



Rangieren als Spiel

Seit über 50 Jahren brüten Modellbahner über dem Rangierspiel „Timesaver“ – wer verschiebt am schnellsten? Wer benötigt die wenigsten Rangierbewegungen? Wir haben das Spiel für LGB angepasst. Jan Kotzaneck, Vorstandsmitglied des Arbeitskreises Modelleisenbahn Dessau, verrät, was beim Spiel zu beachten ist.

Sie haben für den Arbeitskreis Modelleisenbahn Dessau e. V. einen Timesaver realisiert. Wie funktioniert das Rangierspiel konkret?

Jan Kotzaneck: Zu Beginn werden die Loks in die Umfahrung und, je nach Schwierigkeitsgrad, eine Anzahl von Wagen in die Stumpfgleise gestellt. Die Wagen sind in geeigneter Weise gekennzeichnet. Nun wird für jeden Wagen durch einen Zettel oder eine Karte mit der Wagenkennzeichnung

ein neuer Standort festgelegt – und schon kann das Spiel beginnen

Was ist denn nach Ihren Erfahrungen die größte Herausforderung beim Umsetzen des Spiels?

Kotzaneck: Primär die Planung. Wenn sie sauber durchdacht ist, funktioniert das Ganze reibungslos. Umsetzen lässt sich der Timesaver theoretisch in allen gängigen Nenngrößen – von Z und N über H0 bis LGB. Je nachdem, wieviel Platz

zur Verfügung steht, sollte man die größtmögliche Spurweite anstreben, denn die Betriebssicherheit steigt mit der Nenngröße.

Wie legt man los? Was muss die Bauherrin oder der Bauherr als Erstes bedenken?

Kotzaneck: Beginnen sollte man mit der Auswahl und Beschaffung des Fahrzeugmaterials, denn auf dessen Abmaßen basiert die Planung. Die Wagen müssen alle die gleiche Fahr-

zeuglänge haben. Man kann sich auf eine Wagenbauart beschränken und diese mit Nummern versehen oder verschiedenfarbige Wagen beziehungsweise Wagen unterschiedlicher Bauart mit gleicher Fahrzeuglänge beschaffen. Da die Kupplung ständig benutzt wird, muss diese den Anforderungen entsprechen. Am besten ist eine Kupplungsbauart, bei der der Modellbahner nicht selbst Hand anlegen muss. Da der Nachwuchs sich gern am Timesaver misst, ist zu bedenken, dass die Haptik von Kindern oft noch grobmotorisch ist, was häufig zu Entgleisungen führt.

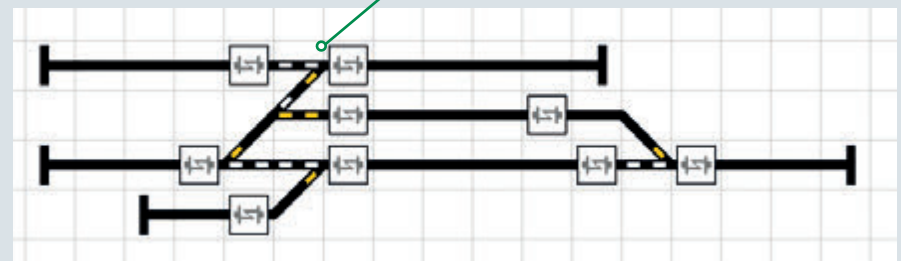
Und was ist entscheidend bei der Planung?

Kotzaneck: Die Gleislängen. Die Umfahrung im Zentrum ist so zu gestalten, dass dort ein Wagen locker hineinpasst – aber kein zweiter. Die Stumpfgleise müssen so bemessen sein, dass ein, zwei oder drei Wagen gerade so hineinpassen. Hat die Lokomotive eine größere

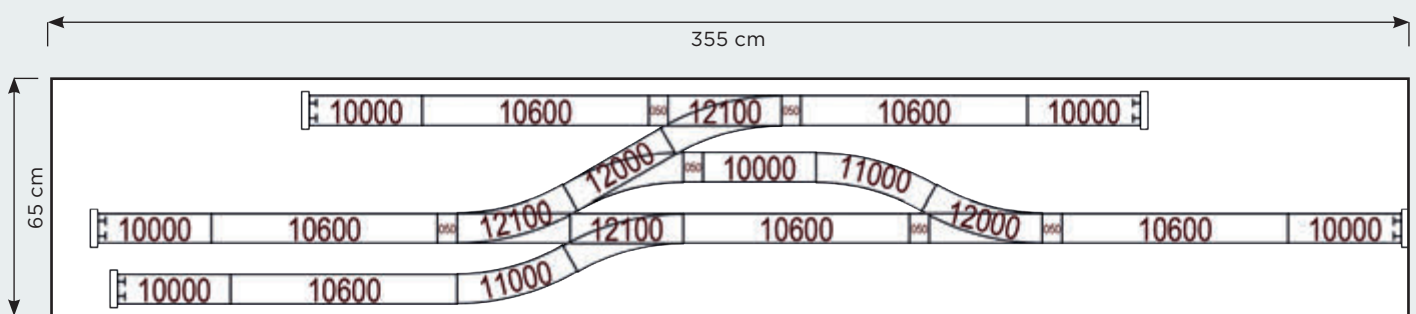
Ein Knobelspiel mit der Modellbahn gegen die Zeit oder andere Spieler

