

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

ZUG UM ZUG

Moderner Eisenbahnklassiker

Liebe Leserin, lieber Leser! In meiner sehr persönlich gefärbten Rezension im Jahr 2006 erlaubte ich mir, die damals gerade aktuelle Variation von „Zug um Zug“ mit folgenden Worten einzuleiten: „Manchem Freund des Brettspiels mag zunächst das Gefühl beschleichen, von einem cleveren Verlagshaus im klassischen Sinn abgezockt zu werden, wenn schon zum wiederholten Mal ein „Zug um Zug“-Schachtelstapel die Regale füllt. Klar, das Amerika-Original hat Spaß gemacht, war ganz zu Recht auch „Spiel des Jahres“, die Europa-Ausgabe hat immerhin einige neue taktische Herausforderungen gestellt, und die Goldbörse konnte dies durchaus verkraften. Aber nun schon wieder ein neues „Zug um Zug“-Märklin? Kenner der Miniatureisenbahn schnalzen bei Nennung dieses Namens mit der Zunge. Aber sind dies auch die Brettspiel-freunde? Und umgekehrt – was hat ein geselliger Spieler mit einem fanatischen Sammler und Bastler gemein? Nun, eigentlich braucht uns diese Frage nicht wirklich zu kümmern, es sei denn, wir hätten uns einen deutlichen Preisnachlass ob dieser Synergieeffekte erhofft. Hier gibt es aber nichts zu holen. „Zug um Zug Märklin“ (stolzer Zusatz: „Collector's Edition“) kommt preislich auf gewohnt hohem Niveau dahergerollt. Aber dennoch steht es für mich als Kenner dieser drei Pläne außer Frage, dass hier eine Fortentwicklung des Eisenbahnbaus geboten wird, die einen echten Höhepunkt des Spielgefühls zulässt. Die Deutschlandausgabe bereichert den Markt, belebt den Spielabend und begeistert die Freunde dieser Spielgattung. Bahn frei daher für eine erste Reise!“ Nachschlag: Auch die Schweizer Bergwelt oder die Mittelgebirgslandschaften Skandinaviens werden inzwischen mit Plastikzügen durchfügt, Ergänzungsmechanismen zu Europa und dergleichen mehr Derivate aus Würfeln und Karten bringen immer wieder neue Facetten in einen ganz exquisiten Spielmechanismus. Erleben Sie diesen am besten direkt im „Bahnhof“ Österreichisches Spielmuseum in

Leopoldsdorf. Website: www.spielen.at

Ganze Kontinente und Schienennetze überstrahlt unser gewohnter Lichtkegel bei den üppig ausgelegten Plänen der Zug um Zug-Familie. Selbst der Hobbygeograf kommt auf seine Rechnung, sind doch die Stadtziele nicht nur optisches Beiwerk sondern bestens integrierter Bestandteil eines unglaublichen Erfolgsmechanismus. Die simplen Grundregeln, das Verbinden von Start- und Zielbahnhöfen mit ein paar Dutzend farbigen Plastikbloks, das Sammeln von entsprechenden „Gleiskarten“, das langsame Anwachsen der Liniennetze, und schließlich das finale Offenlegen der eigenen, circa einstündigen Arbeitsbilanz, das ist auch schon alles, was dieses „Zug um Zug“ zu bieten hat. Und doch ist dies gleichzeitig eine gigantische Welt für sich! Jedes Spiel bringt Überraschungen, oft fehlt ein einziges Gleisstück, oft nimmt ein Mitspieler im letzten Moment die siegesprechende Verbindung für sich in Anspruch, oft bringt das Nachziehen von Zielkarten eine unerwartete Wende im Streben nach Perfektion, also optimierter Gleisanlage. Es gibt keine beste Strategie, es fehlt auch das langatmige Taktieren, und doch geht nichts ohne Planung, die ihrerseits wieder von einem zufälligen Momentereignis zunichte gemacht werden kann. Fast paradox, aber die Handschrift des genialen Alan Moon hat für einmal mehr eine perfekte Symbiose aus Planung, Infomangel und Glück geschaffen. „Zug um Zug“ darf mit allen seinen Varianten im Herz des Spannungsdreiecks (Anm.: siehe Aufsatz auf meiner Homepage) angesiedelt werden. Wenn auch diese „Spiel-perle“ nur mit dem Grundtitel angekündigt wird, so möchte ich meinen Leserinnen und Lesern ausdrücklich empfehlen, alle Länder- und Kontinentalpläne auszuloten. Mit feinnuancierten Regelergänzungen bieten sich immer wieder neue, reizvolle Herausforderungen. Die Reise endet eben nicht in Los

EMPFEHLUNG #52

Autor: Alan R. Moon

Preis: € 35,00

Jahr: 2004 - weitere Ausgaben

Verlag: Days of Wonder

www.daysof wonder.com/de

SPIELER

3-5

ALTER

8+

DAUER

60+

Planung Info+ Glück

Man muss planen, um optimale Streckenverbindungen zu schaffen, keine Frage. Man braucht auch Glück, dass einem niemand einen wichtigen Streckenabschnitt vor der Nase wegschnappt, und man darf die Gegenspieler bis zum finalen Showdown ob seiner Ziele im Unklaren lassen. Eine wirklich perfekte Mischung für fast jeden Spielgeschmack.

Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie in jedem Fall zuerst das Amerika-Originalspiel, da hier die Grundregeln sehr eingängig, fast intuitiv erfasst werden können. Wer zu Zweit „Zug um Zug“ genießen möchte, dem empfehle ich den Skandinavien-Plan („Nordic Countries“). Wer Europa-Ziele präferiert, ist eingeladen, bei den Bahnhöfen eine spezielle Wertung (unserer Spielrunde) zu versuchen: Der 1. Bahnhof kostet einen Punkt, der 2. Bahnhof zwei Punkte, usw., allerdings maximal bis zu 6 Punkten. Am Ende werden nicht benutzte Bahnhöfe dagegen nicht mit Extrapunkten prämiert.

Hugos BLITZLICHT

Stundenlang und nahezu ohne Ermüdungserscheinungen bauen wir immer wieder neue Streckenverbindungen auf allen verfügbaren „Zug um Zug“-Plänen. Der Grund: Dieses „Eisenbahnspiel“ ist leichtgängig, schnell erfassbar, abwechslungsreich und bis zuletzt für Überraschungen gut. Zudem bildet sich ein sehr ästhetisches Streckennetz, das selbst nachträglich zur Kurzanalyse einlädt. Herzlichen Dank an Alan Moon!

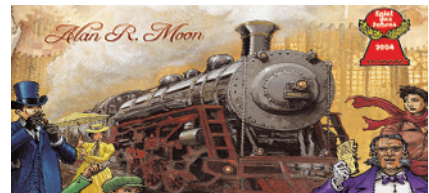
VORANKÜNDIGUNG:

THE HIGH KINGS OF TARA

Project Kells

Angeles oder Cádiz, in Edinburgh oder in Kopenhagen – Zug um Zug „erfahren“ sich passionierte Eisenbahnfreunde stattdessen immer neue Ziele.

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



IMPRESSUM

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

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach- oder Geldleistungen von den Verlagen. (Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2010 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, 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

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter