



Spiel der Spiele 2020

And the Winner is ... **SMART 10** (Piatnik)

Zum zwanzigsten Mal wurde von der Wiener Spiele Akademie der „Österreichische Spielepreis“ verliehen. Neben dem Hauptpreis, dem „Spiel der Spiele“, wurden die jeweils besten aus den nach den Zielgruppen Kindern, Familien, Freunden und Experten, sowie erstmals Kartenspiel und Trend-Spiele getrennt ausgewiesenen „Spiele Hits“ vergeben.

Das *Spiel der Spiele* ist das Spiel, das der Spielekommission am besten gefallen hat, es macht Spaß und ist für alle Zielgruppen interessant. Wir gratulieren.



onLine

PIATNIK: SMART 10 von A. Steinwender & Ch. Reiser für 2 - 8 Analog-Quizer

SMART 10? „Was machen die Knöpfe, kann man die drücken oder leuchten die? Oder dreht sich das ganze im Kreis? Wo ist das Batterie-Fach und wo das Display – es heißt doch Smart, also wo ist das Phone???“ Nein, die Knöpfe kann man nicht drücken und sie leuchten auch nicht. Batterie-Fach gibt's auch keines, da finden sich Karten – analoge freilich, denn auch wenn es Smart heißt ist es trotzdem kein Phone! Eine Quiz-Box vielmehr, die lockeres Quizzen überall ermöglicht – vor allem dank erfrischendem Frage-Antworten Konzept, breit gestreutem Fragen-Themen-Range und einem Schuss Zocker-Mentalität.

FAZIT fg 3/2019

10

THOMAS BAREDER

SMART 10 beweist, dass Haptik auch bei Quiz-Spielen richtig was hergibt. Und wenn dann das Spiel selbst auch noch so flockig-locker von der Hand geht, darf gratuliert werden! Ein echter Quiz-Hit für alle ab Teenager-Alter, der neue Maßstäbe setzt und die Törtchen von einst vergessen lässt – kann richtig was!

Die Preisträger

Ein **Spiele Hit für Kinder** präsentiert Kinder-, sowie Lernspiele. Erwachsene können, müssen aber nicht mitspielen. Der Spielspaß liegt vor allem bei den Kids.

Mit *Grizzly*, *Da bockt der Bär* und *Banditti* wurden ein Sammel-, ein Lauf- und ein Versteck- und Memo-Spiel ausgezeichnet. Lernen die Kinder als Bär am mächtigen 3D Wasserfall erste taktische Kniffe beim Lachsfang, so begeistert das originell-innovative Wettrennen der drei Tierfreunde Ziege, Maus und Bär ebenso, wie das lustig-spannende Memo- und Versteck-Spiel kleiner Banditen bei Diebestouren durch fremde Räuber-Häuschen.

Der **Spiele Hit für Familien** präsentiert Spiele für Kinder und Eltern, diese spielen gleichberechtigt, alle haben gleiche Gewinnchancen. Richtiger Spielspaß für alle.

Tiny Towns, *KrasserFall* und *Bermuda Pirates* heißen hier die thematisch wie spielerisch sehr unterschiedlichen Gewinner, die jedoch alle in Design, Haptik, Zugänglichkeit und natürlich Spielspaß überzeugen. Gilt es dabei einerseits, gewieft ein eigenes Dorf aufzubauen, so heißt es andererseits taktieren, zocken und nicht abstürzen beim spannenden, Action bietenden Boots-Umsteigen bzw. weiters sein Piratenschiff geschickt und clever durch die gefährliche See zu lotsen und Schätze einzuheimsen. (siehe S. 10 bzw. Online-Ausgabe 1/2020).

KINDER

- Da bockt der Bär ZOCH
- Grizzly Amigo
- Banditti beleduc

FAMILIE

- Tiny Towns Pegasus
- Bermuda Pirates Huch
- KrasserFall Ravensburger

FREUNDE

- Truth Bombs HCM Kinzel
- Die Crew KOSMOS
- Daddy Winchester Huch

EXPERTEN

- Aufbruch nach Newdale Lookout
- Airship City Spielefaible
- Wasserkraft Feuerland

KARTEN

- Spicy Heidelbär
- HiLo Schmidt
- Yokai Game Factory

TREND

- Escape**
- Escape Room Jumanji ZOCH
- Logik**
- Invasion of the Cow Snatchers Ravensburger
- Roll & Write**
- Man muss auch Gönnen Können Schmidt

Der **Spiele Hit mit Freunden** präsentiert Spiele für Jugendliche und Erwachsene, mit gleichen Gewinnchancen, die Mitspieler sind älter als 12 Jahre oder haben das Spielthema als gemeinsames Interesse.

Truth Bombs, *Die Crew* und *Daddy Winchester* setzten sich in dieser Kategorie durch: Spaß und nochmals Spaß steht beim Kommunikations- und Party-Spiel rund um unliebsame Wahrheiten und originelle Provokationen die Akteure betreffend im Vordergrund, während gemeinsames, cleveres Vorgehen beim innovativen Stichspiel rund um Raumfahrt-Missionen angesagt ist. Alle anderen zu übertrumpfen, gilt es beim über Versteigerungen ausgefochtenen Erbschaftsstreit im Wilden Westen zu erreichen, bei dem es auch zum Duell kommen kann. Siehe Online-Ausgabe.

Der **Spiele Hit für Experten** präsentiert Spiele mit komplexen Regeln und höheren Einstiegsschwellen und bietet dementsprechend viel Herausforderung und Spielspaß, speziell für erfahrene Vielspieler.

Aufbruch nach *Newdale*, *Wasserkraft* und *Airship City* sind fraglos die anspruchsvollsten Hits des Jahres und entführen uns in höchst unterschiedliche, aber allesamt spannende Welten mit ebenso unterschiedlichen Herausforderungen, wie Expeditionen ausstatten und Landschaften erschließen, Luftschiffe zu entwickeln und Wolken-



städte auszustatten oder Staumauern zu errichten und mit Turbinenwerken Strom zu erzeugen. Spielerische bzw. Spielmechanische Parallelen gibt es dennoch: Alle können als Worker-Placement-Spiele eingestuft werden, wenngleich alle mit weiteren, innovativen Mechanismen glänzen.

Der **Spiele Hit für Karten**-Spieler präsentiert Karten-Spiele mit einfachem Zugang und moderater Spieldauer, die Spielspaß für ein breites Spieler-Publikum bieten.

Mit dem Zocker-Spiel *Spice* und dem kooperativen Legespiel *Yokai* gewinnen in dieser Kategorie zwei Spiele, die in diesem Heft nachzulesen sind (siehe Seite 35), das dritte, ein auch für größere Gruppen interessantes taktisches Lege- und Aufdeck-Spiel, heißt *HiLo*, das den Spannungsbogen immer enger schnürt.

Der dieses Jahr erstmals vergebene **Spiele Hit für Trend-Spiele** kürt 2020 je einen Vertreter der im Trend liegenden Genres Logik, Escape the Room sowie Roll & Write.

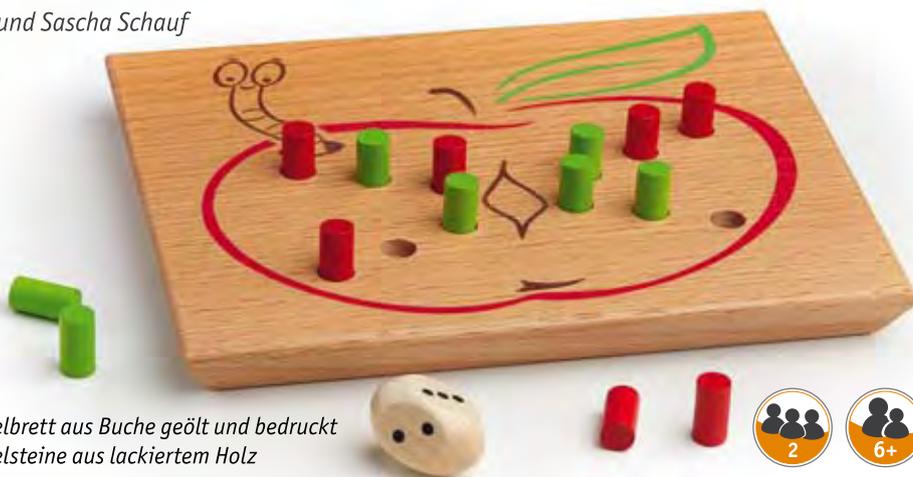
Die Premieren-Preisträger lauten *The Invasion of the Cow Snatchers* als Spiele-Hit für Logik-Spiele, *Escape Room Family: Edition Jumanji* als Spiele-Hit für Escape the Room-Spiele bzw. *Man muss auch Gönner Können* als Spiele-Hit für Roll & Write-Spiele. Scurril cleverer Logik-Spaß mit Action Effekt rund um das Hochbeamten von Kühen durch Alien-Ufos erwartet Sie ebenso, wie weit gestreute, stimmige und für die ganze Familie geeignete Rätsel rund um die abenteuerliche Jumanji-Geschichte und cleveres Jonglieren mit Würfel-Wahrscheinlichkeiten im bunt-abstrakten Design. Siehe Online-Ausgabe.

Wir gratulieren!

RAUPENRALLYE

Elke und Sascha Schauf

Welche Raupenfamilie erreicht das Kerngehäuse zuerst?



- Spielbrett aus Buche geölt und bedruckt
- Spielsteine aus lackiertem Holz



Aus der
Spielewerkstatt
im Westerwald



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
56235 Ransbach-Baumbach
www.spielewerkstatt.eu

GERHARDS: LEUCHTTURM AHOI! von S. Dey & T. Knochenhauer für 2 - 4 Leuchtturm-Bauer

WER BAUT DEN SCHÖNSTEN LEUCHTTURM?

Rote und gelbe Scheiben, eine Basis und ein grünes Runddach wollen zusammengebaut werden. Einen Leuchtturm wollen wir errichten, oder besser gesagt drei, denn drei Etappen zu sechs Runden Bauzeit sind veranschlagt.

Fünf Würfel werden dazu geworfen und je erzieltm Paar eine rote Scheibe eingebaut, gelb bei einem Drilling, beides bei Full-House oder ein Dach, noch mehr bei „Grande“. Zweimal darf nachgewürfelt werden – ein bekanntes Szenario. Mit einer „Straße“ darf geklaut werden – ein weniger bekanntes Szenario! Zudem wird, wer abwechselnd baut, Punkte-technisch bevorzugt, wer hingegen kein Dach baut, leicht bestraft. Doch beendet ja das Dach

die Bautätigkeit, weshalb man abwartet – und zockt. Dumm, wenn's dann nicht klappt oder es gar im letzten Moment geklaut wurde – immerhin, es gibt ja drei Durchgänge.



FAZIT

6/9**+1**

THOMAS BAREDER

Leuchtturm Ahoi! ist ein hochwertig gestaltetes, zügig gespieltes Bau- und Würfelspiel für alle ab Vorschulalter. Eher abstrakt und mit retro-Charakter wird die Mischung aus lang bekannten Mechaniken, toller Haptik und klarem Regelwerk niemanden einschüchtern, auch nicht die Ur-Oma, die ein solches Spiel gerne in ihrer Kindheit gehabt hätte und das auch heute noch Spaß macht. * wer einfaches mit traditionellem Charakter bevorzugt ** Top Material

HUCH!: BERMUDA PIRATES von Jeppe Norsker für 2 - 4 abenteuerlustige Piraten

HURRA, HEUTE GIBT'S STRUDEL!

Unerschrocken wagen wir uns ins gefährliche Bermudadreieck – schließlich wollen auf einer abgelegenen Insel versteckte Schätze von uns entdeckt werden. Wären da nur nicht diese verborgenen Strudel, die unsere Boote immer wieder kippen lassen!

