

Kostenlos Mitnehmen & Lesen

Nr. 9, 2. Jahrgang

# Coolibri

KULTUR & PROGRAMMILLUSTRIERTE  
FÜR'S RUHRGEBIET

Wir verlängern Euch den Sommer

September  
1984



Jetzt 38.000 Auflage

## Spieltip des Monats

"Spielen ist kindisch!" Daß dieser Satz so nicht stimmt, spricht sich allmählich herum. Immer mehr Menschen, die längst den Kinderschuhen entwachsen sind, entdecken das Spiel mit Brett- und Kartenspielen als Hobby. Zu dieser Wende hat nicht zuletzt die alljährlich in Essen stattfindende Preisverleihung "Spiel des Jahres" beigetragen. Überhaupt scheint Essen zu einer Stadt für Spieler zu werden. Vom 12. bis 14. Oktober finden hier zum zweitenmal die "Deutschen Spielertage" statt, die im vergangenen Jahr fast 5000 Spielbegeisterte aus dem ganzen Bundesgebiet zusammenführten.

Daß es neben Schach, Skat und Doppelkopf noch eine Vielzahl anderer spielenswerter Spiele gibt, zeigt Coolibri Ihnen ab sofort in einer Reihe von Spielbesprechungen.

### Dampfross

Einmal Lokomotivführer sein! Diesen Traum können Sie in diesem Spiel verwirklichen. Und nicht nur das: als Direktor einer Eisenbahngesellschaft müssen Sie zunächst einmal das Streckennetz aufbauen, Städte und Ballungszentren dem Schienenverkehr erschließen und dabei auch noch schneller und besser sein als Ihre Konkurrenten, die Mitspieler.

Eine Besonderheit des Spiels fällt schon beim Öffnen der Schachtel auf: nicht nur einer, sondern vier verschiedene Spielpläne liegen bereit. Jeder Plan zeigt eine stilisierte Landkarte: Deutschland, Frankreich, USA-Ost und USA-West stehen zur Wahl. Eingezeichnet sind jeweils die wichtigsten Städte, Flüsse und Berge. Jeder Plan ist mit einem Sechseckraster überzogen. Diese Eigenart stammt aus dem angloamerikanischen Spielebereich und erfüllt einen ganz simplen Zweck: Wenn Sie auf einem Schachbrett drei Felder weit ziehen, ist die in Zentimetern zurückgelegte Strecke senkrecht oder waagrecht kürzer, als wenn Sie diagonal (schräg) vorrücken. Auf einem Brett mit sechseckigen Feldern gibt es keine Diagonallzüge; Wie auch immer man zieht, die zurückgelegte Strecke bleibt stets gleich lang. Für Spiele auf Landkarten ist das die ideale Voraussetzung.

Der Spielablauf zerfällt in zwei Phasen. Zunächst wird das Schienennetz aufgebaut. Die Linien werden mit Farbstiften auf den Plan gezeichnet (er ist mit einer abwischbaren Folie überzogen). Wie weit gebaut werden darf, bestimmt der Würfel. Um hier den Glücksfaktor auszuschalten, sollte man von vornherein eine in der Spielanleitung genannte Regelvariante anwenden. Danach verbauen alle Spieler in einer Runde die gleiche Würfelzahl. So haben alle die gleichen Chancen. Wie sie sie nutzen, hängt von ihrem Spielwitz ab. Denn auch die Landschaft fordert ihren Preis. Eine Bergstrecke oder ein Brückenschlag verschlingt mehr Würfelpunkte als der Gleisbau im flachen Gelände. Wer eine Stadt als erster dem Schienenverkehr erschließt,

kassiert dafür eine Prämie, es geht also auch um Geld in diesem Spiel; allerdings wird der ganze Geldverkehr nur schriftlich abgewickelt. In die Tasche greifen muß man, wenn man unterwegs auf Schienenstränge der Konkurrenz trifft. Die Mitspieler lassen es sich bezahlen, wenn man ihre Trasse kreuzt, an sie anschließt oder gar parallel dazu baut.

