

 Auch Kinder wollen reisen oder zumindest fremde Welten kennenlernen: Die Welt der Fabeln ist eine, die der Piraten eine andere – auch die reale will nicht zurückstehen, besonders nicht der Vergnügungspark! Bon Voyage!

für 2 - 6 Geschichtenerzähler

## ASMODEE: FABELWELTEN von Wilfried & Marie Fort

### Wer wird unser Perlentaucher?

**Krake, Flamingo, Wasserschildkröte – oder etwa das Nilpferd? Wilfried und Marie finden ein magisches Fabelbuch, wo Tiere in jede beliebige Rolle schlüpfen können. Helft ihnen dabei, das Buch zu füllen und überlegt gemeinsam, welches Tier für jeden Teil der Geschichte am besten passen könnte!** Zunächst wird eine aus mehreren Karten bestehende Geschichte gewählt. Die erste Storykarte wird in die Kartenhülle des Fabelbuches geschoben, jeder Mitspieler erhält Abstimmungsmarker, Spielstein und fünf Tierkarten. Das erste Tier wird noch gezogen, in den nächsten fünf Runden spielt jeder eine Tierkarte aus, die seiner Meinung nach zumindest halbwegs zur Storykarte passt. Alle geben einen Tipp für die beste Karte ab, für Mehrheitstipper und den sie-

reichen Spieler gibt's Siegpunkte. Nach meistens 7 Karten endet das Spiel und alle erfreuen sich nochmals an der fertig erzählten Geschichte - wer erinnert sich noch an alles? Perfekt zum Vorlesen am Abend oder selbst Lesen und Gestalten! Mehrere Spielvarianten, unter anderem eine kooperative, machen das wunderschön illustrierte Fabelbuch noch interessanter. Der Wiederspielreiz bleibt aufgrund der vielen unterschiedlichen Tierkarten und Geschichten sehr hoch. Jüngere Kinder neigen dazu, nicht nach der Geschichte zu gehen, sondern das Tier auszuwählen, das ihnen am besten gefällt. Da wählt Kind schon mal die Maus als Perlentaucher aus und wundert sich, warum die anderen diese Karte nicht wählen – ist doch soooo



**FAZIT**

9/9

KARIN BAREDER

*Fabelwelten* ist ein herausragend illustriertes und konzipiertes Zuordnungs-, Erzähl- und Lesespiel für die ganze Familie ab Volksschulalter. Intuitiv, ohne Anfangshürden und abwechslungsreich zu spielen, zudem noch mit Story-Witz ausgestattet: Top!

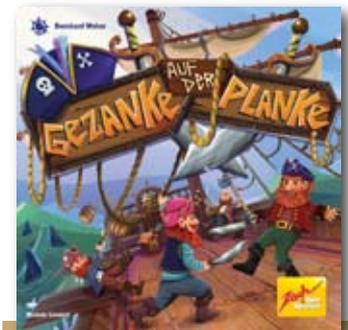
lieb! ☺ Gefördert werden genaues Zuhören, logisches Denken, Einfühlungsvermögen und sinnerfassendes Lesen (bei Kindern ab 2. Schulstufe.)

## ZOCH: GEZANKE AUF DER PLANKE von Bernhard Weber für 2 - 4 Piraten

### Pirat über Bord! Egal, her mit dem Gold!

**Fette Beute wurde gemacht und auch aufgeteilt. Doch leider haben unsere Goldsäcke Löcher und die wertvollen Dublonen rollen quer über das ganze Deck. Schon rennen alle wild umher und krallen sich, was sie können – kein Wunder, dass bei dem Gerangel auch mal wer baden geht ...** Einmalig muss das Schiff **zusammenggebaut** werden. Bei jedem Spiel wird es dann mit sechs Planken in verschiedenen Farben bestückt. Jeder erhält Piraten und Spielermarker, um das Schiff herum werden sieben Haifischflossen platziert – dorthin wollen wir Piraten nicht! Wir verteilen unsere Piraten lieber an Deck und beginnen anschließend mit dem Würfeln der beiden Würfel. Einer davon bestimmt, welche Planke verschoben wird – wie weit, bestimmt die Zahl der Piraten dort. Der andere gibt an, wohin ein eigener Pirat versetzt

werden muss. Wird die Planke kippen? Knifflig mitunter zu erkennen und moralisch bedenklich in Bezug auf das „Risiko“, ... das aber selten das eigene ist – he, he, he! :-). Zudem wird gewertet, gehen Piraten über Bord und man darf Dublonen einsacken oder reingeplumpste Piraten retten. Danach sucht ein erschrockener Haifisch das Weite – ist die letzte Flosse weg, endet das Spiel und der reichste Spieler gewinnt. Ganz schön ärgerlich, wenn dauernd eigene Piraten ins Wasser fallen und man bei der Wertung leer ausgeht – aber selbst zögert man schließlich auch nicht, den anderen eins auszuwischen! Gefördert werden Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit, Einschätzungsvermögen und taktische Überlegungen, eine gewisse Frustrationstoleranz ist allerdings Voraussetzung für ein gelungenes Spiel!



**FAZIT**

8/6\*

KARIN BAREDER

*Gezanke auf der Planke* ist ein ansprechend in 3D designtes Sammel- und Taktikspiel für die ganze Familie ab Volksschulalter, wobei sich vom Thema eher Buben angesprochen fühlen. Frustrationstoleranz ist hier gefragt, etwas Zocker-Mentalität, Fingerspitzengefühl und natürlich auch ein wenig Würfelglück. \* wer sich zu sehr ärgert