

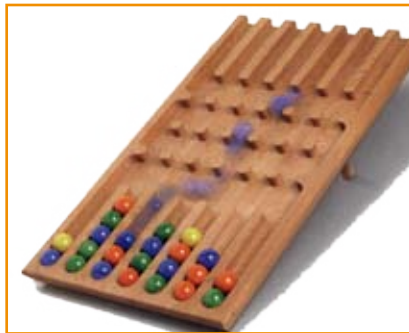
GERHARDS: GALTONI von Ingo Althöfer für 2 - 3 Kugel-Beobachter

WOHIN WIRD DIE KUGEL FALLEN?

Ein Galtonbrett, auch Zufallsbrett oder Galtonsches Nagelbrett genannt, ist ein mechanisches Modell zur Demonstration und Veranschaulichung der Binomialverteilung, die in vielen Zufallsexperimenten eine Rolle spielt. Und das kombinieren wir mit der Siegbedingung von 4 gewinnt! - voilà!

Vier Kugeln der eigenen Farbe gilt es, in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bringen. Dazu müssen diese jedoch erst (blind) gezogen werden. Besser selbst, denn wenn unser Gegenspieler sie zieht, dann versucht er diese sicher ungünstig zu platzieren für den Kugellauf. Doch kann er das überhaupt? Ist der Lauf nicht zwingend zufällig? Ja, aber die Ausgangsbahn bestimmt schon, wohin

es überhaupt gehen kann. Dementsprechend lassen sich die Chancen gut errechnen – oder einfach beobachten und damit besser verinnerlichen. Joker-Kugeln bringen etwas „Spannung“ in das angenehme „Klacken“, das auch Oma, Opa oder Urli gern am Spiel mit dem (Ur-)Enkerl gemeinsame Freude und Faszination haben lässt. Haptisch wie optisch kaum zu überbieten!



FAZIT

9* / 6+1**

THOMAS BAREDER

Galtoni basiert auf einem gerne zur Veranschaulichung von Wahrscheinlichkeitsverteilung eingesetzten Zufallsbrett und fasziniert nicht nur deswegen Kinder und Erwachsene, sondern auch aufgrund der wunderschönen Verarbeitung. Durchaus Generationen verbindend und jedenfalls beruhigend! * als Veranschaulichung ** Verarbeitung

IELLO: FLYIN' GOBLIN von Corentin Lebrat für 2 - 4 Goblin-Anführer

KATAPULTIERE GOBLINS!

Als Anführer einer Goblin-Armee wollen wir die Burg voller Schätze erobern. Doch wie den Feind überraschen, wo unerwartet zuschlagen? Ich hab's: Jeder weiß, dass Goblins nicht fliegen können. Genau deshalb greifen wir aus der Luft an!

Da unsere Flugtechnik noch nicht perfekt ist, katapultieren wir mal testweise einige Male quer über den Tisch, mitunter sogar quer durchs Zimmer und ho endlich nicht ins gefüllte Saftglas, wenngleich die niedlichen Holzgoblins das sicher überstehen würden – ein „Bru-haa!“ wäre jedenfalls garantiert, ein Abgleiten in eine wilde Katapultschlacht nicht ausgeschlossen – lustig wär's allemal. Doch wir haben einen Auftrag und der liegt aufgebaut in der Spielschachtel vor uns: Die Burg mit dem König obendrauf anzugreifen, die in den verschiedenen Kammern wartenden Schätze zu plündern und ein vierstufiges Totem auf einem Burgdach zu bau-

en. Gelingt letzteres, darf der Sieg ebenso bejubelt werden, wie nach dem Erbeuten von 25 Diamanten. Aber mit nur zwei Goblinsoldaten wird das lang dauern! Genau, deswegen werden mit ergatterten Münzen neue Soldaten, Hauptmänner, ja sogar Räuber angeworben, die dann gleich zum Einsatz kommen. Ebenso wenig gratis ist das Totem und es gilt abzuwägen, welche der Siegbedingungen man ansteuern soll. Hat man den Katapult-Dreh heraus, kann's mit der Diamantensammlung klappen. Doch ebenso wie beim Totem, das von „fehlgeleiteten“ Fluggoblins zerstört werden kann, ist die Diamantenbeute auch nicht sicher. Katapult fertig – los!



