

Spiele-Tipps 2004

Kerstin Griese · Harald Schrapers



20 Brett- und Kartenspiele
für Kinder und Erwachsene

Inhalt

Spiele Preise Eine Übersicht

Der Kritikerpreis *Spiel des Jahres* ist die bedeutendste Spieleauszeichnung der Welt. Eine zur Zeit elfköpfige FachjournalistInnen-Jury entscheidet über den Preis. In einem ersten Schritt werden fünf Titel nominiert, aus denen dann der Träger des Hauptpreises gewählt wird.



Analog zum *Spiel des Jahres* wird seit drei Jahren auch das *Kinderspiel des Jahres* prämiert. Dabei wird die Jury durch einen speziellen Beirat unterstützt.



Der *Deutsche Spiele Preis* beruht auf einer breit angelegten Expertenbefragung und einer Fachpublikumsumfrage im Internet sowie unter den LeserInnen der Fachzeitschrift *Fairplay*. Aus mehr als 2000 Voten werden die besten Erwachsenenspiele sowie der Sieger des *Deutschen Kinderspiele Preises* ermittelt.



Der Preis der *Kinderspielexperten* wird von den Kindern selbst vergeben. In Zusammenarbeit mit wichtigen Verlagen ermitteln unter der Federführung des BDKJ Darmstadt 30 Spielgruppen an Grundschulen, Kitas und in Jugendverbänden die Sieger.



Der *Deutsche Lernspielpreis* wird von einer Jury der Elternzeitschrift *spielen und lernen* sowie der Nachhilfeschule *Studienkreis* vergeben.



Spiel der Spiele heißt der Preis der *Wiener Spiele Akademie*. Die Auszeichnung beschränkt sich auf im österreichischen Handel erhältliche Spiele und wird von einer fünfköpfigen Jury vergeben.



Der *à la carte Kartenspielpreis* für das beste Kartenspiel eines Jahres wird von der Fachzeitschrift *Fairplay* vergeben. Über das Gewinnerspiel entscheidet eine Umfrage unter zirka 30 SpieleexpertInnen.



Spiele-Tipps 2004: 20 Brett- und Kartenspiele von Kerstin Griese MdB (Einleitung) und Harald Schrapers (Spielebesprechungen)
 Deutscher Bundestag · 11011 Berlin
 Bürgerbüro Niederberg/Ratingen · Schloßstraße 2 · 42551 Velbert
 Telefon 02051 49029-13 · Fax 02051 609720
 kerstin.griese@bundestag.de · www.kerstin-griese.de
 Layout: Harald Schrapers · Eigendruck
 Fotos: Harald Schrapers, *Abacus*, *Amigo*, *Drei Magier*, *Haba*, *Kosmos*, *Ravensburger*, *Selecta*, *Schmidt*, *Winning Moves*, *Zoch*
 Dezember 2004

Spiele für Kinder ab 4

Geistertreppe 4

Macius Achtung, fertig, los! 4

Spiele für Kinder ab 5

Können Schweine fliegen? 4

Mare Polare 5

Schnelle Welle 5

Spiele für Kinder ab 6

Hexenkompott 6

Insel der Schmuggler 6

Kai Piranja 7

Make 'n' Break 7

Mücke mit Tücke 8

Schatz der Drachen 8

Spiele für Kinder ab 8 und Erwachsene

Carcassonne Die Burg 9

Dicke Luft in der Gruft 9

Einfach genial 10

Kakerlakenpoker 10

Das Prestel Kinder Kunstspiel 11

Zug um Zug 11

Spiele für Kinder ab 10 und Erwachsene

San Juan 12

Sankt Petersburg 12

Die wilden Fußballkerle

Das Kartenspiel 13

SPIELBEGINN

„Mehr Zeit für Kinder“ fordert der Ravensburger Spieleverlag auf Großplakaten, auf denen unter anderem der Klassiker *Memory* abgebildet ist. Ich finde: Die „Mehr Zeit für Kinder“-Kampagne, die mit verschiedenen Unternehmen und dem Bundesfamilienministerium kooperiert, hat Recht.

Brett- und Kartenspiele sind dabei eine erstklassige Möglichkeit der sinnvollen Freizeitbeschäftigung mit Kindern. Zumal wir in Deutschland eine weltweit beneidenswerte Auswahl an Qualitäts-Autorenspielen vorzuweisen haben – übrigens nicht nur für Spiele mit Kindern, sondern genauso für Erwachsene.



Trend: „German Games“

„Elegante Materialien, kurze Spieldauer und viel Interaktion“ seien die Markenzeichen deutscher Spiele, verriet die *Washington Post* ihren amerikanischen Leserinnen und Lesern. Die renommierte Zeitung empfahl *Carcassonne* und *Die Siedler von Catan* als die bessere Alternative zu den US-Spielen *Monopoly* und *Spiel des Lebens*.

In Amerika haben Spiele immer noch den Ruf, ausschließlich für Kinder oder für eingefleischte Spiele-Grüppchen zu sein. In Deutschland greifen dagegen auch tausende von interessierten Erwachsenen zu aktuellen Spielertiteln, um sie mit Freundinnen und Freunden oder in der Familie zu spielen.

Moderne Brett- und Kartenspiele werden in Amerika genauso wie in Asien „German Games“ genannt. Denn nirgends auf der Welt werden so viele Spieleneuheiten auch von Erwachsenen gespielt wie bei uns.

Das ist gleichzeitig eine großartige Ausgangsposition für gute Kinderspiele. Für Kinder ist kaum etwas schöner, als das mitzumachen, was auch ihre Eltern mögen. Deswegen möchte ich mit dieser Broschüre zwei Dinge gleichermaßen erreichen: Erwachsene für ein gutes Spiel zu begeistern und den Kindern interessante Spielertitel empfehlen.

Lernspiel oder Spaßspiel?

Was ist eigentlich ein Spiel? Es ist auf der einen Seite eine zweckfreie Beschäftigung, so genanntes „Nichtstun“. Jeder Mensch braucht solche Phasen in seinem Tagesablauf. Gleichzeitig ist Spielen eine durchaus sinnvolle Freizeitbeschäftigung – sowohl für Kinder, als auch für Erwachsene.

Engagierte Eltern fragen häufig nach „Lernspielen“ für ihre Kinder. Ich reagiere darauf ein wenig skeptisch. Toll ist es, wenn in Kindertageseinrichtungen und Schulen Bildungsinhalte kindgerecht mit Lernspielen präsentiert werden. Aber zu Hause?

Manche Eltern übersehen, dass man mit jedem guten Spiel bereits etwas lernt, was für Kinder oft schon eine große Leistung ist: sich an Regeln zu halten, verlieren zu lernen, konzentriert in einer Gruppe zu spielen.

Und quasi nebenher werden je nach Spiel auch noch andere Dinge vermittelt: motorisches Geschick, Mengenver-

ständnis, Kooperation, taktisches Denken.

Wenn dann manche Spiele zudem mit weiteren pädagogischen Ansprüchen oder Förderzielen überfrachtet werden, kann eines ganz schnell auf der Strecke bleiben: der Spaß am Spiel. Und darum geht es nun einmal beim Spielen: Spaß und gemeinsames Erlebnis.

