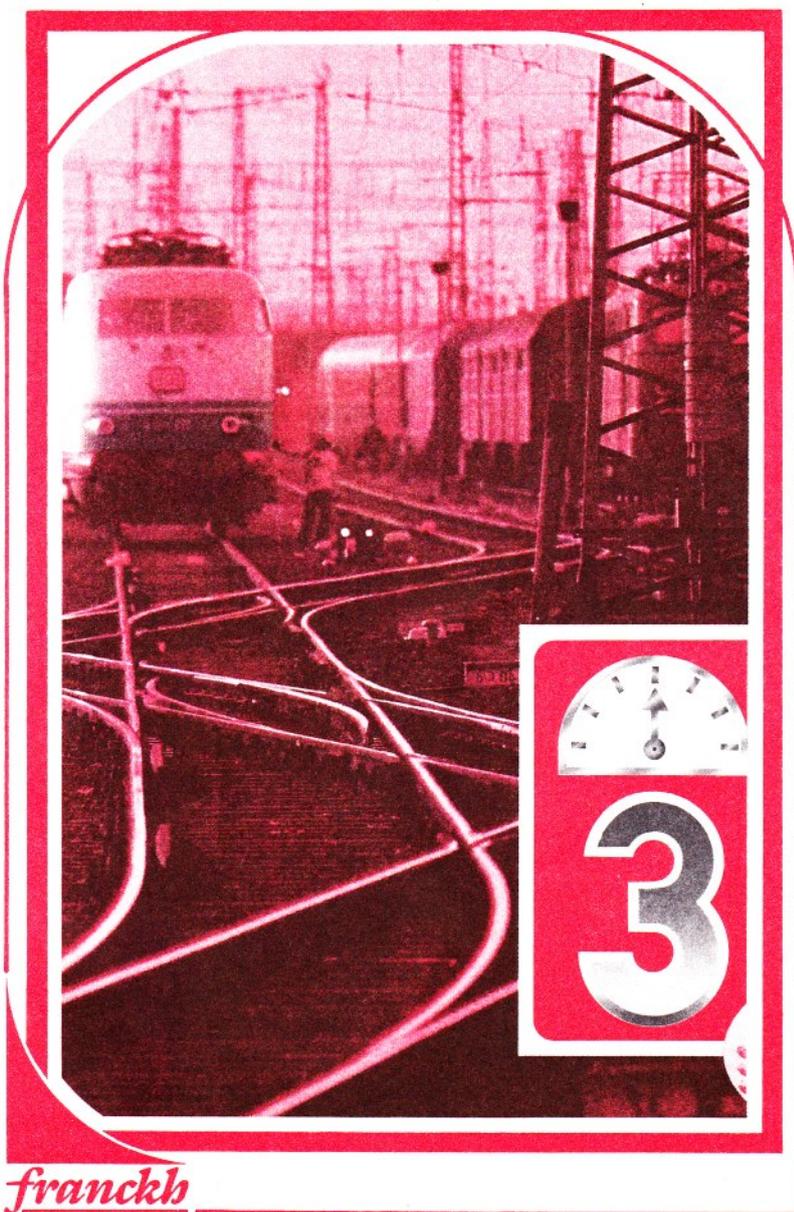


Helge Andersen

LOCOMOTION



franckh

LOCOMOTION

Ein Bahnspiel für 2–4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Helge Andersen

(angeregt durch die Rangierprobleme Sam Loyds)

Spielmaterial:

45 Schienen – 4 Loks (in 4 Farben) – 16 Wagen (je 4 in 4 Farben) – 4 Lok-Karten – 4 Wagen-Karten – 28 Geschwindigkeits-Karten (je 4 mit den Werten 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6) – 1 Würfel – 1 Spielanleitung.

Spielziel:

Es gewinnt, wer als erster 4 Wagen in der vorgegebenen Reihenfolge hinter seiner Lok platziert hat.

