

Diese Spiele sind noch zu haben

Diese Spiele aus den letzten beiden Tests sind noch im Handel

Für die Kleinen

Akaba



Spielablauf: Fliegender Teppich.

Er fliegt tatsächlich! Na ja, es ist

mehr ein Gleiten, aber immerhin. Dazu drücken die Spieler einen Gummibalsebalg. Die Luftströmung schickt den Teppich über den orientalischen Basar von Akaba, um dort Geschenke aufzusammeln. Je mehr das sind, desto schwieriger wird es, den Teppich zum Gleiten zu bringen, ohne dass er umkippt. Und die Zeit pro Zug ist begrenzt: Wenn ein Mitspieler einen Pasch würfelt, ist Schluss. Um die Geschenke schnell genug zu finden, hilft ein gutes Memorygedächtnis. Spielt sich besser auf dem Boden als am Tisch. Gut vor allem zu zweit, sonst leicht unübersichtlich.

test-Kommentar: Kinder fasziniert das Pusten mit Blasebalg. Eine originelle Spielidee vor allem für Kleinere, die aber Geschicklichkeit und einige Übersicht verlangt. Da sind Fünfjährige allein schnell überfordert.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: Ab 5 Jahre. **Dauer:** etwa 20 Minuten. **Verlag:** Haba.

Daddy Cool



Spielablauf: Ohne Papa geht es nicht. Ab in den Waschzuber, sagt der Eisbär zu seinen kleinen Bären und geht bei jedem vor-

ran, um die Eisschollen auf dem Weg dahin zu testen. Auf brüchigen Schollen bleibt er als guter Vater natürlich nicht stehen. Wie schnell er vorankommt und die Kleinen nachholt, hängt vom Würfel ab. Wiederholtes Würfeln ist riskant. Entweder gehts schneller voran – oder aber gar nicht. Eher unauffällige Schachtel mit solidem, ansprechendem Spielmaterial. Nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Ein hübsches Spiel mit klaren Regeln, bei dem auch die Kleinen schon lernen, etwas zu risikieren. Kinder allein können hier aber leicht die Übersicht und Geduld verlieren, vor allem bei der Variante mit dem längeren Spielweg. Gut auch als Absacker für Große.

Preis: Etwa 16 Euro. **Spieler:** 2 bis 6.

Alter: Ab 5 Jahre. **Dauer:** Etwa 15 Minuten. **Verlag:** Huch & friends.

Das kleine Gespenst



Spielablauf: Memory mit Klicken und Kugeln. Das kleine Gespenst möchte zur Geisterstunde möglichst viele Freunde hinter

verschlossenen Türen besuchen, die es mit einem Magneten öffnet. Die Freunde wechseln aber je nach Stand der Uhr ihre Plätze. Die Kanonenkugeln, die man fürs richtige Öffnen bekommt, muss man dann im Rittersaal – dem Deckel der Spielschachtel – durch Schütteln und Rumpeln in Öffnungen bugsieren. Gefordert sind Geschicklichkeit und Memorygedächtnis. Erinnern fällt aber gerade bei den schwarz-weißen Bildern manchmal gar nicht so leicht. Kinderspiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Vor allem wer das gleichnamige Buch von Otfried Preußler kennt, wird das Spiel lieben – schon wegen der stimmigen Gestaltung. Kommunikativ und gut für die ganze Familie. Für Fünfjährige allein aber zu anspruchsvoll.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: Ab 5 Jahre.

Dauer: Etwa 20 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Der schwarze Pirat



Pusten und Kentern. Den Wind,

der die Boote antreibt, produzieren die Spieler per Blasebalg. So sollen die Schiffe schnell ihren Hafen erreichen und da Gold einsammeln. Schön, wenn man per Würfel Pirat wird und mit seinem Schiff auf jeder Insel Beute machen darf. Man kann auch Schiffe entern und dort Gold einsacken. Das Pusten per Blasebalg klappt aber oft nicht. Je kleiner und ungeübter die Kinder sind, desto öfter kippen anfangs die Boote. Und: Auch an den Kanten des – grafisch sehr gelungenen – zusammengesetzten Spielfelds können Schiffe scheitern.

test-Kommentar: Eine originelle Spielidee, die Übersicht übt und Fingerspitzengefühl verlangt. Aber: Das Pusten mit dem Blasebalg erfordert einige Übung, nicht nur Kleinere schaffen es auf Anhieb oft nicht richtig.

Preis: Etwa 30,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** eher ab Schulbeginn bei familiärer Mithilfe. 5-Jährige (Verlagsempfehlung) sind allein überfordert. **Dauer:** 20 bis 40 Minuten. **Verlag:** Haba.

Giro Galoppo



Rückwärtsreiten. Hier muss man seine knappen Karten von eins bis sechs sehr

gezielt einsetzen. Weil aber auch die anderen taktieren, können Pferd und Reiter trotz aller Überlegungen an Hindernissen hängenbleiben, schlimmstenfalls sogar Feld für Feld rückwärtsgehen. Liebevoll gestaltetes Material mit echten Hindernissen, variable Rennbahn. Am übersichtlichsten zu dritt oder viert. Kleinere können einfacher spielen. 🍒

test-Kommentar: Ein schneller, spannender Spaß mit einfachen Regeln. Erwachsene können selbst bei intensivem Mitdenken zum Schluss hinterherhinken. Vor allem kleine Pferdenärrinnen lassen Ross und Reiter gerne fern aller Regeln einfach so über Gräben und Hürden springen.

