

EXPERIMENT: DOPPELREZENSION

UBONGO EXTREM vs. CODE OMEGA

Puzzlemonster aus Rejchtmans Hexenküche

Grzegorz Rejchman, gebürtiger Pole, wohnhaft in Schweden, hat seit dem Auftauchen seines Legeknüllers UBONGO eine Welle der Puzzlesucht in der Welt der Spielfreunde ausgelöst! Was für eine Bereicherung! Hektisch, tempogeladen, spannend, süchtig machend, räumliches Denken fördernd, familientauglich ... alle diese Adjektive, die in den fast durchgängig positiven Rezensionen auftauchen, versuchen dem Charakter dieses Legepuzzles gerecht zu werden. Und was für die Urmutter UBONGO zutrifft, gilt auch für UBONGO EXTREM und den neuesten Vertreter dieser Familie CODE OMEGA. Halt: seit wenigen Monaten ist mit UBONGO-DUELLE auch noch eine Zweipersonenvariante auf dem Markt. Dies nur zur Ergänzung. Alle diese Hexenwerke stammen aus der Feder des genialen Grzegorz Rejchman. Daher möchte ich hier erstmals – und vielleicht zukunftsweisend – eine Doppelrezension versuchen, mit Augenmerk auf einen, zugegeben, subjektiven Vergleich.

Vorbereitung & Spielziel: Beide Spiele haben denkbar simple Spielziele. Bei UBONGO EXTREM sind alle Puzzleteile auf zufällig gezogenen Grundformen unterzubringen, bei CODE OMEGA müssen die Codestreifen auf den Legetafeln so angeordnet werden, dass eine senkrechte schwarze Linie entsteht. Visueller geht es nicht, hier wie dort! Beide Puzzlespiele können, wie wohltuend, nach wenigen Sekunden der Vorbereitung in Angriff genommen werden. Jeder Mitspieler zieht nach Zufallsprinzip eine Legetafel, auf der praktischerweise alle notwendigen

Puzzleteile aufgedruckt sind, sucht sich diese Teile aus dem Vorrat zusammen, und schon wird die Sanduhr in Gang gesetzt. Jetzt gilt es zu denken, zu schieben, zu probieren, zu knobeln, zu puzzeln!

Spielablauf & Spieltyp: Hier wie dort geht das Puzzeln über eine bestimmte Zahl von

Hugo Kastner

UBONGO EXTREM und CODE OMEGA gehören zweifellos zu den Spielen, die das Zeug zum Kultstatus haben. Der Bewertungsteil dieser Doppelrezension bringt dies optisch leider nicht wirklich zum Ausdruck. Hier wird einmal mehr die Unzulänglichkeit der herkömmlichen Bewertungsmuster sichtbar. Um Ihnen dennoch eine schnell erfassbare Hilfe zu geben, habe ich dieser Rezension erstmals die KGB-Wertung (Kompetenz-Glück-Bluff) beigelegt. [siehe Buch der Spiele 2005, www.hugo.kastner.at.vu] Wenn Sie sich nun nach Lesen dieser Doppelrezension schnell mal ungehemmter Puzzlefreuden hingeben wollen, dann greifen Sie wahlweise zum einen oder anderen Meisterwerk aus Grzegorz Rejchtmans Werkstätte. Sie werden garantiert Ihre Erfüllung finden!

Runden. Bei UBONGO EXTREM werden diese durch zwei mal neun Edelsteine, die gleichzeitig Rundenzähler sind, auf neun limitiert, bei CODE OMEGA entscheidet ein wenig die glückliche Hand beim Werfen der Symbolwürfel. Zusätzlich zur Edelsteinauslage dürfen die Spieler bei UBONGO EXTREM, so sie das Puzzle in der Zeit lösen (eine Sanduhr wird als Timer verwendet), blind verschiedenwertige Edelsteine aus einem Säckchen ziehen. Hier lockert ein Glückselement den Spielrhythmus auf, was ich als sehr wohltuend empfinde. Bei CODE OMEGA sieht die Wertung etwas anders aus: Sobald ein Spieler ein Wür-

