

Dasselbe in Metall?

War es Langeweile im Büro? Frust bei der wöchentlichen Büroklammer-Inventur? Oder einfach nur der Gedanke, ein originelles, aber vergriffenes Spiel mit anderen Materialien nachzubauen? Immerhin räumt Autor Tony Boydell ein, dass er sich vom japanischen STRING RAILWAY (s. spielbox 1/11) habe inspirieren lassen, als er PAPERCLIP RAILWAYS schuf.

Der blanke Tisch dient als Spielfläche. Abgesteckt wird das Areal mit drei oder vier oder fünf Bahnhofskärtchen. Zwischen ihnen werden die Heimorte der Spieler an der imaginären Spielplangebrenzung platziert. Im Zentrum wird der Hauptbahnhof (Metropolis) installiert. Mutwillig erschwert wird der Zugang dorthin mit vier „Hindernissen“, Pappstücken, auf die Seen und Berge aufgedruckt sind. Sie kommen im weiteren Umfeld des Zentrums zu liegen. Schließlich zieht sich noch ein Wasserlauf quer durchs Gelände, ein Fluss, der aus 32 aneinandergeschlossenen Büroklammern gebildet wird.

Büroutensilien als zentrales Element

Büroklammern sind, wie sein Titel bereits erwarten lässt, das zentrale Spielelement in PAPERCLIP RAILWAYS. Sie markieren nicht nur den Fluss, aus ihnen entstehen auch die Bahnlinien der einzelnen Spieler. Zu dem Zweck hat jeder 60 Büroklammern in seiner Lieblingsfarbe zur Verfügung. Nachzählen tut allerdings Not, die gelieferte Menge ist eine ungefähre. Die Büroklammern ersetzen die Schnüre aus dem japani-

schon Originalspiel und ermöglichen gleichzeitig eine differenzierte Spielweise.

Auch hier sind Bahnhöfe miteinander zu verbinden. Doch zieht man die nicht blind vom verdeckten Stapel, sondern spielt sie aus der Hand, hat deshalb die Auswahl aus mehreren Möglichkeiten. Außerdem muss der Streckenbau bezahlt werden, ebenfalls mit Handkarten, die damit nicht nur als Stationen, sondern auch als Geld verwendet werden. Ein Teilstück aus drei Büroklammern kostet eine Karte. Dafür, dass das Baugeld knapp ist, sorgt ein Handkartenlimit.

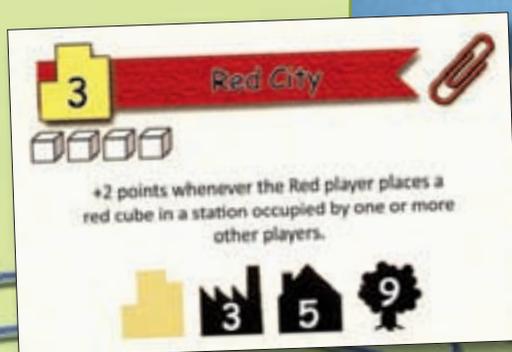
Vier verschiedene Bahnhofsarten sind auszumachen. Nicht jede darf an jede andere angeschlossen werden. Und wenn Verbindungen erlaubt sind, dann müssen sie eine Mindestlänge haben. Durch die eindeutige Symbolik auf den Bahnhofskarten ist das schnell zu erkennen. Etwas

unübersichtlicher wird es bei der Frage, ob ein Bahnhof noch Kapazitäten frei hat. Die Zahl der möglichen Verbindungen wird durch Würfelchen angezeigt, und die liegen meist genau dort, wo abzulesen ist, wie viele Würfelchen maximal auf der Karte liegen dürfen.

Bonus für Senioren

Eine fertiggestellte Verbindung bringt sofort Punkte. Dabei zählen Start- und Zielbahnhof (jeder Bahnhof hat einen aufgedruckten Punktwert) und die Länge der Strecke. Kommt die Strecke mit Landschaftsteilen oder dem Fluss in Berührung, mindert das die Einkünfte, ebenso, wenn fremde Strecken gekreuzt werden – wovon die Mitspieler dann profitieren.

Viele Bahnhöfe bringen zusätzliche Punkte, Spielmöglichkeiten, Funktionen. Ganz offensichtlich hatte Tony Boydell viel Spaß dabei, an dieser Stelle zahlreiche Besonderheiten einzubauen. So gibt es beispielsweise eine „überkomplizierte Stadt“, die +4/3/2 Punkte bringt, wenn schon 1/2/3+ Spieler dort sind, und +3/2/1 Punkte, wenn 0/1/2+ Würfel auf der Karte liegen. Über einen anderen Bahnhof werden sich Senioren freuen: Er bringt einen Punkt für jeden Spieler über 40 und zwei Punkte für jeden Spieler über 60. Woraus sich schließen lässt: PAPERCLIP RAILWAYS ist nicht als bierernstes Eisenbahnspiel gemeint. Dennoch verlangt es ein Mindestmaß an Aufmerksamkeit, besonders, wenn man es zu viert oder fünft spielt.