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Flyin' Goblin ist eine skurril-witzige, aber clever durchdachte Kombination aus Geschicklichkeits-, Action- und taktischem Sammelspiel für alle ab Volksschulalter. Zudem passen Design und Konzept perfekt zum wild-originellen Fantasy-Szenario. Bravo!

Hinweis: Kleine Hände beim Münzen-, Diamanten- oder Absturz-Opfer-Grabschen bevorzugt!

MOSES: FLUCHT AUS DEM STARLINE EXPRESS von Professor Puzzle Ltd

FINDE DIE BLACK WIDOW, KNACKE DIE „RAG TAGS“!

London, Victoria Station. Umgeben vom Dampf der Lokomotiven steigst du in den Zug nach Wien ein, Urlaub im Sinn. Als du beim Ticket-Lösen von einer Umleitung über Paris erfährst, ahnst du noch nichts Schlimmes. Doch irgendwie kommen dir die Gesichter in deinem Abteil bekannt vor. „Miss, ein Telegramm für Sie!“ – raunt der Schaffner – „Dringend!“

„Unser Spitzel hat uns informiert, dass die „Rag-Tag“-Bande nach Paris aufgebrochen ist, um die gestohlene Diamanten-Halskette zu verhökern – sammle Beweise gegen sie!“

Mit diesen Zeilen platzt dein Traum, einen entspannten Urlaub anzutreten, doch als ehrgeizige Kriminalreporterin des „London Herald“ nimmst du die Herausforderung an und gehst das Dossier durch, das

dich auf den letzten Stand der Raub-Ermittlungen und zu den Bandenmitgliedern bringt. Die Zeitstress-freie Jagd nach Hinweisen führt uns von Waggon zu Waggon, wo – sehr ansprechend, thematisch meist an die Waggonarten angelehnt und übersichtlich sortiert – Rätsel und ungelöste Aufgaben auf uns warten. Doch egal ob Gepäck-, Panorama-, Speise, Steuer- oder Schlafwagen – zerstören müssen wir nichts und die vielseitigen Rätsel, die auch Geschicklichkeit erfordern, bleiben weiter verwendbar. Will einem mal gar keine Lösung einfallen, hilft im Notfall sogar ein Lösungs-Kuvert. Umsichtig und perfekt für Einsteiger – auch Genre-Kenner werden sich leicht von der Atmosphäre begeistern lassen! Mehr davon!



FAZIT

9*/8

THOMAS BAREDER

Flucht aus dem Starline Express ist ein detailverliebtes, atmosphärisch gestaltetes, nicht allzu schwieriges Escape-Room Spiel mit spannender Story, für Freunde und Familien ab Teenager-Alter. Bestückt auch mit Gerne-Infos, dazu behutsamer „Führung“ und vielen Hinweisen – ideal für Genre-Einsteiger!

* Genre-Einsteiger

für 2 - 5 Betty Wilsons (Reporterin)

SCHMIDT: BREAK IN – AREA 51 von Playmonster LLC für 1 - 6 Alien-Steuerer

AGENT 89756 AUF DER SUCHE NACH SEINEM RAUMSCHIFF

Uff – irgendwie ist es uns zwar gelungen die Muldavianer daran zu hindern, ein Wurmloch in diesem Sonnensystem zu erschaffen, doch wo ist unser Raumschiff geblieben? Was? Die Erdlinge basteln daran rum? Sag mir wo, K.I. des Raumschiffs! In Area 51 und zwar in ...brrrrxxx... . Verdammt, Verbindung abgerissen, aber ich komme!

Unsere Aufgabe: Einbruch in das Militär-Sperrgebiet, Raumschi finden, es flottmachen und abhauen von diesem Müll-Planeten! ... und wir starten damit gleich mit dem Öffnen des Schachteldeckels, wo wir erkennen,



dass der Inhalt die perspektivisch von jeder Schachtelseite gezeichnete Militärbasis darstellt – inklusive Vogelperspektive von oben. Clever! Schon geht es los mit der ersten Aufgabe, um an den Wachen vorbei zu kommen – oha!

