

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Vorübergehend freier Raum – Für temporäre Aufstellung beschafftes 0-Spur-Material der tschechischen Firma ETS: Die Idee, für beschränkte Zeit eine Spielbahn mit höchstens angedeuteter Ausstattung zu montieren, lag nahe. Aufgebaut wurde die Anlage im Oktober 2016, wieder abgebaut im Mai 2017.

Aufbau

Eine schnelle Montage auf vorhandenen Unterbauten musste möglich sein. In diesem Fall standen dafür ein kleiner Tisch, eine für andere Zwecke konstruierte Anlagenplatte mit passenden Böcken und ein klappbarer Massagetisch zur Verfügung. Zusammen ergab dieses Mobiliar eine L-förmige Anlage mit Schenkellängen von ca. 3,5 m bei einer Breite von 0,8 m (Bahnhof) und 0,6 m (Fiddle-Yard-Schattenbahnhof).

Die Elektrik beschränkt sich auf das Notwendigste: möglichst viele Einspeisungen, um die nicht ganz zuverlässig leitenden Weichen zu überbrücken, dazu eine Reihe abschaltbarer Gleisabschnitte und die Beleuchtung für die Signale. Die Schalter für die Abstellabschnitte habe ich zwischen den Gleisen montiert. Die Kabel wurden oberflächlich verlegt und mit Klebstreifen fixiert. Um die Unterlagen zu schonen, wurden grosse Kartons ausgelegt und diese dann mit Packpapier abgedeckt, eine schnelle und billige Methode, um eine einheitlich aussehende Oberfläche zu erreichen, die ausserdem beliebig bekleb- oder sogar bemalbar ist.

Alle Weichen waren von Hand zu stellen, ebenso die Signale. Bei diesen handelt es sich übrigens um Messingmodelle in feiner Ausführung, die früher bei ETS zu erstaunlich günstigen Preisen zu haben waren. Die Ausführung entspricht den alten Formsignalen der österreichischen Bahnen. Ich habe eine Anzahl von Haupt-, Vor- und Rangiersignalen gekauft. Die Signale sind beleuchtbar.



Die Signalisierung der Ausfahrt von Creutzwald. Der GmP hat Ausfahrt aus Gleis 2. Da laut Reglement Ausfahrten nur mit 40 km/h max. erlaubt sind, erübrigt sich der zweite Signalflügel für Ausfahrt mit beschränkter Geschwindigkeit. Das blau-weiße Rangiersignal deckt die Ausfahrweichen und zeigt die Stellung «Rangieren verboten».

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Ausgestaltung

Die Ausgestaltung beschränkte sich auf Hintergrundkulissen, einen Perron, eine Verladerampe und den Freiverladeplatz. Für die bereits begonnene, teilweise in 3D vorgesehene Fabrik reichte dann die Zeit nicht mehr. Das Empfangsgebäude wurde von einer einmal gekauften CD mit Fotohintergründen genommen und in den Spur-0-Massstab transferiert, ebenso der angebaute Güterschuppen. Tanklager und Kohlehandlung sind fotografierte H0-Modelle von meiner Anlage, die entsprechend vergrößert wurden, der Schuppen der Landwirtschaftlichen Genossenschaft steht im Original in Urnäsch AR. Ich habe ihn seinerzeit so fotografiert, dass er sektionsweise entzerrt und als Hintergrundmodell benutzt werden kann. Das Erstellen dieser Hintergrundkulissen erwies sich als gute Übung, bedingt allerdings ein funktionierendes Bearbeitungsprogramm. Mit dem vom Netz heruntergeladenen Programm war das Ganze einigermassen mühsam, da es nur teilweise funktionierte. Es zeigte sich zum Beispiel, dass es besser ist, die Fotos eines Gebäudes in die Einzelgeschosse zu zerlegen und separat zu entzerren, besonders wenn man ein Fachwerkgebäude bearbeiten will. Durchlaufende Balken sollten sowohl in der Waagrechten wie in der Senkrechten einigermassen aufeinander stimmen. Bei den fotografierten H0-Modellen kommt es auf die Wahl des Kamerastandpunkts an: senkrecht von vorne, die Kamera etwa in mittlerer Höhe der Modelle. Die Verzerrung ist dann gering. Man muss einen neutralen Hintergrund in grau wählen und darf nicht zu nahe herangehen, sonst wird die Verzerrung sichtbar. Wichtig ist ausserdem, einen Massstab mitzufotografieren, damit das Umsetzen in den gewählten Modellmassstab möglichst einfach ist. Die Hintergründe wurden auf Wellpappe geklebt, um einen räumlichen Eindruck zu erwecken, auch für Perron, Verladerampe und Freiverladeplatz wurde dieses Material verwendet. Beklebt wurden diese Teile mit Strukturbildern, die man im Internet finden kann. Auf den Fotos wirken die Hintergründe etwas blass, weil ich sie nur im Sparmodus ausgedruckt habe. Allerdings sind alle Teile gespeichert und könnten bei Bedarf erneut verwendet werden.



Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Die Vorlagen für diese Hintergrund dürften bekannt sein – sie stehen auf meiner H0-Anlage: Tank- und Kohlelager von H. Huber, Brennstoffe und Düngemittel, in Creutzwald.



Das aus entzerrten Fotos zusammengesetzte Lagerhaus der Landwirtschaftlichen Genossenschaft Creutzwald. Die Sackstapel, Säcke, Milchkannen und Apfelkisten auf der Laderampe stammen aus Fotos im Internet und wurden auf die passende Grösse gebracht.



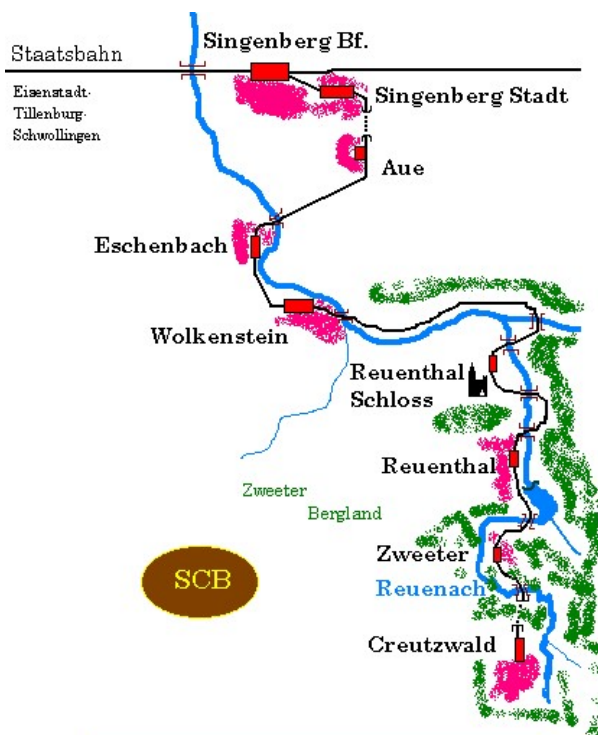
Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Das von einer CD mit fotorealistischen Hintergründen genommene Empfangsgebäude mit angebautem Güterschuppen.



Lagerhaus und Freiverladeplatz mit Rampe. Passende Lastautos fehlen leider noch...

Anlagenidee oder eine Fahrt mit der SCB



Singenberg-Creutzwald Bahn

Massstab ca. 1:200'000

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Gerade bei einer Kleinanlage ist eine Idee oder eine Eisenbahngeschichte notwendig, um zu einem an ein mögliches Vorbild angelehnten Spiel zu kommen. Für meine «Zwischendurch-Anlage» knüpfte ich an einer Geschichte an, die ich für eine andere temporäre 0-Spur-Anlage entwickelt habe: dargestellt ist der Endbahnhof einer Stichbahn, welche eine von den Hauptlinien nicht berührte Talschaft erschliesst.

Das bunt gemischte Rollmaterial erlaubt keine eindeutige Zuweisung zu einem Land. Nehmen wir also ein mitteleuropäisches Phantasien an, in dem die **Singenberg-Creutzwald-Bahn** (SCB) verkehrt. Der Betriebsmittelpunkt ist in Wolkenstein angesiedelt.

