

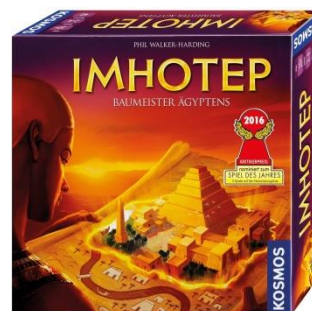
# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

Das Spiel des Jahres 2016 trägt den Titel „**Codenames**“ und wird in Deutschland vom Heidelberger Spieleverlag vertrieben. Und dabei geht es um Wörter, die auf 25 Kärtchen zwischen den Spielern ausgebreitet sind. Gespielt wird in zwei Mannschaften: auf der einen Seite sitzen die „Geheimdienstchefs“ beider Teams, die Zugang zu einer Codekarte haben. Diese verrät, welche sieben der 25 Begriffe vom Mitspieler bzw. der eigenen Mannschaft auf der anderen Seite des Tisches zu erraten sind. Der Geheimdienstchef darf Hinweise geben, die für möglichst viele der eigenen Karten gelten sollten, aber nur aus einem Wort bestehen dürfen. Und das ist kniffliger als man denkt. Ein Beispiel. Zu meinen sieben Wörtern gehören die Wörter „Dieb“ und „Elfenbein“. Scheinbar kein großes Problem: ich sage „Wilderer 2“ und signalisiere meiner Mannschaft dadurch, dass ich den Hinweis „Wilderer“ auf zwei Wörter beziehe. Aber verstehen die das auch? Unter den 25 Kärtchen befinden sich auch noch „Horn“ und „Afrika“. Wenn nun meine Mannschaft darauf anspringt, könnte das die Runde abrupt beenden oder gar der gegnerischen Mannschaft helfen. So will jedes Hinweis-Wort gut überlegt sein. **Codenames** ist ein tolles Spiel, das durch neue Kombinationen der 25 ausliegenden Wörter immer wieder neue Herausforderungen bietet. Es funktioniert wie beschrieben ab vier Spielern, enthält aber auch gute Varianten für das Spiel zu zweit oder zu dritt. Es ist für Wortakrobaten ab 10 Jahren gedacht und hat einen sehr hohen Wiederspielreiz. Kaufempfehlung!



2016 nominiert zum Preis „Spiel des Jahres“ war auch „**Imhotep**“ aus dem Kosmos-Verlag. Imhotep war, so erfahren wir, als berühmter Baumeister für den Bau der ersten Pyramide Ägyptens verantwortlich. Und natürlich geht es bei diesem Spiel auch ums Bauen. Wenn er am Zug ist, hat der Spieler die Wahl zwischen mehreren Aktionen: Bausteine besorgen, Bausteine auf Schiffe laden, Schiffe zu Bauwerken fahren und bauen. Dabei ist es reizvoll, dass ein Boot meistens von Steinen mehrerer Spieler besetzt wird. So muss man überlegen: wie schaffe ich es, selber einen möglichst großen Vorteil für mich herauszuholen? **Imhotep** ist eins dieser Spiele, bei denen ich am liebsten drei Aktionen gleichzeitig machen will – geht aber nicht. Das Spiel ist leicht und spannend, so dass es am Ende immer einen knappen Zieleinlauf gibt. Imhotep: ein richtig gutes Spiel für 2-4 Baumeister ab 10 Jahren.



„**Dream Islands**“ ist 2016 erschienen und stammt von Schmidt. Bei diesem einfachen und flüssigen Spiel geht es darum, unterschiedliche Urlauber immer wieder anders auf den Inseln eines Urlaubsparadieses zu verteilen. Das kleine Spiel für 2-4 Urlaubsplaner ab 8 Jahren ist witzig gemacht und schnell gespielt. Auch hier gilt: Daumen hoch für ein kurzweiliges und spannendes Spiel!



