

Down Under

ein taktisches Legespiel von Günter Cornett

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Grafik: Ro Sato - www.gamers-jp.com

Spielmaterial

Zum Spiel gehören 76 Wegkarten:

4x Billabong (Wasserloch) **4 Sätze zu je 18 Karten, bestehend aus:**
7 Geraden 9 Kurven 2 Enden



Auf den Wegkarten der Spieler befinden sich jeweils zwei Wegteile: eines in der Farbe des Spielers und ein neutrales (grau). Die Billabong sind gänzlich neutral.

Auf den neutralen Kurven und Geraden befindet sich jeweils ein Känguru (4x), Emu (4x), Schnabeltier (3x), Kaninchen (4x) oder Dingo (1x). Diese Tiere sind nur für das *Spiel mit Sonderwertung* von Bedeutung (⇒ *Spielende und Wertung*).

Spielziel

Es gilt, auf einer vorgegebenen Fläche aus den neutralen und eigenfarbigen Wegstrecken *einen* möglichst langen Weg zu legen. Im Spiel mit Sonderwertung gibt es zusätzliche Plus- und Minuspunkte für Tiere auf dem eigenen Weg.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die Wegkarten einer Farbe und legt sie nach Geraden und Kurven sortiert vor sich ab (beim Spiel mit Sonderwertung sortiert man die Karten nach Tiermotiven). Die Billabong-Karten werden zunächst beiseite gelegt. Sie werden nur in besonderen Spielsituationen benötigt, die in den meisten Partien gar nicht vorkommen.

Die Spieler einigen sich auf die Größe der Spielfläche. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad betragen Länge und Breite:

Schwierigkeitsgrad	bei 2 Spielern	bei 3 Spielern	bei 4 Spielern
einfach:	6x6 Karten	7x7 Karten	8x8 Karten
empfohlen:	5x7 Karten	6x8 Karten oder 5x9 Karten	7x9 Karten oder 6x10 Karten
schwierig:	4x8 Karten	4x10 Karten	5x11 Karten

Damit ist nur die Größe der Spielfläche festgelegt, nicht aber deren genaue Lage. Diese ergibt sich erst im Laufe des Spieles (⇒ *Der Spielfeldrand entsteht*).

Spielverlauf

Spielbeginn

Der erste Spieler legt eine Kurve oder Gerade seiner Farbe auf den Tisch.

Die folgenden Spieler legen ihre jeweils erste Karte orthogonal oder diagonal an eine bereits liegende an.



Bambus Spielverlag Günter Cornett, Kopfstraße 43, 12053 Berlin
info@bambusspiele.de Tel. 030-6121884 www.bambusspiele.de

Wichtig: Kein Spieler darf eine Karte so legen, dass die Wege zweier Spieler miteinander verbunden werden.

Von der zweiten Runde an gilt:

Der Spieler, der am Zug ist, legt eine beliebige Karte an *seinen* Weg an. Er muss hierzu das Wegteil seiner eigenen Farbe verwenden (nicht das neutrale!).

Stößt er dabei auf ein bereits liegendes neutrales Wegteil, kann er es nutzen, indem er seinen Weg daran anschließt und im folgenden Zug an dessen anderem Ende weiterbaut.

Hierbei können auch mehrere zusammenhängende neutrale Wegteile gleichzeitig genutzt werden (auf diese indirekte Weise u.U. auch das neutrale Teil der gerade gelegten Karte).

Oft ist man gezwungen, beim Verlängern des eigenen Weges gleichzeitig ein neutrales Wegteil an den Weg eines Mitspielers anzufügen. Man hat dabei aber auch die Möglichkeit, dessen Weg in eine bestimmte Richtung zu lenken.

Der Spielfeldrand entsteht

Die genaue Lage der Spielfläche ergibt sich, wenn die vereinbarte Felderzahl in beiden Richtungen erreicht ist. Wird

So geht es **nicht**:



Nicht so anlegen:



sondern so:



und so:



Alle Teile des gelben Weges sind miteinander verbunden

bei einer vereinbarten Spielfläche von z.B. 7x9 Feldern in einer Richtung das achte Teil gelegt, so dürfen in der anderen Richtung maximal sieben Karten liegen. Die neunte Karte kann an jede der beiden Seiten angelegt werden. Erst wenn sie liegt, ist die genaue Position der Spielfläche in der Länge endgültig festgelegt. Außerhalb dieser Spielfläche dürfen nur Wegenden angelegt werden.

Der Weg endet

Es ist normalerweise nicht sinnvoll, ein Endteil an den eigenen Weg anzulegen, da man sich hierdurch eine Anlegemöglichkeit für die folgenden Züge nimmt.

Das Wegende muss gelegt werden, wenn der Weg eines Spielers den Spielfeldrand berührt. Andere Wegteile dürfen nicht außerhalb der vorher definierten Spielfläche abgelegt werden.

Das Legen des Wegendes gilt immer als normaler Spielzug. Er muss nicht sofort ausgeführt werden, wenn es noch Zugalternativen am anderen Ende des Weges gibt.



...

Besonders gegen Ende des Spieles ist das Legen eines Endteils häufig die einzige Möglichkeit, eine Karte zu legen, ohne den eigenen Weg mit dem eines Mitspielers zu verbinden. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn man keine Gerade legen darf, weil die Richtung durch den Weg eines Mitspielers blockiert ist, man aber auch keine Kurven mehr hat.



In diesem Fall legt man ein Wegende an.



Auch der Mitspieler kann dann an dieser Stelle nur noch sein Wegende anlegen. Zwischen den beiden Enden befindet sich nun ein neutrales Wegstück.



Hinweis: Bereits ein ‚halbes‘ neutrales Wegstück kann zur Verlängerung eines Weges genutzt werden (Bild rechts).



Ein Weg ist beendet

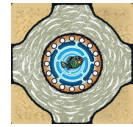
Befinden sich an beiden Enden eines Weges Endteile, so kann der Spieler keine Karten mehr anlegen. Seine Mitspieler spielen aber weiter, bis auch ihre Wege fertiggestellt sind.

Eine Weg ohne Anfang und Ende ?!

Im Laufe des Spieles kann es passieren, dass die beiden Enden des selben Weges miteinander verbunden werden, entweder durch den Zug eines Mitspielers oder aus taktischen Gründen durch den Spieler selbst. Ist der Spieler dann wieder am Zug, so kann er natürlich keine Karte anlegen.

Stattdessen öffnet er seinen Weg, indem er ein beliebiges Kurventeil seiner Farbe um 90° dreht, so dass er zwei neue Anlegemöglichkeiten hat. Ist dies nicht möglich, ohne die Anlegeregeln zu verletzen, so ist sein Weg und damit das Spiel für ihn beendet.

Einsatz der Billabong-Karten



Während des Spieles kann es vorkommen, dass an einem Wegende weder Kurve noch Gerade noch Endstück regelkonform abgelegt werden kann. Dann darf stattdessen ein Billabong gelegt werden. Folgende Fälle sind möglich:

1. Die Wege von drei Spielern führen zum selben Feld:

Wer diese Situation herbeiführt, legt noch im selben Zug einen Billabong an diese Stelle. Anschließend verlängert er seinen Weg am vierten Ausgang des Billabongs. **Er hat also in einem Zug drei Karten gelegt.** Die Wege der beiden anderen Spieler enden hier.

2. Die Wege von vier Spielern führen zum selben Feld:

Auch hier legt der Spieler, der die Situation herbeigeführt hat, den Billabong (aber keine weitere Karte). Die abgelegte Billabong-Karte bewirkt, dass die Wege aller Spieler hier enden.

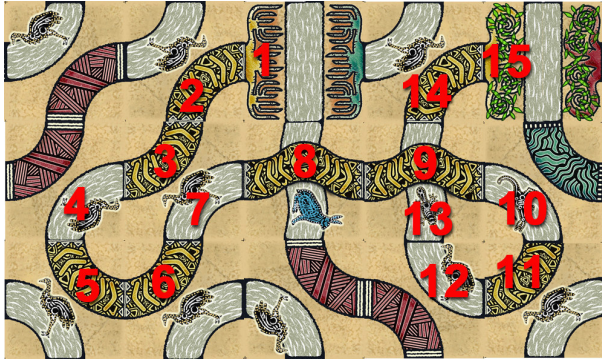
3. Beide Wegenden zweier Spieler führen so zum selben Feld, dass sie nur noch durch Kurven miteinander verbunden werden können, der Spieler am Zug hat aber keine Kurve mehr:

Dieser Spieler darf *statt* der Kurve einen Billabong legen. Die Wege beider Spieler werden nun über die Billabong-Karte geführt.

Spielende und Wertung

Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler ihre Wege fertiggestellt haben. Sieger ist der Spieler, dessen Weg am längsten ist. Das ist der Weg, der aus den meisten Wegstrecken besteht. Neutrale Strecken zählen dabei genauso wie Strecken der eigenen Farbe.

Spielflächenausschnitt:



Der gelbe Weg besteht aus 15 Wegstrecken.

Somit erhält Gelb (im Spiel ohne Sonderwertung) 15 Punkte.