Doch was ist ein „gutes Spiel“? Wer in ein Geschäft geht, ist von dem Riesenangebot zunächst mal verwirrt. Deswegen gibt es diese Broschüre – sie präsentiert die „Perlen“ der Neuerscheinungen des aktuellen Spielejahrgangs. Bei der Auswahl habe ich mich auf das bewährte Urteil von Harald Schrapers, der eine langjährige Erfahrung als Spielekritiker besitzt, verlassen.

Erstklassige Auswahl

Laut Expertenmeinung ist der aktuelle Spielejahrgang einer der besten, den es in den letzten Jahren gegeben hat. Nicht nur bei den Erwachsenenspielen – den berühmten „German games“ – gibt es eine reichhaltiges Angebot, sondern zunehmend auch bei den Kinderspielen.

Die Qualitätsansprüche, die wir von den Spielen für die „Großen“ gewohnt sind, haben sich inzwischen auch bei den Kinderspielen durchgesetzt. Das ist eine erfreuliche Entwicklung.

Harald Schrapers hat bei der Auswahl der 20 Titel dieser Broschüre einen Schwerpunkt auf Kinderspiele und einfache Erwachsenenspiele gesetzt. Er hat sie dabei – oftmals abweichend vom Schachtelaufdruck – in fünf Schwierigkeitsstufen eingeteilt. Ich finde, die Auswahl macht Lust darauf, mitzuspielen. Ich wünsche viel Spaß dabei.

Kerstin Griese

SPIELE FÜR KINDER AB 4

Geistertreppe

Ein magnetisches Verwirrspiel

von Michelle Schanen *Drei Magier* (Vertrieb: Schmidt)

für 2 bis 4 SpielerInnen (6 SpielerInnen mit Flaschengeist-Erweiterung) **zirka 30 Euro**



Kinderspiel des Jahres 2004

Jede SpielerIn bekommt eine Spielfigur – gerne auch „Pöppel“ genannt – in ihrer Farbe. Der wird dann entsprechend der gewürfelten Zahl die *Geistertreppe* nach oben bewegt. Wenn jedoch keine Zahl, sondern das Geist-Symbol gewürfelt wird, wird ein in neutralem Weiß gehaltenes Gespenst über einen der Pöppel gestülpt. Ein Magnet hält nun Geist und Pöppel zusammen. Erst bei Spielende darf die Farbe wieder enthüllt werden.

Irgendwann sind alle Pöppel verhüllt und es sind nur noch scheinbar gleichfarbige Geister auf dem Weg zum Ziel. Wenn jetzt das Geister-Symbol gewürfelt wird, wird *Geistertreppe* zum *Hütchenspiel*. Dann tauschen zwei beliebige



Geister ihre Position.

Konzentriert spielende Kinder meinen tatsächlich, noch gegen Ende des Spiels zu wissen, welches ihre Figur ist. Die nachlässigen Erwachsenen schauen dann nur verwirrt. So wird *Geistertreppe* zu einem großen Spaß für kleine Kinder.

Macius

Achtung, fertig, los!

vom Krag-Team (Wolfgang Kramer u.a.) *Kosmos*

für 1 bis 4 SpielerInnen **zirka 20 Euro**



nominiert für das Kinderspiel des Jahres 2004

Manche Spielideen sind ganz einfach. Jedes Kind bekommt einen Rahmen, in den es 15 Puzzleteile einstecken soll. Die 60 Puzzleteile liegen in der Tischmit-



te. Jedes Motiv gibt es in vier unterschiedlichen Größen, jedes Teil passt nur in einen der vier Puzzlerahmen. Den regelmäßigen Fernsehguckern unter den Kindern werden die Bilder gefallen.

Nun wird das Startsignal gegeben. Alle SpielerInnen versuchen gleichzeitig, ihre jeweils passenden Teile zu finden. Wer seinen Puzzlerahmen als erster voll hat, gewinnt.

Gespielt werden drei Durchgänge. Dabei ist die Variante, dass die VerliererInnen der vorangegangenen Runde ein Puzzleteil Vorsprung bekommen, besonders empfehlenswert. Denn ansonsten kann es passieren, dass bei diesem rasanten Aktionsspiel – das keinen Glücksfaktor kennt – immer das gleiche Kind gewinnt. Trotzdem muss man darauf achten, dass sich hier eher gleichstarke SpielerInnen am Tisch versammeln.

SPIELE FÜR KINDER AB 5

Professor Heinz Sielmanns Tierwelt

Können Schweine fliegen?

Tiere und ihre Merkmale entdecken

von Sonja Häßler *Kosmos*

für 2 bis 4 SpielerInnen **zirka 17 Euro**

22 „Merkmalskärtchen“ liegen auf dem Tisch. Diese

Merkmale beschreiben Tiere: können fliegen, haben zwei, vier oder sechs Beine, leben in Afrika, haben einen Schwanz und so weiter. Jetzt wird das erste Tierkärtchen aufgedeckt. Ein Beispiel: Der Skorpion. Die Spieler legen Chips ihrer Farbe auf die Merkmalskarten. Was passt zum Skorpion? Hat einen Schwanz, legt Eier, hat sechs Beine. Auf jede Eigenschaft darf nur ein einziger Chip, deswegen geht es hier um schnelles Nachdenken und Reagieren.

Wenn alle fertig sind, gibt es Punkte: einen für den Schwanz und einen für die Eier. Leider hat der Skorpion

mehr als sechs Beine, deshalb gibt es dafür einen Punkt Abzug. Vergessen wurde, dass der Skorpion nachtaktiv ist - dafür hätte es auch noch einen Siegpunkt gegeben. „Flie-



gende Schweine“ dienen als Siegpunkt-Anzeiger auf der Punkteleiste und fallen unglücklicherweise zu leicht um.

Die Tiere sind gut ausgewählt, nur bei wenigen bleiben Fragen offen, für die man dann im Lexikon oder im Internet nachschlagen müsste. Erst dort erfährt der staunende Laie, warum der „Menschenhai“, der bekanntlich kein Säugetier ist, keine Eier legt. Er gehört zu den eher seltenen „lebendgebärenden“ Fischen. Begrenzt ist der Spielspaß eigentlich nur durch die Anzahl der Tiere im Spiel: 42. Wenn diese erstmal alle bekannt sind, fehlen irgendwann die Überraschungen.

Auch wer sonst Wissensspiele eigentlich nicht mag, ist von dieser rasanten Spielidee begeistert. Allerdings sollten die Kinder hierbei eine ähnliche Spielstärke besitzen. Ansonsten empfiehlt sich die langsame Spielvariante, bei der die Chips reihum gelegt werden dürfen.

Mare Polare

Spannung auf dem Eis

von Roberto Fraga

Selecta

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 30 Euro



nominiert für das Kinderspiel des Jahres 2004

Der spiegelnde „Orakelberg“ gehört zu den Rätseln der uns so fremden Inuit-Kultur. Immer wenn ein Inuit das Fischsuppenrezept, das er verdeckt vor seinem Bauch trägt, vergessen hat, stellt er sich auf den Felsen der



spiegelnden Insel. Nur so kann er von unten sein Rezept noch mal nachlesen, denn abhängen darf er es nicht.

