

**ZOCH: KÄPT'N MEMO** von Tobias Tesar für 2 bis 5 Matrosen

## AUF SCHATZSUCHE IM MEMO-MEER

*Das weite, 7x7 Plättchen große Meer liegt vor uns – ähnlich einem traditionellen Memo-Spiel – bereit, entdeckt zu werden: Doch nicht zwei gleiche Plättchen gilt es zu finden, sondern eine gefahrfreie Route mit bzw. zu Schatzkisten.*

Abwechselnd nehmen wir die Rolle des Käpt'n Memo auf unserem Schatzsucherboot ein und stechen in das Memo-Meer. Zahlreiche Schatzkisten sind dort versteckt, Gefahren, aber auch hilfreiche oder neutrale Objekte bzw. Orte. Natürlich entscheidet der Käpt'n, an welcher Stelle wir in See stechen und auch danach, ob es geradeaus weiter oder nach links bzw. rechts weitergehen soll. Die Plättchen werden dabei immer aufgedeckt – und solange nicht 2x dasselbe Gefahren-Plättchen erscheint, kann die Schatzsuche

weitergehen. Rubine und insbesondere Schatztruhen erfreuen dabei das Schatzsucher-Herz – gelingt es, fünf zu entdecken, endet die Runde und der Käpt'n darf drei dieser einsacken (Gegenwert: 6 Münzen) und die noch an Bord befindlichen Matrosen „schneiden“ auch mit je einem Fass (Gegenwert: 5 Münzen) mit. „Noch an Bord geblieben ...“? Ja, denn vor jedem Zug, nachdem der aktuelle Käpt'n die Richtung entschieden hat, darf das Boot verlassen und Münzen entsprechend der bisher gefundenen Schatzkisten kassiert werden. Vermutet man gar ein bevorstehendes Kentern, darf man durch schnelles Schnappen des mittig positionierten (Karton-)Säbels eine Meuterei ausrufen: Kentert das Boot nun, kassiert man ein Fass und die anderen gehen leer aus



– hat man sich geirrt, geht man von Bord, freilich ohne Beute. Wer zockt und bleibt an Bord und wer staubt am Ende die meiste Beute ab?

**Käpt'n Memo** ist ein leicht zugängliches, sehr gut Generationen-übergreifend spielbares Sammelspiel mit Zocker – und Memo-Elementen für die ganze Familie ab Volksschulalter (wenn Erwachsene mit an Bord sind). \* zu zweit

**FAZIT 8 / 5\***  
THOMAS BAREDER

**VERLAG QANGO: QANGO** von Klaus Burmesser für 2 X-gewinnt-Duellanten

## NICHT TANGO UND NICHT MANGO: QANGO

*Tic-Tac-Toe und Vier gewinnt sind Klassiker, alte Hüte, aber es sind Spiele, die bereits Kinder an Taktikspiele heranführen. Qango funktioniert ähnlich, spielt sich auf einem quadratischen, bunten Spielplan ab und kennt drei Gewinnpositionen: Drei, vier oder fünf Steine in speziellen Anordnungen.*

Die beiden Spieler setzen abwechselnd einen Stein auf eines der 36 Felder. Die Farbigkeit des Spielplans zeigt direkt die Gewinnpositionen mit drei Steinen durch drei zusammengehörende Felder einer Farbe. Besetze ich die drei grünen, gelben oder roten: Qango, gewonnen. Besetze ich vier Felder im zwei-mal-zwei Quadrat, Farbe egal: Qango, gewonnen. Schaffe ich fünf Steine in einer Reihe, waagrecht, senkrecht, diagonal: Qango, gewonnen. Der Startspielfortteil – klug gespielt,

gewinnt der erste Spieler sicher – wurde erkannt und durch die zum Standard erhobene Turnierregel korrigiert. Dabei darf der erste Stein im Spiel nur auf ein Feld am Rand gesetzt werden. Die QANGO-Turnier-Edition enthält neben zwei Spielen auch Formulare für Turniere mit beliebig vielen Spielern.

**FAZIT 7 +1\***  
JÖRG DOMBERGER

**QANGO** erfindet nichts wirklich neu, aber es kombiniert obige Spielprinzipien mit der klugen Gestaltung des Spielfelds und punktet mit einer Spielregel, für die gilt: Ein Bild sagt mehr als jedes Wort. Zudem ist die Spielzeit von nur wenigen Minuten so gering, dass sich eine Partie mit Revanche sogar in unserer hektischen Welt nahezu immer ausgeht. \* unterstützendes Design