felsymbol oft genug getroffen hat, gewinnt er das Spiel. Die Chancen dafür stehen umso besser, je schneller zuvor die Codes geknackt wurden. Der Grund: Es dürfen zwischen ein und vier Symbolwürfel verwendet werden, abhängig von der Puzzleleistung. Aber auch hier schwingt ein starkes Glückselement mit: Der Würfel ist eben ein Zufallsgenerator! Alle diese Details der Wertungsmechanismen haben jedoch auf den grundsätzlichen Reiz beider Spiele wenig Einfluss. Und dies spricht deutlich für die geniale Grundidee des Grzegorz Rejchman!

Wie sieht der Spielablauf bei UBONGO EXTREM aus? Legetafeln ziehen ... Farbchips nehmen ... Legeteile suchen ... Sanduhr

Lesen Sie weiter auf Seite 13

ÜBERBLICK Ubongo

Autor: Grzegorz Rejchman

Grafik: Nikolas Neubauer

Vertrieb: Kauftart

Preis: ca. 30,00 Euro

Verlag: Kosmos 2007

www.kosmos.de

SPIELER

2-4

ALTER

8+

DAUER

30+

ÜBERBLICK Code O

Autor: Grzegorz Rejchman

Grafik: Victor Boden

Vertrieb: Schmidt

Preis: ca. 30,00 Euro

Verlag: Schmidt 2008

www.schmidtspiele.de

SPIELER

2-6

ALTER

8+

DAUER

30+

BEWERTUNG

Puzzleartige Legespiele

Familie, Puzzelfreunde

Solitäres „Puzzeln“

Strategie ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Taktik ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Glück ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Interaktion ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Kommunikation ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Atmosphäre ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Kommentar

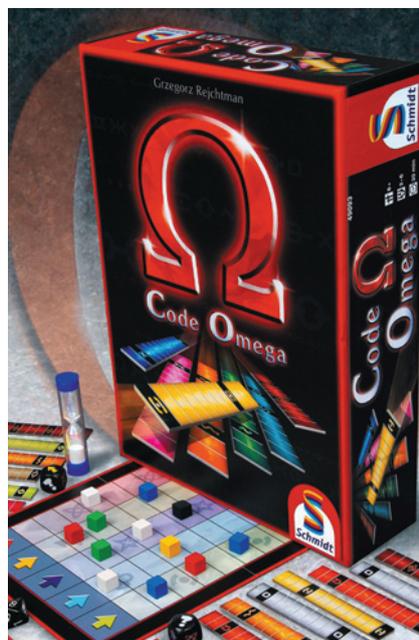
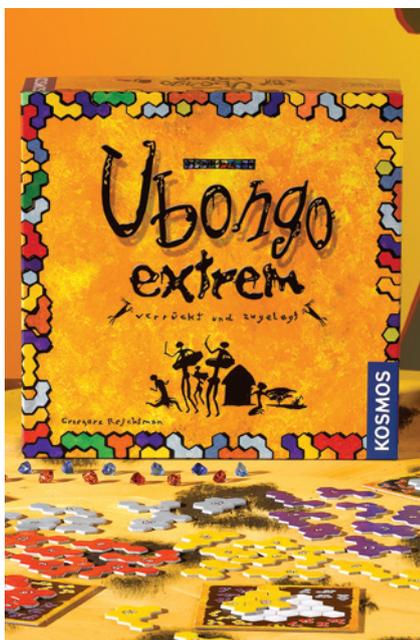
Elegante Legepuzzles

Hervorragende Solitärspiele

Räumliches Vorstellungsvermögen fördernd - Hoher Knobelcharakter

Vergleichbar

Alle ähnlichen Spiele



nach Belieben verteilt. Für das Vorrücken auf der Zählleiste werden sie im weiteren Verlauf des Spieles, auch dann, wenn die Barrieren bereits erfolgreich beseitigt wurden, nicht mitgezählt.