Mare Polare, ein abwechslungsreiches und schön gestaltetes Spiel, besteht aus unterschiedlichen Spielelementen. Die Kinder müssen sich ihr Rezept – eine Kombination verschieden geformter Fische – gut merken. Wenn sie es vergessen haben, verlieren sie durch den Gang zum „Orakelberg“ einen Spielzug. Wenn das Kind angeln darf, muss es sich den richtigen Holzfish im Stoffsack ertasten. Außerdem sollte es seine Inuit-Holzfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl taktisch geschickt zu den Angelplätzen bewegen. Das Spielfeld besteht aus vier mal vier Feldern – 14 Eisschollen und zwei Wasserlöcher, die mit jedem Spielzug versetzt werden.

Wenn ein Kind das „spritzende Wasser“ würfelt, fällt sein Inuit ins Wasserloch und verliert einen der mühsam erangelten Fische. Das ist frustrierend. Diese Enttäuschung kann gemildert werden, wenn *Mare Polare* kooperativ gespielt wird. Dabei kommen vier Fische einer fünften Sorte ins Spiel. Wenn diese vier geangelt sind, bevor alle Rezepte erfüllt sind, gewinnen die Fische.

Schnelle Welle

von Dirk Hanneforth und Hajo Bücken

Ravensburger / Beleduc

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 25 Euro



nominiert für das Kinderspiel des Jahres 2004

Schnelle Welle sprengt den starren Rahmen eines Brettspiels. Die vier Pappinseln können auf dem Tisch – oder genauso gut auf dem Boden – frei positioniert werden. Auf die eine Insel werden Perlen-Schatzkisten gelegt, auf die anderen kommen Schatzkisten mit Ringen, Pokalen oder Münzen.

In die Meeresmitte zwischen den Inseln setzen die SpielerInnen ihre großen Segelboote. Der Würfel bestimmt, ob ich eine große, eine mittlere oder eine kleine Welle nehmen darf.

Die Wellen sind Holzstäbe, die anzeigen, um welche Entfernung ich das Schiff bewegen darf. Wenn ich eine der Inseln erreiche, lade ich die dort gefundene Schatzkiste auf mein Boot.

Die SpielerIn, die zuerst vier unterschiedliche Schatzkisten geladen hat, gewinnt. Wenn ich einen „Sturm“ würfelle, kann ich die Position meines Bootes mit der einer MitspielerIn tauschen. Ich achte dabei darauf, mir den Weg zu



einer Insel, dessen Schatz ich noch nicht besitze, zu verkürzen. Das sind kleine taktische Überlegungen, die ausgezeichnet zu einem Kinderspiel passen.

Zeigt der Würfel den „Piraten“, dann kommt die See-
räuberfigur ins Spiel und sorgt für noch mehr spielerische
Lebendigkeit. Den Piraten stelle ich neben ein gegnerisches
Schiff. Er versucht, für mich einen Schatz zu rauben. Die
betroffene MitspielerIn versteckt diese Schatzkiste in
einer geschlossenen Faust, und ich muss erraten, in
welcher Hand sie ist.

Mit recht einfachen Mitteln sind perfekt aufeinander
abgestimmte und abwechslungsreiche Spielmechanismen
geschaffen worden. Dadurch erschließt sich der Spielablauf
den Kindern sehr schnell.

Wenigstens drei SpielerInnen sollten mitmachen – dann
erleben wir ein spannendes Inselhüpfen. *Schnelle Welle* ist
gleichermaßen für Kindereinrichtungen als auch für zu
Hause geeignet.

SPIELE FÜR KINDER AB 6

Hexenkompott

von Kai Haferkamp

Haba

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 12 Euro



Kinderspielexperten 2004 (Sieger in der Kategorie 5 bis 9 Jahre)

Die Schachtel ist in vier Bereiche unterteilt, für jeden Kochtopf ein Viertel. Die Schachtelabdeckung lässt einen kleinen Schlitz für jeden der Töpfe offen. Durch diesen Schlitz erden mit der Hilfe des Holzlöffels die verdeckt liegenden Pilz-Plättchen in den Topf geworfen.

Der längliche „Hexenwürfel“ entscheidet, in welchen der vier Töpfe ein Pilz soll. Eigentlich müssen die Pilze jeweils die gleiche Farbe wie die Töpfe haben. Aber Hexenkompott ist ein Bluffspiel. Deswegen kann ich



durchaus versuchen, einen falschen Pilz in einen der Töpfe zu mogeln. Doch wenn eine andere SpielerIn mich durchschaut, ruft sie „Kuddelmuddel“ und ich bekomme einen Strafpilz von ihr.

Wer zuerst alle Pilze losgeworden ist, bekommt zusätzlich einen Zaubertrank, der als Pluspunkt wirkt, und einen Salzsteuerer – einen Punkt Abzug. Diese Küchenutensilien wirft die SpielerIn in zwei der Töpfe.

Nun drehen alle SpielerInnen ihr farbiges Hexenplättchen um. Jetzt können die MitspielerInnen erkennen, wer welchen Topf besitzt. Welches mein eigener Topf ist, durfte ich mir schon bei Spielbeginn angucken – damit ich weiß, wo ich die richtigfarbigen Pilze hineintun sollte und

wo gelegentlich ein falscher Pilz passend wäre. Denn Pilze der falschen Farbe bringen Punktabzug für die TopfbesitzerIn.

Hexenkompott ist ein sehr schönes Kinderspiel. Dabei merkt man, wie schwer es Kindern oftmals fällt, gut zu bluffen. Gerade dann, wenn man für den erwürfelten Topf keinen richtigen Pilz mehr hat, heißt es Ruhe bewahren, sich nichts anmerken lassen, ein undurchdringliche Mine aufsetzen. So werden spätere PokerspielerInnen trainiert.

Insel der Schmuggler

von Anja Wrede

Haba

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 25 Euro

In den Häfen der fünf Inseln liegen die Plättchen bereit – Schmugglerware. Die SpielerInnen nehmen sich jeweils ein Plättchen, gucken sich die Rückseite mit dem Ziel der Ware an und verladen es verdeckt auf ihrem Schiff. Wenn ich an der Reihe bin, muss ich die beiden Würfel werfen. Die Augen des einen Würfels zeigen mir an, wie viele Felder ich in Richtung meines Zielhafens ziehen darf. Zuvor wird aber der Leuchtturm entsprechend der Pfeile des zweiten Würfels gedreht.

Wenn ein Schmuggler im gleißenden Licht des Leuchtturms steht, ist er erwischt und verliert seine Ware. Haba hat die *Insel der Schmuggler* mit einem sehr schönen Mechanismus ausgestattet. Wer am großen Holz-Leuchtturm dreht, bewegt den hell gezeichneten Lichtstrahl unterhalb des transparenten Spielplanes. So ist immer klar erkennbar, welche Felder im Leuchtturm-Licht liegen.

Die unregelmäßig eingezeichneten Felder auf dem Spielplan ermöglichen die unterschiedlichsten Strecken, wobei die Felder am Rand außerhalb des gefährlichen Lichtstrahls liegen. Die verloren gegangene Ware enttarnter Schmuggler kann auf dem Meer wieder eingesammelt werden, wenn ich freien Lagerraum besitze oder mein Plättchen eintauschen möchte. Allerdings ist dann mein Zug sofort beendet. Dies ist auch der Fall, wenn ich auf ein besetztes Feld ziehe. Dann darf ich allerdings entscheiden, auf welches Nachbarfeld ich das gegnerische Boot abdränge – ich darf es sogar destruktiv ins Leuchtturm-Licht schieben.

