



Ein Sack voller Überraschungen

Wer spielt, hat mehr vom Leben. Und wer diesen Test liest, hat mehr vom Spielen. Wir stellen die besten Neuerscheinungen des Jahres vor, dazu noch die Spiele aus den Tests der letzten beiden Jahre, die Sie noch in den Regalen finden. Es ist für jeden etwas dabei, als Geschenk an sich oder andere.

Theo, vier Jahre alt, rollt die bunten Kröten von Schildi Schildkröte begeistert über den Fußboden. Spielregeln sind ihm egal. Anders Marlene, sechs Jahre. Sie will nach allen Regeln der Kunst beim Krötenmemory gegen ihre Mutter gewinnen – was bei Memory fast immer klappt. Julia, neun Jahre, spielt lieber Verflixxt oder Ubongo. Die Eltern übrigens auch – echte Familienspiele eben. Nur beim Tanz der Hornochsen bleibt man uneins. Was für den Vater ziemlich albern ist, finden die anderen lustig.

So ist das nun mal mit dem Spiel Spaß: nicht jedermanns Sache. Nicht jedes gute Spiel macht jedem Freude. Daher vergeben wir keine Noten für die besten Neuerscheinungen des Jahres. Wir stellen sie vor: für wen, warum.

Dieser Jahrgang ist eine erfreulich bunte Mischung. Vieles ist nicht nur grafisch besonders gelungen, sondern fällt auch durch neue Spielmechanismen auf. Zum Beispiel

Akaba, Das kleine Gespenst, Niagara, San Ta Si, Ubongo, Verflixxt. Und es gibt Spiele für richtig große Runden: Heckmeck am Bratwurmeck für bis zu sieben Spieler, Tanz der Hornochsen bis zu acht, Wie ich die Welt sehe für bis zu neun Spieler. Aber auch Spiele für zwei sind dabei: San Ta Si und Jambo.

Spiele, die unseren Testern nicht gefallen haben, sind hier nicht zu finden. Es ist eine strikte Positivauswahl – mit einer Ausnahme: Spiele auf der Auswahlliste zum „Spiel des Jahres“ oder solche, die sogar preisgekrönt wurden, kommentieren wir auf jeden Fall. Denn diese äußerst verkaufsfördernde Auszeichnung muss nicht heißen, dass jeder Beschenkte damit glücklich wird. Zum Beispiel Niagara, das Spiel des Jahres 2005. Zweifellos ein schönes

Spiel, in das man sich aber lange hineinfinden muss. Das ist nicht jedermanns Sache. Oder Das kleine Gespenst, Kinderspiel des Jahres 2005 und grafisch genauso gelungen. Für Fünfjährige, die allein spielen, ist es zu anspruchsvoll. Die kommen besser mit den Schildkröten klar.

Für diesen Test wurde gespielt wie im richtigen Leben: in der Familie, im Kindergarten, in Freizeiteinrichtungen, bei Spielrunden mit Jugendlichen und Freaks jeden Alters. Drei Spielpädagogen haben alles ausgewertet und auch die Altersangaben der Verlage überprüft. Außerdem finden Sie unter Top Ten die Hits der letzten Jahre aufgelistet. Manche wie „Zicke Zacke Hühnerkacke“ oder „Carcassonne“ sind fast Klassiker. Sie sorgen schon seit Jahren für Spaß.



Für die Kleinsten



Akaba

Spielablauf: Fliegender Teppich. Er fliegt tatsächlich! Na ja, es ist mehr ein Gleiten, aber immerhin. Dazu drücken die Spieler einen Gummibalsebalg. Die Luftströmung schiebt 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.



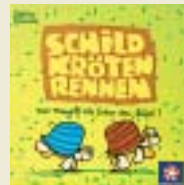
Das kleine Gespenst

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.



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 überlegen. 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 taktischer 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.



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. Nominiert 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.



Für die Kleinsten



Mago Magino

Spielablauf: Froschzauber.

Es ist wie im Märchen: Die Hexe verwandelt 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.



Daddy Cool

Spielablauf: Ohne Papa geht es nicht.

Ab in den Waschzuber, sagt der Eisbär zu seinen kleinen Bären und geht bei jedem voran, 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.



Schatz der Drachen

Spielablauf: Drachenmemory. Diamantringe und andere Schätze liegen unter den Kacheln in der Drachenhöhle. Reihum deckt jeder so viele Kachelkarten auf, wie er will. Manche Fundstücke

dürfen einzeln aufgenommen werden, andere nur als Paare, Drillinge oder Vierlinge. Aber wehe, ein Drache oder eine Spinne kommt zum Vorschein. Dann geht der Schatzsucher leer aus. Deshalb muss man in jeder Runde aufs Neue entscheiden: den Fund sichern oder weiter suchen. Auf der Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein witziges schnelles Kartenlegespiel mit Memoryvariante. Hier hilft außer einem guten Gedächtnis die Bereitschaft zum Risiko. Auch für Erwachsene sehr unterhaltsam.

Preis: Etwa 13 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 6 Jahre.

Dauer: Etwa 15 Minuten. **Verlag:** Winning Moves.



Schnelle Welle

Spielidee: Segeltörn auf dem Fußboden. Kleine Kapitäne segeln vier Schatzinseln an. Es gewinnt, wer zuerst einen Schatz von jeder Insel auf seinem Holzschiff verstaubt hat. Im Spiel bestimmt der Würfel das Geschehen. Er bringt Wellen, die die Schiffe an die Schatzinseln herantragen, aber

auch Sturm, der sie durcheinander wirbelt. Oder sogar räuberische Piraten, die um Schatztruhen knobeln. Prima auch auf dem Fußboden zu spielen. Nominiert zum „Kinderspiel des Jahres“.

test-KOMMENTAR: Ein Würfel- und Aktionsspiel mit schönem, handlichem Material. Unter Anleitung schon für Vierjährige. Mit den Figuren lässt sich gut auch ohne Regeln spielen.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 5 Jahre. **Dauer:** 10 bis 30 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.



