

Ein Spiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
 Design: Walter Pepperle / DE Ravensburger / KniffDesign
 Illustration: Harald Lieske
 Ravensburger® Spiele Nr. 26357-8

AUSTRALIA



Inhalt

1 Spielplan

75 Rangier



5 Flugzeuge



5 Wertungssteine



5 Spielertafeln



42 Karten



24 Industrialisierungs-Plättchen



24 Naturschutz-Plättchen



44 Münzen

(= Australische Dollar)

1 Windrad mit Stellfuß, Ring und Druckknopf
 (nur für die Profiversion)



Die Geschichte



Australien zu Beginn der zwanziger Jahre des letzten Jahrhunderts: Das Land befindet sich im Aufschwung. Die Modernisierung und der Ausbau der Industrie werden mit größter Anstrengung verfolgt, um die Wirtschaft in „down under“ voran zu bringen. Zeitgleich werden aber auch einige Nationalparks errichtet und zahlreiche Projekte zur Erhaltung der Tier- und Pflanzenwelt im Auftrag der Regierung ins Leben gerufen.



Das Spielziel

Jeder Spieler ist Leiter eines Rangertrupps, der im Auftrag der Regierung sowohl Naturschutz- als auch Industrialisierungsprojekte realisieren soll.

Der Spieler, dem dies am besten gelingt und der die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt Australien, unterteilt in die 6 Staaten Western Australia, Northern Territory, Queensland, New South Wales, Victoria, South Australia (Tasmania ist auf dem Spielplan nicht eingezeichnet).

Jeder Staat gliedert sich in mehrere Regionen, die in verschiedenen Farben dargestellt sind. Insgesamt sind 24 Land- und Wasserregionen auf dem Spielplan zu sehen.

Auf den Grenzlinien der Staaten und Regionen befinden sich Einsatzorte, die als Camps und Schiffe dargestellt sind.

Auf ihnen platzieren die Spieler im Verlauf des Spiels ihre Ranger, um Siegpunkte zu erzielen.

Jeder Einsatzort zählt zu den Regionen, an die er grenzt.



Am äußeren Rand des Spielplans verläuft die Wertungsleiste, auf der die Siegpunkte der Spieler markiert werden. Erreicht ein Spieler während des Spiels mehr als 100 Siegpunkte, beginnt er wieder bei 1 und addiert seine 100 Siegpunkte dazu.

Rechts oben befinden sich die Windrad- und die Rangerleiste. Für das Grundspiel sind sie ohne Bedeutung.

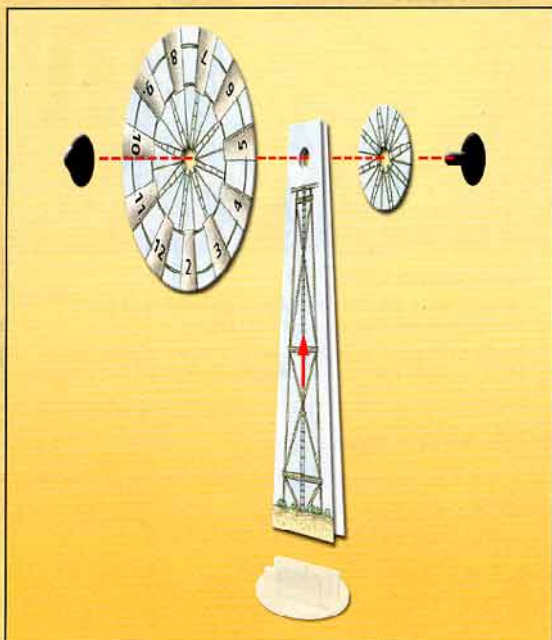
The game board features a map of Australia with the following elements:

- Regions:** A yellow region (Queensland) and a red region (South Australia).
- Labels:** "Einsatzort „Schiff“" (Ship deployment site), "Einsatzort „Camp“" (Camp deployment site), "Region", "Grenzlinien" (Borders).
- Tracks:**
 - Wertungsleiste (Score Track):** A horizontal track at the top with markers for 40, 45, and 50.
 - Rangerleiste (Ranger Track):** A vertical track on the right with 10 circular markers, each containing a ranger icon.
 - Windradleiste (Windmill Track):** A vertical track on the right with 10 square markers, each containing a windmill icon.
 - Score Markers:** A vertical track on the right with markers for 50 and 55.
- Decorative Elements:** A border with repeating geometric patterns and illustrations of Australian wildlife (kangaroo, emu, wallaby, koala, echidna).