Sobald alle Städte dem Schienenverkehr erschlossen sind, beginnt die zweite Phase des Spiels, in der jeder Eisenbahndirektor sein Dampfross aus dem Schuppen holt und den Kessel aufheizt, denn jetzt wird der Zugverkehr aufgenommen. Ein Startort und ein Zielbahnhof werden ausgewählt. Doch jeder Spieler entscheidet selbst, ob er eine günstige Verbindung zwischen beiden Orten aufbauen konnte. Zwar darf man mit seinen Lokomotiven die Strecken der Konkurrenz befahren, doch läßt die sich das natürlich bezahlen. Die Kosten müssen den zu erwartenden Einnahmen gegenübergestellt werden (für den Schnellsten und den Zweitschnellsten der Fahrt gibt's eine Prämie). Wer die Chance für einen Gewinn sieht, fährt mit.

Die Fahrt selbst ist ein reines Würfelspiel, doch stört das nicht. Im Gegenteil: Würft man von vornherein, daß der Spieler, der die kürzeste Fahrtroute hat, auch als erster am Ziel eintrifft, wäre das Spiel langweilig. Auf diese erste Fahrt folgen dann weitere, zwischendurch wird das Streckennetz weiter ausgebaut, und so spielt man, bis ein Spieler einen bestimmten Kontostand erreicht hat und das Spiel gewinnt.

2 bis 6 Personen können mit dem Dampfross spielen, 4 sollten es aber wenigstens sein, damit sich der Spielreiz voll entfaltet. Überhaupt erschließt sich dieses Spiel sicherlich nicht auf Anhieb. Man braucht ein bißchen Zeit zum Eingewöhnen, doch dann bereitet es viele unterhaltsame Stunden. Da das Schienennetz jedesmal neu aufgebaut wird, verläuft jede Partie anders, auch auf demselben Spielplan. Die Spielanleitung bietet noch zahlreiche Zusatzregeln für ausgebuffte Eisenbahnfreier.



**Roots of Canada**

Bochum, Hellweg 14  
im botanischen Garten

Dortmund, Hansastr. 1  
neben dem Museum

Duisburg, Sonnenwall 53  
im Schuhhaus Schulze-Arendt

Essen, Kennedyplatz 1  
am Salzmarkt

Herne 1, City-Center  
im Schuhhaus Schulze-Arendt

Witten, Steinstr. 3  
im Schuhhaus Schulze-Arendt

**Preisknüller**

solange Vorrat reicht!!!

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| ajungilak            | Berghaus           |
| Igloo 299,- 269,-    | Delta 45 BC        |
| Island 499,- 399,-   | 239,- 199,-        |
| Atlantis 349,- 319,- | AB 55 269,- 229,-  |
| JanSport             | Caravan            |
| Kuppelzelt           | Trip 2 465,- 429,- |
| Trail Wedge 159,-    | Zetmalf Trekker    |
| Cascade 2 199,-      | 298,- 248,-        |
| Norw. Pfadfinder-    | Stars/Stripes      |
| rucksack 229,-       | 89,-               |

Hochfelderstr. 49/  
Ecke Lange Hecke  
4600 Dortmund-  
Hörde  
Tel. 0231/420741  
Mo-Fr 14.00-18.30  
Sa 10.00-14.00

**Bodegas Riojanas**

- Depot Spanischer Weine -  
4630 Bochum, Lennershof 156.  
Tel.: (02 34) 70 75 94

Mit über 50 verschiedenen Rioja-Weinen der Rioja-Spezialist in NRW

Wir können durch Direktimporte und Ausschaltung des Zwischenhandels sehr günstige Preise bieten.

**Rioja-Qualitätsweine**  
ab DM 5,20  
**Liter-Weine DM 4,20**  
**5-Liter-Korbflaschen DM 16,20**

Außerdem führen wir ein reichhaltiges Angebot an spanischen Sekten (nach der Champagner-Methode). Sherry und Brandy.

