

Als allererstes Spiel kam „Pfusch“ am 4. Mai 1994 in unsere „Hall of Games“. Viele andere Spiele, die zu dieser Zeit hoch im Kurs bei den Knobelrittern waren, fielen später aus der Wertung, das originelle Spiel aus dem Heidelberger Verlag konnte sich jedoch durchsetzen.



1992 stieß ich beim Wiener Spielfest (damals noch im Wiener Messepalast) in einer unscheinbaren Ecke zufällig auf den Stand des Heidelberger Spieleverlags, die ihr neuestes Spiel "Neolithi-Bum" anboten. Nachdem uns das Steinhäufen in unseren Spieleabenden viel Spaß bereitete, suchte ich im darauffolgenden Jahr den Stand gezielt auf, und wurde dort nicht enttäuscht. Gleich zwei neue Spiele, diesmal sogar in professioneller Aufmachung wurden angepriesen. "Burp" war der thematische Nachfolger von "Neolithi-Bum", aber mein Interesse erregte vor allem "Pfusch".

Bereits das Material war auffallend. 45 Holzwürfel,



Chips, 5 Sichtschirme und 5 kleine Spielpläne sind noch nichts Außergewöhnliches, aber Plastillin in 5 Farben und 1 Zahnstocher findet man nicht in jedem Spiel. Wie der Name des Spiels schon verrät, geht's um das nicht unbedingt sehr professionelle Bauen von Häusern. Zum ordnungsgemäßen Bau eines Stockwerkes wird solides, aber teures Grundmaterial benötigt: Ein Holzwürfel! Etwas Plastillin drumherum, und der Bauteil ist fertig. Doch ein Baulöwe hat ja bekanntlich mit sehr, sehr hohen Kosten zu kämpfen, was zur Folge hat, daß beim Baumaterial gespart werden muß. Unseriöse Bauunternehmer stellen aus diesem Grunde Bauteile ohne Holzwürfel her. Bei geschickter Konstruktion fällt es gar nicht auf, daß im Inneren des Plastillinwürfels gar kein Holzwürfel steckt.

Der Spielablauf ist dann folgender:

**1. Kneten:** Zuerst formen die Baumeister hinter ihren Sichtschirmen einen Plastillinwür-

fel, je nach Belieben "solide" oder "gepfuscht".

**2. Bauen:** Dieses Bauelement wird dann auf ein eigenes Bauprojekt gesetzt. Es gibt zwei-, drei- und viergeschoßige Häuser, und erst wenn die erforderliche Anzahl an Etagen gebaut wurde, ist das Gebäude fertig. Zu Beginn des Spiels und nach Fertigstellung eines Gebäudes sucht man sich ein noch freies Bauprojekt auf den vorhandenen Spielplänen aus.

