



Auf die Spiele, fertig, los

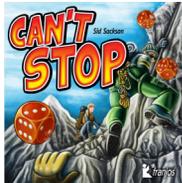
Wind, Regen, Kälte – wer mag da schon draußen spielen? „Schleswig-Holstein am Wochenende“ stellt fünf der neuesten Tischspiele vor.

VON HENDRIK BREUER

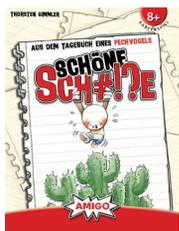
Der Spielmarkt ist gigantisch. Allein auf den Internationalen Spieletagen Ende Oktober wurden mehr als 1200 neue Brett- und Kartenspiele vorgestellt. Aber: Welches Spiel ist besonders gut geeignet für unsere Familie und passt perfekt unter unseren Tannenbaum? Fünf Vorschläge:

WÜRFEL-ZOCKEREI „Can't Stop“ ist die Neuauflage eines dreißig Jahre alten Würfelspiels gleichen Namens. Abwechselnd werfen die Spieler vier Würfel und addieren jeweils zwei beliebig zusammen. Dann werden drei Bergsteiger auf Zahlen-Routen von Zwei bis Zwölf einen Berg hoch geschickt. Wer zuerst auf drei Routen den Gipfel erklimmt, gewinnt. Blöd ist nur, dass die Bergsteiger abstürzen, wenn man einmal keine passenden Zahlen würfelt. „Can't Stop“ überzeugt als Familienspiel, das schon Siebenjährigen Spaß macht.

„Can't Stop“ von Sid Sackson, franjos Spieleverlag, 2-4 Spieler ab 7 Jahren, ca. 25 Euro.



KOMISCHER NAME, GENIALES SPIEL Auch Kartenspiele können über Jahre hinweg begeistern, wie ein Spiel mit dem wilden Namen „Schöne Sch#!?e“ beweist. Früher hieß das Spiel einmal „Geschenkt ist noch zu teuer“. Der alte Name beschreibt um einiges besser, worum es geht: Am besten überhaupt keine Karten zu erhalten, selbst wenn man sie umsonst bekommt, weil jede Karte Minuspunkte einbringt. Da man aber doch mal etwas aufnehmen muss, ist hier das richtige Timing alles. Das Spiel ist ein echter Evergreen – und nicht nur etwas für Kinder! „Schöne Sch#!?e“ von Thorsten Gimmler, Amigo, 3-7 Spieler ab 8 Jahren, ca. 10 Euro.



Bei „Memoarrr“ muss eine ganze Bilderserie aufgedeckt werden.

ADOBESTOCK

EIN GANZ NEUES MEMORY „Memory“ hat vermutlich jeder gespielt – aber noch nie so. „Memoarrr!“ heißt das neue Spiel und es werden keine identischen Kartenpaare aufgedeckt, sondern eine lange Kette an Karten, die in einem von zwei Elementen (Tier oder Hintergrund) übereinstimmen müssen. Lustig wird's, weil alle aufgedeckten Karten liegen bleiben, bis jemand einen Fehler macht, dann werden alle umgedreht und es geht von vorne los. „Memoarrr!“ ist so einfach, dass es schon von aufgeweckten Sechsjährigen gespielt werden kann, und trotzdem so gelungen, dass es sogar eine Gaudi in reinen Erwachsenengruppen ist.

„Memoarrr“ von Carlo Bortolini, Edition Spielwiese, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 10 Euro.



DER MARTIN GEHT UM „Stone Age Junior: Das Kartenspiel“ ist ein Ableger des größeren „Kinderspiels des Jahres 2016“. Die Regeln des Spiels wurden nochmal abgespeckt, sodass es bereits mit Vierjährigen spielbar ist. Martin das Mammut geht um und wo er stehen

bleibt, darf man eine Karte umdrehen, die eine Ressource anzeigt. Hat man drei passende gesammelt, kann damit eine Hütte gebaut werden. Das Spiel kombiniert einen Memory-Mechanismus mit minimalem taktischen Planen, das schaffen die Kleinsten gerade noch.

„Stone Age Junior: Das Kartenspiel“ von Marco Teubner, Hans im Glück, 2-4 Spieler ab 4 Jahren, ca. 12 Euro.



WER WIPPT AM BESTEN? Bereits Fünfjährige können das tolle, gerade neu aufgelegte Zweipersonenspiel „Kippit“ spielen, bei dem die Spieler abwechselnd verschieden schwere Holzklötze auf eine Wippe legen. Ziel ist es, möglichst viele Klötze loszuwerfen, bevor die Wippe kippt. Das Spiel ist so einfach, dass Kinder nach einer kurzen Runde mit Älteren auch alleine weiterspielen können.

„Kippit“ von Torsten Marold, franjos Spieleverlag, 2 Spieler ab 5 Jahren, ca. 25 Euro.

