

Sturt's Stony Desert

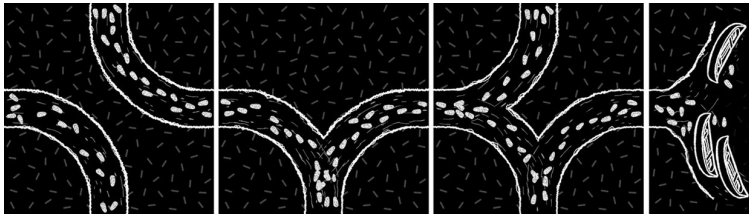
ein taktisches Legespiel von Günter Cornett

für 2 Spieler ab 10 Jahren

Sturt's Stony Desert (= Sturts Steinige Wüste) ist eine australischen Wüste, die sich über die drei Bundesstaaten South Australia, New South Wales und Queensland erstreckt. Ihre Größe beträgt 130.000 km². Die Sturt ist nach dem Entdecker Charles Sturt benannt, der im Zentrum Australiens ein großes Süßwassermeer vermutete. Daher führte Sturt bei einer seiner Expeditionen durch die australische Wüste ein zerlegbares Boot mit sich.

Spielmaterial

Für Sturt's Stony Desert werden die Rückseiten verwendet:



22 Doppelkurven 22 Gabelungen 24 Dreifachkurven 8 Enden

Spielziel

Gemeinsam legen die Spieler eine Fläche von 5 x 5 Karten aus. Ein Spieler versucht dabei, die Wüste durch Herstellen einer Ost-West-Verbindung zu durchqueren, während der andere die Nord- und Südseite verbinden möchte.

Da es ausschließlich 90°-Kurven gibt, nützt jede gebaute Strecke prinzipiell beiden Spielern.

Spielvorbereitung

Die Karten werden nach Motiven sortiert in vier Stapeln neben der Spielfläche bereit gelegt.

Spielverlauf

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen. In der ersten Phase kommen die Karten mit zwei Kurven zum Einsatz, in der zweiten Phase die Karten mit drei Kurven. Die Enden dienen zum Anzeigen von Verbindungen.

Spielbeginn

Abwechselnd legen die Spieler je eine Schienenkarte auf den Tisch. Mit Ausnahme der ersten wird jede Karte diagonal oder orthogonal an eine bereits ausliegende angelegt. Der Spieler entscheidet, ob er eine Doppelkurve oder eine Gabelung legt. Es ist ausdrücklich erlaubt, eine Seite ohne Weg an eine Seite mit Weg zu legen (und umgekehrt). Die Gesamtfläche darf aber zu keinem Zeitpunkt die Größe von 5x5 Karten überschreiten.

Hat ein Spieler seine beiden Seiten miteinander verbunden, bevor die 25. Karte gelegt ist, so hat er das Spiel schon in der ersten Phase gewonnen. Bei aufmerksamen Spielern kommt das aber nicht vor. Sobald 25 Karten gelegt sind, beginnt die zweite Phase.

Die zweite Phase

Wer am Zug ist, legt eine Dreikurvenkarte auf eine beliebige Karte mit zwei Kurven. Die Ausrichtung der Karte bleibt dem Spieler überlassen. Er braucht keine Rücksicht auf die Streckenführung der überdeckten Karte zu nehmen.

Hat ein Spieler eine (oder mehrere) eigene Verbindung(en) hergestellt, so markiert er Ein und Ausgang mittels einer Ende-Karte. Der Gegenspieler kann nun versuchen, die Verbindung durch Legen einer Dreikurvenkarte zu unterbrechen. Gelingt ihm das nicht, hat er das Spiel verloren.

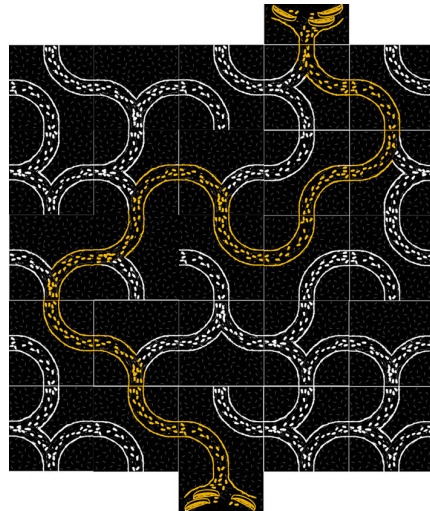
Spielende

Gewonnen hat ein Spieler, sobald zu Beginn seines Spielzuges eine Verbindung zwischen seinen beiden Seiten besteht, die er entweder im vorherigen Zug selbst angesagt hat oder die von seinem Mitspieler gelegt wurde.

Hinweis: Die gesamte Strecke, die die beiden Seiten eines Spielers verbindet, muss in einem Zug ohne abrupte Richtungsänderung durchschritten werden. Es darf weder umgekehrt noch im spitzen Winkel abgebogen werden.

Hier ein Beispiel für eine Nord-Süd-Verbindung:

Der Ost-West-Spieler kann die Verbindung zwar mit einer Dreikurvenkarte überbauen. Auf diese Weise gelangen aber immer mehr Strecken auf das Spielfeld. Es wird schwieriger, Verbindungen zu unterbrechen.



Gelegentlich kommt es vor, dass keiner der Spieler es schafft, seine Verbindung dauerhaft zu etablieren. In diesem Fall endet die Partie unentschieden.

Variante

Will man ein Unentschieden gänzlich ausschließen, so gilt folgende Regel: Wer zu Beginn seines Zuges feststellt, dass keiner der beiden Spieler mehr eine Verbindung erreichen kann, sagt dies an. Der andere Spieler spielt nun allein weiter und darf so viele Karten legen wie er möchte. Schafft er eine Verbindung (egal ob seine eigene oder die seines Mitspielers), so hat er gewonnen. Schafft er es nicht, gewinnt der Spieler, der die Ansage gemacht hat.