Geistertreppe

Spielablauf: Spukspaß mit Magnetklick. An den kleinen Holzfiguren fasziniert vor allem der Mechanismus, der sie per Magnet unter den Geistermänteln festhält. Erst einmal aber steigen die Holzfiguren je nach gewürfelter Zahl die Treppe rauf. Erscheint ein Geist auf dem Würfel, verschwindet die jeweilige Puppe unter einem Geistermantel und ist von den anderen Geistern nicht mehr zu unterscheiden. Um dann mit dem Geist, den der Spieler zieht, nicht eine gegnerische Figur ins Ziel

zu bringen, muss er das Spielfeld genau im Blick behalten. Das können Kleine oft besser als die Großen. „Kinderspiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein turbulentes Würfel- und Laufspiel, das Übersicht erfordert. Trotzdem ein spannender Spaß schon für die Kleinsten, aber auch für die ganze Familie.

Preis: Etwa 29,90 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 4 Jahre.

Dauer: Etwa 15 Minuten. **Verlag:** Drei Magier.



Chaos in der Geisterbahn

Spielidee: Würfel- und Strategiespiel, bei dem Zahnräder in der Geisterbahn platziert werden, bis sie eine Verbindung untereinander haben.

Gesamteindruck: Für kleine Ingenieure. Man braucht schon etwas Würfelglück. Aber dann geht es

vor allem darum, die bunten Zahnräder gezielt zu setzen. Wenn alle Räder ineinander greifen, tanzen schließlich drei Gespenster durch die Geisterbahn. Das Drehen der Räder macht Spaß und bringt Zusatzpunkte, wenn sich mindestens ein Gespenst dreht. Zu viert kann es aber Pausen geben. Schön: In der Schachtel zu spielen. Schade: Der Rand als Zählleiste ist bald abgenutzt. Der Verlag hat Änderungen angekündigt.

test-KOMMENTAR: An dem einfachen Spielmechanismus haben schon Vierjährige Spaß, wenn die Eltern mitmachen. Ein Spiel, bei dem sich alle gegenseitig helfen und das nebenbei Übersicht und Motorik trainiert. Für Größere ab etwa Schulalter verliert sich auf Dauer aber der Reiz.

Preis: Etwa 23 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 4 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.



Macius – Achtung, fertig, los!

Spielablauf: Wett puzzeln. Die 60 Bilder mit den Comicfiguren aus der Kika-Fernsehserie „Macius“ liegen in der Mitte auf dem Tisch. Die ordnen die Kinder um die Wette in Rahmen ein. Das Steckspiel kann schon mal hektisch werden. Knifflig ist es auf jeden Fall, weil es gar nicht so leicht ist, auf einen Blick zu entscheiden, ob die Motive und Formen in der Größe exakt in die Felder passen. Das ist vor allem für kleine Fans der Macius-TV-Serie spannend, ab dem Schulalter lässt der Spielreiz nach. Auf der Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres“.

test-KOMMENTAR: Eine Art einfaches Puzzle für mehrere, bei dem Kinder ihr Gefühl für Größen und Formen trainieren. Entgegen den Verlagsangaben für Grundschüler bald nicht mehr spannend genug. Auch allein zu spielen.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 1 bis 4. **Alter:** Ab 4 bis höchstens 8 Jahre, nicht 12, wie der Verlag angibt. **Dauer:** Etwa 15 Minuten. **Verlag:** Kosmos.



Insel der Schmuggler

Spielablauf: Lukas und der Leuchtturm. Wenn der Leuchtturmstrahl einen Schmuggler erwischt, landet die Ladung im Meer. Pech für die Spieler, die als Schmuggler ihre Boote übers Meer ziehen und Waren verschiffen. Zwei Würfel entscheiden über die Länge der Seefahrt und die Aktionen des Leuchtturmwärters Lukas. Dabei entsteht regelrechte Schmuggleratmosphäre, gemischt mit reichlich Schadenfreude. Der Spielspaß hängt aber stark vom Würfelglück ab. Besonders für Kleine faszinierend: der Leuchtturm aus Holz mit Drehmechanismus.

test-KOMMENTAR: Eine gelungene Spielgeschichte mit sehr schönem Material. Lustig für Kinder und Familien, aber nur bei Würfelglück.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 6 Jahre. **Dauer:** Etwa 30 Minuten. **Verlag:** Haba.





Gulo Gulo

Spielidee: Auf der Suche nach Klein Gulo muss jeder Mitspieler hölzerne Eier aus dem Nest pulen. Das erfordert Geschick, Glück und ein wenig Taktik.

Gesamteindruck: Eieralarm. Hier besticht als Erstes die liebevolle, grafische

Gestaltung der Wegekarten und der soliden bunten Holzzeiler im Nest. Wer vorankommen will, braucht Glück, Ruhe und vor allem Geschick, um die Eier aus dem Nest zu pulen. Sonst geht der Alarm los. Das passiert, wenn beim Eierpulen ein Ei oder die Alarmanlage – in Form von einem Stab mit Kugel – aus dem Nest fällt. Die Spannung steigt, je weniger Eier noch im Nest liegen. Kindern fällt das Pulen leichter, weil ihre kleinen Hände geschickter sind als die großen Finger der Erwachsenen. Mit kurzer Spielregel, kleine Unklarheiten klären sich im Spielverlauf.

test-KOMMENTAR: Lustig und nicht zu lang. Eine fröhliche Stimmungsmache für kleine Kinder, für Erwachsene ein netter Zeitvertreib.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 6. **Alter:** Ab 5 Jahre. **Dauer:** Etwa 20 Minuten. **Verlag:** Zoch.