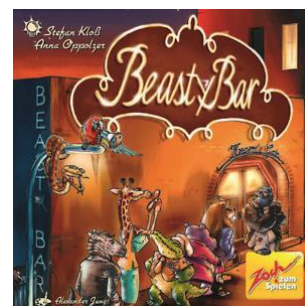
# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

Ein Legespiel von der Firma Abacusspiele trägt den Namen **Cacao** und ist mitten im Urwald angesiedelt. Im Laufe des Spiels legen die Spieler unterschiedliche Arten von Urwaldplättchen aus, die sie nutzen können, indem sie eigene Arbeiterplättchen daran anlegen. Durch die Ausrichtung, in der die Arbeiterplättchen angelegt werden, entscheiden die Spieler darüber, wie stark sie ein Urwaldplättchen nutzen wollen. Oft legen die Spieler ihre Arbeiterplättchen an zwei oder drei Urwaldplättchen gleichzeitig an und können darüber entscheiden, in welcher Reihenfolge sie diese nutzen. So kann ein Spieler zum Beispiel zunächst eine Kakaopflanzung nutzen und Kakao ernten, um diesen sofort mit einer anderen Seite des gleichen Arbeiterplättchens an einem Markt zu verkaufen. Aber auch durch das Anlegen an Wasserfelder oder Tempel lassen sich viele Punkte machen. Meist gibt es mehrere gute Möglichkeiten, so dass das Spielgefühl positiv bleibt. „Cacao“ macht großen Spaß, verläuft immer wieder unterschiedlich und ist sehr spannend. Es ist ein tolles Familienspiel für 2-4 Stammeshäuptlinge ab 8 Jahren.



Eine ganz andere Art Ablegespiel hat der Verlag Zoch mit dem witzigen Kartenspiel **Beasty Bar** herausgebracht. „Beasty Bar“ ist ein unberechenbares Fun-Spiel, bei dem es oft viel zu lachen gibt. Auch das Thema ist schräg: verschiedene Tiere stehen Schlange, um Zugang zum Nachtclub Beasty Bar zu bekommen. Nach und nach spielt jeder seine zwölf Tiere aus – wenn fünf Tiere in der Schlange stehen, werden die ersten zwei eingelassen. Das klingt berechenbarer als es ist, denn jedes der Tiere hat eine Sonderfunktion, mit der der jeweilige Spieler einiges bis alles durcheinander wirbeln kann. So setzt sich zum Beispiel der Löwe automatisch an die erste Stelle, aber auch das kleine Stinktier wirft zwei „hoch dotierte“ Tiere einfach raus. Und die verrückte Robbe sorgt dafür, dass die Eingangstür ans Ende der Schlange wandert: die letzten werden die ersten sein! „Beasty Bar“ ist ein herrlich chaotischer Spaß für 2-4 Spieler ab 8 Jahren. Kleine Einschränkung: zu zweit lässt der Spielspaß doch etwas nach.



Als strategischeres Kartenspiel von Pegasus ist **Tal der Könige** erschienen. Ein Deckbauspiel, bei dem es darum geht, sich zueinander passende Karten zusammenzukaufen und diese rechtzeitig ins Pharaonengrab zu legen, wo ihre Vorteile zwar nicht mehr genutzt werden können, wo sie aber am Ende Punkte bringen. Das Spiel fordert Überlegung und erinnert an das ehemalige Spiel des Jahres „Dominion“



# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

Einen spannenden Rätsel- und Bluffspaß haben sich die Spieleerfinder der Firma Piatnik ausgedacht: **„Agent undercover“** heißt das Spiel, bei dem alle herauszufinden versuchen, wer aus der Runde ein Geheimagent ist, der die anderen aushorcht. In diesem Spiel geht es um 25 Orte, an denen sich die Spieler möglicherweise aufhalten können – von der Schule bis zum Piratenschiff, vom Zirkus bis zur Weltraumstation. Pro Ort gibt es bis zu sieben Spielkarten, von denen jeder Spieler eine erhält. Die Karten müssen so verteilt werden, dass alle bis auf einen Spieler eine Karte desselben Ortes erhalten. Ein Spieler aber – und wer das ist, muss im Dunkeln bleiben – erhält stattdessen die Geheimagenten-Karte. Aufgabe der anderen Spieler ist es nun, mithilfe von Fragen und Antworten herauszufinden, wer der Geheimagent ist und seinerseits eigentlich keine Ahnung hat, an welchem Ort alle sich befinden. Die „normalen“ Mitspieler versuchen, ihr Wissen um den Ort in ihre Antworten einzubauen, um nicht als Geheimagent verdächtigt zu werden. Aber Vorsicht, der Agent hört mit! Er kann gewinnen, wenn es ihm gelingt, den richtigen Ort zu erraten, ohne vorher enttarnt zu werden. Ein Beispiel für den Ort „Piratenschiff“. Auf die Frage „Bist du gerne dort?“ ist „Nein, ich werde schnell seekrank“ eine schlechte Antwort, denn sie verrät zu viel. Besser wäre z.B. „Ich habe schon als Kind davon geträumt“, denn das kann u.a. auch auf Weltraumstation oder Zirkus zutreffen. In der richtigen Runde ist „Agent undercover“ (für 3-8 Spieler ab 12) ein großer Spaß und immer wieder spannend. Im Anschluss an eine Partie wird oft noch analysiert, warum wer durch welche Antwort was herausgehört hat. Und natürlich wird im nächsten Spiel alles besser.