Die *Insel der Schmuggler* besitzt einen für ein Kinderspiel überdurchschnittlich komplexen Spielablauf. Es dauert

einige Runden, bis die Kinder alle Möglichkeiten erkannt haben. Dabei kann der Leuchtturm eine sehr frustrierende Wirkung haben. Einmal vom Licht erwischt stehe ich meistens immer noch in der unmittelbaren Nähe des Scheinwerferstrahls, wenn ich die verlorene Ladung wieder aufnehme.



Das Risiko, dass ich gleich nochmals als Schmuggler ertrapt werde, ist sehr groß.

Tolles Material und ein durchdachter und spannender Spielablauf zeichnen die *Insel der Schmuggler* aus. Allerdings ist das ganze auch recht anspruchsvoll und kann unbefriedigend und enttäuschend enden – deswegen ist das Spiel nur für spielerfahrene Kinder eine erstklassige Empfehlung.

Kaj Piranja

von Oliver Igelhaut

Abacusspiele

für 3 bis 6 SpielerInnen

zirka 12 Euro

Bei diesem flotten und raffinierten Kartenspiel fällt das Mischen der weit mehr als 100 Karten nicht schwer. Sie werden einfach verdeckt in einem großen Haufen auf den Tisch ausgebreitet, ein paar mal „umgerührt“, und dann darf in den Haufen gegriffen werden.

Zu finden gibt es Fisch: entweder große oder kleine „satte“ Fische oder die gefährlichen „hungrigen“ Fische mit aufgerissenem Maul.

Die von mir gezogenen Fische lege ich „Kopf an Schwanz“ in einer langen Reihe vor mir ab. Voraussetzung ist allerdings, dass die Fische zueinander passen – sie müssen entweder gleichfarbig sein oder die gleiche Größe



haben. Unpassende Fische gebe ich an meine linke Nachbarin weiter. Gefährlich wird es, wenn ich einen hungrigen Raubfisch aufdecke. Dann ist mein Zug zu Ende. Vorher frisst mir das Tier hinten beginnend meine Fisch-Reihe weg. Es hört erst auf, wenn es auf einen Fisch seiner eigenen Farbe trifft. Der schmeckt ihm nicht.

Besser, als einen Raubfisch aufzudecken, ist es, die eigene Fisch-Kartenreihe rechtzeitig „einzuholen“. Wer dabei drei gleichfarbige Fische in seinem Fang hat, bekommt eine Belohnung: die vollgefressenen Raubfische dieser Farbe. Die gefräßigen Fische landen nämlich als Kartenstapel – inklusive ihrer Opfer – in der Tischmitte.

Kaj Piranja ist ein lustiges kleines Spielchen in einer etwas überdimensionierten Schachtel. Bei diesem Kartenspiel fühlen sich auch Erwachsene gut unterhalten.

Make 'n' Break

Atemberaubender Bauspaß gegen die Uhr

von Andrew Lawson und Jack Lawson

Ravensburger

für 3 bis 6 SpielerInnen

zirka 25 Euro



Kinderspielexperten 2004 (Sieger in der Kategorie 8 bis 13 Jahre) Deutscher Lernspielpreis (Kategorie Grundschulalter)



Zuerst werfe ich den Würfel. Dessen Zahl zeigt an, auf welche Ziffer die Uhr gestellt wird. Bei der



Drei hätte ich einige Sekunden mehr Zeit als bei der Eins oder Zwei.

Dann bekomme ich eine Karte, auf der zu sehen ist, welches Gebilde aus bis zu zehn Bauklötzen zu erstellen ist. Die Uhr startet und rattert nun – mich nervös machend – vor sich hin. Mit den Holzklötzen baue ich jetzt möglichst schnell. Bei manchen Karten muss ich auf die Farben der Bausteine genau achten. Bei anderen Karten, die farblich neutral gehalten sind, ist die Farbe egal.

Sobald die erste Figur fertig ist, werfe ich sie um. Ich bekomme ich eine neue Karte und fange neu an zu bauen. Schluss ist, wenn die Uhr abgelaufen ist. Jede erfüllte Karte bringt entsprechend der aufgedruckten Ziffer bis zu drei Siegpunkte.

Unterschieden werden kann zwischen den Karten mit blauen und roten Siegpunktziffern. Während die blauen Karten vom Grundsatz her recht einfach zu bauen sind, bieten die roten gelegentlich komplizierte statische Her-

ausforderungen. So kann – je nach Alter und Erfahrung der SpielerInnen – mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gespielt werden. Ohne Erwachsene kann dieser Titel sehr gut auch in Kinderrunden gespielt werden.

Fazit: *Make 'n' Break* ist ein wahrlich aufregendes Aktions- und Geschicklichkeitsspiel, das Erwachsenen und Kindern viel Spaß macht.

Mücke mit Tücke

von Frank Stark *Nürnberger Spielkarten / Heidelberger*
für 3 bis 5 SpielerInnen *zirka 3 Euro*

Ein erstklassiges Spiel muss nicht teuer sein. Gerade mal drei Euro kosten diese 39 Spielkarten. Verschiedene Tierköpfe sind auf ihnen abgebildet. Jede Karte trägt zudem einen Zahlenwert. Reihum decken die SpielerInnen jeweils die obere Karte ihres verdeckten Kartenstapels auf. Wenn zwei (oder mehr) SpielerInnen zusammenpassende Karten offen liegen haben, müssen sie rufen. Wenn es Karten mit der gleichen Ziffer sind, muhen oder quieken sie. Jedenfalls müssen sie den Tierlaut der gegnerischen Karte nachahmen.

Damit es nicht so schwierig ist, steht der passende Laut auf jeder Karte drauf. Deshalb wissen wir auch, dass das Huhn „Gaga“ sagt. Das Problem ist allerdings, dass man zum Lesen keinerlei Zeit hat. *Mücke mit Tücke* verlangt schnellste Reaktion und volle Konzentration. Zur Belohnung gibt es jeweils die ausgespielten Karten der langsameren MitspielerIn.

Alle Karten, die auf dem Tisch liegen, bekommt diejenige, die bei der Karte mit der Fliegenklatsche am schnell-



sten reagiert. Hier wird mit der flachen Hand auf die Mücke der zahlenhöchsten Karte „geklatscht“, die gerade offen liegt.

Die gewonnen Karten legt die SpielerIn unter ihren Kartenstapel. Verloren hat, wer zuerst keine Karte mehr hat. Eine GewinnerIn gibt es nicht – es war auch so lustig genug.

Schatz der Drachen

Wer ergattert die meisten Dinge aus der Drachenhöhle?

von Reiner Knizia

Winning Moves

für 2 bis 5 SpielerInnen

zirka 13 Euro



nominiert für das Kinderspiel des Jahres 2004

Memory – wie uninteressant, mag man denken, wenn dieses Legespiel auf den Tisch kommt. Doch das Gegenteil ist der Fall. Reiner Knizia hat das uralte Spiel perfekt weiterentwickelt. Es werden nicht einfach nur



Pärchen gesammelt, sondern auf jedem aufgedeckten Symbol steht die notwendige Kombination drauf. Vierlinge, Drillinge, Pärchen und auch einzelne Karten sind beim *Schatz der Drachen* verlangt.

Grundsätzlich kann ich so lange aufdecken, wie ich möchte. Am Ende nehme ich die korrekten Kombinationen vom Tisch: beispielsweise drei Kerzenleuchter und einen Diamantring.