Mare Polare

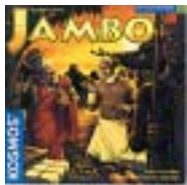
Spielablauf: Fischsuppe am Polarkreis. Das Spiel besticht schon durch das einfallsreiche solide Material. Zwei bis vier Polar-

bewohner (Inuit) angeln für ihr jeweiliges geheimes Fischsuppenrezept. Die Inuit aus Holz hüpfen je nach Würfelglück über 14 Eisschollen. An Eislöchern dürfen sie angeln, also einen kleinen Holz-fisch aus einem Stoffsäckchen ertasten und auf ihre Harpune stecken. Wer Pech hat, kann in ein Eisloch fallen und dabei einen Fisch verlieren. Vergisst ein Inuit sein Rezept, kann er es auf dem spiegelnden Orakelberg noch einmal anschauen. Schöne Anleitung, die in die Kultur der Inuit einführt. Auf der Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein Würfel-, Tast- und Erinnerungsspiel mit liebevollen Details und sehr schönem Design. Am größten ist der Spaß für Kinder ab sechs Jahre, mit kleineren auch einfacher zu spielen.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 6 Jahre, die einfachere Variante ab 4 Jahre. **Dauer:** Etwa 30 Minuten. **Verlag:** Selecta.

Für Taktiker und Tüftler



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 Kartensapel 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 schefeln. 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.

Preis: Etwa 15 Euro. **Spieler:** 2. **Alter:** Ab 12 Jahre. **Dauer:** 40 Minuten. **Verlag:** Kosmos.



Australia – Aufbruch ins Abenteuer

Spielablauf: Doppeldecker im Einsatz. Umwelt- und Industrieprojekte zählen hier tatsächlich einmal gleich viel. Die Zahl der Ranger, die man platzieren kann, ist aber begrenzt. Deshalb müssen die Spieler ihre Ranger immer wieder per Doppeldecker von Projekt zu Projekt verfrachten und aufpassen, dass andere nicht zuvorkommen. Mit Taktik und Glück kann man von den Platzierungen anderer sogar profitieren, wenn man auf angrenzenden Gebieten steht. Je mehr Spieler, desto spannender.

test-KOMMENTAR: Ein übersichtliches Spiel für Taktiker, das mit jeder Runde komplexer und vielschichtiger wird. Mit Australien hat es aber eigentlich nichts zu tun. Ab zehn Jahren nur für Spielgeübte.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 60 bis 90 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.



Viva Topo

Spielidee: Die Katze jagt die Mäuse. Manche können sich retten, bekommen dann aber weniger Käsepunkte. **Gesamteindruck:** Es lebe die Maus – so heißt das Spiel auf Deutsch. Hier be-

geistert schon das schöne Material mit den handfesten bunten Holzmäusen und der Katze, die sich erwartungsfroh das Maul schleckt. Sie ist der gemeinsame Gegner von allen und macht schnell immer größere Sprünge, um die Mäuse zu fangen. Die sind auf dem Weg ins Schlaraffenland zum Sechs-Punkte-Käse. Mit etwas Glück können sich die Mäuse in Zwischenstationen retten. Doch das Überleben kostet Käsepunkte. Und nur die zählen zum Schluss. Manchmal ist es sogar klüger, nicht so schnell zu laufen und lieber unterwegs Punkte zu sammeln. Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres 2003“.

test-KOMMENTAR: Spannend, witzig und abwechslungsreich: Ein großer, lang anhaltender Spaß schon für Vierjährige. Eltern machen da gerne mit.

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



Lauras Sternenspiel

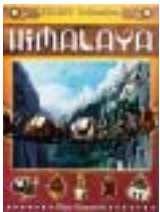
Spielidee: Eine Memoryvariante, bei der Kinder zwei gleiche Figuren in einem Stoffbeutel ertasten. Das eröffnet

diverse Spielmöglichkeiten. Mit Musik- und Erzählkassette nach dem gleichnamigen Buch.

Gesamteindruck: Richtig fühlen. Hier geht es ums Begreifen, Sortieren, Erkennen. Nach und nach leeren sich die zwei Beutel, wenn die Kinder darin die jeweils gleichen (Papp-)Gegenstände wie Enten, Dinos, Tassen oder Dampfer ertastet haben. Das Fühlen und Raten der gleichen Gegenstände verlangt Feinmotorik, vor allem aber ein Memory-Gedächtnis – und da sind Kinder nun mal besser als Erwachsene. Gewinnen ist bei diesem Gemeinschaftsspiel Nebensache. Mit schönem, solidem Spielmaterial, das zum Erfinden weiterer Varianten anregt. Auf der Nominierungsliste zum „Kinderspiel des Jahres 2003“.

test-KOMMENTAR: Ein ruhiges Beschäftigungsspiel mit Memory-Elementen. Vor allem für Kinder, die das Buch toll finden und gern die Kassette dazu hören. Gemeinschaftsspiel, aber auch gut allein zu spielen.

Preis: Etwa 21 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 4 Jahre. **Dauer:** Etwa 20 Minuten. **Verlag:** Amigo.



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

Spielfreaks 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.