Eine ganz andere Art Spiel ist **„DC Superhelden“** von Kosmos, das thematisch besonders Jungen ansprechen dürfte. Hierbei handelt es sich um ein Deckbauspiel, d.h. jeder Spieler hat hier einen Satz Karten, den er durch den Zukauf stärkerer Karten mehr und mehr verbessert. Das läuft sehr flüssig und erfordert nur wenige Erklärungen, denn der Grundablauf ist sehr einfach und die Abwechslung und Vielfalt kommt durch die unterschiedlichen Kartentexte ins Spiel. Die unterschiedlichen Startkarten Superman, Batman usw. geben den Spielern verschiedene Sonderfähigkeiten. „DC Superhelden“ ist ein spannendes Spiel für 2-5 Spieler ab 8. Von einer Anschaffung ist nur abzuraten, wenn eine Familie schon „Der Herr der Ringe – Die Gefährten“ besitzt, denn diese zwei Spiele unterscheiden sich nur vom Thema und sind ansonsten fast identisch.



# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

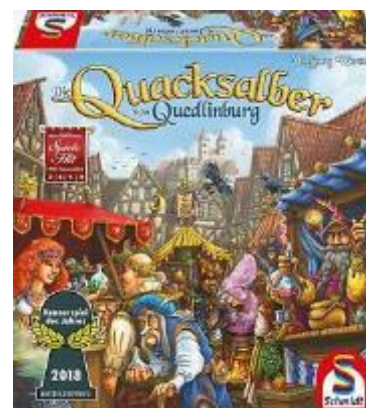
Für etwas erfahrenere Spieler kann **„First Class: Unterwegs im Orient-Express“** von Hans im Glück empfohlen werden. Das reizvolle Eisenbahnspiel bietet durch verschiedene Module viele Variationsmöglichkeiten und ist für 2-4 Spieler ab 10 Jahren geeignet.



**Luxor** stammt aus dem Verlag Queen Games. Luxor thematisiert – wie der Name schon sagt – eine Expedition in die geheimnisvolle Welt einer ägyptischen Pyramide und ist im Wesentlichen ein „Laufspiel“. „Laufspiel“ klingt fast ein wenig öde – ein solcher Eindruck wäre aber völlig falsch, denn auf diesem Weg wimmelt es nur so von Extras und Besonderheiten, die das Spiel so richtig interessant machen. Horus-, Osiris-, Schatz- und Tempelplättchen bringen eine Menge Abwechslung, ohne dass das Spiel dadurch kompliziert wird. Auch geht es nicht mit Würfeln, sondern mit Karten, die verschiedene Bewegungsmöglichkeiten erlauben, vorwärts. Der Kartenmechanismus ist originell: von fünf Karten auf der Hand dürfen nur die ganz rechte oder die ganz linke ausgespielt werden. Da ist durchaus Vorausplanung gefragt. Dennoch: bei aller Raffinesse ist Luxor für 2-4 Ägyptologen ab 8 Jahren geeignet. Fazit: Luxor ist ein tolles Familienspiel!



Ein wenig anspruchsvoller, aber immer noch gut für Familien geeignet, ist **Die Quacksalber von Quedlinburg** aus dem Hause Schmidt Spiele. Die Story hinter dem Spiel ist schon mal klasse und nicht alltäglich. Denn hier treffen sich Kurfuscher von nah und fern, um Wundertränke gegen Schweißfüße, Heimweh, Schluckauf und andere Leiden zu brauen. Jeder Spieler verfügt über einen Kessel und einen Stoffbeutel, aus dem er nach und nach absonderliche Zutaten zieht, die im Kessel Punkte und Vorteile versprechen: Totenkopffalter, Fliegenpilz und Alraunwurzel sind gern gesehen, aber die gefürchteten Knallerbsen bringen den Kessel zur Explosion, wenn man nicht aufhören kann. Das Spiel fordert unsere Risikobereitschaft („Einer geht noch“), bleibt dabei immer spannend und enthält auch ohne Erweiterungsspiel etliche Variationsmöglichkeiten. Obwohl man sich ein wenig in die jeweiligen Vorteile der Zutaten hereindenken muss, kann es mit 2-4 Spielern ab 10 gespielt werden. Die Quacksalber von Quedlinburg ist ein schönes Zockerspiel, das viel Spannung garantiert!