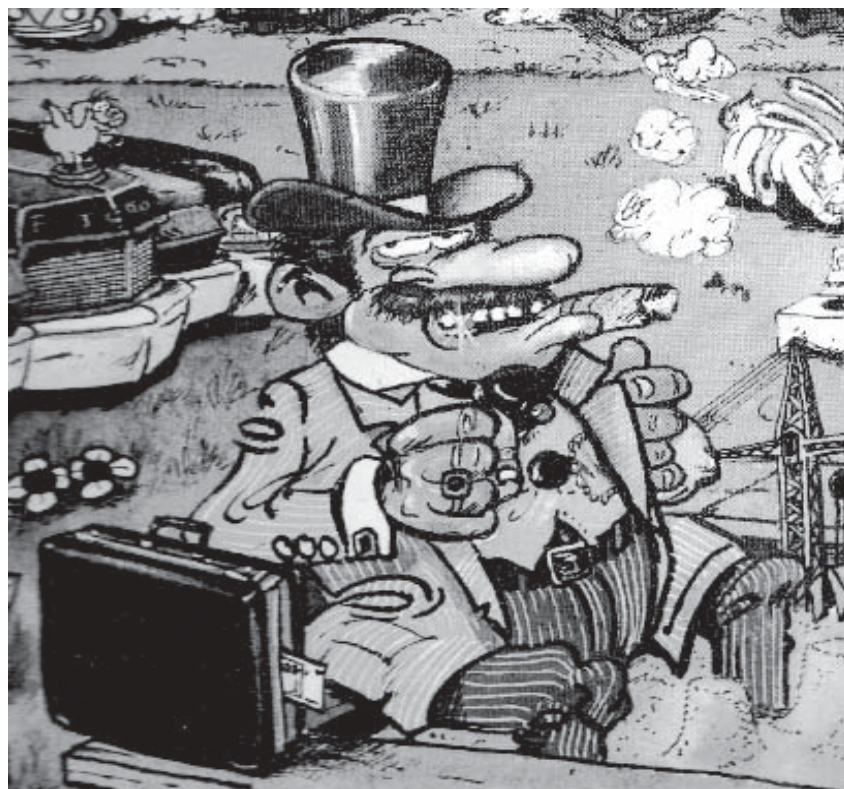


**3. Bestechen:** In dieser Phase hat man die Möglichkeit, die Bauaufsichtsbehörde, welche die Gebäude kontrolliert, zu bestechen. Jeder Spieler sucht sich dafür aus seinen Bestechungschips einen aus und legt ihn verdeckt vor seinen Sichtschirm. Gleichzeitig werden die Bestechungschips aufgedeckt. Wer das wertvollste Geschenk abgab, bestimmt das Tätigkeitsgebiet des Kontrolleurs in der nächsten Phase. Die Aufmerksamkeiten für das Bauamt können eine Sektflasche, eine goldene Uhr, ein Scheck, eine Flugreise, eine Menge Bargeld oder gar ein Porsche sein.

Aber auch ein Informant kann gespielt werden, der den Kontrolleur in dieser Runde eine zusätzliche Kontrolle vornehmen läßt.

**4. Kontrolle:** Der Spieler, der in Phase 3 am meisten bestochen hat, nimmt jetzt den Zahnstocher an sich und darf ein beliebiges Stockwerk eines noch nicht fertiggestellten Gebäudes anstechen. Trifft der Zahnstocher auf einen Widerstand, wurde vorschriftsmäßig gebaut. Läßt er sich allerdings ganz durchstoßen, wurde offensichtlich gefuscht. Die Folge: Sofortiger Abriß des Gebäudes verbunden mit dem Verlust aller auch solide gebauten Bauteile! Wird der Pfuscher abermals erwischt, muß er zur Strafe einen seiner Holzwürfel aus der Reserve abgeben. Beim dritten Mal wird ihm seine Baulizenz entzogen: er scheidet aus dem Spiel aus!

Das Spiel geht über 12 Runden, die 12 Monate eines Jahr repräsentieren. Im April wird nicht gebaut (Regen), wohl macht aber der Kontrolleur seine Stichproben. Im August hingegen wird zwar gebaut, der Kontrolleur ist aber auf Urlaub. Am Ende des



Jahres zählt jedes Stockwerk eines fertigen Gebäudes 1 Million, jedes Stockwerk eines angefangenen Hauses nur 1/2 Million. Nicht verwendete Holzwürfel (zu Beginn hat man 9 Stück) bringen auch noch je 1 Million. Der Bauherr mit der meisten "Knete" (mit dem meisten Geld) gewinnt zwar nicht den Fairnesspokal, aber immerhin das Spiel.

"Pfuscher" ist ein Spiel aus der Blütezeit des "Heidelberger Spieleverlages": Geradliniges Spielkonzept, witzige

Grafik, gutes Material, ein bisschen manuelles Geschick, viel Bluff und Interaktion und vor allem ein sehr ironisches, gut umgesetztes Spielthema. Es ist somit meiner Meinung nach (und der vieler Knobler) absolut empfehlenswert, noch dazu, weil dieser Knet- und Bluffspaß nur rund dreißig Minuten in Anspruch nimmt.

Leider brachte der Verlag durch interne Streitigkeiten kein wirklich gutes Nachfolgespiel mehr heraus, denn sowohl "VIP's" von Pilz & Gutbrod als auch "Soziokum" von Kröhn sind bestenfalls Durchschnitt.

### Info-Box

**Titel:** Pfuscher  
**Art:** Bluff-, Knet- und Bauspiel  
**Autoren:** Harald Bilz, Peter Gutbrod & Rainer Kröhn  
**Spieler:** für 3 bis 5 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Verlag:** Heidelberger Spieleverlag  
**Jahr:** 1992  
**Dauer:** 30 bis 45 Minuten  
**Preis:** vereinzelt erhältlich (z.B.: Spielerei Wien)

GameNews-Wertung

