

Welch aktiver Spieleverein die „Ritter der Knobelrunde“ ist, bewiesen zwei ihrer Mitglieder, die ein Eisenbahnspiel entwickelten und sogar bei einem amerikanischen Verlag unterbringen konnten. Da verwundert es keineswegs, dass es bald auch den Weg in die „Hall of games“ schaffte....

17

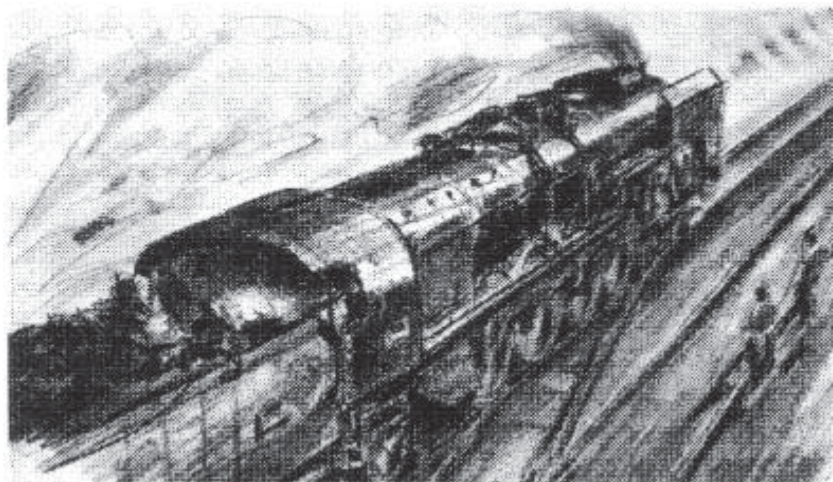
## TRAINSPORT: Austria

David Watts, Darwin Bromley, Francis Tresham - welcher Eisenbahnspieler kennt diese Namen nicht, hinter denen sich die Schöpfung dreier Spielsysteme verbergen. In diesen Systemen (für Nichteingeweihte: Dampfross, Empire Builder, 18xx) wurden zahlreiche Spiele auf den verschiedensten Länderkarten mit gleichen oder (vor allem bei 18xx) leicht variierten Regeln entwickelt.

Möglicherweise findet die Autorenreihe eine Erweiterung durch das Duo Bayer & Hüttner, die ein neues System entwickelt haben. Wem die beiden Namen bekannt vorkommen, die beiden Oberösterreicher sind Mitglieder des Spielekreises Wien, des Linzer Spielekreises und der „Ritter der Knobelrunde“, haben das Spiel aber bei einem US-Verlag ins Programm gebracht.

Wie sieht nun das Konzept von TRAINSPORT aus? Prinzipiell geht es darum, ein Streckennetz zu erbauen und

Beförderungsaufträge zu erfüllen, mit denen die Baukosten und nach Möglichkeit noch etwas mehr verdient wird. Die Aufträge sind aber allen Spielern angeboten, diese konkurrieren also um die Erfüllung, wobei das beste Angebot gewinnt.



Die Karte zeigt 7 Städte (von den Landeshauptstädten sind St. Pölten und Eisenstadt durch den Rost gefallen), das Land ist in Regionen unterteilt, wobei die Topographie Österreichs nachgebildet wurde, dazu sind auch Grenzgebiete des benachbarten Auslands eingezeichnet. Die 55 Auftragskarten enthalten je-

weils einen Auftrag, der zwischen Städten und/oder Nachbarstaaten zu erfüllen ist. Zwischen diversen Frachtarten wird dabei nicht unterschieden. Die Erträge richten sich nach der Entfernung von Start- und Zielort.

