

# In 80 Spielen um die Welt

entnommen: www.frisch-gespielt.at fg 1 2014

**HANS IM GLÜCK: RUSSIAN RAILROADS** von Helmut Ohley & Leonhard Orgler für 2 - 4 RRR-Russen

## WEISSE SCHIENEN AUS SIBIRIEN

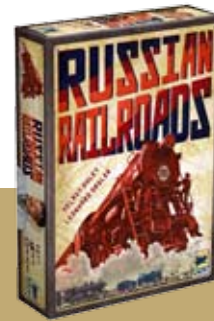
„Die Kapitalisten werden uns noch den Strick verkaufen, mit dem wir sie aufknüpfen“ soll Lenin bekanntlich gesagt haben. Und was haben wir den Russen in den letzten Jahren nicht alles an tollen innovativen Worker-Placement-Spielen geliefert! Als Dank dafür bekommen wir jetzt die Möglichkeit, mit unseren Arbeitern Schienen in Russland zu verlegen.

In Brettspielen sind Schienen stets schwarz; auch im Osten ist das zunächst einmal so. Doch sollen wir bereits gelegte Schienen grau „übermalen“ (weil das angeblich eine Aufwertung bedeutet). Graue Schienen dürfen dennoch nicht gleich verlegt werden, es bleibt bei der schwarzen Grundfarbe, „verschönert“ mit grauem Lack. Der nächste Direktor des Planwirtschaftsministeriums dürfte jedoch offenbar die braune Farbe bevorzugen, also heißt es für uns wieder ran an die Farbtöpfe. Und so geht es weiter, bis wir letztlich bei der weißen Farbe angelangt sind. Dabei hätten wir doch schon zu Beginn wissen müssen, dass Weiß die einzig logische Schienenfarbe für Russland ist: Im langen Winter sind die Geleise dann nämlich quasi unsichtbar, und im (damals herandrohenden) 1. WK können Feinde nicht nur aufgrund der russischen Kälte, sondern auch durch stete Stolpergefahr mürbe gemacht werden.

### IM OSTEN NICHTS NEUES?

Mit dem Einsetzen von Arbeitern werden hier also Schienen auf drei Strecken verlegt, diese aufgewertet, eine Industrie-Leiste weiterentwickelt, bessere Lokomotiven und Fabriken gekauft, etc. Das alles natürlich für Siegpunkte, aber auch um für unsere Mühen zwischendurch mit diversen Boni belohnt zu werden, die einem etwa erst das „Umfarben“ der Schienen erlauben, weitere Arbeiter oder sonstige reizvolle Vorteile verschaffen. Viele dieser Boni will man außerdem möglichst bald haben und bestmöglich kombinieren. Wesentlich ist die Entscheidung für eine bestimmte Strategie bereits zu Beginn, die dann konsequent durchge-

spielt werden sollte; spätere taktische Planänderungen sind nämlich weniger erfolgversprechend. Obgleich schon durch den Wettstreit um die (bzw. die wechselseitige Wegnahme der) besten Aktionsfelder natürlich für Interaktion gesorgt ist, kann sich das – spannende und immer dynamischer werdende – Spielerlebnis doch auch wie eine solitäre Optimierungsaufgabe anfühlen. Verstärkt wird dieser Eindruck noch dadurch, dass wir uns nicht auf einem gemeinsamen Plan von „Mütterchen Russland“ ausbreiten, sondern jeder nur – abgesehen vom gemeinsamen Einsetzen in der Mitte – auf seinem eigenen Tableau herumwerkelt. Außerdem geht es letztlich weniger um das Obsiegen über die Mitspieler, sondern um das Knacken eines bereits früher erreichten High-Scores: 300 Punkte sind Standard, über 400 gibt es einen Stachanow-Orden und bei mehr als 500 darf man mit Wodka aus Olgas Winterstiefel feiern.



FAZIT

9+\*

HARALD SCHATZL

*Russian Railroads* ist ein gelungenes, komplexes, eher abstraktes Worker-Placement-Spiel im immer an 1830 erinnernden Eisenbahn-Genre (vorrangig) für Vielspieler, das eine Vielzahl an ausgezeichnet abgestimmten Strategien offeriert und insbesondere dadurch zu begeistern vermag. Das längere Regelwerk ist ausgezeichnet und erfreulich verständlich formuliert; auch das Spielmaterial passt zum sehr positiven Gesamteindruck.

\* sehr gut abgestimmt

