

Aufpoliert Rush Hour mit 40 neuen Aufgaben

Vor mittlerweile 15 Jahren lösten Konsumenten eine Erfolgswelle aus und kürten damit den innovativen Ansatz Rätsel- und Tüftelspiele jüngerer Zielgruppen zugänglich zu machen. Durch attraktives, auch Kinder ansprechendes, zumindest im Ansatz witziges Design und gleichzeitig vertrautes, nachvollziehbares, jedenfalls nicht abstraktes Thema wurde das Manko der Trockenheit, das Denkspielen naturgemäß anhaftet überwunden.

Entscheidend waren dabei auch die mittlerweile fast schon zum Standard gehörenden verschiedenen Schwierigkeitsstufen, die jedem einen leichten Einstieg bieten, es aber dabei nicht belassen und ihn so beim Ehrgeiz packen. Erfolgsgemeinnis gegenüber normalen Rät-



seln ist auch das Haptik-Konzept, welches Probieren durch Anfassen erlaubt. Die Übersichtlichkeit bei den Aufgabenkarten, die rückseitigen Lösungen rundeten das Bild ab und ließen aus Rush-Hour eine ganze, an dieser Stelle regelmäßig präsentierte Spielefamilie mit einer großen, weiter wachsenden Zahl an Fans, zu denen keineswegs nur die ursprüngliche jüngere Zielgruppe gehörte, entstehen. Ehe wir auf einen neuen Vertreter aus dem gleichen Verlagshaus des Klassikers treffen und danach einen Verwandten, der es gar schafft, Kleinkindern die Welt der Tüfteleien näher zu bringen, ist es nur allzu erwähnenswert, dass wir auf die Neuauflage



von *Rush Hour* hinweisen: Mit 40 neuen Stau-Entwirrungsaufgaben startet die Neuauflage *Rush Hour* in die nächste Stoßzeit, in der das kleine rote Auto erneut den Weg zur Ausfahrt durch andere bunte Autos versperrt vorfindet. Und auch diesmal bleibt das heillose Durcheinander an uns hängen, das es durch Vor- und Zurückschieben der anderen Autos zu entwirren gilt. Freuen wir uns also auf weitere Leckerbissen der Denksportaufgaben – und wer meint es würde leichter werden, der sollte den Vergleich bei realen Staus suchen ☺

Übrigens: Für unterwegs gibt es *Rush Hour* auch als App!

THINKFUN: TIPOVER

ROTER MANN ZU ROTER KISTE!

... oder anders ausgedrückt vom Start zu Ziel! Einfach hinziehen geht nicht, denn der rote Maxl darf nur auf Kisten bewegt werden. Da heißt es:

Mit Köpfchen Kisten kippen!

Für die Spieleinführung wählt man zuerst Aufgabenkarte Nummer 1, welche das Spielprinzip verständlich darlegt: Zuerst die Ausgangsposition mit dem üppigen Material aufbauen, dann die rote Figur nur über Kisten zur roten Kiste bewegen. Dabei ist ein Umwerfen der Kistenstapel erlaubt und auch notwendig, allerdings nur in Richtung leerer Felder. So schafft man es weiter zum nächsten Stapel zu kommen, dann zum nächsten und dann... hoffentlich zur roten Kiste. Wenn nicht: Nochmal von vorne, dieser Weg war falsch!

Da es immer nur eine Lösung gibt und diese bei Erreichen der roten Kiste offensichtlich gefunden ist, ist die rückseitige Auflösung nicht zwingend notwendig – ungeduldige Zweifler à la „Des geht net!“ können dadurch allerdings beschwichtigt werden. Und es gilt: Probieren geht über Studieren, allerdings nur bis ca. Stufe 25, wo das Erkennen der Grundlogik dahinter die Voraussetzung für das Lösen wird.



FÜR 1 KISTENKIPPER



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Tipover ist ein ansprechend und robust gestaltetes, praktisches Knobelspiel, das sowohl einen leichten Einstieg bietet, als auch lange Tüftel-Sessions für Könner offeriert. Gut auch für unterwegs geeignet