



Australia

EINFACH MAL KLAPPE HALTEN

Michael Kiesling, Wolfgang Kramer – wenn dieses Autorenteam ein neues Spiel bei den Ravensburgern veröffentlicht, denkt man spontan an die Trilogie TIKAL, JAVA, MEXICA. AUSTRALIA, das klingt schon so ähnlich, das könnte passen. Wird die Trilogie jetzt fortgesetzt?

Nein, wird sie nicht! Schon die Äußerlichkeiten sprechen dagegen. Die Schachtel ist kleiner, es können nicht nur vier, sondern bis zu fünf Personen mitspielen, man legt keine Plättchen, es gibt keine Aktionspunkte...

Der Spielplan zeigt den australischen Kontinent, unterteilt in Staaten und Regionen. Komplett ist er nicht, denn Tasmanien passte nicht mehr aufs Spielbrett. Die

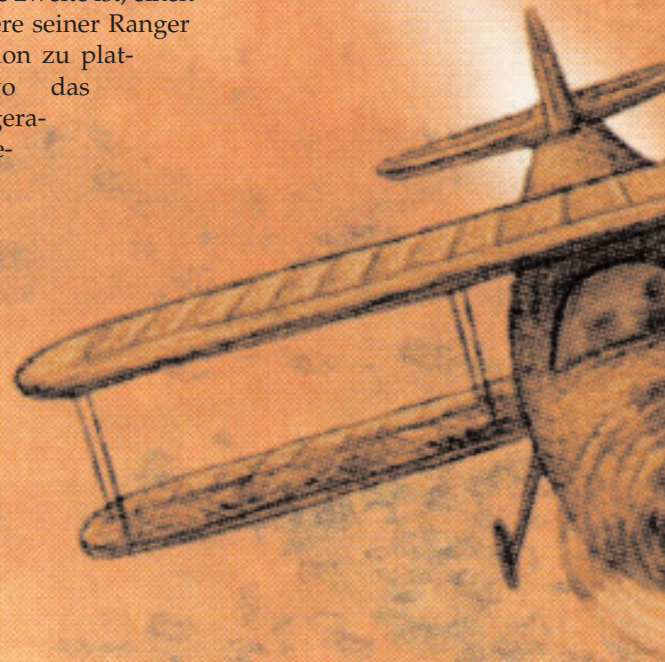
Staaten interessieren uns nicht, nur die Regionen sind für das Spiel wichtig. Davon gibt es – Wasserflächen eingeschlossen – insgesamt 24 in fünf verschiedenen Farben. In jeder dieser Regionen gilt es, ein Naturschutz- und ein Industrieprojekt zu verwirklichen. Dafür steht ein knappes halbes Hundert Rangerfiguren zur Verfügung, die gleichmäßig auf die Spieler aufgeteilt werden. Je mehr Personen mitspielen, desto kleiner ist die Rangermannschaft des einzelnen.

Insel-Hopping

Um Ranger einzusetzen, muss man zunächst mal mit seinem Flugzeug, einem kleinen, knuddeligen Plas-

tik-Doppeldecker, in die gewünschte Region fliegen. Das ist eine der Aktionsmöglichkeiten, die ein Spieler pro Zug hat. Die zweite ist, einen oder mehrere seiner Ranger in der Region zu platzieren, wo das Flugzeug gerade steht. Genaugenommen

werden Ranger aber nicht in eine Region gesetzt, sondern auf ihre Grenze



Anzeige

Prickelt länger als man spielt!



Die Spielermarke.

zu einer Nachbarregion. Auf den Grenzlinien sind diverse Camps (auf dem Land) und Schiffsfelder (auf dem Wasser) markiert, die als Einsatzorte für die Ranger dienen. Jedes Camp grenzt an mindestens zwei, im besten Fall an gar fünf verschiedene Regionen. Folglich gibt es auch immer zwei bis fünf Möglichkeiten, das Flugzeug zu platzieren, um ein Camp zu besetzen.

