

Eisenbahnspiele gehören nicht zu den Lieblingsspielen der „Ritter der Knobelrunde“. Obwohl man nicht behaupten kann, dass es an Initiativen einiger Mitglieder mangelt, ja zwei Knobelritter haben sogar ein eigenes Eisenbahnspiel herausgebracht. Das folgende Spiel hingegen schaffte in relativ kurzer Zeit den Einzug in die „Hall of Games“. Warum, das lesen Sie im Anschluss...

43

# Trans America

Eisenbahnspiele?

Pffff, gäh, schnarch.

Stundenlanges Bauen von Gleisen, um irgendwelche Aufträge zu erfüllen, oder die Aktionäre anderer Gesellschaften zu schädigen. Urfaaad.

Nicht dass der Leser jetzt glaubt, mir gefielen Eisenbahnspiele nicht. Ganz im Gegenteil, aber die eingangs erwähnten Behauptungen stellen halt die allgemeine Meinung über Eisenbahnspiele dar, und nur wenige Spieler können mit der langen Spieldauer und den verwendeten Mechanismen wirklich etwas anfangen.

Aber halt, es geht auch anders! Vor mir liegt "Trans America", ein Spiel von Franz-Benno Delonge, erschienen bei Winning Moves. Obwohl es dabei um die Erstellung eines Schienennetz in den gesamten Vereinigten Staaten geht, von Ostküste zu Westküste, von Florida bis zu den Rocky Mountains, spielt sich das Spiel so flott, dass man gerade mal eine halbe Stunde

für 3 bis 4 Runden braucht.

Das Spielmaterial besteht aus einem Spielplan, einigen Karten, je ein Startspielerstein und eine Lok in sechs Farben, sowie vielen Gleisteilen. Das ist alles, weshalb das Ganze auch in einer angenehm kleinen Schachtel untergebracht ist. Der Plan zeigt die Vereinigten Staaten (ohne Alaska und Hawaii), mit einem Liniennetz aus lauter Dreiecken überzogen. An einigen Kreuzungspunkten sind die wichtigsten Städte der USA hervorgehoben. Außerdem besitzen die Städte noch eine



farbige Markierung. Alle sieben Städte an der Westküste sind grün, jene 7 an der Ostküste orange. Die 7 Städte im Norden sind blau gekennzeichnet, die Städte im Süden hingegen rot, und die Städte im Zentrum sind gelb markiert. Diese insgesamt 35 Städte finden wir auch auf Städtekarten wieder, eingeteilt in die fünf Farbgruppen.

Jeder Spieler erhält nun verdeckt von jeder Farbgruppe eine Karte. Die Aufgabe ist simpel: Alle darauf angegebenen Städte mit Schienen zu verbinden. Nachdem man die Lage aller Orte gefunden hat, steht schon die erste schwierige Entscheidung aus: Wo fängt man am besten sein Streckennetz an? Vom Startspieler beginnend setzt jeder reihum seinen entsprechenden Startstein auf einen Kreuzungspunkt seiner Wahl, das muss keine Stadt sein.

Danach geht's "zügig" voran: Wer an der Reihe ist, darf bis zu zwei Schienen legen. In ebenem Gelände sind

zwei Schienen möglich. Ist jedoch ein Gebirge zu überwinden oder ein Fluss zu überqueren (gekennzeichnet durch Doppellinien!), darf man lediglich eine Schiene legen. Einen Tunnel bzw. eine Brücke zu errichten verursacht schließlich einen größeren Aufwand als ebene Gleise.

Normalerweise braucht man alleine - je nach Ausgangssituation - zwischen 20 und 30 Schienen, um seine Aufgabe zu erfüllen. Aber glücklicherweise gibt es ein einfaches Mittel, um Kosten und Zeit zu sparen: Sobald man sein Schienennetz an das eines Mitspielers anschließt, darf man dessen Schienenstränge wie seine eigenen nutzen! Es kann dann von einem beliebigen Punkt des nun gemeinsamen Schienennetzes weitergebaut werden. Natürlich wachsen so mit der Zeit die Netze aller Spieler zusammen, und es dauert selten mehr als 10 Minuten, bis dann ein Spieler triumphierend verkündet: "Fertig!"

Die anderen Spieler zählen zähneknirschend, wie viele Schienen sie noch zur Vollendung ihrer Aufgabe gebraucht hätten, auch hier werden Tunnel und Brücken doppelt berechnet. Diese Minuspunkte für die nicht verbundenen Städte werden mit der eigenen Lok am oberen Spielbrettrand festgehalten. Da das Ganze - wie erwähnt - recht schnell zu Ende ist, wird das Spiel über mehrere Durchgänge gespielt. Alle Schienen werden vom Plan geräumt, die Karten werden neu gemischt



und wie gehabt verteilt, der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler nach einem Durchgang das Ende der Punkteleiste erreicht, endet das Spiel. Gewonnen hat aber der Spieler, der mit seiner Lok am wenigsten weit vorgerückt ist, also die wenigsten Minuspunkte kasieren musste.



"Trans America" spielt sich wirklich superschnell. Schon die Erklärung des Spiels nimmt keine zwei Minuten in Anspruch, es kann praktisch sofort losgespielt werden. Das Spiel selber geht ebenfalls flott, ganz ohne Wartezeiten. Bei derart kurzer Spieldauer kommt natürlich die Frage auf, ob "Trans

America" nicht nur auf Zufall beruht. Immer wieder hört man Spieler jammern, dass "ihre" Orte unmöglich weit auseinander liegen, und man auf diese Weise nicht gewinnen könne. Das mag im Einzelnen schon stimmen, da man jedoch über mehrere Runden spielt, wird das Glück etwas relativiert. Ich bin sogar der Meinung, dass die Anfangsverteilung der Karten nur einen geringen Anteil am Spiel hat. Wichtiger sind vielmehr die geschickte Platzierung des Startsteines sowie taktische Überlegungen, wie die Mitspieler einzuschätzen sind. Denn eines ist klar: Je mehr die anderen am Bau des eigenen Netzes mithelfen, umso schneller kommt man ans Ziel. Andererseits ist allzu frühzeitiger Anschluss an fremde Netze manchmal nicht klug, da man damit ja auch den betreffenden Mitspielern hilft. Und wenn die eigenen Karten mal wirklich ausgesprochen miserabel sind, dann sollte man eben versuchen, für diesen Durchgang den Schaden zu minimieren.

Insgesamt ein Spiel, in dem viel drin steckt. Es bietet viel Spielspaß in kurzer Zeit, reizt zum Immer-wieder-Spielen an, und ist endlich mal ein Eisenbahnspiel, welches mit alten Vorurteilen aufräumt. Franz-Benno Delonge hat das Spiel ja ursprünglich beim amerikanischen Eisenbahnspezialisten "Winsome Games" herausgebracht, glücklicherweise ist es jetzt

bei "Winning Moves" einem größeren Publikum zugänglich, umso mehr da es ja sogar - völlig zurecht, wie ich meine - in die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres 2002" aufgenommen wurde.



### Info-Box

<b>Titel:</b>	Trans America
<b>Art:</b>	Eisenbahnspiel
<b>Autor:</b>	Franz-Benno Delonge
<b>Spieler:</b>	für 2 bis 6 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren
<b>Verlag:</b>	Winning Moves
<b>Jahr:</b>	2002
<b>Dauer:</b>	ca. 30 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. Euro 16,--

### Game News- Wertung