Preis: Etwa 26,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 5.

Alter: ab 6 Jahre. **Dauer:** ca. 20 Minuten.

Verlag: Selecta.

Mago Magino



Spielablauf: Froschzauber. Es ist wie im Märchen: Die Hexe ver-

wandelt Kinder in Frösche. Wenn das passiert, sind auch die Edelsteine weg, die die Kinder ins Zauberhaus transportieren. Der liebe Zauberer kann sie aber zurückverwandeln. Zum Sieg führen Würfelglück und ein gutes Memorygedächtnis. Sonst setzt man versehentlich nicht den eigenen verwandelten Stein voran, sondern einen fremden Frosch. Und man muss sich entscheiden: Der Weg zu

den Edelsteinen durch den Zauberwald ist kürzer, aber gefährlicher. Schönes, solides Material. Nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2005.

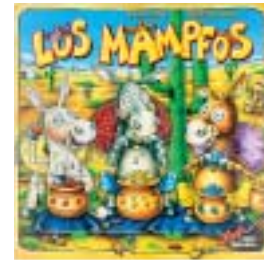
test-Kommentar: In die Zauberatmosphäre können sich gerade Kleinere intensiv hineinversetzen. Die stört es dann auch nicht, wenn zu zweit oder zu dritt recht wenig Aktion aufkommt. Klappt am besten, wenn viele mitmachen. Für Schulkinder bald zu anspruchslos.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 5.

Alter: Ab 5 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten.

Verlag: Selecta.

Los Mampfos



Arschkarten für die Esel. Füttern und verdauen ist das Motto dieser Memoryvariante, bei der Erwachsene als Erste den Überblick verlieren. Große Holzesel werden mit

bunten Hafertalern gefüttert und müssen bei jedem Zug ein paar Felder weiter. Gut, wenn man sich merkt, welcher Esel wie viele Taler welcher Farbe verspeist hat. Darauf kommt es an, wenn ein Esel den Schwanz hebt und die Taler wieder herauskommen. Wer richtig rät, bekommt alle Taler dieser Farbe – oder nur einen Teil, wenn auch andere auf diese Farbe gesetzt haben. Richtige Verlierer sind selten, meist gibt es auch ohne Taktik Taler. 🍒

test-Kommentar: Flott, kommunikativ, mit einfachen Regeln. Dass die Esel so buntproduktiv ihre Schwänze heben, begeistert die Kinder. Ganz nebenbei lernen sie Zahlen, Buchstaben, Farben, Mengen und Konzentration.

Preis: Etwa 30,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 5.

Alter: ab 6 Jahre.

Dauer: 20 bis

30 Minuten. **Verlag:** Zoch.

Nacht der Magier



Feuerzauber. Hier faszinieren schon die schönen soliden Spielfiguren und das grafische Nachtambiente inklusive fluoreszierender Teile. Die bringt man unter einer Lampe zum Leuchten, denn es wird im Dunklen gespielt. Dann lodert die Flamme und die hölzernen Kessel leuchten, die die Spieler als Magier in den hellen Feuerring zu schieben versuchen. Dann hört man nur am Klicken und Klacken, dass beim Schieben wieder etwas über den Rand des erhöhten Spielfelds gefallen und damit ein Zug beendet ist. Nun versucht der nächste Magier, seinen Holzkessel im Dunklen zu verschieben. Bis wieder etwas fällt – aber dann doch nach einigem Schieben ein leuchtender Kessel im Feuerring steht. 🍒

test-Kommentar: Ruhig, konzentriert und fasziniert – so sitzen hier auch Zappelphilippe, wenns im Dunklen klickt und klackt und leuchtende Figuren hin- und her geschoben werden. Etwas Geschick ist aber nötig. Eine originelle Spielidee, nicht nur für Kinder um den Schulanfang herum.

Preis: Etwa 40,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** ab 6 Jahre. **Dauer:** 10 bis 20 Minuten. **Verlag:** Drei Magier.

Piratissimo



Schiffe versenken. Segelboote schippern von Insel zu Insel, wo sie mit etwas

Glück auf Schatzkisten treffen. Bevor die Piraten die Schätze einsacken, sollten sie einen kühlen Kopf bewahren. Denn ein überladener Kahn kippt und die Ladung landet im Wasser statt im sicheren Hafen. Schiffe sinken auch, wenn man bei einer Insel ungeplant zu viele Schätze aufladen muss oder neidische Mitspieler welche abladen. Pech auch, wenn der – meist recht sanfte – Wirbelsturm die Position der Schiffe und damit sämtliche Kalkulationen ändert. Eher geruh-sam ist der Seegang bei nur zwei Schiffen. 🍀

test-Kommentar: Eine nette Spielgeschichte mit schönem Material, ein bisschen Taktik, viel Glück und gelegentlichem Ärger. Vor allem für Familien mit Kindern ab 6 Jahren. Für kleinere gibt es einfachere Regeln. Etwa ab 10 Jahren nicht mehr spannend genug.