Man muss sich aber zurückhalten, nicht alles aufdecken zu wollen. Wenn nämlich die Spinne umgedreht wird, ist Schluss und alle Kärtchen werden wieder verdeckt – auch die passenden Kombinationen.

Ähnliches passiert, wenn ein Drache aufgedeckt wird. Drachen vertragen sich nicht mit den paarweise, als Drilling oder Vierling zu nehmenden Schätzen. Dann ist sofort Schluss. Zusammen mit anderen Drachen und Diamantringen können diese jedoch genommen werden.

Dass die Diamantringe nicht zu den Schätzen gehören – und deshalb von den Spielsachen, Leuchtern und Kisten zu unterscheiden sind – ist leider willkürlich. Deswegen ist die Drachen-Regel für die Kinder zunächst nicht so einfach zu verstehen. Hier hätte ich mir etwas mehr inhaltliche Stimmigkeit gewünscht. Ansonsten ist dieses Spiel uneingeschränkt empfehlenswert.

WO KANN ICH SPIELE KAUFEN?

Empfehlenswert ist der örtliche Fachhandel, in dem es die Möglichkeit gibt, ein Spiel vor dem Kauf zu öffnen, um sich Material und Regel anzuschauen. Wenn ein

Spiel dort nicht vorhanden ist und auch nicht kurzfristig bestellt werden kann, ist ein Spieleversender die beste Alternative. Gute Adressen sind www.adam-spielt.de und www.allgames4you.de in Essen.

SPIELE FÜR KINDER AB 8 UND ERWACHSENE

Carcassonne Die Burg

von Reiner Knizia (Spielsystem: Klaus-Jürgen Wrede)
Hans im Glück (Vertrieb: Schmidt)

für 2 SpielerInnen

zirka 15 Euro

Wenn es eine Auszeichnung für das beste Zwei-Personen-Spiel des Jahres gäbe, *Die Burg* hätte sie sicher. Reiner Knizia ist in Anlehnung an Klaus-Jürgen Wredes Millionenseller *Carcassonne* ein begeisterndes Spiel gelungen.

Diesmal blicken wir in eine der südfranzösischen Burgen, die wir bereits vorab mit einer Stadtmauer umschließen. Wer *Carcassonne* kennt, hat die Spielregel schnell verstanden. Der Spielablauf wirkt dann zunächst vertraut, ist gleichzeitig aber auch verwirrend anders.

Bei *Die Burg* kann ich meine rechteckigen Plättchen anordnen wie ich will – fast. Ich kann die Wiese (die hier „Hof“ heißt) an ein Haus anlegen, ich kann das Haus an den Turm legen – Seite an Seite. Alles kein Problem. Nur die Wege stören. Sie müssen passgenau angelegt werden, außer an der seitenbegrenzende Stadtmauer – da dürfen die Wege gegen die Mauer fahren.

Sich in dieses neue Legesystem hineinzudenken, ist zunächst schwieriger als gedacht. Häufig macht man sogar Fehler und legt falsch an oder vergisst zu werten. Grundsätzlich gibt es zwar mehr Möglichkeiten anzulegen, aber wenn es wichtig ist, ist dann oftmals doch ein Weg „im Weg“.

Nur viele Punkte zu machen, reicht während des Spielablaufs nicht aus. Sondern man muss gelegentlich versuchen, eine bestimmte Punktzahl exakt zu erreichen. Denn



auf der Zählleiste, die die gesamte Stadtmauer umfasst, liegen an einigen Stellen Chips. Diese können mir wertvolle Prämien gewähren, wenn ich mit meiner Zählfigur dort als Erster lande. Ich kann damit beispielsweise Haus und Turm doppelt werten.

Schnell zeichnen sich zwei verschiedene Strategien ab. Entweder ich versuche mit möglichst kleinen Bauwerken viele Wertungen auszulösen, um oft auf diese Chips zu treffen. Doch wer weiß, ob ich diese Chips überhaupt passend einsetzen kann? Meine MitspielerIn versucht stattdessen mit

möglichst großen Bauwerken große Punktzahlen zu erreichen. Welche Strategie gewinnt? Das ist mal so und mal so. Denn der Glücksfaktor spielt eine nicht unerhebliche Rolle, so dass *Die Burg* zu einem wirklich ausgewogenen und unterhaltsamen Duell wird.

Dicke Luft in der Gruft

von Norbert Proena

Zoch

für 2 bis 6 SpielerInnen

zirka 30 Euro



nominiert für das Spiel des Jahres 2004
Deutscher Kinderspiele Preis 2004



„Ab 6“ hat der Verlag als Altersangabe auf die *Dicke Luft in der Gruft*-Schachtel geschrieben. Die *Spiel des Jahres*-Jury war jedoch anderer Meinung und hat diesen attraktiven Titel nicht für das *Kinderspiel des Jahres* nominiert, sondern für den Hauptpreis. Denn für



Sechsjährige ist das selbstständige Verstehen der Regel zumeist noch zu schwierig, obwohl auf das bekannte *Memory*-Muster zurückgegriffen wird.

Ob das Thema des Spiels kindgerecht ist, wäre noch eine andere Frage. Vor uns öffnet sich ein Gräberfeld. Im dreidimensional gestalteten Spielbrett sind 60 Vertiefungen eingelassen, die zunächst mit Grabdeckeln verschlossen werden.

Alle SpielerInnen bekommen die gleiche Anzahl an farbigen Vampiren, die sie verdeckt in einer Reihe vor sich hinlegen. Die außenliegenden Vampirplättchen werden aufgedeckt, denn diese suchen zuerst ein Grab in der für sie passenden Farbe.

Man öffnet einen Grabdeckel und guckt, ob die Farbe zu einem seiner Vampire passt. Wenn nein, dann ist der Zug beendet. Wenn ja, dann begrabe ich meinen lichtscheuen Vampir. Streng verboten ist es, ein Grab zu öffnen, in dem bereits ein Vampir liegt. Dann gibt es zur Strafe einen Holzpflock, wie man ihn gemeinhin einem Vampir ins Herz rammt.

Dicke Luft entwickelt sich schnell völlig anders, als man es von *Memory* kennt. Während bei dem Klassiker die Erfolgserlebnisse, die richtigen Pärchen zu finden, im Laufe des Spiels immer häufiger werden, ist es hier umgekehrt. Es wird immer enger enger auf dem Spielplan. Da muss

man sich schon verdammt anstrengen, um ein freies Beer- digungsplätzchen zu finden.

Wenn jemand wegen des ständigen Öffnens bereits besetzter Gräber insgesamt drei Holzpflocke gesammelt hat, bekommt er von allen seinen MitspielerInnen je einen Vampir „geschenkt“. Schadenfreude ist ein wichtiger Bestandteil dieses Spiels. Immer dann, wenn einer zu dus- selig war, kann man seine Vampirmenge zu Lasten des anderen reduzieren. Für ein Kinderspiel erscheint mir dies- ses destruktive Element doch eher ungeeignet zu sein. In mancher Erwachsenen-Spielerunde kann das „Verschen- ken“ von Vampiren dagegen für viel Freude sorgen. Aber auch da hält sich der Spaß in Grenzen, wenn gegen Spie- lende alle den Überblick verloren haben und alles nur noch Glückssache ist.

