

ALEA/RAVENSBURGER: **COUNCIL OF SHADOWS** von M. Kallenborn & J. Scherer**DIE EHRENVOLLE ELEGANZ DES ENERGIESPARENS**

Auf etwas „verzichten“ will niemand so wirklich gerne; da klingt es doch gleich viel besser, wenn wir „Gewohnheiten ändern“ dazu sagen. Oder wir machen überhaupt einen Wettbewerb daraus: Der effizienteste Energienutzer unter uns wird mit einem – derzeit noch vakanten – Sitz im „Council of Shadows“ belohnt (dann wird sogar Energiesparen zu einem vergnüglichen Zeitvertreib)!

Zu Spielbeginn sind bereits 20% unserer jeweiligen Energiespeicher erschöpft; und nahezu jede Aktivität lässt unsere Marker stetig auf die 100% zusteuern. Wir müssen also mehr Energie gewinnen als wir verbrauchen – und zwar durch das Entdecken, Kolonisieren und Ausbeuten von Planeten. Ähnlich einem klassischen 4X-Weltraumspiel (eXplore, eXpand, eXploit & eXterminate) breiten wir uns auf den diversen Galaxien des Spielplans aus. Doch – der erste originelle Twist – zerstört werden hier nicht Aliens oder gar die Mitspieler, sondern unsere eigenen Kolonien! Denn das wird mit Energie belohnt, noch reichlicher, wenn man die einfache Mehrheit in der jeweiligen Galaxie (gehabt) hat. Der offenkundige Nachteil: Jeder Mitspieler hat es nach dem Entfernen einer eigenen Kolonie natürlich leichter, sich in dieser Galaxie selbst die Mehrheit (und in weiterer Folge gleichfalls viel Energie) zu holen.

DONKEYS IN SPACE

Das Lukrieren von Energie wird zu einem Wettlauf, bei dem man mit „brav“ Besiedeln und wiederholtem Schürfen nicht flott genug voran-

kommt. Außerdem – der zweite originelle Twist – laufen wir nicht bloß den Mitspielern hinterher, sondern auch uns selbst. Hat man nämlich den eigenen Energieverbrauchmarker endlich mal eingeholt, beginnt alles wieder von vorn (noch dazu mit unverändert hohem Speicher- verbrauchsstand)! Quasi wie der Esel seiner Karotte müssen wir uns – insgesamt sogar dreimal – selbst einholen; immerhin gibt es dafür zweimal eine starke Belohnung (in der Form je einer „Dark-Tech“-Karte), beim dritten Mal folgt dann das Spielende, bei welchem (aufgrund der geheim angesammelten Bonus- bzw. Auftragskarten) noch spannende Aufholjagden ausgelöst werden können.

Spielmechanisch gestaltet wird das über das Ausspielen und Nutzen von (zunächst nur sechs) Handkarten, welche tunlichst um weitere bzw. bessere (käuflich) ergänzt werden sollten. Beim Kartenmanagement besteht zwar Planungssicherheit, doch sollten u.a. auch die drei verfügbaren „Karten-Slots“ (gleichfalls kostenpflichtig) upgegradet werden, damit die Aktionen optimal genutzt werden können. Zusätzlich zu diesen erfrischenden Ideen bie-



FAZIT 8+1*
HARALD SCHATZL

Council of Shadows ist ein taktisch-strategisches Optimierungsspiel mit Wettlaufcharakter für Kenner- und Expertenspieler (mit angemessener Interaktion sowie Glücksanteil); sehr originell und innovativ sind hierbei der Erwerb und die Vermehrung der „Siegpunkte“ gelöst. Der Umfang der Spielregeln bleibt dennoch moderat, die farbliche Gestaltung wirkt etwas „poppig“. * inklusive zweier Erweiterungsmodulen

tet *Council of Shadows* auch noch zwei Erweiterungsmodulen; etwas gewöhnungsbedürftig sind jedoch die Symbolik und die Hintergrundgeschichte ausgefallen.



Z-MAN GAMES: **CHALLENGERS!** von J. Krenner & M. Slawitscheck für 2 bis 8 Stadtparkstreuner

FAHNENKLAU ALS ZENTRALMOTIV

Challengers steht für Herausforderer. Herausgefordert wird immer der aktuelle Fahneninhaber im jeweiligen Duell. Ich gegen Regina! Dann gegen Albert und dann gegen Edith. Natürlich duellieren sich auch Albert und Edith und Edith und Regina. Jeder gegen jeden und das eventuell mehrfach. Bis zum Showdown der beiden mit den meisten Fans um den Sieg ...

Der Turnierplan gibt den genauen Ablauf des Hauens und Stechens – wer gegen wen in welchem Park – vor. Dazu müssen die Duellanten auch immer wieder die Plätze für das nächste Match wechseln – außer Edith, sie ist standorttreu und kämpft ihre Duelle immer auf der hellen Seite des grünen Parks. Jedes Duell bringt einen Sieger, der die aktuelle Rundentrophäe des Parks – sie bringt die ersehnten Fans – an sich nimmt.

