

Rohdiamant unter den Eisenbahnspielen

Eisenbahnspiele zeichnen sich meist durch einen extensiven Zeitbedarf aus. Wenn Bahngesellschaften Aktien ausgeben, um ihren Streckenbau zu finanzieren und lukrativ zu gestalten, waren bisher mindestens zwei Stunden Spieldauer angesagt, eher mehr. Dass sich so etwas auch in knapp einer Stunde erledigen lässt, beweist Harry Wu mit seinem WABASH CANNONBALL. Zuvor allerdings kämpften wir uns erstmal durch die Spielregel, denn wir haben ein Spiel von Winsome Games vor uns.

Es fängt damit an, dass am Ende der Punkt fehlt. Der bekannte Buchtitel kam mir spontan in den Sinn, als wir nach der Spielerzahl suchten. Die Spielregel von WABASH CANNONBALL verrät nämlich nicht, wie viele Personen mitspielen können. Und da es auch keine Pöppel oder Marker für jeden Spieler gibt, aus denen man die Spielerzahl ableiten könnte, half nur das Internet. Das Spiel taugt für zwei bis sechs Personen. Jedenfalls theoretisch.

Der Spielplan, gerade mal zwei DIN A4-Seiten groß und in der für Winsome Games so typischen, schlichten Gestaltung, zeigt den Nordosten der USA bis nach Chicago. Chicago ist das Ziel von vier großen Eisenbahngesellschaften. Das ist zwar nirgendwo so explizit gesagt, ergibt sich aber spätestens, wenn man den Schluss der vierseitigen Spielanleitung erreicht hat.

Das Vermögen der Gesellschaften wird um den Spielplan herum drapiert. Es besteht aus Aktien und kleinen Holzwürfelchen, die das Einkommen und später den Streckenverlauf auf dem Spielplan anzeigen. Sobald Aktien verkauft wurden, kommt auch noch Bargeld hinzu, und damit fangen wir gleich zu Spielbeginn an. Von jeder Gesellschaft wird eine Aktie unter den Spielern versteigert. Um mitbieten zu können, brauchen wir natürlich Bargeld. Davon gibt's 120 Dollar, die gleichmäßig aufgeteilt werden. Das funktioniert bei allen zu Beginn genannten Teilnehmerzahlen ohne Komma. Je mehr mitmachen, desto weniger Startkapital hat also der einzelne. Der Kaufpreis für die Aktie wandert in das Vermögen der Gesellschaft, denn nur damit kann sie ihren Streckenbau finanzieren.

Nirgendwo steht geschrieben, dass jeder Spieler mit einer Aktie ins Spiel gehen

muss. Das würde ja auch bei mehr als 4 Spielern gar nicht funktionieren. Nirgendwo steht geschrieben, dass niemand mehr als eine Aktie zu Beginn ersteigern darf. So starten also einige Spieler mit mehr Bargeld, andere mit mehr Aktien in das eigentliche Spiel.

Wer am Zug ist, muss sich für eine von drei Möglichkeiten entscheiden: Er kann die Trasse einer Gesellschaft ausbauen, vorausgesetzt, die Gesellschaft kann das auch bezahlen. Er kann einer Gesellschaft neues Kapital verschaffen, indem er eine weitere Aktie versteigert. Und er kann die wirtschaftliche Entwicklung vorantreiben, was sich positiv auf das Einkommen der Gesellschaften auswirkt.

Diese drei Aktionsmöglichkeiten sind nur am Anfang frei wählbar. Eine Skala sorgt dafür, dass sie einigermaßen gleichmäßig ins Spiel kommen. Wird eine Aktion gewählt, wird sie auf der Skala markiert. Ist der Marker am Ende der Skala angekommen, kann diese Aktion nicht mehr gewählt werden, nur noch die anderen beiden. Sind zwei Marker am Ende, werden Dividenden gezahlt, denn irgendwann muss auch wieder Geld unter die Leute kommen. Danach stehen wieder alle Aktionen zur Verfügung, und mit denen beschäftigen wir uns jetzt erstmal.

Um eine Strecke zu bauen, muss man wenigstens eine Aktie der betreffenden Gesellschaft besitzen. Das genügt schon. Aktienmehrheiten spielen keine Rolle. Der Streckenbau kostet Geld, wie viel ist freundlicherweise direkt auf den Feldern

des Spielplans abzulesen. Die Kosten vervielfachen sich, wenn schon andere Linien in einem Feld gebaut wurden. Allerdings ist nicht in jedem Gelände Platz für mehrere Linien. Wo ja und wo nicht, das muss man sich leider merken, denn dafür gibt es keine Übersichtstafel.

Die Kosten für den Streckenbau muss die Gesellschaft wie erwähnt aus ihrem Barvermögen zahlen. Doch das ist knapp und erhöht sich nur, wenn eine wei-



tere Aktie unter den Spielern versteigert wird. Die Aktien allerdings sind ebenfalls knapp, nur drei bis sechs Papiere sind je nach Gesellschaft verfügbar, und die jeweils erste wurde gleich zu Beginn ausgegeben.

I Natürlich geht's ums Geld

Aktionäre erwarten Rendite. Und so bauen die Bahngesellschaften ihr Streckennetz zum Zwecke der Einkommenssteigerung aus. Einerseits erhöht es sich durch den Streckenbau je nach Feldart, andererseits durch das Vorantreiben der wirtschaftlichen Entwicklung. Und das ist die dritte Aktionsmöglichkeit eines Spielers. Nur Felder, in denen bereits eine Bahntrasse liegt, können entwickelt werden. Das gilt aber nicht für alle Geländearten. Und die Auswirkungen dieser Entwicklung hängen auch wiederum vom Gelände ab. Meist erhöht sich das Einkommen und damit der Wert der Gesell-



schaft, manchmal aber auch ihr Barvermögen. Auch dafür gibt es leider keine Übersichtstafel, sodass man anfangs immer mal wieder in die Regel schauen muss (aber s. Besser spielen).