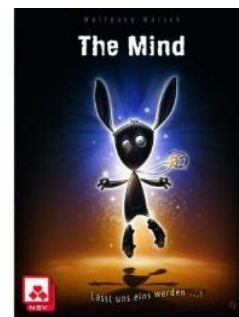




# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

Es gibt schon seit einiger Zeit etliche kooperative Spiele, die eine Spielerunde vor gemeinsame Aufgaben stellen. Ein herausragendes Beispiel ist hier **The Mind** vom Nürnberger Spielkarten-Verlag, dessen verblüffend einfaches Konzept etwas richtig Faszinierendes hat. Jeder Spieler erhält eine Karte mit einem Wert zwischen 1 und 100. Schlichte Aufgabe: die vier Karten in der richtigen Reihenfolge ablegen – aber ohne zu sprechen und ohne sich gestisch-mimisch zu verständigen. In der nächsten Runde hat jeder zwei Karten, d.h. bei vier Spielern müssen acht Karten richtig geordnet abgelegt werden. Klingt unmöglich? Vielleicht. Ist unmöglich? Nein. Die Idee dieses Spiels ist es, dass die Mitglieder der spielenden Gruppe sich mehr und mehr aufeinander einstellen, abschätzen lernen, wie lange wer wartet, um eine Karte in welchem Abstand abzulegen. Ein Spiel, das man erlebt haben muss: The Mind kann als ganz besonderes Spiel-Erlebnis mit total einfachen Regeln empfohlen werden. Für 2-4 Spieler ab 8.



Kooperativ ist auch das Kartenspiel **Verflucht!** von Amigo angelegt. Hier geht es darum, den nach und nach erscheinenden Monstern, Geistern und üblen Kreaturen mit Gegenständen Einhalt zu gebieten. Dies klappt jedoch nur, wenn die Gegenstände mindestens den gleichen Zahlenwert haben wie die Kreaturen. Das ist knifflig und gelingt oft selbst dann nicht, wenn die Spieler „zusammenschmeißen“ können. Die verfluchten Kreaturen geben dem Spiel Atmosphäre, vom spielerischen Reiz her kommt es jedoch nicht an The Mind heran. Verflucht! ist für bis zu 5 Spieler ab 10.



Im Bereich der nicht-kooperativen Spiele hat Amigo noch ein richtig heißes Eisen im Feuer: **Texas Showdown** ist ein knackiges Stichspiel mit Suchtfaktor. Im Spiel befinden sich Karten mit 8 Farben. Die Farbe, die aufgespielt wird, muss grundsätzlich bedient werden. Nach Möglichkeit spielt jeder niedrige Karten, denn Ziel des Spiels ist es, möglichst wenig Stiche zu bekommen. Richtig interessant wird es, wenn ein Spieler die geforderte Farbe nicht hat und deshalb eine andere Farbe abwirft. Natürlich hat jeder ein Interesse daran, seine hohen Karten loszuwerden. Aber Vorsicht! Der dritte Spieler kann jetzt wählen, ob er die zuerst oder die als zweites gespielte Farbe bedient. Die Entscheidung, welche Farbe den Stich mitnimmt, fällt am Ende: nicht unbedingt die höchste Karte der zuerst gespielten Farbe, sondern die höchste Karte der Farbe, die am häufigsten auf dem Tisch liegt, muss den Stich nehmen. Das gibt dem Spiel einen enormen Reiz und macht es unglaublich spannend. Texas Showdown ist ein ganz tolles Stichspiel für 3-6 Spieler ab 10. Suchtgefahr!



