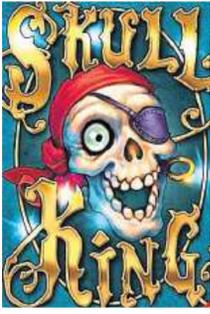


FÜR ZOCKER

Skull King

WORUM GEHT'S?

Skull King ist eine Variante eines einfachen Stichspiels, das ursprünglich mit Rommé-Karten gespielt wird und unter anderem als „13“ bekannt ist. Die Gemeinsamkeit mit dem Original besteht darin, dass möglichst exakt vorausgesagt werden muss, wie viele Stiche in einer Runde gemacht werden. Es werden zehn Hände gespielt, wobei man in Runde eins nur eine Karte auf der Hand hält und in Runde zehn dann zehn.



WAS IST TOLL?

Die Dramatik, die sich daraus ergibt, dass man eine bestimmte Anzahl an Stichen holen muss, ist tatsächlich phänomenal. Komme ich mit meiner gelben Zehn durch? Es gibt zudem einige Extrakarten, die immer Trumpf sind, sich aber auch gegenseitig schlagen können. Zudem kann man ansagen, gar keine Stiche zu holen, was sehr viele Punkte einbringt, natürlich nur, wenn man damit durchkommt ...

WARUM SOLLTE ICH AUSGERECHNET

SKULL KING EINPACKEN?

Dafür gibt's einen einfachen Grund: Skull King macht süchtig! In diesem Spiel kann man sich richtig schön belauern, duellieren und gegenseitig einen reinwürgen. So soll ein Urlaubsspiel sein!

DETAILS

Skull King von Brent Beck, Schmidt Spiele, 2-6 Spieler, 30 Minuten, ab 8 Jahren, circa 8 Euro.

FÜR KAFFEETANTEN

Cappuccino

WORUM GEHT'S?

Mit Kaffee hat es eigentlich wenig zu tun: Die Spieler bekommen jeweils 16 Becher, die bunt durchmischt vor ihnen stehen. Nun darf man reihum mit einem seiner Becher auf einen benachbarten Becher eines Mitspielers hüpfen. So entstehen kleine Türmchen. Wer am Ende den größten Turm besitzt, gewinnt.



WAS IST TOLL?

Cappuccino sieht toll aus und ist dank Plastikbechern absolut wasserfest. Die Spielregeln sind so schnell erklärt (siehe oben), dass jeder mitspielen kann. Trotz des einfachen Regelwerks entwickelt das Spiel seinen Charme. Man muss schon mitdenken, um hier zu gewinnen, und wenn nicht, hat man nach einigen Minuten die Chance zur Revanche.

WARUM SOLLTE ICH AUSGERECHNET

CAPPUCCINO EINPACKEN?

Cappuccino ist ein sehr abstraktes Spiel, das auch denjenigen Spaß machen dürfte, die mit klassischen Spielen nichts am Hut haben. Außerdem ist es das einzige Spiel auf dieser Seite, dem Wasser und Sand garantiert nichts anhaben können!

DETAILS

Cappuccino von Charles Chevallier, Pegasus Spiele, 2-4 Spieler, 15 Minuten, ab 8 Jahren, circa 23 Euro.

Zeit zum Spielen

WIR SIND FAMILIE:

Auch der schönste Urlaub wird irgendwann langweilig.
Dann sind einfache Spiele genau das Richtige.

Von Hendrik Breuer



FÜR FERKEL

Drecksau

WORUM GEHT'S?

Um saubere Schweine, die sich ausgiebig im Matsch suhlen wollen – wie Schweine das so machen! Wer seine Schweineherde zuerst komplett eingesaut hat, gewinnt. Leider gibt es einen Bauern, der die Sauen blitzblank putzt, wenn man nicht aufpasst. Außerdem kann's auch mal regnen, und dann sind alle wieder sauber.

WAS IST TOLL?

Damit das klar ist: Es handelt sich hierbei um ein Kinderspiel, bei dem es erlaubt ist, ständig Dinge auszurufen wie „Drecksau!“ oder „Ich schrubbe die Sau!“ Das macht schon Spaß, dazu geht es rasend schnell und man spielt miteinander, hetzt den Bauern auf seine Mitspieler oder spielt Regenkarten.

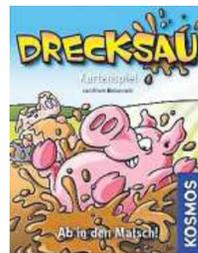
WARUM SOLLTE ICH AUSGERECHNET

DRECKSAU EINPACKEN?

Drecksau ist ein super Spiel für übermütige Kinder, und auch den Erwachsenen macht dieses alberne kleine Spiel großen Spaß, wenn es mit dem Nachwuchs gespielt wird.

DETAILS

Drecksau von Frank Bebenroth, Kosmos, 2-4 Spieler, 20 Minuten, ab 7 Jahren, circa 8 Euro.



FÜR INTRIGANTEN

Der Widerstand

WORUM GEHT'S?

Spione haben sich unter eine Gruppe von Widerstandskämpfern gemischt und jetzt gilt es, diese zu enttarnen – ein Spiel mit geheimen Identitäten also. Kleine Gruppen werden auf geheime Missionen geschickt. Scheitern sie, ist das ein Zeichen, dass sich Spione unter den Ausgesandten befinden. Der Widerstand ist ein Deduktionspiel, bei dem es aufs Lesen der Mitspieler und die richtige Auffassungsgabe ankommt.



WAS IST TOLL?

Der Widerstand ist eine Psychoschlacht, also eher für ältere Kinder und Jugendliche geeignet. Es darf gelogen werden und (meist haltlose) Anschuldigungen fliegen nur so durch die Gegend. Das ist ein großer Spaß für alle, die es auch mal vertragen können, völlig zu Unrecht beschuldigt zu werden.