Anlagenbau

Dargestellt wurde der Endbahnhof *Creutzwald*, ihm gegenüber liegt ein Fiddle-Yard, der den Rest der Bahn umfasst, also die sogenannte „Weite Welt“. Bahnhof und Fiddle-Yard liegen auf gleicher Höhe, denn im Abstellbereich müssen die Züge jeweils umgebildet werden, was in diesem Fall am einfachsten per Fünffingerkran funktioniert – die Blechbahn-Modelle sind dafür robust genug.



Der Fiddle-Yard-Schattenbahnhof. Links am Rand die Couverts für die Güterwagenkarten.

Der Bahnhof weist eine Reihe von Anschlussgleisen auf, die nach Fahrplan bedient werden. Infolge der kräftigen Steigungen im oberen Streckenteil müssen die Güterzüge relativ kurz gehalten werden, sodass pro Tag mehrere davon verkehren. Dank Wasserkraft haben sich in Reuenthal, Zweeter und Creutzwald etliche Industrien niedergelassen, zudem sind landwirtschaftliche Produkte abzuführen. Für die regionale Versorgung gibt es in Creutzwald ein Kohle- und Öllager.

Der Personenverkehr ist vergleichsweise von geringer Bedeutung – bei der SCB ist er auf den unteren Teil der Strecke konzentriert, wobei der saisonale Verkehr zum weitherum bekannten *Schloss Reuenthal* eine bedeutende Rolle spielt. Zwischen *Singenberg* (mit Anschluss an die Staatsbahn) und *Wolkenstein* wird zudem ein dichter

Jürg Rychener, Frick

Sodok27

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

S-Bahn-ähnlicher Verkehr abgewickelt. Im obersten Streckenteil herrscht dagegen ein wenig „Museumsbahn-Atmosphäre“, weil sich Modernisierungen bisher kaum gelohnt haben.

Anlagenverkehr

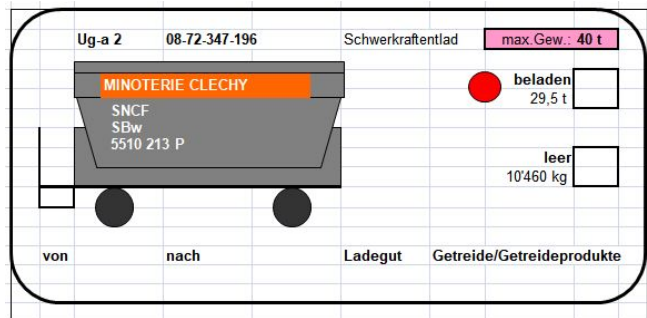
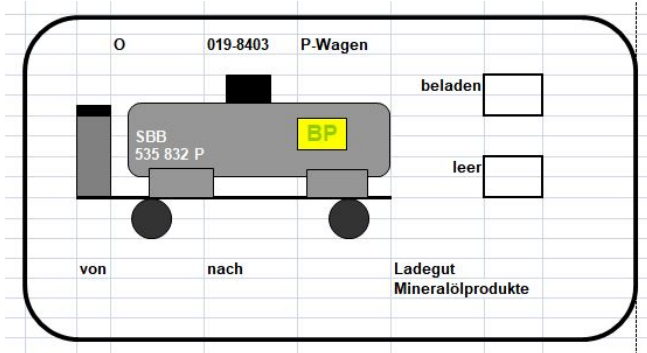
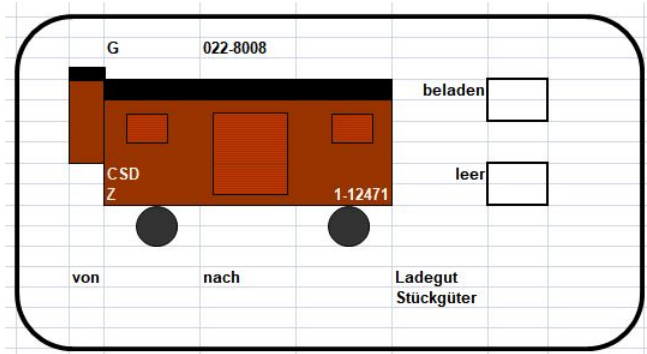
Der Personenverkehr konzentriert sich auf den Morgen, den Mittag und den Abend. Dazwischen werden vorwiegend Güterzüge geführt, wobei teilweise ein BD in den Zug gestellt wird (verkehrt dann als GmP).

