

PEGASUS: LOVE LETTER von Seiji Kanal für 2 - 4 Traumprinzen

LIEBESBRIEFE ÜBERBRINGEN WILL GELEHRT SEIN!

Sehnsüchtig wartet die wunderschöne Prinzessin auf ihren Traumprinzen. Reichtum und Macht beeindruckt sie dabei weniger, denn sie sehnt sich nach der wahren Liebe. Wer schafft es trotz aller Hindernisse, seine Liebesbriefe ins Gemach der Holden zu schmuggeln und ihr Herz zu erobern?

16 Personenkarten, als da wären Wächterin, Priester, Baron, Zofe, Prinz, König, Gräfin und Prinzessin in einfacher oder mehrfacher Ausführung, werden gemischt und an jeden Spieler eine Karte verteilt. Wer am Zug ist, zieht noch eine zweite Karte und spielt dann eine davon aus. Einfacher geht's nicht! Doch welche? Es sind zwei, das ist also machbar, will aber dennoch wohl taktiert sein. Versuche ich einen anderen jetzt schon via

Wächterin zu erraten oder schütze ich mich mal zuerst? Vielleicht weiß ich durch heimliche Duelle oder priesterlichen Beistand später mehr und bin vorerst mal vor königlichem Kartentausch oder Prinz-erzwungenem Kartenabwurf sicher. Die Fähigkeiten bestimmen das Handeln, das Ziel heißt Nicht-Ausscheiden und am Ende die höchste Karte haben – oder vorher alle anderen eliminieren! Je Runde gibt's Herzen – das dritte kürt den Sieger und Prinzgemahl, der zuvor natürlich immer mehr zur Zielscheibe von Intrigen geworden ist. Herausragend!

* bei zwei Spielern



FAZIT

10/₈*

THOMAS BAREDER

Love Letter ist ein höchst gelungenes, interaktives und deduktives Intrigenspiel für alle ab Volksschulalter. Attraktiv gestaltet, begeistert es Gelegenheitswie Vielspieler durch perfekt abgestimmte und nicht zu komplizierte Charaktereigenschaften, erlaubt Bluffen und bietet fast widersprüchlichen Tiefgang im Vergleich zur Einfachheit. Perfekt auch für unterwegs, ideal für zwischendurch!

ZOCH: GEISTESBLITZ von Jacques Zeimet

NUR NICHT DEN DURCHBLICK VERLIEREN!

Fledermaus, Schlüssel, Hut, Taschenlampe, Spiegel, Flakon, Uhr, Eule und Geist stehen in verschiedenen Farben bereit und warten darauf, je nach aufgedeckter Karte richtig geschnappt oder gerufen zu werden. Aber wen grapsch' ich mir?

Nachdem die neun handlichen Holzfiguren aufgestellt und alle Karten gut gemischt worden sind, wird die oberste Karte aufgedeckt: Action! Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die auf der Karte farblich richtig abgebildete Figur zu schnappen. Klingt banal. Aber zeigt die Karte keine Figur in ihrer eigenen Farbe, so muss jene Form genommen werden, welche nicht abgebildet und deren Originalfarbe auch nicht vertreten ist – ganz schön knifflig, vor allem aber keineswegs nur für Kinder! Als wäre das nicht schon schwierig ge-

nug, muss – wenn Geist und Uhr gemeinsam zu sehen sind – die auf der Uhr abgebildete Zeit gerufen werden. Uff! Immerhin gibt es als Belohnung für richtig Geschnapptes oder Gerufenes die jeweilige Karte, und wer am Ende deren meiste hat gewinnt das verzwickte Grapschen! Und natürlich gilt: falsch genommen, Karte weggekommen. Man sollte also Acht geben. Ach ja! Sollte sich jemand auch jetzt noch geistig unterfordert fühlen, enthält das Spiel noch drei zusätzliche Regeln, die zum Einsatz kommen können – nämlich „Gespiegelte Figuren“, „Eulalia, die sprechende Eule“ und „Der Eulenspiegel“. Für Abwechslung und langen Spielreiz ist also gesorgt!

* bei zwei Spielern

für 2 - 8 schnelle Gespenster



FAZIT

8/₅*

KARIN BAREDER

Geistesblitz ist ein flottes, cleveres Reaktionsspiel für die ganze Familie ab Volksschulalter. Geschult werden Konzentration, Schnelligkeit und Beobachtungsgabe. Wird das Spiel von allen bereits gut beherrscht, sorgen mehrere Varianten für zusätzliche Herausforderungen und Spielspaß. Vorsicht: Nicht unterschätzen!