Aus spiel-technischen Gründen ist der Spielplan keine exakte Wiedergabe des Kontinents Australien.

Die Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Teile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Die Teile des Windrades (Stanztafeln des Windrads, Druckknopf-Oberteil und -Unterteil, Ring und Stellfuß) werden, wie auf der Abbildung gezeigt, zusammengefügt (vgl. Abb.).



Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **Industrialisierungs-Plättchen** werden verdeckt (Zahl nach unten) gemischt. Danach wird in jede Region verdeckt ein Industrialisierungs-Plättchen gelegt.



In jede Region wird außerdem offen ein **Naturschutz-Plättchen** gelegt.



Jeder Spieler wählt entsprechend der Spieleranzahl eine Farbe und erhält die unten angegebene Anzahl von Rangern:

Anzahl Spieler	Anzahl Ranger	Farben der Spieler
2	20	Schwarz, Weiß
3	14	Schwarz, Weiß, Orange
4	11	Schwarz, Weiß, Orange, Blau
5	10	Schwarz, Weiß, Orange, Blau, Braun

Weiterhin erhält jeder Spieler in seiner Farbe:

- **1 Flugzeug**, das er vor sich auf den Tisch stellt,
- **1 Wertungsstein**, den er auf dem Feld „0/100“ der Wertungsleiste ablegt und
- **1 Spielertafel**. Auf dem Feld mit dem Flugzeug platziert der Spieler alle seine Ranger. Auf der linken Seite befindet sich die Kurzspielregel.

Die **Karten** werden nach ihren Rückseiten sortiert:



Es ergeben sich 4 Stapel, die separat gemischt werden.

Von jedem Stapel werden 8 Karten abgezählt. Diese 8 Karten werden als Stapel mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.

Beginnend mit dem jüngsten Spieler nimmt sich jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Karte von einem beliebigen Stapel. Dieser Vorgang wird wiederholt, so dass jeder Spieler 2 Karten auf der Hand hält.



Die **Rückseite** einer Karte gibt an, wie viele Ranger ein Spieler **maximal** auf einen Einsatzort setzen darf und wie viele Dollar ein Spieler beim Ausspielen dieser Karte erhält.



Die **Vorderseite** gibt die Farbe der Region an, in welcher der Einsatzort liegen muss, auf dem die Ranger eingesetzt werden dürfen und zusätzlich noch einmal die Anzahl der Ranger und Dollar.

Das **Geld** wird als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.



Das **Windrad** wird im Grundspiel nicht benötigt und bleibt deshalb in der Schachtel.

Der Spielablauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer Australien am besten kennt, beginnt das Spiel. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er **2 Aktionen** ausführen. Dies kann auch zweimal dieselbe Aktion sein.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- Fliegen
- Eine Karte ausspielen (Ranger einsetzen und Dollar kassieren)
- Ranger zurücknehmen

Fliegen

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit der Aktion „Fliegen“. Er fliegt mit seinem Flugzeug in eine beliebige Region auf dem Spielplan (= eine Aktion). Im weiteren Verlauf fliegt ein Spieler immer von einer Region in eine beliebige andere Region. In einer Region dürfen mehrere Flugzeuge stehen. Landet ein Spieler in einer Region, in der ein verdecktes Industrialisierungs-Plättchen liegt, deckt er es sofort auf.

Tipp: Fliegen Sie in eine Region, von der Sie eine Karte auf der Hand haben.

Eine Karte ausspielen (Ranger einsetzen und Dollar kassieren)

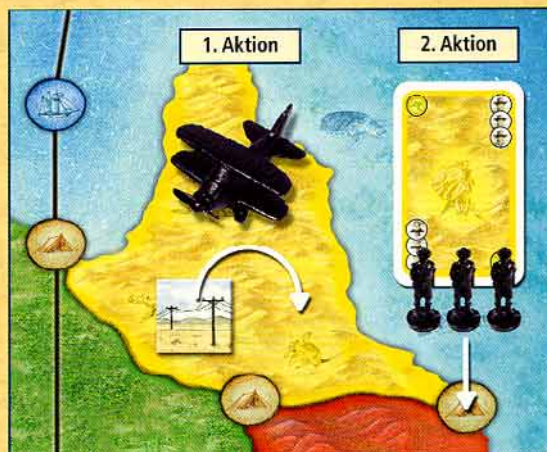
Eine Karte kann nur dann ausgespielt werden, wenn sie die gleiche Farbe aufweist, wie die Region, in der das Flugzeug des Spielers steht.

