



# Das U-Bahn-Duell: Metro vs. Tube

Auch ein spielbox-Rezensent hat nur begrenzte Kapazitäten, seien es nun Geldmittel oder Lagerräume. Und so kann er nicht wahllos auf Messen abgreifen, was an neuen Spielen auf den Markt gekommen ist. ON THE UNDERGROUND, auf der SPIEL '06 vorgestellt, sah nicht nach einem Spiel aus, das man unbedingt braucht. Der Spielplan ließ einen Zug um Zug-Abklatsch vermuten. Und der Preis war nicht dazu angetan, das in Kauf zu nehmen. Schade, ich hätte zugreifen sollen.

Der Spielplan entfaltet sich zur achtfachen Größe der Spielschachtel und zeigt das Londoner U-Bahn-Netz. Touristen werden es wiedererkennen. Wer genauer hinschaut, stellt fest, dass manche Linienführung vereinfacht wurde und sich längst nicht jede Haltestelle auf dem Plan wiederfindet. Apropos Plan: Es ist in der Tat nur ein Plan, der zeigt, wo die Bahn-Strecken entlangführen sollen, den Bau müssen wir selbst in die Hand nehmen.

## 11 unterschiedliche Farben

Gebaut wird mit kleinen Holzstückchen von knapper halber Streichholzlänge. Die Stückchen gibt's in elf (!) verschiedenen Farben, und erstaunlicherweise lassen sich alle Farben gut voneinander unterscheiden. Jede Farbe steht für eine U-Bahn-Linie, jedes Holzstück verbindet zwei Haltestellen miteinander. Eine Linie kann beliebig ihren Anfang nehmen, muss dann aber an einem der beiden Enden fortgesetzt werden. Die Bauregeln bieten soweit keine Überraschungen. Abzweigungen sind möglich, müssen aber mit Holzchips bezahlt werden. Erkaufen kann ich mir die Chips, indem ich auf Streckenbau verzichte oder Endstationen anschließe.

Gebaut wird natürlich, um Kohle, Kies, Knete oder in diesem Fall schlicht Siegpunkte einzusacken. Und die

bekomme ich ganz profan, wenn ich mit meiner U-Bahn-Linie bestimmte Stationen erreiche, solche mit Eisenbahnanchluss, Endstationen, oder wenn ich touristische Ziele miteinander verbinde, die in jeder Partie anders platziert werden. Es spielt keine Rolle, ob schon jemand vor mir eine Station angeschlossen hat, er hat davon keinen Vorteil, ich keinen Nachteil.

Aber natürlich wär' es langweilig, wenn alle friedlich nebeneinander herbauen könnten. Der Konkurrenzdruck entsteht durch die Breite der U-Bahn-Tunnel. Viele haben nur Raum für eine einzige Linie, die dann exklusiv die Verbindung zwischen zwei Stationen herstellt. Auf den Hauptstrecken können meist zwei Linien parallel existieren, gelegentlich drei, in Ausnahmefällen sogar noch mehr.

Dass dieselbe Linie nicht beide Gleisstrecken in einem Tunnel belegen darf, versteht sich fast von selbst. Allerdings ist jeder Spieler Eigentümer gleich mehrerer Linien, wie viele hängt von der Spielerzahl ab, zwei sind es aber mindestens. Und die verschiedenen Linien eines Eigentümers dürfen durchaus parallel verlaufen, wenn er es denn für sinnvoll erachtet.

## Ein einziger Passagier

Damit wird es Zeit, die Fahrgäste ins Spiel zu bringen. Oder genauer gesagt: den Fahrgast. Es gibt nämlich nur einen. Den Fahrgast an sich. Er startet als übergroßer farbloser Holzpöppel im Zentrum Londons. Seine Ziele bestimmt ein Kartensatz, von dem vier Karten aufgedeckt werden. Jede Karte zeigt eine der U-Bahn-Stationen, die zu diesem Zweck in zwei Sorten eingeteilt wurden. Liegen von beiden Sorten Stationskarten aus, muss er jeweils eine besuchen, sonst reist er nur zu einer der vier Haltestellen.