Top Ten

Die besten Spiele aus den letzten Tests

Für die Kleinsten

- Dicke Luft in der Gruft, 30 Euro (Zoch)
- Geistertreppe, 30 Euro (Drei Magier)
- Gruselino, 6 Euro (Ravensburger)
- Im Märchenwald, 6 Euro (Adlung)
- Maskenball der Käfer, 30 Euro (Selecta)
- Kayanak, 28 Euro (Haba)
- Piraten Pitt, 30 Euro (Haba)
- Viva Topo, 30 Euro (Selecta)
- Rüsselbande, 20 Euro (Drei Magier)
- Zicke Zacke Hühnerkacke, 30 Euro (Zoch)

Für Familien und Tüftler

- Caesar und Cleopatra, 13 Euro (Kosmos)
- Carcassonne, 15 Euro (Hans im Glück)
- Cartagena, 17 Euro (Winning Moves)
- Der Palast von Alhambra, 20 Euro (Queen Games)
- Einfach Genial, 30 Euro (Kosmos)
- Hick Hack in Gackelwack, 10 Euro (Zoch)
- Ohne Furcht und Adel, 10 Euro (Hans im Glück)
- Puerto Rico, 30 Euro (alea)
- Villa Paletti, 28 Euro (Zoch)
- Zug um Zug, 35 Euro (Days of Wonder)





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 ausbalancierten 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.



Raja Palastbau in Indien

Spielablauf: Glitzernde Neubauten. Sich durch das komplexe Regelwerk durcharbeiten lohnt,

denn das strategische Spiel bietet viele Aktionsmöglichkeiten mit einigen Überraschungen. Als indische Großfürsten im Mittelalter lassen die Spieler Architekten durch Rajastan reisen, um Häuser und Paläste zu erbauen. Angesichts knapper Kassen und begrenzter Aktionsmöglichkeiten muss man stets abwägen, welche Schritte zum Ziel führen. Den Überblick zu bewahren ist selbst für Geübte nicht immer leicht, zumal die Mitspieler auch bluffen und für unvorhersehbare Wendungen sorgen können. Funktioniert in jeder Besetzung gut, aber unterschiedlich. Auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein abendfüllendes, anspruchsvolles, aber letztlich nicht schwieriges Strategiespiel. Vor allem für geduldige Tüftler. Schönes Spielmaterial.

Preis: Etwa 40 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 12 Jahre. **Dauer:** 90 bis 150 Minuten. **Verlag:** Phalanx.



Amun-Re

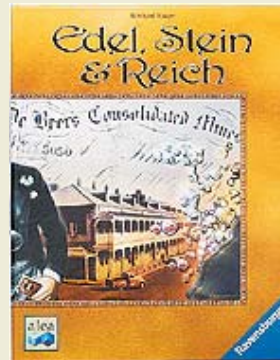
Spielidee: Hier sind Provinzen zu erwerben und Pyramiden zu bauen. Strategisches Versteigerungsspiel mit Bauelementen.

Gesamteindruck: Mit dem Sonnengott siegen. Beim ersten Mal muss man noch mit den Regeln und der zwölfseitigen Anleitung kämpfen. Doch bald entpuppt sich das Spiel zwar als komplex, aber doch übersichtlich. Freaks freuen die

vielen Varianten und taktischen Möglichkeiten, die man auch mehrgleisig verfolgen kann. Hier ist jeder ein kleiner Pharaon, der Pyramiden baut – und zwar möglichst viele in guter Lage. Dafür muss er Provinzen, Bausteine, Bauern und Macht(karten) erwerben oder ersteigern. Und egal, wer dran ist: Es sind ständig alle in das Spiel einbezogen. Überwiegend strategisch, mit schönem, atmosphärischem Material und grafisch gelungener Anleitung. Klappt in kleiner wie in großer Runde.

test-KOMMENTAR: Ein abendfüllendes, kopflastiges Spiel mit vielen Varianten, bei dem es finanziell immer aufwärts geht. Nur für wirklich engagierte Spieler und entgegen der Verlagsempfehlung eher ab 14 Jahre.

Preis: Etwa 33 Euro. **Spieler:** 3 bis 5. **Alter:** Ab 14 Jahre, ab 12 nur mit Spielerfahrung. **Dauer:** 90 bis 120 Minuten. **Verlag:** Hans im Glück.



Edel, Stein & Reich

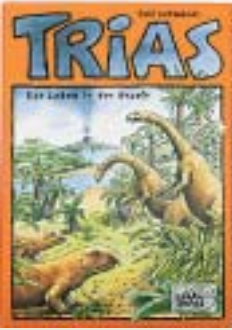
Spielidee: Taktikspiel mit Verhandlungselementen. Jeder Spieler hat die Wahl: Mehr Edelsteine, mehr Geld oder eine Aktion.

Gesamteindruck: Bluff mit bunten Klunkern. Hier geht es ums liebe Geld, und zwar gleich in Millionenhöhe. Wenn sich zwei zur sel-

ben Aktion entschlossen haben, beginnt das große Feilschen mit Edelsteinen. Bis zum Schluss spannend. Erst dann stellt sich heraus, ob man sich richtig entschieden hat. Das Ganze ist relativ schnell erklärt, verlangt aber doch einige Übersicht, die Neunjährige – für die der Verlag das Spiel empfiehlt – wohl selten haben. Funktioniert gut zu dritt, macht aber oft zu viert oder fünft mehr Spaß, weil es dann mehr Action gibt. Regeln für eine Zweierversion gibts im Internet.

test-KOMMENTAR: Ohne Bieten mit Bluff klappt hier gar nichts. Eine gelungene Mischung aus Taktik und Glück, kommunikativ und schnell erlernt. Gut für Spielefans und Familienrunden.