Ist dies der Fall, kann ein Spieler durch das Ausspielen einer Karte Ranger (von seiner Spielertafel) auf einen Einsatzort in dieser Region einsetzen und Dollar erhalten (= eine Aktion). Die Ranger müssen alle auf **einen** Einsatzort gestellt werden. Entweder auf einen freien Einsatzort oder auf einen Einsatzort auf dem sich bereits eigene Ranger befinden. Auf einem Einsatzort dürfen also immer nur Ranger eines Spielers stehen.

Hinweis: Ein Spieler darf pro Karte auch weniger Ranger einsetzen, als auf der Karte angegeben sind. Er erhält jedoch immer den angegebenen Dollarwert.

Es ist einem Spieler auch jederzeit gestattet, eine Karte auszuspielen, ohne einen Ranger einzusetzen (dies kann gerade gegen Ende des Spiels sinnvoll sein). Dafür erhält der Spieler 2 Siegpunkte, die er auf der Wertungsleiste markiert und die auf der Karte angegebenen Dollar. Die Farbe der ausgespielten Karte muss jedoch mit der Farbe der Region identisch sein, in welcher das Flugzeug des Spielers steht.

Ausgespielte Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt und sind damit aus dem Spiel. Nach dem Ausspielen einer Karte zieht der Spieler **sofort** wieder eine Karte von einem beliebigen Stapel nach (solange der Vorrat reicht).



Beispiel für einen Spielzug:

Spieler Schwarz fliegt in eine gelbe Region und deckt das Industrialisierungs-Plättchen auf (= 1. Aktion).

Danach spielt er eine gelbe Karte aus. Er stellt in der gelben Region 3 Ranger auf ein freies Camp und erhält einen Dollar (= 2. Aktion).

Ranger zurücknehmen

Ein Spieler kann von den Einsatzorten der Region, **in der sein Flugzeug steht**, bis zu vier eigene Ranger zurücknehmen und auf seine Spielertafel stellen (= eine Aktion).

Tipp: Dies empfiehlt sich jedoch erst dann, wenn der Vorrat an Rangern knapp wird bzw. aufgebraucht ist.

Beispiel:

Ein Spieler ist am Zug, auf dessen Spielertafel keine Ranger mehr vorhanden sind. Sein Flugzeug befindet sich in einer Region, in der er keinen Ranger entbehren kann. Er fliegt deshalb in eine Region, aus der er seine Ranger entfernen kann (= 1. Aktion).

Anschließend nimmt er von Einsatzorten dieser Region bis zu 4 eigene Ranger und setzt sie auf seine Spielertafel (= 2. Aktion).

Geld einsetzen

Das Geld kann im Spiel folgendermaßen eingesetzt werden:

Kartenfarbe wechseln: Hat ein Spieler keine passende Karte auf der Hand, kann er für 3 Dollar eine beliebige Karte ausspielen, um in der Region, in der sein Flugzeug steht, Ranger zu platzieren.

Ranger versetzen: Für 4 Dollar darf ein Spieler innerhalb seines Zuges zusätzlich zu seinen beiden Aktionen **einen** eigenen Ranger von einem beliebigen Einsatzort auf einen anderen beliebigen Einsatzort (den Regeln entsprechend) versetzen.

Siegpunkte: Jeder verbliebene Dollar ist am Ende des Spiels 1 Siegpunkt wert.

Die ausgegebenen Dollar werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Die Projektwertungen

Es gibt Naturschutz- und Industrialisierungs-Projekte. Sobald eines dieser Projekte in einer Region vollendet ist, wird diese Region gewertet.

Naturschutz-Projekt:

Sobald ein Spieler den letzten freien Einsatzort einer Region mit mindestens einem seiner Ranger belegt, schließt er das Naturschutz-Projekt ab. Dadurch kommt es zur Wertung. Dieser Spieler erhält einen Bonus von 3 Siegpunkten.