WARUM SOLLTE ICH AUSGERECHNET DER WIDERSTAND EINPACKEN?

Keines der anderen Spiele bietet diese Paranoia: Wem kann ich trauen? Wer wird uns alles vermiesen? Ein tolles Spiel, das besonders in erwachsenen Cliquen gut ankommt. Jüngere Spieler könnten allerdings etwas überfordert sein.

DETAILS

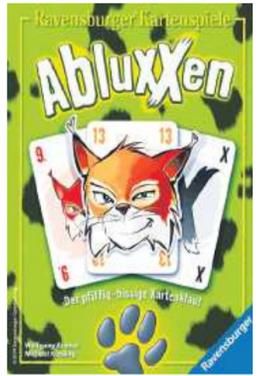
Der Widerstand von Don Eskridge, Heidelberger Spieleverlag, 5-10 Spieler, 30 Minuten, ab 12 Jahren, circa 15 Euro.

NOCH MAL FÜR ZOCKER

Abluxxen

WORUM GEHT'S?

In diesem Spiel haben alle 13 Karten auf der Hand. Ziel ist es, eine leere Hand zu haben, stattdessen sollen die Karten ausgebreitet auf dem Tisch liegen. Jede Karte, die ausliegt, bringt einen Punkt ein. Karten auf der Hand zählen einen Minuspunkt. Klingt einfach, bis das Abluxxen ins Spiel kommt: Man kann ausliegende Karten der anderen stehlen und wieder selbst in die Hand nehmen, für noch mehr Punkte, aber wie lange geht das gut? Schließlich müssen diese Karten ja auch wieder runter von der Hand und auf den Tisch ...



WAS IST TOLL?

Die Kommunikation in diesem Spiel ist sehr hoch, denn es muss viel verhandelt werden. Nahezu jedesmal, wenn man dran ist, spricht man mit allen Spielern. Zudem gibt es ein großes Zockelement, denn der Zufall spielt eine große Rolle, aber auch die richtige Einschätzung der Aktionen der Mitspieler. Was kann ich noch aufnehmen? Wann sind die anderen fertig? Nur nicht zu gierig sein!

WARUM SOLLTE ICH AUSGERECHNET ABLUXXEN EINPACKEN?

Abluxxen besteht aus 110 ziemlich herkömmlichen Zahlenkarten, besticht aber mit ganz neuen Spielabläufen. Das Spiel ist eine absolute Empfehlung für alle Freunde von Kartenspielen!

DETAILS

Abluxxen von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling, Ravensburger, 2-5 Spieler, 30 Minuten, ab 10 Jahren, circa 10 Euro.

18. 29. Also gut, sagen wir 39

MENSCHEN VERSTEHEN: Warum man ab einem bestimmten Alter nicht mehr vom vorgezeichneten Weg abweichen sollte. Von Christian Gruber

Also, wo wir schon mal bei Schmerzen sind: Nichts schmerzt so sehr, wie mit seinem Alter konfrontiert zu werden. Wo man sich doch wie 18 fühlt. Na ja, sagen wir 29. Jedenfalls ist die Joggingstrecke gesperrt. Saboteure haben ein großes Loch gegraben, um gelbe Rohre darin zu versenken. Wahrscheinlich Gasleitungen. Wo uns der Putin sowieso bald den Hahn abdrehen. Jedenfalls: Es ist Kilometer 9, man ist müde und hat keine Lust auf die Umleitung. Und denk, weil man sich jung fühlt: Ach was! Über die Absperrung.

Das Loch entpuppt sich leider als veritabler, langgezogener Graben, der sich eng an die Brücke schmiegt, un-

ter der man durch muss, sodass es ein wackeliger und gewagter Balanceakt wird. Gedanken rasen einem durch den Kopf: Was, wenn man da reinplumpst? Es ist Sonntag. Gefunden werde ich erst morgen, wenn die Bauarbeiter kommen. Ach was! Weiter.

Geschafft. Es gibt nur ein klitzekleines Problem: Der Graben läuft auf der anderen Seite ums Eck weiter, was man vorher nicht sehen konnte. So dass man jetzt mit seinen gefühlten 29 vor einem 3 Meter breiten Hindernis steht und 2 Möglichkeiten hat: den ganzen Weg zurück oder drübergehüpft. Und hier täuscht einen gern die Eigenwahrnehmung. Man erinnert sich, dass man dereinst 6,90 Meter weitgesprungen ist, mit 18 und in



NIX

IST SCHLIMMER

Nix ist schlimmer, als wenn ein paar pubertierende Testosteronprotze einem zuschauen, wie man sich gerade um die letzten Reste seiner gefühlten Jugend bringt. Selber schuld. (Illustrationen: brändli)

Saus und Braus und völliger körperlicher Unversehrtheit, bevor das Leben zuschlug. Da werden ja wohl noch die 3 Meter drin sein, die der lausige Graben hat. Anlauf. „Geronimo“ gebrüllt – und ... auf der anderen Seite angekommen. Hähä.

Leider sofort umgeknickt, vornübergefallen und mit dem Kopf gegen die Absperrung geknallt. Außerdem zieht jetzt irgendwas in der Leiste. Aber das ist noch nicht das Schlimmste. O nein. Hochgeschaut. Und in die Augen von 3 Halbstarcken geblickt, die hinter einem Sandhaufen versteckt rauchen und sich nun kopfschüttelnd von dem Gimpel mit dem roten Kopf abwenden. Der da liegt. Und so tut, als sei nix passiert. Gut, sagen wir: 39.