Wir können die Erdlinge telepathisch beeinflussen. Doch zerschneiden wir vorerst mal den Zaun, aber wo? Dann gilt es, den richtigen Hangar herauszufinden und ins Gebäudeinnere vorzudringen. Was hier doch für Sachen herumliegen, hoffentlich helfen uns diese beim Knacken des Farb-Symbol-Zahlen-Codes. Irrtum? Dann schnell einen

Blick durch den Rotlichtfilter auf die Hinweiskarte werfen, zuerst mal Hinweis 1 gecheckt, vielleicht brauchen wir die anderen nicht. Gut, weiter! Aber wo ist der geheime Tunnel, wer verdammt ist diese Katze und was machen Rüstungsteile eines Muldavianers hier? Ähnlich einer Babuschka-Puppe dringen wir „Ebene“ um „Ebene“ tiefer ins Schachtelinnere vor, vorausgesetzt, man löst die Rätsel und deutet die Hinweise richtig. Clever und spannend zugleich, bis am Ende unser Raumschi auf uns wartet und



FAZIT

9/5*+1**

THOMAS BAREDER

Break In – Area 51 ist ein gut zugängliches, Zeitstress- und App-frei gespieltes Escape-Spiel für Freunde & Familie ab Teenager-Alter mit ungewöhnlicher, „verkehrter“ Story. Nicht simpel, aber auch nicht zu schwierig bei den Rätseln und sogar mit haptischen Elementen ausgestattet, punktet das mehrmals spielbare Event mit Vielseitigkeit und variablen Enden. Top!

* solo ** Konzept und Material

wir starten können – oder auch nicht, denn der Hilferuf unserer KI, der uns erreichte, ist nicht grundlos abgerissen!

PEGASUS/SPIELWIESE: MICRO MACRO CRIME CITY von Johannes Sich für 1 - 4 Detektive

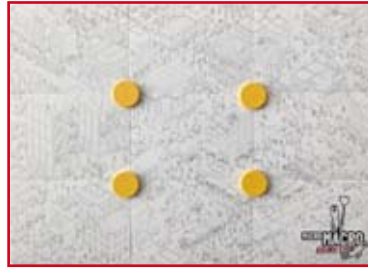
LICHT AN UND LUPE GEZÜCKT!

In *Crime City*, dem vermeintlich beschaulichen Städtchen, wimmelt es von Verbrechen, die es aufzuklären gilt. Und zwar durch euch, liebe Detectives!

Herr Katz ist beim Neptun-Brunnen ermordet worden, Herr Nickel spurlos verschwunden, die Bank ausgeraubt und eine Frau erschossen... und was treibt dieser maskierte Rächer bei der Würstelbude? 16 Kriminalfälle gilt es für uns, nacheinander zu lösen.

Wo fangen die Ermittlungen an, wen verhören wir und wie kommen wir an die Indizien? Das brauchen wir nicht, denn alles findet sich am Stadtplan. Wie bitte? Ja, der im Comic- und Wimmelbild-Stil gezeichnete Plan der Stadt besteht aus un-

zähligen Szenen, die Hinweise und Tat-Hergänge offenbaren, sucht und folgt man der Story aufmerksam. „Im Osten der Stadt ist ein Auto-Unfall passiert, finde ihn!“ heißt es auf der Einstiegskarte eines Kriminalfalls, die rückseitig die Lösung aufweist und die nächste



Such-Aufgabe stellt, sodass der Fall rückwärts aufgerollt wird. Dadurch entsteht eine Assoziationskette, mit der am Ende das Verbrechen aufgeklärt wird/werden soll. Genial, originell und keineswegs immer offensichtlich!

FAZIT

10* / 8+1**

THOMAS BAREDER

Micro Macro Crime City ist ein völlig neuartiges Deduktiv-Suchspiel mit Suchtpotential ab Teenager-Alter¹, das uns anhand eines überdimensionalen (Wimmel-)Plans im Comic-Stil solo oder gemeinsam Verbrechen um Verbrechen in steigenden Schwierigkeitsgraden aufklären lässt. Bitte mehr davon!