Natürlich sind weder Sogwirkung noch Strömung für diese „Strudel“ verantwortlich, nein, in Unterteilen des Spielplanes sind Metallscheiben eingebaut und reagieren auf die Magnete am Boot. Und zwar so spektakulär, dass jeglicher Bootsinhalt über den Spielplan schlittert, ja meist darüber hinaus katapultiert wird. Also vielleicht mal erkunden, wo die heiklen Stellen sind. Schon sind wir losgefahren, wobei wir das Boot nur ganz hinten mit einem Finger berühren und schieben dürfen. Freilich darf weder über Hindernisse, noch über den Spielplan hinaus gezogen, pardon, geschoben werden. „Fehltritte“ dürfen mit Bojen gekennzeichnet werden – doch das freut auch die Konkurrenz, die

nicht schlappmacht, ehe die vier Edelstein-Schätze eingeheimst und zurück in die Piratenhöhle gebracht sind. Wer die anderen Spieler genau beobachtet, findet schneller eine halbwegs sichere Route, die er nutzen könnte und kann vielleicht auch zwei bis drei Steine auf einmal einsammeln, was ein Scheitern aber tragischer macht und den Gegnern erst recht in die Karten spielen kann, liegen die Schätze dann zufällig vor deren Bug. Andererseits – man spart Zeit! Knifflig und oft richtig spannend verläuft das Wettsegeln, besonders, wenn die Gier nach mehr den Versuch, gleich alle Schätze auf einmal zu transportieren – wofür eigentlich nicht genug Platz ist im Boot, oder doch? – überhandnimmt. Für erschwerte Bedingungen sorgt das Spiel mit weniger als drei Bojen pro Spieler, wobei



FAZIT

9

KARIN BAREDER

Bermuda Pirates ist ein unkompliziertes, zockiges, aber auch taktisches Sammel- und Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie ab zweiter Schulstufe. Merkfähigkeit, Geschick und Beobachtungsgabe werden benötigt, um beim Einsammeln der Schätze die Nase vorn zu haben. Spannend!

es ohnehin schon schwierig genug ist, das Boot mit nur einem Finger zu steuern – vor allem dann, wenn man wenden muss. In der Variante „Schatzraub“ können auch mehr als vier Schätze gesammelt sowie den anderen Spielern gestohlen werden – ganz schön fies!

Dank der mit Beginn der neuen Dekade abgestimmten Kooperation zwischen frisch

win

gespielt und dem Online-Magazin **WIN – DAS SPIELE JOURNAL** finden Sie nunmehr an dieser Stelle einen Auszug dessen aktueller Ausgabe samt Überblick. Dieses Plus an Spiele-Informationen bietet Ihnen die Möglichkeit, noch tiefer in die Welt der Brettspiele einzutauchen und uns, Ihnen

noch mehr gute Spiele vorzustellen, Berichte von internationalen Veranstaltungen zu präsentieren und spannende Spiele-Bezüge zu aktuellen Themen aus Europas bedeutendstem Spiele-Museum aufzuzeigen – im Design von frisch-gespielt!

In dieser Ausgabe steht – na klar – der soeben vergebene **österreichische Spielepreis** im Mittelpunkt. Die Wiener Spieleakademie prämiert seit nunmehr 20 Jahren bemerkenswerte und herausragende Spiele in verschiedenen, sich an den Zielgruppen orientierenden Kategorien mit den Preisen Spiele-Hits und dem „Spiel der Spiele“ als Hauptpreis. Genau auf diesen wollen wir gleich einen näheren Blick werfen, ehe wir uns den zahlreichen Hits widmen.



Die komplette Ausgabe von **WIN** finden Sie wie gewohnt auf www.spielen.at sowie neuerdings auch auf unserer Webseite www.frisch-gespielt.at

SMART 10

von Arno Steinwender & Christoph Reiser, für 2 -4 Quizzer (Piatnik)

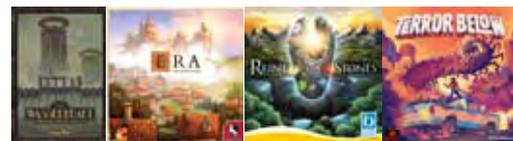
ZEHN ANTWORTEN - ZEHN KNÖPFE, WELCHE SIND RICHTIG?

Schaut mal, ein neues Quizspiel! Neu, wieso? Wie? Warum? Na schau, da ist die Smartbox mit der Frage - ein Land in Südamerika. Kinderleicht, man rattert los - aber halt: nicht die Ländernamen sind gefragt, nein, in den kreisförmigen Aussparungen der Smartbox sind rund um die Aussage „Ist ein Land in Südamerika“ zehn Flaggen im Kreis angeordnet und es gilt abwechselnd zu tippen – hoffentlich richtig, denn sonst ist man raus!

Reihum entfernt man also, beginnend beim Startspieler, einen der zehn schwarzen Knöpfe und entdeckt darunter entweder ein grünes Häkchen - dann gehört in diesem Fall die Flagge neben dem Knopf zu einem Land in Südamerika - oder ein rotes x für eine Flagge, die nicht zu einem südamerikanischen Land gehört. Hat man richtig getippt, behält man den Knopf und gibt die Smartbox weiter. Wenn nicht, setzt man für die Runde aus und verliert eventuell früher gesammelte Knöpfe. Anstatt einen Knopf zu ziehen, darf man auch passen und gesammelte Knöpfe behalten. Die Box geht reihum, bis alle Knöpfe entfernt sind oder alle gepasst haben. Nun markiert man die gesammelten Knöpfe mit dem Drehrad am gewählten Symbol an der Box, die Knöpfe werden wieder in die Smartbox gesetzt und

eine neue Frage wird eingeschoben. Das Team oder der Spieler, der als Erster 15 Punkte erreicht, gewinnt. Ach ja, es sind übrigens nicht immer gleich viel richtige und falsche Antworten und es gibt auch andere Fragestellungen, zum Beispiel die Reihung der meist übersetzten Autoren von 1 bis 10 oder Familiennamen für Geschwisterpaare oder Hauptfarbe der Blüte oder ...: Wer weiß die Anzahl Schauspieler, die Batman verkörperten oder die der Reisen von Columbus oder die inflationsbereinigten Einspielergebnisse von Filmen? Konkret enthalten die Kategorien der Fragen Wahr/Falsch, Zahl, Reihenfolge, Jahrhundert/Jahrzehnt, Farbe und Sonstiges für Namen, Wörter, etc., insgesamt 2000 Antworten zu 200 Fragestellungen auf 100 Karten.

Spielberichte in diesem Heft:



Wasserkraft, Era, Rune Stones, Terror Below

folgende Spielberichte finden Sie außerdem in WIN:



Voll verasselt, Der Fuchs im Wald / Duett, Parks, Paris, Marco Polo II, Igel Freunde, Kraken attack

online



KOMMENTAR

Juryvorsitzende
Dagmar de Cassan

Ich liebe dieses Spiel – nicht nur ist der Mechanismus erfrischend neu, die Box kompakt, praktisch und auch gut mitzunehmen; vor allem die Fragen sind clever gewählt – welche Nachrichtenagentur befindet sich in welchem Land? Was ist ein Roman von Jane Austen? Entwicklungsstudios von Computerspielen? Alle haben eine Chance, die Themen sind ausgesprochen vielfältig und machen Spaß, und – wie bei jedem guten Quizspiel – man lernt so einiges ganz nebenbei dazu! Ganz mein Fall! Innovativ, kreativ und clever umgesetzt! Und der Ruf nach Erweiterungssätzen wird hoffentlich gehört!

Nach dem Spiel der Spiele (**Smart 10** von Piatnik) wenden wir uns den einzelnen Kategorien zu, die Zuwachs bekommen ha-

ben: Kartenspiel-Hits und Trendspiel-Hits. Zusätzlich zu den bisherigen Kategorien Familie, Freunde, Kinder und Experten ge-

sellten sich in der neuen Dekade nun die Kartenspiele und die Trend-Spiele hinzu, letztere ersetzen dabei den bisher vergebenen Sonderpreis.

Der österreichische Spielepreis

Sind das nicht zu viele Kategorien und zu viele Preise? Nein, denn angesichts des enormen Spektrums, der unterschiedlichen Interessensbereiche und allen voran der weiterhin zunehmenden Zahl an publizierten Spielen im deutschsprachigen Raum erfolgt eine Anpassung, die notwendig erscheint, um dem Auftrag als Info-Geber ausreichend gut nachkommen zu können. Würde umgekehrt

nur ein Preisträger ausgezeichnet, würde die Frage nach einem guten Kinder-, Karten- oder Expertenspiel jedenfalls ebenso unbeantwortet bleiben, wie die Frage: „Wohin geht der Trend?“. In ähnlichem Licht sind die erstmals zusätzlich erstellten Empfehlungslisten zu den jeweiligen Kategorien zu sehen, die auch ein wenig den Entscheidungsprozess der Jury beleuchten, schafften es die auf diesen Listen angeführten Spiele schließlich in die engere Wahl zu kommen. Und das ist natürlich ebenso als Auszeichnung zu werten, obgleich es knapp nicht zum **Spiele-Hit** gereicht hat.

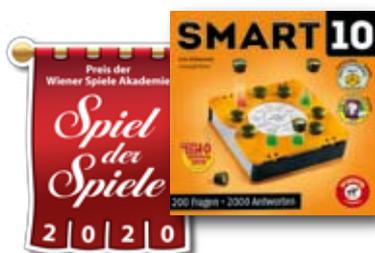
EXPERTEN	
Aufbruch nach Newdale	Lookout
Airship City	Spielefaible
Wasserkraft	Feuerland
Fog of Love	Pegasus
Era	Pegasus
Watergate	Pegasus
Marco Polo II	Hans im Glück
The Kings Dilemma	Horrible Games
Foothills	Lookout
Cooper Island	Pegasus

KINDER	
Da bockt der Bär	ZOCH
Grizzly	Amigo
Banditti	beleduc
Speedy Roll	Piatnik
Yummy Monsters	Huch!
Kugelgeister	Schmidt
Igelfreunde	HABA
Kraken Attack	Loki
Happy Chicken	Goula
Roboter	nsv

KARTEN	
Spicy	Heidelbär
HiLo	Schmidt
Yokai	Game Factory
Panic Island	ZOCH
Omerta	helvetiq
#my life	Amigo
Don Carlo	moses
Crash Test Bunnies	moses
Fuchs im Wald Duett	Leichtkraft
Oriflamme	Pegasus

FREUNDE	
Truth Bombs	HCM Kinzel
Die Crew	KOSMOS
Daddy Winchester	Huch!
Der Kartograph	Pegasus
Der weiße Hai	Ravensburger
My City	KOSMOS
Terror Below	Schwerkraft
Wikinger Saga	Schmidt
No Return	moses
Team3	Abacus

FAMILIE	
Tiny Towns	Pegasus
Bermuda Pirates	Huch!
Krasserfall	Ravensburger
Bumuntu	Pegasus
Kitchen Rush	Pegasus
Dragon Market	Piatnik
Combo Color	Asmodee
5er Finden	HABA
Drachenland	Game Factory
Little Town	Huch!



TREND	TREND Escape	
	Escape Room Jumanji	ZOCH
	Das geheimnisvolle Grand Hotel	moses
	Psychiatrie des Schreckens	Huch!
	EXIT Der einsame Leuchtturm	KOSMOS
	TREND Logik	
	Invasion of the Cow Snatchers	Ravensburger
	Inselfucht	smart games
	Roll on	Huch!
	Logic Farm	Goula
5er Finden	HABA	
TREND Roll & Write		
Man muss auch Gönnen können	Schmidt	
Copenhagen roll&write	Queen Games	
Animal rescue	JUMBO	
Railroad ink	Horrible Games	

Vor rund einem Jahrhundert revolutioniert Tesla die Energie-Gewinnung mit seinen Erfindungen, die nun, kurz nach dem Weltkrieg, in den französischen Alpen in Form von riesigen Wasserkraftwerken umgesetzt werden und den Fortschritt einleiten sollen. Rohrleitungen und erste Staumauern sind bereits errichtet, doch fehlt es noch gänzlich an Rohr- und Turbinenwerken. Einiges muss hier noch investiert werden, bis die Tesla-Spulen effektiv arbeiten – und die Konkurrenz schläft nicht! Welchem Unternehmen gelingt es, die profitabelsten Versorgungsverträge zu bedienen – wer bündigt die Kraft des Wassers am besten?