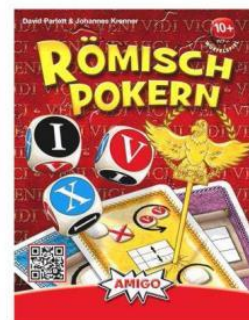
# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

Der Verlag Haba-Spiele ist ja bekannt für Kinderspiele in der gelben Schachtel – bisher zumindest. Mit **Abenteuerland** verabschiedet sich Haba sowohl von der gelben Schachtel als auch von der Zielgruppe der kleineren Kinder. Abenteuerland nämlich ist ein richtiges Familienspiel. Worum geht's? Der Spielplan besteht aus unterschiedlichen Landschaftsarten – Städte, Wälder, Gebirge sowie eine Art Ödland, das als „Nebel-Landschaft“ fungiert. Über diesen Spielplan ist ein Koordinatensystem von 10 x 10 Feldern gezogen. Wer an der Reihe ist, zieht zunächst zwei Plättchen vom Stapel, die auf den dazu passenden Landschaftsfeldern ausgelegt werden. Im Gebirge gibt es Schwerter, in den Wäldern Kräuter und in den Städten Kameraden zur Verstärkung im Kampf. Mit seinen Spielfiguren hat der Spieler nun zwei Züge, in denen er sich holen kann, was für ihn erreichbar und besonders wichtig ist. Alle Ressourcen, die es zu erbeuten gibt, kann der Spieler im Kampf gegen die „Nebelwesen“, die nach und nach auf den „Nebel-Landschaften“ erscheinen, gebrauchen. Und für das Besiegen dieser Nebelwesen gibt es natürlich Siegpunkte. „Abenteuerland“ ist schnell erlernt, macht Spaß und lässt sich in drei Varianten spielen. Es ist ein sehr schönes Familienspiel mit taktischen Elementen und Glücksanteil für 2 – 4 Abenteurer ab 10 Jahren, vielleicht auch etwas früher.



Für seine knackigen Spiele in der kleinen Schachtel ist der Amigo-Verlag bekannt. Mit **Römisch pokern** kommt jetzt ein Würfelspiel auf den Markt, das genau ins Programm passt und gute Unterhaltung verspricht. Sechs Würfel mit den römischen Zahlenwerten I, V und X werden einzeln gewürfelt. Das Ergebnis wird in eine Liste mit sieben Feldern aufsteigend eingetragen. Sind also die Felder 1-4 und 6-7 schon belegt, muss etwas gewürfelt werden, was zwischen die Ergebnisse der Felder 4 und 6 passt. Das kann knifflig sein, zumal es Konstellationen gibt, mit denen sich gar keine römische Zahl bilden lässt – zweimal die V zum Beispiel. Zum Glück besitzt jeder noch Aktionskarten, mit denen er den völligen Misserfolg eines Wurfes abwenden kann. „Römisch pokern“ ist ein sehr schönes Zockerspiel für 2 – 6 Römer ab 10 Jahren.



Auch in einer kompakten Schachtel kommt das Kartenspiel **Dead man's draw** von Mayday Games / Heidelberger Spieleverlag daher. Als Piraten wetteifern die Spieler natürlich um die größtmögliche Beute, die in Form von Karten aufgedeckt wird. Wer aber zu gierig ist und dasselbe Kartensymbol zweimal aufdeckt, verliert die ganze Beute wieder. Dieses Spielprinzip ist nicht ganz neu, aber das Spiel beinhaltet Sonderfähigkeiten der einzelnen Piraten und zahlreiche Varianten, so dass für dauerhaften Spielspaß gesorgt ist – für 2 – 4 Piraten und Landratten ab 10 Jahren



# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

„**Machi Koro**“ heißt ein kleines Würfelspiel, das der Kosmos-Verlag auf den Markt gebracht hat. Der Name kommt aus dem Japanischen und setzt sich aus den Wörtern „Stadt“ (Machi) und „würfeln“ (Koro) zusammen. Und das sagt schon viel über das Spiel aus. Reihum würfeln die Spieler und bauen sich Gebäude, die ihrerseits wieder Einnahmen versprechen. Ein Mini-Markt zum Beispiel bringt dem Spieler bei jeder selbst gewürfelten vier drei Münzen ein. Dann gibt es Gebäude, die mir auch dann Einnahmen bringen, wenn jemand anders am Tisch sie würfelt, zum Beispiel der Wald mit einer Münze bei jeder gewürfelten fünf. Und es gibt Karten, die es mir erlauben, die Hand bei den lieben Mitspielern aufzuhalten – wie das Café. Letztlich geht es darum, möglichst viel Geld einzusammeln, um sich den Bau von vier Großprojekten leisten zu können. „Machi Koro“ ist ein schönes und kurzweiliges Familienspiel, das als Würfelspiel natürlich glücksabhängig ist. Es ist für 2-4 Stadtplaner ab 8 Jahren gedacht und dauert etwa 30 Minuten.