Preis: Etwa 15 Euro. **Spieler:** 3 bis 5. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 60 Minuten. **Verlag:** alea Ravensburger.



Trias

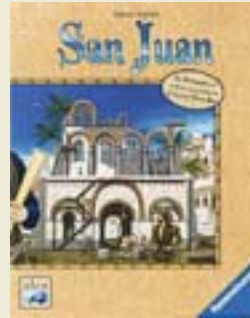
Spielidee: Durch Verschieben von Plättchen und Tieren Inseln bilden und bevölkern. Strategisches Legespiel.

Gesamteindruck: Dinos sammeln. Wie im Zeitalter des Trias zerfällt hier ein Kontinent: Plättchen lösen sich ab, bilden Inseln und können auch wieder zu einander kommen. Auf diese Inseln wollen sich die Saurier retten – bis ein Meteorit ein Ende macht. Immer wie-

der neue, spannende Situationen mit vielen taktischen Feinheiten, die man in der ersten Runde aber noch nicht durchschaut. Kommunikativ und lange Zeit mit offenem Ende. Spielt sich auch gut zu zweit, am besten zu dritt. Bei mehr Mitspielern kann es bis zum nächsten Zug sehr lange dauern. Schwachpunkt ist die Anleitung, auch wenn die Regeln letztlich leicht überschaubar sind.

test-KOMMENTAR: Ein nicht zu langes Spiel, das gerade gewieften Taktikern Lust auf mehr macht, aber auch für Familien taugt. Spielplan und Ablauf ändern sich ständig.

Preis: Etwa 21 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 12 Jahre. **Dauer:** Je nach Zahl der Mitspieler 30 bis 60 Minuten. **Verlag:** Gecko Games.



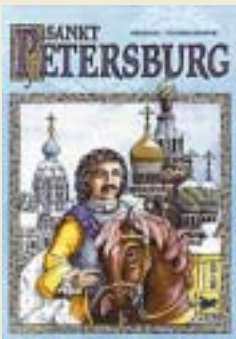
San Juan

Spielablauf: Fliegender Wechsel. Ziel ist es, zwölf Gebäude und Produktionsstätten zu bauen, die möglichst punktetragend sind. Dabei schlüpfen die Spieler in unterschiedliche Rollen. So kann man zum Beispiel als Ratsherr Karten vom Stapel auswählen oder als Baumeister Gebäude- oder Produktionskarten auslegen. Trickreich ist, dass die Karten ver-

schiedenen Zwecken dienen können: als Waren, Gebäude oder sogar zum Bezahlen. Sozusagen ein einfacheres „Puerto Rico“ mit mehr Glückselementen.

test-KOMMENTAR: Ein vielschichtiges, spannendes und lockeres Kartenspiel, das immer wieder anders verläuft. Mit einfachen Regeln, wenig Pausen und kurzer Eingewöhnungszeit.

Preis: Etwa 16 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 45 bis 60 Minuten. **Verlag:** alea/Ravensburger.



Sankt Petersburg

Spielablauf: Russische Schnäppchenjagd. Mit Handwerkern, Adligen und schönen Bauten lässt man wie Peter der Große vor 300 Jahren Sankt Petersburg aus den Sümpfen entstehen. Die Spieler stehen immer wieder vor der Entscheidung, ob das Geld gut angelegt ist oder ob man seine Rubelchen aufhebt, bis bessere Karten kommen. Aber die hat dann vielleicht schon jemand wegge-

schnappt. Wobei Handwerkerkarten gleich Geld bringen, Bauwerke Punkte und Adlige beides, aber später. Trotz aller Strategie: Ohne Glück klappt es kaum, vor allem, wenn das Geld knapp ist. Immer wieder wechselnde Spielabläufe. Leicht verständliche Anleitung mit Strategietipps, auch optisch eine Freude. Auf der Auswahlliste zum „Spiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein leicht verständliches, trotzdem vielschichtiges Spiel. Weitgehend strategisch und mit schöner historischer Atmosphäre.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 12 Jahre, kaum ab 10, wie der Verlag angibt. **Dauer:** Etwa 60 Minuten. **Verlag:** Hans im Glück.



Anno 1503

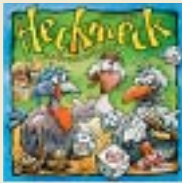
Spielidee: Vom Computer an den Spieltisch. Vom PC-Spiel wurden Thema und Grafik entliehen, viele Spielelemente sind von den „Siedlern von Catan“ bekannt. Trotzdem ein eigenständiges Spiel, bei dem viele Strategien zum Ziel führen. Um

die Heimatinsel weiterzuentwickeln, schicken die Spieler Boote zu fremden Inseln, bauen Gebäude und siedeln neue Bewohner an. Dabei ist auch Würfelglück wichtig, denn damit werden die Rohstoffe verteilt, die für viele Aktionen erforderlich sind. Das für die „Siedler“ typische Verhandeln und Tauschen fehlt. Daher weniger kommunikativ, was aber nicht stört. Die angegebene Spieldauer von 60 Minuten ist nur zu zweit realistisch. Eine interaktive Spieleinführung mit Professor Easy ist möglich.

test-KOMMENTAR: Eine gelungene, spannende Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels. Mit Elementen der „Siedler von Catan“, aber trotzdem mit einem eigenständigen Spielmechanismus.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 60 bis 120 Minuten. **Verlag:** Kosmos.

Spiespaß für alle



Heckmeck am Bratwurmeck

Spielablauf: Taktisches Würmerwürfeln. Würstchen sind nichts für

Hühner, wohl aber Würmchen. Die liegen auf dem Bratwurmgrill, 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 zwischendurch gespielt.

