben die **große Zeit-Karte**. Liegen hier jetzt **weniger** Turmuhren aus, als Spieler mitspielen, **endet** dein Zug.

Liegen hier jetzt **genauso viele** Turmuhren aus, wie Spieler mitspielen, wird die Zeit gewechselt, und die „Heute“-Seite auf die „Damals“-Seite bzw. die „Damals“-Seite auf die „Heute“-Seite gedreht. Drehe die **Zeit-Karte** auf ihre **andere** Seite. Zudem drehen **alle** Spieler ihre **Gebäudekarte** auf die **andere** Seite. Lag ein **Wasserspeier** auf einem Gebäude, wird dieser auf den Ablagestapel gelegt. Lege zuletzt **alle ausliegenden** Turmuhren auf den **Ablagestapel** und nenne einen **Farbwunsch** (siehe unten). Danach endet dein Zug.

Farbwunsch

Wurden während deines Zugs eine oder mehrere **Sonderkarten** auf den Ablagestapel gelegt, darfst du dir eine **Farbe** wünschen: Rot, Blau, Gelb oder Lila. Dein Farbwunsch bleibt so lange bestehen, bis ein Spieler entweder eine Mau-Mau-Karte der ge-

wünschten Farbe ausspielt oder eine andere Sonderkarte ablegt und einen neuen (oder denselben) Farbwunsch äußert. Manchmal kann auch durch die **Fähigkeit** eines **Gebäudes** ein Farbwunsch entstehen, für den dann dieselben Regeln gelten.

Leerer Stapel

Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**, mischt ihr alle Karten des **Ablagestapels** und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

Achtung:

Die oberste Karte des Ablagestapels dürft ihr nicht mitmischen, sondern müsst sie als Ablagestapel liegen lassen.

Mau

Sobald du deine **vorletzte** Karte spielst, also danach nur **noch 1 Karte** auf der Hand hast, musst du dies **sofort** (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „**Mau**“ sagst. **Vergisst** du dies, musst du **1 Strafkarte** vom Nachziehstapel ziehen.

Ende einer Runde

Mau Mau

Sobald du deine **letzte** Karte spielst, **endet die Runde**. Allerdings musst du dies **sofort** (im Allgemeinen innerhalb von 2,6 Sekunden) melden, indem du „**Mau Mau**“ sagst. **Vergisst** du dies, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen und die Runde geht weiter.

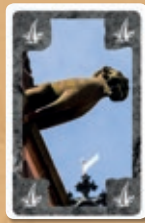
Löst deine letzte Karte eine **Fähigkeit** deines Gebäudes aus, setzt du diese Fähigkeit noch ein, da dies eventuell Auswirkungen auf die Punktwertung haben kann.

Achtung:

Du darfst das Spiel **nicht** durch **Ausspielen** einer **Sonderkarte** beenden! Tust du dies trotzdem, musst du **2 Strafkarten** vom Nachziehstapel ziehen und die **Runde geht weiter**.

Aber:

Du darfst das Spiel durch den Einsatz deiner **Fähigkeit** deines Gebäudes beenden!



Beispiel 1:

Klaus und Angelika spielen zu zweit. Klaus besitzt die abgebildete Gebäudekarte und hat noch 2 Karten auf der Hand, einen Wasserspeier und die blaue Wetterau-Wappen-Karte. Auf Angelikas Gebäude liegt bereits ein Wasserspeier. Klaus ist am Zug. Würde er jetzt das Wetterau Wappen ausspielen (und „Mau“ sagen), hätte er nur noch den Wasserspeier auf der Hand. Damit dürfte er das Spiel in seinem nächsten Zug nicht beenden!

Deshalb spielt Klaus den Wasserspeier aus und legt ihn auf seine eigene Gebäudekarte. (Auf Angelikas Gebäude darf er den Wasserspeier nicht legen.) Danach legt er Angelikas Wasserspeier auf den Ablagestapel und wünscht sich die Farbe Blau. Nun sagt er noch „Mau“. So hat er eine große Chance, das Spiel im nächsten Zug zu gewinnen.

Ist die Runde zu Ende, erhält jeder Spieler **Punkte**. Die **Anzahl** dieser Punkte entspricht der **Summe der Karten**, die **alle anderen Spieler** noch auf der **Hand** haben. Außerdem erhält jeder Spieler, der die Runde beendet hat, **2 Punkte als Bonus**.

