

RAVENSBURGER: GRAVITRAX-THE GAME für 1 Kugelbahnkonstrukteur

FASZINATION PHYSIK, FASZINATION SCHWERKRAFT

Seit einigen Jahren sorgt das 2017 auf den Markt gebrachte, stylisch-coole, teils spektakulär erweiterbare Kugelbahn-Setting für Furore. Dass sich daraus ein Logik-Spiel konzipieren ließe, lag eigentlich auf der Hand – jetzt ist es so weit!

Ganz im Stil des Kugelbahn-Systems sind die vorerst drei Logikspiele Course, Flow und Impact gehalten und bieten mit je 30 Aufgabenkarten in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen Logikrätsel rund um den Aufbau von Kugelbahnen, die stets von einem Startpunkt aus eine Kugel ins Ziel bringen sollen, und zwar nur unter Verwendung der vorgegebenen Teile. Welche Teile hier eingesetzt werden, unterscheidet sich von Set zu Set, für actionreichen Tüftelspaß ist jedenfalls gesorgt. Ein weiteres Plus: Die Aufgabenkarten halten auch rückseitig einen Konstruktionstipp bereit, sollte es nötig sein. Auf ein Lösungsheft hat man nicht verzichtet, obwohl die Lösung ja real in 3D leicht nachprüfbar ist

und freilich der Kugellauf auch gerne durchgeführt wird. Aber sicher ist sicher - und wenn man eine andere Lösung findet, dann darf man die Aufgabe dennoch als gelöst betrachten, ... das stelle ich mal so in den Raum!



FAZIT 10
THOMAS BAREDER

Gravitrax-The Game ist ein haptisch wie optisch begeisterndes, actionreiches Logikrätselspiel rund ums Konstruieren von Kugelbahnen für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter. Nicht nur Design-bedingt auch Erwachsene ansprechend, lädt es dazu ein, auch frei Kugelbahnen zu konzipieren und vielleicht sogar eigene Rätselaufgaben zu kreieren. Herausragend!

SMART GAMES: SCHWING DIE HUFEN für 1 Parcoursreiter(in)

SCHAFFST DU DEN PARCOURS?

Gleich beginnt das Springreitturnier, also aufgesattelt und zum Start geritten. Oje, der Parcours ist noch nicht aufgebaut. Na, das haben wir ja gleich, oder?

Nun ja, ganz so einfach wird es dann doch nicht werden, denn laut Parcours-Vorgabe ist nur die Reihenfolge, in welcher die Hindernisse übersprungen werden sollen, bekannt, aber wo auf dem Turnierplatz diese positioniert sein sollen, ist unklar. Genau das gilt es für uns herauszufinden, und zwar für 80 Aufgaben, geteilt in fünf Schwierigkeitsstufen. Bis auf die Aufgaben der Stufe Master sind auch Start und Endpunkt bekannt, was freilich eine große Hilfe ist. Dank auch des haptisch wie optisch nicht nur ansprechenden, sondern auch praktischen Designs, ist das Probieren, der Try-and-Error- bzw. ein intuitiver Lösungsansatz gut möglich, ideal für Genre-Einsteiger, die mit den Starter-Aufgaben sanft eingeführt werden. Ideal auch für freies Spiel.

FAZIT 9 / 6*
THOMAS BAREDER



Schwing die Hufe ist ein entzückendes, praktisch designtes Solo-Knobelspiel, das auch sehr stark auf die Haptik-Komponente setzt und damit zum freien Spiel einlädt. Themen-affinen Kindern ab Volksschulalter wird der Zugang zu den bunten Logik-Spielen denkbar leicht gemacht – Erfolgserlebnisse beim Rätsellösen fast sicher, und sind die kleinen grauen Zellen mal aktiviert, wollen sie aktiv bleiben! * Logikspiel-Profis

