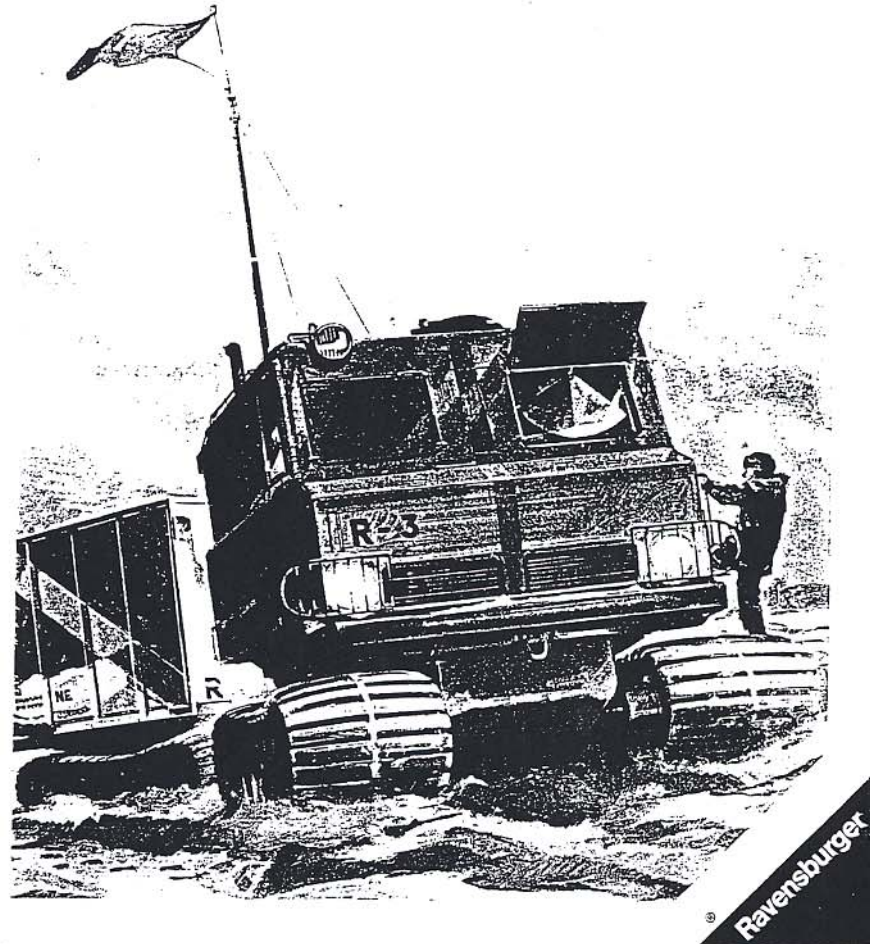


Alaska

Eric W. Solomon



Alaska

Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren
Ravensburger® Spiele Nr. 604 5 119 2

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Transporter (je einer in 4 Farben), 56 Container (je 14 in 4 Farben), 60 Eisschollen, 1 Eisbär, 30 Eis-Karten, 30 Ereignis-Karten.

Als das Regierungsprojekt „Alaska“ aufgegeben wird, bleiben auf einer Insel inmitten eines großen Sees 56 Container zurück. Die Bergung wird 4 Firmen überlassen. Ein Beamter kennzeichnet je 14 der Container in den Farben der 4 Firmen.

Im Winter friert der See zu, so daß man mit Transportern über das Eis zur Insel gelangen kann. Die Inhaber der 4 um den See gelegenen Camps versuchen möglichst viele Container zu holen, solange das Eis hält. Nur zu schnell kommt der Frühling, das Eis schmilzt, die Wege werden gefährlicher, länger, und schließlich gibt es kein Durchkommen mehr. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Container in sein Camp gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

Hier geht es nicht nur um schwierige Transporte unter rauen Bedingungen, sondern auch die Sitten sind ziemlich rauh. Container, die unterwegs liegengelassen wurden, können von fremden Transportern geraubt werden. Außerdem droht Gefahr von einem Eisbär. Gelegentlich kann der Hubschrauber von der nächsten Station einmal kurz bei einem Transport helfen.

