

# Schieb das Scheusal! von Udo Bartsch

**M**onster sind in vielen Gebäuden zu einer echten Plage geworden. Bekanntermaßen treiben die haarigen Biester besonders in alten Villen ihr Unwesen, weshalb es sich anbietet, mitten im Haus eine Falle zu installieren. Beste Dienste leistet üblicherweise eine manns- äh, monsterhohe Grube. Dorthinein schubst man die Quälgeister und genießt danach für eine Weile seine Ruhe.

Im Geschicklichkeitsspiel **MONSTERFALLE** (Stuttgart: Kosmos 2011. Ca. 25 €. Für zwei bis vier Spieler ab 6) von Inka & Markus Brand währt diese Ruhe allerdings arg kurz. Kaum hat man sich des einen Scheusals entledigt, taucht schon das nächste auf. Eine Spielkarte zeigt immerhin, an welchem Ort es erscheinen wird. Der Grundriss der Villa besteht aus einem Labyrinth mit vielen Sackgassen und verwinkelten Ecken. Immer zwei Spieler arbeiten als Team zusammen und dirigieren das Monster schnellstmöglich zur Grube hin. Das geschieht mit Schiebestäben, wobei ein Spieler für Bewegungen nach links oder rechts, der andere Spieler für vorwärts und rückwärts zuständig ist.

Pädagogen würden nun höchstwahrscheinlich das Stichwort »Auge-Hand-Koordination« sanft und selbstgewiss in die Runde werfen; die Vokabel »Riesenspaß« beschreibt die Sache aber fast noch besser. Während die Sanduhr läuft, sollen so viele Monster wie möglich abserviert werden. Da ist für lange Absprachen nicht viel Zeit, und die Team-Mitglieder müssen sich darauf verlassen,

dass der eine so agiert, wie es der andere erwartet. Was schicksalhafterweise nicht immer der Fall ist. Es kommt zu Pannen, die Monsterfigur verkeilt sich oder kippt um, wertvolle Sekunden verrinnen.

Sehr gelungen ist die Idee, dass jeder Spieler abwechselnd mit seinem linken und rechten Nachbarn zusammenarbeitet.

Die Kinder (oder erwachsenen Spieler) müssen sich auf wechselnde Partner einstellen. Außerdem ergibt sich für eine Partie zu viert die Möglichkeit, die beiden Ältesten einander gegenüber zu platzieren, so dass sie nie ein gemeinsames Team bilden, was ihren Altersvorteil ein wenig reduziert. Lediglich zu zweit gespielt, begeistert **MONSTERFALLE** nicht ganz so sehr, weil jeder allein ist.



Schon Fünfjährige verstehen das Schiebeprinzip, erreichen aber kein Wettkampfniveau. Für geübte Monsterschubser und Erwachsene erhöht eine Variante den Schwierigkeitsgrad. Eine Ortskarte bestimmt, welchen Umweg das Ungeheuer auf seinem Weg zur Falle nehmen will: mal eben am Kühlschrank vorbei oder schnell noch ein Schaumbad mit Quietschentchen. **MONSTERFALLE** bewegt sich im Grenzbereich zwischen Brettspiel und Spielzeug. Als was genau man es ansehen möchte, ist aber ziemlich egal, solange es ein derart gutes ... äh, Dings ist.