Kindern wird nachgesagt, sie seien bei *Memory*-Spielen den Erwachsenen überlegen. Tatsache ist, dass viele Kinder – aber längst nicht alle – *Memory* mit einer gewissen Intui- tion und einer scheinbaren Mühelosigkeit gewinnen kön- nen. Wir als Erwachsenen müssen uns dagegen eine System- atik ausdenken, mit der wir uns die Positionen merken können.

Bei *Dicke Luft in der Gruft* gelingt es kleineren Kindern kaum, sich mit Intuition die unbesetzten Gräber und deren Farben zu merken. Sondern Frustration kann sich – unter- stützt durch die Vampir-„Geschenke“ – schnell breit machen. *Memory*-Fans unter Erwachsenen und älteren Kindern können dagegen sehr begeistert sein.

Einfach genial

von Reiner Knizia

Kosmos

für 1 bis 4 SpielerInnen

zirka 30 Euro



nominiert für das Spiel des Jahres 2004
Preis der Wiener Spiele Akademie 2004



Noch mal Reiner Knizia: Der promo- vierte Mathematiker ist einer der bekann- testen und – mit mehr als 200 Titeln – produktivsten Spie- leautoren der Welt. Kein Wunder, dass er in dieser Bro- schüre drei mal vertreten ist. Das abstrakte Legespiel *Ein- fach genial* ist eines seiner besten Spiele.

Die robusten Kunststoff-Spielsteine werden blind aus einem schwarzen Säckchen gezogen. Sie bestehen – wie bei *Domino* – aus zwei Hälften, die nicht quadratisch, sondern sechseckig sind. Folglich besteht auch der Spielplan aus Sechseck-Feldern.



Die beiden Spielstein-Hälften haben jeweils eine Farbe. Mein Ziel ist es, einen Stein so zu legen, dass er an mög- lichst viele Sechsecke derselben Farbe angrenzt.

Anschließend markiere ich mir für diese Farbe die ent- sprechende Punktezahl auf meiner Zähl-Tabelle ab. Wobei ungestümes „Drauflospunkten“ gar nichts hilft. Denn am Ende zählen gar nicht die Ergebnisse meiner besten Far- ben – sondern nur der Punktestand meiner schlechtesten Farbe entscheidet über Sieg und Niederlage. Das ist wahr- lich raffiniert: Man muss darauf achten, alle Farben mög- lichst gleichmäßig nach vorn zu setzen.

Zunächst war ich äußerst skeptisch, ob ein abstraktes Spiel im Vergleich zur thematisch abwechslungsreichen Konkurrenz mithalten kann. Doch ich war wirklich über- rascht. *Einfach genial* hat seinen ganz eigenen Reiz. Der Spielablauf ist so einfach, dass auch manch kleineres Kind schon mitspielen kann. Auch zu zweit lässt es sich hervor- ragend spielen, denn es bietet einen ausgewogenen Glücks- faktor und eine spannende taktische Herausforderung.

Kakerlakenpoker

Bluffspiel mit Tieren, die keiner mag

von Jacques Zeimet

Drei Magier

für 2 bis 6 SpielerInnen

zirka 10 Euro

Kakerlaken, Stinkwanzen und Fliegen mag tatsächlich niemand. Skorpione können gefährlich sein. Aber was ist



mit Fledermäusen und Kröten? Vor Ratten und Spinnen habe viele Leute Angst – andere halten besonders hübsche Exemplare als Haustier. Beim *Kakerlakenpoker* ist jedenfalls klar: Diese Tiere mag niemand. Zumindest die entspre- chenden Spielkarten möchte keiner haben. Denn wer von einer Sorte ein Quartett vor sich liegen hat, verliert.

Ich suche mir eine meiner Handkarten aus. Dann setze ich mein Poker-Face auf, schiebe diese Karte verdeckt zu einer MitspielerIn und sage: „Das ist eine Ratte.“ Stimmt diese Behauptung? Die MitspielerIn muss entscheiden. Sie sagt: „Nein.“ Hat sie mich durchschaut? Wenn dies der Fall wäre, müsste ich die Karte zurücknehmen und vor mir auslegen. Aber ich war ehrlich. Es ist eine Ratte. Und zur Strafe für die Unterstellung, ich würde die Unwahrheit sagen, muss die MitspielerIn die Rattenkarte in ihre eigene Auslage nehmen.

Sobald die ersten SpielerInnen bereits einen Drilling vor sich ausgelegt haben, kommt auch ein wenig Taktik ins Spiel – ansonsten wird hier nur geblufft.

Dieses Pokerspiel kann auch mit jüngeren Kindern Spaß machen, dann sollte man – zumindest in kleineren Runden – die Zahl der Karten reduzieren. In diesem Fall verliert

zumeist die SpielerIn, die zuerst ihre Karten aufgebraucht hat. *Kakerlakenpoker* ist ein lustiges und kurzweiliges Kartenspiel.

Das Prestel

Kinder Kunstspiel

Eine unterhaltsame und fröhliche Entdeckungsreise in die Welt der Kunst

von Kathrin Tesch und Thomas Fackler *Prestel*
für 2 bis 5 SpielerInnen **zirka 25 Euro**

Mit dem Deckengemälde der Sixtinischen Kapelle im Vatikan hat Michelangelo eines der berühmtesten Kunstwerke der Welt geschaffen. 48 Bildkarten sind im Spiel, darunter auch die „Erschaffung des Adam“ als Ausschnitt dieses Deckengemäldes. Darauf sind Adam und Gott zu sehen. Gott zeigt mit dem Finger auf Adam.



Die SpielerIn guckt sich das Bild genau an und entscheidet sich dann für die Frage A, B oder C. Nun wird das Bild umgedreht und die Frage vorgelesen. „Berühren sich die Finger der beiden Männer?“ „Wer trägt einen Bart?“ „Wie viele Personen sind hier dargestellt?“ Nein, die Finger von Adam und Gott berühren sich – ganz knapp – nicht. Nur Gott hat einen Bart. Und außerdem sind noch mindestens neun Engel dabei. Es gibt leichte und schwierige Fragen. Bei manchen muss man sehr genau hingucken. Da auf den Karten keine Antworten stehen, müssen die SpielerInnen manchmal gemeinsam gucken, was richtig ist. Beispielsweise ist bei Michelangelo die Zahl der Personen nicht so einfach zu erkennen.

Dieses originelle und herausfordernde Fragespiel ist nur eines der Spielelemente. Denn eine Drehscheibe entscheidet, was die SpielerInnen zu tun haben. Wenn die Scheibe bei der grünen Wiese stehen bleibt, dann nimmt sie sich aus einem der in der Schachtel befindlichen grünen Fächern eine Auswahl verschiedener runder Bildausschnitte. Wenn sie einen Ausschnitt einem der aufgedeckten Bildkarten zuordnen kann, gibt es – wie übrigens auch bei richtig beantworteten Fragen – eine Belohnung. Nun muss die SpielerIn in den blauen Schachtelfächern ein ihr noch fehlendes Puzzleteil finden. Da ist ein gutes Gedächtnis gefragt, um nicht ein Fach zu öffnen, aus dem man das gesuchte Teil bereits rausgenommen hat. Erschwert wird das ganze dadurch, dass die Schachtel gelegentlich gedreht wird und mir mein Puzzle weggenommen werden kann.

