

8 Neues zu Altbekanntem



Familien-(Strategie)spiele liegen klar im Trend, und das, obwohl diese die mit Abstand größte Genregruppe darstellt. Ein für uns mehr als guter Grund, hier einen detaillierten Blick darauf zu werfen. Zu Beginn konzentrieren wir uns auf die Nachfahren, womit allerdings nicht Kinderspiele gemeint sind, sondern die Erweiterungen, Neuauflagen und Varianten der einstigen

Wegbereiter dieses Genres, die auf eine zum Teil sehr lange Erfolgsgeschichte zurückblicken können: Über 100 Jahre hat **Monopoly** beispielsweise, nach dem Konzept betrachtet, auf dem **Buckel**, oder besser **Deckel**, die Erstversion aus dem Hause Hasbro schon weit über 80. Nicht wirklich mithalten können dabei die Karten-spielenden Hornoch-

sen oder **Labyrinth-Verrücker**, über ein Viertel-Jahrhundert ist allerdings auch respektabel. Dazu fehlt der Welt von **Andor** und **El-Dorado** jedoch noch einiges; das Potential, so lange durchzuhalten, scheint jedoch gegeben! Starten wir also gleich rein in das neuerdings multidimensionale **Wände-Verrücken** – na hoffentlich verirren wir uns dabei nicht!

RAVENSBURGER: 3D LABYRINTH von Michael Feldkötter für 2 - 4 Hexen & Magier

TREPPAUF, TREPPAB - BIS ICH ALLE SCHÄTZE HAB!

Grundsolides Mauerwerk steht am Beginn der 1986 begonnenen, keineswegs verrückten Geschichte des wohl berühmtesten Labyrinth-Spiels. Etliche Varianten und vor allem weltweite Verbreitung (siehe unseren Bericht von 1/2011 „25 Jahre: Das verrückte Labyrinth“ in unserer Online-Ausgabe) **machten das möglich – und dass das Spiel-Prinzip noch nicht ausgereizt ist, beweist die nun in die Regale gekommene 3D-Variante!**

Suchen, Schieben und hoffentlich Finden heißt es jeden Zug, wenn's optimal läuft. Ersteres sollte da zwar kein Problem darstellen, jedoch gilt es beim Schieben genau zu überlegen, wie man die Wege des Labyrinths verändern kann, um möglichst nahe mit der eigenen Figur zum gesuchten Schatz zu kommen. Anders als gewohnt, reicht es nicht, einen Mauer-freien Weg zu kreieren, nein, mehr als eine Ebene darf der Unterschied zwischen zwei Feldern nicht sein, wir können nicht klettern! Immerhin starten wir mit einer Magie-Karte, die uns dabei helfen kann, Höhenunterschiede zu überwinden und erhalten eine zusätzliche, wenn wir den Schatz

nicht erreichen. Der Runenstein in der Mitte will auch besucht werden und haben wir die Schätze ergattert, heißt es zurück zum Ursprung, wohin der Weg meist ganz zufälliger Weise verbaut wurde. Apropos: Gemein-Sein ist natürlich möglich, gefühlt sogar leichter, insbesondere auch in Bezug auf die Schätze, denn wenn zu viert gespielt wird, müssen alle Schätze gefunden werden. Wer was benötigt, verrät uns hoffentlich unser deduktives Gespür – es sei denn, der Kontrahent taktiert beim Ziehen und Schieben – und dann darf munter „weggeschoben“ oder „in-den-Weg-geschoben“ werden. Ein Schelm, wer da schmunzelt! Reißt alle Stricke, muss der Weg zurück zum Ursprung verhindert werden – wenn man da mal nichts übersieht!



FAZIT

9*/8

THOMAS BAREDER

3D Labyrinth ist eine ganz im Geiste seines berühmten Vorgängers stehende, ebenso einfach zu erlernende Variante für Familien ab Volksschulalter, die den Mauern als Hindernis noch die Dreidimensionalität hinzufügt. Etwas tüfteliger als das Grundspiel, insbesondere wenn's bei der Raumvorstellung hapert, dafür haptisch ansprechender und immer noch so ärgerlich, wenn der Vorgänger den Weg verstellt. Tolles Generationenspiel!

* Labyrinth-Fans

Und wenn wir gerade beim Schätze-Abgreifen sind, darf ein Hinweis auf die mittlerweile zweite Erweiterung von **Wetlauf nach El Dorado**, dem taktischen Deckbau-Laufspiel für Freundschaftsrunden und Spiele-erfahrene Familien, nämlich **Die goldenen Tempel**, die – wichtig – eigenständig spielbar ist, nicht fehlen. Die Rezension finden Sie in unserer Online-Ausgabe.



Auch vom abenteuerlich-fantastischen **Andor**-Setting gibt es Neues, weniger Erfreuliches zu verkünden: Kreaturen aus allen Teilen **Andors** sind in **König Brandurs Festung** eingedrungen und halten diese besetzt. Wer hilft beim gemeinsamen Versuch, die **Rietburg** zu befreien? Für alle Spiele-Helden und Fantasy-Fans andererseits eine willkommene Gelegenheit, der Welt von **Andor** im neuen Spiel **Die Befreiung der Rietburg** (siehe Online-Ausgabe) wieder einmal einen Besuch abzustatten und dabei **Troll, Gorlot & Co** das Ende der Fahnenstange zu zeigen!