PIMP MY TEAM

Vor jeder der sieben Runden darf ich bis zu zwei neue Karten in mein Deck – das Startdeck ist für alle Spieler gleich – nehmen. Von welchem, schreibt der Turnierplan vor. Fünf Karten ziehe ich und entscheide, wer mein Team verstärkt – der Moment, Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Sonst gilt: Autopilot ein und her mit den gegnerischen Helden. Ich decke nämlich so lange Karten von meinem gemischten Deck auf, bis der Fahnenträger des Gegenspielers durch meine summierten Stärkepunkte besiegt ist. Die Fahne wandert auf meine zuletzt gespielte Karte und der Gegner deckt auf, erobert die Fahne und so weiter ... Jedes Duell endet auf eine von zwei Ar-

ten. Der Herausforderer kann den aktuellen Fahnenträger – klingt irgendwie nach olympischen Spielen – nicht mehr besiegen oder ein Spieler hat für seine besiegten Helden keinen Platz mehr auf der Sitzbank.

DIE BANK FÜR LOSER

Fahne verloren: Alle Helden meines letzten Angriffs wandern auf die Bank. Weil dort nur sechs Sitzplätze verfügbar sind, füllt sich diese recht rasch. Da gleiche Charaktere gemeinsam nur einen Platz benötigen, sollte ich bei der Deckverbesserung eventuell darauf Rücksicht nehmen. Oder ich hole den Staubsauger, Zauberer oder Butler ins Team. Alle diese helfen, Helden von der Sitzbank in den Ruhestapel für verdiente Recken zu bugsieren und Platz für neue, müde Kämpfer zu schaffen. Oder ich setze schlicht auf Stärke und hoffe, mit Bösewicht oder U-Boot den Duellgegner ordentlich in die Defensive zu bringen. Oder ich spicke mein Deck mit Jongleuren und Autoscootern, die erlauben, die nächsten drei Deckkarten anzusehen und zu sortieren. Oder, oder, oder ... eine Vielzahl an Optionen steht bereit – und alle verdienen es, ausprobiert zu werden!



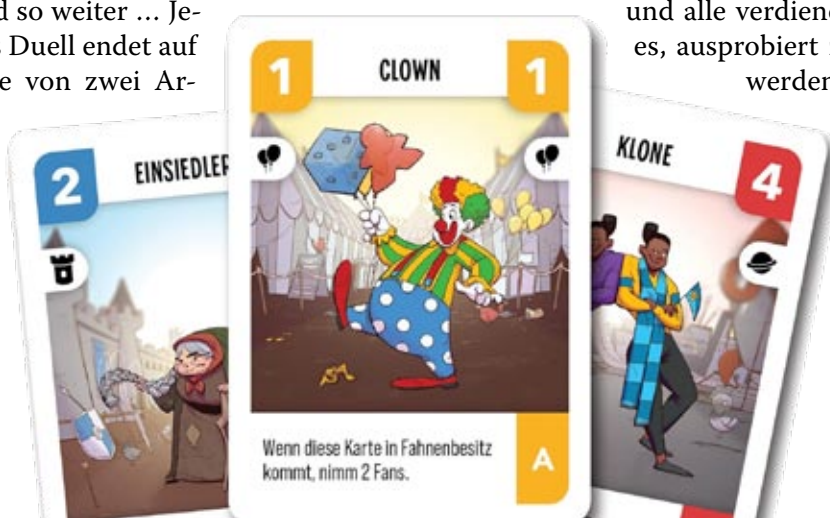
FAZIT 8/7/5**
JÖRG DOMBERGER

Challengers! polarisiert. Es gibt Fans, die es lieben und Kenner der Spieleszene, die das für ihre Zielgruppe prämierte Kenner-spiel des Jahres ratlos zurücklässt – eine Empfehlung für Freundesrunden (lt. Österreichischem Spielepreis) trifft da besser zu, denn das bisschen Einfluss während der Teamverbesserung, das clevere Zusammenstellen des Teams wiegt gefühlt weniger als Fortunas Entscheidung, ob benötigte Karten rechtzeitig auftauchen und man ihre Fähigkeit ausspielen kann.

Wie dominant man den Glücksfaktor empfindet, hängt vielleicht auch von den persönlichen Erlebnissen während einzelner Duelle ab. Dass manche nach einer ersten Partie bei weiteren jedoch abwinken, kann ich gut verstehen. Gut verstehen kann ich aber auch, dass es in manchen Runden zum Dauerbrenner avancierte. Ausprobieren!

* ungerade Spieleranzahl

** wen ein hoher Glücksfaktor stört



Der Roll&Write Trend begeistert weiterhin, aber beginnt zunehmend neue Wege zu gehen, sprich Würfel durch Karten zu ersetzen oder einfach nur ohne Marker und Spielbrett, aber dafür mit Block und Bleistiften auszukommen. Warum nicht?!

RAVENSBURGER: SUPER MEGA LUCKY BOX von P. W. Harding für 1 - 6 Abkreuzer



BINGO!? Nein, aber gemeinsamer Abkreuz- und Punktesammelspaß!

