

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

RICOCHET ROBOTS

Um die Ecke gedacht!

Liebe Leserin, lieber Leser! Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die insgesamt fünf Roboter durch die Gänge einer Fabrikhalle rasen zu lassen, das allerdings nicht im buchstäblichen Sinn, sondern nur in der Vorstellung, imaginär also, rein im Köpfcchen. Einfach ist dies meist nicht, denn die Winkelzüge der Plexiglas-Figuren können schon mal zweistellige Reflexionswerte annehmen. Und diese Irrwege im Kopf zu behalten und nach Ablauf der Zeit den Mitbewerbern korrekt vorzuführen, das ist eine wahrlich fordernde Aufgabe. Wer gerne Labyrinths durchdringt und sich noch dazu als stressresistent fühlt, der wird bei den „Rasenden Robotern“ (so der ursprüngliche Name) seine Freude haben. Die Spielerzahl ist übrigens nur deshalb theoretisch begrenzt, da der Blick auf die Tischfläche bei zu vielen drängelnden „Robotniks“ (das sind die Lösungssuchenden) eingeschränkt und damit das Denken deutlich erschwert wird. „Ricochet Robots“ macht dafür auch als Solitärübung im Kampf gegen die Uhr immensen Spaß. Es ist und bleibt eben ein geistiger Irrgarten, in dem sich die kleinen, dicken Roboter ganz wahnwitzig verfangen. [aus: Hugo Kastner: Mit Spielen lernen, Humboldt/Schlütersche 2009]. In den Räumen des Österreichischen Spielemuseums in Leopoldsdorf können Sie in illustrier Gesellschaft geistvolle Reflexe und Reflexionen trainieren. Website: www.spielen.at

Mein Lichtkegel versucht ausnahmsweise den in meinen Gedanken rasenden Robotern zu folgen. Ein schwieriges Unterfangen, springen die Plexiglas-Dinger doch wahrlich unberechenbar von Barriere zu Barriere. Alex Randolph hat mit seinem „Rasende Roboter“ (so der Originaltitel) ein Spiel erschaffen, das nur im Kopf durchgespielt wird, und zwar von allen Beteiligten gleichzeitig. Bei „Ricochet Robots“ (dies der Name der momentan am Markt verfügbaren Ausgabe) müssen Roboter auf einem quadratischen Raster orthogonal bis zum nächsten Hindernis bewegt werden und dabei auf möglichst

kurzem Weg ein Zielfeld ansteuern. Da viele Abzweigungen ins Leere führen und zudem die Sanduhr unerbittlich den Moment ankündigt, wann der kürzeste Weg zum Ziel vorgezeigt werden muss, sind bei bisweilen zwanzig und mehr Roboter-Schritten gewaltige Anforderungen an unser Merkvermögen vonnöten. Gedächtnistraining pur also! Und dennoch bleibt das subjektive Gefühl, zwischendurch eine Auszeit nehmen zu dürfen. Niemand muss alle Roboter zu den Zielplättchen führen, ein Erfolg mehr als der Top-Gegner und schon ist das Spielziel gewinnbringend angesteuert. Sie können bei großer Spielerzahl (über 20) auch die in meinem Buch beschriebene Variante „Matchserien“ versuchen. Was Sie zusätzlich zum Spielinhalt benötigen, sind circa 50 Jetons. Vor dem Startschuss werden vier Gruppen gebildet, die in „Nord/Süd/West/Ost“ Anordnung um den Tisch sitzen (bzw. stehen). Jeweils zwei Repräsentanten pro Runde dürfen aktiv am „Denkprozess“ teilhaben. Das Paar, das den kürzesten Weg findet, bekommt 1 Spielchip und bleibt am Tisch. Die Gegner werden durch andere Gruppenmitglieder ersetzt (so dies möglich ist). Sollte in der neuen Runde wieder dasselbe Paar wie in der Runde zuvor gewinnen, bekommt es 3 Spielchips als Lohn (1+2 als Prämie). In der nächsten Runde sind es dann schon 6 (1+2+3 als erhöhte Prämie), usw. Gelingt es einem Team, fünfmal hintereinander den kürzesten Weg zu finden, ist das Spiel automatisch gewonnen. Und nun



EMPFEHLUNG #44

Autor: Alex Randolph

Preis: ab 25,00 Euro

Jahr: 2004

Verlag: Rio Grande Games

www.riograndegames.com

Vorläufer: Rasende Roboter 1999

SPIELER
3-16

ALTER
12+

DAUER
45+

Geschicklichkeit **Info+** **Glück**

Logik, Blick aufs Ganze, Konzentration, Merkvermögen – das sind die vier Ingredienzien, die ein erfolgreiches Rasen durch geistige Labyrinth ermöglichen. Da vielleicht auch einige Spielpartner ähnliche Fähigkeiten haben, kommt letztlich ein Schuss Glück dazu, in Windeseile den erfolgversprechenden Weg zu finden. Manches ist sofort einsichtig, anderes bleibt selbst dem wachen Auge lange verborgen.

Hugos EXPERTENTIPP

Lassen Sie sich einmal auf die kooperative Variante ein, bei der alle Spieler gemeinsam versuchen, in der jeweils verfügbaren Zeit den farblich passenden Roboter auf sein Ziel-Feld zu lenken. Optional: Gelingt dies nicht, wird die Sanduhr gedreht und ein zweiter Versuch ermöglicht. Das Top-Ergebnis wäre erreicht, wenn alle 17 Roboter ihren Zielpunkt finden.

Hugos BLITZLICHT

„Ricochet Robots“ kann immensen Stress erzeugen, allerdings bei entsprechender Teambildung durchaus auch gute Stimmung – wenn einer aus der eigenen Gruppe den schnellsten Weg entdeckt. Und wie oft bleibt einem fast der Mund offen, wenn ein Mitspieler am Tisch Zug-Ketten von 20 und mehr Abzweigungen „vorführt“. Ja, die rasenden Roboter können uns schon zum Staunen bringen.

VORANKÜNDIGUNG:

WALLENSTEIN

Heerführer im Dreißigjährigen Krieg

losgerast, wenn möglich unbeirrt und ohne Nerven zu zeigen, eben ganz wie richtige Roboter!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.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.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2009 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, 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

Symbolerklärungen



Für einen Spieler geeignet



Für zwei Spieler geeignet



Für viele Spieler geeignet



Mindestalter