

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# RACK-O

## Trickreiche Zahlenleitern aus den 70er-Jahren

*Liebe Leserin, lieber Leser! Mit Rack-O tauchen wir bei der Präsentation der heutigen „Perle der Spielkunst“ aus dem Österreichischen Spielemuseum tief in die Vergangenheit ein, in fast schon vergessene Tage, wo Spielen noch nicht vom Glimmer und Tempo der Computerwelt geprägt war. Wer diese Zeit erlebt hat, der weiß, wie schön Spielen schon immer war. Vielleicht gab es damals weniger Auswahl, doch was im Spielregel zu finden war, wurde mit Freunden exakt unter die Lupe genommen und immer wieder verfeinert und verfeinert ... Am Ende lebt das Spiel ja doch nur in unseren eigenen Köpfen. Rack-O ist ein wunderbares Beispiel für meine sehr persönlichen Erlebnisse, die ich wahrscheinlich mit einer ganzen Spielergeneration teile. Wenn Ihre Neugier mit den folgenden Zeilen geweckt werden sollte, so sind Sie herzlich nach Leopoldsdorf zu den de Cassans eingeladen. (Infos unter [www.spielen.at](http://www.spielen.at)).*

Heute also fällt mein Lichtkegel im Museum in Leopoldsdorf auf ein Spiel, das seit Jahrzehnten gemächlich in einer Art Dornröschenschlaf schlummert. Vielleicht sollten Sie die Rolle des wach küssenden Prinzen übernehmen? Keine Sorge, genetisch männlich müssen Sie für diese Aufgabe nicht sein. Allerdings dürfen Sie sich keinesfalls Liebe auf den ersten Blick(!) erwarten. Denn Rack-O kommt schnörkellos, unscheinbar und schlicht auf den Tisch, fast wie ein Aschenputtel, verglichen mit modernen, viel protzigeren Produkten. Ein paar Papp-Zahlenkärtchen (wenig ansehnlich) und vier Plastik-Kartenhalter (engl. racks)

– that’s it! Aber das Ganze hat Pfiff – wie Vieles übrigens, das aus der verspielten angelsächsischen Welt zu uns rüberschwappt. Letztere Bemerkung hat keine politischen Implikationen, bitte mich nicht vorzeitig zu schubladisieren. Spielen soll man damit auch noch – werden Sie entgeistert fragen! Ja doch, gerade diese Schlichtheit erlaubt ein schnelles Fokussieren auf das Wesentliche, nämlich eine Ordnung ins Zahlenchaos zu bringen. Zu Spielbeginn werden die 60 Zahlenkärtchen in völlig zufälliger Weise in Ihre Racks gesteckt. Dann dürfen Sie jeweils eine Karte vom Stapel nehmen und gegen eine im Kartenhalter austauschen. Am Ende soll dabei eine aufsteigende Reihe (plakativ: Zahlenleiter) heraus schauen. That’s it! Sie haben so nebenbei eben die Regeln gelernt. Ungläubiges Staunen? Nun, meine Freunde und ich haben einige Extras eingebaut – mit denen ich (mit Rücksicht auf Ihre wertvolle Zeit) nur diejenigen Leserinnen belästigen möchte, die sich bis zu „Hugos Expertentipp“ durchkämpfen. Ja, muss denn gleich alles auf dem Servierteller gereicht werden? Sie dürfen jedenfalls mit Bangen auf die Glücksfee hoffen, Sie dürfen mit Leidenschaft Bluffen und Sie dürfen Ihre grauen Zellen von der ersten Sekunde an zu Rate ziehen. Interaktiv ist das Ganze auch noch, denn bisweilen träumen alle von genau der gleichen Zahl. Haben Sie schon Gusto auf ein Zahlenleiterordnungsteamspielchen bekommen? Dann auf ins Museum, bevor ich zuviel verrate! That’s it for today!

[Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)



### EMPFEHLUNG #3

**Autor:** unbekannt

**Vertrieb:** nicht mehr erhältlich

**Verlag:** MB 1956 und Ravensburger 1976

SPIELER

2

ALTER

8+

DAUER

10



Exzellent ist sie bei Rack-O zweifellos, die Balance im Dreieck Glück-Bluff-Logik, speziell mit unseren Spezialregeln. Von der ersten Sekunde weg sind alle Spieler hektisch bestrebt, dem Chaos auf ihren Zahlenleitern Herr zu werden. Interaktiv ist die Sache auch noch – da ja immer wieder die eine oder andere Karte zurückgehalten wird. O Wunder, wie wenig oft nur zum Glücke fehlt!

#### Hugos BLITZLICHT

Rack-O kommt fast ohne Spielmaterial aus – unglaublich! Gerade mal 60 grünblaue Kärtchen, mit jeweils einer einzigen Zahl am oberen und unteren Rand, das ist es schon. OK, es gibt da auch noch das „Werkzeug“ Kartenhalter (Rack), wenn Sie es ganz genau wissen wollen. Aber der Rest spielt sich in Ihrem Kopf ab, so viel sei versprochen. Die Regeln sind in einer knappen Minute erklärt, inklusive der im Expertentipp vorgeschlagenen Extras. Bei Rack-O steht das lustbetonte Spielen im Blitzlicht, nicht kunstvolles Aufbau einer Spiellandschaft oder langatmiges Studium hunderter Feinheiten. Also greifen Sie schon zu – Sie werden es nicht bereuen ... Alter spielt übrigens auch keine Rolle (smile!).

#### Hugos EXPERTENTIPP

Rack-O macht schon im Grundspiel Spaß, keine Frage. Doch mit den Gerade/Ungerade-Spezialregeln wird dieses Spiel ein wahrer Knüller. Drei „Muss-Bedingungen“ darf ich empfehlen: (1) Alternierende Zahlenfolgen gerade/ungerade im eigenen Rack als Siegbedingung, (2) getrennte Ablagen der geraden und ungeraden Karten in offenen Stapeln und (3) Aufnahme einer offenen Karte nur dann, wenn die abgeworfene auf den anderen der beiden Stapel kommt. Falls Sie noch nicht genug haben von Feinheiten: Wir spielen immer in Teams, exakt sechs Runden, wobei der Topspieler der Runde 4 Punkte, der nächste 3 usw. bekommt. Sollte statt einem Drilling (drei Zahlen in exakter Folge) ein Vierling gelingen, gibt es einen Extra-punkt, für einen Fünfling einen zweiten, etc. Die Grundpunkte, die von der Anzahl der aufsteigenden Zahlenkärtchen abhängen, dienen bei uns also nur zur Festlegung der Platzierung, statt wie im Original als absoluter Wert. Damit kommt unglaubliche Taktik ins Spiel, unterschätzen Sie das nicht.

**VORANKÜNDIGUNG: CAN'T STOP Sid Sackson at his best!**

### IMPRESSUM

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spielemuseum“, vertreten durch Obmann Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: [office@spielejournal.at](mailto:office@spielejournal.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

Copyright (c) 2006 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM  
Dieses Medium liest der  
»OBSERVER«  
Österreichs größter Medienbeobachter  
Tel.: (01) 213 22 0