Jeder an diesem Projekt beteiligte Spieler erhält für jeden eigenen Ranger, der auf einem **Camp** dieser Region platziert ist, 1 Siegpunkt. Die Ranger, die im Meer auf **Schiffen** dieser Region platziert sind, zählen je 2 Siegpunkte. Die Siegpunkte werden auf der Wertungsleiste markiert.

Als Zeichen, dass dieses Projekt abgeschlossen ist, wird das Naturschutz-Plättchen vom Spielplan genommen.

Industrialisierungs-Projekt:

Befinden sich unmittelbar nach dem Einsetzen oder Zurücknehmen von Rangern auf den Einsatzorten einer Region **genau** so viele Ranger, wie die Zahl auf dem offen liegenden Industrialisierungs-Plättchen angibt, ist das Projekt abgeschlossen. Es erfolgt eine Wertung. Dabei müssen nicht alle Einsatzorte der Region besetzt sein.

Der Spieler, der das Projekt abgeschlossen hat und somit die Wertung ausgelöst hat, erhält einen Bonus von 3 Siegpunkten. Jeder an diesem Projekt beteiligte Spieler erhält für jeden eigenen Ranger, der auf einem Camp dieser Region platziert ist, 1 Siegpunkt. Die Ranger, die auf Schiffen dieser Region platziert sind, zählen je 2 Siegpunkte. Die Siegpunkte werden auf der Wertungsleiste markiert.

Zum Zeichen, dass das Projekt abgeschlossen ist, wird das Industrialisierungs-Plättchen vom Spielplan genommen.



Beispiel:

Spieler Schwarz hat auf den letzten freien Einsatzort (Schiff) einer Wasserregion 3 Ranger gesetzt. Er erhält somit 9 Siegpunkte (3 Bonuspunkte, da er die Wertung ausgelöst hat, und 6 Siegpunkte für seine drei Ranger). Spieler Weiß erhält 2 und Spieler Blau 4 Siegpunkte. Das Naturschutz-Plättchen wird anschließend aus dem Spiel genommen.



Beispiel:

Weiß spielt eine rote Karte aus. Er setzt aber nur 2 (statt der möglichen 3) Ranger auf das Camp. Da nun genauso viele Ranger in der Region eingesetzt sind, wie das Plättchen angibt, erfolgt eine Wertung. Spieler Weiß hat das Industrialisierungs-Projekt abgeschlossen und erhält somit 5 Siegpunkte (3 Siegpunkte als Bonus und 2 Siegpunkte für seine beiden Ranger). Schwarz erhält für seine 2 Ranger 2 Siegpunkte. Anschließend wird das Plättchen aus der Region genommen.

Hinweise:

1. Durch das Einsetzen oder auch durch das Zurücknehmen von Rangern können gleichzeitig mehrere Projektwertungen ausgelöst werden, da jeder Einsatzort und somit jeder dort platzierte Ranger für alle angrenzenden Regionen zählt. In einem solchen Fall wird eine Wertung nach der anderen ausgeführt (siehe Beispiel).
2. Fliegt ein Spieler in eine noch „unbesuchte“ Region und deckt dabei ein Industrialisierungs-Plättchen auf, das die gleiche Zahl besitzt, wie die gesamte Anzahl aller dort platzierten Ranger, so erhält dieser Spieler sofort die drei Bonuspunkte. Weiterhin erhalten alle Spieler den Regeln entsprechend ihre Siegpunkte.
3. Übersieht ein Spieler, dass er durch seine Aktion eine Projektwertung ausgelöst hat, müssen die anderen Spieler ihn nicht darauf hinweisen (sie dürfen es aber!). Die Projektwertung kann daraufhin von einem anderen Spieler in seinem Zug nachgeholt werden, sofern die Bedingung für diese Wertung dann noch erfüllt ist. Dieser Spieler gilt als Auslösender der Wertung und erhält die 3 Bonuspunkte. Die Siegpunkte für die am Projekt beteiligten Ranger werden, wie oben beschrieben, vergeben. Seine beiden Aktionen führt der Spieler unabhängig von dieser Wertung aus.
4. Auf allen Industrialisierungs-Plättchen mit den Werten „6“ und „7“ ist neben der Zahl ein Windrad abgebildet. Dieses Windrad ist nur für das Profispiel von Bedeutung. Es wird im Grundspiel ignoriert.



