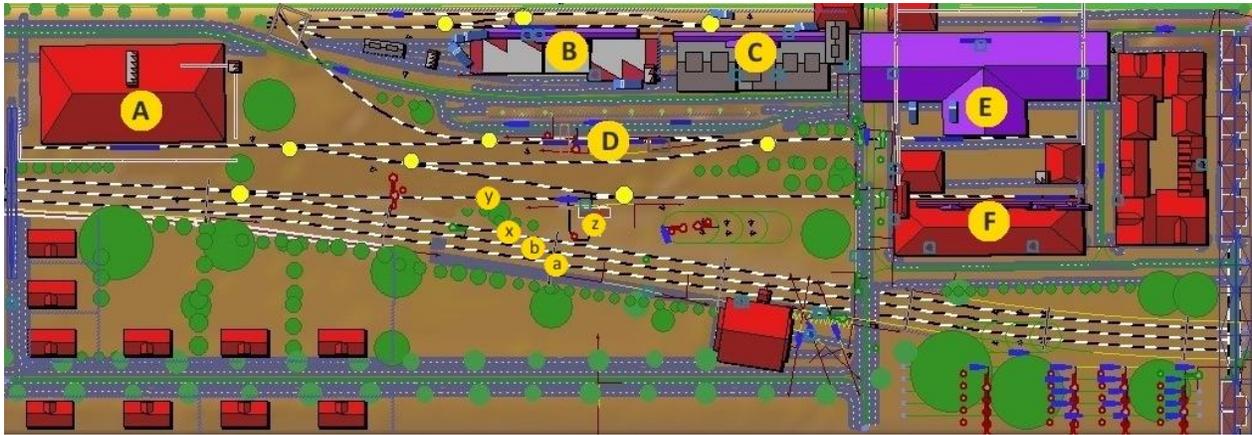


# Der TimeSaver -Eine kleine Spielanleitung



Die Idee zu dieser Rangieranlage stammt von John Allen, dem zu seiner Zeit wohl bekanntesten Modelleisenbahner der Welt, der sie den "TimeSaver" ("Zeit-Vertreiber") nannte. Während John Allen lediglich eine nicht ausgestaltete, nur mit Gleisen und Weichen belegte „Platte“ für sein Spiel vorsah, ist sein Gleisentwurf bei der hier realisierten Anlage annähernd in ein nach einem Vorschlag von Lutz Kuhl in der Miba nach dem Vorbild von Nürnberg-Nord gestaltetes Umfeld einbezogen, das hier zu Ehren von John Allen "Allenberg-Süd" getauft wurde.

Willkommen also in "Allenberg-Süd", einem kleinen Industriegebiet am Rande der Stadt, das im Wesentlichen aus einem großen Getreidesilo (A), einer Chemiefabrik (B) einer Ladestraße (C), einer Möbelfabrik (D) sowie einem Kühlhauskomplex (E) und einer Süßwarenfabrik (F) besteht.

Dieses Industriegebiet ist mit einem separaten, elektrifizierten 3. Streckengleis (x), das parallel neben einer zweigleisigen Hauptstrecke (a)(b) verläuft, an die „Weite Welt“ angebunden.

Das Industriegebiet selbst ist nicht mit Oberleitung versehen. Diese endet vielmehr im vom Streckengleis abzweigenden Zustellgleis (y).

*(Anmerkung: Im Lieferzustand ist dieses 3. Streckengleis nicht mit der Hauptstrecke verbunden)*

An der parallel laufenden, zweigleisigen elektrifizierten Hauptstrecke liegt noch der kleine, weichenlose Haltepunkt „Allenberg Süd“, an dem nur Nahverkehrszüge halten, damit die Pendler zu ihren Arbeitsplätzen im Industriegebiet gelangen können.

Der Verkehr auf der Hauptstrecke läuft vollautomatisch ab und dient lediglich dazu, etwas optische Abwechslung auf der Anlage zu bieten. Für die Rangier-Aufgaben sind die hier verkehrenden Züge ohne Bedeutung, zeigen aber weitgehend vorbildgetreu zusammengestellte Zuggarnituren der Epoche 3b (um 1965), eine Vorbild-Treue, die wiederum lediglich unter Verwendung konvertierter älterer Modelle möglich wurde. *(Anmerkung: Fahrzeug-Experten, werden dabei auch zwei so nicht in den Shop-Programmen enthaltene Modelle entdecken: Die preußische P10 (Baureihe 39) mit einem Tender der Ursprungsbauart sowie einen der Mielich- Prototyp- Doppelstockwagen in grüner Ausführung, wie sie etwa ab 1956 durch die BD-Hamburg eingesetzt wurden.)*

Bei dem Rangierspiel geht es im Wesentlichen darum, angelieferte Güterwagen mit einer bereit stehenden Rangierlok zu übernehmen und in kürzest möglicher Zeit an die für sie bestimmten Lade- und Entladestellen auf der Anlage zu rangieren. Die jeweils dafür benötigte Zeit kann gestoppt und mit vorher erzielten Zeiten oder mit den erzielten Zeiten anderer Freunde verglichen werden. Nach einer kurzen Einführung in die Anlage lässt sich jede Rangieraufgabe (siehe auch die nächste Seite) durch Stellen eines an der Rückseite der mittig im Gleisareal befindlichen Rangiererbude (z) „aufgehängten“ Signalflügels auf „Fahrt“ abrufen.