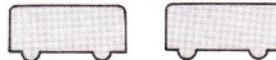
Vorbemerkung:

Angekuppelte Wagen müssen sich – und gegebenenfalls die Lok – berühren (in Kurven durch je eine Kante):

Richtig:



Falsch:



Abkuppeln bedeutet, daß ein Zwischenraum geschaffen werden muß:

Vorher:



Nachher:

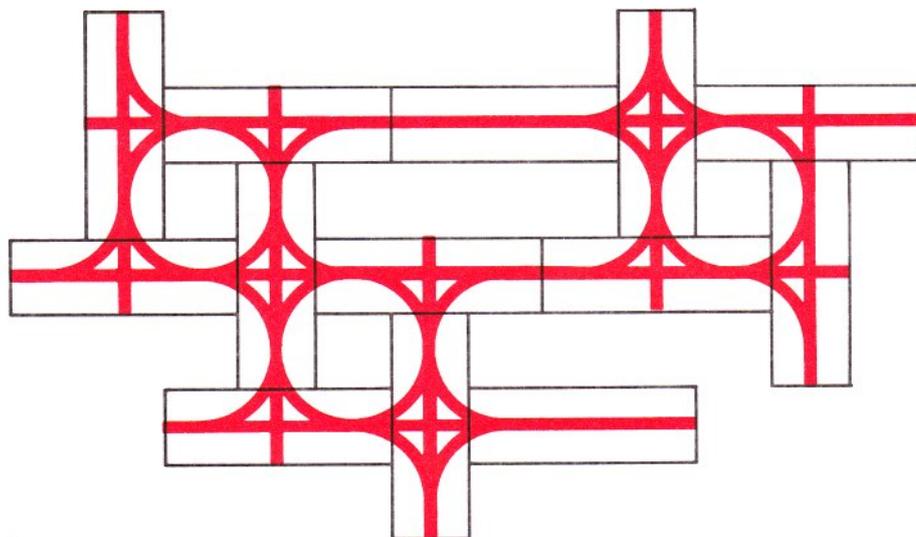


abgekuppelt

Vorbereitung:

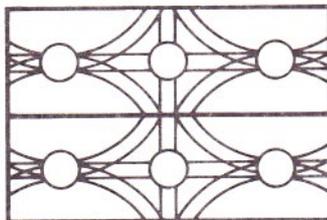
1. Alle Spieler legen gemeinsam ein Streckennetz aus allen 45 oder weniger Schienenteilen, die sie puzzleartig miteinander verbinden. Der Schwierigkeitsgrad nimmt zu, je weniger Schienen ausgelegt werden (vor allem im 2-Personen-Spiel zu empfehlen).

Beispiel für einen Teil eines möglichen Streckennetzes, bestehend aus nur 13 Schienen. Rot eingezeichnet: Der mögliche Streckenverlauf:



2. Dabei muß jedes Schienenteil durch mindestens eine Spur mit einem anderen Teil verbunden sein. An der Längsseite dürfen die Schienenstücke nicht parallel miteinander verbunden werden.

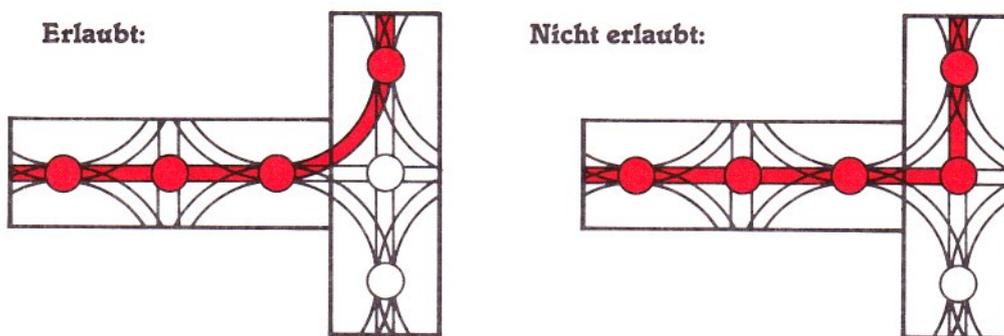
Nicht erlaubt:



3. Jeder Punkt der Schienenteile **muß** im späteren Spielverlauf durch die Loks erreicht werden können.
4. Dann werden je Spieler 4 verschiedenfarbige Wagen und 1 Lok auf beliebige Schienenpunkte gesetzt, nach Möglichkeit über das gesamte Streckennetz gleichmäßig verteilt. Jeder Wagen und jede Lok muß so plziert werden, daß ein Ankuppeln vorne oder hinten möglich ist, d. h. die Wagen und die Loks müssen immer so aufgebaut werden, daß sie jederzeit rangierfähig sind.
5. Die Lok-Karten werden gemischt. Jeder Spieler zieht eine der verdeckt ausliegenden Lok-Karten und erfährt erst jetzt die Farbe **seiner** Lok. Er legt die Karte offen vor sich hin.
6. Dann werden die Wagen-Karten gemischt, nacheinander aufgedeckt und offen nebeneinander ausgelegt. In dieser ausgelosten, für alle Spieler verbindlichen Reihenfolge müssen sich die Wagen bei Spielschluß hinter den Loks befinden.