Preis: Etwa 10 Euro. **Spieler:** 2 bis 7. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Zoch.



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.



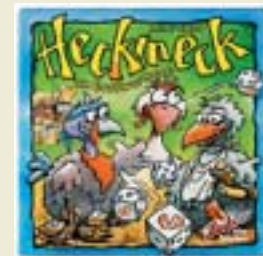
Geschenkt ist noch zu teuer

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 besser. 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.



Heckmeck am Bratwurmeck

Spielablauf: Taktisches Würmerwürfeln. Würstchen sind nichts für Hühner, wohl aber Würmchen. Die liegen auf dem Bratwurmgrill, 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 zwischendurch gespielt.

Preis: Etwa 10 Euro. **Spieler:** 2 bis 7. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Zoch.



Ubongo

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



Alhambra 1)

Spielidee: Es geht ums Bauen von spanischen Burgen (Alhambra). Dazu brauchen die Spieler Geld und die richtigen Karten. Strategisches Legespiel mit Glücksfaktor.

Gesamteindruck: Bau auf. Arabische Baumeister und solche aus dem alten Europa liegen rund um den Löwen-

brunnen im friedlichen Wettstreit. Sie kaufen, bauen und beobachten, was die anderen tun. Wer mit Dukaten, Dirham, Gulden oder Dinaren passend zahlt, kann die Türme, Gärten und Arkaden seiner Alhambra öfter und schneller platzieren. Auch gut zu zweit zu spielen, am besten aber zu dritt oder viert. Mit mehr Spielern können die Pausen recht lang werden. Die Altersempfehlung des Verlags ab acht Jahre klappt nur, wenn Größere dabei sind. Auszeichnung „Spiel des Jahres 2003“.

test-KOMMENTAR: Spannend, atmosphärisch und variantenreich. Mit vielen taktischen Möglichkeiten und leicht zu verstehen. Für Freaks zu viel Kartenglück.

Preis: Etwa 25 Euro. **Spieler:** 2 bis 6. **Alter:** Ab 10 Jahre, ab 8 nur mit Anleitung. **Dauer:** Etwa 60 Minuten. **Verlag:** Queen Games.

1) Inzwischen umbenannt in „Der Palast von Alhambra“.



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.



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.



Einfach genial

Spielablauf: Bunte Ketten. Durch Anlegen von farbigen Doppelchips bildet man Reihen und sammelt so Punkte. Bei der ungewöhnlichen Wertung führen viele Punkte aber nicht automatisch zum Sieg. Dabei vermiest man seinen Mitspielern gern auch ihre Pläne, indem man Anlegestellen sperrt. Je weniger mitmachen, desto taktischer geht es zu. Das Spiel klappt aber

auch prima zu viert. Genial? Auf jeden Fall unterhaltsam, sogar wenn man allein spielt. Auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Eine Legespiel mit einfachen, aber trickreichen Regeln, die für Spannung bis zum Schluss sorgen. Auch gut im Alleingang zu spielen, aber dann mehr vom Glück abhängig.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 1 bis 4. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 30 bis 60 Minuten. **Verlag:** Kosmos.



Spielspaß für alle



Auf den Spuren von Marco Polo

Spielablauf: Auf die Karawane kommt es an. Wer mit den Kamelen auf den Spuren von Marco Polo nach

China vorankommen will, muss die richtigen Karten haben, um damit zu bezahlen. Den Anschluss an die Karawane zu verlieren, kann eine Goldkiste kosten. Die braucht man aber eigentlich, um zu gewinnen. Zu weit nach vorn zu rücken, ist aber auch nicht immer gut. Das ruhige, konzentrierte Spiel klappt in allen Besetzungen. Gerade zu zweit erlaubt es erstaunliche taktische Winkelzüge. Atmosphärische Grafik.

test-KOMMENTAR: Was auf den ersten Blick wie ein einfaches Laufspiel aussieht, entpuppt sich als Taktikübung. Gut für kleine und große Tüftler.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 45 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.



Kai Piranja

Spielablauf: Gefräßige Fische. Taktik bringt es hier nicht. Man muss zwar bei jedem Zug zwischen Risiko und Sofortgewinn abwägen. Aber letztlich hilft nur Glück. Denn ein hungriger Fisch verschlingt den ganzen Fang, den man in Form von Karten vor sich aufgereiht hat. Zieht man aber eine Karte mit dem richtigen

Fisch, lässt sich die Beute, die die hungrigen Fische gemacht haben, zusätzlich zum eigenen Fang einholen. Spannung und Schadenfreude heben die Stimmung, ebenso das fröhliche Kartendesign.

test-KOMMENTAR: Ein einfaches Kartenspiel, kurz, spannend und lustig. Nur für Spieler, die Schadenfreude gut aushalten können.

Preis: Etwa 13 Euro. **Spieler:** 3 bis 6. **Alter:** Ab 6 Jahre. **Dauer:** 15 bis 20 Minuten. **Verlag:** Abacus.



San Ta Si

Spielablauf: Schimmernde Türme. Ungewöhnlich 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.



Dicke Luft in der Gruft

Spielablauf: Schlafplatzsuche für Vampire. Anfangs warten 60 Gräber auf 60 Vampire. In den Sarg legen sie sich aber

nur, wenn ihnen die Farbe des geöffneten Deckels passt. Wer beim Öffnen Knoblauch findet, kassiert zusätzliche Vampire. Holzpflocke bekommt, wer eine besetzte Gruft aufdeckt. Ratten werden zur hilfreichen Plage, weil sie gleich mehrere Deckel zur Information öffnen. Liebevolle, detailreiche Gestaltung von Spielbrett und Karten. Auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Ein kurzweiliger Spaß für Vampirfans fast jeden Alters. Verlangt Übersicht und Memorygedächtnis. Mit reichlich Schadenfreude.