FC online



FC online



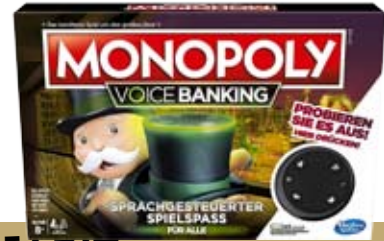
HASBRO: MONOPOLY VOICE BANKING für 2 - 4 Investoren

ALEXA ALS ZYLINDER MIT MR. MONOPOLYS STIMME?

Wer macht die Bank? Wer kontrolliert das Vermögen? Wer liest die Ereigniskarte? Keiner, der Hut macht das und Mr. Monopoly spricht! Würfeln, ziehen und Häuser-Bauen dürfen wir aber selber – wollen wir auch! 😊

Gleich vorweg: Die Spracherkennungskonsole ist nicht mit dem Internet verbunden – der Vergleich mit Alexa hinkt also, da Spracherkennungsprodukte jedoch hierzulande noch selten in alltäglichen Anwendungen sind, fehlen Alternativen. Und genau da kann diese Monopoly-Version anknüpfen und einen Praxis-Test liefern. Der fällt mindestens gut aus: Denn vieles von dem, was einem abgenommen wird – Geld, Handling, Ereigniskarten, ... – ist bei manchen eine ungeliebte Tätigkeit beim Spielen. Allerdings muss stattdessen viel gesprochen werden – Zwischengeräusche und ganz besonders Dreinreden sind

dabei problematisch und erfordern eine Wiederholung. Wer also parallel zum Spiel gerne plaudert, der muss ein wenig aufpassen, wer beim letztjährigen Monopoly-Mogeln und Mauscheln immer den Kürzeren gezogen hat, wird dank der Unbestechlichkeit von Mr. Monopoly jubeln! Spielerisch bleibt das traditionelle Spiel unverändert, mit dem ersten Bankrott endet die Partie und lässt die Spieler noch einmal gebannt dem Zylinder lauschen, nämlich wenn er dann das Endergebnis, das dank Kontostand-Abfrage-Möglichkeit nicht ganz überraschend ist, preisgibt.



FAZIT

9* / 8 / 7**

THOMAS BAREDER

Monopoly Voice Banking bringt mit dem elektronischen Zylinder von Mr. Monopoly ein clever und hübsch designtes Gimmick ins bekannt-bewährte, eher zufällige Spiel für alle ab Volksschulalter. Die Sprach-Steuerung ist das Um und Auf und klappt gut – zumindest, wenn kaum Nebengeräusche stören und (halbwegs) deutlich gesprochen wird! Handling-erleichternd, jedoch nicht immer Spielzeit-verkürzend.

* Rechen-faule Monopoly-Traditionalisten
** in Plauder-intensiven Runden bzw. wer eine neue Monopoly-Variante sucht

AMIGO: 6 NIMMT! - DAS BRETTSPIEL von Wolfgang Kramer

6 NIMMT! IN VIER GESCHMACKSRICHTUNGEN

Juhu ... Jubiläum! 25 Jahre – in Worten: fünfundzwanzig – nach dem Original kommt nun das Brettspiel mit Plättchen statt Karten in vier Geschmacksrichtungen auf zwei unterschiedlichen Spielplänen daher.

Schon im "lieblichen" Grundspiel wird mit der Tradition gebrochen. Manchmal nimmt nämlich bereits 4, manchmal erst 8 und es gibt sogar positive Hornochsen. Die mit Glückskarten "gut abgeschmeckte" Einsteigerversion bringt etwas Taktik ins Spiel. Wann ist der richtige Zeitpunkt für das Spielen dieser Karten, die man beim Überschreiten des Kleeblatts "nach hinten" auf der Kramerleiste als Trost bekommt? Der "stark gewürzte" Expertenspielplan verzichtet komplett auf Felder ohne Sonderfunktion. Plättchen spielen und gleich Hornochsen kassieren – gute grüne oder böse rote,

auf manchen Feldern gleich doppelt – kommt ebenso vor wie das Nehmen einer Reihe, ohne dass sie voll ist. Diese Plättchen wandern hinter den persönlichen Sichtschirm und damit wurde mit einer weiteren Tradition gebrochen: Spieler haben nicht mehr gleich viele Plättchen. Das Spiel auf dem roten Spielplan mit Glückskarten nennen wir dann „scharf mit alles“.



* für Fans, die mitfeiern wollen

** für Original-Kartenspiel-Puristen



FAZIT

9* / 8 / 6**

JÖRG DOMBERGER

Die Brettspielvariante von *6 nimmt!* ist besonders für diejenigen, die das Kartenspiel lieben, aber sich etwas mehr Einfluss wünschen und taktische Überlegungen nicht scheuen, die Unschuldigkeit des Kartenspiels jedoch weitgehend verloren. Was nicht negativ gemeint ist! Durch ein deutliches Mehr an Möglichkeiten durch Glücks- und Aktionskarten ist das Brettspiel auch etwas verkopfter mit mehr Regeln - viel planbarer aber nicht, und das ist gut so!

für 2 - 6 die auch mal 7 nehmen!