

Auf die Bretter, fertig, los!

Es muss nicht immer das Display sein – auch in Zeiten digitaler Konkurrenz überzeugen analoge Spiele, also klassische Brettspiele, mit neuen und spannenden Ideen.



MEIN
SPIEL
VON HENDRIK
BREUER

Ob Hüttenbau in der Steinzeit, ein ewig abgelenkter Löwe auf dem Weg zum Frisör oder freche Mäuse, die gemeinsam eine Speisekammer leer räumen – im vergangenen Jahr sind Spiele erschienen, die den Nachwuchs und mitspielende Familienmitglieder begeistern. Denn eines ist klar: Kinder kann man zwar vorm Tablet parken, nicht aber am Brett, denn dort macht es nur zusammen mit Eltern und Großeltern besonders viel Spaß.

Allen voran gilt das für „Stone Age Junior“, das mit dem prestigeträchtigsten Preis, dem „Kinderspiel des Jahres 2016“, ausgezeichnet wurde. In „Stone Age Junior“ sammeln die Spieler auf unterschiedlichen Feldern Rohstoffe ein und tauschen diese an anderen Orten, bis sie die richtige Kombination beisammen haben, um eine Hütte zu errichten. Wer zuerst drei Hütten gebaut hat, ist Sieger in diesem kurzweiligen Spiel. Die Jury des Kinderspiel-Preises lobte, dass „Stone Age Junior“ sehr gut darstellt, wie die Menschen in der Steinzeit ihre Welt eroberten und gestalteten. Dies sei sehr einprägsam, spannend und kindgerecht gelöst. Zudem stellten Memory-Elemente geschickt Chancengleichheit zwischen den Generationen her. Das stimmt, denn sowohl Erwachsene als auch Kinder können eine Runde „Stone Age Junior“ gewinnen.



Es geht um den Käse – bei „Mmm!“ wird die Speisekammer geplündert.

BILD: SN/BREUER

Wo es Gewinner gibt, gibt es allerdings auch Verlierer. Gerade kleine Kinder nehmen sich eine Niederlage oft zu Herzen, was dazu führen kann, dass sie gar keine neuen Spiele mehr ausprobieren möchten. Für solche Situationen sind kooperative Spiele ideal. Alle gewinnen oder verlieren gemeinsam. Diese Spiele bieten zudem den Vorteil, dass ältere Spieler – je nach Spielerfahrung der Jüngsten – mal mehr und mal weniger stark ins Geschehen eingreifen können.

Bei „Mmm!“ sind die Spieler Mäuse, die versuchen, eine Speisekammer zu plündern. Ungemach droht in Form einer schwarzen Katze, die im Laufe des Spiels immer näher rückt. Erreicht sie die Kammer, verlieren alle. Gelingt es den Mäusen

aber, durch geschickten Würfeinsatz alle Lebensmittel zu stibitzen, gewinnt die Gruppe. Bei den Kleinen herrscht großes Hallo, wenn die Katze immer näher kommt und es brenzlich wird. „Mmm!“ bietet einen sehr guten Einstieg in die Welt der Koop-Spiele.

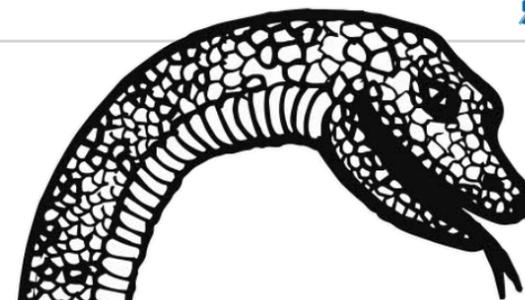
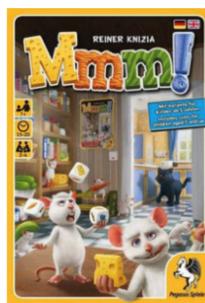
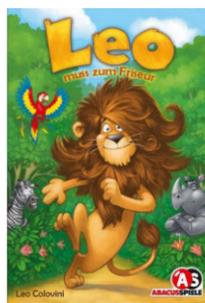
Etwas verrückter geht's bei „Leo muss zum Frisör“ zu. In diesem kooperativen Memory-Spiel versuchen die Spieler, einen Löwen zu Bobo, dem Barbier, zu bringen. Allerdings quatscht sich Leo ständig fest und kommt einfach nicht rechtzeitig vor Ladenschluss an. Klingt ungewöhnlich? Ist es auch. „Leo“ ist ein herrlich anarchisches Familienspiel.

Tipp: Spielregeln zu lesen ist nicht jedermanns Sache. Zum Glück findet man heutzutage auf den Websites der Spielverlage und auf YouTube Erklärvideos und Beispielerunden zu allen Spielen. Brettspiele zu lernen war nie so einfach wie heute!