Wie bereits erwähnt, werden die drei Aktionsmöglichkeiten auf einer Skala abgetragen. Haben zwei Aktionsmarker deren Ende erreicht, erhalten alle Aktionäre eine Dividende. Die brauchen sie erstens,

gern, bleibt ihr nicht, denn das Spiel befindet sich zu diesem Zeitpunkt bereits in der Spätphase. Wie oft noch allgemeine Dividenden gezahlt werden und die Barchasse füllen, hängt von der Spielweise und den eigennützigen Interessen der Spieler ab.

I Überfallartiges Ende

Das Ende kommt nach einer Dividendenzahlung, wenn eine von vier verschiedenen Bedingungen erfüllt ist. Und das passiert oft überraschend schnell.

WABASH CANNONBALL, dieses kleine, unscheinbare Spiel ist alles andere als harmlos. Es bietet eine Fülle taktischer Möglichkeiten, die sich erst nach mehreren Partien offenbaren. Und niemand kann sich am Ende damit herausreden, dass er Pech und die anderen Glück hatten. Glück oder Pech kommen nicht vor. Allein taktische Überlegungen und geschicktes Gegeneinanderspielen sichern den Sieg. Wobei das Gegeneinanderspielen nicht einfach ist. Ich kann nur Gesellschaften agieren lassen, deren Aktien ich besitze. Meist profitieren davon aber auch die Mitspieler, ebenfalls Aktienbesitzer. Linien, an

denen man nicht beteiligt ist, kann man auf dem Spielplan den Weg abschneiden, denn in manchen Geländeformen ist nur eine Bahnlinie pro Feld erlaubt. Doch große Umwege kann man sich nicht erlauben, will man Detroit erreichen, dazu ist das Gleismaterial zu knapp.

Ein wirtschaftlicher Aspekt: Die Dividenden errechnen sich aus dem Einkommen geteilt durch die Zahl der ausgegebenen Aktien. Besitze ich die einzige Aktie, bekomme ich das volle Einkommen als Dividende. Wird eine zweite Aktie ausgegeben, bekomme ich nur noch die Hälfte. Ersteigere ich diese zweite Aktie selbst, habe ich zwar meine Dividende gesichert, aber weniger Bargeld für die nächste Kapitalrunde. Natürlich wissen das auch die Mitspieler.

Um auf den Beginn dieser Rezension zurückzukommen: WABASH CANNONBALL ist für zwei bis sechs Personen gedacht. Zu zweit herrscht allerdings zu wenig Konkurrenz, zu sechst dagegen Konkurrenz im



um weitere Aktien kaufen zu können und zweitens, um zu gewinnen, denn am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Aber da sind wir noch nicht. Während die allgemeine Dividende mehrfach im Spielverlauf gezahlt wird, gibt es noch eine weitere, die jede Gesellschaft nur einmal im Spiel ausschüttet, nämlich dann, wenn sie Chicago erreicht. Sobald die erste Gesellschaft Chicago an ihr Schienennetz angeschlossen hat, kommt auch endlich die fünfte Bahnlinie auf den Plan, der das Spiel seinen Namen verdankt: die Wabash Railroad.

Ihr Ausgangspunkt liegt nur drei Felder von Chicago entfernt und nur vier Felder von Detroit, das zu diesem Zeitpunkt ebenfalls einen lukrativen Anschluss bietet. Das klingt vielversprechend. Doch die Wabash, die gerade mal zwei Aktien aus gibt, beginnt ganz unten auf der Einkommensskala. Viel Zeit, ihren Wert zu stei-

Der sagenhaft Zug



Ungefähr 1880, kurz nach Eröffnung der Wabash Railroad, entstand ein Folksong über einen mythischen Eisenbahnzug. 1929 nahm ihn die Carter Family für das Radio auf. In den folgenden Jahren wurde der Song so populär, dass die Wabash Railroad einen ihrer Expresszüge "The Wabash Cannonball" taufte. (Quellen: Wikipedia, John Bohrer)



Überfluss; es ist zu voll am Spieltisch, und es passiert zu viel, bis ich wieder an die Reihe komme. Drei bis fünf Spieler sind eine gute Besetzung, vier die Idealzahl. Für das schlichte Spielmaterial müsste es eigentlich einen Punktabzug geben. Aber das wäre schade für ein Spiel, das perfekt ausgearbeitet wurde und für mich zu den heimlichen Highlights der letzten Spielstage gehört. Dass der Kaufpreis angesichts der Ausstattung recht happig ist, muss aber trotzdem erwähnt werden. Dafür hält man aber auch fast ein Sammlerstück in Händen.

Leider ist es nicht so ganz einfach, an das Spiel zu kommen. Winsome Games produziert immer nur eine Mini-Auflage, die allein durch Vorbestellungen schon ausverkauft ist, wenn die SPIEL in Essen beginnt. John Bohrer verhandelt derzeit über eine deutsche Ausgabe des Spiels. Restbestände sind noch bei der Dortmunder Spielbar vorrätig. *KMW*



Titel: Wabash Cannonball
Verlag: Winsome Games
Autor: Harry Wu
Grafik: welche Grafik?
Spieler: 2-6 (zu zweit: ~)
Alter: ab ca. 12 Jahren
Dauer: ca. 45-60 Minuten
Preis: ca. 35 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Christwart Conrad	7
L. U. Dikus	7
Matthias Hardel.....	7

Bezug: www.spielbar-online.de