Es kann losgehen! Vom gut gemischten Länderkartenstapel werden 5 (bei 2 bis 4 Spielern) bzw. 6 (bei 5 oder 6 Spielern) mit der Flaggenseite nach oben unten an den Spielplan gelegt. Was haben wir denn da: Lettland, Argentinien, Dschibuti (Hilfe, wo ist das?), Portugal, Chile und Belize. Nein, ich lasse mir nichts anmerken. Zusätzlich wird nun 1 der Kategoriekarten umgedreht: Brutto sozialprodukt (in US\$ pro Einwohner, das hilft mir wohl auch nicht weiter ...).

Beginnend beim Startspieler muss nun jeder 1 Tippkärtchen auf ein Land legen. Pro Land darf nur ein Tippkärtchen liegen, es dürfen aber durchaus auch gleiche Werte auf verschiedenen Ländern liegen. Schauen wir mal, was die anderen so machen. Instinktiv würde ich ja Argentinien oder Portugal nach vorne reihen, aber als vorletzter Spieler habe ich nur mehr Dschibuti (weiß noch immer nicht, wo das liegt ...) und Chile zur Auswahl. Da bei der Abrechnung jeder richtige Tipp 3 Punkte, eine Abweichung von +/-1 2 Punkte und eine Abweichung von +/-2 auch noch 1 Punkt bringen, entscheide ich mich für einen goldenen Mittelweg, indem ich Chile in der Mitte auf der 4. Stelle tippe (Dschibuti ist mir noch immer unheimlich...). Nachdem alle gesetzt haben, werden die Länderkarten umgedreht und mit den Tippkärtchen oben drauf nun nach den tatsächlichen Werten sortiert. Es kommt Portugal an die 1. Stelle, Argentinien an die 2. Stelle, Chile an die 3. Stelle ... Also so falsch war ich gar nicht.

Jetzt kommt es zur Wertung: Der Startspieler beginnt, liegt 1 Position daneben, darf also 2 Felder weit ziehen, Spieler 2 hat richtig getippt, 3 Felder weiter (im Startbereich gibt es 3 Felder bis zur 1. Barriere, also noch für niemanden ein Hindernis), ... ich bekomme ebenfalls 2 Punkte für Chile, ... Es dürfen auch mehrere Figuren auf einem Feld stehen.

Das Getümmel vom Startfeld hat sich nicht wirklich aufgelöst, alle befinden sich auf den Feldern 1 bis 3. Ach ja, Dschibuti ist ein kleines Land an der Ostküste von Afrika, in der Nähe vom Jemen und den Ländern mit den Nummern 72, 94 und 96, die folgen aber alle wohl erst in der Erweiterung, ich muss also weder Namen und Hauptstadt im heutigen Spiel fürchten ...

Die Länderkarten werden weggeräumt und durch 6 neue ersetzt. Der Startspieler wandert weiter, und diesmal geht es um die Bevölkerungsdichte. Tippen, aufdecken, Wertungspunkte ziehen. Doch halt: Spieler 1 kann nicht ziehen, da er eine orangefarbene Barriere vor sich hat. Jetzt muss er die Hauptstadt der obersten verdeckten Länderkarte vom Stapel nennen. Das wird ja wohl zu schaffen sein, also: Gefragt ist die Haupt-

stadt von Namibia ... Na gut, dass ich nicht dran bin, wird wohl jemand die Barriere vor mir wegräumen. Spieler 1 weiß die Antwort nicht, bleibt stehen, Spieler 2 darf nur 1 Feld weit ziehen, weil er 2 Tipppositionen daneben liegt, hat also auch kein Problem, weil die Barriere noch nicht zu überwinden ist, jetzt kommt Spieler 3, na komm schon, du weißt es! Nach kurzem Zögern ein fragendes Windhuk? Richtig! Der Spieler darf die Barriere an sich nehmen (zählt bei Punktgleichstand am Spielende). Jetzt bin ich an der Reihe: Da ich wieder 2 Punkte ertippt habe und die Barriere schon weg ist, darf ich ganz gemütlich weiter ziehen. Na so schlecht bin ich doch gar nicht!!