Der Flieger allein reicht allerdings nicht, um Ranger ins Spiel zu bringen, es muss auch noch eine passende Karte mit der Farbe der ge-



wünschten Region gespielt werden. Davon hat jeder Spieler gerade mal zwei auf der Hand. Die Kartenfarbe kann man sich nicht aussuchen, wohl aber die anderen Symbole. Jede Karte zeigt einen bis vier Ranger und drei bis null Dollar, insgesamt immer vier Sym-

man maximal einsetzen darf, die Zahl der Dollars nennt die Belohnung, die man kassiert, wenn man die Karte ausspielt. Dollars braucht man, um Regionen anzufliiegen, ohne die passende Kartenfarbe zu haben. Dollars braucht man auch, um einzelne Ranger umzusetzen, zusätzlich zu seinen regulären Aktionen.

Und wo sind nun die Natur-

schutz- und Industrieprojekte?

Die liegen als Plättchen in den Regionen. Ein Naturschutzprojekt wird von dem Spieler abgeschlossen, der das letzte freie Camp besetzt, das an die Region grenzt. Dafür bekommt er einen kleinen Bonus an Siegpunkten. Jeder beteiligte Ranger, ganz gleich, welchem Spieler er gehört, wird mit einem Siegpunkt belohnt, die Ranger auf Schiffen kassieren sogar doppelt.

Bei den Industrieprojekten ist die Abrechnung die gleiche, aber der Zeitpunkt der Wertung ein anderer. Jedes Projekt braucht für die Realisierung eine bestimmte Anzahl Ranger in den benachbarten Camps.

Je-der entscheidet selbst, welche Symbolkombination er aufnimmt, solange noch entsprechende Karten vorrätig sind.

Die Bedeutung ist logisch. Die Zahl der Ranger bestimmt, wie viele Figuren



Anzeige

TABULINA


BAUBYLON


von Reinhold Witzig

Ein 3-dimensionales Würfelspiel für bis zu sechs Baumeister; vielseitig und turbulent.

Bestimmen Sie das Spielfeld immer wieder neu! Je höher, desto schwieriger. Aber Vorsicht, der Weg auf den höchsten Turm ist steinig! BAUBYLON!

Ausführung
Eiche massiv,
40 Bauklötze,
42 Spielsteine aus
kristallinem Holz





Clemens Gerhards
Holzwarenfabrik KG
Fon (0 26 25) 25 21 • Fax 4902
info@gerhards-holzwaren.de
www.gerhards-holzwaren.de

Wie viele genau, bleibt zunächst geheim und wird erst durch einen Doppeldeckerflug aufgedeckt. Gelegentlich stehen, wenn das Plättchen offengelegt wird, schon zu viele Ranger in den Camps herum, dann müssen erstmal welche abgezogen werden. Gemeinerweise verringert man durch das Abziehen von Rangern aber auch seine eigenen Siegpunkte.

Natürlich geht es im Spiel darum, möglichst viele dieser Siegpunkte zu ergattern. Die Partie endet, wenn die Karten verbraucht sind.

Vielfältige Möglichkeiten

Wer am Zug ist, darf zwei Aktionen ausführen: Mit

dem Doppeldecker fliegen oder Ranger einsetzen. Dies in beliebiger Reihenfolge, auch dieselbe Aktion zweimal. So ergibt sich eine ganze Reihe von Entscheidungsmöglichkeiten, zwischen denen man wählen muss. Später – im Mehrpersonenspiel eher – kommt als weitere Möglichkeit noch das Abziehen von Rangern hinzu (weil man keine Leute mehr zum Einsetzen hat oder weil, wie schon erwähnt, zu viele Figuren um ein Industrieprojekt herumstehen oder aber auch, weil Regionen abgerechnet sind und die Ranger nicht mehr gebraucht werden).

Zwar darf das Flugzeug beliebig fliegen. Das Ziel wird aber indirekt durch die Karten auf der Hand vorgegeben, denn nur mit einer



farblich passenden Karte darf man dann auch Ranger einsetzen. Jeder hält nur zwei Karten, das hört sich sehr eingeschränkt und zufallsbestimmt an. Doch gibt es jede Farbregion mindestens drei Mal auf dem Spielplan. Und da die Camps auf den Grenzen liegen, existieren für jedes Camp mehrere Möglichkeiten, es zu besetzen. Unter dem Strich kann man deshalb sehr gut mit dem vermeintlichen Kartenglück leben. Außerdem lässt es sich durch Zahlung von Dollars aushebeln.



