



Die tägliche Dosis Glück

HCM Kinzel hat neuen Stoff für Knobeljunkies

Vier neue Knobelspiele hat HCM Kinzel aus Amerika mitgebracht. Wer Spaß daran hat, seinen Intellekt auf die Probe zu stellen und dabei sich und die Welt zu vergessen, sollte sich Solitaire Chess, Voll verknottet, Athena und Utopia einmal genauer ansehen.

Gute Denk- und Logikspiele lassen einen nicht los. Nur noch ein Level, nur noch eine, etwas schwierigere Aufgabe knacken, dann hört der Spieler auf – vielleicht. Denn ihn hat eine positive Sucht gepackt, der Zustand selbstvergessenen Glücks, der bei anspruchsvollen, aber lösbaren Aufgaben entsteht. Dieses Hochgefühl nennen Psychologen Flow – eine seltsame Mischung aus Anstrengung und Leichtigkeit, die Spaß macht und trotzdem die Fähigkeiten des Spielers immer weiter verbessert.



Bei Denk- und Knobelspielen kann Flow entstehen, wenn der Schwierigkeitsgrad der Denkaufgaben wohldosiert immer weiter ansteigt. Die Bewältigung einer Aufgabe bereitet auf die nächste vor und der Knobeljunkie will mehr. Mit Rush Hour hat HCM Kinzel vor einigen Jahren ein solches Spiel nach Deutschland gebracht, nun legt das Unternehmen mit ähnlichen Entdeckungen nach.

Solitaire Chess: Glücksmomente aus dem Spiel der Könige

Das Beste am Schach ist doch, wenn man eine Figur des Gegners rauben kann! Genau diese spannenden Spielmomente greift Solitaire Chess als einzelne Herausforderungen auf. Schachanfänger lernen so, welche Züge den einzelnen Figuren gestattet sind, und Profis können gezielt ihre grauen Zellen trainieren.



Auf der Aufgabenkarte wird eine Anordnung der Schachfiguren vorgegeben und mit jedem Zug muss der Spieler nach den Regeln des klassischen Schachs eine Figur schlagen, bis nur eine übrig bleibt. Hat er das geschafft, ist die nächste der 60 Karten dran. Zug um Zug verbessert der Spieler so sein analytisches Denken. Dank

praktischem Aufbewahrungsbeutel kann er sein Lieblingsspiel immer dabei haben.

Solitaire Chess wurde von dem finnischen Knobelspielerfinder Vesa Timonen erdacht und ist für Spieler ab acht Jahren geeignet. HCM Kinzel entdeckte das Spiel beim amerikanischen Spielehersteller ThinkFun, bei dem auch Rush Hour erschien.

Voll verknotet: „Auge an Finger - da geht's lang!“

In Teams oder allein wird bei diesem Geschicklichkeitsspiel um die Wette geknotet. Jeder Spieler hält ein Stück Seil in der Hand und knüpft möglichst schnell nach, was er auf der Aufgabenkarte sieht. Muss das Ende linksrum oder rechtsrum? Oder geht es doch ganz anders? Oje, voll verknotet! Der Ausruf „Fertig!“ des fingerfertigsten Knotenkünstlers gewährt den Gegnern eine letzte Galgenfrist von 30 Sekunden. Dann wird verglichen. Für jeden richtig gefertigten Knoten pro Team gibt es einen Punkt. Gezählt wird mit einem „Tauzieh-Punkteähler“. Für jeden Punkt darf ein Stückchen am Zählseil in Richtung des eigenen Teams gezogen werden.



Voll verknotet trainiert sowohl räumliches Vorstellungsvermögen als auch die Umsetzung des Gesehenen durch präzise Hand-Auge-Koordination. Zusätzlich lernen die Spieler nützliche Pfadfinder- und Segelknoten.

Voll verknotet ist eine Idee des australischen Spieleerfinders Dugald Keith zusammen mit dem Knotenexperten Des Pawson. Dieses Spiel ist auch bei ThinkFun erschienen und eignet sich für alle Knobelfans ab acht Jahren, die im Schleifenbinden schon lange keine Herausforderung mehr sehen.

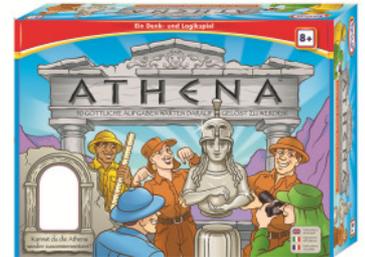
Athens – Mit kühlem Kopf durchs mediterrane Chaos

Archäologen haben in diesem Spiel eine Büste der Göttin Athene gefunden, die jedoch in zwei Hälften zerbrochen ist. Der Chef-Archäologe versucht nun verzweifelt, mit dem schweren Oberteil der Büste in den Armen zu ihrem Sockel zu gelangen, doch ständig stehen ihm andere Ausgrabungsmitarbeiter im Weg herum. Leider kann er nicht wie andere Chefs einfach ein Machtwort sprechen,



sondern er muss die Mitarbeiter entlang der erlaubten Farblinien auf benachbarte Felder schieben.

