

Du bist nicht eingelogged.

[Jetzt registrieren!](#) | Nickname:

Passwort:

[Login](#)

[Passwort vergessen?](#)

Testbericht vom 05.08.2010

Im Test: MarbleShooter



Volker Schade aus Bonn beschäftigt sich seit 2007 intensiv mit Brettspielen. Während dieser Zeit erinnerte er sich irgendwann wieder an seinen damaligen Physikunterricht und an das Newton-Pendel. Er packte einen Neodym-Magneten dazu und entwickelte ein Kugelschussgerät aus Holz, dem namensgebenden „MarbleShooter“. Recht flott entstanden dann die Spielregeln und die dazugehörige Spielarena. Seine Familie und seine Bekannten waren begeistert. Das spornete Volker Schade an und er zeigte seine Idee auf der Nürnberger Spielwarenmesse dem Fachpublikum. Es dauerte nicht lange und er erhielt für das Spiel das Prädikat „spiel gut“ sowie das „goldene Schaukelpferd“ (Spielpreis der Zeitschrift Familie & Co) für das beste Spielzeug in der Kategorie „Für die ganze Familie“.

Vor diesen Preisen wurden auch wir auf „MarbleShooter“ aufmerksam und haben Volker Schade kontaktiert. Nachdem wir das Brett ausgepackt haben, folgten einige Testpartien zu zweit und zu viert. Was wir nun von diesem neuen innovativen Schuss-Spiel halten, erfahrt ihr nun ...

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, einen Holzpuck mit Hilfe der „Shooter“ im gegnerischen Tor zu versenken. Die Mannschaft, die als erstes fünf Tore erzielt, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau:

Das Holzbrett sollte auf eine feste und ebene Fläche (idealerweise ein großer stabiler Tisch) gelegt werden. Gefälle sollten auf keinen Fall bzw. kaum vorhanden sein, da sonst die Kugeln logischerweise immer auf eine Seite rollen! Der blaue Holzpuck kommt in die Spielfeldmitte. Jeder Spieler nimmt sich einen „MarbleShooter“, füllt diesen je nach Spieleranzahl mit 2 bzw. 3 Metallkugeln und nimmt sich eine weitere als Schusskugel.



Spielablauf:

Zunächst eine kurze Erläuterung der Funktionsweise der Shooter, ohne dabei genau auf die physikalischen Vorgänge eingehen zu wollen (mein alter Physiklehrer ist leider verschwunden). Der Magnet in dem Shooter sorgt dafür, dass die „geladenen“ Metallkugeln nicht herausrollen können. Eben jener Magnet sorgt außerdem dafür, dass die Schusskugel, welche man hinter dem Shooter in etwa 1cm Entfernung hält und loslässt, angezogen und die vorderste Kugel aus dem Shooter herausgeschossen wird. Danach entfernt man die Schusskugel vom Magneten und kann erneut schießen, sofern vorne noch Kugeln geladen sind.



Alle Spieler spielen immer gleichzeitig. Das heißt, dass alle auf den Puck schießen und auch jederzeit nachladen dürfen. Da dies sehr hektisch ist, benötigt man ein paar Regeln, um das Chaos ein wenig zu bändigen.

So dürfen die Spieler mit ihrem Schussgerät die Mittellinie nicht überschreiten. Bleibt also immer brav auf eurer Seite! Auch der mittlere Ring ist eine Tabu-Zone und darf von keinem Shooter „betreten“ werden.

Das absichtliche Behindern eines gegnerischen Schusses ist ebenso verboten. Allerdings darf man sein Schussgerät taktisch geschickt platzieren, um selbst einen Schuss abzugeben. Dieses „in den Weg stellen“ ist natürlich nur möglich, wenn der Shooter auch geladen ist. Sonst verliert euer Satz „Ich wollte doch den Holzpuck treffen!“ jedwede Substanz. Kommt es hier zu oft zu Streitfällen, sollte

ein neutraler Schiedsrichter gewählt werden.

Grundsätzlich sind alle Körperteile (Hände, Arme, etc.) sowie nichtspielrelevante Gegenstände auf der Spielfläche verboten. Sollte also mal eine Hand im Weg sein, gilt dies als Foul! Hier muss dann der Schiedsrichter entscheiden (falls einer definiert wurde sonst die Spieler) wie vorgegangen wird: Wiederholung, Elfmeter, etc..

Durch den begrenzten Kugelvorrat kann es passieren, dass auf eurer Spielfeldseite gerade keine Kugeln zum nachladen vorhanden sind. Tritt dies ein, greift einfach in den Vorrat der gegnerischen Mannschaft. Denn absichtliches sammeln und sperren eines Vorrats ist verboten.