Kostenlose Weinprobe!  
**Geschäftszeiten:** Mo-Fr 16-18 Uhr,  
Sa 10-14 Uhr

Ein Tip zum Schluß: Dampfross gibt es in verschiedenen Ausgaben. Vor Jahren ist es als Bütehorn-Spiel in einer Buchkassette erschienen. Diese Ausgabe ist nicht zu empfehlen, sie enthält nur Wegwerf-Spielpläne aus Papier. Seit Anfang dieses Jahres gibt es Dampfross als Schmidt-Spiel. Leider war die erste Ausgabe ebenfalls noch fehlerhaft. Sehen Sie sich deshalb vor dem Kauf die Spielpläne an: Wenn die Berge hellbraun (statt grau) gedruckt und auf der Deutschland- und Frankreich-Karte Fahrpläne eingezeichnet sind, haben Sie die neueste und fehlerfreie Version des Spiels.

\*\*\*\*\* KMW

Knut-Michael Wolf ist Herausgeber der "Pöppel-Revue".



**Discothek ROCKPOINT**

in Unna

**Disco Café Milchbar**

**Konzerte**  
Im  
**September**

**9. 9.**  
**THE TUFFS**  
ex-TOUGH ENOUGH  
fetziger R&B  
mit Gebläse

**23. 9.**  
**PETER HOLLER**  
R&B, Rock'n Roll  
aus Hamburg

**Beginn Jewells**  
um 21 Uhr  
**Eintritt: AK 4,-**  
**Incl. Verzehr**

Friedrich-Ebert-Str. 62  
4750 Unna  
0 23 03/6 39 26

**Computer-Station Nr. 1**  
Paul-Görens-Str. 24 - 4300 Essen 1  
**Plotter Mannesmann**  
DIN A 4 **DM 1498,-**

Dieses "Fachblatt für Spieler" ist eine Amateur-Zeitung, die regelmäßig über alles, was mit Brett-, Karten-, Gesellschafts- und anderen Spielen zu tun hat, informiert. COOLIBRI-Leser erhalten die neueste Ausgabe der Pöppel-Revue gegen Einsendung von DM 3,- in Briefmarken bei:

Knut-Michael Wolf  
Schäferkampsweg 27  
2359 Henstedt-Ulzburg 3



# Baue auf der Schloßallee

Ach ja, kenn' ich irgendwie, hat wohl was mit Monopoly zu tun.

Auf diesen Effekt hat Parker sicherlich gesetzt, als es den Titel für dieses Spiel festgelegt hat. Und führt damit den Käufer völlig in die Irre, denn mit Monopoly hat dieses Spiel nun wirklich nichts gemeinsam. Und doch bot sich dieses Thema wohl irgendwie an.

An der Schloßallee stehen 20 Grundstücke zum Verkauf. Sie sollen mit Hotels bebaut werden. Bei der Entscheidung, wo ein Spieler bauen kann, stehen ihm drei Würfel hilfreich zur Seite.

Der erste Würfel ist ein spezieller: Er regelt, welcher Farbsektor überhaupt zur Disposition steht (die 20 Grundstücke verteilen sich auf vier Farbsektoren). Würfel 2 und 3 sind ganz normale Augwürfel. Ihre Summe gibt an, bis zu welchem Gesamtwert Hotels gebaut werden können. Die Hotels haben genau den gleichen Wert wie die Grundstücke, auf denen sie gebaut werden - und der wiederum variiert innerhalb der Sektoren.

Das hört sich alles etwas kompliziert an, aber nur, weil ich's nicht besser erklären kann. In Wirklichkeit ist das nämlich ganz einfach: Im blauen Sektor gibt es beispielsweise fünf Grundstücke mit Werten von 2 bis 6. Habe ich nun mit beiden Würfeln insgesamt eine 6 gewürfelt, stelle ich entweder ein Hotel auf Feld 6 oder je eins auf die 2 und die 4. (Die Hotels sind übrigens alte Bekannte: die Steine aus CAN'T STOP).