WASSERKRAFT

von T. Battista & S. Luciani
für 1-4 Energie-Unternehmen (Feuerland/Cranio Creations)
AM BEGINN DER ENERGIE-REVOLUTION

Je vier Spiel- und Unternehmenspläne samt Bauscheiben, sieben Chef-Ingenieure und jede Menge teils Unternehmens-individuell, Detail-verliebt designte Holz-Teile und Plättchen – kein Wunder, dass die Schachtel groß und dick ist. „Uff, das wird wohl ein monströses Regelwerk bedeuten!“ – mitnichten! Zwar nicht kurz, aber jedenfalls verständlich, nachvollziehbar und eigentlich nicht allzu schwer – bravo! In jeder der fünf Runden gilt es, am großen, drei Fluss-Täler zeigenden Spielplan (weitere) Staumauern und Rohrwerke zu errichten, um so aus dem aufgestauten Wasser – stimmig dargestellt durch Holztropfen – mittels Turbinenwerken immer mehr Energie zu gewinnen, was uns auf der Energie-Leiste jede Runde auf's Neue vorwärts-rücken lässt. Das Runden-Einkommen, die Spielerreihenfolge und auch der Siegpunkte-Gewinn wird dadurch (entscheidend) bestimmt und stellt die zunehmend steigende, das „Wett-Rüsten“ antreibende Herausforderung dar. Doch bevor Arbeiter auf eines der „Kraftwerk aktivieren“-Felder platziert werden können, bedarf es eines Turbinenhauses, das durch eine mit Rohrwerk versehene Rohrleitung mit einem Stausee einer neutralen oder eigenen Staumauer verbunden ist – und natürlich Wasser. Spätestens jetzt wird klar: Wer nicht gut und gern plant, wird rasch überfordert sein. Und auch Eigenbrötlerei hat kaum Zukunft, sind doch die Ressourcen zu knapp dafür und zumindest Situations-bedingte Kooperation vorteilhaft, dürfen doch fremde Rohrwerke (nicht jedoch Staumauern oder Turbinenhäuser) gegen einen Obolus plus Siegpunkt mitgenutzt werden. Also Arbeiter auf

die Unternehmens-eigenen Baustellen platziert, losgebaut und das Bauwerk gleich auf den Spielplan gestellt! Bagger und Betonmischmaschinen und nicht Geld sind die Kosten, wie viele, hängt vom Errichtungsort ab, bei Staumauern kostet's beispielsweise im Gebirge mehr als im Flach- oder Hügelland, bei Rohrwerken richtet sich das nach der Nutzleistung. Kosten? Naja, eigentlich eingesetzte Kapazitäten, denn schließlich erhält man diese ebenso wie die Arbeiter wieder retour. Nicht jedoch wie letztere zu Beginn der nächsten Runde, sondern nach komplettem Durchlauf aller sechs Segmente der Bauscheibe, was die Ressourcenbindung stimmig simuliert – gelungener Mechanismus!

Mit Geduld zum Erfolg!

Bald ist alles (Start-)Kapital dahin und man fragt sich mitunter, ob man je Land sehen wird. Ja selbst nach der zweiten Runde sind Siegpunkte-Rück-schritte nicht selten, schafft man das Energiegewinnungs-Plan-Soll nicht – weil vielleicht durch clever taktierende Mitspieler ausgebootet oder durch – angesichts der Komplexität nicht auszuschließende - Planungs-Fehler. Durch letztere kann man tatsächlich vor-entscheidend den Anschluss verlieren, jedoch bieten sowohl die Boni bei der Erfüllung der offen liegenden, immer nachbesetzten staatlichen Verträge, wie Gratis-Bau eines Rohrwerks, Weiterdrehen der Bau-Scheibe, als auch die Neureihung der Spielerreihenfolge auf Basis der Energiegewinnung der Vorrunde ebenso Comeback-Chancen, wie die Freischalt-Boni beim Bauwerksbau



FAZIT ▶ 9/10*/6**+1***

Thomas Baredar

Wasserkraft ist ein hoch-komplexes, jedoch in den Regel-Details erfreulich unkompliziertes, interaktives Worker-Placement-Spiel (ausschließlich) für (erwachsene) Experten, die es wissen wollen. Das atmosphärisch, wie Design-technisch gelungene Entwicklungs-Spektakel begeistert sowohl mit innovativen Mechanismen, guter Abstimmung, gut dosiertem Glücksfaktor, als auch - dank individuell leicht unterschiedlicher Ausgangslagen - durch Varianten-Reichtum, Spieltiefe und Realitätsnähe – in den Schoß gelegt wird einem hier kaum etwas, Fehler nur selten verziehen! Sicher einer der Genre-Kapazunder des Jahres!

und nicht zuletzt die in unterschiedlichen Spiel-Phasen greifenden Chef-Ingenieur-individuellen Vorteile, wie günstiger Staumauern-Bau, effektiverer Wasser-Stau oder Mindest-Energie-Produktion, was auch dem Spielfluss gut tut und stereotypes Spiel verhindert. Also möglichst nicht ausbluten, den Wasserfluss berücksichtigen, mitunter kooperieren, aber auch mal dem Konkurrenten eine Staumauer vor die Nase – Pardon – flussaufwärts setzen, um dessen Energie-Produktion zu untergraben, dabei die Bau-Optionen der Mitspieler miteinbeziehen - und allem voran die Energie-Produktion und damit auch den Siegpunkte-Fortschritt im Auge behalten! Grandios!



HEIDELBÄR: SPICY von Zoltan Gyori für 2 - 6 Zocker

SCHÄRFER ALS MÄXCHEN!

Drei Raubkatzen wollten nicht mehr kämpfen, um den Stärksten zu kürren – langweilig! Dance-battle? Nein, wir sind nicht bei den Guardians of the Galaxy. Wer mehr scharfe Gewürze essen kann, der soll es sein! Cool!

Trophäen-Karten wollen wirerringen, die anderen ausbluffen und abzocken! Am Zug wird eine Karte gespielt – verdeckt. Außerdem wird angesagt, was aber nicht wahr sein muss, schließlich gilt: Höher als die zuletzt gespielte Karte, gleiches Gewürz. Gewürz? Ja, es geht um Wasabi, Pfeffer oder Chili und nicht Herz, Pik, Caro oder Treff. Will oder kann man nicht, darf auch gepasst werden – als Mr. Pokerface ist das jedoch keine Option! Bei zehn ist Schluss mit höher, weiter geht's aber dennoch, denn mit 1, 2, oder 3 desselben Gewürzes klappt das – aber wer nimmt

einem das ab? Hoffentlich alle, denn anzweifeln kann jeder – und dabei punkten – um den ganzen gespielten Kartenstapel geht's! Reine „Stubenhocker“ haben's da schwer, den mutigen Anzweiflern gehört die Welt, oder auch nicht, denn wer verliert, muss nachziehen! Wichtig dabei: Nur ein Karten-Merkmal, Zahl oder Gewürz, kann angezweifelt werden – das andere ist egal! Wer alle Karten gespielt hat, erhält eine Trophäe und spielt mit weiteren sechs Karten mit, bis alle drei Trophäen weg sind und der Sieger aus den erfolgreich erlangten Karten, den Trophäen und den minus zählenden Handkarten ermittelt ist. Clevere Methode, die auch moderate Spielzeit garantiert. Top! Toll: Sechs Extrascharf-Karten, wie „Wir lieben Chili“ oder „Gewürz-Räuber“ bieten außerdem noch kleine Zusatzregeln, minimal,



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Spicy beschreibt man wohl am besten als eine grandios weiterentwickelte Karten-Variante des bekannten Würfel-Klassikers Mäxchen. Geeignet für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter übernimmt es die Stärken des Klassikers und „umschiff“ elegant die Schwächen. Clevere Varianten, tolles Konzept und wunderschöne Karten machen das coole Bluff-Spiel zum Muss für Zocker!

dennoch aber mit Wirkung – ein Fest für Vielspieler!

GAME FACTORY: YOKAI von C. Alcouffe & J. Griffon für 2 - 6 Dämonen-Leger

KITSUNE, KAPPA, ROKUROKUBI UND ONI!

Die japanischen Fabelwesen, die Yokai, sind durcheinandergeraten. Bringt die Familien wieder zueinander, führt zusammen, was zusammen gehört und beruhigt die Yokai.

Ein 4x4 Raster wird mit den 16 Yokai-Karten gebildet – leider verdeckt, andererseits wär's ja sonst zu einfach! Abwechselnd sehen wir uns nun Karten (geheim) an und verschieben danach eine – ja, es wirkt geheimnisvoll. Wohin? An die Stelle, wo wir eine gleichfarbige Karte angrenzend vermuten. Danach heißt es: Eine der ein- bis dreifarbigem Hinweis-Karten aufdecken oder platzieren, wobei letzteres kommuniziert, um welche Farb(en) es sich bei der betroffenen Karte handeln könnte. Stimmen sollte das unbedingt, sonst irritiert man die Mitstreiter, die sich natürlich danach orientieren. Aber auch welche Karte ausgewählt wird,

ist wichtig, schließlich darf diese fortan nicht mehr umgelegt werden. Nach und nach nähert man sich der Zusammenführung an – oder meint das zumindest. Glauben alle, dass alles passt, wird umgedreht und nachgeprüft. Stimmt's oder nicht? Und wenn ja, war's beachtlich, glorreich oder legendär? Eine Punkte-Tabelle gibt Auskunft – gute Idee! Wenn's gut geklappt hat, dann wird es Zeit, die Bedingungskarten einzusetzen, die gewisse Yokai nebeneinander wünschen oder gar bestimmte Zielvorgaben, welche Form die Karten von oben gesehen bilden sollen – eine Herausforderung!



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Yokai ist ein stilles, märchenhaft-designtes kooperatives Zuordnungs-Spiel für Freunde und Familien ab Volksschulalter. Überraschend einfach im Konzept, begeistert das keineswegs triviale, in Varianten noch zum Teil deutlich erschwerte Umpositionieren der Karten ebenso, wie die stille Kommunikation der Akteure untereinander. Ein gemeinsames Erlebnis, das stumme Verständnis!



Die umfangreichste Spiele-Kategorie hat freilich zu Frühlingsbeginn Ostern bedingt traditionell Saison, 2020 wohl noch mehr denn je: Zwar verschreckte Covid-19 den Osterhasen und zwang uns in die „Familien-Idylle“, die aber wohl öfter als sonst den Spiel-Tisch ak-

tivierte – und alles spielte mit! Und wer, wenn nicht wir, wissen, dass gern mal wieder etwas Neues auf dem Tisch landen will – Sie schauen sich ja auch nicht immer die gleichen Filme an und lesen nur Karl May, oder? Also ran an die Neuheiten, die uns Ballonfahren, Geschenke

besorgen, unterschiedlichste **Tier-Wettstreite** austragen und Dörfer entwickeln lassen – und super Kartenspiele gibt's auch! Doch jetzt geht's um eine Erbschaft im Wilden Westen – mit dem Colt im Anschlag!

HUCH! DADDY WINCHESTER von Jérémy Pinget für 3 - 5 Erben

WER ERZOCKT DIE MEISTE KNETE?