Vorbereitung:

- ◇ Jeder Spieler wählt einen Transporter, den er auf seinem eigenen Camp (gleiche Farbe) aufstellt. Bei zwei Spielern sollten die Camps nebeneinander liegen.
- ◇ Alle Container werden auf die Insel gelegt.
- ◇ Die Karten werden nach der Ziffer auf der Rückseite sortiert. Die beiden Stapel werden gut gemischt und verdeckt neben den Plan gelegt.
- ◇ Die Eisschollen gehören niemand. Sie werden so bereitgelegt, daß sie für alle in Reichweite sind. Es gibt drei Arten: Einerschollen, Zweierschollen, Dreierschollen.
- ◇ Der Eisbär wird bereitgestellt.
- ◇ Die Spieler legen fest, wer beginnt.

Spielverlauf:

Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Jeder hat immer drei Aktionen durchzuführen:



Der Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel 1 auf (Eis-Karten) und legt sie offen daneben.

Je nachdem ob Winter oder Frühling herrscht, läßt er das auf der Karte angegebene Eis entstehen oder auftauen (siehe „Winter und Frühling“).



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel 2 (Ereignis-Karten) und er sieht sie sich so an, daß die Mitspieler nicht sehen, was darauf ist.

Je nach der Art der Karte (siehe „Die Ereignis-Karten“) legt er sie entweder offen neben den verdeckten Stapel und führt sofort aus, was die Karte verlangt, oder der Spieler behält die Karte verdeckt bis zur späteren Verwendung.

Sobald die beiden Kartenstapel aufgebraucht sind, wird jeder für sich neu gemischt und wieder verdeckt bereitgelegt. Ereignis-Karten, die die Spieler bis dahin nicht benützt haben, werden eingezogen und wieder eingemischt!

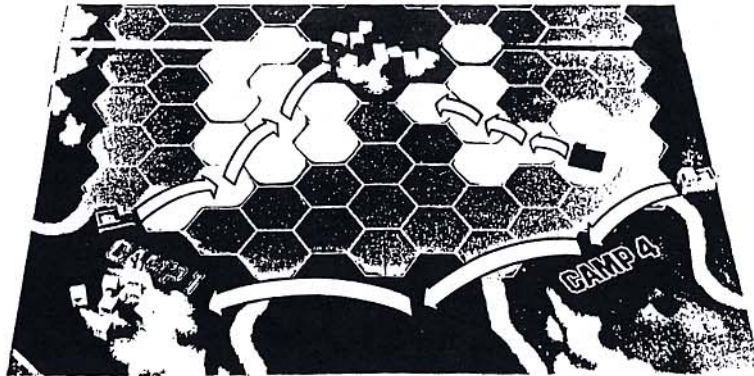


Als dritte Aktion darf der Spieler mit seinem Transporter bis zu drei Schritte weiterziehen; er kann dabei den Transporter beladen oder entladen. Der Spieler kann auf das Ziehen teilweise oder ganz verzichten.

Als ein Schritt gilt:

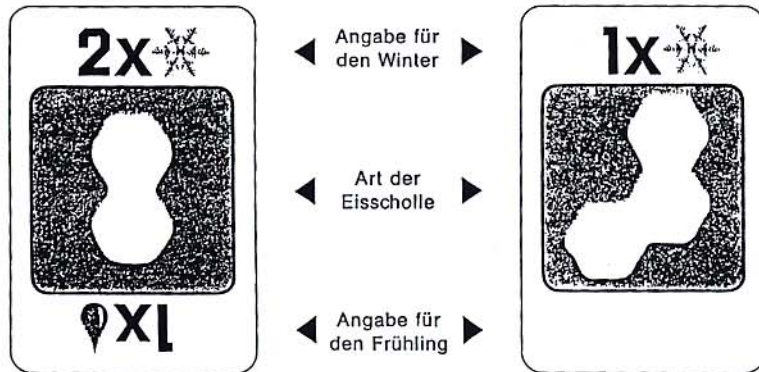
- jede Überquerung der Flüsse von einem Landgebiet auf das nächste
- jeder Zug von einer Eisscholle auf eine benachbarte Scholle. Die Größe der Eisschollen spielt keine Rolle!
- jeder Zug vom Land auf eine Eisscholle und umgekehrt.

Die folgende Abbildung zeigt Beispiele für die Züge.





Winter und Frühling:

Das Spiel verläuft in zwei Abschnitten. Zuerst friert der See zu (Winter), danach taut er wieder auf (Frühling). Die Eiskarten haben je nachdem, ob sie im Winter oder im Frühling aufgedeckt werden, verschiedene Bedeutung. Hier zwei Beispiele:



Diese Karte bedeutet:
Im Winter –
2 Zweierschollen ablegen
Im Frühling –
1 Zweierscholle wegnehmen

Diese Karte bedeutet:
Im Winter –
1 Dreierscholle ablegen
Im Frühling – diesmal
keine Scholle wegnehmen

Das Zufrieren: Der Spieler nimmt die auf der Karte angegebene Art und Anzahl von Eisschollen und legt sie an **beliebiger Stelle** auf den See. Bei den Dreierschollen ist es gleichgültig, ob man eine gerade  oder eine krumme  wählt. Die Schollen werden entsprechend den Sechseckfeldern auf dem See abgelegt; sie werden nie übereinandergelegt. Die obige Abbildung zeigt ein Beispiel, wie die Schollen liegen können.

