

Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

Mit dem 2014 erschienen Spiel **Glückauf** von Pegasus Spiele geht es spielerisch nicht in die Ferne, sondern unter Tage. Jeder Spieler besitzt eine bestimmte Zahl von Arbeitern, die er einsetzen kann, um unterschiedliche Aktionen durchzuführen. Mit Kohle bestückte Loren können gekauft und ins eigene Bergwerk eingebaut werden. Klar, dass die wertvollste Kohle ganz unten liegt, wo Abbau und Förderung am aufwändigsten sind. Das Fördern der Kohle durch die Bewegung des Förderkorbs zu den unterschiedlichen Sohlen des Bergwerks ist als Aktion nicht minder wichtig. Weitere wählbare Aktionen sind die Ausfuhr geförderter Kohle mit unterschiedlichen Verkehrsmitteln, das Nehmen weiterer Aufträge (nur erfüllte Aufträge bringen Punkte) und natürlich die Versorgung mit Geld. Alles wollen wir möglichst als erster tun, denn dies lässt uns die beste Auswahl – und so fällt die Entscheidung oft schwer. Die Tatsache, dass verschiedene Strategien zum Ziel führen können, zählt zu den Stärken dieses strategischen, aber nicht zu komplizierten Spiels für zwei bis vier potentielle Bergwerksbesitzer. Es richtet sich an Familien mit spielerfahrenen Kindern ab etwa 10 Jahren.



Für jüngere Spieler könnte **Manno Monster** von Kosmos eine gute Wahl sein. Jeder Spieler hat 15 Monster-Plättchen, die Monster in unterschiedlichen Farben, Formen und Größen zeigen. Die Plättchen sind doppelt bedruckt, zeigen auf der Rückseite aber ein völlig anderes Monster. Und darin liegt die Schwierigkeit, wenn durch eine Aufgabenkarte festgelegt wird, was nun genau sichtbar sein soll. Welches Monster steht auf welcher Rückseite? Und das auch noch auf Zeit! Manno Monster ist ein Spiel, bei dem die Kinder den Erwachsenen gegenüber im Vorteil sind – wegen des Tempos und wegen des Memo-Effekts. Entgegen der Verlagsangabe („ab 8“) halte ich das Spiel (zwei bis vier Spieler) schon für Sechsjährige für geeignet.



Ein originelles Würfelspiel für zwei bis vier Spieler bringt Noris mit **Yay!** auf den Markt. Die Spieler werfen ihre Würfel nicht „einfach so“, sondern in einen Holzrahmen von acht mal acht Feldern hinein. Die Summe der Würfel darf in eins der 64 Felder, das von einem der Würfel berührt wird, eingetragen werden. Steht in der Nachbarschaft die niedrigere Zahl eines Mitspielers, so darf diese durchgestrichen werden. Das witzige Würfelspiel mit Ärgerfaktor ist ab acht Jahren.



Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

Tiere sind auch in dem kleinen Spiel „**Mit List und Tücke**“ verarbeitet und liefern den grafischen Hintergrund zu einem Spiel, das es in sich hat. Pro Runde hat jeder vier Karten auf der Hand, die er in beliebiger Reihenfolge ausspielt. Dabei versucht man, eigene punkteträchtige Karten durchzubringen und anderen durch „aggressive“ Karten wie dem Meuchler oder dem Scharfrichter ein Schnippchen zu schlagen. Das ist spannend und macht Spaß, erfordert aber etwas Überlegung und vor allem Nehmerqualitäten. „Mit List und Tücke“ von Kosmos ist ein raffiniertes kleines Ärgerspiel für 3-4 Spieler ab 12.



Die dritte Empfehlung, das Kartenspiel „**Tempel des Schreckens**“ von Schmidt, ist etwas Besonderes. Zu Beginn des Spiels wird festgelegt, welche Spieler als „Abenteurer“ alle Schätze im Tempel zu finden versuchen und welche dies als „Tempelwächterin“ zu verhindern trachten. Diese Identität wird geheim gehalten. Jeder Spieler hat Karten, die er verdeckt vor sich ablegt - Schatzkarten, leere Grabkammern und gefährliche Feuerfallen. Wenn jetzt nach und nach Karten aufgedeckt werden, versucht jeder Abenteurer, zusammen mit den anderen Schätze zu sammeln, die Wächterinnen aber versuchen, die Gruppe in die Feuerfallen zu locken. Wer lügt also? Tempel des Schreckens ist ein spannendes Bluffspiel für 3-10 Spieler ab 8.