Spiel 1: Locomotion mit Würfel

1. Für dieses Spiel benötigt man die Geschwindigkeits-Karten nicht. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
2. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht seine eigene Lok entsprechend viele Punkte entlang den Spuren vor- oder rückwärts in beliebiger Richtung. Die erwürfelte Zahl gibt die **Höchstpunktzahl** der Punkte an, die zurückgelegt werden dürfen. Man darf überzählige, nicht genutzte Augenzahlen verfallen lassen.
3. Wenn eine Lok Wagen angekuppelt hat, so zieht man zunächst mit der Lok und rückt dann die Wagen nach (bzw. zieht bei einer Rückwärtsfahrt zuerst mit dem hintersten Wagen und rückt dann die anderen Wagen mit der Lok nach).
4. Man darf nicht »eckig« abbiegen, sondern nur auf Bogen-Spuren:



5. Grundsätzlich ist darauf zu achten, daß sich alle Wagen und Loks auf Schienenpunkten befinden. Sie brauchen (vor allem in den Kurven) nicht unbedingt **mittig** auf den Punkten zu stehen. Wichtig ist nur, daß eindeutig erkennbar ist, **auf welchen Punkten** sie sich befinden.
6. Auf der Strecke befindliche Wagen oder Loks dürfen **nicht** »übersprungen« oder verdreht werden.
7. Jederzeit darf man Wagen von der **eigenen** Lok (nicht von einer fremdem Lok!) ab- und später wieder ankuppeln. Jedes An- oder Abkuppeln kostet einen Würfelpunkt (= Schritt). Auch wenn zwei oder mehr zusammenhängende Wagen **gemeinsam, d. h. als Einheit**, an- oder abgekuppelt werden, kostet das nur einen einzigen Würfelpunkt.
8. Wagen ohne Lok dürfen **nicht** ziehen.
9. Um Wagen anzukuppeln oder um manövrieren zu können, wird es häufig nötig sein, schon angekuppelte Wagen für kurze oder längere Zeit wieder abzukuppeln, vielleicht wegen eines zu kurzen Streckenabschnittes oder um die Farbreihenfolge der Wagen zu verändern.
10. Eine Lok darf Wagen **nicht gleichzeitig vorn und hinten angekuppelt** haben.
11. Eine Lok darf zu keiner Zeit **zwei Wagen derselben Farbe** angekuppelt haben. Gegebenenfalls muß man rechtzeitig abkuppeln.
12. **Achtung:** Jeder Spieler muß darauf achten, daß seine Lok nicht durch plötzlich in den Weg gestellte Wagen blockiert werden kann. Ist das dennoch der Fall, so kann der Spieler erst dann wieder mit seiner Lok ziehen, wenn der Weg frei ist.
13. Wer als erster die 4 Wagen in der richtigen Farbreihenfolge hinter seine Lok gekuppelt hat, beendet das Spiel als Sieger.

Spiel 2: Locomotion ohne Würfel

Eine besonders reizvolle, mehr taktisch bestimmte Spielform ist das Spiel ohne Würfel, bei der jeder Spieler die Geschwindigkeit seiner Lok selbst bestimmen kann. Grundsätzlich gilt:

1. Jeder Spieler erhält einen Satz Geschwindigkeits-Karten von 0–6.
2. Die Startgeschwindigkeit kann beliebig gewählt werden.
3. Die Geschwindigkeit kann 0–6 betragen und muß durch die entsprechende Karte angezeigt werden, die offen vor dem jeweiligen Spieler liegt.
4. Man muß die Geschwindigkeit seiner Lok gegenüber der des letzten Zuges beibehalten oder darf sie um +1 oder –1 verändern (innerhalb des erlaubten Bereichs von 0–6 Schritten). Bei einer Veränderung muß die neue Karte offen ausgelegt werden.
5. Kann man die Geschwindigkeit nicht **vollständig** ausnutzen (z. B. wenn Loks oder Wagen den Weg versperren), so muß man so weit wie möglich fahren – und wenn das auch im ungünstigsten Fall in eine andere, nicht gewünschte Richtung ist! Die Geschwindigkeit geht anschließend auf 0 zurück (Vollbremsung!), und man darf während seines nächsten Zuges nur die Geschwindigkeit 0 (d. h. stehenbleiben) oder 1 fahren. (Die Geschwindigkeit des Zuges muß also bei dieser Spielvariante voll ausgenutzt werden; überzählige Punkte verfallen hier nicht).
6. Das An- und Abkuppeln von Wagen entspricht, wie im Spiel **mit** Würfel, jeweils **einen** Schritt.
7. Ansonsten gelten die Regeln des Spiels **mit** Würfel.

Spiel 3: Locomotion für Solospieler

Auch als Solospiel ist **Locomotion** geeignet. Der Spieler erstellt zunächst das Streckennetz und plaziert dann 4 verschiedenfarbige Wagen sowie seine Lok. Er lost die Farbreihenfolge aus und versucht dann, die 4 Wagen mit möglichst wenigen Spielzügen hinter seine Lok zu hängen. Wenn er sich die Startplazierung der Wagen und der Lok gemerkt oder notiert hat, kann er in weiteren Durchgängen versuchen, die Anzahl der benötigten Spielzüge zu verringern. Auf diese Weise ist auch ein Wettbewerb mit anderen Spielern (bei dem gewinnt, wer die wenigsten Spielzüge benötigt) oder ein kooperatives Vorgehen möglich.

Weitere Varianten:

- a **Für ein Locomotion-Turnier** vereinbart man vor Spielbeginn, wieviele Spiele man spielen will. Der Sieger eines Spiels erhält 5 Punkte. Die übrigen Spieler erhalten für jeden Wagen, der zum Zeitpunkt des Spielendes in der richtigen Farbreihenfolge angehängt ist, 1 Punkt (fehlt beispielsweise der Farbwagen, der sich als erster hinter der Lok befinden muß, so gibt es 0 Punkte, auch wenn andere Farbwagen richtig angehängt sind). Wer nach allen Spielen die meisten Punkte aufweist, gewinnt das Spiel.
- b Wenn man einen schnelleren Spielverlauf wünscht oder wenn jüngere Spieler mitspielen sollen, so legt man weniger Streckenteile aus und/oder spielt nur mit 2 oder 3 verschiedenfarbigen Wagen je Spieler (anstelle der 4 Wagen).

Idee und Text: Helge Andersen
Gestaltung und Grafik: Claus Fritzmann

© 1987 Franckh'sche Verlagshandlung, W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Idea and text: Helge Andersen
Design and graphics: Claus Fritzmann

© 1987 Franckh'sche Verlagshandlung, W. Keller & Co., Stuttgart

The game and all its parts are protected by copyright. All applications outside the strict limits of the copyright law without the permission of the publishers are forbidden and will render liable to prosecution. This applies particularly to reproduction, translation, microfilming and storage and processing in electronic systems.

Idée et texte: Helge Andersen
Arrangement et graphique: Claus Fritzmann

© 1987 Franckh'sche Verlagshandlung, W. Keller & Co., Stuttgart

Le jeu, y compris toutes les pièces, est protégé par les droits d'auteur. Toute utilisation au-delà de ces droits, sans autorisation de la maison édition, est interdite et passible de peine. Ceci est notamment valable pour les reproductions, les traductions, les adaptations sur microfilms ainsi que le traitement sur systèmes électroniques.

Idee en tekst: Helge Andersen
Ontwerp en grafiek: Claus Fritzmann

© 1987 Franckh'sche Verlagshandlung, W. Keller & Co., Stuttgart

Dit spel inclusief alle onderdelen wordt beschermd d.m.v. copyright. Ieder gebruik buiten de strikte grenzen van de auteursrechten is zonder toestemming van de uitgever ontoelaatbaar en strafbaar. Dit geldt in het bijzonder voor vermenigvuldigingen, vertalingen, microverfilming en het opslaan en verwerken in elektronische systemen.