

■ Brettspiele & Mehr ■ Computerspiele ■ Aktuelles aus der Szene ■ Spieleservice ■ Forum

Autor: Volker Schade

Verlag: AssessorFun 

Jahr: 2010

Genre: Geschicklichkeit

Spieler: 2 bis 6

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Preis: ca. 298 €

Zubehör: 1 Spielbrett

4 Shooter

18 Kugeln

1 blaue Holzscheibe

1 Stoffbeutel

1 Anleitung

Bewertung:

 Gesamt
 Ausstattung
 Langzeitspaß



Google-Anzeigen

- [Stress Test](#)
- [Test Kompaktkameras](#)
- [Brettspiele Holz](#)
- [Kugel Spiel](#)
- [Test Gratuitos](#)

Werbung:

MarbleShooter jetzt bei Spiele-Offensive.de kaufen. Ab 40 € versandkostenfrei in ganz Österreich.



MarbleShooter

ZURÜCK

Eine große Holzplatte mit aufgemalten Linien stellt das Spielfeld dar. Profilhölzer am Rand verhindern, dass die Spielkugeln das Feld verlassen.

Zwei abgesenkte Bereiche links und rechts dienen als Tore. Klingt nach einem Spiel für Jungs, die gerne Fußball spielen. Tatsächlich haben wir es hier jedoch mit angewandter Physik zu tun.



Boah, Physik – erinnert mich irgendwie an meine nicht so berauschende Schulzeit. Umso überraschter war ich dann, als das gute Stück bei mir zur Rezension ankam. Wir reden hier von MarbleShooter, einem Spiel mit viel Bewegung, Hektik, Aufregung und ganz viel Spaß. Auf der Homepage von Volker Schade, dem Autor des „Murmelschießers“ kann man folgendes zur Funktionsweise nachlesen:

„Das Spiel funktioniert ohne aufwändige Technik oder Elektronik. Einfache – vielfach unbekannte – physikalische Gesetze kommen hier zur Anwendung. Das bei Managern beliebte Newton-Pendel, bei dem ein Bewegungsimpuls von einer Metallkugel über mehrere andere Kugeln an eine andere Metallkugel übertragen wird, war der Ausgang für dieses Spiel. Kommen nun Magnete hinzu, wird aus dem beliebten Spiel ein Magnetbeschleuniger nach dem Prinzip der Gauß'schen Kanone.“

Klingt irgendwie cool – also Karton schnell auspacken, Spielplatte auf den Esszimmertisch, Tochter, Nachbarsjunge samt Vater herbeigerufen, Shooter laden und ab geht die Luzi. Was hatten wir einen Riesenspaß und ins Schwitzen sind wir auch gekommen. Ständig in Bewegung, neue Kugeln ergattern, laden, Schussposition suchen und abfeuern was das Zeug hält. Da blieb es nicht lange ruhig, der Lärmpegel stieg, Gekreische, Gelächter und meine Frau, die durch den Lärm angelockt wurde, fragt: „Was ist denn hier los?“

Damit jetzt auch alle Leser von Spieltest wissen, von was ich hier eigentlich erzähle, beginne ich noch mal von vorne.

Das Spiel:

Bei *MarbleShooter* geht es darum, eine blaue Holzscheibe mittels eines Shooters ins gegnerische Tor zu befördern. Der Shooter ist ein Magnetbeschleuniger, der mit drei Metallkugeln geladen werden kann. Und für alle, die im Physikunterricht nicht so gut mitkamen oder bei denen es bereits einige Jahre her ist, sei hier noch mal erklärt, wie so ein Beschleuniger funktioniert. Im Shooter, der ein bisschen so aussieht wie eine Computermaus aus Holz, ist im hinteren Teil ein starker Magnet eingebaut. Nach vorne hin ist quasi ein Zylinder aus dem Holzstück gefräst, so dass die Kugeln dort hineinpassen und vom starken Magneten festgehalten werden. Der Schütze kann jetzt den Shooter auf dem Spielfeld ausrichten und mit einer vierten Kugel einen Schuss auslösen. Dazu hält er die zusätzliche Kugel etwa 1 cm vor den im hinteren Teil des Shooters eingebauten Magneten. Lässt er die Kugel los, wird diese durch den starken Magneten mit Wucht angezogen und gibt den entstehenden Impuls an die geladenen Kugeln im Innern des Shooters weiter. Die letzte Kugel wird dadurch herausgeschossen und trifft dann hoffentlich das anvisierte Ziel – die blaue Holzscheibe.

MarbleShooter spielt man zu zweit gegeneinander oder im Team mit vier

Spielern. Jeder Spieler hat einen Shooter und zu Beginn drei geladene Kugeln und eine Auslöserkugel. Auf dem Spielfeld sind eine Mittellinie und ein ovaler Kreis eingezeichnet. Diese stellen die Bewegungszonen dar, denn kein Shooter darf diese Linien überschreiten, so dass jeder Spieler oder jedes Team auf seiner eigenen Seite bleiben muss. Es darf auch der Weg ins eigene Tor nicht verstellt werden, was im Eifer des Gefechtes nicht wirklich immer gelingt. Ist der Shooter leergeschossen, nehmen sich die Spieler die auf dem Spielfeld frei herumliegenden Kugeln, lädt neu und weiter geht's. Wer zuerst fünf Tore erzielt hat, ist Sieger.

Alle spielen gleichzeitig, was auch die entstehende Hektik rund um das Spielfeld erklärt. Man sollte möglichst einen freistehenden Tisch mit jede Menge Raum rundherum wählen, denn die Spieler sind gezwungen, ständig ihren Platz zu wechseln. Nur so sind sie in der Lage, in eine optimale Schussposition zu kommen.

Wer es weniger hektisch mag, kann auch vereinbaren, dass nacheinander im Wechsel geschossen wird. Diese Variante macht das Spiel zwar etwas ruhiger, aber auch weniger reizvoll.

Fazit:

MarbleShooter macht wahnsinnig viel Spaß. Es ist innovativ und eignet sich hervorragend für Turniere jeglicher Art. Das Spiel ist laut, hektisch und bringt den eigenen Kreislauf ganz schön in Schwung. Das Spielbrett ist hervorragend verarbeitet und auch die vier Shooter machen von der Verarbeitung her einen massiven und sehr guten Eindruck.

Das Spiel ist aufgrund der geringen Stückzahlen natürlich nicht ganz billig. Trotzdem ist der Preis zur Zeit mehr als gerechtfertigt. Für die Spielewelt bleibt zu hoffen, das Autor Volker Schade einen Lizenznehmer findet, der in der Lage ist, günstiger zu produzieren.

Zwei Auszeichnungen hat Volker Schade für sein *MarbleShooter* auch schon eingeheimst. Die Zeitschrift FAMILIE & CO hat in der Kategorie „Für die ganze Familie“ **Das Goldene Schaukelpferd 2010** vergeben. Der Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug verlieh das Prädikat „**spiel gut**“.

Ich bin von *MarbleShooter* mehr als begeistert und deshalb geht mein Spieledaumen ganz weit nach oben.

© Gerhard Göldenitz 📧
am 06.01.2011

Weitere Links:

<http://www.assessorfun.de/Unterseiten/MarbleShooter/index.html>

Für Regelfragen oder Diskussionen nutze bitte das [Forum!](#)

[Eigenen Kommentar schreiben](#)