Preis: Etwa 26,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: ab 6 Jahre. **Dauer:** ca. 30 Minuten.

Verlag: Selecta.

Schildkrötenrennen



Spielablauf: Huckepack. Schildkröten sind nun mal bewegungsfaul. Lieber lassen sie sich von anderen mitnehmen. Das funktioniert durch Stapeln der

Holzschildkröten. Geht eine voran, kommen alle im Stapel obendrauf mit. Umgekehrt kann man mit der richtigen Karte auch die ganze Meute um ein Feld zurücksetzen. Ob der Spieler mit der roten, grünen, gelben, lila oder blauen Kröte ins Ziel will, sollte er bis zum Schluss verbergen. So etwas können kleine Kinder nicht immer. Aber sie lernen, sich zu entscheiden: die eigene Schildkröte allein oder mit anderen voran setzen oder die Konkurrenz zurückschicken. Die soliden Holzschildkröten stehen viele Spiele durch. Nominert zum Kinderspiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Kleine Kinder begeistert besonders das Huckepack der Schildkröten. Auch Größere haben Spaß, weil sie taktisch spielen. Der kurze Bluff klappt in jeder Besetzung.

Preis: Etwa 15 Euro. **Spieler:** 2 bis 5.

Alter: Ab 5 Jahre. **Dauer:** 10 bis 20 Minuten. **Verlag:** Winning Moves.

Von 0 auf 100



Lauter kleine Schumis.

Von 0 auf 100 – so schnell gehts nicht bei jedem Fahrer. Dabei darf jeder jedes Rennauto bewegen. Welche Farbe zu wem gehört, stellt sich manchmal erst hinter der Ziellinie heraus. Da kann

man schon mal Konkurrenten, die man nicht erkennt, ungewollt schneller voranbringen. Oder andere gezielt auf einen Ölfleck schicken, wo sie rückwärtsrutschen. Dass der eigene Renner an anderen vorbeirauscht, erfordert mehr Vorausdenken, als man diesem harmlos aussehenden Spiel mit Holzautos anfangs ansieht. Schön: Die immer wieder anders zusammengesetzte Rennbahn.

test-Kommentar: Hier brausen und schlittern künftige Rennfahrer, die jetzt schon ein wenig Taktik und Bluffen üben. Übersichtlich, schnell erklärt und gespielt, schöne Atmosphäre und liebevolle grafische Details. Gut auch für Familienrunden. Jüngere ab etwa 5 Jahren können nach einfacheren Regeln um die Wette sausen. **Preis:** Etwa 15,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** ab 6 Jahre. **Dauer:** ca. 20 Minuten.

Verlag: Haba.



Schildi Schildkröte



Spielablauf: Krötenkullern. Man muss sie einfach lieben, die vier bunten Schildkröten auf Rollen mit einer Kugel als Panzer, die so leicht über das Spielfeld zu bewegen sind. Fast könnte man sie pusten. Außerdem steckt in der Schachtel ein doppelseitiges Spielfeld samt Regeln für insgesamt fünf Spiele. Von Memory bis Wettrennen ist da vieles drin, und meist funktionieren die Spiele auch gut bis sehr gut. Nur die Fußball-

variante ist nicht ausgereift: Der Ball rollt immer wieder vom Feld. Nominert zum Kinderspiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Hier besticht schon das fantasievolle, solide Spielmaterial. Sehr variabel mit Regeln für fünf Spiele. Kleinere Kinder kullern die tollen Kröten auch ohne Regeln über Tisch und Fußboden.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 4 Jahre.

Dauer: 5 bis 15 Minuten. **Verlag:** Haba.



Spaß für die ganze Familie

Aqua Romana



Lange Leitungen. Grafische Gestaltung und Material erscheinen anfangs vielversprechend. Und kleine Spielrunden, die einfach nur kombinieren und verzweigte Wasserleitungen legen

wollen, sind hier vielleicht ganz zufrieden, denn es wird nie richtig kompliziert. Bei etwas anspruchsvolleren Spielern will sich aber trotz des originellen Abrechnungsmechanismus keine rechte Spannung einstellen. Vielleicht, weil eigene Entscheidungen vor allem in Dreier- und Viererrunden oft wenig Einfluss haben. Schlimmstenfalls fällt man in einer Runde frühzeitig raus und kann nur noch lange zuschauen. Meist stiller, eher grüblerischer Spielverlauf. 📉

test-Kommentar: Eigentlich eine schöne Spielgeschichte mit netter Aufmachung. Insgesamt jedoch nicht sehr spannend, eher glücksbetont und wenig kommunikativ.

Preis: Etwa 30,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** ab 8 Jahre. **Dauer:** 45 bis 60 Minuten. **Verlag:** Queen Games.

Cincinnati



Zocker am grünen Tisch.

Schon die liebevolle Gestaltung mit grünem Filz, echten Pokerchips, Würfeln und richtigen Lederbechern transportiert Ca-

sinoatmosphäre. Tatsächlich gehts hier zu wie im Spielsalon, wo es vor allem auf Karten- und Würfelglück an drei Tischen (Filzplatten) ankommt. Geld gibts nach dem, was die Karten sagen, und für den, der am besten pokert. Das Schöne: Fast immer spielen alle gleichzeitig, Wartezeiten sind praktisch unbekannt. Funktioniert in allen Besetzungen gut, zu sechst wie zu dritt.

test-Kommentar: Ein Glücksspiel pur, das auch gar nicht mehr sein will und nach Revanche schreit. Schnell erklärt und immer wieder neu und spannend, egal ob drei oder sechs Spieler mitmachen. Nichts für ausgebuffte Taktiker.