Mit drei Lucky-Box-Karten, die ein 3x3 Zahlenraster plus Zeilen- bzw. Spalten-Boni aufweisen, starten wir und versuchen diese nach und nach abzukreuzen, entsprechend der Zahlenkarten, die aufgedeckt werden. Da sich meist mehrere Abkreuz-Optionen bieten, gilt es hier, das Beste für sich rauszuholen, denn für vollendete Zeilen und Spalten winken die unterschiedlichsten Boni, wie das zusätzliche Abkreuzen einer bestimmten Zahl, Einkassieren von Blitz-Markern, die Zahlenkarten im Wert verändern können und Sammeln von Mond-Markern, deren erfolgreichster Sammler etliche Pluspunkte und deren erfolglosester Minuspunkte kassiert. Da heißt es abwägen, zumal auch gilt: Je früher eine Karte komplett abgekreuzt wird, umso mehr Punkte bringt sie am Ende. Richtig Spaß macht's, wenn man Kettenreaktionen auslöst und die Rechnung aufgeht, wofür primär gute Planung, gute Taktik und Intuition, aber auch ein bisserl Glück nötig ist. Sehr gut auch als Generationenspiel geeignet!



FAZIT 8+1*
THOMAS BAREDER

Super Mega Lucky Box ist ein leicht zugängliches, parallel gespieltes, abstraktes Abkreuz- und Sammelspiel für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das taktische Elemente mehr als nur zulässt, bei gut dosiertem Glücksfaktor – macht Spaß!

* Solospiel möglich

HCM KINZEL: NEXT STATION LONDON von M. Dunstan für 1 - 4 U-Bahn-Routenplaner



U-BAHN-NETZ PLANUNG IN LONDON

Welche Streckenführung sehen wir vor für eine U-Bahn Linie? Viele Bezirke verbinden, die Themse überqueren oder vielleicht was anderes? Hauptsache, sie kreuzen sich nicht! Jeder startet mit einem bunten Zettel, der den fast abstrakten, in 9 Bezirke (plus Randbezirke) gerasterten U-Bahn Plan von London darstellt, der zwar viele Stationspunkte zeigt, jedoch ohne Linienführung daherkommt. Genau da sollen wir ansetzen und solche mit Buntstift einzeichnen. Die Vorgabe dazu erfolgt mittels Stationskarten, die ein Stationssymbol zeigen, mit dem einer unserer Streckenendpunkte – anfangs der Startpunkt - verbunden werden soll. Kreuzen darf sich dabei nichts und nur den vorgefertigten (Tunnel)-Linien

muss entsprochen werden, sprich, ein wildes quer-durch-London – Zeichnen ist nicht gestattet. Sind genug Stationskarten eingezeichnet, ist diese U-Bahn Linie fertiggestellt, die Buntstifte rotieren weiter und die nächste Linie ist an der Reihe, eingezeichnet zu werden, ganz U-Bahn-Plan konform

in anderer Farbe, dank der vier unterschiedlichen Buntstifte – cleveres Konzept! Nach vier Runden sollte man mit den Linien viele Bezirke miteinander verbunden, die Themse oft überquert bzw. viele Touristen-Attraktionen angefahren haben, dann winkt der Sieg bei der bunten U-Bahn-Linien Planung.



FAZIT 8/6*+1**
THOMAS BAREDER

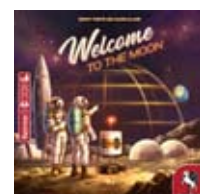
Next Station London ist ein clever-kompakt designtes, erstmals Buntstifte einbeziehendes Roll & Write (eig. Flip)-Spiel für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das mehr auf gutes Vorausplanen und strategisches Denken, als auf Glücksmomente setzt.

* wer weniger vorausplanen will

** Solospiel möglich

Was mit Stift&Block noch machbar ist, beweisen folgende zwei, in der Online-Ausgabe behandelten, noch etwas anspruchsvolleren Ankreuz-Spiele

Welcome to the Moon (Pegasus)
Zwergendorf (Skellig Games)



LOKI: CARLA CAMEL von S. Zarian & A. Etienne für 1 - 6 Eiskäufer

Wer wird Eiswaffelmeister?

Die Sonne brennt vom Himmel und so haben die Kinder auf dem Jahrmarkt nur einen Wunsch: ein kühles Eis von Carla Caramels Eisstand. Aber beeilt euch beim Verteilen der Eistüten, sonst schmilzt die gefrorene Köstlichkeit!

Insgesamt sechs Eistüten werden vor dem Eisstand platziert, das Sonnenplättchen startet mittels Standfuß am äußersten linken Feld des Vordachs. Fünf Kinderkarten werden ausgelegt und warten darauf, eine fertige Eistüte zu erhalten. Wer an der Reihe ist, würfelt: Du siehst eine der vier Eissorten? Prima, nimm eine



Eiskugel und lege sie in eine der Eistüten, aber nie zweimal dieselbe Sorte und nur maximal drei! Du hast die Kinderseite gewürfelt? Super, ein Kind erhält eine Tüte mit mindestens einer Eiskugel! Auf dem Würfel ist die Sonnenseite zu sehen? Die Sonne wandert ein Feld nach rechts.