Das Spiel „**Evolution**“ von Schmidt, das durch den originellen Untertitel „Fressen und gefressen werden“ auf sich aufmerksam macht, bringt den Spielern die Mechanismen der Natur näher. Hier erschaffen die Spieler sich Tierarten, die sie durchzufüttern versuchen. Eine besondere Rolle nimmt dabei der „Fleischfresser“ ein, der statt pflanzlicher Nahrung die Tiere der lieben Mitspieler angreift. Diese wehren sich mit Verteidigungskarten und können sich zum Beispiel durch einen Schutzpanzer oder die Fähigkeit des Kletterns schützen. Mit weiteren Karten kann man sich Vorteile bei der Nahrungssuche verschaffen, so z.B. durch den langen Hals. Wenn die Pflanzenfresser gut aufpassen, kann die Nahrungssuche für einen Fleischfresser ganz schön schwer werden - aber die Fleischfresser geben dem Spiel ein bisschen den Pfiff. Am Ende zählen gefressene Nahrungs-Chips und die Zahl der eigenen Tiere. „Evolution“ setzt das etwas ungewöhnliche Thema spannend um und ist für 2-5 Spieler ab 10 Jahren gemacht.



Schließlich noch zu einem Kartenspiel, das kooperativ gespielt wird: „**The game**“ ist beim Nürnberger Spieleverlag erschienen und hat ein sehr einfaches Spielprinzip. In der Mitte des Tisches liegen vier Karten aus, zwei mit dem Wert 1 und zwei mit dem Wert 100. Jeder Spieler hat sechs Karten, deren Werte bunt gemischt dazwischen liegen. Reihum müssen die Spieler je zwei Karten aus ihrer Hand ablegen und damit auf den Stapeln nach oben bzw. nach unten zählen. Ziel ist es, als Gruppe möglichst viele Karten unterzubringen, d.h. möglichst geringe Lücken entstehen zu lassen. Dabei darf man Hinweise geben, aber nie genau sagen, welche Karten man hat. „The game“ ist ein kooperatives Spiel für 1-5 Spieler ab 8 Jahren.





# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

seit 2014 - von Burkhard Labusch

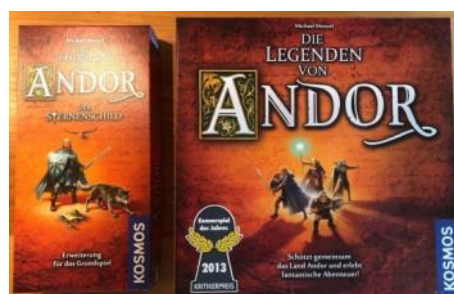
Der kleinen Spielefirma „Space Cowboys“ ist in Zusammenarbeit mit Asmodee ein richtig gutes Spiel gelungen, das sogar zum Spiel des Jahres 2014 nominiert wurde: **Splendor**. Bei diesem Spiel geht es darum, Edelsteine zu sammeln und damit Karten zu kaufen, die Prestigepunkte einbringen. Wer am Zug ist, kann zwischen vier Aktionen wählen: drei verschiedene Edelsteine nehmen, zwei gleiche Edelsteine nehmen, einen Joker (Gold) nehmen und eine Karte reservieren oder eine Karte kaufen. Nicht jede Karte bringt Punkte, aber auch „Null-Punkte-Karten“ bringen Vergünstigungen für zukünftige Einkäufe. Habe ich z.B. zwei Karten, die mir die Vergünstigung von je einem Smaragd einbringen, so kostet mich die wertvolle Schiffskarte nicht sechs, sondern nur vier Smaragde. Schnell an Punkte kommen oder erst mal Vergünstigungen sammeln – was den Erfolg bringt, entscheidet sich in jedem Spiel neu. „Splendor“ ist ein einfaches, schönes und flüssig spielbares Spiel für 2-4 Personen ab 8 Jahren.



Wer ein Kartenspiel bevorzugt, für den ist **Abluxxen** von Ravensburger eine gute Wahl. Die Spieler haben Karten mit Werten zwischen 1 und 13 auf der Hand. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten vor sich abzulegen und möglichst wenige am Ende auf der Hand zu behalten. Wer am Zug ist, darf eine oder mehrere gleiche Karten auslegen. Liegt von einer niedrigeren Zahl die gleiche Anzahl an Karten bei einem Mitspieler aus, so werden diese Karten „abgeluxxt“. Der Spieler mit den höheren Karten darf entscheiden, ob er die Karten haben will, um später eine noch längere Reihe auszulegen. Denn wer lange Reihen auslegt, dessen Karten werden nicht so schnell abgeluxxt. „Abluxxen“ ist ein pfiffiges Kartenspiel für 2-5 Personen ab 10 Jahren.



