YOUNG YENZ 2021 März
VKZ-Jugendseite / Telefon: 07042-91949 / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

SPIELETIPPS FÜRS OSTERNEST

Bunte Eier, leckeres Hefegebäck und Schokohasen: An Ostern Kind zu sein, ist schon was Cooles. Weil Eiersuchen Spaß macht, halten auch Erwachsene daran fest und machen ihren Liebsten an Ostern kleine Geschenke. Wie wäre es mit spielerischen Überraschungen statt Süßigkeiten? Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann gibt Tipps.

Für Wagemutige

„Kompromat“ überrascht. Denn Achtung: In dem Zwei-Personen-Spiel stecken wahnsinnig viel Spannung, Pepp und Ärgerpotenzial. Auch wer verliert wird weiter darauf setzen, im Duell um die coolsten Karten zu gewinnen. Zu Siegen bedeutet, beim Ziehen der eigenen Karten (geheim) eine höhere Summe zu schaffen als der Gegner. Wie beim Klassiker „Black Jack“ ist 21 das Maximum und taktische Raffinessen sorgen für einen interessanten Dreh. Wer mit einer Summe von 18 eine weitere Karte zieht, kann sich schnell verzocken. Doch welch eine Freude, wenn im Optimum die 3 folgt. Es sei denn, der Gegner holt über Spezialkarten mit „besonderen Fähigkeiten“ zum Gegenschlag aus.

Fazit: genial pfiffig; der Wiederspielreiz ist enorm.

- **Kompromat von Adam Porter und Rob Fisher, erschienen bei Helvetiq.**
  2 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 15 Euro.

Für Kartensammler

Super einfach, schnell zu spielen und voller Spannung. Dieses Résumé passt zu „JINX“, das eine gelungene Kombination aus Karten- und Würfelspiel bietet. Obwohl die Regeln eingängig sind, lassen sie sich schwer verkürzt darstellen. Daher grob nur so viel: Wer dran ist, wirft einen Zahlenwürfel und darf sich gegebenenfalls eine Zahlenkarte aus der Tischmitte nehmen. Mit der Zeit wird die Kartenauswahl immer kleiner und Fehlwürfe werden wahrscheinlicher. Ärgerlich ist auch, dass gewonnene Karten nicht wirklich sicher gewonnen sind und dass es Spieler, die beim Würfeln Pech haben, doppelt hart erwischen kann. Sonderkarten und weitere Details bringen noch mehr Pfeffer ins Spiel. Nicht zuletzt kann sogar taktiert werden.

Fazit: klein, aber oho.

- **Jinx von Klaus Altenburger, erschienen bei Piatnik.**
  2 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.

Für Zocker

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Doch auch wer zu gierig ist und Pech hat, wird bei dem Mini-Würfelspiel „Auf die Nüsse!“ keinen Sieg schaffen. Ziel ist es nämlich, möglichst viele Nüsse und wenig Eichhörnchen oder Tannenhäher zu würfeln. Grundsätzlich gilt: Würfel, die Tannenhäher zeigen, müssen weggelegt werden und mit den übrigen Würfeln darf beliebig oft weitergewürfelt werden. Es sei denn, es ergeben sich unglückliche Kombinationen. Was dann passiert, wie die Mitspieler den aktiven Spieler unter Druck setzen können, und weitere Regeln werden in der Anleitung prima erklärt. Einem schnellen Einstieg steht also nichts im Weg.

Fazit: für Zocker, die einfache und fesselnde Würfelspiele lieben.

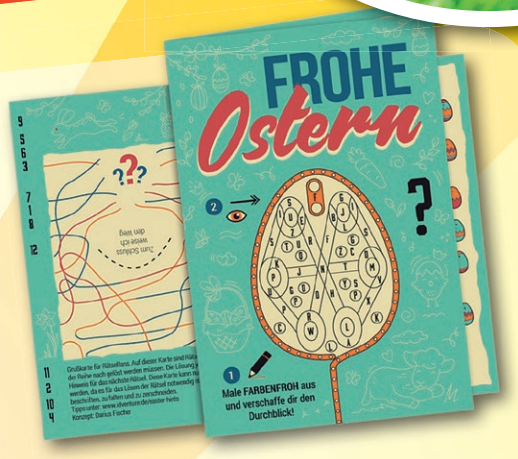
- **Auf die Nüsse! von Brian S. Spence, Garrett J. Donner und Michael S. Steer, erschienen bei Game Factory.**
  2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 6 Euro.