Bewegt sie sich dabei über eine Eiswaffel mit drei Kugeln, war das Eis zu lange in der Sonne und schmilzt! Sind alle Kinder mit Eistüten versorgt oder zwei geschmolzen, endet das Spiel. Zwei

Varianten machen das Spiel einfacher oder spannender, indem auch mit Punktevergabe gespielt werden kann.



FAZIT



KARIN BAREDER

Carla Caramel ist ein schnell gespieltes Würfel- und Sammelspiel für Kinder ab vier Jahren. Gefördert werden Farberkennung und -benennung, erstes Zählen, Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination und einfache taktische Überlegungen, welche Eistüte am besten befüllt werden sollte.

HABA: PIO POSTTAUBE von F. Beukemann & O. Freudenreich für 2 - 4 Brieftauben

Hurra, die Post ist da!

Pio Posttaube ist neu im Dienst und wirkt noch ein bisschen überfordert bei der Flut an Postkarten und Briefen, die es abzustempeln und zu frankieren gilt. Kannst du gut rechnen und helfen?

„Meine Postkarte braucht Briefmarken im Wert von 8. Ich könnte 3+5 legen, oder auch 1+1+2+4... und jetzt stempeln!“ Aus dem Haufen an verfügbaren Briefmarken sucht das Kind mindestens zwei vom Wert

passende aus und legt sie ab – danach simuliert es mit einem schönen großen Holzstempel und einem falschen Stempelkissen-Plättchen das Abstempeln. Wer sich verrechnet oder keine passenden Marken findet, bekommt zum Trost eine Briefmarke für später. Es gewinnt, wer zuerst fünf Karten oder Briefe „stempeln“ konnte. Besonders toll finden Kinder das Abstempeln, obwohl sie diese Tätigkeit nur simu-

lieren. Kleine Symbole, die auf den Briefmarken den Wert zusätzlich abbilden, erleichtern jüngeren Kindern das Rechnen und helfen ihnen, die Menge besser zu erfassen oder abzuzählen. Zwei verschiedene Varianten erlauben es, dass auch Kinder unterschiedlichen Alters gut miteinander spielen können.



FAZIT



KARIN BAREDER

Pio Posttaube ist ein Rechenspiel für Kinder ab Vorschulalter rund um das Thema Postkarten, Briefe und Porto. Gefördert werden mündliches Addieren im Zahlenraum bis 20, Auge-Hand-Koordination, Zählen, Mengenerfassung, genaues Hinsehen und Feinmotorik. * als Lernspiel

SPACE COW: UNLOCK! KIDS für 1 - 4 Rätsellöser

GEMEINSAM LÖSEN WIR JEDEN FALL!

Bauer Jack macht sich große Sorgen: Frau Henne ist spurlos verschwunden. Folgt den Hinweisen, sucht Spuren und findet das verschwundene Huhn! Wenn ihr es schafft, zusätzlich Zutaten für einen leckeren Obstkuchen zu sammeln, gibt's extra Siegpunkte.

Sechs verschiedene Abenteuer in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden müssen gelöst werden. Da gilt es z.B., für Ente Emilies Geburtstagsfeier Einladungskarten zu verteilen, ein Gespenst in einer alten Burg aufzuspüren und zu fotografieren, oder einen Schatz in einem Vergnügungspark zu finden. Dies gelingt mittels Aufdecken von Kar-



ten und Gegenständen aus Karton, die errätselt und gefunden werden müssen und zu weiteren Karten führen. Auf manchen sind zusätzlich Zahlen versteckt, die meistens Siegpunkte bringen, für die Lösung des Falls aber nicht unbedingt erforderlich sind. Es ist also möglich, eine Geschichte aufzuklären, ohne einen Siegpunkt dafür zu erhalten, wenn nicht alle Hinweise entdeckt und aufgespürt wurden. Ein Lösungsheft bringt Licht ins Dunkel, wenn man gar nicht mehr weiterweiß. Die einzelnen Geschichten sind dem Alter der Kinder gut angepasst und sehr ansprechend. Jüngere Kinder benötigen allerdings die Hilfe älterer Mitspieler, die Hinweise geben. Top!



FAZIT
KARIN BAREDER **9**

Unlock! Kids ist ein kooperatives, Karten basiertes Rätsel- und Deduktions-Spiel für die ganze Familie ab Volksschulalter, welches das Genre auch für jüngere Kinder öffnet. Auch für Erwachsene spannend, werden genaues Hinsehen, logisches und deduktives Denken sowie das Vorgehen nach Ausschlussverfahren geschult.

ASMODEE: ESCAPE BOX PIRATEN von Stéphane Anquetil für 2 - 5 Piraten

EIN PIRATENSCHATZ IM WOHNZIMMER? WARUM AUCH NICHT?

Der Piratenkapitän setzt euch auf einer einsamen Insel aus und gibt euch 45 Minuten Zeit, den gut versteckten Schatz von Fangschnabel zu finden. Schafft ihr es, die kniffligen Rätsel zu lösen?

