

# Wochenend-Magazin

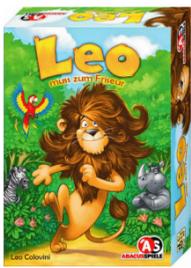
Schweriner Volkszeitung • Norddeutsche Neueste Nachrichten • Der Prignitzer

SONNABEND/SONNTAG, 3./4. DEZEMBER 2016

## Ein Fest für Spielefreunde

**GESCHENKE:** Auch in diesem Jahr werden wieder Tausende neue Gesellschaftsspiele unter norddeutschen Tannenbäumen landen. Damit nach dem Auspacken der Päckchen keine Langeweile aufkommt, stellt das Wochenend-Magazin zehn Spiele vor, die Jung und Alt garantiert begeistern werden. von HENDRIK BREUER

### LEO MUSS ZUM FRISÖR

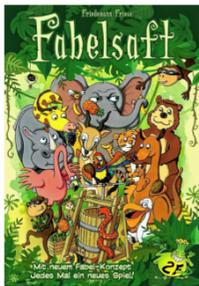


#### Der Barbier des Dschungels

Dieses kooperative Memory-Spiel können schon Sechsjährige zusammen mit Älteren spielen. Gemeinsam wird versucht, den wildmähnigen Leo zum Barbier des Dschungels zu lotsen. Doch es gibt ein Problem: Leo quatscht sich ständig fest und kommt einfach nicht voran. Ein tolles Kinderspiel!

**Leo muss zum Friseur** von Leo Colovini, Abacusspiele, 2-5 Spieler, Altersempfehlung: ab sechs Jahren.

### FABELSAFT



#### Maximale Abwechslung

Die Spieler setzen ihre Figuren, führen Aktionen aus, sammeln Früchte ein. Das ist einfach – doch nicht der Clou: Es gibt 59 verschiedene Aktionen auf 240 Karten, von denen nur wenige im Spiel sind. Keine Partie gleicht der anderen, abwechslungsreicher (und spaßiger) kann ein Spiel kaum sein.

**Fabelsaft** von Friedemann Friese, 2F-Spiele, 2-5 Spieler, ab acht Jahren.

### OBEN UND UNTEN

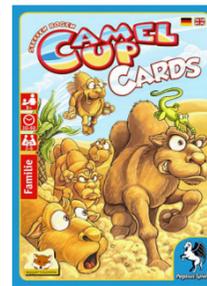


#### Das Spiel als Abenteuerroman

Hier gibt's zwei Welten. Eine ist irdisch, in ihr entsteht ein klassisches Brettspielfeld. Spannender ist die unterirdische, wo wie in einem „Rollenenspiel light“ mit Würfeln gekämpft und Fantastisches entdeckt wird. Eine solche innovative Mischung hat's noch nicht gegeben. Funktioniert super!

**Oben und Unten** von Ryan Laukat, Schwerkraft-Verlag, 2-4 Spieler, ab 14 Jahren.

### CAMEL UP CARDS



#### Kamele stapeln

„Camel Up Cards“ ist die kleine Schwester von „Camel Up“, dem „Spiel des Jahres 2014“. Es geht darum, bei einem Kamelrennen möglichst lukrative Wetten abzuschließen. Lustig wird's, weil die Kamele niemandem gehören und alle Spieler sie bewegen können. Günstige Version des Top-Spiels.

**Camel Up Cards** von Steffen Bogen, eggertspiele/Pegasus Spiele, 2-6 Spieler, ab acht Jahren.

### TEMPEL DES SCHRECKENS



#### Verwirrung als Spielprinzip

Die Spieler bekommen verdeckt Rollen zugeteilt und versuchen, entweder einen Tempel zu plündern oder die Plünderer in Feuerfallen zu locken. Achtung: Es kann sehr laut werden bei diesem Kartenspiel, bei dem niemand so recht weiß, wem man wann gerade trauen kann.

