

Aufs absolute Minimum reduziert

Ein Eisenbahnspiel mit Streckenbau und Aktien, das gerade mal zwei Seiten Regeln braucht und in 30 Minuten gespielt sein soll, ist eigentlich unvorstellbar. Kann das überhaupt funktionieren?

Schauplatz des Geschehens ist Frankreich, genauer genommen die von einem Sechseckraster überzogene Landkarte eines Gebietes, das einem sonst nicht gerade als Mutterland des Eisenbahnbaus in den Sinn kommt. In der Banlieue von Paris starten sechs Gesellschaften ihr Liniennetz. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er zwei Alternativen: Entweder er verlängert die Strecke einer beliebigen Gesellschaft um bis zu fünf Felder. Oder er tauscht Aktien ein.

Die Strecke zu verlängern heißt: Er nimmt sich entsprechend viele Lokomotiven aus dem Vorrat einer Gesellschaft und setzt sie auf den Spielplan. Besondere Geländekosten sind keine zu beachten, lediglich die Bedingung, dass keine Stadt von mehr als einer Linie erschlossen werden darf. In freiem Gelände dürfen sich immerhin zwei ein Feld teilen. Nach dem Bau erhöht sich der Aktienkurs der Gesellschaft um den Wert der Städte, die angeschlossen wurden.

I Loks = Schienen = Aktien

Aktien werden durch dieselben lokomotivförmigen Spielsteine verkörpert, die auch zum Bauen auf den Plan gesetzt werden. Jeder hat vor Spielbeginn eine Handvoll aus einem Beutel gezogen und hinter seinem Sichtschirm verborgen. Etwa 30 sind auf diese Weise insgesamt in Umlauf gekommen. Der Rest wurde fein säuberlich nach Farben getrennt und offen auf einzelnen Tableaus ausgelegt, wo er nun als Bau- ebenso wie als Aktienmaterial bereitliegt. Wer Aktien tauscht, legt eine Lok zurück in den Vorrat und nimmt sich bis zu zwei einer anderen Farbe.



Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch Loks einer Farbe verfügbar sind oder Marseille ans Streckennetz angeschlossen wurde. Dann ermittelt jeder den Wert seiner Aktien und natürlich gewinnt, wessen Paket das wertvollste ist. Zu dick sollte es allerdings nicht sein; denn wer zu gierig war, kassiert an dieser Stelle eine Strafe, wenn er ein spielerzahlabhängiges Aktienlimit überschritten hat. In unseren Partien ist es dazu aber noch nie gekommen.

Saßen neue Spieler am Tisch, konnten wir wiederholt die gleiche Beobachtung machen: Sie bauten schnurstracks nach Marseille und beendeten damit das Spiel – zum Verdruss der Mitspieler. Das passierte aber





Unterschiede zum Original

PARIS CONNECTION wurde ursprünglich zur SPIEL '10 von Winsome Games unter dem Titel SNCF veröffentlicht, dem Namen der staatlichen französischen Eisenbahngesellschaft (Société nationale des chemins de fer français). Spielerisch bestehen nur marginale Unterschiede zwischen beiden Versionen. Der aktuelle Wert der Aktien wird in der deutschen Fassung stets auf einer Schienenstrecke angezeigt, die als Kurstafel dient. Und es gibt keinen Tie-Breaker bei Gleichstand; laut Original-Regel gewinnt dann, wer in der Spielreihenfolge weiter hinten sitzt.

lerweise gehören gerade diese geschenkten Anteile nicht unbedingt zu Gesellschaften, deren Ausbau und damit Kurse man vorantreiben sollte. Denn um mehr Aktien zu bekommen, muss mindestens eine vorhandene abgegeben werden und die muss eine andere Farbe haben. Tausche eine blaue gegen zwei blaue geht also nicht. Immer wieder kommt es vor, dass man sich von keiner Aktie trennen mag, weil alle im Portfolio lukrativ sind.

Natürlich hängt viel von den Aktionen ab, die die anderen Spieler unternehmen. Wird der Ausbau einer Farbe vorangetrieben, kann es nicht schaden, sich davon Aktien zu besorgen. Folgen aber alle diesem Beispiel, kann das die Linie austrocknen, denn jede Aktie, die hinter einem Sichtschirm landet, schmälert die Ausbaumöglichkeiten der Gesellschaft und verhindert, dass ihr Kurs weiter steigt. Auf der anderen Seite können Gesellschaften, deren Material komplett verbaut wurde, doch noch eine Steigerung erfahren, wenn Spieler deren Loks gegen lukrative eintauschen und die abgestoßenen Papiere dann als Streckenverlängerung auf den Plan gebracht werden.

immer nur einmal, dann hatten sie gelernt. Auch wenn der Anschluss von Marseille eine Endebedingung darstellt und die Stadt am wertvollsten für den Aktienkurs ist, bedeutet es beileibe nicht den Sieg, sie zu erreichen!

I Tausche Blau gegen Rot

Die Taktik wird von mehreren Faktoren bestimmt. Da sind zunächst die – je nach Teilnehmerzahl – fünf bis zehn Aktien, die jeder zu Beginn zugestellt bekommt. Fata-

So einfach die Regeln sind, ist es doch knifflig, das Spiel erfolgreich zum Abschluss zu bringen. Aber auch erfolglos ist das spätestens nach einer halben Stunde geschafft, und so schließt sich oft genug eine zweite Partie an.

Spiele mit einem so simplen Regelwerk, die trotzdem einen hohen Wiederspielreiz bieten, sind selten. Umso mehr, wenn sie im Original bei Winsome Games veröffentlicht wurden, die eher für komplexe Kost bekannt sind. Doch schon einmal gab es eine ähnliche Entwicklung, wie sie PARIS CONNECTION genommen hat. 2001 erschien Franz-Benno Delonges IRON ROAD bei Winsome Games und erreichte in seiner deutschen Ausgabe TRANSAMERICA ein Jahr später Platz 2 beim Deutschen Spiele Preis, nachdem es beinahe Spiel des Jahres geworden wäre. PARIS CONNECTION hat ebenfalls das Zeug dazu. Die Ausstattung hat die von Queen Games gewohnte Qualität, deshalb von mir eine klare Kaufempfehlung! *KMW*



Titel: Paris Connection
 Verlag: Queen Games
 Autor: David V. H. Peters
 Grafik: Oliver Schlemmer
 Spieler: 3–6
 Alter: ab ca. 8 Jahren
 Dauer: ca. 30 Minuten
 Preis: ca. 35 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch	4
L. U. Dikus	6
Stefan Ducksch	5
Oliver Grimm	4
Wieland Herold	7