Preis: Etwa 30 Euro. **Spieler:** 2 bis 6. **Alter:** Ab 6 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Zoch.



Saboteur

Spielablauf: Tarnen, täuschen, ärgern, lachen. Karten entscheiden zu Beginn, wer zur Zwerge Mannschaft und wer zum Team der Saboteure gehört. Die dürfen vorzüglich gemein sein und die Zwerge daran hindern, auf dem Weg zum Goldschatz im Berg voranzukommen. Durch geschickten

Bluff lässt sich die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft bis zum Schluss geheim halten. Was aber nicht immer ratsam ist. So beherrschen immer wieder Verblüffung und Verwirrung die Runde. Je mehr Zwerge und Saboteure antreten, desto lustiger. Schade: Die Anleitung ist zunächst komplizierter als das Spiel.

test-KOMMENTAR: Handlich verpacktes Kartenglücksspiel mit viel Bluff. Nicht sehr anspruchsvoll, aber lustig und mit originellen Ideen. Je mehr mitspielen, desto größer ist der Spaß. Gut für bis zu zehn Spieler!

Preis: Etwa 6 Euro. **Spieler:** 3 bis 10. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 45 Minuten. **Verlag:** Amigo.





Viva il Re

Spielablauf: Es lebe der König. So lautet der Titel. Doch bis es mit der Neuwahl so weit ist, wird geblufft, was das Zeug hält. Denn Erfolg hat nur, wer seine Favoriten geheim hält. Wobei mehrere Spieler manche Favoriten gemeinsam haben, ohne davon zu wissen. Und wenn der gegnerische Favorit nach dem Aufstieg durch den sie-

benstöckigen Saal den Thron erklommen hat, kann man ihn immer noch mit Vetokarten wieder herunterstoßen. Ein heiterer Bluff, der zu überraschenden Ergebnissen führt. Sehr atmosphärische Grafik.

test-KOMMENTAR: Die gelungene Mischung aus Taktik, Bluff und Glück sorgt für Stimmung. Schnell erklärt, kurzweilig und unterhaltsam für Kinder wie Erwachsene.

Preis: Etwa 20 Euro. **Spieler:** 3 bis 6. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** Etwa 30 Minuten. **Verlag:** da Vinci.



Zug um Zug

Spielidee: Go West. Schnelle Spielzüge und eine gelungene Mischung aus Glück, Taktik und ein bisschen Bluff machen den Reiz des Spiels aus. Auf einer Landkarte der USA bauen die Spieler Zuglinien zwischen

Städten aus, um ihre jeweiligen geheimen Zielorte zu verbinden. Hier muss man sich immer wieder entscheiden: Sichere Eisenbahnstrecken besetzen oder weiter Karten sammeln, um Punkte einzuheimsen. Wer zu viel riskiert, dem verbaut möglicherweise ein anderer die Strecke. Zu zweit kann man sich gut gezielt in die Quere kommen, zu fünft wird das Streckennetz eng und der Konkurrenzkampf hart. „Spiel des Jahres 2004“.

test-KOMMENTAR: Trotz einfachster Regeln ein variantenreiches Spiel, das immer spannender wird und zu Revanchen verführt.

Preis: Etwa 35 Euro. **Spieler:** 2 bis 5. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** Etwa 60 Minuten. **Verlag:** Days of Wonder.

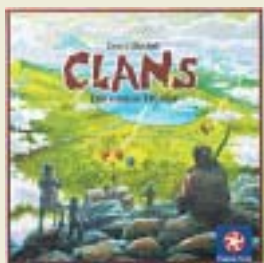


Verflixxt!

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



Clans

Spielidee: Man muss Hütten zu Dörfern zusammenschieben. Strategiespiel mit Bluffeffekt.

Gesamteindruck: Verschiebelandschaft. Man findet schnell in das Spiel hinein, und die farbigen Hütten auf der Landschaftsszenerie mit Bergen, Seen und Wäldern sind

hübsch anzusehen. Clans bilden sich, weil die Hütten zu Dörfern verschoben werden. Dabei muss man alle Hütten bewegen, die schon auf einem Feld zusammenstehen – auch die der anderen Mitspieler. Welche Farben zu welchen Spielern gehören, wird aber erst zum Schluss enthüllt. Erst dann weiß man, wem die eigenen Manöver geholfen haben. Auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2003“.

test-KOMMENTAR: Ein kurzes, taktisches Spiel mit einer neuen Idee, das mit der Zeit an Tiefe gewinnt. Spannend vor allem für zwei gleich starke Kontrahenten. Je mehr mitmachen, desto weniger planbar wird das Spiel.

Preis: Etwa 16 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** Etwa 30 Minuten. **Verlag:** Winning Moves.



Buddelwuddel

Spielidee: Maulwürfe fahren auf der Suche nach dem Goldschatz auf Loren durchs Bergwerk. Dabei werden sie immer wieder aus dem Wagen gezogen.