Spiel mit Sonderwertung

Für die Tiere auf den neutralen Abschnitten des eigenen Weges erhält der Spieler zusätzliche Punkte:

- Für jede **Emu-Känguru-Schnabeltier-Kombination** gibt es **5 zusätzliche Punkte**. D.h.: Wer mind. 1 Emu, 1 Känguru und 1 Schnabeltier auf seinem Weg hat, erhält 5 Punkte; wer mind. 2 Emus, 2 Kängurus und 2 Schnabeltiere auf seinem Weg hat, erhält 10 Punkte (usw.). Dabei ist unerheblich, ob sich die Tiere auf benachbarten Wegteilen befinden.
- Wer **keinen Dingo** auf seinem Weg hat, dem werden **für jedes Kaninchen** auf seinem Weg **2 Punkte abgezogen** (Kaninchen sind eine Plage, Dingos ihr Feind).
- Wer seine Karte mit dem Dingo bis Spielende nicht gelegt hat, verliert das Spiel, unabhängig von seiner Punktzahl.

Übrigens: Die Tiergrafiken des japanischen Grafikers Ro Sato sind dem ‚Röntgenstil‘ der Aborigine-Kunst nachempfunden. Die Aborigine stellen nicht nur die äußere Gestalt eines Lebewesens dar sondern auch Skelett und Organe.

Taktische Hinweise

Das naheliegende Ziel ist, möglichst viele neutrale Teile in seinen Weg mit einzubauen. Dabei sollte man aber immer daran denken, dass man sich langfristig genug Handlungsspielraum erhält.

Wer frühzeitig an den Rand gelenkt wird, hat kaum noch Chancen auf den Sieg. Auch wer zu Beginn des Spieles zu viele Kurven verbaut, kommt schnell in Schwierigkeiten. Denn eine Kurve bietet immer zwei Richtungsalternativen, die Gerade nur eine – direkt nach draußen.

Varianten zu 'Down Under'

Down Under ist trotz des einfachen Materials ein ausgesprochen variables Spiel. Es bietet nicht nur reichlich taktische Möglichkeiten sondern auch viele Regelvarianten. Aus folgendem Regelwerk kann sich jeder selbst sein Lieblingsspiel zusammenstellen:

Vereinfachtes Spiel für jüngere Kinder

Man verzichtet auf die Begrenzung der Spielfläche. So ist es nicht mehr möglich, einen fremden Weg ins Aus zu führen. Es bleibt aber weiterhin sinnvoll, möglichst in der Mitte zu bleiben.

Spiel mit festgelegter Spielfläche oder Rahmen (für 2-3 Spieler)

Die Karten des vierten nicht benötigten Weges können zu Beginn des Spieles als bereits fertiggestellter Weg quer über die Spielfläche gelegt werden. Die in der Waagerechten und Senkrechten am weitesten voneinander entfernten Karten markieren jeweils die erste und letzte Spalte und Reihe der Spielfläche. Um die beiden Spielfeldhälften nicht zu sehr zu trennen, sollten im Mittelteil dieses Weges viele Geraden verwendet werden.

Bei zwei Spielern kann auch ein Rahmen oder ein Teilrahmen aus den beiden übrigen Wegen gebildet werden. Die neutralen Teile der Kurven führen dann von der Spielfläche in den Rahmen und von dort wieder auf die Spielfläche zurück.

Spiel mit nur einer Anlegemöglichkeit pro Spieler (für 2-4 Spieler)

In der ersten Runde legt jeder Spieler ein Endteil. Dabei legen der zweite und der vierte Spieler ihr Endteil an die Rückseite des Endteils des ersten bzw. dritten Spielers.

Spiel mit zwei Wegen pro Spieler (für 2 Spieler)

Bei zwei Spielern ist auch ein Spiel mit zwei verschiedenen farbigen Wegen pro Spieler möglich. Hierfür nimmt jeder Spieler zwei Kartensätze. Zuerst legen die Spieler für jeden ihrer Wege einen Eingang und zwar so, dass immer zwei Karten ein Quadrat ergeben. Dann legt der Startspieler eine Gerade oder Kurve an einen seiner Eingänge an. Danach legt jeder Spieler immer zwei Teile, eines von jeder Farbe. Die Reihenfolge darf dabei frei gewählt werden.

Das Spiel mit zwei Wegen pro Spieler ist auch reizvoll, wenn jeder Spieler pro Runde nur ein Teil legen darf. Er sucht sich dann jeweils aus, welchen seiner Wege er verlängern möchte (Die Endteile müssen auch hier zuerst gelegt werden).

Zur Taktik: Diese Variante ermöglicht das Abdrängen von kleinen Wegen durch große. Hat ein Spieler von einem seiner beiden Wege schon viele Karten ausgelegt, so ist es sinnvoll, diesen in der Nähe des kurzen Weges seines Gegners zu führen. Gelingt es ihm, diese beiden Wege durch Legen eines Endteils zu vollenden, so werden bei ihm selbst wenige, beim Gegner aber viele ungelegte Karten wertlos. Und selbst wenn dies nicht gelingt: allein die Drohung ist eine starke Waffe.