

Ein Schienennetz für Käsewürfel



Julia hat Schuld! Sie hat einen Lieblingskäse namens Wensleydale, in dem Mangos und Papayas verarbeitet sind. Am besten bezieht man ihn direkt von der Molkerei in Hawes. Hawes liegt in den Yorkshire Dales, irgendwo in der Mitte der britischen Insel. Immer wenn sie mit ihrem Mann zum Einkaufen fuhr, fiel ihm auf, dass es in der Gegend nur wenig Eisenbahnstrecken gibt. Aber diese wenigen haben eine atemberaubende Streckenführung. Hier ein Eisenbahnspiel anzusiedeln, das wäre eine besondere Herausforderung. Julias Mann heißt Martin Wallace.

Bevor wir uns näher mit dem Spiel beschäftigen, müssen wir allerdings den Spielplan verdauen. Er zeigt einen Ausschnitt der Yorkshire Dales mit ihren saftig grünen Wiesen, den blutroten Bergen und den eierlikörgelben Tälern. Im Bestreben, diese drei Geländearten deutlich voneinander zu unterscheiden, ist der Plan zu einem der hässlichsten geraten, die uns je auf den Tisch gekommen sind. Aber Augen zu und durch! Im Gegensatz zu vielen anderen Eisenbahnspielen ist die Spielfläche nicht von einem Sechseckraster überzogen, statt dessen markieren scheinbar willkürlich in die Landschaft gezeichnete Linien die Spielfelder.

I Blühende Landschaft

Vor Spielbeginn gibt's einiges an Material „auszusäen“. Da ist zunächst mal das Frachtgut: Käse (sic!) und Steine. Beides kommt in Form kleiner Holzwürfelchen in einen Beutel, aus dem dann blind für jedes Berg- und Wiesenfeld zwei Würfel gezogen werden. Sind alle Felder belegt, wird wieder abgeräumt, denn auf den Wiesen dürfen nur Käsewürfel liegen, auf den Bergen nur Steine. Erst alles zu belegen, dann die Hälfte wieder einzusammeln hört sich bekloppt an, ist aber eine effiziente Methode, um die Frachtgüter nach dem Zufallsprinzip auf dem Plan zu verteilen. Am Ende liegen entweder zwei, ein oder gar keine Würfel auf den einzelnen Feldern, sofern es sich nicht um Städte handelt.

Auf die Städte werden Personen verteilt, ebenfalls blind aus dem Beutel gezogen. Sie kommen in drei verschiedenen Farben auf den Plan. Zwei Farben zeigen an, zu welchen Bahnhöfen die Herrschaften später mal befördert werden wollen.

Die dritte Farbe markiert Landbesitzer, die etwas dagegen haben, dass durch ihr Gebiet eine Bahnstrecke gebaut werden soll.

Was gesät wurde, muss für das ganze Spiel reichen, neues Material gibt es später nicht mehr.

I Einfluss ist alles

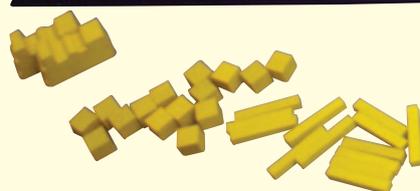
Um agieren zu können, muss jeder Spieler seinen Einfluss geltend machen. Dafür sind auf dem Spielplan gleich mehrere Skalen eingerichtet. Eine Skala symbolisiert den Einfluss auf die Regierung, mit deren Hilfe renitente Landbesitzer, die sich dem Gleisbau verweigern, mundtot gemacht werden; außerdem legt sie fest, in welcher Reihenfolge jeder sein Schienennetz bauen darf. Eine andere Skala entscheidet, in welcher Reihenfolge Züge gechartert und Fahrgäste oder Fracht aufgeladen werden. Eine dritte und vierte symbolisieren den Einfluss, den man auf die beiden bereits etablierten Bahngesellschaften North Eastern Railway und die Midland Railway ausübt. Die Netze der NER und Midland reichen bisher zu einigen wenigen Städten am Rand des Spielplans. Die Erschließung der Yorkshire Dales überlassen sie zunächst den Spielern. Und die haben gerade mal vier Runden Zeit, um ihre kleinen Eisenbahnlinien erfolgreich zu betreiben.