In 2013 erschien mit „Legenden von Andor“ ein kooperatives Spiel, das als Kennerspiel des Jahres ausgezeichnet wurde. Fünf Legenden mussten wir als Helden bestehen, bevor wir uns nun zu Höherem berufen fühlen können. Mit der Erweiterung **Die Legenden von Andor: Der Sternenschild** warten nun seit 2014 neue Abenteuer auf alle Freunde dieses tollen Spiels. Die Erweiterung ist nur zusammen mit dem Grundspiel spielbar, lohnt sich aber, denn sie macht ein ohnehin sehr gutes Spiel noch viel variabler. Das Spiel ist für 2-4 Abenteurer ab 10 Jahren gemacht.





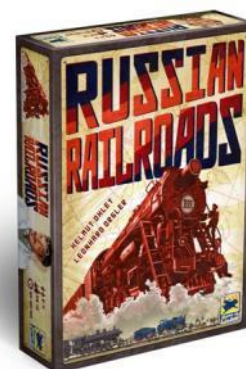
# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

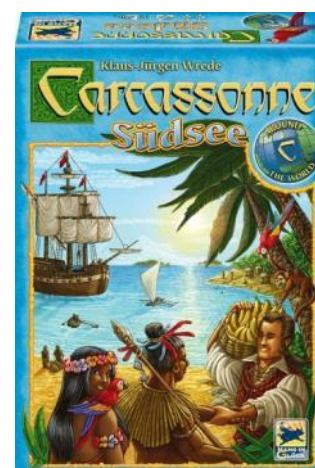
Bei olympischen Winterspielen gibt es besondere Sportarten und der Spieleverlag Kosmos bietet uns die Möglichkeit, eine solche Wintersportart im Wohnzimmer nachzuspielen. Klar, dass es sich dabei wohl kaum um Skispringen oder Bobfahren handeln kann. **Indoor Curling** heißt das Spiel, das sich problemlos auf einer ausrollbaren „Eisfläche“ spielen lässt: auf der 1,20 Meter langen Folie rutschen die Steine dem „Haus“ entgegen. Die Regeln des Curling werden dabei 1:1 umgesetzt – nur dass natürlich alles erheblich kleiner ist. Das einzige, was fehlt, sind die „Wischer“, die den Steinen mit ihren Besen Tempo verleihen. „Indoor Curling“ ist ab 6 Jahren und kann zu zweit oder in zwei Mannschaften gespielt werden. Es ist ein schönes Geschicklichkeitsspiel, das gut funktioniert.



Kälte ist ein gutes Stichwort für ein weiteres Spiel, das aber eher den Strategiespielen zuzuordnen ist. Bei **Russian Railroads** von Hans im Glück geht es um den Bau der Transsibirischen Eisenbahn. Und da ist zuerst mal der Bau von Gleisen wichtig, aber nicht allein entscheidend. Für das Punktekonto ist es wichtig, nicht nur viele Gleise, sondern hochwertige Gleise zu verbauen. Auch die Züge, die nach und nach die Gleise befahren, sind von unterschiedlicher Qualität. Der Bau von Fabriken und der Einsatz von Ingenieuren bieten weitere Möglichkeiten, um an Punkte zu kommen. Die einzelnen Elemente des Spiels sind sehr schön aufeinander abgestimmt und machen es möglich, auf verschiedene Arten zum Sieg zu kommen. Da das Spiel viele strategische Möglichkeiten bietet, ist die – gut geschriebene – Spielregel natürlich auch etwas komplexer. „Russian Railroads“ ist ein sehr schönes Strategiespiel für zwei bis vier Spieler ab 12 Jahren.



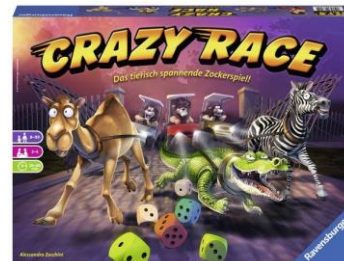
Kontrastprogramm: bei **Carcassonne Südsee** von Hans im Glück entkommen wir der Kälte und verlagern das spielerische Treiben in die sonnige Südsee. Durch das Anlegen von Plättchen versuchen die Spieler, Früchte, Fische und Muscheln zu ergattern. Dabei lehnt sich „Carcassonne Südsee“ natürlich an das Originalspiel „Carcassonne“ an. Beide Spiele haben als Legespiele einen einfachen Grundmechanismus. Die Südsee-Variante ist aber kein Abklatsch, sondern hat durchaus ihren eigenen Reiz und lässt sich auch unabhängig vom Grundspiel spielen. „Carcassonne Südsee“ ist für 2-5 Spieler ab 7 Jahren und ermöglicht allen, die „Carcassonne“ kennen, einen schnellen Einstieg ins Spiel.



