

Würfel-Bahnfahrt im Sauerland 1964

Ein kümmerlicher Rest ist heute aus dem einst so stolzen Nebenbahnnetz im Sauerland geblieben. Drehen wir die Zeit zurück...

Die Spieler würfeln im Uhrzeigersinn und setzen ihre Spielfigur entsprechend der Augenzahl des Würfels auf dem Spielfeld auf dem dicken Linienstrang von Dortmund nach Winterberg von Bahnhof zu Bahnhof vor. Pfeile auf einigen Feldern geben zur Orientierung die Fahrtrichtung vor.

Hier und dort erleichtern oder erschweren Sonderfelder die Fahrt. Dabei ist es möglich, dass ein Spieler aussetzen muss, er eine Abkürzung nehmen kann oder eine Ebene zurück geschickt wird.

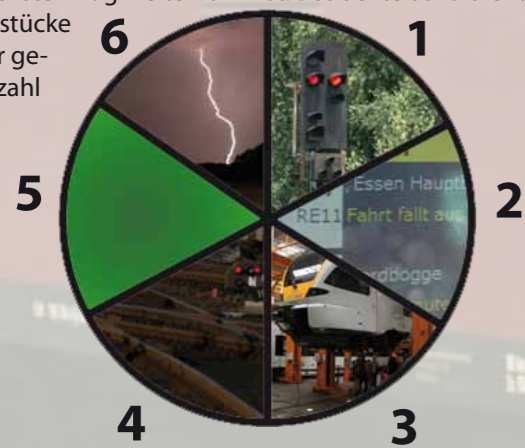
Die Bedeutung der Sonderfelder:

Grün: Würfel direkt noch einmal. Wenn du eine ungerade Zahl würfelst, setzt du die Spielfigur auf das andere Ende des schmalen Linienweges um und setzt beim nächsten Zug von dort in Pfeilrichtung fort. Ansonsten fährst du auf dem dicken Linienstrang weiter – aber auch erst in der nächsten Runde.

Gelb: Würfel noch einmal. Mit einer 1, 3, 4 oder 6 fährst du in der nächsten Runde auf dem dicken Hauptweg fort. Bei einer 2 oder 5 setzt du die Figur auf das andere Ende des Nebenweges um und spielst beim nächsten Zug von dort in Pfeilrichtung weiter.

Orange: Würfel jetzt zweimal und merke dir die Zahlen. Ist die Summe der Würfel größer oder gleich 10, kannst du deine Figur auf das Ende des Nebenweges umsetzen und spielst im nächsten Zug von dort weiter. Ansonsten geht es in der nächsten Runde auf dem dicken Hauptweg weiter.

Blau: Du erwürfelst dir deine eigene Störung im Betriebsablauf und entscheidest so, wie gut du im nächsten Zug weiterkommst. Betrachte dazu die folgende Torte, die sechs Kuchenstücke abhängig von der gewürfelten Augenzahl für dich bietet:



1. Signalstörung: Ein kurzfristiges Problem, das dich zu einer Pause zwingt. Techniker arbeiten bereits an der Lösung, du musst aber einmal aussetzen in der nächsten Runde.

2. Zugausfall: Du steigst in einen Eilzug und kommst schneller ans Ziel. Du darfst jetzt noch einmal würfeln und um die Augenzahl vorrücken. Solltest du auf einem neuen Sonderfeld landen, so ist dies zu missachten.

3. Störung am Triebfahrzeug: Es hilft nix – der Schienenbus will nicht mehr. Du musst auf den nächsten Takt warten und in der nächsten Runde einmal aussetzen.

4. Weichenstörung: Der Bahnhof lässt sich nicht anfahren. Du musst daher eine Station zurück setzen. Landest du auf einem Sonderfeld, so ist dies zu ignorieren.

5. Freie Fahrt – du darfst nochmal würfeln und um die Anzahl der Augenzahlen auf dem Spielfeld nach Vorne rücken. Kommst du auf einem Sonderfeld zum Stehen, so musst du das in diesem Spielzug auch noch erfüllen.

6. Unwetterbedingte Störung: Ein Bergrutsch verschüttet die Strecke vor dir. Du nimmst den Bus, der langsamer fährt. In der nächsten Runde musst du beim Würfeln zwei Punkte abziehen, bei einer „drei“ darfst du also nur ein Feld vorrücken, bei einer „zwei“ oder „eins“ gar nicht.