Beispiel 3:

Angelika hat die Runde beendet. Die Spieler haben auf ihrer Hand:

	Angelika	Robert	Klaus	Sebastian
Karten	0	1	2	4

Angelika erhält $1+2+4=7$ Punkte + 2 Bonuspunkte, insgesamt also **9 Punkte**.

Robert erhält $0+2+4 = 6$ Punkte

Klaus $0+1+4 = 5$ Punkte

Sebastian $0+1+2 = 3$ Punkte

Notiert alle Punkte auf einem Zettel. Bereitet danach die nächste Runde wieder genauso vor wie zu Spielbeginn. Der Geber wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.



Beispiel 2:

Angelika besitzt die abgebildete Gebäudekarte und hat noch 2 Karten auf der Hand, eine Turmuhr und die blaue Friedberg-Wappen-Karte. Die oberste Karte des Ablagestapels ist die blaue Wetterau-Wappen-Karte. Angelika spielt die blaue Friedberg-Wappen-Karte aus, legt sie auf den Ablagestapel und sagt „Mau“. Durch die blaue Karte wird ihre Fähigkeit auf der rechten Seite der Gebäudekarte ausgelöst. Sie gibt die Turmuhr, ihre letzte Karte an Klaus und sagt „Mau Mau“. Da sie die Turmuhr nicht ausgespielt hat, sondern durch eine Fähigkeit abgeben konnte, gewinnt sie das Spiel.

Ende des Spiels

Nach der zu Spielbeginn vereinbarten Anzahl an Runden gewinnt der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten. Bei Gleichstand spielt ihr einfach noch eine weitere Runde.

Gebäude-Fähigkeiten

Alle 8 Gebäude haben auf der „**Heute**“-Seite unterschiedliche Fähigkeiten. Auf der „**Damals**“-Seite sind alle Fähigkeiten **identisch**. Liegt ein **Wasserspeier** auf deiner Gebäudekarte, egal ob auf der „**Damals**“- oder „**Heute**“-Seite, kannst du deine Fähigkeiten so lange nicht einsetzen, bis der Wasserspeier abgelegt wird.

Fähigkeiten der Gebäude auf der „**Damals**“-Seite

Auf der „**Damals**“-Seite hat dein Gebäude 2 Fähigkeiten. Links ist **1 Wappen** abgebildet. Jedes Mal, wenn du 1 Mau-Mau-Karte mit diesem Wappen ausspielst, muss dein linker Nachbar **2 Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Rechts ist ein **farbiger Mauerrahmen** abgebildet. Jedes Mal, wenn du **1 deiner Handkarten** mit dieser Rahmenfarbe ausspielst, gibst du anschließend **1 deiner Handkarten** einem anderen Spieler deiner Wahl, der sie nun **auf seine Hand** nehmen muss.

Falls du eine Karte ausspielst, die **sowohl** das passende Symbol **als auch** die passende Farbe hat, setzt du **beide** Fähigkeiten ein.

Fähigkeiten der Gebäude auf der „Heute“-Seite

Auf der „Heute“-Seite hat dein Gebäude 1 Fähigkeit, über der 2 Wappen abgebildet sind. Jedes Mal, wenn du 1 Karte mit einem dieser beiden Wappen ausspielst, setzt du anschließend deine Fähigkeit ein.

Die Fähigkeiten im Detail:



Wasserturm

Du ziehst **2 Karten** vom Nachziehstapel und siehst sie dir an. Dann gibst du entweder beide Karten an **1 Spieler** deiner Wahl **oder** du verteilst beide Karten an **2 verschiedene Spieler**. Du darfst dabei auch dir selbst eine oder beide Karten geben, falls du das möchtest.



Evangelische Michaeliskirche Bauernheim

Alle anderen Spieler müssen 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen. Du selbst ziehst keine Karte.



Evangelische Kirche Fauerbach

Alle anderen Spieler (außer dir!) vergleichen die Anzahl ihrer Handkarten. Wer von ihnen die wenigsten Karten auf der Hand hat, zieht 2 Karten vom Nachziehstapel. Haben 2 oder mehr Spieler die wenigsten Karten, ziehen diese Spieler je 1 Karte vom Nachziehstapel. Du selbst musst keinesfalls Karten ziehen!



Evangelische Pfarrkirche Dorheim

Du tauschst mit einem Spieler deiner Wahl die Gebäudekarte. Danach bist du sofort noch mal am Zug.



Evangelische Pfarrkirche Bruchenbrücken

Nenne eine Farbe: Rot, Blau, Grün oder Lila. Jeder andere Spieler muss dir entweder 1 Handkarte dieser Farbe zeigen oder 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen. Achtung: Dies gilt nicht als Farbwunsch!