Der König der Schlitzohren – unser aller Daddy – hat den Löffel abgegeben und sich zu guter Letzt noch eine Gaunerei ausgedacht, wie sein ganzer Zaster samt Ländereien – er war am Ende stinkreich – unter uns Nachkommen aufgeteilt werden soll. Eine stückweise Versteigerung – und der reichste folgt ihm als Familien-Oberhaupt!

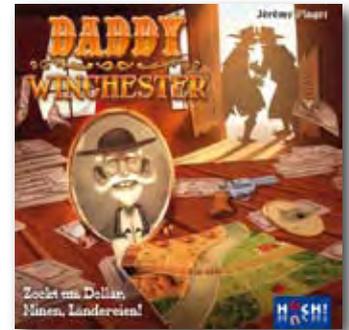
Motiviert durch witzig gebrachte Hintergrundstory und erfreut über das reizvolle Material (Dampfschiff, Eisenbahn) samt den die Ländereien zeigenden Spielplan starten wir mit unserem eher mickrigen Pflicht -Anteil am Erbe in die ungewöhnliche Versteigerung in 19 Kapiteln:

Denn um genau so viele Ländereien samt den darauf verteilten Bonusplättchen geht es. An den Meistbietenden wandern diese, versteht sich, wobei reihum aufsteigend geboten wird. Das Geld allerdings – und das ist das Besondere – geht an die Mitspieler zu gleichen Teilen, Rest-Beträge - wir spielen nur mit 1.000 \$ Noten - landen im Saloon. Doch nicht auf ewig, denn wird das nächste Gebiet mit Saloon-Plättchen ersteigert, wird einkassiert!

WIE VIEL BIETEN?

... und was ist es wert? Naja, schwer zu sagen, jedenfalls individuell unterschiedlich viel, was von offenen wie geheimen Zielen, Bonusplättchen und Gerüchte-Kenntnissen abhängt. Ein Gefühl dafür, was die anderen bereit wären zu bieten bzw. das nackte Wissen um deren finanzielles Potential hilft jedenfalls. Denn wer sich gerade ausgeblutet hat, muss erstmals wieder Kapital aufbauen! Zudem darf nur geboten werden, was auch bezahlbar ist. Auch

Bluff spielt eine Rolle – insbesondere, wenn es um die Minen geht und bei der Ranch, wo Gerüchten zu Folge Daddy Gold versteckt hat – wie viel, wird zu Spielbeginn verdeckt festgelegt, Nieme möglich! Nur wer Gerüchte-Marker ersteigert, darf Einsicht halten – geheim, versteht sich und wird meist eine enttäuschte Miene aufsetzen, um später vielleicht ein Schnäppchen machen zu können – oder doch jubeln, um (zu) hohe Gebote zu provozieren. Nein, Pokerface - wir sind im Wilden Westen! Super Idee, wie auch andere, die immer neue Aspekte in die Versteigerungen tragen und Spannung erzeugen. So beispielsweise die aufgrund des Bonus-Kapitals lukrativen offenen Ziele, wie „3 Parzellen nicht am Fluss oder 4 Bonusplättchen einer Sorte besitzen“, die vermeintlich uninteressante Versteigerungen in ungeahnte Höhen treiben, wenn zwei um die Entscheidung ringen. Denn jeder will mit dicker Börse in die kommenden Versteigerungen gehen. Ebenso punkten die Bewegungsplättchen, die Gebiets-Besitzern neben Schiff oder Zug Extra-Einnahmen bescherten und auch der Geld-Bonus am Ende für die meisten Gebiete. Droht ein Versteigerungs-Duell zu eskalieren, kann ein gefordertes Revolver-Duell einen Show-Down erzwingen: Chancen 50:50 – unbeeinflussbar! Der Gewinner muss zum Letztgebot kaufen. Atmosphärisch und clever ausbalancierend zugleich – Gratulation!



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Daddy Winchester ist ein toll konzipiertes, hoch-interaktives Versteigerungs- und Mehrheitenspiel mit Zocker-Charakter eher für Freunde, aber auch für Spielererfahrene Familien ab Teenager-Alter. Die optisch wie Materialtechnisch überzeugende, clever konzipierte und ausgezeichnet abgestimmte Rangelei ums Erbe verlangt auch Vielspielern einiges an taktischen Herausforderungen ab – mitunter sticht Intuition Kalkulation. Spannend bis zum Show-Down!

Am Ende gewinnt derjenige, der das meiste Geld ergattern konnte – was mitunter zu Überraschungen führt, denn das muss keinesfalls der Ersteigerungs-König sein. Vermeintlich stille Gemüter oder unglücklich oft Überbotene entpuppen sich dann als ausgefuchste Schlitzohren und werden als clevere Einsacker entlarvt – eben ganz wie Daddy Winchester!



PEGASUS: BUMÚNTÚ von Tim Blank für 2 - 5 Wildtierflüsterer

1, 2, 3, 4 – WELCHEM VIECHERL FOLGEN WIR?

Tiergärten sind gesperrt, Auslandsreisen, Safaris gar, momentan nicht möglich und Wildlife Videos anschauen ... naja ... (gähnen). Wie soll man denn jetzt Wildtiere kennenlernen können?!? Bumúntú schafft Abhilfe!

Gleich von Beginn an fühlt man sich mit den Tieren, die einem den Weg weisen, verbunden, macht sie quasi zu „spirituellen Gefährten“. Aber halt – um Hokuspokus oder Schamanismus geht es hier nicht! Vielmehr bewegt man die eigene Spielfigur den Ratschlägen der Tiere folgend (so man dies kann und mag), um deren Gunst, sprich: den Marker (= „Tierstein“, vermutlich aus Kunstharz, mit denen das Spielfeld bedeckt ist) des jeweiligen Tieres zu erhalten. Diese Tiersteine bewahrt man hinter dem eigenen Sichtschirm auf, der praktischerweise auch alles Essentielle der Spielregel in Kurzform enthält. Runde für Runde werden nun die



Figuren zu weiteren freundlichen Tieren bewegt und können durch schlaue Verwendung der tierischen Ratschläge Einfluss auf die Wertungstabelle nehmen und günstige Tiere gegen noch günstigere austauschen. Zehn verschiedene Tierarten stehen zur Auswahl, von acht davon darf man sich in jeder Partie helfen lassen. Giraffen, Schimpansen oder Zebras sind ja nicht nur in der Realität gerne gesehen, aber ob etwa die Vogelspinne auch so viele Bewunderer finden wird?



FAZIT

9/6*

MARTIN/A LHOTZKY

Bumúntú ist ein Laufspiel für die ganze Familie, das nichts dem Zufall überlässt – hier ist Taktik gefragt! Zudem trägt das ganz reizend gestaltete Spielmaterial einiges zum Spielvergnügen bei – und besonders gelungen: Das Erklären der Bewegungsregeln der einzelnen Tierarten mittels Anweisungen bzw. Ratschlägen von Tieren!

* wer Glücksfaktoren gern dabei hat

RAVENSBURGER: KRASSERFALL von Bernhard Weber für 2 - 4 Bootsfahrer

JEDER WILL DER LETZTE SEIN!

Nein, es geht nicht darum, den jähen Abstieg des KHG zu dokumentieren, nein, wir Dschungeltiere rudern gerne nah am Wasserfall – abstürzen will zwar keiner, aber es kann nur ein Boot „trocken“ bleiben!

Vorweg: Mit Tieren hat der ungewöhnliche Kontext nichts zu tun, mit Abstürzen schon. Und das wirklich real, wenngleich ins Netz und nicht etwa in die Badewanne – übertreiben wollen wir nicht! Vier Boote, fixiert an ein transparentes, mit Fisch beschwertes Band und nur gehalten durch's Eigengewicht, drohen in den „tosenden Abgrund“ gerissen zu werden. Unsere Spielfiguren werden nun abwechselnd gesetzt und beschweren die Boote zusätzlich. Doch dann wird abwechselnd gewürfelt und Boote aufgrund von Strömung Richtung Abgrund gezogen, der Rettungsring vielleicht

umgesetzt und Passagiere wechseln das schwimmende Fahrzeug – besonders, wenn der Absturz droht. Rutscht's schon? Wenn ja, dann stoppt es nur selten noch einmal und somit geht's ab in die Gischt! Die Figuren punkten jetzt freilich nicht diese Runde, vielleicht nächste, denn nachdem alle bis auf ein Boot verschwunden sind, werden die „Überlebenden“ mit Medaillen belohnt und der Schlitter-Spaß geht weiter, bis die sechste Medaille den Sieger kürt.



FAZIT

9 +1*

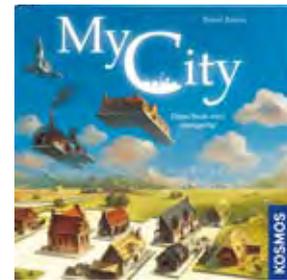
THOMAS BAREDER

Krasserfall ist ein stimmig gestaltetes, leicht verständliches Taktik- und Zocker-Spiel mit tollem, clever erdachtem Action-Effekt für Familien ab Volksschulalter, der – wird er ausgelöst – alle fesselt, Kinder mitunter zum Jauchzen vor freudiger Begeisterung animiert – nur die Abgestürzten nicht! Flott, lustig und auch spannend! * cleverer Action-Effekt





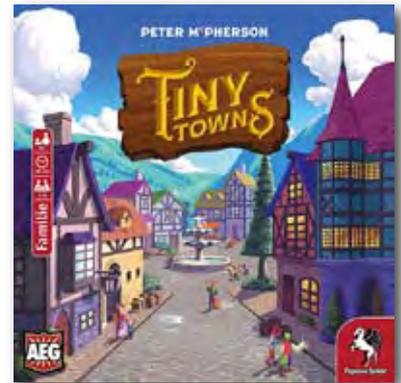
Vom tierischen Vergnügen wechseln wir hin zum **Bau- und Planungs-Vergnügen**, wobei wir sogar den Aufbau von ganzen Dörfern und Städten im Sinn haben. Um den Aufbau letzterer geht es wiederholt, aber verändert in dem moderaten Legacy-Spiel MyCity (siehe Online-Ausgabe). Doch wir backen etwas kleinere Brötchen und konzentrieren uns darauf die Bewohner, die Gärten und die Gebäude für unsere Dörfer gut abzustimmen, was wohl etwas schwieriger wird als der Umgang mit Tieren.



PEGASUS: TINY TOWNS von Peter Mc Pherson für 1 - 6 Städtebauer

PARALLEL GEBAUT IST SCHNELL GESPIELT!

So, die Gasthäuser sind gut platziert, die Landhäuser bilden eine Gruppe, versorgt vom Gewächshaus. Dank Handelsposten könnte ich noch ein Theater bauen, das aber zwei Holz braucht. Oder doch eine Abtei? Nein, die grenzt ja dann ans andere Theater!



4x4 Felder gilt es für jeden möglichst lukrativ zu verbauen – in die Suppe spuckt einem dabei niemand, jeder spielt praktisch für sich. Jede Runde platziert jeder eine Ressource und baut ein Gebäude, wenn die Baubedingungen - vorgegebene Ressourcen richtig platziert – erfüllt sind, das anschließend ebenso im Dorf platziert wird. Letzteres schafft wieder Platz, doch insgesamt schrumpft die bebaubare Fläche – und mit ihr der für's Bauen benötigte Platz. Ein Dilemma, denn es wird zunehmend enger und bald – insbesondere, wenn man darauf nicht achtet - können manche der für alle gleichen, aber jedes Spiel großzügig variierbaren Gebäude nicht mehr gebaut werden. Und wenn ich bereits platzierte Ressourcen nicht mehr brauchen kann? *C'est la vie* – Pech gehabt und den Bauplatz ungenutzt gelassen! Obwohl jede dritte Ressource frei wählbar ist: Einfach ist's nicht! Gut geplant baut eben länger und mehr! Jedenfalls wird's immer enger und enger und man realisiert mitunter, dass beispielsweise Landhäuser unterversorgt sind, sich ein Bauernhof aber nicht mehr bauen oder gut platzieren lässt! Ärgerlich! Ist der letzte Platz verbaut, beendet die Gebäude-Wertung die kurzweilige Partie und kürt die ruhmreichste Stadt – pardon – Dorf!