Wer ein Hotel gebaut hat, erhält die entsprechende Grundstückskarte und markiert seinen Reichtum auf einer Geldskala. (Auch wenn immer wieder vom Geld die Rede ist: Spielgeld gibt's hier nicht!) Genau genommen geht das Grundstück nicht in des Spielers festes Eigentum über. Ein anderer kann es ihm wieder abnehmen, indem er auf demselben Feld weitere Hotels baut, gewissermaßen das dort bereits gebaute Hotel um weitere Etagen aufstockt (die Steine werden übereinander gestapelt). Das Grundstück gehört also immer dem Spieler, der dort die meisten Stockwerke errichtet hat.

Irgendwo hinkt hier die ganze Rahmenstory ein bißchen. Die Hotelsteine haben eigentlich mehr die Funktion von Anteilscheinen. Thematisch einleuchtender wäre es gewesen, wenn man die Grundstücke zu Firmen gemacht hätte und die Hotels zu Aktien. Aber dann hätte der Spieltitel nicht mehr gepaßt, und den wollte man ja wohl unbedingt haben.

Jeder Spieler hat nur ein gewisses Kontingent an Hotelsteinen zur Verfügung. Hat er die verbaut, ist das Spiel zu Ende. Wer dann die meisten Grundstückswerte angesammelt hat, ist Sieger. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler schon vorher mit seinem Marker das letzte Feld auf der Reichtumsskala erreicht.

Ach ja, fast hätte ich sie vergessen, die Glückskarten, die noch im Spiel sind. Man bekommt sie, wenn man auf dem Spezialwürfel ein „G“ würfelt oder mit seinem Marker bestimmte Felder der Reichtumsskala betritt. Mit ihrer Hilfe kann man zusätzlich bauen, gegnerische Etagen abreißen, umbauen usw.

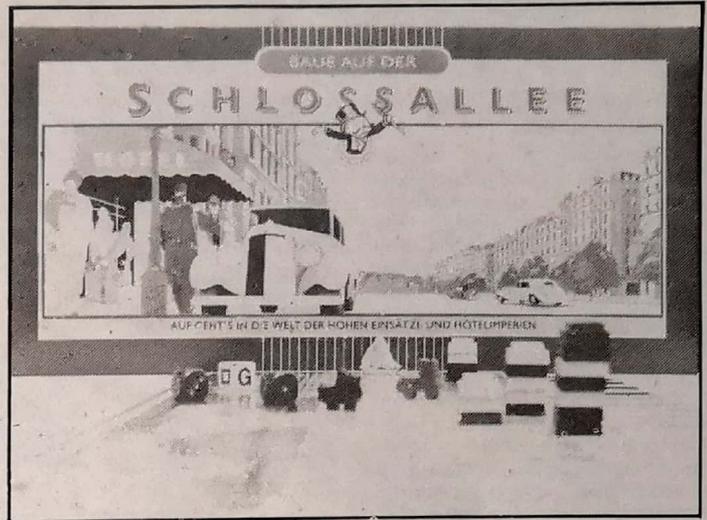
Leider ist nicht immer klar formuliert, was zu tun ist. Beispiel gefällig? „Entferne die oberste Einheit von einem Hotel des Spielers, der in Führung liegt, und gib sie ihm zurück.“ Was ist, wenn dieser Spieler bisher nur eingeschossige Hotels besitzt? Verfällt die Karte? Darf man das einzige Stockwerk abreißen, so daß das Grundstück wieder leer ist? Was ist, wenn alle mehrgeschossigen Hotels des Spielers von fremden Etagen überbaut worden sind? Wir sind davon ausgegangen, daß man dann nicht das fremde Stockwerk abreißen darf (obwohl's ein richtig schön gemeiner Spielzug wäre...). Andererseits geht's aber auch nicht an, daß man irgendwo eine Etage mitten aus dem Bau herausreißt. Ein paar Interpretationshilfen in den Regeln wären für unerfahrene Spieler ganz hilfreich.