Evangelische Stadtkirche Friedberg

Du gibst 1 deiner Handkarten an deinen linken Nachbarn. Dieser darf als Entschädigung einen Farbwunsch nennen.



Katholische Pfarrkirche Ockstadt

Lege 1 Karte von deiner Hand sowie 1 Karte vom Nachziehstapel (ohne sie anzusehen) verdeckt neben die große Zeit-Karte. Setz du diese Fähigkeit später erneut ein, legst du 2 weitere Karten wie zuvor dazu. Der so entstehende Stapel wird Pool genannt. Sobald ein Spieler eine Sonderkarte (Turmuhr oder Wasserspeier) spielt, muss er alle Karten aus dem Pool auf seine Hand nehmen.

Achtung: Dies gilt auch für dich selbst!



Evangelische Pfarrkirche Ossenheim

Nenne einen Farbwunsch. Danach bist du sofort noch mal am Zug. (Diese Fähigkeit kannst du auch mehrmals nacheinander nutzen, falls du entsprechend viele passende Symbole ausspielst.)

Die Motive

Wasserturm



Der 1928 in Betrieb genommene Wasserturm auf dem Wartberg. Das Schwarzweiß-Foto zeigt die Einweihung der Krypta am 10. Juli 1932. Die Kombination eines Wasserturms mit einem Ehrenmal für die Gefallenen der beiden Weltkriege gibt es in dieser Form deutschlandweit nur in Friedberg. Auch heute noch sichert der Wasserturm die Wasserversorgung der Stadt. Der Hochbehälter und die drei Erdbassins vor dem Turm fassen jeweils 400 Kubikmeter Wasser.



(s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Fotosammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Harald Herbert)

Evangelische Michaeliskirche Bauernheim



Mit einer Bauzeit zwischen 1250 und 1300 gehört die evangelische Michaeliskirche in Bauernheim in ihrem bestehenden Kern zu den ältesten Kirchen im Wetteraukreis. Kanzel und Empore stammen dagegen aus dem frühen 18. Jahrhundert, die Orgel von 1899. Die Umbenennung in Michaeliskirche erfolgte im Jahr 2001.



(s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Fotosammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)

Evangelische Kirche Fauerbach



Um einen im Kern mittelalterlichen Chor erhielt die Evangelische Kirche Fauerbach ihr heutiges Aussehen am Ende des 17. Jahrhunderts. Sie bildet den Kern einer Gesamtanlage, der aus dem Kirchhof, dem ersten Pfarrhaus (1731) und dem Stammsitz des Geschlechts der Waisen von Fauerbach besteht.



(s/w Foto: Bildarchiv Foto Marburg, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Katja Augustin)

Evangelische Pfarrkirche Dorheim



Die wesentlichen Bauten der auf einem Turmunterbau von 1338 errichteten Pfarrkirche stammen aus dem 18. Jahrhundert. So der Gemeinderaum 1725/26 und die Turmhaube 1728. Die 1855 eingebaute Orgel ist die älteste aller eingemeindeten Stadtteile. (s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Postkartensammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)



Evangelische Pfarrkirche Bruchenbrücken



Die evangelische Pfarrkirche erhielt 1982 auf Beschluss des Ortsbeirats den Namen Erasmus Alberus, nach dem großen in Bruchenbrücken geborenen Reformator. Die auf den Überresten von vier Vorgängerbauten stehende Kirche wurde in den Jahren 1750/51 errichtet.



(s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Postkartensammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)

Evangelische Stadtkirche Friedberg



Die Evangelische Stadtkirche „Unserer Lieben Frau“ wurde in der wirtschaftlichen Blütezeit Friedbergs zwischen 1260 und 1410 erbaut. Neben der Elisabethkirche in Marburg gehört sie zu den größten Hallenkirchen Hessens. Zu den kostbarsten Ausstattungsgegenständen im Innern zählen das Sakramentshaus (1482-1484), das Chorgestühl (vor 1350) und die 26 Glasfenster, von denen die ältesten aus dem späten 15. Jahrhundert stammen.