Dank der kurzen Spieldauer ist eine Revanche schnell lanciert – die Gebäude, je Gebäudeart stehen vier zur Wahl, dürfen gern gewechselt werden. Mit unterschiedlichen Bedingungen und Boni ändert sich in jeder Partie die Ausgangslage, nur die Landhäuser bleiben gleich, die Denkmäler jedoch, jeder zieht ein individuelles, unterscheiden sich stets! Sie sind so etwas wie das Salz in der Suppe, legen diese doch anfangs Strategien nahe, um vom individuellen Vorteil profitieren zu können – seien es saftige Punkte wie der Madras Palast für angrenzende, möglichst unterschiedliche Gebäudearten, die Sternwarte für frühes Dorf-Fertigstellen oder wie der Obilisk der Mondsichel, der auch als Spielstärke-ausgleichende Spielhilfe fungieren kann, erlaubt er doch ein freies, uneingeschränktes Platzieren von Gebäuden – praktisch und macht's (viel) einfacher dazu. 😊

FAZIT

9+1*

THOMAS BAREDER

Tiny Towns ist ein leicht zugängliches, nur minimal interaktives Aufbauspiel eher für Freunde, aber auch Familie. Dank großer Vielfalt immer auf's Neue herausfordernd und aufgrund gut-abgestimmter Mechanismen flott gespielt, wird bevorzugt, wer seine Möglichkeiten erkennt, strategisch clever plant und keine „Wunder“ von Fortuna fordert. Top!

* im Prinzip mit inkludierter Gebäude-Erweiterung



AMIGO: #MYLIFE für 2 - 6 Lebensplaner

GEHEN LERNEN IN DEN 70ERN?

Wir nehmen unsere Leben jetzt alle mal selbst in die Hand und planen gleich 10 Jahrzehnte locker durch: „Patent anmelden“, „Dinner-Party“ oder „Verlobung“? Nein, ich nehme „Einfach loslassen“, das klingt gut. Aber ganz so einfach ist das alles doch nicht, denn wir beginnen mal im ersten Lebensjahrzehnt. Eine von sechs Karten suche ich mir aus



– idealerweise etwas, das auch in diesen Bereich passt wie „krabbeln“ oder „stehen“ lernen, oder „mein erstes Fahrrad“. Karten weitergeben nach links und aus den (nur mehr fünf) Karten vom rechten Nachbarn wieder eine wählen, diesmal sind meine Teenager-Jahre dran: „Schul-

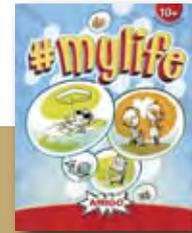
abschluss“ ginge, doch das bedeutet Stress – das will ich nicht! Ein Geld-Symbol bringt es aber auch, dazu am Ende 2 Siegpunkte. Andererseits könnt' ich auch „heiraten“ – als Teenager!? Ja, die Voraussetzungen, Glück, Geld und Weisheit habe ich teilweise in die Wiege gelegt bekommen, also ginge das jetzt schon. Jede der ausnehmend positiv und witzig

zugleich designten Karten benötigt Voraussetzungen und bringt solche und zusätzlich Punkte, kann aber auch später erfüllt werden – also kein Stress! So gehen die Jahrzehnte dahin und stets wird ein „Highlight“, das dein Leben prägt, ausgewählt und kommentiert – ein gelungenes

FAZIT

10

THOMAS BAREDER



#mylife ist ein höchst sympathisches, gut zugängliches Drafting-Spiel für Familien und Freunde, dem es gelingt, ein ungewöhnliches Thema grandios umzusetzen. Spielmechanik, Design, Atmosphäre und positives Gesamterlebnis – hier passt einfach alles!

und witziges Detail. Wer am Ende Punkte-Kaiser werden will, muss schon clever und strategisch agiert haben, wenngleich man auch so mit „seinem“ Lebensverlauf zufrieden sein kann – so gesehen sind alle Gewinner!

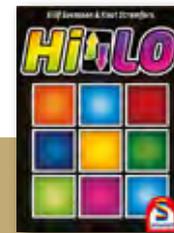
SCHMIDT: HILO von E. Svensson & K. Stromfors für 2 - 6 Kartentüftler

... AM LIEBSTEN EINE „-1“!

Nehme ich die rote „5“ und hoffe auf eine weitere rote Karte, oder tausche ich die „teure“ 11? Am liebsten würde ich aussetzen, aber das geht nicht, zudem macht mein Gegenüber vielleicht schon Schluss!

Nur zwei der neun Karten, die den 3x3 Raster vor uns bilden, liegen offen und sind mir daher bekannt. Den anderen aber auch. Nach und nach decken wir Karten auf oder tauschen eigene offene, insbesondere wenn diese höher waren, mit Karten, die wir ziehen, sei es von Nachziehstapel oder Ablage, wenn der Vordermann freundlich agiert. Schließlich werden die Kartenwerte, die von -1 bis +11 reichen, am Ende summiert – umso weniger, umso besser. Also verbessern wir Runde für Runde unser Blatt – pardon – versuchen wir das, denn klappen muss das freilich nicht. Auch eine

Option: Wenn ich drei gleichfarbige in einer Linie schaffe, darf ich alle drei ablegen! Super, das mache ich! Aber aufgrund von acht (!) Farben ist das nicht ganz einfach und der Vordermann wird mir wohl



FAZIT

10

THOMAS BAREDER

HiLO ist ein leicht erlerntes, auch in großer Runde begeisterndes, taktisches Kartenspiel für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter, das den Spannungsbogen zunehmend enger zieht und am Ende mitunter zum Zocken zwingt.

nicht in die Karten spielen. Deckt jemand seine letzte Karte auf, endet die Partie nach Abschluss-Runde, wo es für manche oft „zocken oder nicht“ heißt. Und da das Dilemma, vor dem der Spieler am Zug steht für alle sichtbar nachvollziehbar ist, kann wunderbar mitgefiebert werden – echt spannend!

So, nun mal wieder genug von Corona und her mit positiver Aufbruchstimmung, egal ob in mittelalterlich nordischem oder göttlichem Umfeld, denn nun heißt es, Sagen fortzuführen und abschließend – wieder ein wenig zurück nach Frankreich – ein Mode-Label aufbauen. Doch die Mode-Zaren müssen noch warten: jetzt geht's um Goods und Gods – guter Gott, ist das verwirrend!

AUFBRUCH NACH NEWDALE

von Alexander Pfister für 1 - 4 Kettenproduzenten (LOOKOUT)

DIE OH MY GOODS-SAGA GEHT WEITER ...

Und wie! Schließlich tauchen wir in eine abenteuerliche Geschichte über acht Kapitel ein. du musst eine Expedition ausstatten, die du dann selbst durchführst. Auch Waffen dürfen dabei nicht fehlen, wenngleich damit nicht wirklich gekämpft wird und zu guter Letzt stichst du auch noch in See!

Diese nette Hintergrundgeschichte ist für den Spielablauf zwar völlig unbedeutend, einen Tick mehr Spaßfaktor beschert sie uns jedoch ebenso wie sechs verschiedene Spielbretter und



von Runde zu Runde neue Spielelemente, etwa zusätzliche Aktionsfelder, schwer zu überwindende Gebirgspässe und Moorlandschaften oder Brücken, die du bauen musst (und auch willst, da der Erbauer dann Maut von den anderen Brückennutzern erhält). Und wenn Hintergrundstories nichts für dich sind – keine Sorge – spiel einfach das Kapitel, das dir am besten gefällt!

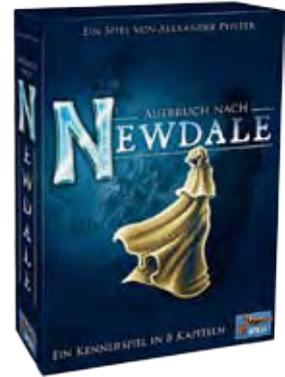
Alle starten mit einer Köhlerei und einigen Handkarten, ehe man erste Entscheidungen treffen muss: Welches Gebäude soll gebaut werden? Und zwar gewissenhaft – höhere Kosten – oder schlampig – mit geringerem Ertrag? Hauptsache, eine ertragreiche Kettenproduktion kann genutzt werden. Doch zunächst wird, wie in jeder der sieben Runden, ein Ereignis aufgedeckt. Das bringt dir verschiedenfarbige Gehilfen, sowie ein – zumeist hilfreiches – Ereignis. Nachdem du dich entschieden hast, wie du deine Aktionssteine einsetzt - Worker

Placement at its best -, werden noch weitere Gehilfen verdeckt gezogen. Hier entscheidet sich, ob du zu mutig gesetzt hast, da die von dir erhofften Gehilfen leider nicht gezogen wurden. Oder hättest Du sogar mutiger produzieren können, denn nun stehen da sogar drei seltene blaue Gehilfen ungenutzt herum? Vergebenen Chancen nachzuweinen bringt nichts, denn *alea iacta est* – nein – „die Aktionssteine sind gesetzt“ muss es heißen.

Die Aktionen – das Herzstück

Beim „Abarbeiten“ der Aktionssteine stellt sich das Bauen als besonders spannend dar, denn hier, im Run auf die lukrativsten Bauplätze, kommt die einzige echte Interaktion zum Tragen.

Denn nur dem ersten Bauherrn des jeweiligen Dorfes winkt ein mitunter entscheidender Bonus. Für Baupioniere warten zudem wertvolle, über das Spielbrett verteilte Bonusplättchen - weniger spektakulär, jedoch nicht minder wichtig sind Aktionen wie „Zugweite verbessern“, „ Handkarten ziehen“, „Waren am Schwarzmarkt besorgen“, „weitere Aktionssteine anheuern“ oder „Produzieren“. Bei Letzterem zeigt sich, wer in „Oh my goods“ die „Kettenproduktion“ am besten gelernt hat. Denn stellst du aus Holz im Sägewerk Bretter her, tust du gut daran, in der Fassbinderei sofort wertvollere Fässer daraus



FAZIT ▶ 9/8*+1**

R. W. Langer

Aufbruch nach Newdale ist ein hervorragend ausbalanciertes, stimmiges Worker Placement Spiel für Experten, das – auch in Runden zu viert – beinahe solitär gespielt wird. Ansprechend (ausgenommen das Schachtel-Innere) und klug gestaltet, ist es eine gelungene Weiterentwicklung vom Kartenspiel *Oh my Goods*. Die einzelnen Kapitel geben zusätzlichen Spielreiz samt moderatem Legacy-Feeling und das Solospiel glänzt sogar besonders!

* Glücksfaktor-averse bzw. Interaktion-Fans ** Solospiel

zu produzieren. Hast du zudem noch Trauben, gelingt es dir letztendlich, in der Kelterei mit einer einzigen Produktionskette aus Holz hochpreisigen Wein zu erzeugen – vorausgesetzt, du hast all diese Produktionsgebäude errichtet. Am Ende der Aktionsphase darf jeder noch einmal bauen und seine Sondergebäude nutzen – eine sehr zufriedenstellende Phase!

In der abschließenden Runde geht es dann ausschließlich um (entscheidende) Siegpunkte, die es mit Militärstärke (über Kasernen oder Türme), Erfüllung des Kapitelauftrages, produzierte Waren, Geheimaufträge und wertvolle Gebäude zu lukrieren gilt. Hier kann Fortuna für Frust sorgen, wurde die langfristige Planung auf eine spezielle Karte ausgerichtet, die jedoch unwahrscheinlicherweise nicht ins Spiel gelangt! Bitter – nochmal spielen, durchaus auch solo!