In der nächsten Runde bin ich die erste Spielerin, die diesmal eine lilafarbene Barriere wegräumen muss. Lila heißt: Zeige das Land auf der obersten Karte des Stapels: Wo ist Fidschi? ... Das sind doch Inseln, irgendwo in der Nähe von Australien ... Die verräterischen Blicke meiner Mitspieler wandern großteils auch in diese Richtung, was meine Vermutung bestätigt ... jetzt ein bisschen raten: 160, richtig!! Die Barriere wird weggeräumt, ich darf drüber ziehen.

Nach 10 Runden und 10 Kategorien sind alle Mitspieler immer noch sehr eng beisammen, 2 stehen aber an erster Stelle. Der Spieler mit mehr weggeräumten Barrieren gewinnt.

Ist ja gar nicht so schlecht gelaufen! Ich denke, was dieses Spiel auszeichnet, ist, dass man sich nicht wirklich völlig blamieren kann. Auch allein durchs Raten kann man durchaus viele Punkte machen. Meine erste Befürchtung, dass man bei diesem Spiel schnell einen Vorteil hat, wenn man es ein paar Mal gespielt hat, hat sich nicht bewahrheitet, man kann sich die Werte der einzelnen Karten nicht merken, und jedes Land kommt selten mit den gleichen 5 anderen Ländern in der gleichen Kategorie wieder. Außerdem sind die Werte manchmal sehr ähnlich oder sogar gleich. Hättet ihr gewusst, dass die Elfenbeinküste und Tadschikistan denselben Wert bei CO2-Emission in Tonnen pro Einwohner haben? Ich auch nicht ... Ist auch nicht so wichtig, wenn man sich bei jedem Spiel ein paar Länder oder Hauptstädte merkt, so wie ich jetzt nicht mehr so schnell vergesse, wo Dschibuti liegt – ihr wisst schon, an der Ostküste von Afrika –, dann hat man hier ein bisschen Geografiewissen in ein nettes kurzwelliges Spiel verpackt, an dem auch meine 10 jährige Tochter Spaß hat (sie weiß jetzt endlich, wo das Land liegt, wo Oma nächste Woche auf Urlaub hinfährt). Was fehlt, ist eine Liste der Länder, die zwar eine Nummer, aber keine Karte haben, man braucht einen Atlas, wenn man ratlos und doch wissenshungrig geworden ist.

Die Hauptstadt von Dschibuti? ... Das klären wir dann bitte erst beim nächsten Spiel an der orangefarbenen Barriere!

Martina.Nowak@spielen.at

UBONGO/CODE OMEGA Weiter von Seite 11

umdrehen ... puzzeln ... und hoffentlich: „Ubongo“ rufen (heißt: Aufgabe gelöst). Dann die Auswertung, die eben denjenigen belohnt, der die Aufgabe schneller bewältigt. Ähnlich auch der Ablauf bei CODE OMEGA: Tafeln nehmen ... würfeln und die Farbstreifen-Nummer bestimmen ... Farbstreifen suchen ... puzzeln ... und hoffentlich „Fertig“ rufen. Dann kommt es zur oben beschriebenen Wertung mithilfe der Symbolwürfel. Das ist es auch schon ... Die nächste Runde folgt ohne Umschweife ... Die grauen Zellen mühen sich wieder ab ... Die flinken Hände fliegen über die Legetafeln ... Die Puzzlewelt entsteht ein ums andere Mal neu.