Zu beachten ist, dass die Distanz zur nächsten Kreuzungsstation (*Zweeter*) acht Minuten Fahrzeit je Richtung ausmacht. Nach Abfahrt eines Zuges in *Creutzwald* dauert es daher mindestens 17-18 Minuten, bis der nächste Zug erwartet werden kann. Kreuzungen in A-Form sind auch in *Creutzwald* möglich, das heisst, ein Zug fährt ein, der andere nach kurzer Zeit aus.

Für mich ist ein Fahrplan seit Jahrzehnten ein unverzichtbarer Teil des Modellbahnspiels. Für eine Kleinanlage lässt sich auf recht einfache Weise eine Art Drehbuch erstellen, das zugleich als Fahrplan dient, wenn man einmal die möglichen Bedürfnisse eruiert hat. Es stellt sich schnell heraus, dass der Verkehr selbst bei einem nicht sehr grossen Bahnhof einen gewissen Umfang aufweist, wenn man das Passagier- und Frachtaufkommen und die fahrplantechnischen Gegebenheiten (Streckenkapazität!) berücksichtigt. Obwohl ich die Anlage ohne laufende Uhr betrieben habe, gab es durchaus (gewollte!) Stress-Situationen – das ist ja das Salz in der Suppe der Spielbahnerei.

Ich benutzte die fahrplantechnisch einfach gestrickte Anlage dazu, den **Güterverkehr mit Wagenkarten** auszuprobieren. Ich nehme seit Jahren sämtliche Güterwagen in eine graphisch gestaltete Wagenkartei auf, um gegebenenfalls auch für eine geplante neue H0-Anlage die Grundlagen für einen geregelten Güterverkehr zu haben. Für die 0-Spur-Modelle habe ich das von Anfang an gemacht, weil es das Spiel für eine ab und zu aufgebaute Bodenanlage für mehrere Mitspieler erst spannend macht. Die Wagenkarten sind einfach gehalten. Für die Kurzzeit-Anlage habe ich die Fahrziele und die Angaben für die Ladungen auf kleine Post-it-Zettelchen notiert und diese dann an der entsprechende Stelle aufgeklebt. Am Anlagenrand angeklebte Couverts dienten sowohl beim Fiddle-Yard als auch beim Bahnhof *Creutzwald* als Zugtaschen, das heisst die Karten der mit dem auf dem Couvert angeschriebenen Zug zu befördernden Wagen wurden einfach hineingesteckt, nachdem die Klebzettel mit Fahrziel (bei nur einem Bahnhof genügt die Angabe der Gleisnummer) und Ladung angebracht waren. Das System mit den Klebezettelchen bewährte sich. Sie sind mehrfach verwendbar und halten gut genug. Man könnte auch eine Tasche auf die Wagenkarte kleben, um entsprechende Zettel hineinstecken zu können, doch wäre das für die H0-Bahn mit weit über 500 Güterwagen eine ziemlich aufwendige Sache. Die Zugtaschen müsste man freilich bewegbar gestalten, wenn mehrere Bahnhöfe bedient werden müssen.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Beispiele für die Güterwagenkarten. Erstellt wurden sie im Excel-Programm mit Hilfe der Zeichnungswerkzeuge. Hat man einmal ein paar verschiedene Wagen gezeichnet, lassen sie sich in vielen Fällen einfach variieren. In den Zeichnungen wurden die für einen Wagen typischen Merkmale festgehalten. Man könnte auch Fotos der Wagen einfügen. Nach dem Ausdrucken werden die Karten laminiert und danach ausgeschnitten. Durch die Abrundung wird vermieden, dass sich das Laminat in den besonders beanspruchten Ecken löst. Etwas detaillierter habe ich die Wagenkarten für die H0-Bahn gestaltet (letztes Bild). Sie enthalten Angaben zu den Gewichten sowie zusätzliche Hinweise, zum Beispiel auf eilige Güter (Lebensmitteltransporte) oder auf Gefahrgut.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Fahrplan

Die nachfolgende Tabelle ist das Drehbuch, nach dem die Anlage bespielt wurde. Lok- und Wagenpark sind beschränkt, lassen aber durchaus Abwechslung im Laufe eines Fahrplantes zu.