Das Spiel selbst ist gar nicht schlecht. Obwohl man ein bißchen Zeit braucht, um damit warm zu werden (vielleicht eine Folge des irreführenden Titels, der etwas ganz anderes erwarten läßt). 2 bis 4 Spieler können es spielen, die Idealbesetzung liegt bei 4 Personen. Ohne weiteres könnten auch 5 oder 6 Leute mitmachen, wenn das entsprechende Material vorhanden wäre. Schade, daß man daran gespart hat, ich könnte mir vorstellen, daß das Spiel dann noch mehr Spaß bringt, weil die einzelnen Grundstücke mehr umkämpft werden. Zu zweit und zu dritt gespielt verläuft es etwas spannungslos und ist zu Ende, bevor es richtig losgeht. Die Spielidee jedenfalls gefällt mir gut - man sollte da noch mehr draus machen! Ein letztes Wort zur Gestaltung: Während der Spielplan eine stilistische Katastrophe geworden ist, gehört die Schachtel zu den schönsten, die mir in letzter Zeit in die Hände geraten ist. Das Cover ziert ein großes Bild im Stil der zwanziger Jahre.

KMW

**Spielographie:**  
BAUE AUF DER SCHLOSSALLEE von?

2-4 Spieler, Parker, Preis ca. 39,50 DM.



## Kneipenspiel

Bliss O'Still

Ein Spiel, das in jede Hosen- oder Handtasche paßt: Drei Münzen im Beutel und ein Mini-Block zum Anschreiben. Die Münzen zeigen auf einer Seite den Chivas-Löwen (ursprünglich war nämlich auch dies einmal ein Werbespiel, wird jetzt aber auch im Spielehandel verkauft). Auf der anderen Seite sind die Münzen numeriert von 1 bis 3. Die Münzen darf man beliebig oft werfen. Die Zahlen werden addiert. Das Ergebnis darf 12 nicht übersteigen (es kommt also darauf an, rechtzeitig aufzuhören). Das Resultat wird auf dem Block notiert. Dabei kann man sich aussuchen, in welches Feld man die Summe eintragen läßt. Dort wird sie nämlich noch mit einem Faktor von 1 bis 6 multipliziert. Wer mehr als 12 wirft, bekommt keine Punkte. Wer genau 12 erreicht, zahlt die Runde.

Auch Bliss O'Still ist ein ideales Kneipenspiel, das man mit beliebig vielen Spielern beliebig lange spielen kann - je nach Konditionen. Wer die Münzen nicht auf den nackten Tisch werfen will, mag sich noch einen sechseckigen Wurfteiler dazu kaufen, den man dann auch für Würfelspiele verwenden kann.

BLISS O'STILL von Jürgen Hagedorn, beliebige viele Spieler, Hexagames, Preis ca. 3,95 DM, Wurfteiler: ca. 14,50 DM.

## Versicherungs- und Finanzierungsfragen?

Unser Programm:

- Rentenversicherung betriebl. Altersversorgung
- Krankenversicherung
- Arbeitsunfähigkeits-/Invaliditätsversicherung
- Künstlersozialversicherung
- Immobilienfinanzierung
- Geschäftsfinanzierung
- Kreditabsicherung
- Geschäftsversicherung
- Vorsorgeaufwendungen optimal nutzen
- gezielt Steuern sparen
- alle Privatversicherungen

## Objektiva

Versicherungs- und Finanzierungs-Beratungs- und Vermittlungsgesellschaft mbH

Akademiestr. 59, 4630 Bochum 1  
Tel. 02 34 / 3 70 43-44

Beratungen führen durch:  
Herr Schirmeister, Herr Lörler, Frau Eigl



abo immer!

NR 0234/11 188

## SPIEL & FANTASY

Der Spezialladen im Ruhrgebiet für anspruchsvolle Brett- und Rollenspieler (FANTASY, CoSims, Miniaturen, Zubehör, Zeitschriften)



Neue Adresse:

Holsterhauser Str. 95 · 4300 Essen-Holsterhausen  
geöffnet: Mo-Fr. 11.00-18.00 Uhr · Sa. 10.00-13.00 Uhr