Das sind alle Regeln. Einfach nicht? Tja so scheint es, aber sehr schnell ist ein Tor gegen euch gefallen und dann heißt es aufpassen, denn nach fünf Toren ist Schluss.



Spielende

Sobald eine Mannschaft fünf Tore erzielt hat, gewinnt diese das Spiel. Aber keine Bange, eine Revanche ist immer drin.

Strategie:



„MarbleShooter“ ist sicherlich kein strategisches Spiel, aber das liegt in der Natur der Sache. Hier kommt es vielmehr auf Konzentration, Schnelligkeit, das richtige Einschätzen der Situation, sowie genaues Zielen und gutes Timing an.

Konzentration und Zielen wird für den Schuss benötigt. Denn nur wenn der Puck richtig getroffen wird, steht dem Tor nichts (außer vielleicht ein taktisch gut platzierter gegnerischer Shooter :) im Wege. Das richtige Einschätzen der Situation, Timing und Schnelligkeit ist vor dem Schuss und für das Nachladen wichtig. Lohnt es sich seine letzte Kugel zu verschießen, oder sollte man vorher schon nachladen? Hat der Gegner gerade eine gute Schussposition und könnte ein Tor schießen? Im Vierpersonenspiel sollte man außerdem noch erkennen, ob der Teampartner gerade allein zurechtkommt und man so schnell nachladen

kann. All diese Dinge gehen euch im Bruchteil einer Sekunde durch den Kopf und es gilt sofort zu handeln, sonst gibt es ein gegnerisches Tor.

Manchmal ist es auch schlauer, seinen Gegner aus einer schlechten Position schießen zu lassen. Jetzt habt ihr nämlich einen Schuss mehr in eurem Schussgerät als er und habt somit einen großen Vorteil auf eurer Seite!

Interaktion:

Downtime gibt es in diesem Spiel nicht, da alle zeitgleich spielen. Ständig wechselt der Holzpuck seine Position und man wechselt zwischen Verteidigung und Angriff im Sekundenbruchteil. Wichtig ist nur, nicht zu viel Zeit für



Details

Herausgeber:
Assessorfun

Autor:
Volker Schade

Genre:
Geschicklichkeitsspiel

Release:
2010

Anzahl der Spieler:
2-4 Spieler

Schwierigkeit:
2

Spielzeit:
15-30 Minuten

Altersfreigabe:
Frei ab 8 Jahre

Erweiterungen:

Bislang keine Erweiterungen eingetragen

Screenshots:



[ScreenViewer öffnen \(14\)](#)

Bei Partnership Bestellen:

[MarbleShooter jetzt bei](#)



versandkostenfrei kaufen.

Bei Amazon Bestellen:



das Nachladen und Schießen zu verplempern sonst... Arg, ja genau: ein gegnerisches Tor.

Glück:

Der Glücksfaktor ist bei „MarbleShooter“ nicht sehr hoch. Beide Spieler/Teams haben exakt die selben Voraussetzungen. Es heißt also besser zu zielen, schneller zu sein, das Timing zum Nachladen perfekt auszuwählen und Tore zu schießen. Zu viert ist der Glücksfaktor etwas höher, da nun vier Spieler gleichzeitig am Brett agieren und so auch mehr Shooter im Weg stehen können.

Packungsinhalt:

Das uns vorliegende „MarbleShooter - Größe M Brett“ ist 118 cm lang und 78 cm breit. Zusätzlich erhält man eine laminierte Spielanleitung, vier Shooter mit insgesamt 14 Metallkugeln und einem Holzpuck. Grundsätzlich ist alles schön in Handarbeit verarbeitet worden. Die Shooter sind auf der Unterseite bedruckt. Nach einiger Nutzung blättert am hinteren Magneten etwas die Lackschicht ab, dies sei aber laut Autor völlig normal und behindert, wie wir bestätigen können, nicht die Funktion der Geräte. Es sieht halt nur nicht mehr wie frisch aus der Fabrik aus, aber das macht ja auch nichts. Ein Shooter ist wohl aber vor der Lieferung etwas nass geworden, denn hier ist das Holz auf der Unterseite etwas eingebrochen und wir hatten angst, dass das kleine Holzteil irgendwann abbricht. Aber auch nach unzähligen Testpartien über mehrere Wochen ist nichts dergleichen passiert. Wir sind also im großen und ganzen mit dem Material zufrieden.