Jede Runde ist in zehn Phasen eingeteilt. Das hört sich gewaltiger an, als es ist, denn manche Phase besteht nur aus einem Handgriff.

Zunächst füllen wir unseren Vorrat an „Investitionswürfeln“ auf. Die brauchen wir, um „Einflusspunkte“ zu ersteigern. Diese Punkte liegen fest vorgedruckt in acht Boxen auf dem Spielplan bereit. Ein zusätzlicher Einflusspunkt wird für jede Box aus einem Beutel gezogen, das Sortiment variiert also von Runde zu Runde. Wenn die Boxen versteigert sind und feststeht, wer in welchem Bereich über wie viel Einfluss verfügt, haben wir die ersten vier Phasen einer Runde bereits abgehakt.

Trotzdem noch ein Wort zur Versteigerung, denn hier werden die Weichen für den weiteren Verlauf der Runde gestellt. Alle acht Boxen werden gleichzeitig versteigert, jede Box hat ein Mindestgebot. Da jeder nur zwei ersteigern darf, stehen genug für alle zur Verfügung. Der Mix an Einflusspunkten macht manche Boxen aber attraktiver als andere. Wer sich beim Bieten jedoch völlig verausgabt, dem fehlen später die Mittel für den Streckenbau. Das Gerangel um die Einflusspunkte ist spannend und durchaus dazu angetan, über Sieg oder Niederlage zu entscheiden.

Die Hauptphase einer Runde ist trotzdem natürlich der Streckenbau. Die Regeln dafür sind einfach. Wer baut, darf eine beliebig lange, fortlaufende Strecke legen, muss sie aber auch bezahlen können. Und das schränkt die Möglichkeiten dann schon erheblich ein. Denn bezahlt wird mit den verbliebenen Investitionswürfeln oder auch mit Einflusspunkten. In den Tälern liegen die Kos-





ten doppelt so hoch wie im freien Gelände. Wird eine Stadt angeschlossen, in der sich ein renitenter Landbesitzer aufhält, muss dieser mit einem entsprechenden Einflusspunkt verjagt werden. Wird eine Stadt ins Netz integriert, in der die Railways präsent sind, wird ein entsprechender Punkt fällig. Und da mit dem Bau überhaupt nur dort begonnen werden kann, sind diese Kosten unvermeidlich.

Die Gleisstrecken sind kleine Langhölzer, die auf die Grenze zwischen zwei Spielfeldern gelegt werden. Da jede Grenze nur eine einzige Strecke verträgt, ist die Reihenfolge beim Bauen wichtig. Wichtig sind auch die zu erwartenden Erträge, denn schließlich soll der Transport von Fracht und Passagieren für Profit sorgen, also muss der Streckenverlauf entsprechend konzipiert werden. Wobei wir auch die Konkurrenz im Auge behalten müssen, denn wenn mehrere Linien ein Frachtgut oder einen Bahnhof ansteuern, schnappt einer dem anderen die Profite weg. Was man so ähnlich ja von AGE OF STEAM kennt. Wer zuerst baut, lädt nicht unbedingt auch zuerst auf, denn schließlich gibt es für beide Phasen unterschiedliche Skalen für die Reihenfolge.

Bevor Käse, Stein oder ein Fahrgast aufgeladen werden können, muss erstmal ein Zug her. Züge werden für eine Runde gechartert. Sie kosten unterschiedlich viel und bieten unterschiedlich viel Platz für Passagiere und/oder Fracht. Die Züge sind ebenfalls auf den Spielplan gedruckt, und auch hier gilt: Es sind ge-

nug für alle da – sofern man sie sich leisten kann. Die Züge müssen mit Einflusspunkten von der Zugskala bezahlt werden.