Kritik & Anmerkungen: Ich erlaube mir, bei meinen Anmerkungen zu diesen Knobeln zunächst gleich eine Solitärergänzung zur Spielregel vorzuschlagen. Wenn Sie voll vom Puzzlefieber erfasst sind, können Sie ohne Einschränkung des Spielreizes beide Rejchtman-Werke auch ganz alleine versuchen. Ein Kampf Mensch gegen die Uhr, sozusagen! Wie viele Legetafeln schaf-

Hugo Kastner

UBONGO EXTREM ist eine faszinierende Bereicherung der Familie der Legepuzzle-Spiele. Noch einmal legt Grzegorz Rejchtman eins drauf und macht aus seinem familientauglichen Bestseller UBONGO eine wahres Dorado für Puzzlerefreunde. Mit CODE OMEGA bietet der Markt gleich noch eine „Strichcode“ Variation, die ebenso bunt, ebenso trickreich und ebenso süchtig machend ist. Bitte mehr davon!

fen Sie in zehn Minuten, einer Viertelstunde, einer Stunde ...? Allein das Problem des Konzentrationsverlusts und der schieren geistigen Erschöpfung gibt den Zeithorizont vor. Glauben Sie mir, die Herausforderung ist auch hier gewaltig, der Drang, den eigenen Rekord zu brechen, groß. Und anfangs geht dies wie beim altherwürdigen RUBIKS CUBE ziemlich locker von der Hand, dann kommt die Phase der Stagnation ... und schließlich das Erkennen der eigenen Grenzen. Meine Empfehlung an die Verlage: Bei etwaigen Neuausgaben bitte nicht nur aus kommerziellen Überlegungen unbedingt auf diese Solitärmöglichkeit hinweisen. Das Material beider Spiele ist exzellent, vom Handling wie auch von der Haltbarkeit. Das Wertungssystem, in beiden Fällen als Ausgleich für unterschiedliche Spielstärken zu empfehlen, gefällt mir bei CODE OMEGA um einen Tick besser als bei UBONGO EXTREM. Vielleicht liegt der Grund auch in meiner Liebe zum Würfel als Spielutensil. Jedenfalls empfinde ich das Werfen der Symbolwürfel spannender als das Ziehen der Edelsteine. In beiden Fällen ist jedoch die Verbesserung gegenüber dem doch etwas schwerfälligen Wertungs-Handling des Urspiels UBONGO eklatant. Beim eigentlichen Puzzeln wiederum hat bei mir UBONGO EXTREM die Nase

Lesen Sie weiter auf Seite 15

eines Spielsteines, beim „Verdrängen“ darf eine angrenzende gegnerische Einheit um 1 Feld weit weg verschoben werden. Es gibt auch Spezialaktionen mit je nach Armee verschiedener Verteilung: eine „Bombe“ macht 1 Schaden bei jeder Einheit um den Einschlag herum, die „Granate“ vernichtet ein an den eigenen Generalstab anliegendes Plättchen – egal wie viele Leben dies auch haben mag –, und der „Scharfschütze“ macht eine Wunde bei einem beliebigen Gegner auf dem Spielbrett. Das wichtigste Aktionsplättchen ist aber „Kampf“, damit wird eine Schlacht ausgelöst, womit auch der Zug des Ausspielers endet. Anzumerken bleibt, dass nicht alle Armeen gleich viel „Kampf“-Steine haben. Durch das Auslegen der Offiziere und Soldaten und das Spielen von Aktionen haben die Spieler immer weniger Plättchen vor sich, während das Brett immer voller wird. Das Spiel endet, sobald eine Armee das letzte Plättchen aufgedeckt hat, danach wird diese Runde zu Ende gespielt, dann folgt die „letzte Schlacht“.

Während des Spiels passiert es meist mehrmals, dass das letzte freie Feld belegt wird, wodurch automatisch eine „Schlacht“ beginnt, ebenso wie durch das Ausspielen des „Kampf“-Plättchens. Ab diesem Moment dürfen keine weiteren Hexe mehr gespielt werden, jetzt wird die Wirkung aller liegenden Einheiten überprüft.

