

KAPSELFIGUREN-BERICHT

Den zweiten Teilbericht des Kapselfiguren-Jahrgangs 1987 beginne ich mit einem wirklich gelungenen Kapsel-Spiel, dem „Kugelrollturm“. Sechs rote bzw.



grüne Scheiben mit einer jeweils am Rand angelegten Mulde und einem Loch sind an drei schwarzen Stangen befestigt, die auf eine Kapselhälfte gesteckt werden. Richtet man die Scheiben so aus, dass zwei aufeinander folgende Scheiben die Löcher im



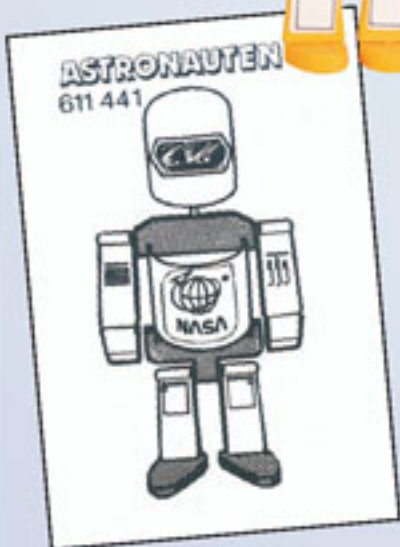
180°-Winkel zueinander tragen, so plumpst die kleine Metallkugel von einem Loch zum anderen und rollt dabei noch einige Zenti-

meter ab. Der BPZ ist wie das Spiel durchaus noch zu erwerben.

Wirklich sehr bekannt ist eine Dreier-Serie von Kapselfiguren, die durch ihre ungewöhnliche Größe aus der Reihe fällt. Gemeint sind die Figuren der „Astronauten“, „Kosmonauten“ und „Euronauten“. Alle Figuren besitzen eine gleiche Anzahl von Aufklebern, nämlich sechs. Einen Brust-, einen Helm-, zwei Arm- und zwei Bein-



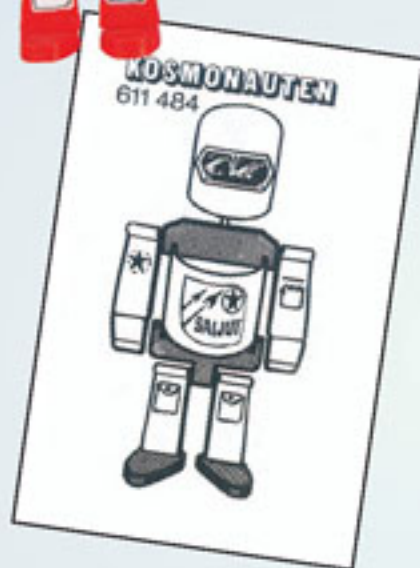
Aufkleber verschiedener Aufmachung.



Alle Figuren sind elfteilig steckbar. Währenddessen es vom roten



Kosmonauten und vom gelben Euronauten keinerlei Varianten gibt, existiert vom weißen Astronauten eine seltenere Farbvariante.

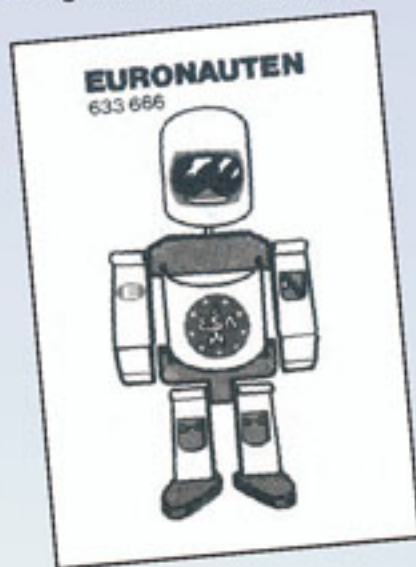


Die Bauteile selber sind hier wie beim Euronauten gelb, die Verbindungsteile aber sind blau. Bei den Aufklebern wurden dieselben verwendet,

die sich auch auf der weißen Version des Astronauten befinden. Diese Variante ist wesentlich seltener als die anderen drei Figuren, Preisaufschläge sind gerechtfertigt. Einen speziellen BPZ gab es für die Variante nicht.