Die Betriebsphase erschöpft sich im Aufladen, die Züge fahren nirgendwo hin. Wobei die Passagiere aber nur dann einsteigen dürfen, wenn die Bahnstrecke auch zu ihrem Zielbahnhof führt, einer Stadt, die an die entsprechende Railway angeschlossen ist.

Profit in Grenzen

Nach der Betriebsphase ist es Zeit, Bilanz zu ziehen. Jeder Passagier, jeder Käsewürfel, jeder Stein bedeutet eine Einnahme. Ihr gegenüber stehen die laufenden Kosten, die von der Größe des eigenen Gleisnetzes abhängt. Das Ergebnis wird auf einer Gewinn- und Verlustskala markiert, die recht enge Grenzen hat. Ein Gewinn von mehr als 5 verpufft, der Verlust wird immerhin bis zu 13 Punkten registriert. Das Ergebnis auf dieser Skala bestimmt die weitere Reihenfolge.

Jetzt nämlich entscheidet jeder Spieler, ob seine Bahnstrecken noch lukrativ sind oder ob er sie lieber an eine der Railways verkauft. Dafür müssen natürlich wieder bestimmte Bedingungen eingehalten werden. Vor allem braucht man Einfluss auf die Gesellschaft, die die Strecke übernehmen soll. Geld gibt es dafür nicht, man spart in späteren Runden aber Kosten. Zu bedenken ist auch: Hat eine Gesellschaft erstmal eine Strecke übernommen, kann auf ihr kein Frachtgut mehr abtransportiert werden. Es ist verloren und bringt niemandem mehr Profit.

In der vierten und letzten Runde (zu dritt werden fünf Runden gespielt) kann der Spielplan schon recht leergeräumt sein. Das hängt weniger vom Spielverlauf als von der Verteilung des Materials vor Spielbeginn ab. Bei extremen Situationen, zum Beispiel wenn außer renitenten Landbesitzern niemand in mehreren benachbarten Städten steht, ist es legitim, regulierend einzugreifen.

Am Ende des Spiels entscheidet nicht nur die Position auf der Gewinn- und Verlustskala über den Sieg. Es werden auch nochmal die während der vergangenen vier Runden

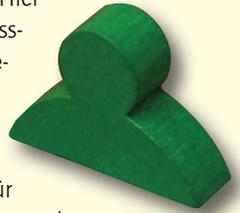
transportierten Waren und Passagiere berücksichtigt. Wobei es noch Bonuspunkte für komplette Sätze (ein Würfel und eine Figur jeder Sorte) gibt.

Wer glaubt, zum Thema Eisenbahnspiele sei bereits alles gesagt, erfunden, entwickelt, hat die Rechnung ohne Martin Wallace gemacht. Der Mann hat zur Zeit eine kreative Phase, und selbst zu dieser hinreichend strapazierten Spielart fällt ihm noch Neues ein. Respekt! Hier sind es die verschiedenen Einflussmöglichkeiten, die beim Streckenbau eine Rolle spielen. Alle vier Skalen sind an einen vorrangigen Zweck gebunden – können aber eben auch für andere Aufgaben verwendet werden. Zwei von ihnen haben eine doppelte Funktion und bestimmen die Spielerreihenfolge, aber nur in einem Teil des Spieles. Alle Einflussbereiche sind irgendwie wichtig, und die Vergabe der entsprechenden Punkte, die paketweise angeboten werden, ist clever geregelt. Dafür muss allerdings in Kauf genommen werden, dass das Einstellen der verschiedenen Werte auf dem Spielplan etwas fiddelig ist, wenn die gelbe Scheibe, die auf der braunen Skala unter der blauen Scheibe liegt, zwei Felder nach oben versetzt und auf die lila Scheibe gelegt wird, weil der gelbe Spieler die Box mit den zwei braunen Einflusspunkten ersteigert hat. Aber wir sind es bei Martin Wallace' Spielen ja gewohnt, dass es gelegentlich etwas mechanisch auf dem Spielplan zugeht.

