Publikation: osso **Pagina:** 29 **Ist-Farben:** cmyk0
Ressort: so-ko **Erscheinungstag:** 4. 12. 2016 **MPS-Planfarben:** cmyk

Rätseln unterm Christbaum

Spass Gesellschaftsspiele sind in vielen Familien noch immer ein beliebtes Weihnachtsgeschenk. Damit es nach dem Auspacken keine bösen Überraschungen gibt, stellen wir hier die spannendsten neuen Spiele vor.

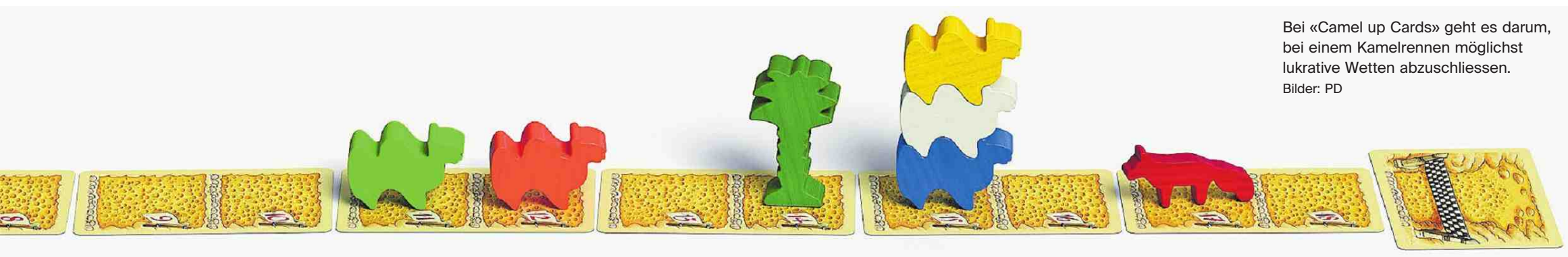
Hendrik Breuer

Jedes Jahr landen Tausende neue Spiele unter Schweizer Christbäumen. Wir präsentieren Spiele, die garantiert nicht langweilig werden. Denn es gilt: Ob Escape Room im Wohnzimmer, ewig abgelenkter Löwe auf dem Weg zum Frisör oder meterlanger Fluss für den heimischen Tisch, im zu Ende gehenden Jahr sind Spiele erschienen, die Spielende jeden Alters begeistern.

«Live Escape Games» sind seit einigen Jahren ein weltweiter Trend. Ob in Tokio oder New York, überall versuchen Menschen, sich innerhalb von 60 Minuten aus diversen Räumen «zu befreien». Dazu suchen sie gemeinsam Hinweise und lösen knifflige Rätsel, um Schlüssel oder Kombinationen für Zahlenschlösser zu erhalten. Je nach thematischer Ausrichtung des Raumes tauchen die Spielenden in eine Geschichte ein, in der sie weitere Aufgaben bewältigen: Juwelen stehlen, eine Bombe entschärfen oder die Formel eines Gegengifts ermitteln. Egal, worum es geht, Teamgeist, Kooperation und Nervenstärke sind gefragt. Dass man jeden Raum nur einmal absolvieren kann, liegt auf der Hand. Die Spielenden kennen am Ende ja des Rätsels Lösung. Diese Einmaligkeit ist eigentlich keine gute Voraussetzung für ein Brettspiel.

Trotzdem gibt es Live Escape Games jetzt auch als Brettspiel-Umsetzung für zu Hause. Das Spielprinzip funktioniert bei den drei Spielen der «Exit»-Reihe genau wie in realen Räumen, allerdings ohne echte Mauern. Entwickelt wurde es von Inka und Markus Brand, die in der Nähe von Köln leben. Zu Beginn steht den Spielenden lediglich eine Decodier-Scheibe und ein geheimnisvolles Buch inklusive Abbildung eines Raumes zur Verfügung. Mit etwas Kombinationsgabe, Spürsinn und Kreativität entdecken die Spielenden dann aber doch immer mehr Hinweise, erkennen Muster, lösen Rätsel und kommen der Freiheit Stück für Stück näher. Dabei muss gelegentlich auch Material geknickt, bemalt oder zerschnitten werden. Ist das Geheimnis des Raumes einmal gelüftet, kann das als «Event-Spiel» beworbene Produkt kein zweites Mal verwendet werden. Das Spiel kostet um die 20 Franken – ein angemessener Preis für ein tolles Gruppenerlebnis. Spielende, die auch etwas für Rätsel übrig haben, sollten die Exit-Spiele unbedingt einmal ausprobieren. Auch Kinder können übrigens sehr gut miträtseln, wenn ein oder zwei ältere Spielende dabei sind, die das Geschehen lenken.

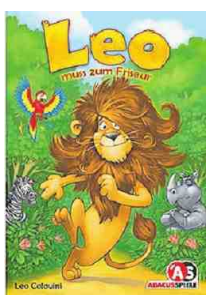
«Exit» von Inka und Markus Brand (Kosmos Verlag), ist ein aufregendes Spieleerlebnis. Wenn das Geheimnis gelüftet ist, kann das Spiel allerdings kein zweites Mal mehr verwendet werden. Bild: Hendrik Breuer



Bei «Camel up Cards» geht es darum, bei einem Kamelrennen möglichst lukrative Wetten abzuschliessen. Bilder: PD