(s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Postkartensammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Dietrich Skrock)

Love Letter - Der Zar kommt

Für 2-4 Spieler

Katholische Pfarrkirche Ockstadt



Die 1909-1911 erbaute Basilika St. Jakobus zeugt mit ihrer für eine Dorfkirche seltenen Doppelturmfassade vom katholischen Selbstbewusstsein der Ockstädter. In ihrem Innern beherbergt sie mit Rokokokanzel, Taufstein und Altären noch Ausstattungsgegenstände aus dem 18. Jahrhundert, die aus dem abgebrochenen Vorgängerbau stammen. Unter dem rechten Seitenschiff der Kirche befindet sich die Familiengruft der ehemaligen Ortsherren, der Reichsfreiherrn von und zu Franckenstein.



(s/w Foto: Stadtarchiv, Postkartensammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Winfried Eberhardt)

Evangelische Pfarrkirche Ossenheim



Die evangelische Pfarrkirche in Ossenheim. Durch den „Umbau“ von 1608 erhielt die Kirche ihre heutige Gestalt. Der Taufstein aus dem Jahr um 1200 weist auf den mittelalterlichen Vorgängerbau hin.



(s/w Foto: Stadtarchiv Friedberg, Postkartensammlung, Farbfoto: Stadtarchiv Friedberg, Foto: Ortwin Musch)

Für dieses Spiel benötigt ihr folgendes Spielmaterial:



16 Personenkarten



4 Übersichtskarten



12 Türme beliebiger Farbe

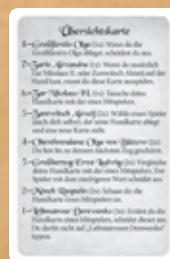
Die Personenkarten

Auf jeder Personenkarte ist ein Mitglied der Zarenfamilie oder eine ihnen nahestehende Person abgebildet. In der oberen linken Ecke der Karte ist der Wert der abgebildeten Person angegeben.

Je höher die Zahl ist, desto näher steht die Person der Großfürstin Olga. Großfürstin Olga selbst besitzt den höchsten Wert. Am unteren Rand der Karte befindet sich ein Textfeld, in dem die Funktion oder die Besonderheit der jeweiligen Personenkarte beschrieben ist.



4 Übersichtskarten



Die Übersichtskarten geben einen kurzen Überblick über alle Personenkarten und deren Funktion oder Besonderheiten. Zusätzlich ist in Klammern angegeben, wie oft jede Personenkarte im Spiel vorhanden ist.

Spielidee

Anfang des 19. Jahrhunderts gab es eine enge verwandtschaftliche Beziehung zwischen dem Haus Hessen-Darmstadt und dem Zarenhof. Ihr letzter Höhepunkt war die Hochzeit der Hessischen Prinzessin Alix mit Zar Nikolaus II. im Jahr 1896. Danach folgten zahlreiche Besuche in der hessischen Heimat. Die Zarenfamilie wohnte in der großherzoglichen Sommerresidenz in der Friedberger Burg.

Für die Kinder Friedbergs war der Besuch der Zarenfamilie im Jahr 1910 eine aufregende Zeit. Sie warteten vor dem Schloss, bis die vier Zarentöchter und der Zarewitsch herauskamen und wichen ihnen den ganzen Tag nicht mehr von der Seite. Wer kommt Großfürstin Olga am nächsten?

Spielvorbereitung

Die 16 Personenkarten werden gut gemischt. An jeden Spieler wird 1 Personenkarte ausgeteilt, die er auf die Hand nimmt und vor den anderen Spielern geheim hält.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 1 Übersichtskarte und legt sie vor sich ab.

Die restlichen Personenkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt.

Abschließend wird die oberste Karte des Nachziehstapels als Reservekarte verdeckt beiseite gelegt.

Achtung:

Beim Spiel zu zweit werden **zusätzlich** die nächsten 3 Personenkarten des Nachziehstapels gezogen und **offen** neben die Reservekarten gelegt. Sie sind in dieser Runde nicht mehr im Spiel.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Die Spieler führen ihre Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst die oberste Karte des Nachziehstapels und nimmt diese verdeckt auf die Hand. Da er zuvor bereits 1 Personenkarte auf der Hand hatte, besitzt er nun 2 Handkarten.

Er wählt 1 dieser 2 Handkarten und spielt sie offen vor sich aus – die andere Karte behält er weiterhin verdeckt auf der Hand.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, muss er sie jetzt ausführen. Abschließend legt er sie offen auf seinen persönlichen Ablagestapel, den er vor sich bildet. Die Karten des Ablagestapels werden leicht versetzt übereinandergelegt, sodass erkennbar ist, welche Karten bereits gespielt wurden.

Damit ist sein Zug beendet und der Spieler links von ihm ist am Zug.