Einfaches Konzept, schwierige Ausführung: Der Timesaver, den John Allen 1972 im „Model Railroader“ vorstellte, kennt nur zwei Regeln – rangiere fünf Wagen von einer Ausgangs- in eine definierte Endposition und mache das so schnell wie möglich. Weil der Gleisplan gewissen Einschränkungen unterworfen ist – es lassen sich beispielsweise nicht alle Wagen einfach in ein Stumpfgleis schieben –, wird die Aufgabe schwierig. Der Gleisplan lässt sich als eigenständige Anlage umsetzen, kann aber auch mit einem Überfahrgleis an die große Anlage angeflanscht werden – oder an einen zweiten Timesaver für einen direkten Wettkampfmodus. Der Gleisplan lässt sich zudem in abgeänderter Form für einen Güterbahnhofs-Bereich verwenden, womit das Spiel direkt in die Anlage integriert ist.

Eine Abzweigung verbindet zwei Timesaver oder das Spiel mit der Anlage.



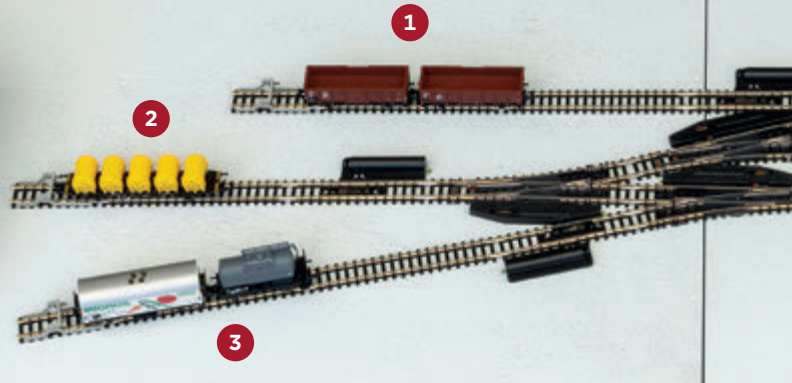
Gleisplan LGB Gleissystem



Gleisstückliste für das LGB Gleissystem

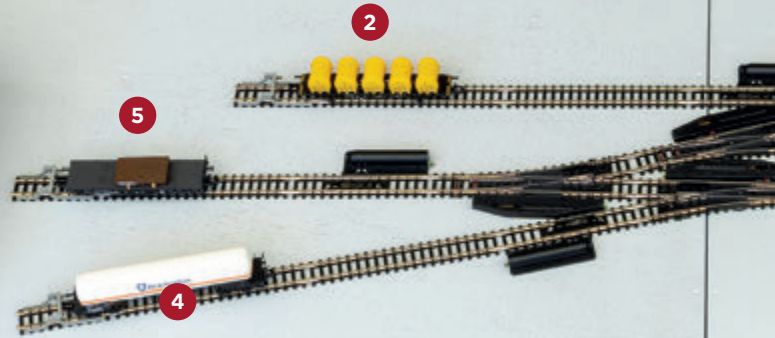
Anzahl	Art.-Nr.	Bezeichnung	Anzahl	Art.-Nr.	Bezeichnung
6 x	10000	Gleis gerade, Länge 300 mm	2 x	11000	Gleis gebogen, Radius R1 30°
6 x	10600	Gleis gerade, Länge 600 mm	2 x	12000	Handweiche rechts, Radius R1 30°
6 x	10050	Ausgleichgleis gerade, Länge 52 mm	3 x	12100	Handweiche links, Radius R1 30°
5 x	10310	Prellbock mit Gleisperrsignal			Anschlussgarnitur und Fahrgerät

Spielstart



Rangieren ohne Zweck wird schnell langweilig. Beim Timesaver geht es deshalb um Geschwindig- und/oder Geschicklichkeit. Zu Spielbeginn werden fünf Fahrzeuge auf die Gleise gesetzt (oben) – wir haben zwei Wageneinheiten einbezogen, um das Bild bunter zu machen und um die vorgeschriebene Fahrzeuglänge zu erreichen. Als Spielziel sind neue Positionen für die

Spielende



Fahrzeüglänge als die Wagen, so muss die Längendifferenz zur Stumpfgleislänge hinzugerechnet werden. Ein Stumpfgleis mit drei Stellplätzen kann beispielsweise mit drei Wagen besetzt werden. Es müssen aber auch zwei Wagen und die Lok dort hineinpassen. Berücksichtigt man die Längendifferenz nicht, gibt es ein Problem.

