

Kennst du Österreich?

Piatnik-Spiel Nr. 604



Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne

Drei Spiele auf einem Spielplan!

Das Spiel besteht aus einem Plan mit der Karte von Österreich, in der das österreichische Eisenbahnnetz eingezeichnet ist, aus 92 verschiedenen Ortsmarken, je eine für jede eingezeichnete Station, 6 Spielfiguren, Fahrkarten und einem Würfel.

Die Farben der einzelnen Ortsmarken deuten die Zugehörigkeit zu den einzelnen Bundesländern an, so wurde Rot für Wien, Niederösterreich und das Burgenland, Gelb für Oberösterreich, Violett für Salzburg, Grün für Steiermark, Blau für Kärnten sowie Ocker für Tirol und Vorarlberg verwendet. Die anschließenden ausländischen Grenzstationen sind jeweils in der gleichen Farbe gehalten.

1. Wer hat keinen Ort mehr?

Die Ortsmarken liegen gut vermischt mit dem Aufdruck nach unten neben dem Spielplan. Jeder Spieler nimmt davon 10 Stück, wenn mehr als 6 Spieler da sind, jeder nur 6.

Ein Spieler wird ausgelost, dieser nimmt eine weitere Ortsmarke und legt sie auf den entsprechenden Platz der Landkarte.

Wer die Marke einer benachbarten Station auflegen kann, beginnt dann das Spiel. Ist dies jedoch keinem möglich, zieht ein Spieler nach dem anderen solange eine Marke, bis einer auflegen kann.

Nun wird reihum gespielt und jeder Teilnehmer trachtet (ähnlich wie beim Dominospiel) möglichst viele benachbarte Orte aufzulegen, mitunter auch an mehreren Stellen des entstehenden Netzes.

Wer nicht legen kann, muß eine der Restmarken zu sich nehmen. Sieger ist, wer zuletzt keine Ortsmarken mehr bei sich liegen hat.

2. Die Rundfahrt.

Zu Anfang wählt jeder Spieler auf der Landkarte einen Wohnort und stellt seine Spielfigur auf dem Stationskreis auf.

Die Teilnehmer ziehen dann je 10 von den vermischten, mit der Aufschrift nach unten liegenden Ortsmarken. Der Spieler hat nun die Aufgabe, während seiner Rundfahrt die gezogenen Orte zu berühren und es liegt an seiner Geschicklichkeit, die Reihenfolge günstig zu wählen.

Nun wird gewürfelt. Der Jüngste beginnt, außer es hat jemand zufällig auch seinen Wohnort gezogen, dann beginnt dieser und legt die Marke seines Wohnortes auf.

Der Spieler rückt mit seiner Spielfigur um so viele Stationen vor, als er Augen gewürfelt hat. Er muß aber an jeder der bestimmten Aufenthaltsstationen unterbrechen. Würfelt man über eine solche hinaus, darf die Spielfigur bis zur gewünschten Station vorrücken, während die Mehranzahl der Augen ungültig wird.

Bei den 10 Orten der Rundreise wird die richtige Marke aufgelegt, sobald die Station erreicht ist.

Erreicht ein Spieler eine Station, in der sich eben ein Partner befindet, so darf er nochmals würfeln und dem Partner vorfahren.

Sieger wird, wer alle gezogenen Ortsmarken „abgeliefert“ und wieder seinen Wohnort erreicht hat.

3. Wir fahren mit der Eisenbahn!

Jeder Spieler zieht 10 Ortsmarken und eine Fahrkarte. Er muß die auf der Fahrkarte angegebene Strecke zurücklegen, indem er zuerst die Marke einer der beiden Ausgangsstationen auflegt und dann die jeweils anschließenden Ortsmarken. Natürlich hat jeder Spieler anfangs keine oder nur wenige der benötigten Marken, obwohl er jede beliebige Fahrtstrecke wählen darf. Vor allem muß man trachten, die Marke eines Ausgangsortes zu erhalten (die restlichen Marken liegen verdeckt in der Mitte).

Daher wird folgendermaßen gespielt: ein beliebiger Spieler beginnt. Hat er die Ausgangsmarke oder (später dann) eine Anschlußmarke seiner Strecke nicht, so legt er eine nicht benötigte Marke offen in die Mitte und nimmt dafür eine ihm passende, offen liegende oder eine verdeckt liegende Marke aus der Mitte. Erhält er dadurch die benötigte Marke seiner Strecke, so darf er sie auflegen (jedoch nur eine). Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der besondere Reiz des Spieles liegt darin, daß jeder Spieler, der an eine bereits gelegte Strecke anschließt, an jeder beliebigen Stelle dieser Strecke beim nächsten Mal fortsetzen darf. Daher wird jeder Spieler sein Reiseziel geheimhalten.

Sieger ist derjenige, dessen Strecke zuerst (von ihm oder einem anderen) fertiggestellt wird.