IDENTITY GAMES/NORIS: ESCAPE ROOM FAMILY: EDITION JUMANJI für 3 - 5 Rätselknacker

DÉJÀ VU AM SPIEL-TISCH?

Jesse ist spurlos verschwunden, die Ermittlungen verlaufen im Sand. Doch was ist das für ein Trommelgeräusch im Schrank, als ihr Jesses Zimmer durchsucht – und was ist das für eine altmodische Konsole? Kommt Ihnen das bekannt vor?

Natürlich, so oder so ähnlich läuft's im Film *Jumanji* ab, wobei die neue Version gemeint ist. Ebenso versuchen wir in drei aufeinander aufbauenden Abenteuern, zuerst rein, durch und dann raus aus Juman-

ji zu kommen. Jeweils eine Stunde haben wir Zeit, den Code zu knacken, indem wir die vier richtigen Schlüssel in den tickenden Decoder stecken. Falsch?! Eine Minute weniger Zeit – und bei 1.820 Kombinationen ist probieren keine sinnvolle Strategie. Das breit gefächerte Spektrum an Rätseln und Hinweisen bewältigen, heißt es – macht auch mehr Tüftel-Spaß! Dabei gilt es gemeinsam – was aufgrund der Vielfalt und Vielzahl notwendig ist – Logik-Rätsel, Buchstaben-Kombinationen, Origami, Papier-Schnipsel, Such- und Labyrinth-Rätsel zu lösen bzw. die richtigen Assoziationen zu finden. Hinweise, die auch als Bestätigung gern genommen werden, werden im Laufe der Zeit „freigegeben“ und auch das „Probieren“ ermöglicht es – moderat ein-



FAZIT

9+1*

THOMAS BAREDER

Escape Room Family: Edition Jumanji ist ein mit drei Abenteuern ausgestattetes

hochwertiges, klassisch-hektisches *Escape-Room* Spiel mit Decoder, das gut auf Familien als Zielgruppe abgestimmt ist und Team-Play voraussetzt. Alle Altersgruppen werden von den weit-gestreuten Rätseln bedacht, thematisch sind die Teenies bevorzugt. Ein gekonnter Mix!

* kompatibel mit allen

Escape Room Abenteuer

gesetzt – sich von Lösungstechnischen Sackgassen abzuwenden. ... Klappt's am Ende, ist die Freude schon groß – jedenfalls schwirren einem Rauten, Ziffern und Buchstaben durch den Kopf!



PROFESSOR PUZZLE/MOSES: GRAND HOTEL für 3 - 8 Ehrengäste

WER RÄTSELT SICH DURCH DIE EHRWÜRDIGEN RÄUMLICHKEITEN?

Seltsam. Da öffnet die einst prunkvolle Herberge wieder ihre Pforten – ist der lange verschollen geglaubte Sohn der Besitzer wieder zurückgekehrt? Was ist der wirkliche Grund?

Zu Beginn werden Einladungen an die Mitspieler verteilt und anschließend der Text „Die Ankunft“ vorgelesen. Danach wird der Timer gestellt und das Zimmer 1, hinter elfenbein-weißer, Gold umrandeter Flügeltüre aufgesucht. Ein stimmiger Text wartet dort auf uns und allerlei Material. Sind es Hinweise, Täuschungen oder praktische Helfer? Auch ein Tipp, der ein Fortkommen im Abenteuer ermöglicht, wenn alle „falsch abgebogen sind“, existiert. Gemütlich-interessiert, fast staunend-gespannt und weniger hektisch hanteln wir uns

durch's Hotel, bis sich in einem Show-Down das Geheimnis lüftet – hoffentlich zumindest! Sehr hübsch gestaltet sind die Genre-üblichen Rätsel in den Kuverts, designed im Stil der jeweiligen Zimmer. Für Raum 116, die Küche also, gilt es, Kuvert-technisch die Doppel-Türe zu öffnen und die vor dem Spülbecken neben den unzähligen Töpfen vorbereiteten Materialien zu sichten – Wow! Gut gelungen auch der Rätsel- und Aufgaben-Mix und die Setting-entsprechend reduzierte Hektik.



FAZIT

9/5**+1*

T. BAREDER

Grand Hotel ist ein sehr ansprechend und stimmungsvoll designed, klassisches *Escape-Room* Spiel für Freunde ab Teenager-Alter, in dem ein Geheimnis gelüftet werden soll. App- und Elektronik-frei, gefällt der Mix der vielseitigen, gut abgestimmten, weder zu leicht noch zu schwer geratenen Rätsel – 90 Minuten sollten dabei ausreichen!

* Material bleibt unversehrt

** in großer Runde

MOSES: FITZEK SAFE HOUSE *Gemeinsamer Nervenkitzel mit Kreuz-Gekritzel!*

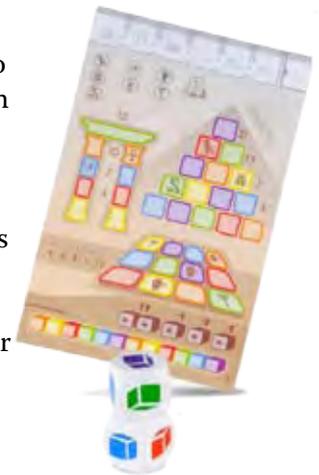
Wie auch beim großen Bruder gilt es, einen lästigen Verfolger abzuschütteln – kein leichtes Unterfangen, zumal alle das Safehouse rechtzeitig erreichen müssen. Trotzdem spielt jeder für sich auf eigenem Zettel und versucht jede Runde, mithilfe der gewürfelten Farbwürfel Aufträge zu erfüllen. Gelingt das nicht vollständig, ist an sich nichts verhackt, nur bringt einen das nicht weiter. Im Gegenteil: Jeder nicht erfüllte, begonnene Auftrag lässt den Verfolger ziehen! Ungewöhnlich dabei: Wie viele (Farb)Würfel gewürfelt werden, bestimmen die Spieler! Auch welche, inklusive Joker! Doch nicht „gratis“ - alles hat seinen Preis. Lohnt sich's wirklich oder holt uns dadurch der Verfolger eher ein? Wer ist am gefährdetsten und sollten wir vielleicht ein Hilfe-Feld aktivieren, ehe es zu spät ist? ► Wirklich herausfordernd und nicht einfach zu gewinnen – spannend!



NSV: ANUBIX *Pyramide, Bodenrelief und Triumphbogen!* Zwei

davon wollen wir fertigstellen und insgesamt am meisten punkten. Mit Bleistift & Zettel ausgestattet, starten wir ins (Farb)Würfelvegnügen, wo mittels Würfelwurf bestimmt wird, welche Farbsteine abgekreuzt werden dürfen. Freilich regelkonform, was die Sache tüftelig macht. Muss beispielsweise bei der Pyramide stabil gestapelt werden, verlangt das Bodenrelief stets doppelten und angrenzenden Platten-Verbau. In der Zahl

der benötigten Steine unterscheiden sich die Bauten ebenso wie bei den Siegpunkten, was also ankreuzen? Oft helfen da die lukrativen Symbolfelder, die dem Erstverbauer verlockende Extrapunkte beschern. Wer schnappt sie sich zuerst? Dumm, wenn die Würfel nicht passen – es sei denn, der Wunsch-Farbstein liegt im eigenen Steinbruch – ein clever erdachter, Fortuna kompensierender Mechanismus – vorne. Sei es zufällig oder naja, irgendwie taktiert. ► Zackig, knackig – perfekt für unterwegs!



SCHMIDT: GÖNNEN KÖNNEN von U. Blum & J. Merkl für 1 - 4 Gönner

WERTUNGS- ODER BONUSKARTE?

Alles dreht sich beim schlussendlich entscheidenden Karten-Erwerb um diese Frage: Die eine beschert mir bei Erfüllung Siegpunkte, die andere hilft mir beim Erfüllen von Bedingungen, bringt aber am Ende nichts – na, ja, unter Umständen doch!

Fünf bunte Würfel und viele bunte Karten, die entlang der Marktleiste offeriert werden, liegen vor uns. Mit dreien wird gestartet, neun, im 3x3 Raster angeordnet sollen es werden, was jedoch nur das Spielende einläutet, nicht den Sieger kürt. Der wird anhand der Punkte erfüllter Wertungskarten bestimmt, die beispielsweise pro gelber Karte in der Auslage, pro gleichfarbiger Karten-Reihe oder pro Bonus-Karte Punkte versprechen. Mittels fünf bunter Würfel gilt es Bedingungen wie „vier Dreier und drei Vierer“, „acht Wür-



fel mit Summe > 40“ oder „eine aufsteigende Reihe“, meist ergänzt mit Farb-Vorgaben, zu erfüllen. Alternativ können neue Karten – „Drilling“-Wurf vorausgesetzt – erworben werden, wie etwa Bonuskarten, die – nachdem sie erfüllt sind – uns z. B. dreimal erlauben, eine Würfel-farbe zu wechseln, den Wurf um 1 zu verändern oder die Kartenfarbe frei zu bestimmen. Wer clever ist, krallt sich eine Karte, die gleichzeitig Punkte bei bereits erworbenen Wertungskarten bringt – so eine solche vorhanden ist. Vielleicht also noch warten und Bedingungen abkreuzen – oder zocken und einfach ziehen! Bis zu zweimal nachwürfeln ist erlaubt. Doch „naschen“ dann die anderen mit, die einen Würfel mitnutzen dürfen. Will man den anderen das gönnen? Oftmals muss man,

doch tröstet einen die Freude des anderen und die Hoffnung, gleich in denselben Genuss zu kommen und aktiv als Passivspieler agieren zu können!

FAZIT

10

THOMAS BAREDER

Gönnen Können ist ein tüfteligtaktisches, abstraktes Würfelspiel für alle ab fortgeschrittenem Volksschulalter. Sowohl einfach im Zugang – dem cleveren, wie ansprechend-bunten Design sei Dank – als auch mit taktischem Tiefgang steht das Jonglieren mit Würfel-Wahrscheinlichkeiten im Vordergrund. Mehr als nur „für zwischendurch“ und auch solo ein echter Süchtigmacher – TOP!



BELEDUC: BANDITTI von Karin Hetling für 2 - 4 kleine Räuber
Räubersack voll – das ist toll!

So ein Saustall – die Wurst liegt im Badezimmer, die Öllampe steht im Schlafraum und der Hut findet sich in der Küche. Das erschwert natürlich unsere gegenseitigen Raubzüge. Wer hat beim Fragen und Kombinieren die Nase vorn und ergattert zuerst fünf Beutestücke?

„Ist dein Geld im Keller? Nein? Dann vielleicht im Schlafzimmer? Bingo, her damit! Hm, eine Frage noch übrig: Sind deine Schlüssel vielleicht in der Küche? Nein? Das muss ich mir merken!“ Jeder Spieler versteckt im eigenen, zuvor zusammengebauten Räuberhäuschen fünf Gegenstände, einen pro Zimmer. An der Reihe würfelt man und darf 1-3 Fragen stellen oder mit Glück sogar ein Geschenk verlangen. Wer seinen Sack zuerst mit fünf Gegenständen gefüllt hat, gewinnt. In der Profivariante dürfen mehrere Beutestücke

dasselbe Zimmer belegen - knifflig! Im Spiel zu zweit funktioniert das Merken, wo welche Gegenstände versteckt sind/waren, noch ganz gut – zu dritt oder viert kommt man da schon mehr ins Schwitzen: „Waren die Schlüssel von Lilli jetzt im Bad oder in der Küche?“ „Habe ich Timo gefragt, ob die Wurst im Keller liegt oder ob sich seine Öllampe im Wohnzimmer befindet? Oder war das Lea?“ Gar nicht einfach, auch nicht für Erwachsene – vor allem, wenn geschummelt wird. ☺



9+*

KARIN BAREDER

Banditti ist ein lustig-spannendes Memo- und Versteckspiel für alle ab etwa vier Jahren mit hohem Aufforderungscharakter. Besonders hervorzuheben sind die sehr robusten Häuschen in unterschiedlichem Design, die auch zum freien Spiel und zu gemeinsamer Kommunikation anregen. Gefördert werden Wortschatz und sprachliche Bildung, räumliche Orientierung und Merkfähigkeit.

