

String Railway Transport

Auf den ersten Blick hat sich nicht viel am Spiel geändert, mit Ausnahme des Schachtelformats. In der Packung liegt wieder ein dickes Bündel Schnüre – in anderen Farben als im Vorläufer indes. Eine Tafel zum Punkte zählen fehlt. Statt dessen gibt's einen Beutel mit vielen bunten Holzklötzchen.

STRING RAILWAY TRANSPORT ist keine Variante oder Ergänzung des früheren Spiels. Es kann auch nicht damit kombiniert werden. Es ist etwas Eigenständiges und Neues. Ging es im Vorläufer ausschließlich darum, ein Eisenbahnnetz aufzubauen, so ist dies in der neuen Version bloße Voraussetzung dafür, lukrative Frachtaufträge zu erfüllen. Das verlangt etwas mehr Vorbereitung.

Die Spielfläche wird wieder von einer großen Schnur umschlossen. Eine zweite markiert ein Gebirge, Wasser bleibt dies-

mal aus dem Spiel, auch wenn die Spielanleitung noch einen Fluss erwähnt. Je nach Teilnehmerzahl werden unterschiedlich viele Stadt- und annähernd ebenso viele Landbahnhöfe auf der Spielfläche verteilt. Auf den Bahnhofskärtchen sind diesmal keine Punktzahlen oder Anschlussbedingungen vermerkt. Die Stadtbahnhöfe werden bereits mit Frachtklötzchen – blind aus einem Beutel gezogen – bestückt, die Landbahnhöfe erst, wenn sie ans Gleisnetz angeschlossen werden.

Wer an der Reihe ist, baut zunächst mit einer seiner Schnüre eine neue Strecke und verbindet dabei beliebige viele Bahnhöfe miteinander. Kreuzt er dabei fremde Strecken oder baut ins Gebirge, kostet das Aktionspunkte. Davon hat jeder zunächst nur sehr wenige zur Verfügung. Dargestellt werden sie durch kleine Lokomotivkärtchen. Sich eine größere Lok zu kaufen, die mehr Aktionspunkte bietet, kostet ebenfalls Aktionspunkte, zunächst nur einen, bei stärkeren Loks wird es teurer.

Die Aktionspunkte sind dringend notwendig, denn mit dem wachsenden Schienennetz lässt es sich nicht vermeiden, andere Linien zu kreuzen. Vor allem aber werden sie zur Begleichung der Frachtkosten gebraucht. Die kleinen Farbquader wollen zu einem Bahnhof ihrer Farbe transportiert werden, aber nur über *eigene* Strecken. Gelingt das, werden sie für die Endabrechnung beiseitegelegt. Jeder Bahnhof, den sie passieren, kostet allerdings einen Aktionspunkt.

Herausfordernder sind Fernfrachtaufträge. Das sind keine Holzquader, sondern Kärtchen, die Minuspunkte bringen, wenn man sie nicht erfüllt. Dafür sind sie aber flexibel in der Abwicklung. Je länger der Transportweg, desto größer die Belohnung. Aber natürlich kostet auch das Aktionspunkte. Nur durch Erfüllung dieser Fernaufträge kommt man – neben Siegpunkten – in den Besitz von Jokerklötzchen. Bei Spielende gibt es Punkte für Sätze verschiedenfarbiger Frachtklötze, je mehr, desto besser. Die Joker ersetzen fehlende Farben.

Jeder hat nur fünf Schnüre, die er verbauen kann. Das bedeutet, nach nur fünf Runden ist das Spiel zu Ende. Doch anders als beim Vorläuferspiel dauert das hier etwas länger, weil es nicht nur darum geht, lukrative Bahnhöfe anzuschließen, sondern Transport-



wege zu optimieren. Gemeinerweise entscheidet sich erst nach dem erstmaligen Anschluss eines Landbahnhofs, welche Waren dort auf ihren Transport warten. Eine Chance für den nachfolgenden Spieler, die schnellere Verbindung zu schaffen.

Ist STRING RAILWAY oder STRING RAILWAY TRANSPORT das bessere Spiel? Die Frage zu beantworten, ist müßig, denn das erste Spiel ist nicht mehr lieferbar. Auch TRANSPORT war bereits zu Beginn der Spieltage ausverkauft. Doch Hisashi Hayashi, der Autor, hat auf Anfrage mitgeteilt, dass er eine neue Auflage drucken wird. Es ist anzunehmen, dass sie erst zur SPIEL '12 verfügbar sein wird. Ein Vertriebspartner ist derzeit nicht in Sicht, angesichts des ungewöhnlichen Spielmaterials wohl auch unwahrscheinlich. Und das ist sehr schade, denn das Spiel ist ganz klar eine Empfehlung wert.

KMW

STRING RAILWAY TRANSPORT
(OKAZU brand) von Hisashi Hayashi; für 2–5 Personen
ab ca. 10 Jahren; Spieldauer: ca. 15
Minuten pro Person; Preis: ca. 24 €.

