

## Für Schatzsucher

## Wettlauf in die Pyramide

„Luxor“ war im Sommer zum „Spiel des Jahres 2018“ nominiert, hat aber leider nicht gewonnen. Das ist schade, weil dieses Wettrennen so einiges bietet. Als Abenteuerer machen sich die Spieler auf, tief in eine Pyramide einzudringen und Mumien zu finden. Nebenbei sammeln sie allerhand Wertvolles ein. Wirklich spannend an dem Spiel ist ein neuartiger Zugmechanismus, bei dem man immer jeweils nur die auf der Hand ganz rechts oder ganz links gehaltene Karte einsetzen kann. Diese moderne Interpretation eines Schatzsammelspiels macht „Luxor“ taktisch anspruchsvoll, allerdings auf einem Niveau, das noch immer die ganze Familie mitspielen kann.



In „Luxor“ suchen die Abenteuerer nach Mumien.

Luxor von Rüdiger Dorn. Queen Games, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, circa 39 Euro

## Für Krimi-Fans

## Gejagt von einem Killer



In „Safehouse“ müssen sich die Spieler in ein sicheres Haus retten.

„Sebastian Fitzek Safehouse“ heißt dieses Spiel mit vollem Namen und eigentlich gilt ja: Finger weg von Spielen zu bekannten Lizenzen! Die taugen oft nichts. „Safehouse“ ist anders: ein wirklich gelungener Krimi. Gemeinsam versuchen die Spieler, einem Killer zu entkommen und sich in ein sicheres Haus zu retten. Dazu legen alle gemeinsam Karten in bestimmten Farben ab. Ganz einfach. Spannend wird's, weil eine Uhr gnadenlos heruntertickt

und man sich durch ein Buch mit fünf Kapiteln spielt, das tatsächlich umgeblättert wird. Selten ist ein Brettspiel so mitreißend gewesen, insbesondere weil man zusammen gewinnt oder verliert. Das schweiß die Familie zusammen!

Sebastian Fitzek Safehouse von Marco Teubner. Moses Verlag, 2-4 Spieler ab 12 Jahren, circa 30 Euro.

## Für „Kniffel“-Könner

## Verschachteltes Würfeln

Dieses Spiel sieht auf den ersten Blick aus wie eine verkomplizierte „Kniffel“-Variante. Es dreht sich alles ums Würfeln und Ankreuzen.



„Ganz schön clever“ müssen die Würfler hier sein.

Das soll Spaß machen? „Ganz schön clever“ ist tatsächlich nicht schwierig, das ist in ein paar Minuten erklärt. Einfach ist es aber nicht, da man nach jedem Würfelwurf abwägen muss, welche Würfel man behält, welche weggelegt werden und was man den Mitspielern überlässt. Zudem sind die fünf Bereiche auf dem Ankreuzblock so sehr miteinander verwoben, dass einem erst nach ein paar Runden auffällt, wo man richtig punkten kann. Mit „Kniffel“ hat das nichts mehr zu tun. Ein wirklich cleveres Spiel, das übrigens auch solo und als iOS- und Android-App hervorragend funktioniert.

Ganz schön clever von Wolfgang Warsch. Schmidt Spiele, 1-4 Spieler ab 8 Jahren, circa 13 Euro.

## Für Strategen

## Kampf um Geld und Prestige in Indien

Bunt geht's zu bei „Rajas of the Ganges“, was an den vielen neonfarbenen Würfeln liegt, die eine wichtige Ressource sind in diesem Spiel. Doch ein glückselbstes Würfelspiel ist „Rajas“ nicht, sondern eines der rundesten Strategiespiele, die in den letzten beiden Jahren erschienen sind. Als Rajas versuchen die Spieler hier, ihre indischen Ländereien auszubauen und sowohl Geld als auch Prestige anzuhäufen. Dass es um



Rajas of the Ganges

beides geht, ist besonders wichtig, da man gewinnt, sobald sich die gegenläufigen Geld- und Prestige-Zählleisten kreuzen. „Rajas of the Ganges“ ist etwas für erfahrene Brettspieler und das anspruchsvollste Spiel in der Auswahl.