Der erwachsene Spielleiter findet gut durchdachtes Material, um den für das Spiel ausgesuchten (Escape-) Raum vorzubereiten, darunter 40 Karten, die versteckt werden müssen (einige davon besonders gut), eine genaue Anlei-

tung zum Spiel samt Lösungen sowie ein Poster. Innerhalb von 45 Minuten sollten die Kinder die zehn Rätsel gelöst haben, natürlich kann aber auch jederzeit Bonuszeit vergeben werden. Da finden sich unter anderem Puzzles, Anagramme, Wörterrätsel, zu knackende Codes und weitere Denkaufgaben. Für zusätzliche Atmosphäre gibt's einen kostenlosen Soundtrack als Download.



FAZIT
KARIN BAREDER **9**

Escape Box Piraten ist ein Escape-Spiel für Kinder ab zweiter Schulstufe, das sich für einen vergnüglichen Spielenachmittag, besonders gut aber auch für Kinder(Geburtstags-)partys zuhause eignet.



PEGASUS: KUZOOKA von Leo Colovini für 2 - 6 tierische Ausbruchshelfer

MÜLLRECYCLING IM ZOO: WIR KLÖPPELN UNS EINE LEITER!

Nur damit keine falsche Perspektive eingenommen wird: Wir sind die Tiere im Zoo. Und langsam reicht es uns. Von Schaulustigen angegafft zu werden, ist eine Sache, unsere Gehege als Mistkübel zu missbrauchen eine andere. Nun ist es genug – wir wollen abhauen!

Sieben Tage haben wir gemeinsam Zeit, den Ausbruch vorzubereiten, dann muss es klappen. Bis dahin sammeln wir Müllkarten und stimmen unsere Vorgehensweise Tag für Tag ab, allerdings ohne über die eigene Kartenhand zu plaudern – wie sollten sich Adler und Affe denn auch verständigen. Mittelhilfe einer Art kodierter Unterhaltung auf dem Spielplan soll stattdessen ein Konsens über die Mehrheit einer Kartenart gefunden werden, denn gibt es in Summe mehr Karten in den Spielerhänden als gemeinsam „besprochen“ wurde, dann passt's und wird mit Erfahrungsternchen

belohnt, bei perfekter Planungsübereinstimmung gibt's zusätzlich einen Joker. Haben die Spieler zu hoch gepokert, weil die Informationen der Mitspieler anders interpretiert wurden, gibt es nichts. Das tut weh und wirft die Ausbruchsvorbereitungen zurück. Erfahrungsterne tauscht man gerne gegen zusätzliche Handkarten und offen liegende Bonuskarten - ohne diese Erleichterungen ist der Ausbruch meist zum Scheitern verurteilt und speziell auf der Spielplanrückseite mit dem Hochsicherheitszoo unmöglich.



FAZIT 8
JÖRG DOMBERGER

Der Spieltitle *KuZOOka* lehnt sich passenderweise an das Swahili-Wort „Kuzuka“ an, das bedeutet Ausbruch. Ein innovativer, kooperativer Mechanismus trifft mit recht einfacher Regel und passendem Setting auf die spielende Familie, die mit anfänglich kleinen Rückschlägen sicher bald die Lernkurve nach oben steigert und den Tieren zum Ausbruch verhilft. Je mehr Tiere ausbrechen wollen, desto schwieriger wird die Mission. Da gilt es besonders, die kleinen Fähigkeiten der einzelnen Tiere – für jedes gibt es nette Holzmarker – zu nutzen.

HUCH!: SCHÄTZE DES WALDES für 2 - 5 Schwammerlsucher

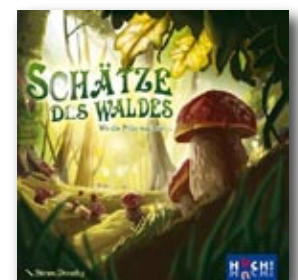
EIN MÄNNLEIN STEHT IM WALDE ...

Der Herbst ist da und mit ihm sind zahlreiche Pilze aus dem Boden geschossen. Eierschwammerl, Steinpilze, Parasole und Morcheln warten nur darauf, von uns gefunden und gesammelt zu werden. Aber welche schmecken diesmal besonders gut?

Je nach Spieleranzahl erhalten die Spieler geheim 2-4 Pilzkarten, unter den Pilztafeln wird jeweils eine weitere Karte platziert. An der Reihe gilt es, die eigenen fünf Pilzkörbchen auf den Tafeln möglichst vorteilhaft zu positionieren, indem die am weitesten links befindliche, noch freie Spalte komplett aufgefüllt wird. Als Belohnung gibt's sofort ein entsprechendes Schwammerl, wer am Ende der Runde die meisten Körbe gelegt hat, erhält noch ein zweites dazu. Nach jeder Runde können die Spieler eine ihrer Karten aufdecken, um Informationen über die wahrschein-

lichen Werte der Pilztafeln zu enthüllen und dadurch einen weiteren Korb zu erhalten – bis zu sieben sind möglich. Wenn mindestens zwei Pilzplätze leergesammelt wurden, endet das Spiel und die verdeckten Pilzkarten werden aufgedeckt. Jeder Spieler multipliziert seine Schwammerl mit deren Wert. Wer wird diesmal Pilzkaiser? Das hübsche Material aus kleinen, bemalten Holzpilzen trägt viel zum Spielspaß bei und sorgt gleich für die richtige Atmos-

phäre. Nebenbei lernt Kind noch einige der bekanntesten Speisepilze kennen. Gelungen!