Auf diese Weise friert der See allmählich zu und der Vorrat von Eisschollen nimmt ab. Wenn gegen Ende des Winters weniger Schollen da sind, als eine Karte verlangt, wird der Rest abgelegt. Beispiel: Die Karte verlangt 3 Einerschollen, es sind aber nur noch 2 da. Es werden nur diese 2 Einerschollen abgelegt.

Wenn die verlangte Art von Schollen gar nicht mehr vorhanden ist, geschieht nichts; die Karte wird nur abgelegt. Gegen Ende des Zufrierens können manchmal Zweierschollen und Dreierschollen nicht mehr abgelegt werden, weil keine passende Lücke mehr offen ist. Auch dann geschieht nichts; die Karte wird nur abgelegt.

Das Auftauen: Der Frühling beginnt, sobald **alle Eisschollen** auf dem See abgelegt sind oder nur noch die übrig sind, für welche es keinen passenden Platz mehr gibt. Mit der nächsten aufgedeckten Eis-Karte beginnt sofort das Auftauen.

Wenn das Auftauen einer Scholle verlangt wird, **muß** der Spieler eine Scholle der angegebenen Art von einer beliebigen Stelle wegnehmen und beiseite legen. Es gibt nur folgende Einschränkungen:

- Schollen, auf denen Container stehen, dürfen erst dann weggenommen werden, wenn es keine leeren Schollen dieser Art mehr gibt. Die Container fallen dann ins Wasser und sind verloren.
- Schollen, auf denen ein Transporter oder der Eisbär steht, dürfen überhaupt nicht entfernt werden.

Es kann also sehr sinnvoll sein, die Container nicht nur zum Stützpunkt zu bringen, sondern auch unterwegs abzuladen, um so einen Weg vor dem Auftauen zu sichern.

Das Aufladen, Transportieren und Abladen der Container:

Ein Transporter darf immer nur **einen** Container transportieren. Wer mit dem leeren Transporter an eine Stelle kommt, wo eigene Container liegen (auf der Insel, auf einer Eisscholle, auf einem Landge-

biet), darf einen Container aufladen. Das gilt nicht als Zug. Wenn man noch Schritte übrig hat, darf man also nach dem Aufladen weiterziehen. Ebenso darf man unterwegs oder am Ende seines Zuges einen Container abladen. Auch das Abladen gilt nicht als Zug.

Abgeladene Container sind nicht sicher! Sie können von den Mitspielern geraubt werden (siehe „Raub“).

Über fremde Camps darf man unbeladen und beladen ziehen. Man sollte dort aber keinen Container abladen, weil er damit sofort dem Besitzer des Camps gehören würde.

Beachte: Das Camp ist das gesamte Landgebiet, auf dem die Bezeichnung „Camp“ steht.

Nur drei Gegenstände auf einer Eisscholle:

Auf den Eisschollen dürfen höchstens drei Gegenstände stehen, z. B. drei leere Transporter, zwei Container und ein leerer Transporter, ein Container und ein beladener Transporter. Daraus ergeben sich Beschränkungen für das Ziehen der Transporter. Der Eisbär wird hier nie mitgerechnet. Die Landgebiete sind unbegrenzt tragfähig.

Die Ereignis-Karten:



Der Eisbär: Der Eisbär ist eine Störfigur. Er wird auf eine Eisscholle gesetzt, sobald ein Spieler die erste Eisbär-Karte aufdeckt (sie kommt auf den offenen Stapel!).

Jedesmal, wenn ein Spieler eine Eisbär-Karte aufdeckt, muß er den Bär an einen anderen Ort versetzen, d. h. auf irgendeine andere Eisscholle oder auf ein Landgebiet. Der Eisbär kann beliebig weit wegversetzt werden.

Nur auf die Insel und die vier Camps der Spieler darf er nicht versetzt werden.