↘ Zug fährt talwärts (ungerade Zugnummern)

↗ Zug fährt bergwärts (gerade Zugnummern)

Zeit		Zug	Lok	Zugbildung/Bemerkungen
0545	an	↗ G 500	E	Wagen für Gleis 13 (Stückgut beladen) und Gleis 14 (Stückgut, leer oder voll)
0550	ab	↘ P 101	D	B+B+BD Führt den Milchwagen von Gleis 14 mit
0625	an	↗ P 100	D	B+B+BD
0645	ab	↘ P 103	E+D	B+B+BD (mit Vorspann)
0725	an	↗ P 102	D	B+B+BD
0740	an	↗ G 502	E	Wagen für Gleis 41 (leer) und Gleis 42 (beladen)
0745	ab	↘ P 105	E	B+B+BD
0815	an	↗ G 506	E	Wagen für Gleis 12, Gleis 3 und 4 und Gleis 14 (mit BD)
0845	ab	↘ GmP 201	E	BD, ev. + Abfuhr vom Vortag
0930	an	↗ GmP 200	E	BD + Wagen für diverse Anschlüsse
1045	ab	↘ GmP 203	E	BD, ev. +Abfahren
1130	an	↗ P 104	E	B+B+BD
1215	ab	↘ P 107	D	B+B+BD
1230	an	↗ P 106	D	B+B+BD
1245	ab	↘ P 109	E	B+B+BD
1400	an	↗ GmP 202	E	BD mit fak Zufuhr (diverse Gleise)
1600	ab	↘ GmP 205	D	BD mit Abfuhr (Frvld., Gleis 12, Gleis 14)
1630	an	↗ P 108	D	B+B+BD
1715	ab	↘ P 111	D	B+B+BD
1845	an	↗ P 110	D	BD+B+B+BD
1850	ab	↘ G 501	E	Abfuhr von Gleis 13 und 14
1915	ab	↘ GmP 207	D	BD mit Abfuhr (Gleis 41, 42, Frvld.)
1935	an	↗ G 508	E	Zufuhr Milchwagen, ev. andere
1945	ab	↘ P 113	E	B+B+BD
2015	an	↗ P 112	D	B+B+BD
2030	ab	↘ GmP 209	D	B+BD und ev. Abfuhr (diverse Gleise)
2100	an	↗ P 114	D	B+BD

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Der Gleisplan von Creutzwald

Gleis 1: Ein-/Ausfahrgleis mit Ausfahrtsignal.

Daran angehängt:

- Gleis 11: Lokabstell-/Wartegleis
- Gleis 12: Öllager und Kohlehandlung
- Gleis 13: Güterschuppen
- Gleis 14: Landwirtschaftliche Genossenschaft
- Gleis 15: Wendestumpen

Gleis 2: Ein-/Ausfahrgleis mit Ausfahrtsignal

Daran angehängt:

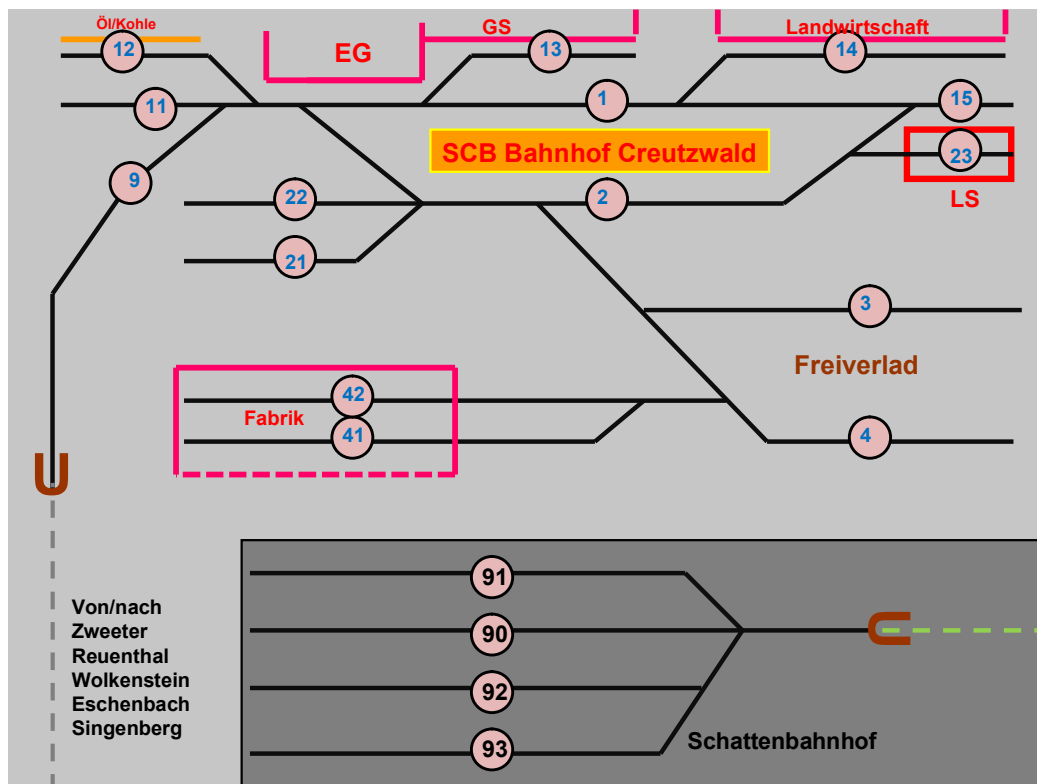
- Gleis 21: Abstellgleis für Abfuhr
- Gleis 22: Abstellgleis für derzeit nicht benötigte Wagen
- Gleis 23: Lokdepot, mit Kleinbekohlung

Gleis 3: Freiverlad mit Rampe

Gleis 4: Freiverlad im hinteren Teil, sonst Auszugsgleis für Gleis 41 und 42

Daran angehängt:

- Gleis 41: Fabrikanschluss für Warenabfuhr
- Gleis 42: Fabrikanschluss für Wareneinfuhr



Gleise im Fiddle-Yard-Schattenbahnhof

Gleis 90: Bereitstellgleis für abfahrende längere Züge

Gleis 91: Ankommende Züge

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»

Gleis 92: Abstellgleis

Gleis 93: Abstellgleis

Die Nutzung der Gleise richtet sich auch nach dem Fahrplan und kann abweichen.

Gleis 90 ist jedoch nicht zum Abstellen von Wagen zu benutzen.



Bahnhof Creutzwald von der Einfahrt her gesehen. Links angeschnitten die Brennstoffhandlung, danach das Empfangsgebäude mit angebauten Güterschuppen, hinten das Lager der Landwirtschaftlichen Genossenschaft, rechts hinten die Gleise des Freiverlads. Die Gleise in der Mitte dienen zum Abstellen und Bereitstellen von Wagen. Die beiden Gleise rechts sind die Anschlüsse einer Aluminiumussteile-Fabrik.

Was so fährt im Bahnhof Creutzwald

Für das Spiel standen zwei Lokomotiven zur Verfügung. Während die Tenderdampflok recht gute Laufeigenschaften aufweist, ist die kurze Elektrolok in dieser Hinsicht weniger befriedigend. Zwei Personenwagen, zwei Gepäckwagen (bei mir als BD, das heisst als kombinierter Personen-/Gepäckwagen im Einsatz) und 22 Güterwagen bilden den Wagenpark. Damit lässt sich schon ein gewisser Betrieb aufziehen; mehr Wagen hätten auf der Anlage auch kaum Platz gehabt, wohingegen eine weitere Lok mit guten Fahreigenschaften für den umfangreichen Rangierverkehr durchaus willkommen gewesen wäre.