FAZIT 8/7*
KARIN BAREDER



Schätze des Waldes ist ein leicht zugängliches Sammelspiel mit einfachen taktischen Elementen für die ganze Familie ab dritter Schulstufe. Macht Lust, wieder einmal Schwammerl suchen zu gehen! * zu zweit bzw. zu fünft

8 Alles, was das Familienherz begehrt

Weihnachtszeit – Familienzeit – Spielezeit!

Abgesehen davon, dass für uns eigentlich jederzeit Spielezeit ist, wollen wir doch DIE Spiele-Hochsaison schlechthin wieder einmal extra würdigen und Neuheiten für Familien- oder Freundesrunden vorstellen, thematisch gesehen jedoch à la „Kraut und Rüben“: Da werden Geräusche imitiert, Gemälde

kreiert, einer Explosion im Bergwerk und einem Labyrinth entkommen, die Welt umrundet, ein Wildpark, ein Landstrich und ein U-Bahn-Netz aufgebaut und sogar Bingo gespielt – und los geht's mit Konzepten, die eigentlich aus dem Fernsehen oder dem Netz bekannt sind – aber am Spieletisch kommen sie besser! Wetten?



HUTTER: WHAT DO YOU MEME? FAMILY WELCHER TEXT IST MEHR LOL!?

Das Konzept stammt aus dem Netz und eine best selling Erwachsenenversion kam 2018 auf den Markt – jetzt darf sich die ganze Familie darauf freuen, witzige Bilder zu kommentieren mit vorgegebenen Textkarten. Das sind übrigens Karten, auf denen Text zu lesen ist – ein kurzer Auszug, wenn Sie wissen wollen, wie sich die Anleitung so liest und als Vorgeschmack auf die anstehende Party-taugliche Spiel-Session. Im Vordergrund dabei: der Spaß, ganz klar, denn je unterhaltsamer, desto besser! Pro und contra zugleich sind die vorgegebenen Texte: Kreative Geister würden mitunter gerne lieber eigene Bruhaa-Antworten erfinden, umgekehrt kann aber jeder mitmachen, auch wenn es sprachliche Barrieren gibt – ein Plus! ► *What Do You Meme Family* kommt erfreulich „entschärft“ und kaum ordinär, dafür etwas Teenie-mäßiger daher. Gewinnt mit der Größe der Runde!



JUMBO: HITSTER LET THE MUSIC PLAY!

Musiktitel, die kurz via QR-Code und App (Smartphone benötigt) angespielt werden (ohne Titel und Interpret-Infos) gilt es, auf der eigenen Zeitleiste richtig im Vergleich zu dort bereits platzierten, anderen Titel einzuordnen, also beispielsweise vor Rick Astleys „Never gonna give you up“ oder danach?

Schwieriger wird's natürlich, je mehr Titel bereits gelegt wurden, denn die Zeitintervalle werden kleiner. Sind die Mitspieler anderer Meinung, dann können sie „Hitster!“ rufen und via Chip anders tippen. Wer richtig liegt, kassiert die Karte, wer zehn hat, gewinnt! Unerwartet: Auch wenn man den Titel nicht kennt, hat man eine ganz gute Chance ungefähr einzuschätzen, aus welcher Musikepoche dieser stammt. ► *Hitster* ist ein Musik-Kartenspiel, das über App (*Hitster*) und *spotify* (Gratisaccount reicht) läuft und somit Smartphone oder Tablet zum Spielen benötigt – die Karten mit den QR-Codes und den Titel-Infos freilich auch. Bewährtes Konzept für alle (Pop/Mainstream)Musik-Begeisterten!





EXPLODING KITTENS: MANTIS

Fühle dich gut, wenn du klast!

Zehn oder mehr (gesicherte) Mantis-Karten, die hier Fangschrecken-Krebse und nicht Gottesanbeterinnen darstellen, braucht es für den Sieg im eigenen Aquarium. Dafür sammeln wir jede Runde am Zug (Mantis)-Karten – entweder direkt vom Stapel oder durch Klauen beim Mitspieler. Erstere, friedliche Variante lässt uns zunehmend Karten in unsere Auslage – pardon in unser Aquarium (Mantis sind Garnelen) legen, sofern sie unterschiedlicher Farbe sind. Farbgleichheit lässt uns alle diese Mantiskarten sichern, sprich, sie können nicht mehr geklaut werden. Entscheidet man sich für „Klauen“, dann wird ein Mitspieler gewählt und ebenfalls eine Karte nachgezogen. Ist die gezogene Karte farbgleich mit einer Mantis-Gruppe im

fremden Aquarium? Ja, dann landen alle nun im eigenen (jedoch ungesichert). Der Clou und wichtig für die Entscheidungsfindung dabei: Jede Rückseite zeigt uns drei Farben, eine davon ist die Mantis-Farbe auf der Vorderseite – das macht das Spekulieren weniger willkürlich und kommunikativer: „Schau Karin, versuch doch bei Reni zu klaufen: Sie hat alle drei Farben ausliegen!“ Karin: „Danke, Lilli, aber deine 5 roten Mantis reizen mich mehr!“ Daraus ergibt sich zügiges, angenehmes Spielgefühl mit höherer Transparenz, jedoch auch Frust-Potential, wenn gebündelt gegen einzelne Spieler „gehusst“ bzw. agiert wird. ► *Mantis* ist ein zugängliches, grell-bunt und etwas schräg designtes, unkompliziertes, sehr interaktives Sammelspiel für alle ab Volksschulalter. Gelungen, aber garantiert nicht kooperativ!