Stone Age Junior von Marco Teubner, Hans im Glück, 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.
Mmm! von Reiner Knizia, Pegasus Spiele, 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.
Leo muss zum Frisör von Leo Colovini, Abacusspiele, 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren.



Brettspiele bringen alle an einen Tisch.

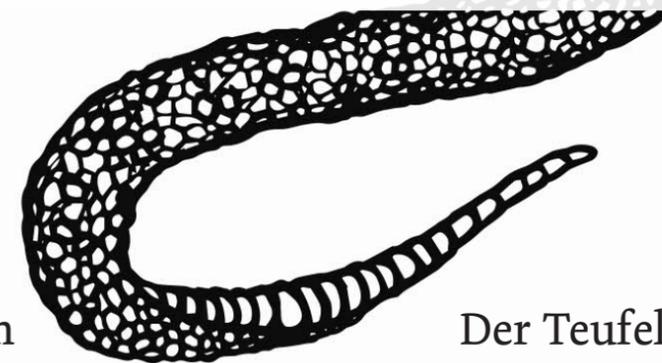


Wie die Schlangenplage endete

Vor langer Zeit verängstigte eine Schlangenplage die Einwohner Salzburgs. Da kam eines Tages ein berühmter Zauberer in die Stadt und erzählte den staunenden Salzburgern, dass er alle Schlangen in eine Grube locken und töten könne. Der Magistrat versprach ihm einen fürstlichen Lohn und sogleich hoben die Salzburger mit- in der Stadt eine Grube aus. Dann zog der Zauberer aus seiner Hosentasche eine kleine Pfeife, die recht sonderbar klang. Vor der zusammengeströmten Volksmenge sprach er eine Zauberformel und begann zu pfeifen. Da krochen aus der ganzen Stadt unzählige Schlangen herbei und stürzten sich in die Grube. Zuletzt

MEINE SAGEN
VON CLEMENS M. HUTTER

kam noch die große Schlangenkönigin. Mit giftigem Blick musterte sie den Zauberer, der vor Schrecken seine Pfeife fallen ließ und so seine Zauberkraft verlor. In diesem Augenblick schoss die Schlangenkönigin auf ihn zu, ringelte sich um seinen Körper und riss ihn in die Grube, wo ihn die Schlangen zu Tode marterten. Entsetzt stob die Volksmenge auseinander und die Schlangen kehrten in ihre Schlupfwinkel zurück. Tags darauf schütteten die Salzburger die schrecklich verstümmelte Leiche des Zauberers in der Grube zu. Die Schlangenplage endete aber im folgenden Winter, weil die Schlangen der ausnehmend klirrende Kälte erlagen.



Warum Iuvavum unter Moor verschwand

De römische Stadt Iuvavum lag nicht zwischen den Salzburger Stadtbergen, sondern auf dem flachen Land zwischen Maxglan und dem Untersberg. Die Bürger dieser reichen Stadt jagten nach Geld und neideten ihren Nachbarn den wachsenden Wohlstand. So rissen auch Sittenlosigkeit, Völlerei und alle Laster ein. Niemand verehrte mehr die Götter, weshalb die Tempel verödeten. Also schickten die Götter eine fürchterliche Strafe. In einer stürmischen Nacht versank diese sündige Stadt mit Mann und Maus im Boden, der sich alsbald in eine Moorlandschaft verwandelte, damit von Iuvavum keine Spur erhalten bleibe – ausgenommen tanzende Irrlichter in der Nacht. Das sind die Geister der versunkenen Menschen. Diese Irrlichter sollen arglose Wanderer in das Moor locken, wo sie plötzlich eine unheimliche Kraft in die Tiefe zieht.

BILD: SN/FOTOLIA

Der Teufel schuf die Barmsteine

Einst bestanden die Barmsteine bei Hallein aus einem einzigen Felsblock, auf dem der leibhaftige Teufel lebte und nachsann, wie er den Menschen im Tal Schaden zufügen könne. Eines Sonntags zog eine Prozession durch Oberalm. Der Teufel nahm die Gebete und Gesänge der Gläubigen und den Duft des Weihrauchs wahr. Da erfasste ihn hemmungslose Wut. Er zauberte ein Gewitter herbei, riss gewaltig große Steine aus dem Felsblock und ließ sie ins Tal donnern. Doch die Prozession dauerte trotzdem an. Da verschwand der Teufel spurlos. Geblieben ist nur der tiefe Einschnitt zwischen den beiden Barmsteinen als Beweis dafür, dass der Teufel frommen Menschen nichts anhaben kann.