Dann muss ich mit einem anderen Puzzle weiterspielen und dieses fertig stellen, um zu gewinnen

Wenn *Prestel* nicht groß „Kinder“ auf die Schachtel geschrieben hätte, könnte diese Spielidee genauso als Erwachsenenspiel verkauft werden. Umgekehrt können auch jüngere Kinder mitspielen, wenn wenigstens eine ältere SpielerIn dabei ist, die die Fragen vorlesen kann. Allerdings kann die Spieldauer die angegebenen 30 Minuten manchmal weit überschreiten.

Das *Kinder Kunstspiel* ist beeindruckend ausgestattet. Die vielfältigen Spielelemente passen jetzt – im Gegensatz zu einer drei Jahre zuvor erschienenen ersten Ausgabe (deswegen steht auf einer Teilaufgabe jetzt die Nummer 2) – hervorragend zusammen. Dass Erwachsene wie Kinder bei diesem Titel – außer Spaß haben – auch noch etwas über Kunst lernen, ist ein erfreulicher Nebeneffekt.

Zug um Zug

von Alan R. Moon

Days of Wonder

für 2 bis 5 SpielerInnen

zirka 30 Euro



Spiel des Jahres 2004

Erstmals ist ein Titel eines nicht-deutschen Kleinverlags als *Spiel des Jahres* ausgezeichnet worden. *Days of Wonder* ist ein kalifornischer Verlag, der sich auf „German games“ spezialisiert hat. Die Europavertretung von *Days of Wonder* hat ihren Sitz nicht in Deutschland, dem mit Abstand wichtigsten Brettspiele-Markt weltweit, sondern in Paris. Das ist die diesjährige Überraschung bei der *Spiel des Jahres*-Verleihung.

Zug um Zug ist ein Eisenbahnspiel – was der Name schon verrät. Originell ist das Spiel wahrlich nicht, Ähnliches gab es schon zuvor. Es geht darum, Städte auf einer Nordamerika-Karte mit Bahnstrecken zu verbinden. Dabei



wird man versuchen, zunächst die Verbindungen fertigzustellen, die auf den verdeckt zugeteilte Zielkärtchen stehen, um wichtige Bonuspunkte zu kassieren.

Leider erweist sich der Spielplan gerade für Kinder als recht unübersichtlich, denn die meisten amerikanischen Städtenamen sind sehr ungewohnt zu lesen. Da wäre eine „heimische“ Karte, auf der man sich besser auskennt, besser. Doch einen Europa-Spielplan hat der Verlag erst für 2005 angekündigt.

Die Schienen zwischen den Städten sind farbig auf dem

Spielplan eingezeichnet. Wer eine Strecke bauen und seine Eisenbahn-Spielfiguren dort hinsetzen möchte, muss die richtige Zahl Spielkarten in der entsprechenden Farbe ausspielen.

Die SpielerInnen stehen vor dem Dilemma, ob sie erstmal reichlich Farbenkarten ziehen sollen, oder ob sie besser schnell bauen. Für das Sammeln spricht, dass es für den Bau einer langen Verbindung, für die fünf oder sechs

gleichfarbige Karten benötigt werden, weit überdurchschnittlich viele Punkte gibt. Dagegen ist schnelles Bauen besser, um zu verhindern, dass die geplante Strecke bereits von der GegnerIn besetzt wird.

Zug um Zug spielt sich am besten mit vier Leuten und dauert bis zu eine Stunde. Es ist zunächst ein eher stilles Wettrennen, das jedoch im Spielverlauf zunehmend eine ungeheure Spannung entwickelt.

SPIELE FÜR KINDER AB 10 UND ERWACHSENE

San Juan

von **Andreas Seyfahrt**

Alea Ravensburger

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 17 Euro



2. Platz Deutscher Spiele Preis 2004
à la carte Kartenspielpreis 2004



San Juan ist die Hauptstadt von *Puerto Rico*. So verwundert es nicht, dass sich das Kartenspiel *San Juan* als „kleiner Bruder“ von *Puerto Rico* präsentiert. Das großartige *Puerto Rico* gilt nämlich anerkannter-



maßen als eines der wohl besten Spiele dieses Jahrzehnts. Allerdings hat auch *Puerto Rico* seine Nachteile: Aufgrund des umfangreichen Materials dauert bereits der Aufbau sehr lange und der Spielablauf bietet so viele Möglichkeiten, dass Anfänger zunächst reichlich konzeptlos vor sich hinspielen.

In diese Lücke springt *San Juan*. Es spielt sich recht flott, Spielregel und Taktik sind vergleichsweise einfacher zu durchschauen, es gibt einen angemessenen Glücksfaktor – und trotzdem fehlt es weder an Abwechslung noch an Tiefgang.

Die *San Juan*-Spielkarten haben verschiedene Aufgaben. Auf der Vorderseite ist jeweils ein Gebäude abgebildet, eine Zahl nennt mir die Kosten des Gebäudes und ein zweite Ziffer die Anzahl der Siegpunkte. Die Kartenrückseiten sehen zwar aus wie beliebige Rückseiten, sie haben aber zwei Funktionen. Zum einen ist das das Geld, das ich beim Bauen zu zahlen habe. Und zum anderen kann es Waren wie Indigo, Zucker oder Silber darstellen, wenn sie auf einem entsprechenden Produktionsgebäude liegen.

Wenn ich an der Reihe bin, muss ich mich zunächst für

eine Rolle entscheiden. Wähle ich den Baumeister und lege eine Karte aus? Oder bin ich Ratsherr beziehungsweise Goldsucher und bekomme neue Karten? Wenn ich die Aufseherrolle wähle, lege ich je eine Ware auf Produktionsgebäude wie die Indigoküperie, die Zuckermühle oder die Silberschmelze. In der Rolle des Händlers werden diese Waren anschließend gegen neue Handkarten verkauft. Welche Rolle wann ausgewählt wird, ist die entscheidende Herausforderung dieses Spiels. Welche Rolle nützt mir, welche Rolle nützt meinen MitspielerInnen? Denn auch die dürfen die von mir gewählte Rolle nutzen.

Ziel ist es, die Gebäudekarten so geschickt auszuspielen, dass sie mir nicht nur Siegpunkte garantieren, sondern im weiteren Spielverlauf helfen. Denn die Karten haben jeweils Sonderfunktionen, die bei bestimmten Aufgaben von Vorteil sind.

San Juan ist ein taktisch anspruchsvolles Kartenspiel, das für jede Spielerzahl gleichermaßen erstklassige Unterhaltung verspricht.

Sankt Petersburg

von **Michael Tummelhofer** *Hans im Glück* (Vertrieb: Schmidt)

für 2 bis 4 SpielerInnen

zirka 25 Euro



Deutscher Spiele Preis 2004

Nominiert für das Spiel des Jahres 2004

Michael Tummelhofer ist ein

Pseudonym. Dahinter verbirgt sich

Bernd Brunnhofer, der Chef des Münchener *Hans im Glück*-Verlages. Er hat bereits vielen Spielen durch seine redaktionelle Bearbeitung zu Erfolgen verholfen, beispielsweise dem Bestseller *Carcassonne*. Nur sein Name tauchte auf den Schachteln nie auf.

Jetzt hat Brunnhofer ein eigenes Spiel vorgelegt, in Personalunion als Autor, Redakteur und Verleger. Diese Fülle von Aufgaben würde für viele andere Spieleerfinder sicherlich eher hinderlich sein – hier stellen wir das Gegenteil fest. *Sankt Petersburg* ist ein nahezu perfektes Spiel. Es ist ein Kartenspiel im Brettspielformat, es bietet einen erstklassigen Spannungsbogen, taktische Raffinesse und einen ausgewogenen Glücksfaktor.