# Die große JG-aktuell – Spieletipp-Liste

## seit 2014 - von Burkhard Labusch

Dass Tiere ein beliebtes Thema für Familienspiele sind, ist nichts Neues. In dem Spiel „**Crazy Race**“ setzt Ravensburger dieses Thema auf witzige Weise um. Es geht um ein Wettrennen im Zoo, bei dem unterschiedliche Tiere mit unterschiedlichen Stärken als Zugtiere benutzt werden. Pro angepeiltem Schritt muss ein Würfel geworfen werden, die Gesamtaugenzahl darf aber nicht die mögliche Höchstleistung eines Tieres überschreiten, sonst ist der Zug ungültig. Das auf den ersten Blick beste Tier ist natürlich der schnelle Gepard mit einer Zugweite von bis zu zwölf Schritten – was aber nichts nützt, wenn man beim Würfeln zu viele Würfel nimmt und dreizehn oder mehr Punkte hinlegt. Am anderen Ende der Skala liegt der Elefant, der höchstens vier Schritte läuft, am Spielende aber acht Bonuspunkte bekommt. Besonders schön sind aber die Tiere mit Sonderfähigkeiten. Die Hyäne z.B., traditionell eh ein Tier mit mächtigem Imageproblem, bringt nicht nur vier Bonuspunkte, sondern profitiert schadenfroh von jedem Fehlwurf der anderen. Typisch Aasfresser eben. Die Rennstrecke ist in Abschnitte unterteilt, an deren Übergängen alle Spieler ein neues Tier auswählen. Dabei darf – ausgleichende Gerechtigkeit – der hinten liegende Spieler zuerst das (vermeintlich) beste Tier aussuchen. Das alles sorgt dafür, dass „Crazy Race“ spannend und der Ausgang immer knapp ist. Natürlich spielt das Würfelglück eine große Rolle, entscheidend ist dabei die Frage, wieviel ich riskiere. „Crazy Race“ ist ein schönes Familienspiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.



**Magic Maze** ist ein kooperatives Spiel (nominiert zum Spiel des Jahres 2017), d.h. dass alle Mitspieler gemeinsam versuchen, sich einen Weg durch ein „Einkaufszentrum“ zu bahnen, dort Ausrüstungsgegenstände zu klauen und schließlich wieder nach draußen zu fliehen. Diese Story ist zugegebenermaßen etwas schräg, aber das Spiel selber ist reizvoll und spannend. Die vier vorhandenen Spielfiguren sind nicht je einem Spieler zugeordnet, sondern können prinzipiell von jedem Spieler bewegt werden. Das läuft so, dass ein Spieler nur die Schritte Richtung Norden machen kann, einer nur in Richtung Süden zieht usw. Weitere Sonderbewegungen oder –aufgaben – z.B. die Nutzung von Rolltreppen – erhöhen die Zahl der möglichen Mitspieler auf bis zu acht. Konkret starten alle vier Spielfiguren auf einem Startplättchen, von dem aus durch das Betreten bestimmter Randfelder neue Plättchen angelegt werden können. Denn erst durch das Anlegen weiterer Felder erfährt man, wo die Ausrüstungsgegenstände und der Ausgang in dieser Partie liegen. Der Gag dabei: die Spieler sollten nicht miteinander sprechen. Also versucht man, allenfalls non-verbal zu kommunizieren, wer am besten wann welche Spielfigur wohin zieht. Das Ganze geht „gegen“ eine Sanduhr, die aber an bestimmten Stellen umgedreht werden darf, um mehr Zeit zu gewinnen. So ergibt sich eine spannende Jagd durch ein Labyrinth, die von allen Spielern Kooperation und Konzentration erfordert. Die Schweige-Regel ist m.E. spannend - inwiefern man sich buchstabengetreu daran hält, ist aber die Sache der jeweiligen Spielerunde. **Magic Maze** ist ein faszinierendes Kooperationsspiel für 1-8 Spieler ab 8 Jahren.