Preis: Etwa 35,00 Euro. **Spieler:** 3 bis 6. **Alter:** ab 10 Jahre, ab 8 für Spielerfahrene. **Dauer:** etwa 45 Minuten. **Verlag:** Amigo.

Geschenkt ist noch zu teuer



Spielablauf: Je weniger, desto besser. Was man hier nicht einmal geschenkt haben will, sind Karten mit hohen Werten. Denn je weniger Punkte man am Ende hat, desto bes-

ser. Es gibt aber Tricks. Wenn aus mehreren Karten eine Reihe wird, zählt nur die niedrigste Karte. Und man kann sich mit einem Chip freikaufen und eine ungeliebte Karte liegen lassen. Tun das mehrere, sammeln sich die Chips neben der Karte. Und irgendwann lohnt es sich dann doch, sie aufzunehmen.

test-Kommentar: Ein schnelles Kartenspiel für Zocker fast jeden Alters, mit Nervenkitzel und ungewöhnlicher Spielidee. Je mehr mitmachen, desto besser.

Preis: Etwa 6 Euro.

Spieler: 3 bis 5.

Alter: Ab 8 Jahre.

Dauer: 10 bis 20 Minuten.

Verlag: Amigo.

Hart an der Grenze



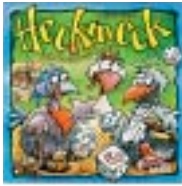
Schöner schmuggeln. Moral bleibt hier außen vor: Es gewinnt, wer am besten schmuggelt, mogelt oder auch bestechen kann. Kurzum: Hier wird geblufft und betrogen, was das Zeug hält. Schadenfreude ist auch dabei, wenn andere beim Lügen erwischt werden und ihre liebevoll gestalteten Blechkoffer – sie sind wirklich aus Blech – öffnen müssen. In ihnen transportiert man mit mehr oder weniger offensichtlichen Lügengeschichten Krüge, Sombreros, Schnapsflaschen und anderes mehr am Zoll vorbei – oder eben auch nicht.

test-Kommentar: Äußerst kommunikativ und witzig, wenn man

an Zocken und Bluffen Spaß hat. Gut vor allem für größere Runden bis sechs Spieler. Sehr schönes Material.

Preis: Etwa 24,00 Euro. **Spieler:** 3 bis 6. **Alter:** ab 10 Jahre, Spielgeübte ab 8 Jahre. **Dauer:** 45 bis 60 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Heckmeck am Bratwurmeck



Spielablauf: Taktisches Würmer-würfeln. Würstchen sind nichts für Hühner, wohl aber Würmchen. Die liegen auf dem Bratwurm-

grill, und zwar als Spielsteine einer Zahlenreihe, die man mit mehreren Kombinationen gezielt erwürfeln muss. Bis zu sieben Spieler versuchen so, möglichst viele Würmer vor sich zu stapeln. So mancher Stapel schwindet aber zusehends, weil man sich bei den obersten Steinen der anderen Mitspieler bedienen darf, wenn das Würfelergebnis stimmt. Schöne Aufmachung mit soliden Spielsteinen. Etwas umständliche Anleitung. **test-Kommentar:** Das turbulente Würfelspiel lebt vom Tempo und vor allem von Schadenfreude, wenn die Steine stibitzt werden. Einfach, kompakt, kurzweilig und auch von Erwachsenen gerne zwischen-durch gespielt.

Preis: Etwa 10 Euro. **Spieler:** 2 bis 7.

Alter: Ab 8 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Zoch.

In 80 Tagen um die Welt



Spielablauf: Der Weg ist das Ziel. Bei der Weltreise von und nach London muss man sich einiges einfallen lassen: Eisenbahn- und Schiffsreisen,

Ballonfahrten oder Elefantenreiten. Zwischenfälle, Geldmangel und ein böser Detektiv können wertvolle Tage kosten. Keine Weltreise verläuft gleich, es ergeben sich immer wieder verschiedene taktische Winkelzüge. Und man kann die Gegner auch ganz gezielt ärgern. Wer als Erster ins Ziel kommt, muss noch nicht gewonnen haben. Nominiert zum Spiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Ein spannender Mix aus Strategie- und Glückselementen. Gut für Spielwütige wie für Familienrunden, weniger taktisch gespielt auch schon für Achtjährige. Sehr atmosphärische Umsetzung in Anlehnung an den – fast – gleichnamigen Jules-Verne-Roman. Spielt sich am besten zu viert oder fünft.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 3 bis 6. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 50 bis 70 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Just 4 Fun



Vier gewinnt – nicht immer. Hier stand das Zweierspiel „Vier gewinnt“ Pate. Es geht aber kompli-

zierter zu, ohne ständiges Kopfrechnen klappt nichts. Auf welche Felder man Steine setzen könnte, bestimmen die Werte der Spielkarten, die man addieren kann – oder einzeln bedient. Wie man am besten setzt, erfordert viel Überlegung. Gewonnene Felder können auch wieder verlorengehen. Bis man vier Steine seiner Farbe auf eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Gewinnlinie manövriert hat, kann viel Zeit vergehen. Bei vier Mitspielern klappt es manchmal sogar gar nicht. Grübler können für lange Pausen sorgen. Die Grafik des Spiels spricht nicht alle an.

test-Kommentar: Gut für Familienrunden, wenn alle wirklich gerne rechnen. Mit sehr einfacher Regel, sofort zum Losspielen. Ausgefuchste Taktiker vermissen aber einen größeren Einfluss auf das Spielgeschehen.