Bewegt wird der Fahrgast von dem Spieler, der gerade am Zug ist. Aber dazu sollte ich zuvor endlich was zum Spielablauf sagen. Bin ich am Zug, kann ich zuerst bis zu vier Streckenabschnitte bauen. Ich muss mich dabei nicht auf eine einzige meiner Linien beschränken. Anschließend darf ich den Fahrgast bewegen. Der hat aber einen ausgeprägten eigenen Willen. Beispielsweise will er so wenig wie



### Am Rande bemerkt:

ON THE UNDERGROUND wird mit zweisprachiger Regel geliefert, doch kam die Liste der Mitarbeiter erst später hinzu, und dafür wurden Googles Sprachtools bemüht. Mit dessen Hilfe wurde aus dem Londoner U-Bahn-Plan „the Underground Map“ das „Unterirdische Diagramm“.

möglich zu Fuß gehen oder umsteigen. Ich bin eigentlich nur der Erfüllungshelfer des Passagierroboters. Nur wenn mehrere Ziele unter denselben Bedingungen zu erreichen sind, habe ich die Entscheidung, wohin er geht. Fährt er mit der U-Bahn, erhält der Besitzer der Linie das Fahrgeld; er muss dazu nicht an der Reihe sein.

Wenn ich an die Reihe komme, sehe ich, wohin der Fahrgast reisen will. Das heißt aber noch lange nicht, dass ich ihm mit meinen U-Bahn-Linien den Weg bereiten kann. Da vorhandene Strecken nur verlängert und gerade mal vier Teilstücke pro Spielzug gebaut werden können, sind meine Möglichkeiten arg begrenzt. Doch nur an die Einkünfte des aktuellen Spielzugs zu denken, ist ohnehin kurzsichtig. Wichtig ist, sich frühzeitig Schlüsselstrecken zu sichern, und dabei hilft die Spielerfahrung, wenn auch nicht hundertprozentig, wofür schon die Mischung der Zielkarten sorgt.

ON THE UNDERGROUND ist nicht originell, dafür gibt es schon zu viele Spiele, in denen Bahnstrecken verbaut werden. Es stellt auch keine großen Anforderungen ans Hirn, der Einstieg ist leicht, die Spielregeln sind gerade mal vier Seiten lang, inklusive zahlreicher Grafiken. Aber trotzdem ist das Spiel nicht banal. Bau und Betrieb des U-Bahn-Netzes sind perfekt miteinander verknüpft. Es gibt ein klar strukturiertes Punktesystem, keine aufgepöppelte Rechnerei. Ein schönes Familienspiel mit solidem Spielmaterial.

### I ... und french style

Auch in METROMANIA wird ein U-Bahn-Netz aufgebaut. Die Stadt ist hier jedoch eine fiktive. Und sie sieht in jeder Partie ein wenig anders aus. Sechs große Dreiecke werden wie Tortenstücke zusammengesetzt und in einen Rahmen platziert, der die Stadtfläche umschließt. Die Stadt ist von einem Raster überzogen, das dreieckige Legeplättchen aufnehmen wird.

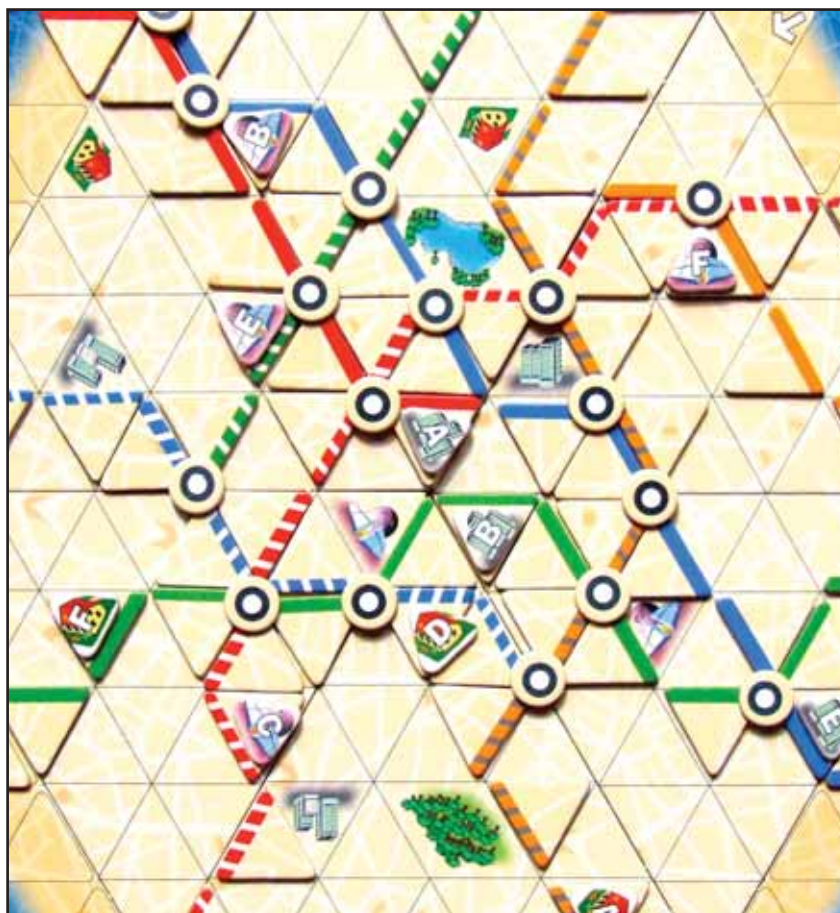
An einer Kante dieser Plättchen verläuft ein U-Bahn-Teilstück.