Für Rätselfreunde

Lust darauf, dieses Jahr eine ganz besondere Osterkarte zu verschenken? Eine, auf der mehrere Rätsel versteckt sind und die der Reihe nach gelöst werden müssen? Was Fans von Knobel-Spielen zum Strahlen bringt, hat auch für Neulinge seinen Reiz. Denn jeder durchschnittlich neugierige Mensch möchte natürlich herausfinden, was es mit den Linien, Buchstaben und Symbolen auf der mysteriösen Karte auf sich hat. Wo liegt der Knackpunkt, was gilt es wie zu kombinieren? Statt in einer Spielebox mit mehreren Utensilien sind die Aufgaben tatsächlich nur auf der Osterkarte versteckt. Um sie zu lösen, kann es sein, dass die Karte beschriftet, gefaltet oder zerschnitten werden muss.

Fazit: kniffelig, reizvoll, toll.

- **Escape Room Puzzle Osterkarte, erschienen bei iDventure.**
  1-2 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 4 Euro.
  Bestellbar unter www.idventure-shop.de.

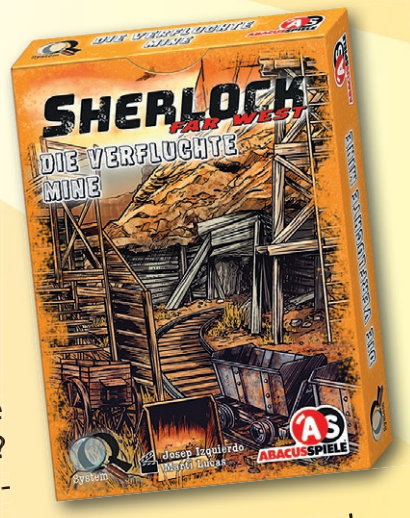


Für Bluffen

„Coyote“ erinnert an den Spieleklassiker „Mäxchen“. Hier wie dort müssen die Spieler reihum Zahlen sagen und als Regel gilt, dass der aktuelle Zahlenwert immer höher sein muss als der des Vorspielers. Um zu erspüren, ob und wie viel höher man tippen könnte, hilft bei „Coyote“ ein Blick in die Runde. Vor jedem Spieler steht nämlich eine Karte, deren positiver oder negativer Wert nur die Mitspieler sehen. Herausfordernd ist: Die Karten – die auch Sondereffekte haben können – ergeben addiert mit dem Wert einer geheim in der Mitte liegenden Karte den „Spielwert“. Wann ist dieser erreicht, wann geht der angesagte Wert darüber hinaus? Wer zweifelt an und riskiert damit, die Runde zu verlieren?

Fazit: prickelnd, packend, prima.

- **Coyote von Spartaco Alberarelli, erschienen bei HeidelBÄR Games. 3 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.**



Für Detektive

Kleine Packung, großer Spielspaß – diese Formel passt zu der stimmigen Kartenspielreihe „Sherlock“. Das Ziel ist es, einem ungelösten Kriminalfall auf die Spur zu kommen. Bei „Sherlock Far West – Die verfluchte Mine“ geht es zum Beispiel um die Frage, warum in einer Kohlemine mehrere Menschen zu Tode kamen. Waren es Unfälle? Waren es Morde? Reihum legen die Spieler je eine von mehreren Handkarten mit diversen Informationen in die Tischmitte und ziehen neue Karten nach. Welche Infos sind wichtig, welche sind unwichtig und wie passt alles zusammen?

Fazit: sehr spannend, denn erst am Ende zeigt sich, ob die Spieler den Fall durchschaut und die richtigen Karten ausgespielt haben.

- **Sherlock Far West – Die verfluchte Mine von Josep Izquierdo und Martí Lucas, erschienen bei Abacusspiele.**
  1 bis 8 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 7 Euro.

Weitere Tipps:

- **Legespiel für ein bis zwei Personen: Palavan von Niek Neuwahl, erschienen bei Steffen Spiele. 1 bis 2 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, 14 Euro.**
- **Kartenspiel für Rätselfreunde: Black Stories – Ursula Poznanski Edition, erschienen bei Moses. 2 oder mehr Spieler, ab 12 Jahren, ca. 222 Minuten, ca. 15 Euro.**
- **Einfaches Kartenspiel mit Pfiff: Punktesalat von Molly Johnson, Robert Melvin und Stawn Stankewich, erschienen bei AEG/Pegasus. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Partyspiel für Konzentrierte: Taco Katze Ziege Käse Pizza, erschienen bei Blue Orange/Asmodee. 2 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 11 Euro.**
- **Teamspiel für Um-die-Ecke-Denker: Inspektor Nase von Reinhard Staupe, erschienen bei NSV. 2 bis 5 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 13 Euro.**

Tanja spielt „Auf die Nüsse“.
Foto: Tanja Liebmann