¹aufgrund der konkret thematisierten Schwerverbrechen aus unserer Sicht trotz Comic-Design nicht ab 3. Schulstufe wie vom Verlag angeführt

* Suchrätsel-Fans ** beigefügte Lupe, Erklärung bereits auf der Schachtel

NORIS: CRIME STORY: VIENNA von Peter Prinz für 1 - 6 (4) herumsitzende Kommissare

WIEN, UNBLUTIG

Jetzt ist schon wieder was passiert! Mord? Nein, bloß der Tresor eines ohnehin bereits (natürlich) Verstorbenen wurde geknackt. Kein Wunder, dass dieses Verbrechen weder für den Brenner, noch für den Lemming, noch für den Kottan, noch für den Metzger, noch für Mira Valensky, noch für Max Liebermann und Oskar Rheinhardt interessant genug erscheint – also müssen wir ran!

Wer hat den Tresor aufgebrochen, wie(so) und warum? Zu diesem Zweck „befragen“ wir Verdächtige und Zeugen mittels insgesamt 55 Karten. Jede Antwort bzw. das Vorlesen einer Karte kostet jedoch (virtuelle) Zeit – ein schönes und stimmiges spielmechanisches Zitat aus *Jenseits von* eben (fg 1/2007) – und alle zu befragen, wird sich zwischen 8:30 und 17 Uhr nicht ausgeben. Also müssen wir diskutieren und uns entscheiden, welchen Hinweisen wir tatsächlich nachgehen

bzw. wen wir vor unserem gemeinsamen Feierabend noch einvernehmen wollen. Ein Viertelstündchen hier, ein halbes Stündchen dort, und flugs ist eine vergnüglich-knobelige (reale) Spielstunde verflogen – hoffentlich wissen wir jetzt alle Antworten auf die uns letztlich gestellten kriminaltechnischen Fragen; falls nicht, haben wir immerhin ein schönes Aha-Erlebnis. Das gebotene wienerische Lokalkolorit (bzw. entsprechende Klischees) erfreuen Wiener und Touristen gleichermaßen, weiters sind mit dieser Reihe bereits auch „Krimineser-Reisen“ nach Berlin und München möglich – besser aber nur mit maximal vier Teilnehmern.



FAZIT

7

HARALD SCHATZL

Crime Story: Vienna ist ein kooperatives Krimikartenspiel (in der Tradition der Escape-Spiele), wobei der abverlangte Kombi- und Denkaufwand eher (nur) für Einsteiger in dieses Genre gedacht ist. Ideal auch als touristisches Souvenir bzw. Mitbringsel aus/nach Wien (bzw. *Berlin* und *München*) – sympathisch: Die Karten können (von einer anderen Spielrunde) erneut verwendet werden und das noch dazu ganz ohne Smartphone.

MEBO: 2491 von Antonio Sousa Lara für 2 - 5 Weltenschiff-Kommandeure

ABWRACK-PARTY IM WELTALL

Nachdem die natürlichen Ressourcen der Erde zur Neige gegangen sind, wurden sogenannte Weltenschiffe gebaut, um das Überleben zu sichern und die Galaxien zu durchqueren. Als das Mutterschiff in Not gerät und zerstört wird, wollen wir Kommandeure der anderen Raumschiffe diese Gelegenheit nutzen, um aus dem Wrack DNA zu gewinnen. Wer plündert am meisten?

Basierend auf demselben Mechanismus, der im Spiel *City of Spies: Estoril 1942* (Mesaboardgames, 2015) zur Anwendung kommt, worauf in elegant subtiler Weise durch das Zahlenspiel im Titel hingewiesen wird, gilt es in jeder der vier Runden, vier der eigenen sechs Charaktere in einem der je nach Spielerzahl 6, 8, oder 9 Sektoren zu platzieren – oder besser gesagt, anzudocken. Nur an Andockstationen freilich, dafür jedoch mit Belohnung, wie beispielsweise „Raumsonde platzieren“, was mir ermöglicht, verdeckte Karten anzusehen und so besser einschätzen zu können, ob sich eine Mehrheit dort lohnt – ein taktischer Vorteil, wie auch das nicht selten gewährte verdeckte Platzieren der Charakterkarte. Ja, um Mehrheiten geht es, und zwar in jedem der Sektoren, die nur maximal drei Charakteren Platz bieten. Der Gewinner erhält den mal geheim, mal o en sichtbaren DNA-Schatz – eine weitere Charakter-Karte, die es entweder ins Team zu integrieren gilt, oder die – als ein Siegpunkt – auf den eigenen Ablagestapel wandert. Meist behält man die DNA-Beute im Team, weist diese doch häufig mehrere der spannenden Eigenschaften wie Teleportieren, Hacken, Scannen, Funkkontakt, Schild oder Traktorstrahl oder höhere Kampf- bzw. Siegpunkte-Werte auf, die am Ende nur zum Tragen