* hochwertiges Spielmaterial

HABA: WUNDER-KESSEL von A. Oppolzer & S. Kloß für 2 - 4 Zauberlehrlinge
Krötenspilz und Unkenlaich – Zaubertrank gebraut sogleich!

Heute findet in der Zauberschule Magica die große Zauberprüfung für alle Lehrlinge statt. Wir versammeln uns daher am Zauberberg um den großen Wunderkessel und zaubern drauflos. Wer hext am besten alle gerade benötigten Zutaten herbei und behält den Überblick, wenn die Farben sich wieder mal ändern?

Herzstück ist der im Schachteldeckel aufgebaute Wunderkessel mit Löchern und Drehscheibe. Neben das Spiel kommen verdeckt 20 Zutatenplättchen; die eigene Spielfigur gibt vor, welches aufgedeckt werden muss. Du findest den gesuchten gelben Hexenwurm? Super, zieh drei Felder und nimm eine Zaubermünze – drei davon ergeben einen Trank! Dein Hexenwurm ist rot? Prima, zwei

Felder vorwärts. Die Farbe stimmt, aber es ist ein Drachekristall? Zieh ein Feld weiter. Du ziehst eine blaue Löwenfischgräte? Sieh dir ein beliebiges Plättchen an. Nach jeder kompletten Runde, die ein Lehrling dreht, braut er einen Zaubertrank. Danach dreht sich der Kessel weiter, wodurch alle Zutaten die Farbe wechseln. Der erste mit drei Zaubertränken (unterschiedlich oder gleichfarbig) wird Lehrling des Jahres! Das Memorieren der Zutatenplättchen ist eine größere Herausforderung, als man denken mag. Da kommen auch erwachsene Mitspieler ordentlich ins Schwitzen – Konzentration gefragt!



FAZIT

8/5*

KARIN BAREDER

Wunder-Kessel ist ein buntes, Kinder eher herausforderndes, cleveres Memo- und Laufspiel für alle ab Vorschulalter, besser ab erster Schulstufe. Gefördert werden Farberkennung und -benennung, Gedächtnis und Merkfähigkeit sowie die Auge-Hand-Koordination. Ein wenig Ausdauer sowie Konzentrationsfähigkeit sollte Kind schon besitzen, sonst wird es mühsam!

* für kleine Zappelphilippe



AMIGO: GRIZZLY von A. Oppolzer & S. Kloß für 2 - 4 Bären

Zu Tisch, heut' gibt's Fisch!

Schnell zu den Wasserfällen! Dort tummeln sich gerade besonders viele Lachse, welche flussaufwärts springen. Doch Vorsicht: An der Kante zum Wasserfall ist es rutschig!

Gelingen simuliert das Spielmaterial einen Wasserfall, Felsen und Flussverläufe, ansprechende Grafik und einfacher Einstieg sorgen für hohen Aufforderungscharakter. Wer dran ist, würfelt mit Farbwürfeln, die uns sagen, wo wie viele Lachse kommen, oder ob uns eine Strom-

schnelle – Platsch!! – überraschend den Wasserfall hinunterspült und alle ungesicherten Lachse verlieren lässt – so ein Pech! Also immer wieder sichern und sich nicht zu weit nach vorne wagen – doch ein großer Lachsfang ist doch ein wenig Risiko wert, oder? Werden zu oft die Wasserströmungen gewürfelt, kann schon mal Frust aufkommen, meistens jedoch klappt alles und die Bären machen fette Beute. Schnell gespielt, gleich noch mal!



FAZIT

9/6*

KARIN BAREDER

Grizzly ist ein einfaches, toll gestaltetes, leicht zockiges Sammelspiel für die ganze Familie ab Volksschulalter. Die kurzweilige, minimal taktische Rutschpartie macht allen Spaß, weil's einfach ist! Gefördert werden Mengenerfassung, erstes Zählen, einfache taktische Überlegungen (wohin ziehe ich meinen Bären?), sowie Auge-Hand-Koordination. Passt!
* zu zweit

PIATNIK: PIFF PAFF & FRIENDS von B. Ross & D. Ullman für 2 - 4 Meerestiere

Blubb, blubb – du bist es!

Fangen unter Wasser ist ein tolles Spiel – doch wer ist eigentlich aktuell gerade Fänger? Was, ich bin dran? Bloß schnell jemanden erwischen, denn wenn das Horn ertönt, ist ein Blubberbläschen weg – und das wollen wir nicht!

Zwölf Plättchen mit Kugelfisch Piff Paff und seinen Freunden werden unter den Mitspielern aufgeteilt, dazu gibt's noch drei Blubberbläschen. Der elektronische Timer wird gestellt und Piff Paff ist erster Fänger. Schnell eine Karte aufdecken: „Ha, die Krabbe ist dran – wo ist sie denn nur? Ach, hier hast du dich versteckt, du bist es!“ Der Besitzer der Krabbe deckt nun seinerseits

eine Karte auf und sucht wie sein Vorgänger das passende Plättchen und somit den nächsten Fänger, der erneut fortsetzt. Jäh gestoppt wird der hektische „Fisch-Fang“ erst durch den Timer – Pech, wenn man gerade dran war, denn das kostet ein Bläschen. Hoffentlich hab' ich noch welche, denn sonst war's das! Da trösten selbst die liebevoll gezeichneten Meerestiere-Abbildungen kaum, doch ist eine Revanche schnell neu gestartet und schon heißt es wieder: „Du bist es!“



FAZIT

9

KARIN BAREDER

Piff Paff & Friends ist ein einfaches, sehr hübsch designtes, hektisches Reaktionsspiel für die ganze Familie ab Vorschulalter, das etwas an den Klassiker Tic-Tac-Bumm! erinnert. Geschult werden Reaktionsschnelligkeit, genaues Hinschauen, Aufmerksamkeit und Konzentration, sowie Auge-Hand-Koordination.

SPIELEFAIBLE: AIRSHIP CITY von Masaki Suga für 2 - 4 Luftschiffingenieure

UP IN THE AIR!

Luftschiffe und öffentliche Einrichtungen wollen wir konstruieren, um den real gewordenen Traum einer Stadt über den Wolken allen zu ermöglichen. Ja, dafür kommen sogar Schenkungen infrage! Doch verkauft bringt das Luftschiff bare Münze – was also tun?

Zwanzig Runden stehen uns bevor, in denen wir abwechselnd unsere Arbeiter (nicht so frei, wie wir möchten) über die 16 Aktionsfelder bewegen, um Rohstoffe zu sammeln, (damit) Luftschiffe, öffentliche Einrichtungen oder größere Werkshallen zu bauen.

Neben Siegpunkten bringen diese unterschiedliche Vorteile, wobei der Luftschiff-Bau anfangs und eigentlich fast durchwegs im Vordergrund steht. Gold bringen diese, werden sie verkauft, und zwar je mehr, je seltener sie bisher verkauft wurden; Siegpunkte und Vergünstigungen für den Bau (bzw. auch Bau-Bedingung) weiterer Schiffe, werden sie der Stadt geschenkt.

Situation, strategisches Kalkül oder gar ein Masterplan entscheiden, was zu bevorzugen ist, anfangs jedoch meist mehr ein Intuitiv- oder Herdentrieb-Entscheid. Rasch und keineswegs zu spät wird klar, dass es ohne Investitionen schwer werden wird, ein dritter, vielleicht so-

gar ein vierter Arbeiter sich meist lohnen. Nicht nur mehr agiert kann dann werden, nein, die Wunschfelder „rücken näher“ und das „Mitnaschen“ bei den anderen wird wahrscheinlicher.

MITNASCHEN?

Generell gilt nämlich: Befindet man sich auf einem Rohstofffeld, so kassiert man einen Rohstoff-Bonus, wenn ein anderer Arbeiter auf dem Feld landet. Insbesondere beim immer knappen Getriebe ist das sehr erfreulich. Deshalb sträuben sich die Mitspieler dagegen, weichen mitunter auf ein anderes Feld aus, verzögern eine Runde oder machen ganz etwas anderes. Ebenso reizvoll auch die Möglichkeit, gegen Getriebe die Aktionsfelder zu verschieben, um diese neu und besser für die eigenen Zwecke zu arrangieren – in einer Luft-Stadt geht das! Dabei lässt sich zudem mehr oder weniger ganz nebenbei in des Gegners Suppe spucken, insbesondere,



FAZIT

9/8*

THOMAS BAREDER

Airship City ist ein sympathisch und innovativ gestaltetes Entwicklungs- und Mehrheitenspiel für ambitionierte Freundesrunden ab Teenager-Alter auf spannend-innovativer W(orker)-Placement Basis. Entfernt an *Das verrückte Labyrinth* erinnernd und besser als *W-Movement*-Mechanismus bezeichnet, ergeben sich immer wieder neue Situationen, mal hilfreich, mal hinderlich. Gut, wer im Detail strategisch flexibel bleibt, jedoch grundsätzlich einem Plan folgt!

* bei unterschiedlichen Spielstärken

wenn beim Betroffenen Getriebe-Mangel herrscht.

Hat man sich weit genug entwickelt bzw. kommt das Ende näher, rückt der lukrative, aber Rohstoff-intensive Bau einer öffentlichen Einrichtung zunehmend ins Zentrum. Meist ist ein Werkshallen-Ausbau nötig, denn Punkt-genaues Kalkulieren gelingt nicht leicht. Ist Gold gefragt, sind neben Auftrags-Erfüllungen auch Schiffs-Verkäufe höher entwickelter Wohn-, Fracht- oder Luxus-Luftschiffe gefragt, die die Kasse richtig klingeln lassen. Wer diese dabei stark vergünstigt hatte bauen können, hat nicht die schlechteste Taktik gewählt. Ob's für den Sieg reicht? *The answer is blowing in the wind!*

HCM KINZEL: TRUTH BOMBS für 4 - 8 bombige Antwortenfinder

EXPLOSIV? MITUNTER. EHRlich? VIELLEICHT. WITZIG? AM LIEBSTEN!

Mit viel provokantem Potential ausgestattete Frage-Karten gilt es mit Bezug auf die Mitspieler zu beantworten und auf dem ihnen zugeordneten Zettel zu notieren. Wird am Ende jemand meine Antwort wählen?

Frage-Karten wie beispielsweise „Wie würde der Dokumentarfilm über die Person heißen?“ oder „Was denkt die Person, wenn sie in den Spiegel schaut?“ bilden jede Runde das Set – eine Frage weniger als Mitspieler, sich selbst lässt man aus. Warum? Schließlich muss jeder am Ende wählen, welche der Antworten zu den verschiedenen Fragen ihn betreffend ihm am meisten zusagt und von wem diese ist. Ob das die richtigste, kreativste oder lustigste war, ist nicht vorgegeben – oft ist es die, bei der man den Antwort-Geber am ehesten zu erkennen glaubt, mitunter aber auch die originellste oder witzigste, man will ja schließ-

lich Spaß haben. Welche Antwort würden Sie also bei einer Frage wie „Bei welcher Form der Folter würde ich alles gestehen?“ belohnen? Wenn mir Dirty Harry seine 42er Magnum mit den Worten „Make my day“ an meine Schläfe hielte, ich einen Skorpion-Schwanz-Cocktail trinken sollte, einer Karaoke Darbietung von Marko Arnautovic von *La Paloma* zuhören oder ich mir von Kerstin die Abseits-Regel erklären lassen müsste? Meist rücken die Punkte in den Hintergrund, was inhaltlich besonders sachlich Spielende mitunter frustrieren kann, werden die kreativsten Brüller doch eher belohnt. Allerdings zu Recht, wie ich finde! 😊



FAZIT

9/5*/10**

THOMAS BAREDER

Truth Bombs ist ein meist sehr witzig-unterhaltsames Partyspiel rund um vielleicht unliebsame Wahrheiten und originelle Provokationen für heitere Freundesrunden. Kann ins Skurril-Absurde kippen, Tränen lachen nicht ausgeschlossen! Zündet besser in gemischten Runden! * sachlich gespielt **in gemischten großen Runden mit „echten Schlingeln“

MOSES: SMALL TALK BINGO von M. Teubner & J. Merkel für 4 - 8 Plaudertaschen

QUASSELSTRIPPEN UND PLAUDERTASCHEN AUFGEPASST!