Das U-Bahn-Netz entsteht durch das Auslegen der Dreiecksplättchen. Auf dem Spielplan sind keine Linien vorgegeben, wir sind also völlig frei, wo wir unsere Bahnstrecken bauen. Aber natürlich müssen wir auch hier Bauregeln einhalten. So muss die Strecke am Stadtrand beginnen und die Auswahl an Startfeldern ist begrenzt. Auch der Endpunkt der Linie liegt am Stadtrand, und zwar in gebührender Entfernung vom Startort. Es liegt auf der Hand, dass wir einander irgendwann in die Quere kommen, wenn jeder seine Strecken quer durch die Stadt



zug, was im Spiel zu viert die Regel ist. Im schlimmsten Fall verliere ich sogar alle bis dahin gesammelten Punkte, wenn keine meiner Linien ihr Ziel erreicht. Nicht nur das: Ich bin auch zur Untätigkeit verdammt, wenn meine Linien blockiert sind. Frust ist vorprogrammiert.

Wofür gibt es überhaupt Punkte? Quer über die Stadt verteilt finden sich Wohnorte, Arbeitsstätten und Vergnügungszentren. Wer an einem solchen Ge-



bauen muss, besonders, da jeder Spieler gleich zwei U-Bahn-Linien hat.

### I Frust beim Bau

Zwar können sich die Linien kreuzen, doch wird der Platz auf dem Spielplan schnell knapp, weil Plättchen gelegt werden, um die U-Bahn zu bauen. Schaffe ich es bis zum Ende der Bauphase nicht, meine beiden Strecken von Stadtrand zu Stadtrand fertigzustellen, droht Punktab-

biet eine Haltestelle errichtet, bekommt dafür einen Punkt gut geschrieben. Sehr viele sind auf diese Weise allerdings nicht zu gewinnen.

Haltestellen entstehen automatisch, wenn beim U-Bahn-Bau zwei Linien aufeinander stoßen oder nach einer Parallelstrecke wieder auseinanderlaufen. Ich kann Haltestellen aber auch eigenmächtig



Anzeige



einrichten, muss dafür jedoch einen ganzen Spielzug investieren und auf den Streckenbau verzichten. Der Haltestellenbau ist wichtig für die Betriebsphase des Spiels. Vor Spielbeginn wurden allen Mitspielern Zielorte zugelost. Die Plättchen dieser Orte sollte man tunlichst während der Bauphase auf dem Spielplan unterbringen und an Haltestellen anschließen. Denn nach der Bauphase finden zwischen diesen Zielen „Testfahrten“ statt. Ist eine solche Fahrt nicht möglich, weil ein Ort fehlt oder keine U-Bahn-Verbindung besteht, hagelt es Strafpunkte für die Spieler, die diesen Lapsus verschuldet haben.

### I Nur die schnellste Strecke zählt

Um herauszufinden, wer für eine Testfahrt Punkte einsammeln darf, werden die „Fahrzeiten“ zwischen Start und Ziel ermittelt. Dafür werden die Haltestellen und Linienwechsel zwischen den beiden Endpunkten gezählt. Liegen sie weit auseinander, kann das schon mal in eine ausgedehnte Zählerei ausarten, denn nur wer an der schnellsten Strecke mitgebaut hat, wird belohnt.

Tatsächlich ist diese Betriebsphase nur eine extensive Punkteermittlungsphase. Da fährt kein Zug nach nirgendwo, da werden nur Stationen und Strecken gezählt. Nach sieben Testfahrten haben wir einen Sieger, natürlich den mit den meisten Punkten. Und nicht immer weiß er eine ehrliche Antwort auf die Frage, warum er denn nun gewonnen hat.