Auf eine Eisscholle oder auf ein Landgebiet, wo sich der Eisbär befindet, darf kein Transporter gezogen werden. Wenn der Eisbär auf eine Eisscholle oder auf ein Landgebiet gesetzt wird, auf dem sich Transporter befinden, müssen diese beim nächsten Zug diesen Ort verlassen. Container dürfen, soweit Laderaum verfügbar ist, mitgenommen werden.



Gefundener Container: Wenn ein Spieler diese Karte zieht (sie kommt auf den offenen Stapel!), bedeutet dies, daß er dort, wo sich sein Transporter gerade befindet, einen zurückgelassenen Container gefunden hat.

Der Spieler kann sofort einen Container seiner **eigenen** Farbe von der **Insel** nehmen und auf seinen Transporter aufladen – allerdings nur, wenn der Transporter leer ist! Ist sein Transporter bereits beladen, so ist diese Karte ohne Bedeutung.

Man darf einen gefundenen Container auch dann aufladen, wenn dadurch mehr als drei Gegenstände auf einer Eisscholle stehen; man muß dann nur die Scholle so bald wie möglich verlassen.



Erfrierungen: Wer diese Karte zieht (sie kommt auf den offenen Stapel!), muß wegen Erfrierungen seinen Transporter sofort zum Camp zurückversetzen. Dabei kann **kein** Container mitgenommen werden. Ist der Transporter beladen, so muß der Container zurückgelassen werden. Ein weiterer Zug ist dem Spieler nicht erlaubt.

Befindet sich der Transporter zufällig im eigenen Camp, wenn man diese Karte zieht, so bleibt der Transporter dort stehen. Wenn der Spieler das nächste Mal wieder an die Reihe kommt, hat er seine Erfrierungen überstanden und spielt normal weiter.



Hubschrauber: Wer diese Karte zieht, kann sie entweder sofort benützen oder **verdeckt** zur späteren Verwendung behalten.

Wenn die Hubschrauber-Karte benützt wird, legt man sie auf den offenen Stapel zurück und kann nun einen **beliebig weiten Zug** mit dem Transporter ausführen. Der Transporter kann dabei beladen oder unbeladen sein (Transporter und Ladung werden vom Hubschrauber

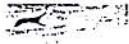
mitgenommen). Entweder **vor** oder **nach** diesem Flug darf man die üblichen maximal drei Schritte normal ziehen (aber nicht z. B. vorher einen Schritt und nachher nochmal zwei).



Raub: Wer eine Raub-Karte zieht, kann sie entweder sofort benützen oder **verdeckt** zur späteren Verwendung behalten.

Wenn man die Raub-Karte benützt, legt man sie auf den offenen Stapel zurück. Die Karte berechtigt dazu, einen fremden Container auf den eigenen Transporter aufzuladen und ins eigene Camp zu bringen. Der Transporter muß beim Ausspielen der Raub-Karte am gleichen Ort stehen wie der fremde Container und er muß natürlich unbeladen sein. Der Raub kann auch mitten in einem Zug erfolgen. Beispiel: Transporter zwei Schritte ziehen, Raub-Karte ausspielen und fremden Container aufladen, mit dem fremden Container noch einen Schritt weiterziehen.

Von der Insel, von fremden Transportern und aus fremden Camps darf kein Container geraubt werden. Wird ein geraubter Container irgendwo anders als im eigenen Camp abgeladen, gehört er damit sofort wieder dem durch die Farbe angezeigten Besitzer.



Schutz vor Raub durch Nebel: Wenn man eine Nebel-Karte zieht, behält man sie in jedem Fall **verdeckt** zur späteren Verwendung. Der einzige Schutz gegen Raub ist Nebel. Wer beraubt wird, kann sich wehren, indem er sofort eine Nebel-Karte ausspielt. Hat der raubende Spieler eine weitere Raub-Karte, kann er jetzt diese ausspielen. Der Raub gilt dann wieder, falls der beraubte Spieler nicht ebenfalls eine weitere Nebel-Karte ausspielen kann: Jede Nebel-Karte macht eine Raub-Karte unwirksam!

Mit den verdeckt aufgehobenen Karten kann man bluffen, da niemand weiß, ob man Nebel-, Hubschrauber- oder Raub-Karten hat.

Ende des Spiels:

Das Spiel geht zu Ende, wenn das Eis soweit abgetaut ist, daß keine Container mehr ans Ufer gebracht werden können. Sobald die letzte Scholle, die das noch ermöglichte, entfernt ist, darf jeder Spieler noch einen Zug machen.

Wer gewinnt?

Jeder Container, der sich bei Spielende im Camp befindet, zählt einen Punkt. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.