WALNUT & FROSTED GAMES: UKIYO *Meditation oder Kooperation!*

Nach und nach legen wir Karten mit jeweils 6 Symbolen aus, an und übereinander, hochkant oder quer, jedoch nie diagonal. Ein (eventuell lückenhafter) Symbol-Raster mit 6x6 Symbolen entsteht, der am Ende vorgegebenen Bedingungen entsprechen sollte, wie beispielsweise: „5 Schmetterlinge in einer diagonalen Linie“, „Ein 3x3 Quadrat aus Eicheln“ sollen ausliegen oder „10 gleiche Symbole eine zusammenhängende Gruppe bilden“. Zwei bis vier solcher Bedingungen sind am Ende je nach Schwierigkeitsgrad zu erfüllen – im Gruppenspiel entscheidet sich das erst mit dem Legen der letzten Karte – es sei denn, man stimmt sich ab und macht einen Plan! ► *Ukiyo* ist ein im Design Japan-affines, Karten-basiertes Rätsel-Legespiel für alle, die dem Tüfteln nicht abgeneigt sind. Meditativ in der Solo-Version, kooperativ in der 2 bis 4 Personen-Variante.



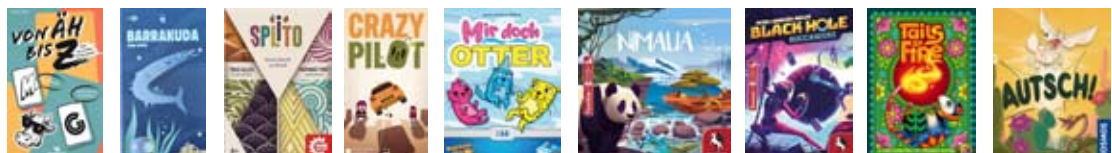
EXPLODING KITTENS: THROW THROW BURRITO EXTREME – OUTDOOR EDITION

Man soll mit dem Essen werfen! ... und in diesem Fall sind es Burritos – und zwar riesige, aufgeblasene, wasserabweisende



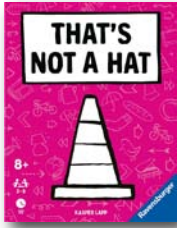
aus Plastik! Richtig, das ist kein gewöhnliches Kartenspiel und es ist sicher besser, alles, was kaputtgehen kann, aus dem Weg zu räumen – freies Gelände bevorzugt! – denn bald hetzen Duellanten herum und bewerfen sich mit den riesigen Teilen – zunehmend ohne Rücksicht auf Verluste! Aber besser von vorne: Gleichzeitig beginnen alle von ihren Kartenstapeln Karten zu ziehen und gleiche zu sammeln, um möglichst viele Drillinge zusammenzustellen – nur die bringen Punkte. Spannend dabei: Die Nachziehstapel sind die Abwurfstapel des jeweils rechten Nachbarn. Und da niemals mehr als 5 Karten auf der Hand sein dürfen, füllt sich dieser auch regelmäßig aufs Neue. Noch spannender: Wird ein Burrito-Drilling gesammelt, heißt es sofort: Beschuss, Schlacht oder Duell! Das hektische Treiben wird kurzzeitig unterbrochen und entweder müssen sich die beiden Nachbarn des Sammlers oder alle außer diesem sofort bewerfen – wer ein Burrito abbekommt, kassiert eine Burrito-Beule und somit einen Minuspunkt. Auch ein klassisches Duell (mit Riesenburritos) kann es geben – 3-2-1- Burrito heißt es dann und die Duellanten geben ihr Bestes. Ist die „Abschieß-Action“ vorbei, geht der hektische Kartensammelspaß munter weiter, bis die letzte Burrito-Beule ausgeteilt wurde und anschließend alle vor dem Burrito-Helden niederknien! ► *Throw Throw Burrito EXTREME* ist ein Action-Party-Spiel für Outdoor, für alle die sich austoben möchten. Einfach im Konzept, gelungen in der Ausführung und ja, sicher auch etwas durchgeknallt – aber das wollen wir doch, oder?!

Spielberichte zu folgenden weiteren Reise-Spielen finden Sie auf den nächsten Seiten: **Von Äh bis Z** (moses), **Barrakuda** (helvetiq), **Splito** (Gamefactory), **Crazy Pilot** (helvetiq), **Mir doch Otter!** (Frosted games), **Nimalia** (Pegasus), **Black Hole** (Pegasus), **Tails on Fire** (Heidelbär), **Autsch!** (Kosmos)





Die kleinen kompakten Freunde, die fast immer mit dabei sein könnten, scheinen 2023 besonders im Trend zu liegen – jedenfalls ist die Auswahl groß! ... und auch gut, wie wir erfreulicherweise feststellen konnten, dazu weite Spektren abdeckend: Vom Partyspiel über das Action-, Taktik- und Bluff- bis hin zum Sammel- und Stichspiel. Da ist für jeden etwas dabei!