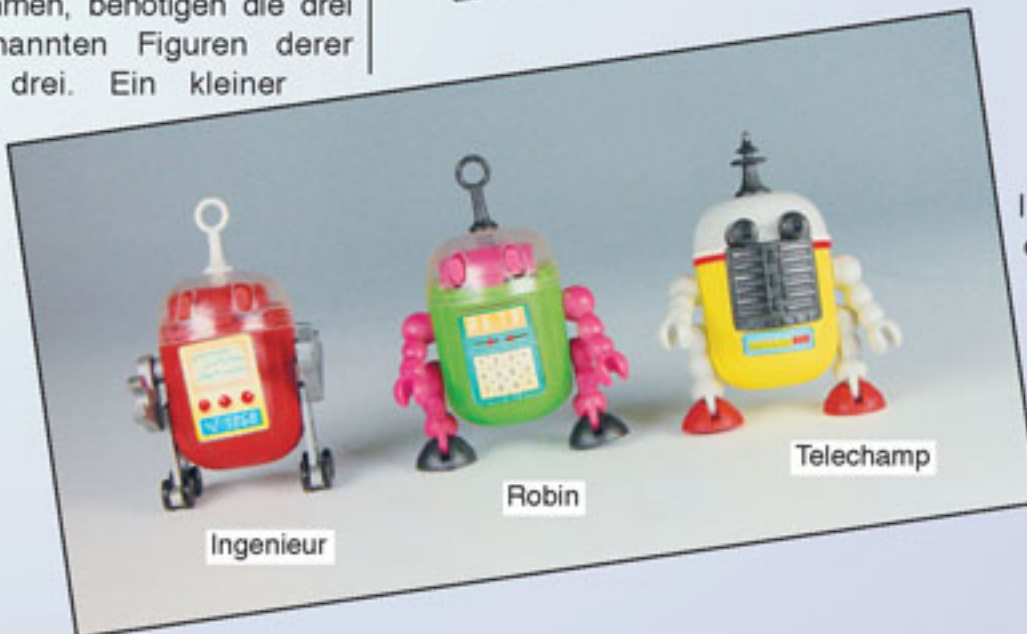


Die hochformatigen BPZ der drei „normalen“ Figuren sind wie die Figuren auf Börsen noch mit wenig Mühe zu erstehen.

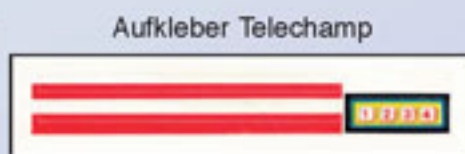


Mit einer weiteren Serie im Welt- raum-Look wartete Ferrero in Form der „Superstarken im Welt- raum“ auf. Auf den sechs zugehörigen BPZ stellen sich die Roboter mit den Namen Ingenieur, Robin, Mac das Superauge, Telechamp, Joker Jack und Schrauber Joe vor. Während die ersten drei Figuren mit nur einem großen Schaltflächen-Aufkleber auskommen, benötigen die drei letztgenannten Figuren derer gleich drei. Ein kleiner Tasten-

meist variieren die FüÙe bzw. Rollen oder die Antennen in ver- schiedenen Farben. Alle sechs BPZ zusammen zu bekom- men ist nicht mehr einfach, während hinge- gen die Figuren selber noch in größerer Stück- zahl auf dem Markt verfügbar sind.



oder Leuchtdioden-Aufkleber wird ergänzt von zwei rot/weiÙen Streifenaufklebern, die dem Roboter um den Kopf geklebt werden. Von diesen Robotern gibt es unzählige Farbvarianten,



Im nächsten Bericht erreichen wir dann schon das ergiebige Jahr 1988, freut auf drauf!

Euer
André Feiler