Wie bei vielen anderen Spielen dieser Art gilt auch bei PAPERCLIP RAILWAYS: Das eigene Streckennetz muss zusammenhängen. Die angeschlossenen Bahnhöfe sollten deshalb immer genügend Möglichkeiten für den weiteren Ausbau bieten. Manche führen indes direkt in eine Sackgasse. Das Spielmaterial bietet mehr als 140 Bahnhofskarten, nur zwei Drittel davon kommen ins Spiel. Eine ins Ende des Stapels gemischte Karte läutet das Spielende ein – sofern nicht vorher die Büroklammern ausgehen. Den Abschluss bildet eine große Punkte-zählerei, denn viele Bahnhöfe warten mit Sonderwertungen zum Spielende auf. Dass die Zählskala auf dem Spielplan mehrfach umrundet wird, ist keine Seltenheit.

Wer STRING RAILWAY aus eigener Erfahrung kennt, wird bescheinigen, dass die eingangs erwähnte „Inspiration“ einen beträchtlichen Umfang hat. Abgesehen vom Spielmaterial wirkt die englische Ausgabe wie eine Plus-, Profi- oder Expertenversion des Originalspiels. Doch ist eben dieses Spielmaterial, das erst die Einführung von Streckenbaukosten möglich machte, zugleich das größte Handicap des Spiels.

I Aufbau nicht wie am Schnürchen

Allein den Spielaufbau zu beschreiben, nimmt die Hälfte des 12-seitigen Regelheftes in Anspruch. Da wird ausgehend vom Hauptbahnhof in der Tischmitte mit 12 oder 16 Gliedern des Büroklammerflusses die Entfernung ausgemessen, in der die 3, 4, 5 Eckpunkte der Spielfläche platziert werden. Und der Rand der Spielfläche bleibt stets imaginär. Wie viel einfacher ist der Aufbau mit den Schnüren, die ohne Maßband und Hilfsmittel auf dem Tisch ausgelegt werden. Und auch der Streckenbau gestaltet sich mit den Büroklammern etwas fummelig. Zugegeben: Wer das japanische Spiel nicht kennt – und das wird die Masse der Spieler sein, denn STRING RAILWAY war im Handumdrehen ausverkauft – kann diese Vergleiche nicht ziehen und wird sich darum an die-

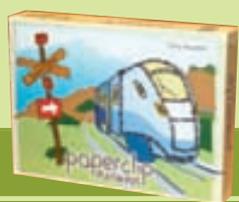
sem Manko nicht stören. Für PAPERCLIP RAILWAYS spricht auf jeden Fall die Idee, den Streckenbau mit Handkarten zu bezahlen, wobei natürlich auch diese Spielidee nicht gerade neu ist.

A propos ausverkauft: Auch die zweite Auflage von PAPERCLIP RAILWAYS – ganze 300 Stück – ist vergriffen. Wie uns Alan Paull von Surprised Stare Games mitteilte, arbeitet man jedoch bereits an der dritten.

In Essen gab es beim Kauf des Spiels gratis eine „Freight Expansion“ dazu. Sie besteht aus einer Frachtkarte pro Spieler, die in die Kartentapel gemischt werden. Wird eine solche Karte aufgedeckt, transportiert jeder eins seiner Würfelchen in eine andere Stadt, je weiter, desto besser. Interessanterweise hat auch der Autor von



STRING RAILWAY in diesem Jahr in Essen eine Frachtvariante seines Spiels vorgestellt. Aber die kommt als eigenständiges Spiel und ist deshalb einen eigenen Artikel wert (s. S. 57). KMW



Titel:	Paperclip Railways Express Edition
Verlag:	Surprised Stare Games
Autor:	Tony Boydell
Grafik:	Tony Boydell, Charlie Paull
Spieler:	2–5
Alter:	ab ca. 10 Jahren
Dauer:	ca. 45 Minuten
Preis:	ca. 30 €
Kritiker	Spielreiz
KMW	6
Matthias Hardel*	7
Alan How	6
* <i>Der Aufbau ist in der Tat etwas mühsam, aber unterm Strich kaum weniger fummelig als das japanische Strickzeug. Das Vorhandensein von Handkarten eröffnet taktische Möglichkeiten und macht für mich den eigentlichen Reiz aus.</i>	