«Leo muss zum Frisör»: Anarchischer Spass

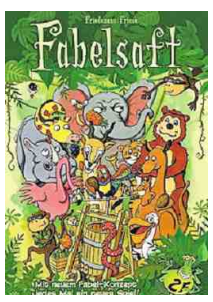
Gedächtnisspiel Ein Memory-Spiel, das schon sechsjährige Kinder zusammen mit ihren älteren Geschwistern oder den Eltern spielen können. Alle Spielenden versuchen gemeinsam, den wildmähnigen Löwen Leo zum Affen Bobo, dem Barbier des Dschungels, zu lotsen. Dabei müssen sich die Spielenden merken, auf welche Plättchen der Löwe treten darf, ohne zu viel Zeit zu verplempern, denn es gibt ein Problem: Leo quatscht sich ständig bei irgendwelchen Dschungelbewohnern fest und kommt einfach nicht voran auf seinem langen Weg. Ständig verpasst er Bobos Ladenschluss. Klingt nach einem ungewöhnlichen Spielthema? Ist es auch. Gerade deshalb ist «Leo» ein herrlich anarchisches Kinderspiel, das einige bestimmt noch weiterspielen werden, wenn die Kleinen schon lange im Bett sind.



«Leo muss zum Frisör» von Leo Colovini, Abacusspiele.

«Fabelsaft»: Mehr Abwechslung geht nicht

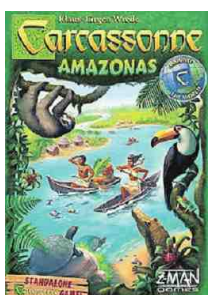
Familienspiel Eigentlich ist «Fabelsaft» ein einfaches und schnelles Sammelspiel: Die Spielenden setzen ihre Tierfiguren auf einen Ort, führen eine Aktion aus und sammeln Früchte ein. Sobald sie die richtigen fünf zusammengetragen haben, stellen sie einen Saft her. Hat einer fünf Säfte vor sich, ist das Spiel auch schon vorbei. Eine Partie dauert nur zwanzig Minuten, doch der Clou ist ein anderer: Jedes Spiel verläuft unterschiedlich, da es 59 Orte (also Aktionen) gibt, von denen selten mehr als 10 im Spiel sind. Es gibt 240 Ortskarten (!), die nacheinander ins Spiel kommen und «Fabelsaft» zu einer abwechslungsreichen Sache machen. «Verbrauchte Orte» kommen in die Schachtel zurück und werden vielleicht nie wieder verwendet, obwohl man das Spiel natürlich auch wieder von vorne starten kann. Das macht Kindern ab acht Jahren Spass.



«Fabelsaft» von Friedemann Friese, 2F-Spiele.

«Carcassonne Amazonas»: Im Urwald

Plättchenlegen «Carcassonne», das Spiel des Jahres 2001, ist ein millionenfach verkaufter Klassiker. Jetzt gibt es mit «Carcassonne Amazonas» Nachschub für alle Plättchensüchtigen. Bei diesem eigenständigen Spiel geht es wie beim Original darum, eine Landschaft zusammenzupuzzeln, die möglichst viele Siegpunkte einbringt. Allerdings entsteht diesmal ein Urwald rund um den Amazonas, den mächtigsten Fluss Südamerikas, der sich auch auf unserem Tisch über einen Meter lang ausdehnt. Um die Abwechslung komplett zu machen, findet auf dem Fluss zudem eine Wettfahrt statt. Das Spiel bietet genug Neues, um den Klassiker zu beleben, und genügend Altbekanntes, so dass der Einstieg leicht fällt. Auch Neulingen kann man das Spiel empfehlen. Es ist eine sehr gelungene Adaption eines der besten Spiele der letzten zwanzig Jahre.



«Carcassonne Amazonas» von Klaus-Jürgen Wrede, Hans im Glück.

«Oben und Unten»: Reise in die Parallelwelt

Rollenspiel «Oben und Unten» erinnert gleich mehrfach an die Netflix-Serie «Stranger Things», in der vier junge Geeks auf Monsterjagd in einer Parallelwelt gehen. Bei «Oben und Unten» gibt es wie in der Serie zwei Welten. Eine ist sichtbar und irdisch und kann mit den traditionellen Mitteln des Brettspiels ausgebaut werden, so dass ein schickes Dorf entsteht. So weit, so gut. Wirklich in sich hat's die zweite, die unterirdische Welt, in der die Spielenden auf Entdeckungsreise gehen, phantastische Wesen treffen und ein Paralleldorf gründen. Wie in den Rollenspielen der «Stranger Things»-Helden bestimmen die Spielenden und die Würfel, was geschieht. Je nach Entscheidung wird in einem «Buch der Begegnungen» nachgelesen, wohin die Reise geht. Eine solche Mischung aus klassischem Aufbauspiel und «Rollenspiel light» hat es bisher nicht gegeben.

«Oben und Unten» von Ryan Laukat, Schwerkraft-Verlag.

Günstig und spannend: Perfekte Mitbringsel

Kartenspiele «Camel Up Cards» (Bild oben) ist die kleine Schwester von «Camel Up», dem «Spiel des Jahres 2014». Lustig wird's, weil die Kamele niemandem gehören und alle Spielenden sie bewegen können. Ein gelungener Ableger des bekannten Rennspiels. Noch lauter gehts' bei «Tempel des Schreckens» zu. Hier bekommen die Spielenden verdeckt Rollen zugeteilt und versuchen, einen Tempel zu plündern oder die Plündernden in Feuerfallen zu locken; ein lustiges «Ich denke, dass du denkst, dass ich denke»-Spiel. «Futschikato» ist das einfachste Spiel auf dieser Seite. Die Spielenden müssen ihre Karten schnell ablegen. Leider zwingen die Mitspielenden einen ständig, neue Karten aufzunehmen. Das macht in Gruppen von bis zu sechs Spielenden sehr viel Spass, «Futschikato» ist ein Juwel von einem schnellen Kartenspiel!

«Tempel des Schreckens» von Yusuke Sato, Schmidt Spiele