Preis: Etwa 24,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** ab 10 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Make'n Break



Spielablauf: Für flinke Finger. Bauen und umstürzen – das bedeutet frei übersetzt der Titel. Die zehn gleich

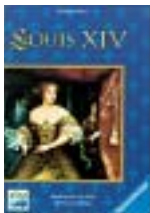
großen bunten Steine sind so zusammenzubauen, wie es die Karten jeweils zeigen. Das alles trainiert Feinmotorik, Farbsinn und Übersicht.

test-Kommentar: Ein rasantes Bauspiel mit einfachen Regeln, das Laune macht. Gut auch für Erwachsene – und für Kinder schon ab 6 Jahre, dann aber ohne Zeitdruck durch die Uhr.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: Ab 6 Jahre, nicht erst ab 8, wie der Verlag meint. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.

Louis XIV



Spielablauf: Nur für Geduldige. Es ist wie am Hofe von Ludwig XIV.: Da werden Intrigen gesponnen, Minister bestochen, Mätressen verführt. Bis

man das höfische Spiel genießen kann, dauert es einige Runden, um alle Einzelheiten zu erfassen, damit das Intrigieren auch klappt. Dabei verläuft kein Spiel wie das andere. Unerlässlich: Übersicht und viel Geduld. Viel ziemlich winziges Material.

test-Kommentar: Ein Strategiespiel mit aus-balancierten Glückselementen, an dem Spielfreunde die vielen Varianten schätzen. Trotzdem ist es für einige zu komplex und überfrachtet.

Preis: Etwa 19 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** eher ab 14 Jahre, nicht ab 12, wie der Verlag meint. **Dauer:** Rund 100 Minuten. **Verlag:** alea.



Manila



Spielablauf: Philippinischer Schwarzmarkt. Im Hafen von Manila gibt es viele Möglichkeiten, an Geld zu kommen. Der Spieler muss aber mit seinem Schiff und der richtigen Ware landen. Pech, wenn die Piraten dazwischenfunken. Pech aber auch, wenn man Pirat ist und gerade kein Schiff kommt. Oder wenn man in eine Werft investiert hat und kein Kahn auf der Strecke bleibt, den man für viel Geld renovieren könnte. Manila ist gut für Zocker, aber auch Taktik spielt mit.

Denn Würfelglück nützt nichts, wenn Steine und Schiffe schlecht platziert sind. Pech beim Würfeln schadet wiederum auch anderen. Die Spielanleitung ist allerdings anfangs reichlich anstrengend.

test-Kommentar: Kommunikativ, vielschichtig, mit spannender Mischung aus Glück und Strategie. Gut vor allem für Jugendliche und Familien. Für manche auf Dauer zu wenig berechenbar.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 3 bis 5.

Alter: Ab 10 Jahre. **Dauer:** 60 Minuten. **Verlag:** Zoch.

Niagara



Spielablauf: Den Wasserfall hinab. Als Erstes besticht das dreidimensionale Spielfeld mit Wasserfall und glitzerndem Fluss. Im Spiel

selbst ist nichts sicher: Juwelen, die man mühselig an Bord gebracht hat, werden von räuberischen Mitspielern geklaut. Wetter und Flusslauf ändern sich ständig. Schlimmstenfalls treibt das Kanu den Wasserfall hinunter und die Edelsteine mit. Je mehr mitmachen, desto komplizierter wird es, Edelsteine zu sammeln. Und je öfter man spielt, desto taktischer wird es. Glück braucht man aber auch. Mit Ärgerfaktor. Klappt am besten zu dritt und viert. Spiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Eine komplexes Spiel mit gelungener Geschichte und originellem Material. Die lange Anleitung mit Sonderregeln ist aber nicht gleich verständlich. Achtjährige sind ohne ältere Mitspieler überfordert.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 3 bis 5.

Alter: Ab 8 Jahre. **Dauer:** Etwa 45 Minuten. **Verlag:** Zoch.

Packeis am Pol



Her mit den Fischen! Sechseckige Eisschollen bilden das jedes Mal unterschiedliche Spielfeld. Die

Pinguine hüpfen von Scholle zu Scholle und kassieren sie samt den Fischen darauf. Schlecht nur, wenn die eigenen Pinguine nicht mehr weiterkommen. Denn über Löcher ohne Eisscholle können sie nicht hüpfen, ebenso wenig über andere Pinguine. Deshalb ist es manchmal besser, mit weniger Fischen zufrieden zu sein und vielleicht einem gegnerischen Pinguin den Weg zu verbauen. Funktioniert in allen Besetzungen: Je mehr mitmachen, desto weniger planbar. Mit Ärgerfaktor. Schöne Grafik.

test-Kommentar: Bei diesem kleinen Spiel stimmt alles. Es sieht aus wie ein simples Kinderspiel, kann trotz einfachster Regel aber ganz schön taktisch werden und ruft nach Revanche. Für Familienrunden, als Absacker für große Taktiker – und für Kinder, die einfach nur Fische sammeln wollen.

