

HUCH!: JUMPKINS von Michael Feldkötter für 2 - 4 Weitspringer

AB AUF DIE INSEL!

Grashüpfer Forest Jump und seine Kumpel Arnold, Betti, Dirty Larry, Mitu und Hoppi jr. blicken sehnsüchtig auf die kleine Insel im Tümpel. Zum Glück helfen einige Dinge wie etwa ein Baumstumpf dabei, den breiten Graben zu überwinden. Gleich wird ein Wettkampf organisiert – wer schafft die tollsten Sprünge und würfelt sich zum Sieg? In neun Runden versuchen die Spieler, jeweils einen Würfel mit unterschiedlichem Insekt auf jeder Seite möglichst geschickt in die Spielschachtel zu befördern. Welches Hilfsmittel dazu verwendet wird, entscheiden zehn Chips, die eingesetzt werden müssen – je 2x Joker, Baumstamm, Moos, Blatt oder Ameisenhaufen. Gleiche Insekten auf der Insel werden zu Türmen gestapelt, die je nach Lage und Höhe mehr oder weniger Siegpunkte einbringen. Wird ein Turm getroffen

und stürzt um, gibt's allerdings keine Belohnung. „Gut, ich bin dran. Ich nehme den Baumstamm, dafür habe ich noch einen Chip übrig. Zielen und schnippen – bloß nicht die zwei Türme treffen – los! Schade, nur eine Ameise; Mistkäfer und Kakerlake hätten mehr Punkte gebracht. Immerhin, der Würfel ist auf einer drei gelandet, eine zweite Ameise ist schon da. Also Würfel stapeln, zweimal drei sind sechs Punkte – hätte schlechter sein können, Wanze und Floh hätten gar nichts gebracht. Siegpunkte her, weiter geht's!“



Jumpkins ist ein frisch-frohes, leicht verständliches, lustiges (Schnipp-)Geschicklichkeitsspiel für alle ab zweiter Schulstufe, das sofort losgehen kann. Das Schnippen der Würfel über unterschiedliche Materialien ist sehr lustbetont und macht ebenso älteren Mitspielern großen Spaß. Auch die Taktik kommt nicht zu kurz – Konzentration und Feinmotorik sowieso!

FAZIT

9

KARIN BAREDER

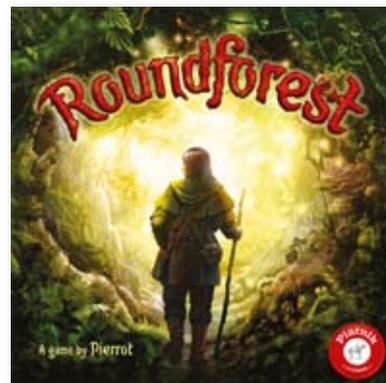
PIATNIK: ROUNDFOREST von Pierrot für 2 - 4 Sammler

LORD OF THE RING

Wiedereinmal geht's um einen Ring. Den einen? Nein, den legendären Smaragdring, der Macht über den Roundforest verleiht. Nur wer dem Geist des magischen Waldes drei goldene Äpfel bringt, erhält diesen. Klingt einfach, doch der Wald und Wege verändern sich ständig!

Abhängig von der Spieleranzahl werden 21-32 Waldplättchen inklusive vier magischer Brunnen als Spielfläche ausgelegt, jeder Spieler startet mit Rucksack und Spielfigur. Je nach Abbildung auf den Kärtchen, die nach Betreten um 90 Grad gedreht werden müssen, darf 0-2 Felder weit gezogen werden. Zufällig gelegte farbige Chips entscheiden darüber, ob ein Gegenstand gezogen/getauscht/gekauft oder auf ein anderes Kärtchen ge-

legt werden muss, oder ob ein Charakter ins Spiel kommt, der uns Aufträge erteilt. Nur drei Gegenstände (einer davon schwer) passen in den Rucksack, durch Erfüllen aller offenen Aufträge und Nutzen der magischen Brunnen werden diese verbraucht, teilweise in Silbermünzen getauscht und damit schließlich drei goldene Äpfel erworben. Jetzt schnell zum Waldgeist, der hoffentlich schon im Spiel ist, und Ring her! Zweimal im Spiel gibt es Joker zum Umgehen der Zugregeln. Die braucht man auch – gutes Planen ist nötig, um nicht auf Kärtchen zu landen, die den Weg versperren: Wer nämlich nicht weiterkann, passt und dreht nur sein Plättchen weiter. Da gehen unnötig Spielzüge verloren!



FAZIT

8/6*

KARIN BAREDER

Roundforest ist ein unkompliziertes, stimmig gestaltetes Lauf- und Sammelspiel für Freunde und Familien ab dritter Schulstufe. Zeitweise tüftelig, sind Planung und vorausschauendes Denken trotz nicht zu unterschätzendem Glücksfaktor wichtig, nicht zuletzt auch deshalb, weil Mitspieler manchmal in die Quere kommen.

* wer nicht gern vorausplant

