

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

DAMPFROSS

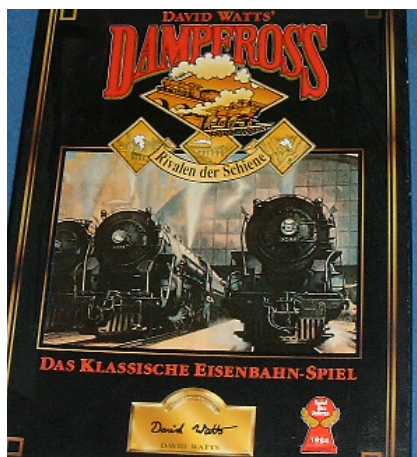
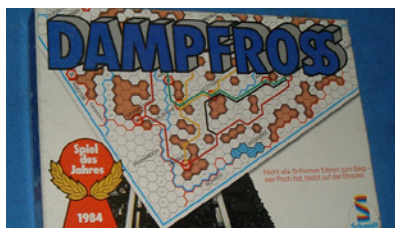
Wie auf Schienen zum Erfolg ...!

Liebe Leserin, lieber Leser! Wie tausende Spieler meiner Generation hat auch mich bereits in den Achtzigerjahren das Dampfrossfiebers gepackt. Egal wie umständlich die Stifteinfärbung der Eisenbahnstrecken auch gewesen sein mag, die Faszination dieser Mischung aus Gleisbau- und Betriebsphase war enorm. Fieberhaft haben wir an der Optimierung der Netze getüftelt, wenn dann auch ein paar unglückliche Würfel alle unsere Bemühungen schlagartig zerstörten. Na und – auf in ein neues Abenteuer, so lautete die Devise. Außerdem gab es bei den RAILWAY RIVALS (das der Originalname) immer Platz für neue Ideen (siehe Expertentipp). Am besten Sie sehen selbst – im Österreichischen Spielemuseum in Leopoldsdorf (Infos unter www.spielen.at).

Heute fällt mein Lichtkegel im Museum auf ein Eisenbahnspiel mit einer ungemein turbulenten Geschichte. Vom ersten Gedankenblitz des Autors im Jahr 1948 bis zur kommerziell erfolgreichen Vermarktung in den Achtzigerjahren vergingen immerhin dreieinhalb Jahrzehnte. Zeit genug, um das Schienenspiel wachsen und reifen zu lassen. David Watts, ein walisischer Geografielehrer, hatte ursprünglich rein didaktisch-pädagogische Zielvorstellungen. Voilà, schulische Ideen müssen nicht immer verpöft sein! Die frühen deutschen Ausgaben bei Bütehorn lassen noch das Do-it-yourself-Prinzip spüren, die preisgekrönte Schmidt-Version schließlich führte zum Durchbruch. Hier wächst auf den Spielplänen Deutschland, Frankreich, USA-Ost- und USA-Weststaaten ein auch optisch elegantes Netzwerk von Schienen, hier werden geografisch exakt

platzierte Städte mit Akribie und Hingabe miteinander verbunden. Flüsse, Meere, Berge, die Geografie der Länder – alles wird in möglichst realistischer Form nachempfunden. Und in jeder Partie entstehen optisch anders aussehende Streckennetze – eine wahre Freude für das Auge. Hunderte von nummerierten Hexfeldern erlauben sogar Fernpartien, so jemand der völligen Dampfross-Sucht verfällt. Die klare Gliederung in Aufbau- und Betriebsphase, die kleinen aber feinen Schienenergänzungen in Letzterer, das Glücksmoment beim Bahnbetrieb, das auch einem Anfänger den Sieg bringen kann, und nicht zuletzt die visuelle Umsetzung haben Dampfross zum Kultspiel werden lassen. Mit der 1992 im Laurin-Verlag erschienenen Autorenektion wurde das Dampfross-System mit wunderschönen, neuen Plänen (Bayern, Irland, Russland, Tennessee & Kentucky) sowie einer Fülle von Regelvorschlügen durch David Watts persönlich erweitert. Ein 24-seitiges Begleitheft macht diese Prachtausgabe zu einem Sammelobjekt für Dampfross-Freunde. Und zu diesen zähle ich mich auch als Viel-Spieler und Liebhaber immer neuer Spielideen bis zum heutigen Tag.

Hugo.Kastner@spielen.at



EMPFEHLUNG #8

Autor: David Watts

Vertrieb: vergriffen

Preis: ---

Verlag: Bütehorn, Schmidt
und Laurin

SPIELER
2-6

ALTER
10+

DAUER
ab 60



Glück

Bluff

Logik

Glück und Logik dominieren bei DAMPFROSS je eine der beiden Spielabschnitte: Die Aufbauphase verlangt trotz der Würfelsteuerung eine geschickte Streckenführung, die Betriebsphase dagegen ist – selbst mit den Expertentipps – eine Tempobolzerei, die allein vom Wurfresultat bestimmt wird.

Hugos EXPERTENTIPP

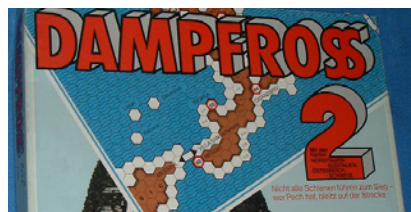
Die Zahl der Expertentipps zu diesem Klassiker ist riesig. Mir sagen folgende Ideen besonders zu – Aufbauphase: (1) Alle Spieler würfeln gleichzeitig, derjenige mit der niedrigsten Augenzahl beginnt. Bei Gleichstand entscheidet das schwächste Konto. (2) Statt zu würfeln darf man sich bis zu 5 Punkte vom eigenen Konto kaufen, muss dies jedoch vor dem Wurf ankündigen. (3) Das eigene Bahnnetz darf mit Unterbrechungen von max. 3 Feldern (Sprungregel) ausgebaut werden, allerdings nur zweimal pro Partie. (4) Sobald alle Städte bis auf drei ans Netz angeschlossen sind, kommt es unmittelbar zur Betriebsphase: (5) Die Zahl der Etappen wird vor dem Spiel festgelegt, max. jedoch 18. (6) Jede Start- bzw. Zielstadt darf nur einmal erwürfelt werden, selbst wenn sie noch nicht ans Netz angeschlossen ist. (7) Alle Spieler fahren die gleiche Strecke, der Schwächste beginnt. (8) Bei einer „3“ darf nochmals gewürfelt werden. (9) Der Streckenausbau erfolgt nach jeder zweiten Runde, unabhängig vom Kontostand (max. 10 Punkte dürfen verbaut werden). (10) Jeder Spieler darf zweimal auf fremden Strecken mitfahren, ohne zu bezahlen.

Hugos BLITZLICHT

DAMPFROSS hat eine bewegte Geschichte wie kaum ein anderes Spiel des letzten halben Jahrhunderts. Dutzende Spielpläne, von flapsigen A4-Kopien bis zu Edelausgaben wie etwa der Laurin-Edition haben bis in die Neunzigerjahre den Markt überschwemmt. Mit der Wahl zum Spiel des Jahres 1984 wurde DAMPFROSS zum Klassiker und David Watts zum Ex-Geografielehrer. Erfolg muss eben belohnt werden!

VORANKÜNDIGUNG: GO

Die Mitte des Himmels



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obmann Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2007 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0