Beispiel:

Schwarz fliegt in die gelbe Region (= 1. Aktion). Er spielt eine gelbe Karte aus und platziert 2 Ranger auf dem letzten freien Camp dieser Region (= 2. Aktion). Damit kommt es zur Wertung in dieser Region, da das Naturschutz-Projekt dort abgeschlossen ist. Zudem kommt es noch zur Wertung des Naturschutz- und des Industrialisierungsprojekts in der benachbarten Region.

Das Spielende

Das Spiel endet, wenn alle vier Kartenstapel aufgebraucht sind und mindestens ein Spieler seine letzte Karte ausgespielt hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft am Zug waren.

Jetzt addiert jeder Spieler noch den Wert seiner verbliebenen Dollar zu den Siegpunkten auf der Wertungsliste.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.



Profispiel

Wenn Sie sich mit der Grundversion bereits vertraut gemacht haben, kommen durch das Windrad weitere Herausforderungen ins Spiel. Die Regeln des Grundspiels bleiben bis auf folgende Änderungen bestehen:

Die Vorbereitung

Das Windrad wird zu Beginn des Spiels in eine beliebige Region gestellt. Der Wert wird auf „2“ eingestellt.

Die vier Kartenspätle enthalten je 9 (statt 8) Karten.

Der Spielablauf



Projektwertungen

Nach jeder Wertung wird das entsprechende Naturschutz- oder Industrialisierungs-Plättchen auf ein freies Feld der Windradleiste gelegt.



Ranger auf die Rangerleiste stellen

Im Rahmen der Aktion „Karte ausspielen“ kann ein Spieler auch Ranger auf die Rangerleiste stellen. Dazu muss sein Flugzeug in der Region platziert sein, in der das Windrad steht oder in einer Nachbarregion. Steht es in der Nachbarregion, so kann der Spieler nur dann Ranger auf die Rangerleiste setzen, wenn er sie auf einen Einsatzort stellt oder stellen könnte, der an die Region mit dem Windrad angrenzt.

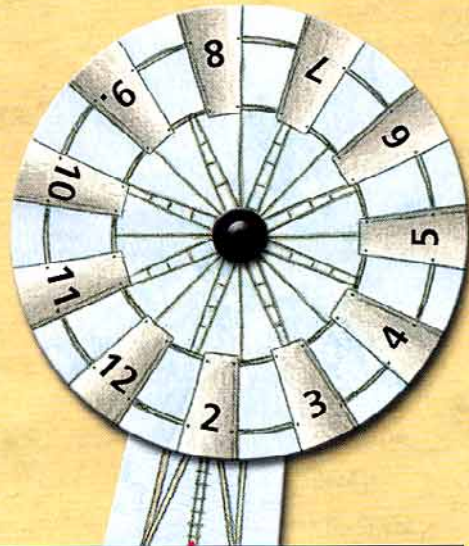
Die Anzahl der einzusetzenden Ranger kann beliebig zwischen einem Einsatzort und der Rangerleiste aufgeteilt werden (z. B. 2/1; 0/3).

Der erste einzusetzende Ranger wird auf das oberste Feld der Rangerleiste gestellt. Folgende Ranger werden jeweils auf das nächste freie Feld darunter gesetzt.



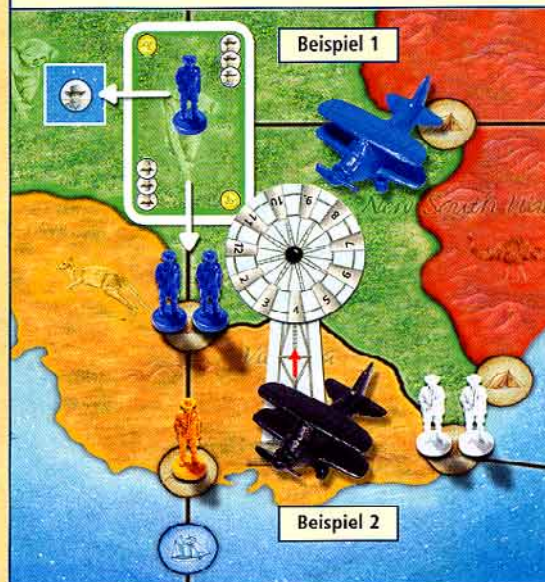
Windrad versetzen

Immer wenn in einer Region ein Industrialisierungs-Plättchen aufgedeckt wird auf dem ein Windrad abgebildet ist, wird das Windrad sofort in diese Region versetzt. Dabei wird der Wert des Windrads immer um 1 erhöht.