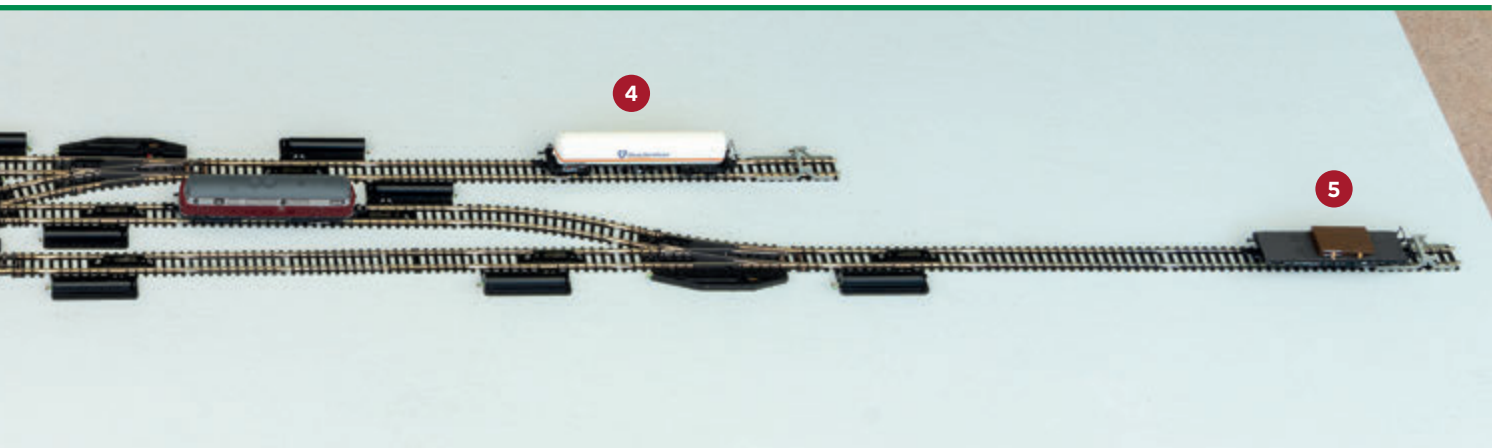
Das Spiel kann analog oder digital konzipiert werden, ganz nach Belieben. Wenn es auch für kleinere Kinder oder Modellbahnanlagen zugänglich sein soll, auf was ist zu achten?

Kotzaneck: Das Rangierspiel lässt sich, gerade für den Gebrauch durch Kinder, sehr einfach aufbauen – frei

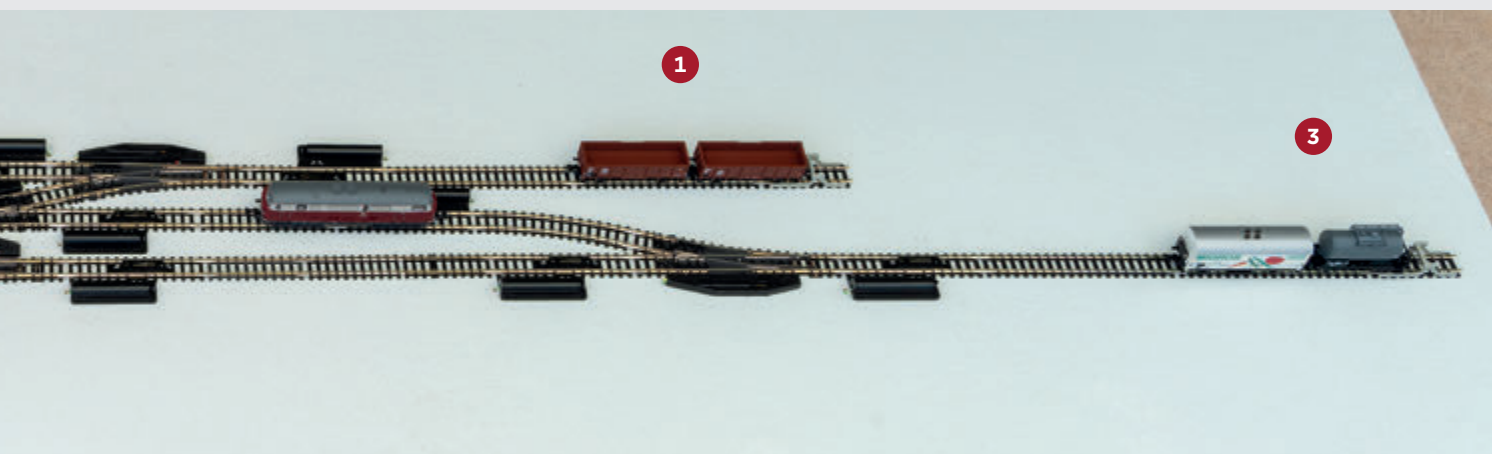
nach dem Motto: Was nicht eingebaut ist, kann auch nicht kaputtgehen. Ein Beispiel: Die Weichen werden einfach von Hand direkt an der Stellschwelle umgestellt, man benötigt also keinen Weichenantrieb. Ferner ermöglicht dieses Prinzip den Aufbau eines direkten haptischen Bezugs zum Stellvorgang – die meisten Kinder lernen die Funktion von Weichen erst beim



