

String Railway

Ein Eisenbahnspiel für fünf Personen mit Gleisen in einer Gesamtlänge von 9 Metern, verpackt in einer knapp 11 mal 11 mal 5 Zentimeter großen Schachtel!? Dieses Kunststück bringt man nur im Land der beengten Möglichkeiten zustande: in Japan. Das Gleismaterial besteht aus Schnüren, 30 cm oder doppelt so lang. Auch die Spielfläche wird mit einer Schnur markiert, sie umrahmt das Gebiet, in dem die Strecken entstehen werden. Irgendwo mitten drin erhebt sich auch noch ein Berg und schlängelt sich ein Fluss durchs Gelände, natürlich ebenfalls „geschnürt“. Was wo liegt, ob der Fluss im Berg entspringt oder in der Ebene, ob er aus dem Spielplan herausfließt oder versickert, das alles bleibt den Spielern überlassen. Wenn es ein Spiel mit variablem Aufbau gibt, dann ist es dieses. Mancher wird sich von der Mini-Schachtel täuschen lassen, aber die benötigte Fläche ist tatsächlich so groß wie bei RAILROAD TYCOON.

An den äußeren Rändern, etwa gleichweit voneinander entfernt, liegen die Heimatbahnhöfe der Spieler, von denen jeder seine eigene Gesellschaft betreibt. Was von ihnen verlangt wird, ist denkbar einfach: Wer am Zug ist, zieht ein Bahnhofsplättchen vom verdeckten Stapel, legt es auf die Spielfläche und baut eine Bahnstrecke, legt also eine Schnur. Die muss zwei Bahnhöfe derart miteinander verbinden, dass beide Enden der Schnur auf

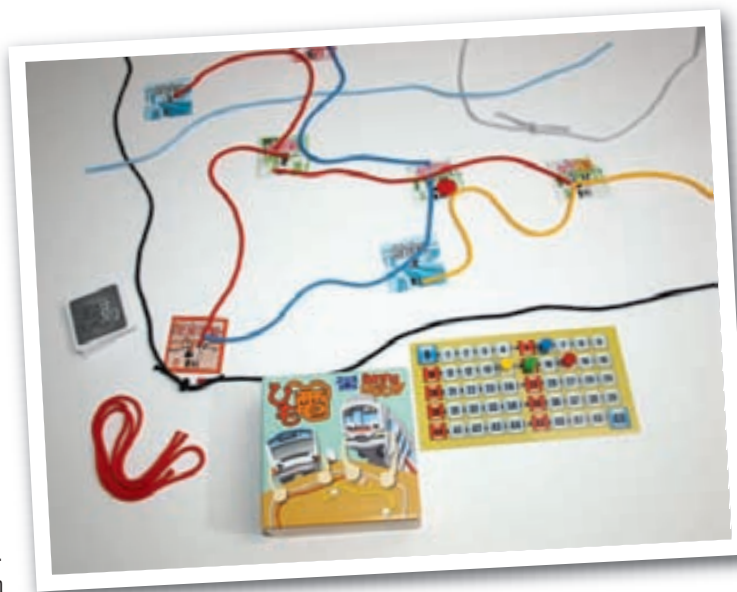
Plättchen liegen. Welchen Verlauf die Strecke zwischen diesen beiden Enden nimmt, bleibt jedem freigestellt. Wenn möglich, versucht man weitere Bahnhöfe anzuschließen, denn das bringt Punkte. Allerdings sind dem Wildwuchs beim Streckenausbau Grenzen gesetzt.

Die Bahnhöfe, die vom Stapel aufgedeckt werden, sind unterschiedlichster Art. Es gibt Haupt-, Stadt-, Land-,

den Kärtchen sorgt dafür, dass man die sehr differenzierte Punktverteilung schnell im Blick hat.

Je weiter das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird der Streckenbau; das Gelände füllt sich schnell mit Trassen und Stationen. Das gilt umso mehr, wenn der Spielplanarchitekt zu Beginn keine rechteckige Fläche, sondern eine unregelmäßige und verwinkelte ausgelegt hat (wovon bei Anfängern unbedingt abzuraten ist). Zwar dürfen fremde Strecken gekreuzt, darf der Fluss überquert, in den Berg hinein- und wieder herausgebaut werden. Aber jedes Kreuzen einer Schnur bringt einen Minuspunkt und schmälert das Punktekonto. An dieser Stelle sei auch nicht verschwiegen, dass STRING RAILWAY ein wenig Toleranz verlangt. Gerade in der Endphase, wenn schon viel gebaut wurde, kann es passieren, dass mal ein Plättchen oder eine Schnur verrutscht, wenn jemand ausprobiert, wie er seine nächste Strecke am lukrativsten auslegt.

Nach nur fünf Runden ist das Spiel zu Ende – und hat Lust gemacht auf eine Wiederholung. Leider ist STRING RAILWAY derzeit auch in Japan ausverkauft. Sollte es wieder aufgelegt werden, greifen Sie sofort zu! *KMW*



Anschluss-, Lokal- und noch weitere Bahnhofstypen. Die meisten können nur eine begrenzte Anzahl an Bahnlinien aufnehmen, manche sogar nur eine, erlauben dann aber den Bau einer weiteren Station. Immer wenn ein Bahnhof zum ersten Mal an eine Linie angeschlossen wird, generiert er Siegpunkte. Die bekommt aber nicht immer der Besitzer der Linie, sondern gelegentlich auch der Erschließer des Bahnhofs. Manchmal verliert dieser aber auch Siegpunkte, wenn fremde Gesellschaften anschließen, weil der Bahnhof dann seiner Exklusivität verlustig geht. Eine eindeutige Symbolik auf

STRING RAILWAY (OKAZU Brand) von Hisashi Hayashi für 2–5 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30 Minuten; Preis: ca. 2.400 ¥.

