

ANLEITUNG

Bierfuizl

Harald Bergener

SPIELMATERIAL

- 6 Startfuizl
- 54 Spielfuizl
- 4 Bierflaschen als Markiersteine
- 28 Kronkorken in 4 Farben als Spielmarken
- 1 Schachteldeckel als Zählbrett



ÜBERBLICK

Eine Partie wird in Runden gespielt, die aus mehreren Zügen besteht. Immer wenn man am Zug ist, spielt man ein Bierfuzl aus und wertet dann seinen Zug. Nur der Beste jedes Zuges muss keinen seiner Kronkorken abgeben. Das Spiel kann auf zwei Arten enden. Zum einen, wenn nur noch ein Spieler Kronkorken besitzt, zum anderen, wenn kein Spieler mehr ein Bierfuzl regelkonform anlegen kann.

SPIELVORBEREITUNG

- Zuerst sortiert man die 6 Startfuzl aus. Im Gegensatz zu den Spielfuzeln sind deren Würfel farbig. Mischt sie verdeckt und legt zufällig eines in die Tischmitte. Die restlichen kommen in die Schachtel und werden für diese Partie nicht benötigt.
- Als nächstes werden die 54 Spielfuzel gemischt und als verdeckter Zugstapel bereitgelegt. Jeder Spieler nimmt sich ebenfalls verdeckt 2 Spielfuzel.
- Jeder Spieler nimmt sich nun die 7 Kronkorken einer Farbe und die Bierflasche der gleichen Farbe.
- Legt nun noch den Schachteldeckel bereit. Auf der Innenseite befindet sich die Zählübersicht auf der die Bierflaschen (Markiersteine) eingesetzt werden.
- Wer zuletzt eine Bierflasche geöffnet hat, ist für die erste Runde der Startspieler. Ab der 2. Spielrunde wird jeweils derjenige Startspieler, der in der Vorrunde als 1. einen Kronkorken abgeben musste.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler reihum Züge aus. In seinem Zug führt der Spieler folgende Aktionen durch:

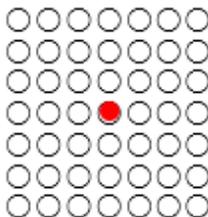
- Bierfuizl anlegen
- Maxchenzahl bilden
- Markierstein einsetzen
- Kronkorken verlieren
- Spielende

BIERFUIZL ANLEGEN

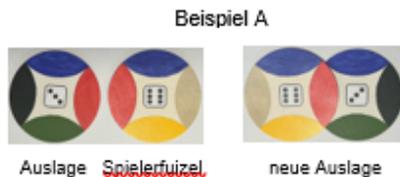
Seinen Zug beginnt jeder Spieler mit dem Anlegen eines seiner beiden Spielfuizl an das Startfuizl oder die bereits entstanden Auslage.

DIE AUSLAGE

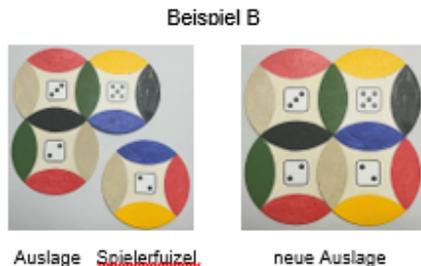
In der Mitte der Auslage liegt in jedem Spiel das Startfuizl (●). Von ihm ausgehend dürfen in jede Richtung drei Linien Spielfuizel gelegt werden. Für ein Spiel mit 5-7 Spielern benötigt man ein 2. Grundspiel. In diesem Fall darf in jede Richtung eine 4. Linie ausgelegt werden (im Beispiel nicht angezeigt).



Beim Anlegen muss mindestens eine der 4 Farbflächen des gewählten Fuizels auf eine Fläche mit der entsprechenden Farbe in der Auslage angelegt werden.



Überdeckt man im späteren Spiel zwei, drei oder in sehr seltenen Fällen vier Farbflächen, dann müssen alle mit der gleichen Farbe überdeckt werden.



Sollte man keine passende Anlegefläche in der Auslage finden, muss man aus der aktuellen Spielrunde aussteigen.

→ **Kronkorken verlieren**

Hierfür nimmt man seinen Markierstein vom Zählbrett (oder man darf ihn erst gar nicht darauf platzieren), und gibt einen seiner Kronkorken ab.

→ **Mäxchenzahl bilden**

Nachdem ein Bierfuizel regelkonform gelegt wurde, darf man aus den beiden angrenzenden Würfeln eine Mäxchenzahl bilden und seinen Markierstein auf die entsprechende Zahl setzen.

In Beispiel A hätte der Spieler eine 3 und eine 6 erspielt. Da die höhere Zahl immer zuerst kommt, darf er seinen Markierstein auf die 63 setzen.

In Beispiel B hat der Spieler zwei mögliche Zahlen erspielt, da er sein Fuizel in der Auslage an zwei andere Fuizel anlegen konnte. So hat er die Möglichkeit eine 52 oder einen 2er Pasch zu setzen. Da bei mehreren Möglichkeiten immer der höhere Wert eingesetzt wird, würde der Spieler in diesem Fall den 2er Pasch einsetzen.