Hinweis:

Die Funktionen und Besonderheiten der Personenkarten sind ab Seite 16 unter „Die Personen“ genauer beschrieben.

Ausscheiden

Scheidet ein Spieler aus der laufenden Runde aus, legt er seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel – die Funktion dieser Karte wird nicht ausgeführt. Der Spieler nimmt bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wird in der Spielreihenfolge übersprungen.

Rundenende

Die laufende Runde endet, wenn alle bis auf 1 Spieler ausgeschieden sind. Dieser Spieler gewinnt die Runde.

Ist der Nachziehstapel am Ende des Zuges eines Spielers aufgebraucht, endet die Runde ebenfalls und wird wie folgt ausgewertet: Die Spieler, die noch nicht ausgeschieden sind, decken ihre Handkarten auf. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert die Runde.

Der oder die Gewinner erhalten als Belohnung 1 Turm. Die Farbe spielt dabei keine Rolle!

Neue Runde

Bevor eine neue Runde beginnt, werden die unter Spielvorbereitung beschriebenen Punkte erneut durchgeführt. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist zuerst am Zug. Sollte es mehrere Gewinner geben, beginnt der jüngste von ihnen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Türmen besitzt. Die benötigte Anzahl an Türmen ist abhängig von der Spielerzahl:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Türme	5	4	3

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Türmen besitzt, ist der Gewinner. Im eher seltenen Fall eines Gleichstands gewinnt jeder am Gleichstand Beteiligte.

Die Personen

Generell gilt: Verlangt die Funktion einer Personenkarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, dürfen nur Spieler gewählt werden, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin dürfen nur Spieler gewählt werden, die nicht durch die Oberehrendame Olga von Bützow geschützt sind.

Sind alle Mitspieler durch die Oberehrendame Olga von Bützow geschützt, kann niemand gewählt werden, und du musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Die Ausnahme bildet der Prinz. In diesem Fall muss der Spieler sich selbst wählen.



Großfürstin Olga

Die 1895 geborene Olga war die älteste Tochter von Nikolaus und Alexandra. Sie galt als sehr belesen, spontan und schlagfertig und war eine gute Tennisspielerin.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Die **Großfürstin Olga** hat den höchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Wenn du sie ausspielst oder sie aus einem anderen Grund auf deinen Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.



Zarin Alexandra

Alice Viktoria Helene Luise Beatrice, vom Volk Alix genannt, wurde 1872 als Tochter von Großherzog Ludwig IV. und Prinzessin Alice von Großbritannien und Irland in Darmstadt geboren. 1884 lernte sie anlässlich der Hochzeit ihrer Schwester Elisabeth in St. Petersburg

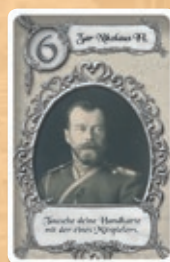
Nikolaus kennen, den sie 1894 heiratete. Nach ihrem Übertritt zum russisch-orthodoxen Glauben nannte sie sich Alexandra Feodorowna. Das Paar hatte fünf Kinder: Olga, Tatjana, Marie, Anastassia und Alexeij.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Die **Zarin Alexandra** hat den zweithöchsten Wert der Personenkarten. Da sie keine Funktion besitzt, wird sie, nachdem du sie ausgespielt hast, direkt auf deinen Ablagestapel gelegt. Sie hat jedoch folgende Besonderheit: Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und Zarin Alexandra in Kombination mit Zar Nikolaus II. oder Zarewitsch Alexeij auf der Hand, dann musst du die Zarin Alexandra jetzt ausspielen. Du hältst die auf deiner Hand verbleibende Karte aber in jedem Fall vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis:

Natürlich kannst du auch bluffen und die Zarin ausspielen, obwohl du weder **Zar Nikolaus II.** noch **Zarewitsch Alexeij** als zweite Karte auf der Hand hast.



Zar Nikolaus II.

