

**SELECTA: RAZZO RAKETO** von Steffen Bogen

FÜR 3 – 6 WELTRAUMFLIEGER

## Galaktisches Abenteuer durch das All

Schnell wie ein Blitz fliegen die Raumschiffe durchs All! Junior-Astronaut Razzo Raketo und seine Freunde aus der Astronautenschule starten zu ihrem ersten Flugabenteuer. Doch finden alle den Weg zurück zur Raumstation?

Eine einfach aufzubauende Raumschiffstation, acht unterschiedliche Raumschiffe, viele verschiedene Astronauten – alles aus Hartkarton – dazu noch (Raumschiff)karten und eine sehr gute Spielanleitung enthält die mittelgroße Schachtel. In *Razzo Raketo* geht es darum, die Astronautenschüler ins All zu schicken (Weltraumflug) und sie im nächsten Schritt wieder zurück in die Raumschiffstation zu holen (Raumschiffsuche). Am Zug zieht das Kind eine Karte und schaut, ob das darauf abgebildete Raumschiff in der Raumstation ist – dann kommt es zum Weltraumflug – ansonsten folgt die Raumschiffsuche. Weltraumflug bedeutet, dass ein Spieler gemeinsam mit einem an-

deren (Co-Pilot) eines der Raumschiffe mit zwei Astronauten offen im Zimmer verstecken soll. Die anderen Kinder halten sich dabei die Augen zu und zählen zweimal bis zehn. Bei der Raumschiffsuche geht es umgekehrt darum, in derselben Zeit das entsprechende Raumschiff zu finden, wofür es dann Punkte gibt – natürlich mehr, wenn man nicht versteckt hat. Um bei der Raumschiffsuche keine Langeweile aufkommen zu lassen, ist es wichtig, die Verstecke so zu wählen, dass die Kinder das Raumschiff nach kurzer Suche wieder finden. Deshalb muss man den Raum der Verstecke möglichst eingrenzen und mit den Kindern vorher passende Plätze besprechen. Wichtig ist



CHRISTINA PÖSCHL

*Razzo Raketo* ist ein unkompliziertes Versteck- bzw. Suchspiel, besonders ansprechend für Buben gestaltet und sehr gut für Kinder ab fünf Jahren geeignet, die nicht ausdauernd bei einem Spiel sitzen bleiben wollen – Bewegung während des Spiels und etwas Weltraumpilotenträume ausleben ist hier angesagt.

auch, dass immer ein Erwachsener als Spielleiter bei diesem Spiel dabei ist. Für Kinder dieser Altersgruppe ist es schwierig, alleine Verstecke zu suchen, die Augen beim Verstecken geschlossen zu halten und am Ende die Punktwertung durchzuführen.



**HANS IM GLÜCK: DIE KINDER VON CARCASSONNE** von Marco Teubner FÜR 2 - 4 CARCASSONNER

## Wilde Jagd aufs liebe Vieh

In Carcassonne werden – wie auch im übrigen Frankreich – an jedem Nationalfeiertag (14. Juli) traditionell die Hühner, Schafe und Kühe freigelassen. Die Kinder versuchen um die Wette, die Tiere bis zum Abend, wo das große Fest beginnt, möglichst schnell wieder einzufangen.

Die 36 quadratischen, im Vergleich zum bekannten *Carcassonne* ca. dreimal so großen sehr attraktiven Landschaftskarten werden verdeckt gemischt, reihum wird immer eine gezogen und an ein beliebiges Anfangsplättchen angelegt. Darauf zu sehen sind verschiedene Wege mit Kindern in den Farben gelb, blau, rot und grün. Schafft es ein Spieler, während seines Zuges einen Weg abzuschließen (er muss durchgehend verlaufen und an beiden Seiten begrenzt sein), so dürfen alle Spieler pro auf dem Weg vorhandenem Kind ihrer Farbe eine von

insgesamt acht Spielfiguren aufstellen. Sobald ein Spieler alle acht Männchen setzen konnte, endet das Spiel. Sollten die Landschaftskarten jedoch vorher zu Ende sein, gewinnt der Spieler, der die wenigsten Figuren gesetzt hat!



KARIN BAREDER

*Die Kinder von Carcassonne* bietet keine Erweiterung des Klassikers, sondern stellt ein eigenständiges Spiel für Kinder ab vier Jahren dar. Das Spiel ist einfach, unkompliziert, schnell erklärt und flott zwischendurch gespielt, kurz: ideal für die ganze Familie. Simple taktische Überlegungen sind möglich, aber nicht unbedingt erforderlich. Ein großes Plus gibt's auch für die liebevolle Gestaltung (alle 36 robusten Plättchen sind unterschiedlich gezeichnet).