Eine Spielrunde besteht aus 2 Phasen. In der Bauphase kann in bis zu 5 Gebieten eine Strecke errichtet werden, wobei die Baukosten nach Topographie und Bauschwindigkeit variieren, schneller Bau ist aber sehr

teuer. In der Vergabephase werden die offenen Aufträge (so viele wie die Zahl der Mitspieler) angeboten. Wer eine Verbindung zwischen Start- und Zielort hat, kann mitbieten, indem er eine oder mehrere Verbindungen seines Streckennetzes benennt, die er für den Auftrag benutzen will. Bieten mehrere Spieler,

so erhält jener, der die größte Anzahl an Verbindungen benannt hat, den Auftrag, bei Gleichstand jener, dessen Verbindungen in der Summe am kürzesten sind. Gibt es auch hier keinen Unterschied, so entscheidet die Sitzposition vom Startspieler aus (dieser wechselt jede Runde) reihum. Der Startspieler, der die Bauphase beginnt, hat außerdem das Recht, sein Gebot als letztes abzugeben.

Einmal für ein Angebot eingesetzte Strecken können in einer Vergaberunde kein zweites Mal verwendet werden, auch wenn man damit den Auftrag nicht erlangen konnte. Danach werden die vergebenen Aufträge ersetzt, und die nächste Runde beginnt, bis ein vorgegebener Kontostand von zumindest einem Spieler erreicht wird.

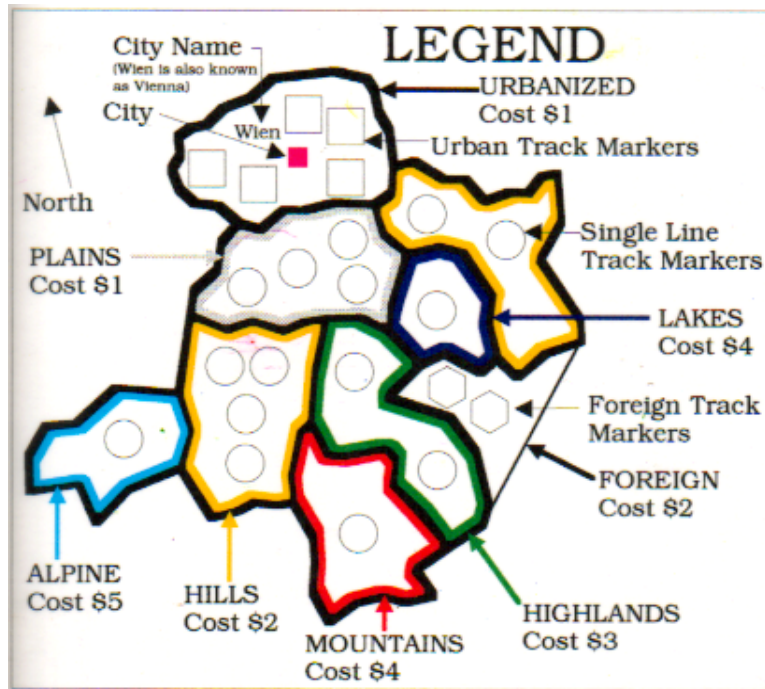
TRAINSPORT ist ein taktisch anspruchsvolles Spiel, ohne zu komplex zu werden. Die Spieldauer liegt im Bereich von 1 1/2 Stunden, was auch eine 2. Partie an einem Abend erlaubt. Bei mir war der Wunsch, mehrere Partien zu spielen, sehr groß, da ich verschiedene taktische Varianten ausprobieren wollte. Gibt es eine Streckenführung, die mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Sieg führt? Lohnt sich

der schnelle Ausbau des Streckennetzes, oder ist es günstiger, kostensparend zu bauen? Ist es zielführend, die Gegner aus bestimmten Regionen auszusperren, um ein Streckenmonopol aufzubauen? Meine

Schwäche in der Spielmechanik. Der Glücksfaktor ist gering, da bis zum Erreichen der Siegbedingung meistens fast alle Aufträge durchgespielt werden. Manchmal begünstigt die Abfolge der Aufträge aber doch einen Spieler, insbesondere, wenn er in Westösterreich keinen Konkurrenten hat.