**Tempel des Schreckens** von Yusuke Sato, Schmidt Spiele, 3-10 Spieler, ab acht Jahren.

### KRAFTWAGEN

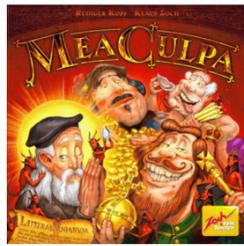


#### Autobau für Strategen

Selten lässt einen ein Spiel so in ein Szenario eintauchen wie „Kraftwagen“. Man baut seine Automufaktur auf, versucht sich am Markt durchzusetzen. Bessere Karosserien und Motoren müssen entwickelt, geizige Käufer überzeugt werden. Ein herausragendes und nicht zu kompliziertes Strategiespiel.

**Kraftwagen** von Matthias Cramer, ADC Blackfire, 2-4 Spieler, ab zehn Jahren.

### MEA CULPA

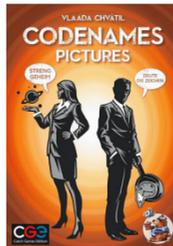


#### Ablasshandel mit Augenzwinkern

Das Lutherjahr steht vor der Tür, da darf ein Spiel zur Reformation nicht fehlen. „Mea Culpa“ nimmt sich den Ablasshandel vor und verarbeitet ihn mit einem Augenzwinkern. Um ihre Seelen zu retten, müssen die Spieler tricksen, zocken und betrügen. Ein durchaus anspruchsvolles Spiel.

**Mea Culpa** von Rüdiger Kopf und Klaus Zoch, Zoch Verlag, 2-4 Spieler, ab 14 Jahren.

### CODENAMES PICTURES

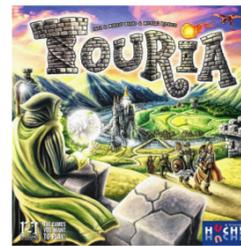


#### Rasanter als das Original

„Codenames“, das im Juli gekürte „Spiel des Jahres 2016“, hat bereits einen Nachfolger: „Codenames Pictures“. Diesmal darf man ausliegende Bildchen so umschreiben, dass die Mitspieler verstehen, was gemeint ist. Ein Partyspiel, das schneller zu spielen ist als das Original. Genauso gut ist's auch!

**Codenames Pictures** von Vlaada Chvátil, Heidelberger Spieleverlag, 2-8 Spieler, ab zehn Jahren.

### TOURIA



#### Tanzende Türme im Abenteuerland

Abenteurer ziehen durch das Land Touria, sammeln Edelsteine, Herzen und Gold, um – natürlich lukrativ – ins Königshaus einzuheiraten. Drehende Türme geben vor, welche Aktionen die Spieler durchführen dürfen. Das ist interessant und macht „Touria“ zu einem schönen Spiel für Familien.

**Touria** von I. u. M. Brand und M. Rieneck, HUCH!&friends, 2-4 Spieler, ab zehn Jahren.

### NOCH MAL!



#### Und wieder und wieder

Würfelspiele können süchtig machen. Das gilt besonders, wenn sie so einfach sind wie „Kniffel“ und doch weitaus unterhaltsamer. „Noch mal!“ ist so ein Spiel. Eigentlich werden nur Zahlen und Farben auf einem Block angekreuzt. Doch alle sind immer aktiv, kreuzen an wie verrückt. Ein rasantes Spiel!

**Noch mal!** von Inka u. Markus Brand, Schmidt Spiele, 1-6 Spieler, ab acht Jahren.

### Blick ins Wochenend-Magazin

#### Kurze Beine, lange Stiefel

**SCHUHWERK:** Spitz oder rund, Ankle Boots oder Overknees? Tipps für den Stiefelkauf – damit das Modell zur Figur passt.



#### Gute Kinderstube

**INTERVIEW:** Götz Schubert ist eine feste Größe im Theater und TV – und ein Freund von Höflichkeit.



#### „Mehr Windräder nach Bayern, bitte!“

**ENERGIEWENDE:** Auch ohne Kohle und Öl geht bei uns nicht das Licht aus: Der Physiker Eicke Weber blickt in die Zukunft.