Ich möchte dieses Spiel gern mögen, immerhin hat sich der Autor einige nette Details für die thematische Verpackung einfallen lassen, zum Beispiel die Idee, dass die Stadtverwaltung Testfahrten durchführen lässt, um den effektivsten Unternehmen Punkte zu verleihen. Auch die Idee mit den Fahrzeiten kannte ich noch nicht. Manches mutet aber auch merkwürdig an, wie die Bestrafung von Spielern mit Punktabzug: „Alle Schuldigen müssen bestraft werden.“ Der Satz knallt wie ein Peitschenhieb und ist kein Einfall des deutschen Übersetzers.

Die Spielregel macht den Einstieg in das relativ einfache Spiel nicht leicht. Erst wenn man sich die Beispielgrafiken ansieht, begreift man, was hier wie abläuft, und erst wenn man eine Partie hinter sich hat, weiß man, worauf es ankommt. Aber

### Metromania zu zweit

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler leitet nur eine einzige Gesellschaft und baut 2 Linien (wie im Spiel zu dritt oder viert). Jeder Spieler nimmt 6 Zielorte A-F, einer die der linken Tabellenspalte auf dem Spielplan, der andere die der rechten.

**Testfahrten:** Wenn die Linien beider Spieler an der schnellsten Fahrt teilnehmen, erhält keiner von beiden Punkte. Wenn beide Spieler Schuld an der Streichung einer Testfahrt haben, verliert keiner der beiden Spieler Punkte.

Die anderen Spielregeln bleiben unverändert.

hilft das? Klar ist, ich muss meine Strecken möglichst ungehindert durch die Stadt bringen und den Mitspielern gleichzeitig diese Möglichkeit verbauen. Ich sollte Wohnorte, Arbeitsstätten und Vergnügungszentren ans Netz schließen, um Punkte zu sammeln. Und ich muss die Ortsplättchen unbedingt so einsetzen, dass hinterher die Testfahrten stattfinden können – solange ich aber nur „mein“ Ende der Teststrecke kenne, ist das nicht vorhersehbar. Allerdings hat der Besitzer des anderen Endes ebenfalls ein Interesse dran, dass die Verbindung zustande kommt, sonst kassiert auch er Strafpunkte. Das deutet darauf hin, dass es bei aller Konkurrenz auch kooperative Elemente gibt, und so erzählt es auch die Spielregel. In der Praxis findet diese Kooperation allerdings nicht statt.

### I Besser zu zweit

Während uns das Spiel zu viert weniger begeistern konnte, nahm der Spielspaß mit abnehmender Spielerzahl zu. Am bes-

ten gefiel uns METROMANIA zu zweit, allerdings nicht mit der in der Anleitung abgedruckten Spielregel. Versehentlich wurde nur die Regel für "Fortgeschrittene" veröffentlicht, nach der jeder Spieler abwechselnd die Rollen von zwei Spielern übernimmt. Diese Regel sollten Sie ganz schnell vergessen. Die normale Regel für das Spiel zu zweit ist nur auf [www.metromania.org](http://www.metromania.org) nachzulesen – und in dieser spielbox (siehe Kasten). Zu zweit ist das Ganze planbarer, der Spielplan nicht so überfüllt, der Frustrationsfaktor gleich null.

Was sich mit der Spielerzahl nicht ändert, ist das Spielmaterial. An der Qualität ist nichts auszusetzen, aber leider ist alles etwas klein und „fummelig“ geraten; es braucht Fingerspitzengefühl, wenn man die Ortsplättchen auf die Gleisplättchen legt und dazwischen noch Stationsmarker platzieren will.

Unterm Strich blieb METROMANIA leider hinter unseren Erwartungen zurück. Wenn wir uns zwischen beiden Spielen entscheiden müssen, gewinnt eindeutig ON THE UNDERGROUND. *KMW*



**Titel:** On the Underground  
**Verlag:** JKLM / Rio Grande Games  
**Autor:** Sebastian Bleasdale  
**Grafik:** Matthias Catrein  
**Spieler:** 2-5  
**Alter:** ab ca. 7 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>8</b>
Christwart Conrad* .....	8
Christian Klein .....	7

\* Zu viel Wartezeit bei mehr als drei Spielern.



**Titel:** Metromania  
**Verlag:** Spiel-ou-Face  
**Autor:** Jean-Michel Maman  
**Grafik:** PixelArt Mango  
**Spieler:** 2-4  
**Alter:** ab ca. 9 Jahren  
**Dauer:** ca. 45 Minuten  
**Preis:** ca. 18 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>6</b>
Matthias Hardel .....	5