Rajas of the Ganges von Inka und Markus Brand. HUCH! Verlag, 2-4 Spieler ab 12 Jahren, circa 40 Euro.

## Für Träumer

## Erst mal 'ne Runde raten

Begriffe mit einem Wort zu umschreiben, bis sie jemand errät, ist nicht gerade ein neuer Kniff für ein Partyspiel. Was bei „When I Dream“ anders ist: Ein Spieler setzt sich die Nachtmaske auf und „träumt“ – natürlich Wörter, die auf Karten stehen. Die Mitspieler geben entweder gute Tipps, weil sie wollen, dass der Träumer das richtige Wort errät, oder irreführende, weil sie das gerade nicht wollen. Das Spiel hat was von ei-



When I Dream

nem umgekehrten „Tabu“ und wird in großer Gruppe natürlich lustig, wenn dann die Tipps für „Hamburger“ die Begriffe „Hanseat“, „Elbe“, „McDonalds“, „Berlin“, „Bayern“ und „Grill“ sind. Welche sind da wohl die guten und welche die schlechten Tipps?

When I Dream von Chris Dasarklis, Repos/Asmodee, 4-10 Spieler ab 8 Jahren, circa 34 Euro.

## Würfeln, raten und gewinnen!

In digitalen Zeiten greifen viele wieder gern zu analogen Spielen – Unser Experte Hendrik Breuer hat sieben Tipps, die sich auch zum Verschenken eignen

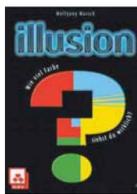


FOTO: BREUER/HERSTELLER/SHUTTERSTOCK

## Für Kartenspieler

## Optische Täuschungen erkennen

„Illusion“ ist in einer Minute erklärt: Karten müssen so in eine Reihe sortiert werden, dass der Anteil einer vorgegebenen Farbe (Rot, Gelb, Blau oder Grün) auf der Karte immer aufsteigt. So geht es reihum. Glaubt man, dass ein Vorspieler einen Fehler gemacht hat, zweifelt man die Reihe an und überprüft, ob alles auch stimmt. Das Kontrollieren ist einfach, da auf der Rückseite jeder Karte steht, wie hoch der prozentuale Anteil der



Illusion FOTO: NSV

vier Farben auf der Karte ist. Packend wird's, weil die Muster auf den Vorderseiten sehr unterschiedlich sind und es nie ganz klar ist, wohin die Karte gehört. Ein geniales kleines Spiel der Marke: „Tolle Idee. Warum ist da eigentlich vorher noch nie jemand drauf gekommen?“

Illusion von Wolfgang Warsch, NSV, 2-5 Spieler ab 8 Jahren, circa 9 Euro.

## Für Familien

## Von Farben und Formen

„Drop it“ sieht aus wie ein bunter Abklatsch von „Vier gewinnt“. Doch auch hier stimmt der erste Eindruck nicht, auch wenn bei „Drop it“ ebenfalls Spielsteine in einen Schacht geworfen werden. Allerdings haben die Spielsteine verschiedene Formen und Farben. Wenn man sie hineinfallen lässt, dürfen sich weder gleiche Farben noch gleiche Formen berühren. Schnell entsteht ein faszinierendes Gebilde. Außerdem ist das Spiel skalierbar: Man kann es



Drop it FOTO: KOSMOS

dank verschiedener Varianten durchaus so spielen, dass es für Kinder unter acht zu kompliziert wird, in der einfachsten Variante ist es aber schon für Sechsjährige locker schaffbar: ein schönes, wenn auch etwas unberechenbares „Spaß-Spiel“ für Familien.

Drop it von Bernhard Lach und Uwe Rapp, Kosmos, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, circa 35 Euro.