Nach dem überraschenden Tod seiner Vaters Zar Alexander III. trat der erst 26-jährige Nikolaus seine Nachfolge an und wurde 1896 als Nikolaus II. zum Zaren gekrönt. Unfähig den Kriegseintritt Russlands 1914 zu verhindern, musste er am 15. März 1917 abdanken. Seine

Familie und ihn deportierte man nach Sibirien.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Zar Nikolaus II.** ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Tausche deine **verbliebene Handkarte** mit der Handkarte dieses Spielers. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



Zarewitsch Alexej

Der 1904 geborene Alexej war nach der Geburt von vier Töchtern der lang ersehnte männliche Thronfolger. Noch am Tag der Geburt wurde ihm per Deklaration der kaiserliche Titel des Thronfolgers und Zarewitsch verliehen. Das Leben des als verwöhnt, ungestüm und undiszipliniert beschriebenen Zarewitsch stand aber ganz im Schatten der von seiner Mutter übertragenen Bluterkrankheit, der Hämophilie.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Zarewitsch Alexej** ausspielst, wähle einen beliebigen Spieler – **du darfst auch dich selbst wählen**. Dieser Spieler muss seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne dass ihre Funktion ausgeführt wird. Anschließend zieht er eine neue Handkarte vom Nachziehstapel.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarten. Sind alle Mitspieler durch die Zofe geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion des Zarewitsch Alexej ausführen. Muss ein Spieler durch die Funktion von Zarewitsch Alexej die Großfürstin Olga ablegen, so scheidet dieser Spieler sofort aus und zieht keine neue Handkarte.



Oberehrendame Olga von Bützow

Olga von Bützow war das Ehrenfräulein von Zarin Alexandra und für die Aufsicht und Erziehung der Zarenkinder verantwortlich.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du die **Oberehrendame Olga von Bützow** ausspielst, lege sie am Ende deines Zuges nicht auf deinen Ablagestapel. Sie bleibt stattdessen offen daneben liegen, bis du wieder am Zug bist, und schützt dich solange vor den Funktionen von Personenkarten. Lege die Oberehrendame Olga von Bützow direkt vor deinem nächsten Zug offen auf deinen Ablagestapel – damit ist ihre schützende Funktion beendet.



Großherzog Ernst Ludwig

Ernst Ludwig übernahm 1892 im Alter von 23 Jahren die Regierungsgeschäfte als Großherzog von Hessen-Darmstadt. Für seine vier Jahre jüngere Schwester Alix war er der wichtigste Vertraute und Freund. Er selbst wird als ungewöhnlich lebenswürdige, lebensfreudige, talentreiche, schöpferische und charaktervolle Persönlichkeit beschrieben.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du den **Großherzog Ernst Ludwig** ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Vergleiche den Wert **deiner verbliebenen Handkarte** mit dem Wert der Handkarte des gewählten Spielers, indem ihr euch die Karten gegenseitig zeigt. Achtet dabei darauf, eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Der Spieler mit dem niedrigeren Wert scheidet aus. Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner der Spieler aus.



Mönch Rasputin

Die Zarin verfiel 1906 dem Einfluss Gergorij Jefimowitsch Nowyjis, genannt Rasputin, eines Bauern aus Sibirien, der kaum lesen und schreiben konnte. Er verfügte aber über Kenntnisse mit Heilkräutern und erwarb sich durch sein Auftreten und seine Prophezeiungen den Ruf eines „Heiligen Mannes“.

Mehrfach ist belegt, wie er, offensichtlich durch Hypnose, innere Blutungen des Zarewitsch zum Stillstand bringen konnte. Er gewann großen Einfluss am Zarenhof und wurde als „unsichtbarer Herrscher des Reiches“ bezeichnet. Im Dezember 1916 wurde Rasputin von Fürst Jusupow und zwei Mittätern ermordet.

(Foto: Staatsarchiv Darmstadt)

Wenn du **Mönch Rasputin** ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Er muss dir seine Handkarte zeigen. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



Leibmatrose Derewenko

Neben dem Sicherheitsdienst durch russische Geheimpolizei für die ganze Familie war der Leibmatrose Derewenko ausschließlich für die Sicherheit des Zarewitsch zuständig. Immer bei ihm, sorgte er dafür, dass dieser nicht stürzte und sich so eventuell unheilbare Blutungen

zuziehen konnte. Als freundlich und hilfsbereit beschrieben, störte er sich auch nicht an der Friedberger Kinderschar, die immer um die Kinder der Zarenfamilie kreiste.

(Foto: Stadtarchiv Friedberg)

Wenn du **Leibmatrose Derewenko** ausspielst, wähle einen beliebigen Mitspieler. Du hast einen Versuch, die Person auf seiner Handkarte zu erraten. Dabei ist es nicht erlaubt, auf Leibmatrose Derewenko zu tippen. Hast du richtig geraten, scheidet dieser Spieler sofort aus. Liegst du falsch, geschieht nichts.