Das Spiel des Jahres 2017 stammt von der Firma Pegasus und trägt den Namen **Kingdomino**. Wie der Name schon verrät, erinnert das kleine Spiel an einen alten Klassiker: Domino. Die Gemeinsamkeit zwischen den beiden Spielen besteht darin, dass gleiche Seiten von Spielplättchen aneinander anzulegen sind. Aber von vorne. Jeder Spieler beginnt mit einem Startplättchen. Anschließend werden je nach Spielerzahl drei oder vier Landschaftsplättchen ausgelegt, von denen sich jeder Spieler eines aussucht. Jedes Plättchen ist in zwei Hälften unterteilt, die zwei verschiedene oder auch gleiche Landschaften zeigen: z.B. Wiese und Wasser, Wald und Hügeland, aber auch Wald und Wald. Beim Anlegen muss eine Plättchenhälfte an eine gleiche Landschaft oder ans Startplättchen angelegt werden. Die unterschiedlichen Landschaften und die auf manchen Plättchen befindlichen Kronen machen die Plättchen unterschiedlich attraktiv. Denn am Ende werden die zusammenhängenden Landschaften jeder Art mit der Zahl der darauf befindlichen Kronen multipliziert. Vier Wald-Felder mit zwei Kronen bringen also immerhin acht Punkte ein, während fünf Wiesen-Felder ohne Kronen nichts wert sind. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. „Kingdomino“ ist ein flottes, hübsches und sehr einfaches Spiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.



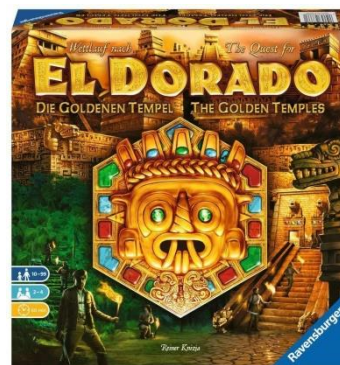
Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

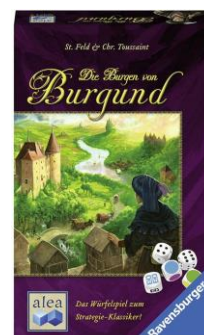
Ein Legespiel, das ebenfalls zu empfehlen ist, stammt von Kosmos und trägt den Namen **Kerala**. Hier kommen in jeder Runde so viele Plättchen neu auf den Tisch wie Spieler teilnehmen. Reihum ist jeder Spieler an der Reihe, sich das erste und damit beste Plättchen auszusuchen. Durch die Zahl der abgebildeten Elefanten oder andere Sonderfunktionen unterscheiden sich die Plättchen voneinander – und wer gerade hinten sitzt, muss nehmen, was übrig bleibt. Auf zwei Plättchen der eigenen Plättchen-„Landschaft“ befindet sich eine Elefantenfigur, und nur hier kann das neue Plättchen angelegt werden. Ziel des Spiels ist es aber, die fünf verschiedenen Plättchenfarben alle zusammenhängend abzulegen, denn sonst müssen am Ende Plättchen abgebaut werden. Auch „Kerala“ ist ein sehr gutes, familientaugliches und auch optisch sehr schönes Spiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.



Wettlauf nach El Dorado von Ravensburger: hier gilt es, als schnellster ins goldene Land El Dorado zu kommen, indem man passende Karten für unterschiedliche Landschaften ausspielt und vorrückt. Dabei sollte man auch darauf achten, durch den Erwerb hochwertigerer Karten sein Kartendeck zu verbessern, um in der zweiten Hälfte des Wettlaufs umso schneller zu werden. Die Wahlmöglichkeit zwischen verschiedenen Strategien einerseits und zwischen unterschiedlichen Strecken andererseits versprechen besonders großen Langzeitspaß. „Wettlauf nach El Dorado“ ist ein tolles und spannendes Spiel für 2-4 Spieler ab 10.



Die Burgen von Burgund – das Würfelspiel von Ravensburger. Bei dem Ableger des Strategiespiels „Die Burgen von Burgund“ geht es darum, durch die Kombination eines Farbwürfels mit einem Zahlenwürfel bestimmte Felder und im Laufe des Spiels ganze Gebiete zu belegen. Das bringt hilfreiche Boni ein. Das kompakte Spiel ist natürlich auch vom Würfelglück abhängig und in 30 Minuten gespielt. Der Nachteil des Spiels ist wohl eher, dass es kaum interaktiv ist – es kann sogar in einer Solovariante gespielt werden. **Die Burgen von Burgund – das Würfelspiel** ist für 1-5 Spieler ab 10 Jahren konzipiert.



Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

Schließlich noch ein Hinweis auf ein Kartenspiel: **Black Spy** von Abacusspiele ist ein einfaches Stichspiel zum Agententhema, bei dem man Stiche entweder mit der gleichen Farbe oder mit der gleichen Zahl bedienen kann. Hier gewinnt, wer anderen die schwarzen Spione, die Minuspunkte bringen, unterjubelt.



Pioneers! Ein neues Spiel aus dem Verlag Queen Games versetzt uns nach Amerika. Und dabei kümmern wir uns um die Besiedlung des Kontinents. Wir sind also echte Pioniere, haben aber bei der Buchung unserer Reise offenbar irgendetwas richtig gemacht. Denn statt im rumpelnden Planwagen durchqueren wir das Land in einer bequemen Kutsche. Überhaupt läuft das ganze Spiel äußerst flüssig und gefällig. Ein kleines Tableau vor unserer Nase verrät uns aufs einprägsamste, was in einem Spielzug zu tun ist. Zunächst werden wir mit Geld versorgt, dann heißt es investieren. Entweder kaufen wir eine Kutsche, die, mit mehreren Personen bestückt, zusätzliche Ziele in den Blick nimmt. Im Grunde gilt es nämlich, unterschiedliche Charaktere in den dazu passenden Orten abzusetzen, um dadurch von den Fähigkeiten dieser Charaktere zu profitieren und gleichzeitig die eigenen Kutschen zu entleeren, denn das bringt Siegpunkte. Die genannten Fähigkeiten bringen uns verschiedene Vorteile teilweise spontaner und teilweise dauerhafter Art. Als alternatives Investment sind Straßen in den Blick zu nehmen – denn das Reisen kostet. Pro Teilstrecke einer Fahrt zahlen wir einen Dollar an die Bank – und falls die Strecke von einem Mitspieler gebaut wurde, hält stattdessen dieser die Hand auf. Um beweglich zu sein, heißt es also bauen, zumal es für das längste eigene Straßennetz noch mal mächtig Punkte geben kann. Schließlich bewegen wir die Kutsche, setzen einen Charakter ab und profitieren von der jeweiligen Sonderfähigkeit. Das läuft flüssig, das macht Spaß, das profitiert von einer guten Mischung aus Taktik und Glück. **Pioneers** ist ein spannendes, kurzweiliges und sehr gelungenes Familienspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

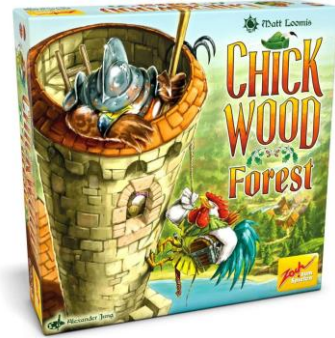


Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

Der Zoch-Verlag bringt wieder mal ein Spiel mit einer bekannt witzigen Hühner-Grafik heraus. Aber im Gegensatz zu Kinderspielen wie „Zicke Zacke Hühnerkacke“ handelt es sich bei **Chickwood Forest** um ein durchaus taktisches Kartenspiel.

Thematisch klingt hier Robin Hood an, denn die Spieler schicken ihre Hühner in verschiedene Schlösser, um diese auszurauben und einiges von der Beute dann in den Dörfern der einfachen Leute zu verteilen. Reizvoll daran: die Spieler bestimmen selbst, in welchem Schloss es was zu holen gibt, spielen dabei aber auch verdeckte Karten aus, so dass es schon mal ein böses Erwachen kann, wenn statt Schatztruhen und Schmuck ein Scherge für Minuspunkte sorgt. Auch **Chickwood Forest** ist zu empfehlen: ein taktisches, aber auch witziges Kartenspiel für 2-5 Robin Hoods ab 12.



Noch ein Hinweis auf **Deckscape** von Abacusspiele. Hier handelt es sich um die neuerdings beliebten **Escape-Spiele**, bei dem es z.B. um einen etwas verrückten Professor, der ein Rateteam von 1-6 Personen vor zahlreiche Rätsel stellt.

Die Spiele können nur einmal gespielt werden, haben aber auch den Vorteil eines günstigen Preises.

