



Saashi

## Get on board New York & London

Ill. von Monsieur Z

aus dem Französischen von Michael Kröhnert

IELLO 2021 · 30 Minuten · ab 8 · 2–5 Personen · ca. 25.99 ·  
3-760175-519406 ★★★★★

Wer schon immer einmal Busrouten planen wollte, kommt bei diesem Spiel voll auf seine Kosten: In *Get on board* muss man innerhalb von 12 Runden die perfekte Buslinie erschaffen und möglichst geschickt Fahrgäste ein- und ausladen. Alle ziehen zunächst eine Karte, auf der jeweils drei Stopps angegeben sind, die man im anfahren muss. Man darf dabei nicht seine eigene Route kreuzen, und in jeder Runde gibt es Vorgaben, ob man geradeaus fahren oder abbiegen muss und wie oft. Dabei kann man auf dem Weg unterschiedliche Arten von Fahrgästen aufsammeln und unterschiedliche Arten von Zielen anfahren. So ist es besonders günstig, wenn man viele Studentinnen dabei hat, wenn man an einer Universität hält, die Touristen wollen dagegen eher zu den Sehenswürdigkeiten. Stellt man es geschickt an, kann man sehr viele Punkte kassieren.

Auf mich persönlich wirkte der Spieleinhalt zunächst nur mäßig aufregend. Ich habe aber vor allem ein anderes Problem: Ich bin offenbar durch und durch Computerspiel-Mensch und musste feststellen, dass mir die Geduld fehlt, komplizierte Anleitungen zu lesen, bevor es mit dem Spielen losgeht. Bei Videospielen lernt man oft Mechaniken Schritt für Schritt und gewöhnt sich an diesen Komfort. Bei manchen Brett- oder Kartenspielen geht das auch, bei *Get on board* ist es dagegen schwierig, einfach mal anzufangen, weil man die Grundlagen schon ziemlich gut verinnerlicht haben muss, wenn man nicht unnötig viele Spielbögen verbrauchen und immer wieder von vorne anfangen will. Ich weise also vorsichtshalber darauf hin, dass man sich auch bei *Get on board* erstmal durch die Anleitung kämpfen muss. Hier ein heißer Geheimtipp von mir: Man sollte sich einfach einen Spielepartner suchen, der das Lesen und Erklären für einen übernimmt.

Auch wenn mir diese Aufgabe abgenommen wurde, war ich etwas erstaunt, dass ich beim Spielen dann doch viel Spaß hatte. Das spricht in meinen Augen dafür, dass das Spiel gut durchdacht und konstruiert ist. Dem Perfektionisten in mir stellen sich trotzdem Fragen wie die, warum ich bei Staus (also wenn man eine Straße befahren möchte, die schon von anderen befahren wurde) eigentlich Punktabzug kassieren muss, obwohl der Stau vielleicht in der anderen Fahrtrichtung ist. Aber natürlich würden solche Feinheiten das Spiel nochmal komplizierter und nerviger machen. Dennoch bleiben (und das trotz der ausführlichen Anleitung) noch kleinere Fragen offen, bei denen man dann das Handbuch noch einmal durchforsten muss. Schon nach einem Spieldurchlauf kamen uns einige Fragen, für die wir dann einfach Regeln selbst festgelegt haben, weil wir die Antwort im Handbuch nicht finden konnten. Solange man sich auf etwas einigen kann, ist das vielleicht gar nicht schlimm.



Der Spielspaß wird hier dadurch erhöht, dass gleich zwei Städte befahren werden können. Das ist gut, denn so eine Spielrunde ist erstaunlich schnell vorbei, wenn man es mit der Zeit vergleicht, die man investieren muss, um alles durchzulesen und zu erklären. Man kann die Stadt aber leider nicht frei wählen: Spielt man zu zweit bzw. dritt, nimmt man New York, zu viert oder fünft darf man in London Bus fahren. Wenn die 50 Spielbögen aufgebraucht sind, kann man sich mithilfe eines pdfs neue ausdrucken (<https://hutter-trade.com/sortiment/produkt/get-on-board-von-iello/>). Insgesamt ein nettes Spiel, aufgelockert durch moderne Illustrationen, auch wenn vieles auf Zufall basiert und die Spielmechanik nicht unbedingt neu ist.

Abb. von der Seite © <https://gamesweplay.de/getonboard.html>