Mein Friedberg Skat

Für 3(-4) Spieler

Skat ist ein sehr komplexes Spiel. Daher empfehlen wir für eine erste Einführung in die Skat-Regeln:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Skat>



Idol aus Ton, um 5.500 v. Chr.

Die kleinen Tonfiguren in Menschen- und Tiergestalt (Idole) aus der Jungsteinzeit stammen von den ersten Ackerbauern in Hessen, die vor rund 7.500 Jahren in der Wetterau (u. a. bei Nieder-Mörlen und Friedberg-Bruchbrücken) siedelten. Man bezeichnet sie

nach der Ornamentik ihrer Tonware als „Bandkeramiker“.

(Wetterau-Museum, Foto: Hiltrud A. M. Hölzinger)



Halbfabrikat eines Halsrings, keltisch, 450-370 v. Chr.

Einzelfund (um 1906) vom Südhang des Glaubergs. Lange vor der sensationellen Entdeckung der keltischen Fürstengräber am Glauberg im Jahr 1994 wurde um 1906 am Südhang des Glaubergs das Halbfabrikat (un-

fertige Bronzearbeit) eines Halsrings gefunden, das als bedeutendes Zeugnis der frühen keltischen Kunst vom Glauberg gilt. Dargestellt sind drei Janusköpfe, deren mittlerer von zwei Löwen mit aufgerissenen Mäulern flankiert wird. Die Darstellung der Löwen verweist auf Verbindungen zum persischen Reich.

(Wetterau-Museum)

Reliquienkästchen auf Löwenfüßen, 15. Jahrhundert



Das auf vier kleinen Löwen ruhende Holzkästchen enthält in grüner Seide mit beschriftetem Pergament eingewickelte Reliquien und Steine aus dem Heiligen Land. Es wurde 1822 im Rahmen einer von der evangelischen Kirchengemeinde veranstalteten Auktion des Kirchenschatzes versteigert und konnte

1956 aus Privatbesitz mit finanzieller Unterstützung des Landes Hessen für das Wetterau-Museum erworben werden.

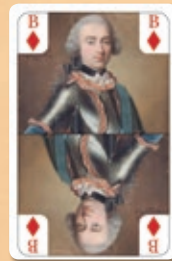
(Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)



Verkündigungengel, 1482/84

Der Verkündigungengel gehört zu dem 1482-84 von Hans von Düren geschaffenen, spätgotischen Sakramentshaus im Chor der Friedberger Stadtkirche „Unserer Lieben Frau“. Dort befindet sich heute aus Sicherheitsgründen eine Kopie.

(Leihgabe der Evangelischen Kirchengemeinde Friedberg im Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)

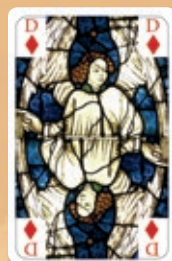


Bildnis des Johann Maria Rudolph Reichsgraf Waldbott von Bassenheim (1731-1805), Burggraf zu Friedberg 1777-1805

Die Friedberger Burg wurde als reichsunmittelbare Herrschaft bis 1806 von einem Burggrafen regiert, der jeweils auf Lebenszeit gewählt wurde. In der Amtszeit des vorletzten

Burggrafen wurde zum Beispiel die klassizistische Burgkirche erbaut (begonnen 1782, vollendet erst 1808).

(Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)

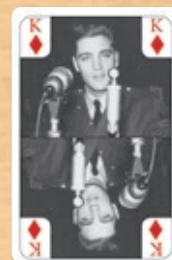


Turmengel, Fragment einer Glasmalerei aus der Friedberger Stadtkirche „Unserer Lieben Frau“, um 1430/40

Die Glasmalerei befand sich bis 1896 im Ostfenster des nördlichen Querhauses. Heute befindet sich dort, oberhalb des Taufbeckens, das 1963 von Charles Crodel geschaffene

Fenster mit der Darstellung der Taufe Jesu.

(Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)

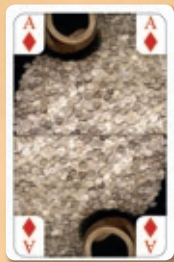


Elvis Presley, 2. Oktober 1958

Das Foto von Elvis Presley entstand bei der Pressekonferenz aus Anlass seiner Ankunft in Friedberg, die am 2. Oktober 1958 in den Ray Barracks (Gebäude 3628) stattfand und bei der etwa 150 internationale Reporter anwesend waren. Einen Tag zuvor war Elvis

Presley als Soldat mit dem Zug aus Bremerhaven in Friedberg angekommen.