Kommen wir also zum Preis. Dieser beträgt stolze 298€, welcher all unseren Testern deutlich zu viel des guten ist! Aber wie kommt es zu diesem Preis? Diese Frage ist einfach zu beantworten. Hinter dem „MarbleShooter“ steckt kein Verlag, sondern der Autor lässt die Einzelteile von einem Schreiner anfertigen und fügt diese dann selbst zu Hause in Handarbeit zusammen. Eine günstigere Massenproduktion ist somit von Haus aus gar nicht möglich. Da aber schon einige Verlage und Spielehersteller auf das Spiel aufmerksam geworden sind, gehen wir davon aus, dass dieses Manko bald behoben ist und der Preis purzeln wird. Sollte er sich mehr in die Richtung von 100-150 Euro einpendeln, können wir wirklich von einem angemessenen Preis sprechen, welcher vergleichbar mit anderen Holzspielen wie Weykick, Crokinole, Carrom, Zopp, etc. ist.

Spaß:

All unsere Tester waren vom Shooter angetan. Die Schussgeräte faszinieren und auch wenn man physikalisch das ganze einwandfrei nachvollziehen kann, wirkt es wie Zauberei, wenn die Metallkugeln aus den Holzröhren schießen. Unglaublich was für ein Spaß das Ganze macht. (Noch unglaublicher ist, dass keiner zuvor auf die Idee gekommen ist!?) In 2er-Partien geht es etwas ruhiger und taktischer von statten, während in 4er-Partien ein kleines lustiges Chaos ausbricht. Hier ist auch je nach Spielertypen ein Schiedsrichter einfach von Nöten!

Da die Magnete in den Shootern recht stark sind, ist das Spiel für kleinere Kinder evtl. nicht so leicht spielbar. Selbst manche Erwachsene hatten so ihre Probleme, die Schusskugel vom Magneten abzuziehen. Auch wenn ich es nicht ganz nachvollziehen kann, da ich damit überhaupt keine Schwierigkeiten hatte (Tipp: Am besten die Kugel mit dem Daumen immer zur Seite drücken). Trotzdem waren sich die Tester einig, für 8 Jährige könnte man die Schusskugel etwas bequemer machen (z.B. durch eine separate Schusskugel mit einem Griff daran). Ab 10 Jahren sollte es aber in der derzeitigen Form keine Probleme mehr verursachen.

Grundsätzlich hat das Spiel so gut wie jedem in unserer Gruppe Spaß gemacht und die Erwachsenen bekamen kleine Kinderaugen beim Betrachten des neuen innovativen Schussgerätes. Magnetismus, kann auch die großen immer wieder faszinieren!

Fazit:



Der Autor hat mit dem „MarbleShooter“ eine sehr innovative Idee auf den Markt gebracht, die nicht nur in diesem Spiel verwendet werden kann, sondern sicher auch in ein paar Jahren in dem ein oder anderen Kinderspiel. Die Idee einen Puck in ein Tor zu schießen und auch das alle zeitgleich aktiv sind, ist hierbei nichts neues. Das Schussgerät, das Nachladen und die einfachen Regeln sorgen aber für viel Spielspaß und große Aufmerksamkeit. Für Holzliebhaber und Geschicklichkeitsspieler, egal ob Erwachsener oder Teenie, bleibt es ein wahrhafter Spaß! Einzig allein der Preis trübt das Bild, denn dieser ist leider viel zu hoch angesetzt. So hoffen wir, dass der Traum des Autors wahr wird und sich demnächst die großen Verlage dem guten Stück widmen. Dann sinkt nämlich

auch der Preis und der Verbreitung dieses neuen Aktion-Spiels steht nichts mehr im Wege.

Andreas Buhlmann für cliquenabend.de

Vielen Dank an Volker Schade für die freundliche Spielbereitstellung

<p>GESAMT-WERTUNG:</p> <p>8/10</p> <p>"Der Magnetspielzeugmarkt wurde hiermit revolutioniert. Unglaublicher Spielspaß, einfache Regeln. Leider viel zu teuer, aber daran wird sich hoffentlich noch was ändern!"</p>	<p>STRATEGIE</p> <p>Taktisches setzen der Shooter beim Schießen.</p>
	<p>INTERAKTION</p> <p>Ständig am Zug. Live-Aktion pur.</p>
	<p>GLÜCK</p> <p>Eher gering. Zu viert etwas höher.</p>
	<p>PACKUNGSIHALT</p> <p>Super Schussgeräte. Leider viel zu hoher Preis!</p>
	<p>SPAß</p> <p>Ab 10 Jahre wunderbar.</p>