Preis: Etwa 20,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: ab 8 Jahre, mit einfacheren Regeln ab 6 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten.

Verlag: Phalanx.

Nottingham



Endlich mal der Böse sein. Wir sind im alten England in Nottingham.

Hier treibt der Sheriff samt seinen Stellvertretern ziemlich rabiat Steuern ein. Man klagt und wird

beklagt, bekommt aber immer etwas zurück, sodass man nie ganz leer dasteht. Bei diesem lockeren Kartenspiel nach dem Rommé-Prinzip hängt viel vom Glück ab, der eigene Einfluss ist begrenzt. Kinder lieben die Hinterhaltskarten, um andere zu bestehlen. Macht Stimmung, verläuft aber ohne große Höhepunkte.

test-Kommentar: Man ärgert andere und wird geärgert. Ein schnelles, vielseitiges Spiel, vor allem für Familien und altersgemischte Gruppen bis zu 7 Teilnehmern.

Preis: Etwa 13,00 Euro. **Spieler:** 3 bis 7.

Alter: ab 10 Jahre, mit Spielerfahrung auch ab 8. **Dauer:** 30 Minuten. **Verlag:** Abacus.

San Ta Si



Spielablauf: Schimmernde Türme. Ungeöhnlich ist das Material, ebenso die Spiel-idee: 30 blau oder silbern schimmernde Metallröhren unterschiedlicher Länge und Dicke werden Zug um

Zug zu drei Türmen verbaut. Und zwar so, dass möglichst viele Elemente der eigenen Farbe sichtbar bleiben. Um die gegnerischen Röhren zuzubauen, braucht man Augenmaß – und Gelassenheit, wenn die eigenen verschwinden. Der Trick dabei: Man darf auch die Röhren des Gegners verbauen.

test-Kommentar: Der kurze Denksportspaß für zwei besticht durch einfachste Regeln und extravagantes Material – und ruft nach Revanche. Kann sehr taktisch gespielt werden, aber auch einfach, sodass schon Achtjährige mitmachen. Am besten für Spieler auf gleichem Niveau.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2.

Alter: Ab 10 Jahre. **Dauer:** 15 Minuten.

Verlag: Zoch.

Seeräuber



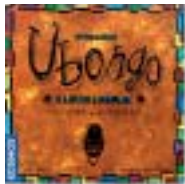
Piraten stapeln. Beim Entern hat sich schon mancher Kapitän vertan. So auch hier, wenn er einen Schatz abräumt, das Auszahlen der Kopiraten aber

sein Budget übersteigt. Deshalb müssen die Kapitäne haushalten und taktieren, wenn sie Piraten in Form von runden Holzscheiben gleich stapelweise sammeln. Wer viele Mitglieder der eigenen Mannschaft beim Entern dabei hat, spart natürlich beim Auszahlen. Aber manchmal käme ein Kapitän ohne Piraten anderer Mannschaften nicht auf das Schiff. Piraten dürfen aber auch meutern, und ein bisschen Aufruhr macht immer Spaß. Wer gewinnt, bleibt bis zum Schluss unklar. Ansprechendes, solides Material in kleiner Schachtel. 🏴‍☠️

test-Kommentar: Ein schnell erklärtes, kleines Spiel, das mit der Zeit mehr Tiefgang zeigt, als man anfangs meint. Spielt sich zügig, klappt in allen Besetzungen. Gut für Familienrunden und zwischendurch.

Preis: Etwa 15,00 Euro. **Spieler:** 3 bis 5. **Alter:** ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 45 Minuten. **Verlag:** Queen Games.

Ubongo



Spielablauf: Afrikanische Sinfonie mit Sanduhr. Hier faszinieren die Farben, die in afrikanische Welten entführen. Eher unafri-

kanisch ist das Tempo, mit dem man mit der Sanduhr im Nacken drei- oder vierteilige Puzzles legt, um danach Edelsteine zu sammeln. Auch wer langsamer puzzelt, hat Chancen, denn Sieger ist, wer die meisten Edelsteine hat. Für Kleinere kann man die Regeln bequem anpassen – oder nur Puzzle spielen. Kurze, leicht verständliche Regel.

test-Kommentar: Kein klassisches Spiel, aber ein großer Spaß, der süchtig machen kann. Übt Konzentration und den Blick für Formen. Aber nichts für Leute, die weder Puzzle noch Tetris mögen.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Tanz der Hornochsen



Spielablauf: Glückliche Kühe, braune Unglücksfladen. Dies ist die Fortführung des kultigen Karten-

spiels „Sechs nimmt“ mit anderen Mitteln: ähnliche Kuhfiguren, aber ein Spielbrett mit neuen, erweiterten Regeln. Ob man nun auf einem Fladen Minuspunkte einheimst oder dank der glücklichen Kühe Pluspunkte daraus werden, lässt sich höchstens im kleinen Kreis planen, und auch da nur halbwegs.