50 Aufgabenkarten geben verschiedene Ausgangssituationen vor. Sie zeigen, welche Figuren wo auf dem Spielfeld positioniert werden. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Figuren stehen auf den acht Feldern. Die verschiedenen Berufsgruppen dürfen nur auf den vorgegebenen, farblich zu ihrer Kleidung passenden Pfaden bewegt werden. Dabei ist es dem Spieler verboten, Figuren zu überspringen. Athena fordert strategisches Geschick und logisches Denken, um den Chef-Archäologen ans Ziel zu bringen.



Robert Aubrey Hearn erfand dieses Logikspiel als Nebenprodukt seiner Doktorarbeit am Massachusetts Institute of Technology (MIT). Thema waren die mathematische Theorie von Spielen und Puzzles sowie auf Verstand beruhende künstliche Intelligenz. In hunderten von Stunden am Computer kalkulierte er spannende Aufgaben, um sie anschließend per Hand nachzuspielen. Dabei entwickelte er Konstellationen, die über 300 Züge zur Lösung benötigen – von ihnen wurde für dieses, im amerikanischen Verlag Popular Playthings erschienene Spiel noch einmal abgesehen.

Utopia: Städteplanung mit Grips

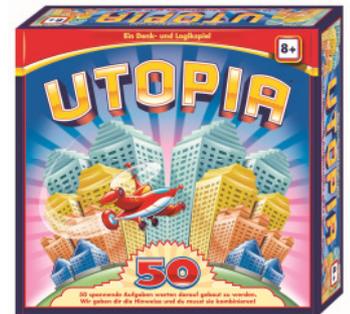
In der Stadt der Zukunft wachsen täglich neue Wolkenkratzer in den Himmel. Um ein harmonisches Stadtbild zu erhalten, bedarf es einer cleveren Stadtplanung – glücklicherweise ganz ohne Bauamt!

Das Spielbrett zeigt vier mal vier Felder, die bebaut werden sollen. 16 neue Gebäude in vier verschiedenen Größen müssen darauf platziert werden. Jede Runde beginnt mit einer Aufgabenkarte mit verschiedenen Vorgaben. Ziel des Spiels ist es, nach diesen Hinweisen ein 3D-Modell der Stadt zu erstellen. Zwei verschiedene Spielvarianten sind möglich. Variante eins erinnert an das Kultspiel Sudoku und die zweite Variante ist mit mehr Freiheitsgraden sogar noch kniffliger.



Die Vorgabe in der ersten Variante dieses Spiels lautet, in jeder Reihe und jeder Spalte müssen sich vier unterschiedlich hohe

Gebäude befinden. Ähnlich wie bei Sudoku zeigen Hinweise dem Spieler, welche Felder bereits durch bestimmte Gebäude besetzt sind. In Bauphase zwei wird es noch verzwickter. Mehrere Gebäude der gleichen Höhe können nun in einer Reihe vertreten sein. Das erhöht die Kombinationsmöglichkeiten nochmals immens. Die Hinweise zeigen die Anzahl der gleich hohen Gebäude an, die sich in einer Reihe befinden. Der Rest muss vom Spieler selbstständig ergänzt werden. Kommt es doch einmal zum Baustopp, findet der Spieler auf der Rückseite der Karten die Lösung. Wurde falsch gebaut? Dann findet sich im Telefonbuch von Utopia sicherlich ein Abrissunternehmen.



Über HCM Kinzel:

Die heutige HCM Kinzel GmbH ging aus einer bereits 1964 gegründeten Handelsvertretung für Spielwaren und Geschenkartikel hervor. Unter dem Motto Spielen, Wissen, Schenken bietet HCM Kinzel eine große Auswahl an Spielwaren an: von Spielzeug für die ganz Kleinen über spannende Experimentierkästen und knifflige Denk- und Logikspiele für die Größeren bis hin zu originellem Kreativspielzeug für Bastelfans. HCM Kinzel liefert Geschenkideen für jede Altersstufe.

Athena:

Autor: Aubrey Hearn
 Altersempfehlung: ab 8 Jahren
 Spieler: 1 Spieler
 Preis: ab 19,95 Euro
 Erhältlich: ab Juni 2011

Utopia:

Altersempfehlung: ab 8 Jahren
 Spieler: 1 Spieler
 Preis: 19,95 Euro
 Erhältlich: ab Juni 2011

Solitaire Chess:

Autor: Vesa Timonen
 Altersempfehlung: ab 8 Jahren
 Spieler: 1 Spieler
 Preis: ab 23,95 Euro
 Erhältlich: bereits im Handel

Voll verknottet:

Autor: Dugald Keith
 Altersempfehlung: ab 8 Jahren
 Spieler: 1 bis 4 Spieler
 Preis: ab 24,95 Euro
 Erhältlich: ab Juni 2011

Kontakt für Händler:

HCM Kinzel GmbH
Frau Karolina Brinster
Felix-Wankel-Str. 9/1
74374 Zaberfeld

Telefon: +49 (0)7046/982-0
Telefax: +49 (0)7046/982-16
E-Mail: Karolina.Brinster@HCM-Kinzel.eu
www.hcm-kinzel.de

Kontakt für Journalisten:

Griffiths Consulting
Carla Herzog
Stieglitzweg 33
81827 München

Tel.: +49 (0)89 17 92 87 81
Fax: +49 (0)89 17 92 87 83
E-Mail: ch@griffiths-consulting.de