



Carl Wilkinson: **Albert Einstein's Relativitätstheorie**, mit Illustrationen von James Weston Lewis, Insel Verlag 2021, geb., 63 S., 29,90 Euro, ISBN 9783458178972

Durch die kurzen Texte, das schrittweise Vorgehen, die vielen nachvollziehbaren Gedankenexperimente und die großformatigen Illustrationen entsteht fast das Gefühl, direkt dabei zu sein, wie Einstein seine Ideen entwickelte.

Anja Hauck mit Leon (10 Jahre)

Spiel: Mission ISS

Die Internationale Raumstation wurde in den Jahren nach 1998 aus verschiedenen Modulen zusammengesetzt, damit Astronautinnen und Astronauten dort leben und forschen können. Das kooperative Spiel

„Mission ISS“ beginnt 1998 mit einem kleinen Startmodul und drei Astronauten an Bord der ISS: Es zeichnet also die Entstehungsgeschichte der ISS nach. Für ein bis vier Spieler gilt es, mittels verschiedener Kommandos und in perfekter Koordination der einzelnen Astronauten, nach und nach die anderen Module anzubauen – und zwar, bevor der ISS-Marker auf dem Erdtableau zu weit vorangeschritten ist.

Zunächst heißt es aber, sich durch 12 Seiten Spielanleitung zu kämpfen und die unzähligen Teile auszustanzen, aufzubauen und auszulegen. Bevor also die erste Runde beginnen kann, braucht es locker eine Stunde zur Vorbereitung und zum Verstehen des Spieles. Aber dann kann man direkt loslegen, um gemeinsam und nicht etwa gegeneinander zu spielen. Alle können verschiedene Kommandos ausführen und Spielfiguren forschen lassen, diese durch die ISS bewegen oder Robonauten beziehungsweise neue Module bauen.

Doch Achtung: Wer in seinem Spielzug nicht mehr die geforderten zwei Kommandos ausführen kann, muss seine Schicht beenden und den ISS-Marker ein Feld vorziehen. Genau daran scheitern die meisten Spielrunden, weil die Spielkommandos schneller aufgebraucht sind als gedacht. Insofern gilt es, so schnell wie möglich neue Module zu bauen. Doch der Bau jeden Moduls ist auch mit „Nachteilen“ verbunden, die recht bald zu einem Baustopp auf der ISS führen.

Der Zeitplan ist also straff, und es ist in meiner Familie noch nicht gelungen, das Spiel regulär zu gewinnen.

„Mission ISS“ ist als Spiel für die ganze Familie und für Kinder ab 12 Jahren gedacht. Gerade für ältere Kinder ist es sehr interessant, weckt den Spieltrieb und wird nicht langweilig. Eventueller Frust lässt sich besser wegstecken, da man entweder gemeinsam gewinnt oder gemeinsam verliert. Die angegebene Spieldauer von 90 Minuten passt für das Spiel zu zweit oder zu dritt recht gut.



Michael Luu:
Mission ISS,
Schmidt Spiele,
Familenspiel,
ab 12 Jahre, 1 bis 4
Spieler, Spieldauer:
90 Min., 34,99 Euro,
weitere Infos und
Spielanleitung auf
bit.ly/3txZ0w3

Die etwas unübersichtliche Spielanleitung schreckt aus meiner Sicht etwas ab. Hilfreich wäre bei diesem komplexen Spiel eine Übersichtsseite mit den wichtigsten Spielschritten. Eine vierseitige Zusatzanleitung erklärt immerhin auf den Seiten 1 und 4 die Zusatzfunktionen der Forschungskarten – das kann sich wirklich niemand merken! –, und bietet auf den beiden Seiten dazwischen etwas unmotiviert Fakten zur ISS.

Wichtig ist: Für das Spiel braucht es viel Platz – am besten anderthalb Meter freie Tischfläche, weil die ISS recht groß wird. Und dennoch sind die Module irgendwann zu klein, um alle Astronauten, Forschungsplättchen und Robonauten übersichtlich abzustellen. Hier muss man genau schauen, um im Spiel die Übergänge zwischen den Modulen zu erkennen und die Bewegungen korrekt zu zählen.

Trotz dieser kleinen Mängel macht „Mission ISS“ viel Spaß und bringt zahlreiche Optionen mit, die den dauerhaften Spielspaß garantieren.

Maike Pfalz