Wie beim Kartenspiel gilt: Je mehr mitmachen, desto weniger planbar wird das Ganze. Und manchmal ist zum Schluss dann alles doch ganz anders. Das Schöne daran: Es sind immer alle am Spielgeschehen beteiligt.

test-Kommentar: Ein lockeres Vergnügen für bis zu acht Spieler. Macht Stimmung, ist einfach erklärt. Aber nur für Leute, die auch Ärger aushalten.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 2 bis 8. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 40 bis 50 Minuten. **Verlag:** Amigo.

Verflixxt!



Spielablauf: Lächelnd verlieren. Der Weg zum Ziel geht über mehr Minus- als Plus-

karten. Aber auch über Glückskarten, die aus dem Minus ein sattes Plus machen. Wer zuerst im Ziel ist, hat noch längst nicht gewonnen. Denn mit hohen Würfelzahlen rennt man zwar schneller, hat aber weniger Zeit, um Pluspunkte zu sammeln oder Wächter zu mobilisieren, die Minuspunkte verhindern können. Nominiert zum Spiel des Jahres 2005.

test-Kommentar: Das turbulente, spannende Würfelspiel überrascht mit immer neuen Wendungen. Ein Spaß für die ganze Familie. Aber nichts für Taktiker, denen weitgehend glücksbetonte Ärgerspiele zu simpel sind.

Preis: Etwa 17 Euro. **Spieler:** 2 bis 6. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 40 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.

Thurn und Taxis



Familientaugliche Postkutschen. Hier kann jeder Postkutschenbetriebe einrichten und Häuser in die 22 Städte bauen, von Basel bis Lodz, von Mannheim bis Salzburg. Dabei muss man

sich entscheiden: eine kleine bis mittlere Strecke auf eine Region – wie Bayern oder Böhmen – konzentrieren oder lieber eine lange Kette bilden mit Städten in möglichst vielen Regionen. Bonuspunkte gibt es beispielsweise für flächendeckende Präsenz in einem Land. Spiele-freaks können immer wieder von neuem nach den taktisch besten Zügen suchen. Man kann aber auch relativ einfach spielen. 🏠 🚗

test-Kommentar: Schön aufgemacht, spannend und mit vielen Möglichkeiten. Gut für Familien als Einstieg ins taktische Spielen, aber auch für Taktikfreaks. Man braucht aber schon ein, zwei Runden, um die Feinheiten zu erfassen. Klappt auch gut zu zweit, aber nur begrenzt kommunikativ.

Preis: Etwa 25,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** ab 10 Jahre. **Dauer:** etwa 60 Minuten (anfangs auch 90 Minuten oder mehr). **Verlag:** Hans im Glück.

Wie ich die Welt sehe



Spielablauf: Wer die Wahl hat, hat die Lacher. Was würden Sie auf eine einsame Insel mitnehmen? Angela Merkel und einen Dudelsack? Oder Oliver Kahn und ein

Wasserbett? Kommt drauf an, und zwar auf den, der dran ist, und auf die Karten der anderen, aus denen er die Ergänzung zu seinem Satz mit Leerstellen aussucht. Die Kombinationsmöglichkeiten der über 400 Kärtchen sind unendlich und sorgen für Heiterkeit – oder Diskussion. Dabei muss man weder kreativ noch besonders gut informiert sein.

test-Kommentar: Ein einfaches Kommunikations- und Partyspiel, bei dem es ohne große Ansprüche um Begriffs- und Satzkombinationen geht. Wer solche Spiele mag, hat hier immer wieder Spaß.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 2 bis 9. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 60 Minuten. **Verlag:** Abacus.

Für Taktiker und Tüftler

Aton



Kulturkampf am Nil.

Hier kämpfen ägyptische Hohepriester um den Einfluß der Götter Aton und Amun. Der Einstieg ist nicht leicht und das Spiel erfordert viel Konzentration,

denn die Punkte addieren sich in jedem der vier Tempel anders. Das eröffnet aber immer neue Möglichkeiten. Man muss seinen Gegner ständig im Blick haben, mit ein wenig Kartenglück kann man ihn sogar überumpeln. Dass Glück eine Rolle spielen kann, mag manche stören, taktisch weniger Ambitionierte wissen es jedoch zu schätzen.

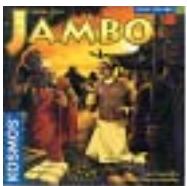
test-Kommentar: Ein anspruchsvolles schnelles Zwei-Personen-Spiel, das zunächst sehr kompliziert wirkt, aber schnell spannend wird und immer anders verläuft.

Preis: Etwa 15,00 Euro. **Spieler:** 2.

Alter: entgegen der Verlagsempfehlung eher ab 12 Jahre. **Dauer:** etwa 30 Minuten.

Verlag: Queen Games.

Jambo



Spielablauf: Zu zweit handeln. Jambo heißt „Hallo“ auf Suaheli, und so begrüßen sich angeblich Kaufleute auf afrikanischen Märkten. Hier

versuchen sie, ihr Vermögen mit einem Kartenstapel und wenig Geld auf 60 Goldstücke zu steigern. Einfach verkaufen bringt es natürlich nicht. Aktionskarten mit Krokodilen, Löwen, Geparden und anderen Tieren bedeuten meist nichts Gutes, anders solche mit Schamanen oder Trommlern. Mit Strategie, ein wenig Glück und einiger Übersicht kann man so Geld scheffeln. Mit vielen Möglichkeiten, abwechslungsreich und offen bis zum Schluss.