MÄXCHEN ist ein Trinkspiel welches in Deutschland durch den Film „Werner – gezockt wird später“ populär wurde. Anfang der 90er Jahre erschien es sogar in einer Bierdose als Würfelspiel. Im Lauf der Jahre ist es auf der ganzen Welt unter vielen verschiedenen Namen wie: „Meiern, Lügen, Mexico Lügenpaschen oder Einundzwanzig“ bekannt geworden. Immer jedoch wird es gleich gespielt. Aus zwei Würfeln wird eine Zahl gebildet und blind an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser kann die Zahl glauben oder er würfelt und muss dann eine höhere Zahl weitergeben. Wird man beim Lügen erwischt, oder verdächtig man falsch zahlt man in der Regel eine Strafe.

Die Mäxchenzahlen sind:

31 – 32 – 41 – 42 – 43 – 51 – 52 – 53 – 54 – 61 – 62 – 63 – 64 –
65 – 11 – 22 – 33 – 44 – 55 – 66 – 21

→ Markierstein einsetzen

In Bierfuizel benutzen wir nur die Reihenfolge der Mäxchenzahlen. Der Startspieler einer Runde ist vollkommen frei in der Wahl seines Fuizels, da er die erste Mäxchenzahl der Spielrunde bildet. Der nächste Spieler und jeder Weitere muss dann mindestens die gleiche Zahl oder eine größere erspielen und markieren.

Schafft man dies nicht, muss man wie bereits beschrieben (Kronkorken verlieren) aus der aktuellen Spielrunde aussteigen.

Konnte man die gleiche Zahl oder eine höhere erspielen setzt man seinen Markierstein entsprechend ein und der nächste Spieler ist an der Reihe.

So wird Reihum weitergespielt, bis nur noch ein Spieler im Spiel ist und alle anderen aus der aktuellen Spielrunde aussteigen mussten. Er hat dann die Runde gewonnen und musste somit keinen Kronkorken abgeben.

Es kann auch vorkommen, dass mehrere Spieler eine Runde als Gewinner abschließen. Dies ist immer dann der Fall wenn ein Spieler Mäxchen (21) setzt und die nachfolgenden Spieler ebenfalls ein Mäxchen bilden konnten.

Sobald der oder die Sieger einer Runde ermittelt wurden, beginnt der Spieler der in der letzten Runde als erstes einen Kronkorken verloren hat die neue Runde als Startspieler.

➔ Spielende

Eine Partie Bierfuizl kann auf drei Arten enden.

1. Der Nachziehstapel ist aufgebraucht
Sobald der erste Spieler seine Hand nicht mehr auf zwei Fuizl auffüllen kann, endet das Spiel sofort. Wer nun noch am meisten Kronkorken hat gewinnt die Partie. Bei Gleichstand dürfen alle jubeln.
2. Nur noch ein Spieler hat Kronkorken
Sobald alle bis auf einen Spieler ihre Kronkorken verloren haben wird, dieser unumstritten zum Sieger der Partie gekürt.
3. Kein Anlegen möglich
Sollte kein Spieler mehr die Möglichkeit haben, ein Fuizl regelkonform anzulegen ist die Partie beendet. Hierbei spielt es keine Rolle wieviel Fuizl noch auf dem Nachziehstapel liegen. Der Gewinner wird wie unter 1. Beschrieben ermittelt.

Bevor man mit der nächsten Partie Bierfuizl beginnt, sollten es der oder die Gewinner nicht versäumen sich zur Stärkung eine kühle Flasche Bier spendieren zu lassen.

Sollten der oder die Gewinner das Bieralter noch nicht erreicht haben, eignet sich auch jedes nicht alkoholische Getränk als Stärkung, sofern es spendiert wurde.

Die Geschichte des Bierfuizls

Im 19. Jahrhundert trank man Bier aus Krüge ohne Deckel. Als Untersetzer dienten damals Filze, die so genannten **Bierfilze**. Diese waren meist aus Wolle und konnten gewaschen werden. Trank man Bier im Freien, dann legte man diese Filze auf den Krug, damit weder Ungeziefer noch Laub das Bier verunreinigten. Aus dieser Funktion des Abdeckens stammt der Name **Bierdeckel**. Letztendlich waren sie jedoch unhygienisch und wurden ersetzt. So begann 1880 die Druckerei Horn Bierglasuntersetzer aus Pappe zu stanzen und zu bedrucken.

1892 wurde in Radeberg der erste Vorläufer des Bierdeckels aus Papierbrei gegossen. Diese Holzfilzplatten hatten bereits einen Durchmesser von 107 Millimeter, waren 5 Millimeter dick.

1903 begann die Firma Katz im Murgtal, die bis heute gebräuchlichen Bierdeckel überwiegend aus frischem Fichtenholz im Holzschliff-Verfahren industriell herzustellen. Ihr lang fasriger Brei war getrocknet sehr saugfähig. 2003 wurden pro Tag etwa 10 Millionen Stück Bierdeckel hergestellt. Die baden-württembergische Katz Group lieferte in ihren besten Zeiten jährlich 3,5 Milliarden Bierdeckel.

Der Bierdeckel besitzt viele Namen wie: Bierteller, Bierfilz in Schwaben und Franken, Bierfuiz im Rest Bayerns, Bierplattl in Österreich, Getränkeuntersetzer oder Bierglasuntersetzer außerhalb Bayerns und Coaster im englischsprachigen Raum. Aber seine Funktion ist überall dieselbe. Er nimmt das Kondenswasser auf, welches das kalte Bier am Glas bildet. Oder er dient als Abdeckung damit nichts ins Glas fällt. Viele Wirte benutzen ihn auch als Merktzettel, damit man weis was der Gast getrunken hat.