

# Mecanix

**Autoren:** Mark Wood  
 Frank Dyksterhuis  
**Verlag:** Dr. Wood Challenge Centre  
**Spieler:** 2  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Spieldauer:** ca. 20-30 Minuten  
**Preis:** ca. 28 Euro  
**Erschienen:** 2008



*Cogworks, zu Deutsch in etwa „Zahnradarbeit“, klingt irgendwie doppeldeutig – zumindest wenn man der englischen Umgangssprache mächtig ist. Daher heißt das neue Denkspiel von Dr. Wood im Europavertrieb jetzt artig „Mecanix“. Zahnräder gibt’s trotzdem noch.*

**Dreh’ am Rad!**

In Mecanix dreht sich alles um Zahnräder und deren Fähigkeit, komplexe ineinandergreifende Strukturen zu erzeugen – die sich dann auch noch bewegen. Auf dem dreieckigen Spielbrett legen beide Spieler in je eine Ecke ihr „Antriebsrad“. In die

winnt, wer zuerst durch Drehen seines Antriebsrades das goldene Zahnrad bewegen kann. Alternativ kann man auch gewinnen, wenn man den Gegner so blockiert, dass dieser sein Antriebsrad nicht mehr bewegen kann.

Wer am Zug ist, legt entweder ein neues seiner Zahnräder aufs Feld oder er platziert eines seiner Räder auf dem Feld um. Danach muss das eigene Antriebsrad sich frei drehen lassen. Damit sind im Grunde die Regeln zu Mecanix erklärt. Die Anleitung hält noch kleinere Einschränkungen beim Legen bereit, deren Notwendigkeit sich jedoch schnell erschließt.

**Wie spielt es sich?**

Der Einstieg in Mecanix fällt angesichts der knappen Regeln denkbar leicht. Eine kleine Hürde stellen allerdings die Illustrationen der Anleitung dar.

Nummer 10 zeigt eine regelwidrige Konstellation, die im Text als korrekt bezeichnet wird. Hat man diese Irritation verwunden, sind die ersten Zahnräder schnell gesetzt. Die nächste Schwierigkeit ist die Tatsache, dass man den Gegner sehr leicht zugunfähig machen kann, ohne ihn zu besiegen. So ist es möglich, jederzeit eine Konstellation zu erzeugen, in der ein Sieg für einen oder sogar für beide Spieler unmöglich wird. Wer es also drauf anlegt, muss Mecanix nie verlieren und wird



immer ein Remis erzwingen. Will man hingegen gewinnen, muss man sich schon ein wenig anstrengen. Anfangs wirkt das Geschehen auf dem Brett etwas verwirrend, und erst ein zögerliches Drehen am eigenen Antriebsrad bringt die Gewissheit, dass noch immer alles beweglich ist. Doch schon in der zweiten Partie gewinnt man schnell den Überblick, wo welche Zahnräder Blockaden bilden und wie diese aufgelöst

werden können. Hat sich erst einmal dieses Gefühl für Zahnradzusammenhänge eingestellt, geht eine Partie Mecanix flüssig voran. Das liegt auch daran, dass groß angelegte Strategien über 14 Züge im Voraus hier eher fehl am Platze sind. Ist das eigene Antriebsrad zu Beginn des Zuges blockiert, muss man es befreien. Durch diesen Zwang lassen sich oftmals geplante Strategien nicht gänzlich umsetzen und Improvisation ist gefragt.

(ctk)

Fotos: ctk



## Fazit

*Mecanix ist ohne Frage reizvoll. Mit Zahnrädern lange Ketten zu bauen und diese dann in Bewegung zu setzen stellt eine angenehme Variante im Schwarz-schlägt-Weiß Denkspiel-Einerlei dar. Die Remis-Anfälligkeit stört das Spiel jedoch empfindlich, muss man doch mit seinem Mitspieler mehr oder minder vereinbaren, bestimmte Konstellationen eben nicht zu erzeugen. Eine gute Idee und einladendes Material hat Mecanix, doch es scheint, als fehle der letzte Schliff. Zu diesem Eindruck trägt auch der Umstand bei, dass ein derart Remis-lastiges Spiel in der Spielregel keinen Hinweis auf den Umgang mit Gleichständen bietet. Denn es ist durchaus möglich, im eigenen Zug das eigene und das fremde Antriebsrad mit dem goldenen Zahnrad zu verbinden. Alles dreht sich und wahrscheinlich gewinnt der Spieler am Zug. In der Anleitung steht aber auch das nicht. Für Freunde von 2-Personen Duellen ist Mecanix sicherlich einen Blick wert. Unbesehen sollte man es aber nicht kaufen.*



**Wertung:**

Gesamtwertung:	ordentlich	
Einstiegshürde:	niedrig	
Preis/Material:	mittel	