Sankt Petersburg beginnt mit den Handwerkern. Die müssen schließlich die Stadt aufbauen. Genau so beginnt das Spiel. Die Handwerker-Spielkarten legen die Basis, und zwar die finanzielle Basis.

Nach den Handwerkern kommt die Phase mit den blau-

en Gebäudekarten. Wenn ich diese Karten kaufe und auslege, geben sie mir in jeder Runde Siegpunkte. Anschließend sind die roten Karten, die Adelige, an der Reihe. Sie bringen Geld und gelegentlich auch Siegpunkte. Die große Stunde der Adelige kommt erst nach Spielende. Denn wer dann möglichst viele unterschiedliche Adelige ausliegen hat, bekommt wertvolle Bonuspunkte.



In der vierten, der „bunten“ Phase, stehen Karten zur Auswahl, mit denen bereits ausliegende Karten gewissermaßen „aufgestockt“ werden können. Beispielsweise könnte ich aus einem Holzfäller eine Schreinerei machen.

„Setze ich eher auf Gebäude oder auf Adelige?“, lautet die wichtigste taktische Frage. Anfangs spielt sich *Sankt Petersburg* zunächst ungewohnt, was auf ein unzweifelhaft originelles Spiel hindeutet. Trotz einer recht verwickelten Regel weiß man bald, worum es geht – und dann lässt es einen nicht mehr los. Immer wieder will man wissen, wie die Karten fallen und was man daraus machen kann. Bereits zu zweit kann man *Sankt Petersburg* sehr gut spielen, optimal ist es zu dritt, klasse zu viert.

Die wilden Fußballkerle

Das Kartenspiel

von Thorsten Löpmann und Andreas Wetter *Amigo*
für 2 SpielerInnen zirka 12 Euro

Beide SpielerInnen besitzen einen Kartenstapel mit je 31 FußballerInnen. Beide Mannschaften haben die gleiche Spielstärke. Sieben Fußballerkarten hält man immer auf der Hand. Die SpielerIn, die in Ballbesitz ist, entscheidet zunächst, ob sie den Ball nach vorne passt, oder ob sie – seltener – einen Quer- oder Rückpass vornimmt. Dazu

stellt sie auf dem kleinen Spielbrett die Ball-Spielfigur in den entsprechenden Bereich des dort abgebildeten Fußballfeldes.

Dann spielt sie eine ihrer Handkarten aus. Wenn sie den Ball vor das gegnerische Tor gepasst hat, wird sie vermutlich eine StürmerIn wählen, denn die Mittelfeld- und AbwehrspielerInnen haben dort nur die Stärke „1“. Eine StürmerIn kann vor dem Tor mit einer höheren Spielstärke auftrumpfen. Die Stärke ist unterschieden in einen Wert „in Ballbesitz“ und einen Wert „nicht in Ballbesitz“.

Rechtsaußen Fabi von den „wilden Kerlen“ dringt in den Strafraum ein. Er ist im Ballbesitz und hat die Stärke „6“. „Mähdrescher“ von den „Unbesiegbaren“ versucht ihn zu stoppen und hat, nicht im Ballbesitz, die Stärke „7“. Weil Fabi unterlegen ist, darf er von seinem Aktionskartenstapel ziehen. Es ist eine „4“, die zur Grundstärke addiert wird. Mähdrescher zieht nur eine „2“. Damit ist Mähdrescher knapp unterlegen. Fabi darf sofort aufs Tor schießen. Dazu wird abermals eine Karte vom Aktionskartenstapel gezogen – diese zeigt den Torschusswert „10“. Krake, der Torhüter der „Unbesiegbaren“ zieht auch eine Aktionskarte – Torwartstärke „12“ – und hält den Ball: eine erstklassige Parade. Soweit die Übertragung aus dem Stadion.

Tatsächlich ist das Spiel ungewöhnlich spannend und mitreißend. Die Sonderaktions-Möglichkeiten der FußballerInnen, Fouls, gelbe Karten und Platzverweise sorgen für viel Abwechslung. Obwohl *Die wilden Fußballkerle* als Produkt der Buchreihe „Die wilden Kerle“ vermarktet werden, ist es kein ausgesprochenes Kinderspiel. Denn die Spielanleitung ist recht umfangreich und leider auch fehlerhaft



(Korrekturen sind unter www.gamesweplay.de zu finden). Trotzdem kann das Spiel für große Begeisterung sorgen, ganz besonders bei Fußballfans, die sich auf ein kurzweiliges und lebhaftes Duell einlassen wollen.

WEITERE INFORMATIONEN

Hunderte von Besprechungen neuer und älterer Brett- und Kartenspiele für Jugendliche und Erwachsene finden sich auf der Brettspiele-Homepage www.gamesweplay.de. Sortiert nach Taktik-, Verhandlungs-,

Aktions-, Würfel-, Kommunikations- und Zwei-Personen-Spielen befindet sich dort ein großer Fundus an Empfehlungen. Aufgelistet sind alle Ergebnisse der Auszeichnungen *Spiel des Jahres*, *Deutscher Spiele Preis* und *à la carte Kartenspielpreis*.

Spiele-Tipps 2004

Welches Spiel soll ich kaufen, welches Spiel soll ich verschenken? Angesichts des großen Angebotes in den Geschäften stellen sich viele Leute diese Fragen. „Spiele-Tipps“ soll bei der Auswahl helfen und für das Spiel im Familien- und Freundeskreis werben.

Die 20 interessantesten Spiele-Neuerscheinungen des Jahres – sowohl Kinder- als auch einfache Erwachsenenspiele – werden in dieser Broschüre vorgestellt. Sortiert sind die Titel in verschiedene Alterskategorien: beginnend bei Kindern ab vier, bis hin zu Kindern ab zehn und Erwachsenen.

Kerstin Griese ist Bundestagsabgeordnete für Heiligenhaus, Ratingen, Velbert und Wülfrath und Vorsitzende des Ausschusses für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Sie gehört dem SPD-Partei- und Fraktionsvorstand an und ist Sprecherin des Netzwerks Berlin. Sie ist Mitglied der Synode der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD). Begonnen hatte Kerstin Griese ihr gesellschaftliches Engagement in der evangelischen Jugendarbeit und später als AStA-Vorsitzende an der Heinrich-Heine-Universität sowie bei den Jusos. Vor ihrem Einzug in den Bundestag im Jahre 2000 war die Historikerin als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Düsseldorfer Mahn- und Gedenkstätte für die Opfer des Nationalsozialismus beschäftigt.



Harald Schrapers ist Pressesprecher und Webmaster der Familienausschussvorsitzenden Kerstin Griese. Nebenbei ist er Spielekritiker, er schreibt seine Rezensionen unter anderem für das Fachmagazin *Fairplay* und das Internet-Portal *freenet.de*. Seine erste Spielebesprechung hat er 1991 für das *niederrhein magazin* der Jusos geschrieben. Mehr als 300 seiner Spielebesprechungen sind auf www.gamesweplay.de zu finden. Seit 1995 nimmt er an der Journalisten-/Expertenbefragung des *Deutschen Spiele Preises* teil und er gehört der Jury des *à la carte Kartenspielpreises* an. Harald Schrapers ist Vater einer sechsjährigen Tochter und lebt in Duisburg.