## Aufgegabelt

## Wangens mediterraner Fels in der kulinarischen Brandung

Wangen im Schneeregen. Der Fuß im Matsch. Die Stimmung im Tief. Vor diesem Hintergrund ist das Da Franco am Saumarkt ein exzellenter Fluchtpunkt, um meteorologische und seelische Verwerfungen sowie die unfreundliche Welt überhaupt hinter sich zu lassen. Und kaum ist die Glastür ins Schloss gefallen, ertönt auch schon das fröhliche Pfeifen des Küchenchefs, der gegen den Winterblues ein probates Mittel hat: ehrliche italienische Küche, aber mit Tiefgang. Denn das bewährte Haus verzichtet bewusst auf Pizzen und wirft auch sonst nicht mit Kohlehydratmassen um sich. Der typische Italiener um die Ecke ist das Da Franco also nicht.

Im Gastraum verbreiten schwarzes Leder, Buchenholz und ein dezentes Taubengrau zurückhaltende Eleganz. Aus den Lautsprechern

Von Erich Nyffenegger

tröpfelt Kaufhausgedudel, gerade noch leise genug, um die Nerven nicht allzusehr zu strapazieren. Die Chefin serviert, klassisch in Schwarz-Weiß gekleidet, mit freundlicher Aufmerksamkeit jenseits der bisweilen als italienischer Charme missverstandenen Schmalzigkeit.

Als samtiger Seelentröster entpuppt sich die schaumige Kartoffelsuppe mit Rucola, in der ein Quartett von Garnelen kreuzt. Ihr Fleisch ist noch leicht glasig im Kern, sodass ihr süßliches Aroma sich wunderbar entfaltet, aufgefangen von der seidigen Suppe, in der sich die Kartoffeln in der dezenten Sahnigkeit verlieren. Die Karte fällt übrigens damit auf, dass auf ihr der saisonale Wind weht – und tatsächlich auch eine schöne Reihe von frischen Fischgerichten steht.

Im Hauptgang inszeniert der Küchenchef Nudeln,

Datteltomaten, Knoblauch, Zwiebeln, Olivenöl und Salsiccia – also italienische Rohwurst – in eindringlicher Einfachheit. Die Knoblauchnoten sind nicht dominant, aber allgegenwärtig. Die Wurst bringt genug Würze mit für die Penne. Die Frucht der Tomaten, die hellen Noten des Öls – italienische Küche kann so einfach sein und dabei köstlicher als alles Kapriziöse. Einziger Kritikpunkt: Pasta, die den idealen Garpunkt locker um zwei, drei Minuten überschritten hat. Eine Unachtsamkeit, die sich allerdings an keiner anderen Stelle wiederholt, sodass sie als Einzelschwäche zu werten sicher nicht verkehrt ist.

Einen besonders erfrischenden Akzent dazu setzt der Beilagensalat, der – obwohl Beiwerk – ebenfalls mit viel Aufmerksamkeit angerichtet ist. Die knackigen Elemente profitieren von einem guten Weißweinessig und dem eher neutralen Öl, das Blattsalaten, Tomaten und Gurken ihre geschmackliche Eigenständigkeit lässt.

Den vorletzten Akt in diesem kulinarischen Bravourstück bildet ein

Tiramisu, das endlich einmal nicht pappig und grell übersüßt daherkommt, sondern in dem Zucker und Schokolade eher leise Töne spielen. Der makellose Espresso – von sämiger Crema gekrönt – vervollkommen den positiven Eindruck.

Und so verändert der beglückende Besuch des Restaurants in der Wangener Altstadt die Wahrnehmung, sodass man tanzen möchte im Schneematsch. Ganz im Bewusstsein, dass im Da Franco einer pfeifend wartet, um allfällige Trübsal köstlich zu vertreiben.

Restaurant Da Franco  
Am Saumarkt 1  
88239 Wangen im Allgäu  
Telefon 07522-913433  
www.da-franco-wangen.de  
Geöffnet Dienstag bis Samstag von 11.30-14.30 und ab 18 Uhr, Sonntag und Montag Ruhetage.  
Hauptgerichte 11,50-28,50 Euro.

Weitere „Aufgegabelt“-Folgen:  
www.schwabische.de/aufgegabelt



Italienischer Klassiker in Bestform: Tiramisu als Dessert.

FOTO: NYF