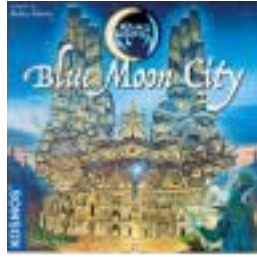
test-Kommentar: Sehr strategisch, spannend, vielschichtig und mit kurzer, leicht verständlicher Regel. Trotzdem dauert es einige Runden, bis man den Wert aller Aktionskarten richtig einschätzt.

Preis: Etwa 15 Euro. **Spieler:** 2.

Alter: Ab 12 Jahre. **Dauer:** 40 Minuten.

Verlag: Kosmos.

Blue Moon City



Außerirdisch bauen.

Beim Wiederaufbau von Blue Moon City wächst der Wert der Gebäude mit denen, die fertig

sind. Dabei wird auch gemeinschaftlich gebaut und die Beteiligten kassieren immer ein wenig mit, wenn ein Gebäude fertig wird. Wer am meisten kassiert, gewinnt. Sehr umfangreiche Anleitung, als Familienspiel etwas lang und kompliziert.

test-Kommentar: Hinter der Fantasy-Optik verbirgt sich ein spannendes, komplexes Bau- und Mehrheitenspiel. Kommunikativ, mit hohem Reiz zum Wiederspielen und niemals gleichem Verlauf. Für reine Strategen ist der Glücksfaktor noch akzeptabel.

Preis: Etwa 25,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4.

Alter: eher ab 12 Jahre (Verlag: ab 10).

Dauer: 60 bis 75 Minuten.

Verlag: Kosmos.

Looping Louie



Im Sturzflug auf die Hühner. Spätestens nach 10 Minuten hat Louie alle Hühner von der Stange geschubst. Louie

fliegt wirklich: In seinem roten, batteriebetriebenen Plastikflieger kreist er über den Hühnern in Form von Chips und wird per Katapult – möglichst am eigenen Federvieh vorbei – nach oben gelenkt. Bei geschicktem Katapultieren und nachfolgendem Sturzflug erwischt er die Hühner der Konkurrenten. Da muss man schnell reagieren und das Katapult gezielt bedienen. Jede Runde ruft nach Revanche.

test-Kommentar: Ein kurzes Aktionsspiel der völlig anderen Art, ohne Karten oder Würfel. Sorgt für Stimmung und kann auch angealberte Erwachsene süchtig machen.

Preis: Etwa 22,00 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** ab 4 Jahre. **Dauer:** 5 bis 10 Minuten.

Verlag: MB.

Himalaya



Spielablauf: Hochlandhandel. Hier kämpft man sich am Fuß des Himalaya durch Schnee und Eis, transportiert Rohstoffe, handelt und baut. Dabei geht es um Himalayatypisches wie Gerste, Jade

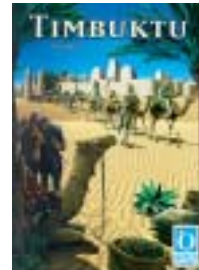
oder Tempel. Spannend ist der ungewohnte Spielmechanismus. Wichtig: Im Voraus überlegen, welche Züge die anderen machen könnten. Trotz bester Planungen können aber die Mitspieler oder einfach Spielpech einen Strich durch die Rechnung machen. Das kann auch frustrieren.

test-Kommentar: Ein strategisches Laufspiel mit Glückselementen. Gut für Spielefreispieler und geübte Gelegenheitsspieler – wenn sie sich durch die Anleitung gearbeitet haben. Sehr stimmig umgesetztes Thema. Spielt sich am besten zu viert.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 3 bis 4. **Alter:** Ab 12 Jahre. **Dauer:** Etwa 90 Minuten.

Verlag: Tilsit Editions.

Timbuktu



Klau im Wüstensand.

Auf dem beschwerlichen Weg nach Timbuktu ziehen Kamelkarawanen bepackt mit Salz, Kaffee und Gold von Oase zu Oase. Wenn da nur nicht die Diebe entlang

der Trampelpfade durch die Sahara lauern würden. Wann die zuschlagen könnten, erfahren die Kamelbesitzer portionsweise von ihren Karten. Da heißt es Informationen speichern, planen, kombinieren und ein wenig Glück haben. Manche Grübler sitzen allerdings reichlich lange vor ihrem Zug. Das ausführliche Regelwerk ist nicht gleich verständlich.

test-Kommentar: Schöne Atmosphäre, mit witzigem Spielmechanismus, Schadenfreude inklusive. Für Tüftler mit detektivischer Kombinationsgabe, aber wenig kommunikativ.

Preis: Etwa 30,00 Euro. **Spieler:** 3 bis 5.

Alter: ab 10 Jahre; für Jüngere ab 8 Jahren auch einfacher oder mit kürzerem Weg zu spielen. **Dauer:** etwa 60 Minuten. **Verlag:** Queen Games.