Ab der Aufgabe 4 sind alle weiteren Aufgaben identisch. Wer möchte, kann sich natürlich auch zusätzliche andere Aufgaben ausdenken und diese nach kurzer Übungszeit sicher auch „frei“ und ohne weitere Anleitung durchführen.

Die in der Anlage verwendeten animierten Weichen lassen sich am besten durch manuelles Anklicken des Weichen-Stellhebels umschalten.

Während der Rangierarbeiten ist es ratsam, die Waggonkupplungen stets „scharf“ zu schalten.

Das alles liest sich einfach, erfordert aber eine Menge strategischer Überlegungen bis alle Waggons an ihren vorgesehenen Orten abgestellt sind.

Ich wünsche Ihnen viel Freude mit diesem schönen Zeitvertreib...

Nachstehend die per Kamera in der Anlage angezeigten Aufgabentexte:

**Rangieraufgabe 1:**

Die Frühschicht hat begonnen. -Aber was ist das denn?

Hat doch die Nachtschicht einfach alle hereingekommenen Güterwagen an den falschen Ladestellen abgestellt... So eine Schlamperei! Nun heißt es, mit Hilfe der an der Rangiererbude abgestellten Rangierlok schnell alle Wagen umzurangieren, denn in etwa 20 Minuten wird schon der erste Übergabe-Güterzug erwartet! Wohin die Wagen zugestellt werden sollen, steht im Steuerfenster: Jetzt Taste Esc drücken und dann im Steuerfenster einfach jeden Wagen anklicken und den hinter seiner Gattungsbezeichnung eingetragenen Namen der Ladestelle ablesen. Nachdem alle Wagen an die richtigen Ladestellen rangiert sind, kann wieder der an der Rangiererbude aufgehängte Signalfügel für die nächste Aufgabe auf Fahrt gestellt werden.

**Rangieraufgabe 2:**

Der Frühgüterzug kommt!

Kuppeln Sie nach dem Anhalten den Zug ab und lassen die Lok dann im Automatikmodus mit ca 25 km/h wegfahren. Übernehmen Sie die Wagen anschließend mit der wartenden Rangierlok der BR V 65 und rangieren Sie sie an die vorgesehenen Ladestellen, die Sie nach Anklicken jedes einzelnen Wagens in der obersten Zeile des Steuerfensters hinter der Gattungsbezeichnung des Wagens ablesen können. Nachdem alle Wagen richtig verteilt sind, kehren Sie mit der Rangierlok zur Rangiererbude zurück. Stoppen Sie jetzt ggf. die Zeit. Wenn Sie nun den an der Rückseite der Rangiererbude befindlichen Signalfügel auf Fahrt stellen, startet die nächste Rangieraufgabe.

**Rangieraufgabe 3:**

Die nächste Übergabe wird erwartet. Kuppeln Sie nach dem Anhalten den Zug ab. Die Zuglok kann auf dem Streckengleis warten. Übernehmen Sie die Wagen mit der Rangierlok (V 65), rangieren Sie sie an die vorgesehenen Ladestellen und bringen gleichzeitig die am längsten dort befindlichen Waggons in das Zustellgleis an der Rangiererbude, wo sie zu einem neuen Zug zusammengestellt werden (max 6 Waggons). Nachdem die Streckenlok diese Waggons übernommen und ihre Fahrt fortgesetzt hat, stellen Sie die Rangierlok an der Rangiererbude ab und stoppen ggf. die Zeit. Für die nächste Rangieraufgabe stellen Sie den an der Rangiererbude befindlichen Signalfügel wieder auf Fahrt.

**Neue Rangieraufgabe:**

Die nächste Übergabe wird erwartet. Sofern es sich um keine Lokleerfahrt handelt, kuppeln Sie nach dem Anhalten den Zug ab. Die Zuglok kann auf dem Streckengleis warten. Mit der Rangierlok (V 65), rangieren Sie die evtl. mitgebrachten Wagen an die vorgesehenen Ladestellen und bringen gleichzeitig die am längsten dort befindlichen Waggons (max 6 Wagen) in das Zustellgleis an der Rangiererbude. Nachdem die Streckenlok diese Waggons übernommen und damit ihre Fahrt fortgesetzt hat, stellen Sie die Rangierlok an der Rangiererbude ab und stoppen ggf. die Zeit. Die nächste Rangieraufgabe startet, wenn Sie den an der Rangiererbude befindlichen Signalfügel auf Fahrt stellen.

*(ab jetzt wiederholt sich dieser Text bei jeder neuen Aufgabe)*