Gesamteindruck: Der richtige Dreh. Die Gefahr lauert an vielen Ecken. Dort können Kobolde die bunten, spitznasigen Maulwürfe von einer Seite aus dem Viererwagen ziehen (siehe Foto oben). Schön, wenn man den Wagen so drehen kann, dass nicht die eigenen Figuren betroffen sind. Noch besser, wenn ein eigener Maulwurf wieder zusteigen darf. Denn jeder, der im Wagen sitzt, kassiert am Ende des Spielfelds etwas von dem Schatz. Außerdem hilft der gute Wichtel Wotan den Maulwürfen, wieder in den Wagen zu kommen. Kinder lernen schnell den richtigen Dreh, um unerwünschte Mitfahrer den Kobolden auszuliefern. Hier braucht man außer Würfelglück ein wenig Taktik. Und man muss auch Ärger aushalten können. Funktioniert am besten mit vier Mitspielern.

test-KOMMENTAR: Nur auf den ersten Blick ein simples Würfelspiel. Man muss aber doch um die Ecke denken. Auch für Erwachsene witzig. Schönes, solides Material.

Preis: Etwa 26 Euro. **Spieler:** 2 bis 4. **Alter:** Ab 6 Jahre. **Dauer:** 20 bis 30 Minuten. **Verlag:** Haba.

Spiespaß für alle



Coloretto

Spielidee: Für die gesammelten Karten einer Farbe bekommt man Pluspunkte. Sind es mehr als drei Farben, gibt es Abzüge. Strategie- und Glücksspiel.

Gesamteindruck: Farbwechsel. Hier werden Punkte auf ganz ungewohnte Weise gesammelt: Je mehr Karten einer Farbe man auf den Tisch legt, desto schneller steigt deren Punktzahl. Werden es aber mehr als drei Farben, kassiert man plötzlich Minuspunkte. Deswegen wechseln die Spieler immer wieder ihre Farben und versuchen, den Mitspielern all das zuzuschancen, was sie selbst nicht gebrauchen können. Das ist witzig und auch ein bisschen gemein, denn man kann seine Mitstreiter

ganz schön ärgern. Oder sich selber Gutes tun und sammeln – was sich später vielleicht als Fehler erweist. Mit mehr Glücks- als Strategieelementen.

test-KOMMENTAR: Ein schnelles Spiel mit einfachen Regeln, die schnell erklärt sind, aber einige Übersicht verlangen. Gut für große und kleine Zocker, die sich über das eigene Pech nicht zu sehr ärgern.

Preis: Etwa 7 Euro. **Spieler:** 3 bis 5 Spieler. **Alter:** Ab 9 Jahre. **Dauer:** 10 bis 20 Minuten. **Verlag:** Abacus.



Dracheninsel

Spielidee: Schatzjäger verbünden sich, um im Kampf gegen Drachen Schätze zu kassieren. Taktisches Legespiel.

Gesamteindruck: Zu dir oder zu mir?

Die Frage stellt sich, wenn der zweite Spieler beim Goldschatz angekommen ist, den nun beide gemeinsam transportieren müssen. Aber zu welchem Boot? Der eine Weg ist möglicherweise näher, der andere aber sicherer. Aber dann wird der Partner vielleicht untreu und kassiert den Schatz allein. Hier sind Gemeinheiten programmiert: Da verbaut ein Drache den Weg, ein Schatzträger wird vertrieben, ein anderer in den Schlaf gesenkt. Die Mischung aus Strategie und Ärger klappt in allen Besetzungen, am besten aber zu fünft. Schön wäre eine Kurzanleitung. Auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2003“.

test-KOMMENTAR: Ein schönes Familienspiel: Spannend, abwechslungsreich, liebevoll gestaltet und nicht zu schwer, dazu mit einer ansprechenden Mischung aus Kooperation und Konkurrenz.

Preis: Etwa 26 Euro. **Spieler:** 3 bis 5. **Alter:** Ab 10 Jahre. **Dauer:** 60 Minuten. **Verlag:** Amigo.



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.



King Arthur

Spielidee: Ritter müssen verschiedene Abenteuer bestehen und dabei drei Gegenstände ertauschen. Neu: Eine Elektronik mit Stimme, Display und Gedächtnis, das sich jeden Spielzug der Ritter merkt.

Gesamteindruck: Zentrum ist ein elektronischer Stein der Weisen, der Anweisungen gibt und rechnet. Dazu hat er reichlich Gelegenheit: Denn insgesamt 38 Charaktere kreuzen die Wege der Ritter, wenn sie zu den 24 – elektronisch markierten – magischen Orten kommen. Dabei erfordert jeder Zug neue Entscheidungen, die durch Berührung des eigenen Ritters und eines Aktionsfelds aktiviert werden. Den Weg kreuzen beispielsweise streitlustige Brückenwächter, kämpferische Drachen oder geschäftstüchtige Burgherren. Wie das ausgeht, ist ungewiss. Manchmal lässt sich mit dem Kontrahenten sofort handeln, manchmal später, manchmal gar nicht. Diese Unvorhersehbarkeit reduziert strategisches Vorgehen. Technisch nicht ganz ausgereift: Das Aktivieren durch Berühren der Felder klappt manchmal nur mühselig, die krächzende Stimme ist nicht immer leicht verständlich. Klappt am besten mit mehreren Spielern.

test-KOMMENTAR: Es ist schon faszinierend: Da steckt in dem faustgroßen Stein eine Elektronik, die mit krächzender Stimme jeden Ritter identifiziert und ihm auch noch ein paar Spielzüge später vorhält, was er falsch gemacht hat. Ein Brettspiel mit Glücks- und Strategieelementen: Gut für Kinder ab 8 Jahre, aber auch für Erwachsene nicht uninteressant.

Preis: Etwa 50 Euro. **Spieler:** 1 bis 5. **Alter:** Ab 8 Jahre. **Dauer:** 30 bis 45 Minuten. **Verlag:** Ravensburger.



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.



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.



Tanz der Hornochsen

Spielablauf: Glückliche Kühe, braune Unglücksfladen. Dies ist die Fortführung des kultigen Kartenspiels „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.



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.



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 besser. 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.