Wie das in der Modellbahn-Wirklichkeit ausgesehen hat, wollen die folgenden Bilder zeigen. Die kleine Spielbahnanlage „für zwischendurch“ ist inzwischen längst wieder abgebaut. Spass machte es allemal, als ansonsten mit der Grösse H0 vertrauter Modellbahner im doppelten Massstab zu fahren. Eine Spielfläche, etwas Hintergrundgeschichte und ein rasch zusammengestellter Fahrplan: mehr braucht es wirklich nicht für einen besonderen Fahrspass, oder?

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Um etwa 1550 Uhr ist GmP 205 abfahrbereit Richtung Wolkenstein. Er führt zwei mit Produkten der Aluminiumfabrik beladene Gedeckte Güterwagen ab, einen Hochbordwagen mit Produktionsabfällen und einen leeren Wagen vom gleichen Etablissement, worin Alubarren geliefert worden sind.



Um 1935 Uhr fährt G 508 in Creutzwald ein. Die ersten beiden Wagen sind beladen und für die Brennstoffhandlung bestimmt, die anderen drei sind leer und für das Beladen bei der Landwirtschaftlichen Genossenschaft vorgesehen. In den «Maggi»-Wagen wird Fleisch verladen, in den Fasswagen Apfelmost für die Schnapsdestillerie in Wolkenstein, der weiße Kühlwagen dient dem täglichen Milchtransport.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Die Wagen von G 508 werden bis gegen 20 Uhr auf die Anschlussgleise verteilt, hier auf Gleis 14 bei der „Landi“. Der Milchwagen ist vorne eingestellt, weil er mit dem ersten talwärts fahrenden Zug des folgenden Tages abgeführt werden muss (P 101 mit Abfahrt um 0550 Uhr). Kesselwagen und Hochbordwagen müssen anschliessend ins Gleis 12 rangiert werden.



P 113 wird um 1945 Uhr Richtung Wolkenstein abfahren. Gerade mit Komfort verwöhnt werden die Reisenden von der SCB nicht.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Um 15:15 Uhr ist P 112 auf Gleis 1 eingefahren. Nun presst es, denn schon um 20:30 soll der talwärts fahrende Zug GmP 209 abfahrtsbereit sein.



Die Personenzug-Garnitur ist auf Gleis 22 abgestellt, die Lok holt die abzuführenden Güterwagen aus Gleis 21. Nachher sind der BD und ein B von Gleis 22 anzuhängen. Danach wird der Zug auf Gleis 2 für die Abfahrt bereitgestellt. Die Lok umfährt ihn über das Wendegleis 15 und Gleis 1 und setzt sich an die Zugspitze.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Uff... gerade noch geschafft: der Zug ist auf Gleis 2 fertig zusammengestellt. Es fehlt nur noch die Bremsprobe für GmP 209.



Etwas verspätet, um 2035 statt um 2030 Uhr, fährt GmP 209 aus Creutzwald aus, weil ein Wagen bei der Bremsprobe etwas Probleme machte, die zum Glück mit „örtlichen Mitteln“ behoben werden konnten. Der Zug ist die letzte Möglichkeit des Tages, um talwärts zu gelangen.

Eine Spielbahnanlage für «Zwischendurch»



Um 2100 Uhr erreicht der letzte Zug des Tages den Bahnhof Creutzwald. Nach dem Versorgen der Wagen auf Gleis 22 und dem Abstellen der Lok auf Gleis 11 herrscht bis zum nächsten (Fahrplan-)Tag Nachtruhe auf dem Bahnhof.

Wenn der Anlagenbericht zu eigenem Tun anregt, hat er seinen Zweck erfüllt. Es braucht, so meine ich, wirklich keine riesige Fläche, keine ausgefeilte Technik, keine bis ins Detail gestaltete Anlage und keine Fahrzeuge, die auf die letzte Niete genau nachgebildet sind, um Spass am Spiel mit der Modellbahn zu haben. Was es braucht, ist etwas Phantasie, etwas Improvisation, eine freie Ecke und den Mut zur bewussten Lücke.

Also: Sich eine Geschichte ausdenken, eine Unterkonstruktion zusammensuchen, Schachteln auspacken, Gleise aufbauen, Regler anschliessen...

und das Spiel kann beginnen!