



Crazy Race - Station Manager - Mogul

SCHACHTELN AUS TIMBUKTU

Bisher hatte Michael Schacht in seinem Eigenverlag nur Spiele für Bastler veröffentlicht, Spiele, deren Materialien erst ausgeschnitten werden mussten. Man kennt solches von amerikanischen Kleinverlagen – allerdings nicht in so hervorragender Qualität wie bei den „Spielen aus Timbuktu“. Im letzten Herbst feierten nun die ersten Spieleschachteln aus Timbuktu Premiere, darin verpackt drei Spiele, die thematisch in der Welt der Eisenbahn angesiedelt sind.

das erste Spiel des Dreier-Packs. CRAZY RACE kennen wir schon aus der alten Timbuktu-Serie. Damals waren es mächtige Zauberer, die ihre Dinos ins Rennen schickten, jetzt sind es Pioniere der Eisenbahn, die mit ihren Loks an den Start gehen. Das Spiel blieb dasselbe, von mi-

nimalen Änderungen abgesehen: Das Rennen der Loks besteht aus mehreren Etappen. In jeder Etappe legt eine Karte fest, welcher Loktyp um wie viele Felder vorwärts rollt.

In drei Runden bieten die Spieler mit verdeckten Heizerkarten darum, diese

Fahrt für ihre eigene Lok nutzen zu können – was nur dem Meistbietenden gestattet ist.

Nach der Hälfte der Strecke gibt es eine Zwischenwertung, am Ende eine Schlusswertung. Wer eher ankommt, nimmt sich die höheren Punktekarten; wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Dass es für die beiden Schlusslichter im Rennen Strafpunkte gibt, wird in der neuen Spielversion nur noch als Variante angeboten.

Das Schöne an dieser netten, kleinen Spielidee ist der hohe Dilemma-Faktor: Es stehen viel zu wenig Heizerkarten zur Verfügung, um alle Loks ins Ziel zu bringen. Wie setze ich sie am sinnvollsten gegen meine Mitspieler ein, wann bluffe ich am besten, wann nehme ich



Crazy Race

Ursprünglich nichts mit Eisenbahnen zu tun hatte



die ausgespielten Karten wieder auf die Hand? Wieland Herold hielt in seinem spielbox-Beitrag (sb 4/01) mit Recht für dieses Spiel den Daumen hoch.

Station Manager

Das Thema klingt vielversprechend: Auf einem Rangierbahnhof müssen Wag-



gons zu Güterzügen zusammengestellt werden, um Aufträge zu erfüllen. Der Bahnhof allerdings existiert nur virtuell. Tatsächlich haben wir vor uns ein Romméblatt, auf dem an Stelle der üblichen Kartenwerte vom As bis zum König 13 verschiedene Güterwaggons in vier Farben abgebildet sind. Diese sind zu kleinen Wagengruppen zusammenzustellen, die auf einer

Handvoll Auftragskarten abgebildet sind. Und auch sie können ihre Herkunft nicht verleugnen, Poker stand Pate. So ist etwa eine Gruppe aus drei oder vier oder fünf gleichen Waggons zu bilden, oder auch drei plus zwei gleiche, ein Full House also, oder ein Flush usw.

Wer eine solche Gruppe auf der Hand hält, legt sie ab, schnappt sich die ent-

sprechende Auftragskarte und den gesamten Ablagestapel. Die Auftragskarte bringt Bonuspunkte, doch kann man sie vor Spielende auch wieder an die Mitspieler verlieren. Dann bleiben einem immerhin noch die ausgelegten Karten samt Ablagestapel, die ebenfalls Punkte bringen.

Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. Wir haben das

Spiel allerdings schon nach der ersten Runde beendet, dann war die Luft aus dieser kleinen Spielidee schon raus. Zu simpel, zu langweilig, zu aufgesetzt. Schade.

Mogul

Ganz anders dagegen der dritte Titel. MOGUL ist ein Spiel mit Aktien, die einzeln von einem gemischten Kartenstapel ins Spiel kommen. Jede Karte ist nicht nur Aktie, sondern bestimmt gleichzeitig, welche andere (!) Aktie eine Dividende auszahlt oder auch verkauft werden kann. Um das Recht, überhaupt in einer Runde agieren zu können, wird geboten. Wer passt, erhält alle bis dahin gebotenen Einsätze. Wer als Letzter noch im Spiel ist, entscheidet, ob er die aufgedeckte Aktie nimmt oder andere Aktien verkauft (den Preis bestimmt die Anzahl der Aktien am Markt), wer als Letzter gepasst hat, macht, was der andere Spieler als Aktion übrig gelassen hat. Geboten wird mit Chips, die Aktiengeschäfte dagegen werden auf einer Zählleiste abgewickelt. Das Spielende ist nicht exakt vorhersehbar;



Infobox

CRAZY RACE: für 3-4 Spieler ab ca. 12 Jahren.
STATION MANAGER: für 3-6 Spieler ab ca. 8 Jahren.
MOGUL: für 3-6 Spieler ab ca. 12 Jahren. Alle Spiele: Autor und Grafik von Michael Schacht; Dauer ca. 45 Minuten; Preis ca. 12 €; Vertrieb über Spielbar, Hövelteich 7, 44289 Dortmund (www.spielbar-online.de).

wenn es eintritt, gewinnt natürlich, wer auf der Zählleiste an der Spitze liegt.

Auch MOGUL ist nur ein kleines Spiel, dafür sind aber hier mehrere pfiffige Ideen vereint. Sehr schön der Risikofaktor, der sich gleich mehrfach bemerkbar macht: Je länger ich mit dem Aktienverkauf warte, desto höher steigt mein Gewinn, sofern ihn nicht ein anderer Spieler mitnimmt. Gleiches gilt für das rechtzeitige Aussteigen aus den Bietrunden. Uns hat MOGUL so gut gefallen, dass wir es gleich mehrmals hintereinander gespielt haben, das beste Spiel der kleinen Serie. Vorausgesetzt, man mag Versteigerungsspiele.

Dass das Eisenbahnthema bei allen drei Spielen nur Kulisse ist, nimmt man in Kauf, wenn auch beim STATION MANAGER die thematische Verkleidung sehr zwanghaft wirkt. Diskussionswürdig ist der Preis der Spiele. Wer alle drei kaufte, zahlte in Essen pro Spiel 10 €, einzeln gekauft stieg der Preis auf 12 €. Dafür würde ich mir aber nur MOGUL kaufen; für den Spielreiz ist das ein sehr guter Preis. Für einen Zehner nehme ich auch CRAZY RACE. Also doch das Dreier-Pack? Aber was mache ich dann mit STATION MANAGER?

KMW