Gut gelungen ist auch der Aspekt der Kosten und ihrer Vermeidung. Ein eigenes Schienennetz muss schnellstens abgestoßen werden, wenn es keine Einnahmen mehr bringt. Die Verbindungen auf dem Spielplan gehen dadurch nicht verloren, sondern in den Besitz einer anderen Gesellschaft über (die Gleisstücke werden ausgetauscht). Dadurch dehnt die rote und die grüne Railway ihren Einflussbereich aus und ermöglicht es, dass Fahrgäste befördert werden können, die zuvor nicht an ihren Bestimmungsort gebracht werden konnten.

Perfekt? Fast!

Alle Komponenten sind bestens aufeinander abgestimmt. Es sind zwar viele Einzelheiten während des Spiels zu beachten, deswegen ist es aber trotzdem nicht kompliziert – allerdings dabei aber keineswegs einfach zu beherrschen. Der





Zufall spielt nur beim Aufbau der Ausgangssituation eine – gewichtige! – Rolle, der Ablauf der Partie wird allein von den Akteuren bestimmt. LAST TRAIN TO WENSLEYDALE ist beinahe das perfekte Spiel. Der Grund, warum ich dennoch keine Höchstnote gebe, ist der Spielplan. Nicht, weil er so hässlich aussieht, sondern weil er meines Erachtens nicht ausgewogen ist.

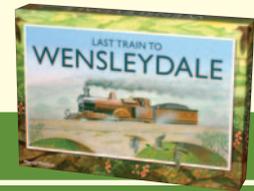


Die Midland Railway ist zu Beginn nur in zwei Städten im Südwesten vertreten. Wer sein Streckennetz in „The South“ beginnen lässt, zunächst nach Hellifield baut und von

dort nach Settle, macht fürs Erste den ganzen Westen für die Mitspieler unerreichbar. Er kann in den ersten beiden Runden relativ ungestört Steine und Käse abtransportieren, vielleicht auch Passagiere, wenn sie denn die richtige Farbe haben. Überhaupt sieht „The South“ notdürftig an den Plan angeflickt aus. Besser wäre es gewesen, auf geographische und historische Korrektheit zu pfeifen, um den Südwesten großzügiger gestalten zu können, vielleicht auch der Midland Railway einen dritten Bahnhof zu spendieren. Vielleicht geschieht das ja in einer Neuauflage. Die aktuelle Ausgabe ist beim Verlag

nämlich komplett vergriffen. Bei Treefrog wird es keine Neuauflage geben. Andere Hersteller hatten bei Martin Wallace bis Redaktionsschluss noch nicht wegen einer Lizenz angefragt, aber nach dieser Rezension kann das ja anders werden.

KMW



Titel: Last Train to Wensleydale
 Verlag: Warfrog Games
 Autor: Martin Wallace
 Grafik: Mike Atkinson
 Spieler: 3-4
 Alter: ab ca. 13 Jahren
 Dauer: ca. 120 Minuten
 Preis: ca. 45 €

Und mal ganz vom Spiel abgesehen ...

Wenn Sie mehr über die Wensleydale Molkerei und den „Real Yorkshire Wensleydale Cheese“ wissen wollen: www.wensleydale.co.uk.

Ein imposantes Eisenbahnbauwerk in den Yorkshire Dales ist das Ribbleshead Viadukt: www.visitcumbria.com/carlset/ribvia.htm und www.ribblesheadwalk.co.uk.

Kritiker	Spielreiz
KMW	9
Matthias Hardel	8
Christian Klein	7