Die „Schlachtphase“ (zum Unterschied von der „Plättchenlegephase“) läuft in mehreren Segmenten ab, jetzt wird nichts mehr gelegt und keine Aktionen gespielt, sondern nur mehr gemäß der Eigenschaften der liegenden Hexplättchen vorgegangen: wer wann an der Reihe ist hängt von der „Initiative“ der Kämpfer ab – eine auf jedem Plättchen aufgedruckte Zahl von 0 -3. Die höchste Zahl beginnt, alle Einheiten mit der selben Zahl wirken gleichzeitig: Schiessen z.B. zwei Schützen mit Initiative 3 aufeinander, sterben sie gleichzeitig, hat einer der beiden mehr als 1 Leben wird ein „Verletzungsmarker“ auf ihn gelegt, er überlebt aber. Am Ende jedes Segmentes werden getötete Einheiten entfernt (Ablagestapel) und erzielte Trefferpunkte beim Generalstab auf der Randleiste abgezogen. Danach folgt das nächst niedere Segment bis „0“, hier teilen zu guter Letzt die Generalstabsplättchen Schaden an angrenzende Gegner aus. Durch Boni kann die Initiative einer Einheit erhöht werden, ebenso der Schaden, oder die Eigenschaft verliehen werden, in mehreren Segmenten anzugreifen, es gibt zusätzliche Leben oder „Sanitäter“ übernehmen die Wunde eines angrenzenden Kämpfers, wodurch dieser ein Segment, oder sogar die gesamte Schlacht überlebt.

Nach dem Ende einer Schlacht ist das Spielbrett wieder recht leer, es beginnt eine neue „Plättchenlegephase“.

Im richtigen Moment Spezialaktionen einzu-

setzen, Boni auszunützen oder einen Kampf anzuzetteln machen den taktischen Reiz dieses Spieles aus. Es ist wesentlich, die Initiative der Gegnerplättchen im Auge zu behalten – was nützt die stärkste Einheit mit Initiative 1, die von einem 3er Feind ausgeschaltet wird, bevor sie zum Einsatz kommt, aber mit einem Sanitäter daneben (-<-1 Leben) sieht die Sache schon anders aus...

Anfangs dachte ich ein Schach – ähnliches Spiel vor mir zu haben, der Mechanismus 3 Plättchen ziehen, eines abwerfen bringt aber ein deutliches Glücksmoment in das Geschehen – es erinnert mich ein wenig an Sammelkartenspiele, wo es ebenfalls Glückssache ist, die guten Karten im richtigen Moment auf der Hand zu haben. So behält nicht automatisch immer der beste Tüftler die Oberhand...

Es gibt mehrere Spielvarianten: 2 Spieler gegeneinander ist die ruhigste, ernsthafteste, berechenbarste, je 2 Armeen gemeinsam gegeneinander kann recht schnell vorbei sein, da die verschiedenen Fähigkeiten sich addieren und verheerende Wirkung zeitigen können (gell Angeli, so schnell kann ein Spiel vorbei sein...), am meisten jedoch mag ich die Variante jeder gegen jeden zu dritt oder zu viert. Hierbei gibt es reichlich Interaktion, auch weil jeder sieht, was der andere aufgedeckt hat... es werden heftig Ratschläge erteilt, wer wie am besten angegriffen werden könnte....- in der Hoffnung von sich selbst abzulenken.

Ich mag das Spiel, als „eher aus dem Bauch heraus Spieler“ schätze ich ein gewisses Glückselement, welches mir auch ohne endloses Nachdenken eine Chance gibt, außerdem habe ich ein Faible für etwas „boshafte“ Spiele, bei denen manchmal Schadenfreude mitschwingen kann...

Neuroshima Hex ist schnell erlernt, recht kurzweilig und dauert kaum mehr als 60-90 Minuten, wenn man es einmal kann. Empfehlen kann ich dieses Spiel Jenen, die Taktisches mögen und gegen eine Prise Glück als Überraschungselement nichts einzuwenden haben. Freunde eher ausgefallener Spiele von kleinen Verlagen und Sammler sollten sowieso zugreifen.