Beispiel 1:

Das Windrad steht in der orange farbigen Region. Blau fliegt in die benachbarte grüne Region und spielt eine grüne Karte aus, mit der er 3 Ranger einsetzen darf. Er setzt 2 Ranger auf ein Camp an der gemeinsamen Grenze und stellt 1 Ranger auf die Rangerleiste. Er hätte z. B. auch alle 3 Ranger auf die Rangerleiste stellen können.



Beispiel 2:

Schwarz fliegt in die orange farbige Region, in der das Windrad steht. Er kann keine Ranger auf ein Camp einsetzen, da alle Camps bereits von anderen Spielern besetzt sind. Er könnte aber eine orange farbige Karte ausspielen und Ranger auf die Rangerleiste stellen.

Windradwertung

Sobald alle Felder der Windradleiste mit Plättchen belegt sind, findet eine Windradwertung statt.

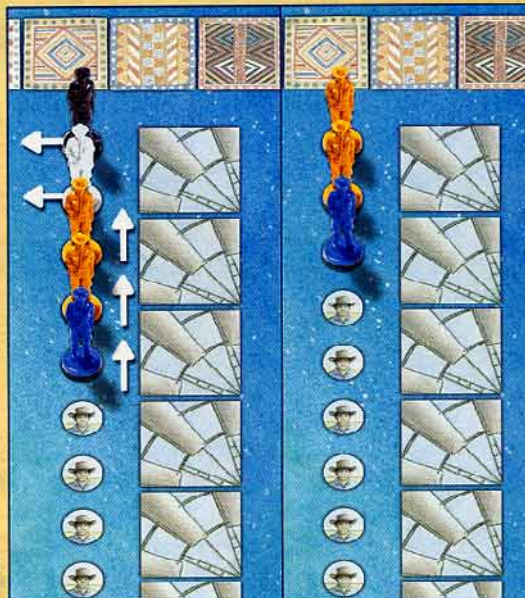
Der Spieler, der die meisten Ranger auf der Rangerleiste besitzt, erhält so viele Siegpunkte wie das Windrad anzeigt. Der Spieler mit den zweitmeisten Rangern erhält die Hälfte der Siegpunkte (bei ungerader Anzahl abrunden). Der Spieler mit den drittmeisten erhält die Hälfte des zweitplatzierten Spielers (bei ungerader Anzahl abrunden). Die weiteren Spieler erhalten keine Siegpunkte mehr.

Haben mehrere Spieler gleich viele Ranger auf der Rangerleiste, ist von diesen Spielern derjenige im Vorteil, dessen erster Ranger weiter oben auf der Leiste steht.

Nach einer Windradwertung kommen alle auf der Windradleiste abgelegten Plättchen aus dem Spiel.

Die Hälfte der Ranger auf der Rangerleiste wird wieder an die Spieler zurückgegeben (bei ungerader Anzahl wird abgerundet) und auf die Spielertafeln gestellt. Die Ranger, die an die Spieler zurückgehen, werden von den obersten Feldern genommen. Die Ranger, die auf der Leiste bleiben, werden in unveränderter Reihenfolge nach oben gesetzt.

Werden im Verlauf des Spiels erneut alle Felder der Windradleiste mit Plättchen besetzt, findet die nächste Windradwertung statt. Danach wird wieder die obere Hälfte der Ranger an die Spieler zurückgegeben usw.



Beispiel:

Es stehen 5 Ranger auf der Leiste. Die abgerundete Hälfte, also 2 Ranger, gehen nach einer Windradwertung an die Spieler zurück. Die verbleibenden 3 Ranger werden je 2 Felder nach oben versetzt.

Das Spielende

Am Ende des Spiels findet noch eine Windradwertung statt, unabhängig davon, wie viele Plättchen auf der Windradleiste liegen!

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern.

Für die Zeichnung der Känguru-Spuren bedanken wir uns herzlich bei Herrn Dr. Günther Schlessner (Wilhelma Stuttgart).

© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

224533