(Stadtarchiv Friedberg, Foto: Horst Schüssler)



Römischer Münzschatz aus dem Kastell Ober-Florstadt; 1136 Denare vom 1. Jahrhundert v. Chr. bis 3. Jahrhundert n. Chr. (233 n. Chr. vergraben)

Die Anzahl der Münzen entsprach etwa einem Jahressold von 5 Soldaten. Der Münz-Hortfund verweist auf die Jahre ab 231 n. Chr., als es verstärkt

zu Einfällen von Germanen in römisches Gebiet kam. Sie erreichten 233 n. Chr. ihren Höhepunkt in einer großflächigen Verwüstung der vom Limes umgebenen Wetterau, bei welcher neben Siedlungen auch Militärlager stark zerstört wurden. Die Soldaten, die im Jahr 233 ihr Geld vergruben, konnten es nicht mehr bergen. Der Münzschatz wurde erst im November 1984 auf einem gepflügten Acker entdeckt. (Wetterau-Museum, Foto: Johannes Kögler)



**100 Teile Puzzle:
Sehenswürdigkeiten der Stadt Friedberg**

Impressum:

Grafikdesign, Satz & Layout: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Realisation: Klaus Ottmaier & Sebastian Hein

Fachliche Beratung, Bildauswahl und historische Texte: Johannes Kögler (Wetterau-Museum) und Lutz Schneider (Stadtarchiv Friedberg)

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.

„Friedberg Mau Mau“ basiert auf dem Spiel „Vampir Mau Mau“ von Peter Neugebauer veröffentlicht von Pegasus Spiele.

© 2014 Pegasus Spiele GmbH

„Love Letter – Der Zar kommt“ basiert auf dem Spiel „Love Letter“ von Senji Kanai veröffentlicht von Pegasus Spiele unter Lizenz von Alderac Entertainment Group. © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele GmbH

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele bedankt sich sehr herzlich für die Unterstützung bei der Umsetzung dieser Spielesammlung bei der Stadt Friedberg, dem Ehepaar Schuchardt, Herrn Kögler, dem Leiter des Wetterau-Museums, und Herrn Schneider, dem Leiter des Stadtarchivs.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

800 Jahre Friedberg

Kupferstich von Matthaeus Merian aus Martin Zeillers und Matthaeus Merians
„Topographia Hassiae et Regionum Vicinarum“, Frankfurt am Main 1646, nach einer Vorlage von 1605



Kupferstich von Matthaeus Merian aus Martin Zeillers und Matthaeus Merians „Topographia Hassiae et Regionum Vicinarum“, Frankfurt am Main 1646. Originalgröße ca. 20 x 32,5 cm.

Merian zeichnete Friedberg nicht vor Ort, sondern griff für seine Ansicht Friedbergs auf eine Vorlage zurück, die von Wilhelm Dilich gezeichnet und 1605 als Radierung in dessen Buch „Hessische Chronica“ in Kassel veröffentlicht wurde. Als meisterhafter Kupferstecher setzte Merian die Vorlage Dilichs künstlerisch geschickt und effektiv um. So wurde der Merian-Stich zur bis heute bekanntesten Stadtansicht Friedbergs. Die Ansicht zeigt die damals noch selbständigen Teile der kaiserlichen Burg und der Reichsstadt als Einheit. Friedberg wird mit seiner erhöhten Lage oberhalb des Flüsschens Usa als stark befestigte Stadt (mit Mauern, Türmen und Toren) von Nordosten dargestellt. Von den markanten und stark hervorgehobenen Hauptbauwerken gibt es noch die Stadtkirche und den Adolfsurm; von der Stadtbefestigung hat sich einzig der Rote Turm erhalten, während die Befestigungsanlagen der Burg noch in großen Teilen vorhanden sind. Die zentral im Vordergrund ins Bild gesetzte Häusergruppe ist das „Siechenhaus“, ein mittelalterliches Seuchenhospital für „dahinsiechende“ Kranke (Aussätzig, Pestkranke u.a.), das üblicherweise außerhalb von Städten erbaut wurde, um die übrige Bevölkerung vor Ansteckung zu schützen. Es wurde bereits im Verlauf des Dreißigjährigen Kriegs zerstört und existierte zum Zeitpunkt des Erscheinens vermutlich nicht mehr. Auch dies ist ein Indiz dafür, dass die Bildinformation aus dem Jahr 1605 stammt und nicht den Zustand von 1646 wiedergibt.