Wer zum Beispiel „Kabale und Liebe“ mag (ein im Prinzip völlig anderes Spiel, aber die Mischung aus Vorausplanung und Glückselement, verbunden mit etwas Schadenfreude) – und sich vom kriegerischen Szenario nicht abschrecken lässt, könnte mit Neuroshima Hex einigen Spaß haben. Sonst fällt mir als Vergleich noch BattleLore ein.

Manche meiner Freunde finden dieses Spiel genial, andere mögen die etwas trockene martialische Atmosphäre nicht, dafür hatten wir dann aber doch meist mehr Spaß, als das Thema erwarten ließ und reichlich Interaktion mit heftigem Rasonieren, wie wer gewonnen hätte wenn...

Christoph.Proksch@spielen.at

vorn. Ich gehöre halt der Generation der Tetris-Spieler an. Wenn die Leistungsfähigkeit der Puzzlefreunde am Tisch stark divergiert, oder wenn Erwachsene gegen Kinder spielen, sollte vielleicht sogar mit unterschiedlich schweren Legetafeln gespielt werden. Grzegorz Rejchtman bietet praktischerweise auf den Vorder- und Rückseite seiner Rasterplatten zwei Schwierigkeitsstufen an. Im Vergleich zum Urspiel UBONGO sind beide hier rezensierten Werke deutlich fordernder. Der Grund: Die quadratischen Grundformen in der Urfassung sind mit unserem räumlichen Denken einfach besser, sprich: leichter, zu erfassen. Dennoch muss ich zugeben, mit den hier vorliegenden Neuerscheinungen als gewiefter Puzzlefreund mehr Freude zu haben als mit dem Erstlingswerk. Ob sich eine Doppelanschaffung lohnt, hängt allerdings sehr von Ihrer ganz persönlichen Spielumgebung ab. Wählen Sie jedenfalls die Schwierigkeitsgrade mit Sorgfalt aus, besonders wenn Sie mit Kindern spielen. Beim Rätseln wie beim Puzzlelegen muss sich ab und zu ein Erfolgserlebnis einstellen. Sonst droht bald das Gefühl der Ohnmacht – und damit der Tod des Spiels. Doch eine letzte Warnung: Ich habe es schon erlebt, dass bei scheinbar gleich schweren Legetafeln ein Mitspieler schon nach wenigen Sekunden seinen fröhlichen „Ubongo“/„Fertig“-Ruf erschallen ließ, während ich selbst (nach Ablauf der Sanduhr) noch minutenlang verzweifelt meine teuflischen Legeteile hin und her schob. Ich überlasse alle Schlussfolgerungen der werten Leserin und dem werten Leser ...

Mein persönliches Fazit: An dieser Stelle muss ich mich als Puzzlesüchtiger outen: Seit einiger Zeit kann ich kaum dem ursprünglichen Drang widerstehen, einsam und gottverlassen die Rejchtman-Puzzlerätsel zu lösen. Egal ob UBONGO EXTREM oder CODE OMEGA, stundenlang schiebe ich Plättchen aus Sechsecken oder Streifen aus Strichcodes in den vorgegebenen Rasterfeldern hin und her – ich allein gegen die Uhr! Na ja, andere Menschen lösen Kreuzworträtsel oder Sudoku oder gar 1000-Teile Puzzles. Das Gefühl des Stolzes, der Freude und der Erleichterung stellt sich eben immer wieder ein, wenn das letzte Plättchen den Rahmen füllt oder der finale Strichcode unerwartet aus dem Nichts aufblitzt. Und exakt dieser Moment der Erfüllung macht den Reiz all dieser wunderbaren Spielpuzzles aus. Es fällt mir daher schwer, das eine Legetafel über das andere zu stellen, zu gut sind beide Variationen. UBONGO EXTREM ähnelt vielleicht etwas mehr der tradierten Welt der Tetris-Puzzles, CODE OMEGA dagegen erfüllt unsere tiefen Sehnsüchte nach dem plötzlichen Knacken eines verborgenen Codes – Nomen est omen. Dank jedenfalls an den Erfinder für diese beiden Meisterwerke!

Hugo.Kastner@spielen.at