Nichts für Erbsenzähler

Das Verblüffende an AUSTRALIA sind seine wenigen Regeln. Den Spielern bleibt sehr viel Handlungsspielraum. Das aber kann auch zum Problem werden, wenn Zugoptimierer mit am Tisch sitzen, die alle sich bietenden Möglichkeiten genauestens analysieren. An der Vollendung der Projekte

sind in der Regel mehrere Spieler beteiligt. Der Bonus für denjenigen, der es abschließt, ist nur gering. Alle, die drum herumstehen, kassieren ebenfalls Siegpunkte. Wer nicht aufpasst, schustert den Mitspielern zu viele Punkte zu. Und das gleich mehrfach, denn oft genug werden durch einen Rangereinsatz gleich mehrere Projekte abgeschlossen.

Da lässt sich vortrefflich grübeln.

A propos Aufpassen. Es kommt durchaus vor, dass jemand eine Wertung übersieht. Dann sollten die anderen Spieler tunlichst den Mund halten. Der nächste, dem das auffällt, kann sie dann noch auslösen. Oder aber auch die Situation so ändern, dass keine Wertung mehr möglich ist. Was sich empfiehlt, wenn der eigene Profit zu gering ist.

Und das war nur das Grundspiel. Im sog. Profispiel kommt noch ein zu-

lieren.

Lieber windstill

Aber mal abgesehen davon, dass diese Profiregel eine zusätzliche Herausforderung für Grübler darstellt: Das Windrad wirkt ein wenig „angeklebt“ und aufgesetzt und passt nicht so ganz zum übrigen Spiel, das uns ohne diese Zusatzregel besser gefällt – ein ziemlich seltener Fall. Wobei das ganze Spiel ohnehin eher ein abstraktes ist, doch ändert das nichts am Spielreiz.

Wer Fiesitäten sucht, die er seinen Mitspielern antun kann, wird bei AUSTRALIA nicht fündig. Es ist eher ein Wettlauf um die besten Positionen auf dem Spielplan. Und da sind kurzfristige Entscheidungen angesagt, weit vorausplanen kann man in diesem Spiel nicht. Ebenso wie niemand die Züge der Mitspieler wirklich beeinflussen kann, man kann ihnen nur zuvorkommen.



sätzliches Windrad auf den Plan, auf das Ranger gesetzt werden können. Es steigert im Verlauf der Partie allmählich seinen Wert. Nach jedem siebten Projekt erfolgt eine Windradwertung, von der nur in vollem Umfang profitiert, wer die meisten Ranger dafür abgestellt hat. Auch wenn dies am Anfang nicht so viele Punkte bringt, muss man frühzeitig dabei sein, will man nicht den Anschluss ver-

Zu zweit sind am Spielspaß keine Abstriche zu machen. Man agiert ungestört, muss sich mehr selbst um die Umschließung der Regionen kümmern, hat aber auch eine längere Anlaufphase zu überwinden, bis die ersten Siegpunkte auf der Zählleiste zu verzeichnen sind.

Mit AUSTRALIA hatte ich endlich mal wieder ein Ravensburger Spiel auf dem Tisch, das mir ausgesprochen gut gefallen hat. Auch wenn ich bisher jede Partie verloren habe. Aber wahrscheinlich grübele ich zu wenig...
KMW



Titel: Australia
Verlag: Ravensburger
Autor: Michael Kiesling und Wolfgang Kramer
Grafik: Harald Lieske
Spieler: 2 – 5
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 60 – 90 Minuten
Preis: ca. 26 €

Kritiker	Spielreiz
KMW*	8
Balkenhol	7
Conrad**	8
Hardel***	7
Herold	5
Heß, B.	5
Heß, D.	5
Knopf****	8
Ruschitzka*****	7

* Profispiel nur eine knappe 7.
** Optimal bis drei Spieler, oberhalb sinkt der Einfluss, während die Wartezeiten wachsen.
*** Erstaunlich schlechte Regel.
**** Macht auch materialmäßig Spaß – vor Grüblern und Optimierern sei allerdings gewarnt.
***** Nicht innovativ, aber dennoch recht spannend – allerdings mit Grübelpausen, die für Kramer/Kiesling-Spiele recht typisch sind.