Von den bekannten Eisenbahnspielsystemen hat Empire Builder eine gewisse Ähnlichkeit mit TRAINSPORT. Mir gefällt TRAINSPORT wegen des höheren Interaktionspotentials besser, und auch der Glücksfaktor scheint mir geringer zu sein.

Die Ausarbeitung weiterer Karten ist, wie ich aus gut informierter Quelle in Erfahrung bringen konnte, bereits im Gange. Wenn dabei dieselbe Sorgfalt aufgewendet wird wie bei der Entwicklung des Spielkonzepts und der Österreich-Karte, dann können sich Eisenbahnspielfreunde auf viele unterhaltsame Stunden freuen.

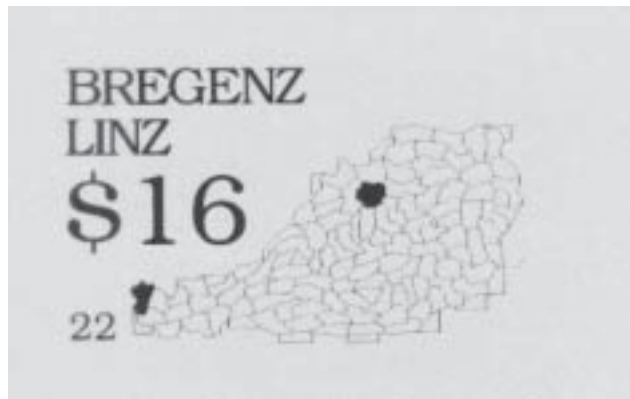


Erfahrung ist, dass es keine generell zu bevorzugende Taktik gibt. Die Interaktion ist so hoch, dass man die Spielweise der anderen unbedingt in die Planung einbeziehen muss.

Wichtig ist, in der Startphase so zu bauen, dass man sich einen der anfangs ausliegenden Aufträge sichert (Startspieler beachten). Der Sitzordnung ist insofern Neachtung zu schenken, als man sich mit seinem Streckennetz unbedingt vom nach einem sitzenden Spieler differenzieren muss, da man ihm gegenüber nur einmal das Vorrecht hat, dieser jedoch bei 5 Mitspielern viermal. Hier liegt vielleicht eine kleine



Ein kleiner Kritikpunkt betrifft die Ausstattung. Die 29 cm-Rolle ist sehr handlich, der Inhalt mutet jedoch sehr spartanisch an: Der Spileplan im A3-Format ist ein dünnes, beidseitig in Plastikfolie eingeschweißtes



Stück Papier, 55 Auftragskärtchen, 5 Fettstifte, 3 verschiedene Bögen, aus denen die Geldscheine erst auszuschnneiden sind - ich habe das Mitschreiben des Kontostan-

des bevorzugt - eine Miniplastiklok für den Startspieler und die Spielregel. Diese ist zwar gut abgefasst, statt des Hinweises auf die beim US-Verlag kostenlos mit einem

frankierten Rückkuvert anzufordernden Regelvarianten hätte man diese aber auch gleich beilegen können.

Schaut man auf den Ladenverkaufspreis, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass hier eine großzügige Gewinnspanne kalkuliert wurde. Hoffentlich haben wenigstens die Autoren etwas davon, ich habe aber so meine Zweifel.

### Info-Box

<b>Titel:</b>	TRAI NSPORT:Austria
<b>Art:</b>	Logistik-Eisenbahnspiel
<b>Autoren:</b>	Thomas Hüttner & Franky Bayer
<b>Spieler:</b>	für 3 bis 5 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 12 Jahren
<b>Verlag:</b>	Winsome Games (USA)
<b>Jahr:</b>	1996
<b>Dauer:</b>	60 bis 120 Minuten
<b>Preis:</b>	leider nicht mehr erhältlich
<b>Erweiterungen:</b>	TRAI NSPORT: Switzerland
<b>Variante:</b>	CONTRACK (Austria+Switzerland)

## Hellmut Ritter

Game News-  
Wertung