Rangierspaß im Bahnhof: Neben einer frei aufgebauten „Spielfläche“ lässt sich der Rangierbereich auch in einer Anlage integrieren.



Wagen definiert, die wir mit der Elektrolok befördern (unten). Die „Spielfläche“ besteht aus zwei parallel angeordneten Stumpfgleisen, die mit Kreuzungen verbunden sind – dazu gibt es eine Umfahrung und eine Abzweigung in ein kürzeres Stumpfgleis. Unsere Anlage, für die Sie Gleispläne und Stücklisten in Spur G auf den vorherigen Seiten finden, wird digital gesteuert.



Spiel kennen. Wichtig ist, dass alles aus möglichst robustem Material besteht. Das gilt vor allem für die Lokomotive. Sie sollte gute Langsamlaufereigenschaften haben und für die sichere Stromabnahme relativ schwer sein. Das erfüllen etwa Lokomotiven mit Drehgestellen. Die Steuerung der Lok sollte unbedingt die Geschwindigkeit begrenzen – Kinder neigen gern dazu, ans Maximum zu gehen. Am einfachsten gibt man eine Spannung oder digital eine Geschwindigkeit vor. Die Fahrt der Lok wird dann über einen Taster für jede Fahrtrichtung angesteuert.

Lässt sich das Spiel erschweren oder erleichtern?

Kotzaneck: Der Schwierigkeitsgrad des Spiels lässt sich selbstverständlich variieren. Vom Umsetzen nur eines Wagens bis hin zur Vollbesetzung der Gleisanlage lassen sich alle Zwischenstufen realisieren. Hinzu kommt die Möglichkeit, Wagen auch von einer Seite zur anderen unter Nutzung der zentralen Umfahrung umzusetzen, was den Schwierigkeitsgrad noch einmal deutlich anhebt.

Sie haben Ihren Timesaver als tragbare Lösung gebaut. Was war dafür der Beweggrund?

Kotzaneck: Unser Timesaver wurde von Anfang an transportabel geplant, da er

bei Modellbahnausstellungen zum Einsatz kommt. Hier können Kinder für eine Weile beschäftigt werden, während sich die Erwachsenen den Exponaten widmen. Natürlich lässt er sich in dieser Konstellation auch gut lagern.

Arbeitskreis Modelleisenbahn Dessau e. V.



Im Verein Arbeitskreis Modelleisenbahn Dessau haben sich engagierte Modelleisenbahner zusammengeschlossen mit dem Ziel einer öffentlichkeitswirksameren Förderung des modellbahnerischen Schaffens. Dazu baut der Arbeitskreis versiert und mit viel Engagement Anlagen, die er einem breiten Publikum präsentiert.

„Das Hobby Modelleisenbahn beschäftigt mich schon seit der Kindheit“, berichtet Jan Kotzaneck, der 1995 in Dessau eine Anstellung fand – und mit einigen Gleichgesinnten den Verein gründete. „Das Werkeln im eigenen Bastelraum ist zwar möglich, befriedigte mich aber nicht – erst der Austausch in einem Verein und die Präsentation des Selbsterschaffenen sind das Salz in der Suppe. Nur so kann man sich weiterentwickeln.“ Jan Kotzaneck gehört heute dem Vorstand an, in dem Kai Andersch den Vorsitz führt.

Kontakt: Arbeitskreis Modelleisenbahn Dessau e. V., Askanische Straße 152, 06842 Dessau-Roßlau, E-Mail: kai.andersch@gmx.de. Auf der Homepage (ak-modelleisenbahn-dessau.jimdo.com) wird unter „Private Projekte“ auch der Timesaver von Jan Kotzaneck vorgestellt.