

ein Hafen mit einem oder zwei Kranen Platz finden.

Ohne gestalterische Tricks liess sich das alles nicht unterbringen. Gewählt wurde ein «Hundeknochen» und der Hauptbahnhof ist ein Inselbahnhof; dadurch ist der Kreisverkehr inklusive Bahnhofsgleise gut acht Meter lang und die Endschlaufen verstecken sich in Tunnelröhren. Die «Doppelspur» wird so auf rund fünf Metern vorgegaukelt, was aber bisher niemanden gestört hat. Einen Kreisverkehr erachte ich aus heutiger Sicht als absolute Voraussetzung für anhaltenden Spielspaß bei der jungen Generation – die Züge sollen auf ihrer Fahrt aus allen möglichen Winkeln beobachtet werden können. Ein Schattenbahnhof wurde nicht eingeplant, denn zwei Weichen in einem Tunnel sind bereits pannenanfällig genug.

Zu einem möglichst hohen Spielwert gehört auch, dass die Straßen ebenso gewichtet werden, wie die Eisenbahn selbst. Denn mit den vorhandenen Siku-Modellen in 1:87 lässt sich wunderbar spielen. Die ursprüngliche Spielidee war, dass Schüttgut von einem Schiff in die zweiseitigen Selbstentladewagen umgeladen werden und dieses auf der oberen Ebene beim Kieswerk wieder entladen werden kann. Denn da gab es ein wunderbares Bild im Märklin-Katalog von 1975, den ich als Kind in- und auswendig kannte.

Weil ein Schenkel der Modellbahn vor dem Fenster steht, wurde eine Serviceöffnung für die Storenkurbel vorgesehen. Zudem ist der Teil mit der Wendeschleife auf Rollen und beweglich ausgeführt, weil sich dahinter die Balkontür verbirgt – dieser Teil sollte elektronisch bewusst einfach gehalten werden.

Hafen zum Testen

Der Anlagenteil mit dem Hafen wurde zuerst als Rangier-Testanlage gebaut. Er hat mit den Kranen, dem Schiff und vier Abstellgleisen bereits viel Betrieb zu bieten, und sollte zeigen, ob die Freude an der Spielbahn länger anhält, als bloss die Halbwertszeit eines Computerspiels. Das Resultat war zugegebenermassen ernüchternd, denn die Freude hielt jeweils nicht sehr lange an, weil man die Züge eben nicht fahren lassen und auch keine längeren Kompositionen zusammenstellen konnte. Simons bester Freund, der Nachbarsjunge, war dennoch begeistert und so verbrachten



Bruchgefährdete Teile sind wo möglich nur gesteckt, wie hier das grosse Tankstellenschild. Die kleine Kunststofflampe war geklebt und überlebte eine automobile Annäherung nicht. Die Telefonzelle steht in einer geschützten Nische.



Diese kleinen Schuppen sind – dem Spieltrieb zuliebe – nicht festgeklebt und stehen alle paar Tage an einem neuen Ort.



Genial kindgerecht ist der «Hin & Weg-Kleber» von Noch. Figuren können immer wieder umplaziert werden und haften an der neuen Stelle wieder.