Jetzt könnt ihr hemmungslos drauflos plappern und euch eurer Zuhörer sicher ein. Sich mal richtig auslassen und raussagen zu allen möglichen Themen und sämtlichen Klischees fröhnen – herrlich, nicht?

Plauderkarte gezogen und losgequasselt – nein – noch kurz den Nicht-Plauderern Zeit gegeben, das Thema zu erfassen und neun Begriffe zu notieren, ehe es losgehen kann. Aber was sind das für Themen, über die wir zwei Minuten plaudern sollen? Einmal quer durch den Gemüsegarten, würde ich sagen: Von vielleicht etwas Hintergrundigem, etwa „Sag mal, warum würdest du bei einem Casting mitmachen?“ über Sachliches wie „Ein Roboter fürs Staubsaugen, must-have oder überflüssig?“ zu Pikant-Witzigem, z. B. „Was sind totale

No-Goes in einer Beziehung?“ oder „Du bist total süchtig nach ...“. Der Grundtenor ist aber eher harmlos, sodass ein unbeschwerter Zwei-Minuten-Plausch tatsächlich kein Problem ist. Doch meist dauert es nicht so lange, vor allem in großer Runde, ehe einer „Bingo!“ ruft und damit anzeigt, dass er drei seiner neun zuvor notierten Begriffe in einer Reihe abkreuzen konnte, weil sie im Gespräch gefallen sind. Meist ist es ein Vorteil, wenn man die Plauderer kennt, sonst bleiben einem nur Klischees – mitunter aber sogar die bessere Taktik!



FAZIT

8/7*

THOMAS BAREDER

Small Talk Bingo ist ein super-einfaches, wunderbar geselliges Kommunikationsspiel für Freunde rund ums Quatschen über Gott und die Welt, bei dem die Plaudertaschen so richtig im Mittelpunkt stehen – schade, dass es nur zwei Minuten sind!

* wenn nicht frei geplaudert wird bzw. zu viert

SMART GAMES: LOGIK LOK LILI

Alles sortieren und einsteigen – Zug fährt ab! Der hübsche 3D-Zug bietet je nach Aufgabe Platz für unterschiedliche Teile. Einzelne Halb-Kuben bzw.



Halb-Zylinder oder Sternen-Prismen, oder auch zusammenhängende derartige Formen gilt es, Aufgaben-getreu einzusortieren, wobei die Darstellung der Aufgabe, nämlich Schräg- oder Seitenansicht oder aus der Vogelperspektive, den Schwierigkeitsgrad

definiert. In Stufe Master bleibt auch unklar, welcher Waggon zu verwenden ist – nicht ganz einfach für unsere Kleinsten! ► Grandiose Haptik, ideal für (Kindergarten)Kinderhände, lädt der bunt-lustige Zug um Lok Lili gleich zum freien Spielen ein. Mit Erwachsenen-Unterstützung gelingt auch der Schritt zum Logik-Spiel. Farb- und Formerkennung, erstes logisches Denken und auch Auge-Hand-Koordination werden im Vorschul-Lernspiel trainiert.

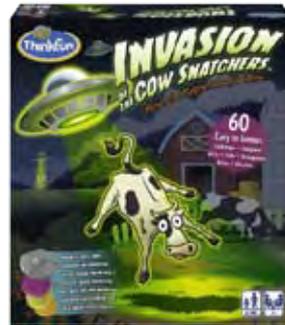


THINK FUN: INVASION OF THE COW SNATCHERS



UFO schnappt Kuh, und Bulle dazu! Friedlich grasen die sympathischen Wiederkäuer in Bauernhof-Nähe. Mal getrennt durch Hecken, mal

durch Zäune, mal durch Scheunen. Doch die Idylle trägt. Hinter dem Weizenfeld, dem Kornspeicher oder sonstwo lauern wir Aliens darauf, die uns völlig fremden aberwitzigen Kreaturen zu fangen. Dabei stören uns die unterschiedlich hohen Hindernisse, die unsere Radar-unterflie-



genden UFOs mit zu vielen „angedockten“ Kühen nicht mehr passieren lassen. Auf die richtige Reihenfolge kommt's dabei an und vor allem gilt: Der rote Bulle zuletzt! Entscheidend also, welche Kuh zuerst geschnappt wird vom Ufo ... ► Die diesjährige Neuheit vom „Genre-Erfinder“ stellt eine skurrile Story in den Vordergrund. Technisch überzeugend umgesetzt mit auf Plexiglas-Plattform schwebenden Magnet-Ufos, gefällt das bunte Design insgesamt. Etwas aufwändig im Aufbau und nicht ganz so einfach in der Anwendung des „Try-and-error“-Prinzips sind die Aufgaben auch für Genre-Einsteiger (ab Vorschulalter) nicht allzu fordernd, wenngleich die schwierigsten 20 Aufgaben schon einiges an Hirnschmalz abverlangen. Faszinierend, originell, witzig! 38 Bonus-Aufgaben im Netz!

MOSES: TETRA-GENIAL

Analog folgt digital auf analog! Tetris, der Videospiele-Klassiker aus den 1980er Jahren basiert auf dem Puzzle-Spiel Pentomino, einem Solo-Tüftel-Spiel rund um die Anordnung von Polygonen



aus je fünf Quadraten. Auch um die Anordnung von Teilen geht es in Tetra-Genial, das uns 54 Logik-Herausforderungen in fünf Schwierigkeitsgraden auf unterschiedlichen Spielflächen gibt. Knifflig, aber man kommt rein! ► Weniger verspielt und deutlich sachlicher spricht die neuartige Tetris-Pentomino-Kombination eher Erwachsene an, wenngleich auch fortgeschrittene Volksschüler Gefallen daran finden

könnten. Sicherlich etwas tüfteliger als andere Logik-Spiele bleibt der Zugang jedoch erfreulich einfach – ein solider Tüftel-Spaß!





Beginnend mit dieser Ausgabe startet eine neue Rubrik, die Vorab-Beiträge der Online-Zeitschrift **win** präsentiert, die vor vielen Jahren ins Leben gerufen wurde und von der Wiener Spiele Akademie herausgegeben wird. Diesmal in der Auslage: ein kooperatives Kartenspiel-Schmankerl!

KOSMOS: DIE CREW von Thomas Sing für 3 - 5 Raumfahrer

REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN!

Astronauten vor dem Diamantring einer Sonnenfinsternis als Cover, ein eher neutraler Titel und auf der Rückseite der Hinweis auf ein kooperatives Stichspiel. Wie bitte? Kooperation und Stichspiel? Klingt im ersten Moment wie ein Widerspruch. Doch dieser Widerspruch entpuppt sich als sensationelles Spiel mit viel Spielwitz und auch Spielspaß mit überraschenden Effekten.



Die 40 Karten, 1-9 in vier Farben plus vier Raketenkarten 1-4, werden gleichmäßig an alle verteilt. Aus dem Logbuch mit 50 Missionen sucht man sich eine aus, empfohlen wird natürlich, beim ersten Spiel mit Mission 1 zu beginnen. Für jede Mission liegt die entsprechende Anzahl Auftragskarten aus; der Spieler mit Rakete Wert 4 ist Kommandant der Mission und wählt, falls mehr als eine Auftragskarte ausliegt, als Erster einen Auftrag, die anderen Spieler wählen weitere im Uhrzeigersinn bis alle vergeben sind, unterschiedlich viele Aufträge pro Spieler sind möglich. In manchen

dant spielt aus, es gilt Farbzwang ohne Stichzwang, Raketen sind Trumpf und stechen jede Farbe. Ein Spieler kann jederzeit vor einem Stich sein Funkplättchen nutzen, um Informationen über eine Karte zu geben. Er legt sie aus und legt das Funkplättchen darauf, je nach dessen Position ist die Karte seine höchste, niedrigste oder einzige Karte ihrer Farbe; er kann sie weiterhin jederzeit in seinem Zug spielen und nimmt als Platzhalter eine Erinnerungskarte auf die Hand.

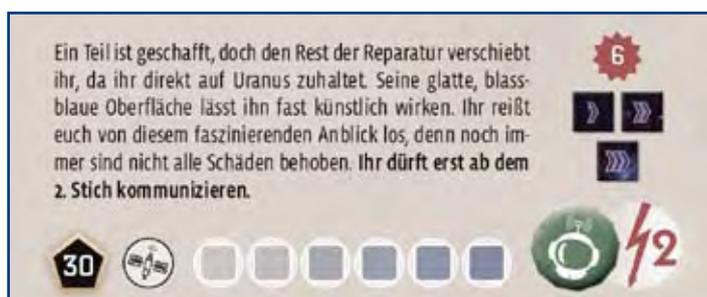
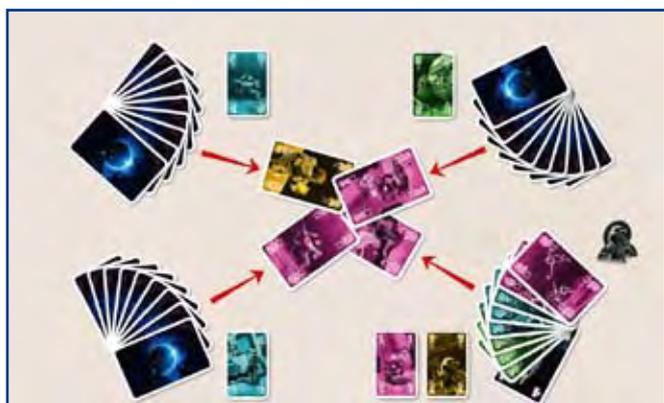
Weitere Kommunikation zu Karten ist nicht erlaubt. Man kann die Mis-

FAZIT

10

DAGMAR DE CASSAN

Die Crew ist ein genial-innovatives, kooperatives Stichspiel für Freunde ab Teenager-Alter. Sehr spannend sind gute Taktik und Strategie bei moderatem Glücksfaktor für die hoch-kommunikative wie interaktive Erfüllung der Raumfahrt-Mission nötig – macht enorm viel Spaß!



Missionen gibt es noch Auftragsmarker, die Aufträgen zugeordnet werden, z.B. die Reihenfolge, in der man sie erfüllen muss.

Am besten erklärt man das Spiel mit Beispielen:

Wir haben zwei Aufträge, z. B. einer der Spieler muss einen Stich machen, der die grüne 2 enthält, und diesen Auftrag als ersten Auftrag der Runde erfüllen. Der Komman-

sionen als Kampagne spielen und die Anzahl Versuche pro Mission notieren oder beliebig eine einzelne Mission wählen.

Und hier stoße ich nun an die Grenzen einer schriftlichen Rezension - ich wünschte, ich könnte den Spaß, die Spannung, das Nägelkauen, ob meine Freunde verstanden haben, was ich ihnen mit der Information „meine einzige gelbe Karte“ sagen will, vermitteln. Die Missionen sind

toll variiert, es gibt sogar eine ohne Auftrag, in der der Kommandant nach dem Gesundheitszustand seiner Crew fragt, wir antworten je nach Kartenhand mit gut, ausgezeichnet oder miserabel usw., und der Kommandant wählt anhand dieser Aussagen ein Crewmitglied das krank ist und die Mission ohne Stich beenden muss.