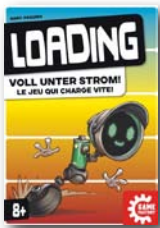


RAVENSBURGER: THAT'S NOT A HAT *Einfach, amüsant und Bruhaa!*

Ein Kartenstapel voller einfachst schwarzweiß skizzierter Objekte wie Lampe, Banane oder Sicherheitsnadel – und jeder bekommt eine davon. Der real zuletzt Beschenkte darf noch eine nehmen, beginnt das muntere Geschenke-Machen und schenkt sie weiter. Verdeckt und zwar dem Nachbarn, den die Kartenrückseite via Pfeil vorgibt. Dabei soll der Beschenkte nicht einfach nur eine Karte hingeschoben bekommen, nein, er wird freundlich angesprochen und bekommt auch mitgeteilt, was ihm geschenkt wird. Das trägt zum Spielspaß bei, mehr als man vielleicht vorab vermutet, denn der Beschenke bedankt sich seinerseits, nimmt das Geschenk an und schenkt seine andere Karte wiederum in Pfeilrichtung weiter. Das passiert so-

lange, bis einer meint, die Karte zeige etwas anderes als behauptet, denn dann heißt es aufdecken! Zurecht gezweifelt? Dann wandert die Karte zurück und bedeutet einen Minuspunkt und es wird mit einer neuen Karte vom Stapel fortgesetzt. Liegt der Zweifler falsch, muss er die Karte nehmen und die nächste Schenk-Runde startet von ihm aus. Wer jetzt glaubt, dass das ja locker beherrschbar ist, der soll sich darin mal versuchen! Unser Tipp: Gut bluffen kann Wunder wirken! ► *That's not a hat* von Autor Kasper Lapp verblüfft und begeistert gleichermaßen mit einem extrem simplen, jedoch umso unterhaltsameren Memo-Konzept, dem es gelingt, vor allem Gelegenheits- und Nicht-Spieler an den Tisch zu holen. Nominierung zum französischen Spielepreis nachvollziehbar! Für 3 bis 8 Spieler.

GAME FACTORY: LOADING von Marc Paquien für 2 bis 7 Down- und Uploader



„Deckbuilding mal anders“ könnte man auch titeln oder „Karten laden um Punkte“. Aber ich wollte der Hektik und der Anspannung, die wir dabei durchleben, den Vorrang lassen, ehe es hart und knapp „STOPP!“ heißt. „3-2-1-Loading!“

ruft der Spieler, der keinen Kartenstapel erhalten hat... und flugs krallen wir uns unseren Stapel und beginnen, loszusuchen. Wonach suchen wir? Anfangs ohne Vorgabe, doch ab der zweiten Karte braucht es stets eine höhere. Hat man eine Karte ausgewählt und sie auf seinem Deck platziert, gibt man den Stapel an den aktuell Stapel-losen Spieler weiter und hält seine Hand offen in die Tischmitte, bereit, seinerseits möglichst bald wieder einen (meist anderen) Stapel zu erhalten ... und die Sucherei geht von Neuem los. Das alles passiert für alle parallel – Hektik definitiv vorprogrammiert beim ständigen Stapel-Weitergeben. Entscheidend bei der Kartenwahl sind freilich auch (oder insbesondere) die Punkte, meist 1 oder 2, selten auch 3 und 4, die uns die Karten bringen. Punkte bringt es auch, den Gegnern Boost-Karten zu klauen, was gelingt, wenn man auf deren Deck (anstelle vom eigenen) eine Karte ablegt. Jedoch ist das nur

erlaubt, wenn es sich um die direkt darauffolgende Zahl der aktuell ausliegenden Karte handelt. Spannend und oft bleibt die Karte einem nicht lange, wird man selbst „Opfer“ einer solchen Interaktion. Dem kann man letztendlich nur durch das Krallen einer „STOPP!“-Karte entkommen, was zwar den Ausstieg aus dieser Runde, allerdings auch ein, zwei Punkte extra bedeutet. Also schnell alle hohen Karten an sich raffen und aussteigen, Booster-Karten klauen oder die geduldige Eichörnchen-Taktik verfolgen – ein Dilemma!

FAZIT 9*/8
THOMAS BAREDER

Loading ist ein sympathisch designtes, aber hektisches Such- und Sammelspiel auf Kartenbasis, für Freunde und Familie ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das durchaus Taktik-geprägt sein kann. Originell, innovativ und modern im Thema! * in großer Runde noch hektischer

Folgende weiteren Kartenspiel-Neuheiten finden Sie auf den Seiten 38 und 39:

- Monster Inn (Pegasus)
- Inside Job (Kosmos)
- Mada (Helvetiq)
- Fairy Lights (Sit Down!)
- Double Donkey (Piatnik)

