

## MOSES: ZIEH LEINE, FLYNN von Stefan Dorra & Manfred Reindl für 2 - 5 Piraten

### Tischtuch-Trick nach Piraten-Art!

*Pirateneule Flynn ist eine richtige Elster: Schatztruhen, Säbel, Prunkbecher, Schmuck und auch ein paar Mäuse hat er entführt und im Krähenest gehortet. Klar, dass niemand gut auf ihn zu sprechen ist und alle ihre Schätze zurück haben wollen!*

Mit (Rauszieh)Schnur versehene Kartonplättchen werden gestapelt in der Tischmitte platziert. Eule Flynn sitzt obenauf und wir Piraten-Pack rauben, oder besser zie-

hen uns Flynns Schätze wieder zurück. Haben wir sieben, gewinnen wir – doch nur wenn dabei weder Turm noch Flynn fallen. Und auch der durch Würfel vorgegeben Gegenstand muss es sein – da heißt es ein wenig mitdenken, sonst baumelt der Prunkbecher statt der Maus am Schnürchen. Da freu' ich mich über die Piratenflagge, denn die lässt mich aussuchen, was ich ziehe – vielleicht sogar den letzten Schatz seiner Art, denn der zählt doppelt! Fällt der Turm jedoch, reiben sich

die anderen die Hände, ihre Beute-Goldstücke sind nun sicher. Die eigenen hingegen verloren – bitter, aber das kann den anderen auch noch passieren. Etwas üben vor dem Erstspiel empfehlenswert!



*Zieh Leine, Flynn* ist ein kurzweiliges, einfaches, höchst gelungenes und faszinierendes Geschicklichkeitsspiel mit Memo-Elementen für die ganze Familie ab Volksschulalter. Die stabilen Kartonkärtchen sowie Eule Flynn laden auch zum freien Spiel ein; für Profipiraten gibt es die Variante, mit der schwächeren Hand zu spielen, womit auch bestehende Vorteile jüngerer Kindern gegenüber, die etwas Frustrtoleranz mitbringen sollten, auszugleichen sind.



FAZIT



KARIN BAREDER

## HABA: SUPER RHINO von Steven Strumpf & Scott Frisco für 2 - 5 Superhelden

### Nashorn am Kartenhochhaus? Heikle Sache!

*Superheld Super Rhino erklimmt furchtlos auch das höchste Haus, um nach Schurken Ausschau zu halten. Dabei bringt der maskierte, nicht gerade schlanke Dickhäuter aber so manches Gebäude ins Wanken. Hoffentlich nicht bei dir!*

Fünf der ziemlich robust produzierten Dach- bzw. Stockwerkskarten gilt es reihum im immer höher werdenden Kartenhochhaus zu verbauen. Der Haken: Spielkarten als Wände – selbst wenn geknickt – sind nicht sonderlich stabil. Und außerdem muss der dicke Super

Rhino auch noch immer mal wieder neu und höher platziert werden, wenn eine entsprechende Karte gelegt wird – die kommt just natürlich dann, wenn eh schon alles wackelt. Gemein, dafür lass' ich ihn aussetzen. Fällt das Kartenhaus, hat ein Spieler sein letztes Dach verbaut oder sind keine Wände mehr vorhanden, endet der dank Sondersymbolen und lustiger Illustrationen kurzweilige Stapel-Einsturz-Spaß nach rund zehn Minuten – da geht sich locker eine zweite Partie aus.



*Super Rhino* ist ein skurril-witziges, flott und am Tisch gespieltes Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie. Ein wenig Fingerfertigkeit und Konzentration, sowie absolute Windstille sind vonnöten, um als Erster alle Handkarten ausspielen – oder besser – aufbauen zu können. Eine nähere Betrachtung der lustigen, sehr robusten Wandkarten lohnt sich absolut und bietet interessante Sprechansätze zwischen Kindern und Eltern. Cooles Thema obendrein!



FAZIT



KARIN BAREDER