kommen, wenn die Karte bis zuletzt im Aktionsteam verbleibt – meist ein Dilemma, welche der überzähligen Karten „nur“ als ein Siegpunkt enden soll. Hacken, Funken, Traktorstrahl? Mit diesen Charakter-Eigenschaften interagieren wir im Moment der Mehrheiten-Bestimmung nach dem Platzieren und entfernen so Kontrahenten aus dem Sektor, erhalten einen Stärke-Bonus je benachbartem Kumpel oder holen gar andere aus Nachbarsektoren herbei. So kann sich ein sicher geglaubtes Erfolgserlebnis doch noch zu einem clever heraufbeschworenen Debakel wenden, das jedoch gut geplant, oder besser gesagt abgestimmt und getimt sein muss, denn die Sektoren werden entsprechend deren Nummerierung aufsteigend gewertet – ein wichtiger, mitunter entscheidender Faktor. Will man unbeeinflusst agieren, so sollte man sein Team mehr aus Charakteren mit Schild-Symbol „zusammenstellen“, will man überraschen, dann ist Teleportation ein Thema. Die Eigenschaft Scannen gibt Zockern oder auch Konflikt-Scheuen die Chance, unattraktive Beute aufzuwerten. Ein wirklich spannend-kurzweiliges Vergnügen, das einen vielleicht in der ersten Partie die eine oder andere Kleinigkeit übersehen lässt, aber bereits am Ende dieser die Köpfe Unentschlossener und Zögerlicher heftig rauchen lässt, weisen doch die unterschiedlichen Sektoren auch einige Beson-



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

2491 ist entgegen seiner optischen Aufmachung, die vielleicht mehr Tschin-Bumm als Grübel-Grübel suggeriert, kein kriegerisches oder Konflikt-dominantes, sondern ein sehr taktisch-verzwicktes, hoch-interaktives Mehrheitenspiel für Freunde und Experten. Der Varianten-Reichtum wird Vielspieler erfreuen, der clevere Mechanismus ebenso, der (moderate) Glücksanteil gepaart mit dem Interaktions-Element Hardcore-Planer an die Grenze der Verzweiflung bringen. Dennoch sollten sich diese davon nicht abhalten lassen – und die vier Runden dauern auch nicht sooo lange, dass man nicht eine zweite Partie anhängen könnte!

derheiten auf – was dem Spiel (sehr) gut tut! Wer gewinnt die wunderschön futuristisch gestaltete Plündererei? Mitunter eine Überraschung, denn die „stärkeren“ Charaktere, die ihrem Besitzer vielleicht zwei oder gar drei Mehrheiten-Erfolge bescheren, bringen meist weniger Siegpunkte als „schwächere“ und auch die Auswertung der Missionskarten, die ein abrundendes, auch Orientierung bei der Strategie gebendes Element darstellen, macht einiges aus! Gelungen!





Auch Kinder wollen reisen oder zumindest fremde Welten kennenlernen: Die Welt der Fabeln ist eine, die der Piraten eine andere – auch die reale will nicht zurückstehen, besonders nicht der Vergnügungspark! Bon Voyage!

für 2 - 6 Geschichtenerzähler

ASMODEE: FABELWELTEN von Wilfried & Marie Fort

Wer wird unser Perlentaucher?

