



Station Master

Wenn das Thema Eisenbahn für ein Kartenspiel herhalten muss, geht es meist darum, Waggons zu kompletten Zügen zusammenzustellen oder zu rangieren. STATION MASTER macht da keine Ausnahme.

In einem fiktiven Bahnhof stehen so viele Lokomotiven zur Abfahrt bereit, wie Spieler am Tisch sitzen. Die Loks stammen von einem kleinen separaten Stapel, der zuvor gemischt wurde. Für jede Lok ist abzulesen, wie viele Waggons sie ziehen kann.

Von den Waggons gibt es ein knappes Hundert, ebenfalls in einem gut gemischten Stapel, von dem jeder Spieler gerade mal drei Karten auf die Hand bekommt.

Wer an der Reihe ist, legt einen Waggon an eine beliebige Lok an und nimmt sich eine neue Karte. Die Waggons bringen Plus- oder Minuspunkte, manchmal auch beides, je nachdem, an welche Lok sie angekoppelt werden.

Die Punkte gibt es erst, wenn der Zug den Bahnhof verlässt, und das tut er, wenn so viele Waggons an der Lokomotive hängen, wie

sie ziehen kann. Um sich diese Punkte gutschreiben zu können, muss man Fahrgäste in den Zug gesetzt haben.



Und damit sind wir bei der zweiten Aktionsmöglichkeit. Statt einen Wagen anzuhängen, kann man auch einen Passagierchip verdeckt auf einer Lok platzieren. Ein Chip steht für einen, zwei oder drei Fahrgäste, die Anzahl der Chips pro Lok ist begrenzt. Wird ein Zug abgerechnet, werden zunächst die Werte seiner Waggons summiert; diese Summe wird dann jedem Spieler pro Fahrgast gut geschrieben.

Das sind fast schon alle Regeln. Dazu kommen dann noch Aktionen durch Sonderkarten. Beispielsweise

können Waggons ab- oder umgehängt oder Passagierchips entfernt oder umplatziert werden. Und eine Lok

kann auch schon mal vorzeitig den Bahnhof verlassen.

Worum es geht, ist klar: Jeder Spieler versucht, die Züge so aufzubauen und zu besetzen, dass er selbst möglichst viele Punkte, seine Mitspieler möglichst wenige oder sogar Minuspunkte einfahren. Dummerweise fehlen oft die passenden Karten, und da jeder ohnehin nur drei auf der Hand hält, ist die Auswahl sehr klein, das Kartenglück dafür umso größer. Wer gerade nur Pluskarten hat, kann halt niemanden ärgern, und daran ändert sich oft mehre-

re Runden hintereinander nichts. Sobald ein Spieler einen Chip auf einen Zug setzt, fahren die anderen nicht schlecht, wenn sie sich „dranhängen“ und dort ebenfalls Chips platzieren. Zumindest mit bis zu vier Spielern funktioniert diese Taktik häufig, was dem Spiel ein wenig seinen Reiz nimmt. Zu fünft oder zu sechst wird es abwechslungsreicher, auch chaotischer – aber zugleich weniger taktisch.

Da allerdings kollidiert für mich die Spielidee mit dem Thema. Bei einem Spiel, in dem es darum geht, Eisenbahnzüge zusammenzustellen, wünsche ich mir mehr taktische Eingriffsmöglichkeiten. Tatsächlich aber bietet man (= setzt Passagierchips) auf verschiedene Gewinnhöfen (= Züge), deren Wert nach oben oder unten getrieben wird (= Waggons anhängen). Das Ganze ähnelt deshalb eher einem Glücksspiel im Casino.

KMW

STATION MASTER (Mayfair Games) von Chris Baylis; für zwei bis sechs Personen ab ca. 9 Jahren, Spieldauer: ca. 30 bis 60 Minuten; Preis: ca. \$20.

Attraxion

Üblicherweise liegt das Brett eines Spiels plan auf dem Tisch. Nur bei einigen wenigen wird in der Vertikalen gespielt. Bekanntester Vertreter ist hier sicherlich der Klassiker 4 GEWINNT. Auch die viermal vier Felder große Spielfläche von ATTRAXION wird hochkant aufgestellt. Und auch hier sind Reihen zu bilden, nämlich eine Dreier-Reihe in Weiß und eine in der eigenen Spielerfarbe. Zu diesem Zweck erhält jeder der beiden Spieler neun

zweifarbige Scheiben, deren eine Seite weiß und deren andere rot bzw. lila ist.

Auf ein freies Feld seiner Seite setzt jeder abwechselnd einen Stein. Mit welcher Farbe nach vorne, bleibt ihm überlassen. Ein in der Scheibe befindlicher Magnet sorgt zuverlässig dafür, dass sie nicht herunterfällt. Aber man kann damit auch gezielt eine gegnerische, die auf dem gegenüberliegenden Feld haftet, hinunterstoßen. Gezielt deshalb, weil die Seiten der Steine analog zu ihrer Farbe gepolt sind, die

durch die transparente Spielfläche hindurch gut sichtbar ist.

Zwei der neun Steine sind beidseitig mit dem Schriftzug „Attraxion“ markiert. Sie können nur eingeschränkt platziert werden und blockieren das gegenüberliegende gegnerische Feld. Umstritten ist, ob man sie eher früh oder spät einsetzen sollte. Hier gilt es, den Vorteil des Vorsprungs beim Aufbau eigener Konstellationen dagegen abzuwägen, den Gegner später umso härter blockieren zu können.

Die Kunststoffsteine fühlen sich angenehm an, und es ist – nicht nur für die Zielgruppe des Eingangsalters, das etwa bei 7 Jahren liegt – vor allem anfänglich ein Genuss, die gegnerischen Steine in dessen Auffangschale springen zu lassen. Wenn beide sich von diesem Erlebnis allzu eng in ihrer Spielstrategie leiten lassen, kann es allerdings leicht zu einem Patt kommen. Zwar darf man den zuletzt gesetzten Stein des Gegners nicht sofort abstoßen, aber keine Regel verhindert, dass die Kon-