

Logik-Rätsel-Spiele gab's im Prinzip schon immer. Doch erst mit dem Spiel **Rush Hour** (fg 1/2012 - siehe Online-Ausgabe) begann dieser Bereich sich aus seinem Schatten-Dasein langsam zu erheben, und das, obwohl dem Spiel einst, als es kurz vor der Jahrtausendwende erstmals in die Regale sollte, von den Händlern keine Chance gegeben wurde: „Logik-bunt-designed für Kinder, aber nicht lustig und ohne Würfel oder anderen Glücksfaktor und dann auch noch solo – das klappt nicht!“. Klappt schon!

bewiesen die sich rasch einstellenden Verkaufszahlen und die zahlreichen Nach-Produktionen, und zwar so gut, dass sich ein eigenes Genre, nennen wir es „Bunte Logik-Rätsel-Spiele für eine Person“, daraus entwickelt hat. „Still in trend“ bzw. „Jetzt geht's richtig ab!“ kann man über 20 Jahre nach dem door-opener bei jährlich zunehmend vielen Neuheiten in diesem Genre feststellen, die sich weder alle gleich spielen, noch sich nur mit Verkehrsstaus beschäftigen: Vom 3D-Puzzeln über Zug-Beladen und Kuh-

Entführungen zur analogen Tetris-Variante. Los geht's jedoch mit einer Flucht-Aktion und dem wohl nächsten der hier vorgestellten Verwandten von Rush Hour – viel Logik-Spaß!



online

SMART GAMES: FLUCHT VON DER INSEL

Rette sich, wer kann! 60 Aufgaben auf bald anspruchsvollem Niveau lassen uns vom Stadtturm über Treppen,



Tunnel und Brücken-Elemente zum Hafen fliehen – welche und wieviel, ist je Aufgabe unterschiedlich. Es gilt immer die einzige Möglichkeit zu finden, die Elemente Weg-bildend um den Turm zu platzieren. Anfangs, durchaus auch zum Festigen des Regelwerks, auch für viele Taferlklassler bewältigbar, erhöht sich nach und nach die Komplexität, wo neben einem Mehr an Elementen auch Treppe-rauf oder gar Elemente-Stapeln notwendig wird.

► Sehr gute Haptik und durchaus auch für Genre-Einsteiger, fordert die Fluchtweg-Suche auch Könnern einiges ab!



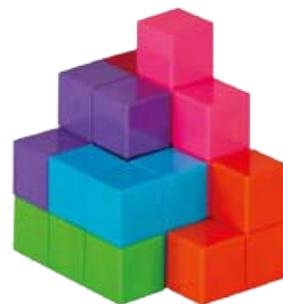
HCM-KINZEL: CUBI MAG

Ein zerbrochener Zauberwürfel? Sieben bunte, magnetische Würfelteile ergeben zusammen einen 3x3x3 Würfel. Doch das wäre Aufgabe 138 und für den Start



viel zu schwer. Lieber sich zuerst mal Aufgaben mit drei Teilen stellen, wobei bei den ersten Aufgaben auch Farb-Hinweise dabei helfen, die Teile entsprechend der gesuchten Form zusammen zu stecken – pardon – aneinander zu klacken, was dank Magneten ausgezeichnet klappt. ► Tolle Haptik, super für unterwegs und gut als Einstieg.

Nicht ganz so schwer zu bewältigen, gefällt das clever ausgeführte, faszinierende Magnetkonzept und 3D! Weit über 100 Aufgaben sorgen für langen und zunehmend herausfordernden Spielspaß!



SMART GAMES: LOGIK LOK LILI

Alles sortieren und einsteigen – Zug fährt ab! Der hübsche 3D-Zug bietet je nach Aufgabe Platz für unterschiedliche Teile. Einzelne Halb-Kuben bzw.



Halb-Zylinder oder Sternen-Prismen, oder auch zusammenhängende derartige Formen gilt es, Aufgaben-getreu einzusortieren, wobei die Darstellung der Aufgabe, nämlich Schräg- oder Seitenansicht oder aus der Vogelperspektive, den Schwierigkeitsgrad

definiert. In Stufe Master bleibt auch unklar, welcher Waggon zu verwenden ist – nicht ganz einfach für unsere Kleinsten! ► Grandiose Haptik, ideal für (Kindergarten)Kinderhände, lädt der bunt-lustige Zug um Lok Lili gleich zum freien Spielen ein. Mit Erwachsenen-Unterstützung gelingt auch der Schritt zum Logik-Spiel. Farb- und Formerkennung, erstes logisches Denken und auch Auge-Hand-Koordination werden im Vorschul-Lernspiel trainiert.

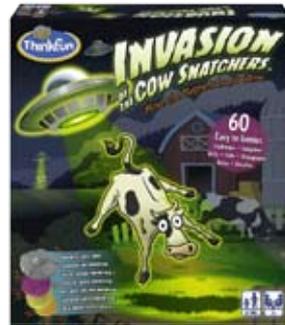


THINK FUN: INVASION OF THE COW SNATCHERS



UFO schnappt Kuh, und Bulle dazu! Friedlich grasen die sympathischen Wiederkäuer in Bauernhof-Nähe. Mal getrennt durch Hecken, mal

durch Zäune, mal durch Scheunen. Doch die Idylle trägt. Hinter dem Weizenfeld, dem Kornspeicher oder sonstwo lauern wir Aliens darauf, die uns völlig fremden aberwitzigen Kreaturen zu fangen. Dabei stören uns die unterschiedlich hohen Hindernisse, die unsere Radar-unterflie-



genden UFOs mit zu vielen „angedockten“ Kühen nicht mehr passieren lassen. Auf die richtige Reihenfolge kommt's dabei an und vor allem gilt: Der rote Bulle zuletzt! Entscheidend also, welche Kuh zuerst geschnappt wird vom Ufo ... ► Die diesjährige Neuheit vom „Genre-Erfinder“ stellt eine skurrile Story in den Vordergrund. Technisch überzeugend umgesetzt mit auf Plexiglas-Plattform schwebenden Magnet-Ufos, gefällt das bunte Design insgesamt. Etwas aufwändig im Aufbau und nicht ganz so einfach in der Anwendung des „Try-and-error“-Prinzips sind die Aufgaben auch für Genre-Einsteiger (ab Vorschulalter) nicht allzu fordernd, wenngleich die schwierigsten 20 Aufgaben schon einiges an Hirnschmalz abverlangen. Faszinierend, originell, witzig! 38 Bonus-Aufgaben im Netz!

MOSES: TETRA-GENIAL

Analog folgt digital auf analog! Tetris, der Videospiele-Klassiker aus den 1980er Jahren basiert auf dem Puzzle-Spiel Pentomino, einem Solo-Tüftel-Spiel rund um die Anordnung von Polygonen



aus je fünf Quadraten. Auch um die Anordnung von Teilen geht es in Tetra-Genial, das uns 54 Logik-Herausforderungen in fünf Schwierigkeitsgraden auf unterschiedlichen Spielflächen gibt. Knifflig, aber man kommt rein! ► Weniger verspielt und deutlich sachlicher spricht die neuartige Tetris-Pentomino-Kombination eher Erwachsene an, wenngleich auch fortgeschrittene Volksschüler Gefallen daran finden

könnten. Sicherlich etwas tüfteliger als andere Logik-Spiele bleibt der Zugang jedoch erfreulich einfach – ein solider Tüftel-Spaß!