Krake, Flamingo, Wasserschildkröte – oder etwa das Nilpferd? Wilfried und Marie finden ein magisches Fabelbuch, wo Tiere in jede beliebige Rolle schlüpfen können. Helft ihnen dabei, das Buch zu füllen und überlegt gemeinsam, welches Tier für jeden Teil der Geschichte am besten passen könnte! Zunächst wird eine aus mehreren Karten bestehende Geschichte gewählt. Die erste Storykarte wird in die Kartenhülle des Fabelbuches geschoben, jeder Mitspieler erhält Abstimmungsmarker, Spielstein und fünf Tierkarten. Das erste Tier wird noch gezogen, in den nächsten fünf Runden spielt jeder eine Tierkarte aus, die seiner Meinung nach zumindest halbwegs zur Storykarte passt. Alle geben einen Tipp für die beste Karte ab, für Mehrheitstipper und den sie-

reichen Spieler gibt's Siegpunkte. Nach meistens 7 Karten endet das Spiel und alle erfreuen sich nochmals an der fertig erzählten Geschichte - wer erinnert sich noch an alles? Perfekt zum Vorlesen am Abend oder selbst Lesen und Gestalten! Mehrere Spielvarianten, unter anderem eine kooperative, machen das wunderschön illustrierte Fabelbuch noch interessanter. Der Wiederspielreiz bleibt aufgrund der vielen unterschiedlichen Tierkarten und Geschichten sehr hoch. Jüngere Kinder neigen dazu, nicht nach der Geschichte zu gehen, sondern das Tier auszuwählen, das ihnen am besten gefällt. Da wählt Kind schon mal die Maus als Perlentaucher aus und wundert sich, warum die anderen diese Karte nicht wählen – ist doch soooo



FAZIT

9/9

KARIN BAREDER

Fabelwelten ist ein herausragend illustriertes und konzipiertes Zuordnungs-, Erzähl- und Lesespiel für die ganze Familie ab Volksschulalter. Intuitiv, ohne Anfangshürden und abwechslungsreich zu spielen, zudem noch mit Story-Witz ausgestattet: Top!

lieb! ☺ Gefördert werden genaues Zuhören, logisches Denken, Einfühlungsvermögen und sinnerfassendes Lesen (bei Kindern ab 2. Schulstufe.)

ZOCH: GEZANKE AUF DER PLANKE von Bernhard Weber für 2 - 4 Piraten

Pirat über Bord! Egal, her mit dem Gold!

Fette Beute wurde gemacht und auch aufgeteilt. Doch leider haben unsere Goldsäcke Löcher und die wertvollen Dublonen rollen quer über das ganze Deck. Schon rennen alle wild umher und krallen sich, was sie können – kein Wunder, dass bei dem Gerangel auch mal wer baden geht ... Einmalig muss das Schi **zusammenggebaut** werden. Bei jedem Spiel wird es dann mit sechs Planken in verschiedenen Farben bestückt. Jeder erhält Piraten und Spielermarker, um das Schi herum werden sieben Haifischflossen platziert – dorthin wollen wir Piraten nicht! Wir verteilen unsere Piraten lieber an Deck und beginnen anschließend mit dem Würfeln der beiden Würfel. Einer davon bestimmt, welche Planke verschoben wird – wie weit, bestimmt die Zahl der Piraten dort. Der andere gibt an, wohin ein eigener Pirat versetzt

werden muss. Wird die Planke kippen? Kni ig mitunter zu erkennen und moralisch bedenklich in Bezug auf das „Risiko“, ... das aber selten das eigene ist – he, he, he! :-). Zudem wird gewertet, gehen Piraten über Bord und man darf Dublonen einsacken oder reingeplumpste Piraten retten. Danach sucht ein erschrockener Haifisch das Weite – ist die letzte Flosse weg, endet das Spiel und der reichste Spieler gewinnt. Ganz schön ärgerlich, wenn dauernd eigene Piraten ins Wasser fallen und man bei der Wertung leer ausgeht – aber selbst zögert man schließlich auch nicht, den anderen eins auszuwischen! Gefördert werden Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit, Einschätzungsvermögen und taktische Überlegungen, eine gewisse Frustrationstoleranz ist allerdings Voraussetzung für ein gelungenes Spiel!



FAZIT

8/6*

KARIN BAREDER

Gezanke auf der Planke ist ein ansprechend in 3D designtes Sammel- und Taktikspiel für die ganze Familie ab Volksschulalter, wobei sich vom ema eher Buben angesprochen fühlen. Frustrationstoleranz ist hier gefragt, etwas Zocker-Mentalität, Finger-spitzengefühl und natürlich auch ein wenig Würfelglück. * wer sich zu sehr ärgert