

## Station Master: Mehr Auswahl

Geschmack nserem nach waren die Spieloptionen durch die geringe Handkartenzahl unnötigerweise beschnitten. Dem lässt sich einfach abhelfen:

• Jeder bekommt fünf (statt drei) Karten auf die Hand.

• Einmal im Spiel darf jeder seine Handkarten komplett gegen neue Karten tauschen, muss dafür in dem Spielzug aber auf seine sonstigen Aktionen verzichten.

## Australia: Zeitraffer-Variante

m besten, ich gebe es **A**gleich zu. Wir haben Australia falsch gespielt. Mehrfach. Und ich bin schuld, da mir ein doch recht wichtiger Regelpassus entgangen ist. Gemerkt haben wir es erst spät, denn das Ganze funktionierte bestens. Machen wir doch aus der Not eine Tugend und eine Variante daraus.

Beim Einsetzen von Rangern ist man nicht auf ein (1) Feld (plus ggf. Windrad) be-

schränkt. Vielmehr darf man seine Ranger auf beliebig viele Einsatzorte verteilen, die an die Region mit dem Flugzeug angrenzen.

Bei dieser Variante ist jeder bestrebt - und in der Lage -, schnell und ohne fremde Hilfe Wertungen auszulösen. Gleichzeitig damit allerdings Vorlagen für benachbarte Regionen verbunden. Um diese nutzen zu können, sind jedoch die richtigen Karten vonnöten, was kostenpflichtiges Umfärben attraktiver als im "richtigen" Spiel macht. Andererseits ist wenig Geld im Spiel, da die Karten umso lieber genommen werden, je mehr Ranger sie zu setzen erlauben.

Bei der Variante kommt es im Mittelspiel regelmäßig zu Spielzügen, bei denen sich richtig absahnen lässt - 40 Punkte oder mehr sind keine Seltenheit. Wohl dem, der einen solchen Coup landen kann - und schade für die Matthias Hardel anderen.

## Geschenkt: Mehr Einfluss

Destechend, wie es Ge-Besterner, gelungen ist, ohne Schnörkel das reine Zocken auf den Punkt zu bringen. Der Preis dafür ist das unabwendbare Schicksal in Form der vorab aussortierten Karten. Im Unterschied zu anderen Glücksfaktoren wie etwa Würfelergebnissen, bei denen man sich zumindest einbilden kann, das Schicksal in die Hand nehmen zu können, irritiert hier die Erkenntnis, dass ja schon von Anfang an feststeht, ob man z. B. mit einer ausgelegten 31 und 33 überhaupt noch reüssieren kann.

So entsteht nur allzu leicht der Wunsch, über die aussortierten Karten Kenntnis zu erlangen bzw. selbst an deren Auswahl Hand anzulegen. Was die Reinheit des Zockens wiederum trübt.

Sei's drum. Wer mitbestimmen will, verteilt zu Beginn bei drei bis fünf Spielern an jeden sechs, fünf

bzw. vier Karten, die man sich anschauen darf. Zunächst bleiben diese Karten unbeachtet, und man spielt ganz regulär, bis der Kartenstapel aufgebraucht Dann muss der Spieler, der an der Reihe ist, stattdessen eine Handkarte ausspielen, solange er noch wenigstens zwei (abweichend davon bei drei Spielern: drei) Karten besitzt. Wenn man dieses Kartenminimum erreicht hat, bestimmt man einen Mitspieler, der aus seiner Hand eine Karte auswählt ausspielt. Der ursprünglich am Zuge befindliche Spieler bleibt aber an der Reihe und muss diese Karte entweder wie bisher annehmen oder mit einem Chip ablehnen. Sobald alle Spieler ihr Kartenminimum erreicht haben, endet das Spiel. Die restlichen Handentsprechen sonst aussortierten Karten und werden weggelegt.

Noch turbulenter geht es in folgender Variante zu: Jeder erhält zu Beginn zwei Karten (zu dritt davon abweichend drei), die er auf der Hand hält. Wer an der Reihe ist, darf die angebotene Karte mit einer Handkarte tauschen. Die Chips werden dann auf die ausgetauschte Karte gelegt. Danach gilt wieder: Chip bezahlen oder die (bisher auf der eigenen Hand befindliche) Karte nehmen. Das Spiel endet wie bisher, wenn der Stapel leer ist. Die Handkarten werden weggelegt und wirken sich nicht aufs Punkteergebnis aus.

Beliebt ist es hier, eine niedrige Handkarte gegen eine mit vielen Chips zu tauschen, um sofort einen kleinen Gewinn einzustreichen. Oder eine für einen Mitspieler interessante Karte auf die Hand zu nehmen und ihm vorzuenthalten bzw. ihm erst wieder anzubieten, wenn kaum Chips drauflie-Christwart Conrad gen.