YENZ YOUNG 2022 Mai
VKZ-Jugendseite / Telefon: 07042-91949 / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

Kurzweiliges für unterwegs

Jetzt stehen einige Feiertage an. Für alle, die sie für eine Reise, einen Ausflug oder ein Picknick nutzen wollen: Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann stellt euch gelungene Neuheiten vor, die in kleinen Verpackungen stecken und gut mitgenommen werden können.

Für Würfelfreunde

Bei „Dice Cup“ kommt es darauf an, ruckzuck 12 Würfel in unterschiedlichen Farben und Größen zu sichten und zu bewerten. Ruckzuck ist deshalb wichtig, weil die Würfel, die durch Zufall irgendwie unter einem Becher liegen, nur etwa drei Sekunden lang gezeigt werden. Danach wird der Becher wieder über die Würfel gestülpt. Nun muss sich jeder Spieler entscheiden, welche Kategorie er werten möchte – zum Beispiel die Augenzahl der roten Würfel zusammengezählt oder alle 4er-Würfel in Summe. Wer den Eindruck hatte, dass die Würfel viele Paare zeigen, wählt diese Kategorie. Sieger wird, wer die höchste Endsumme schafft. Fazit: ein Würfelspiel mit Pfiff und Zack; sehr kurzweilig und gelungen.

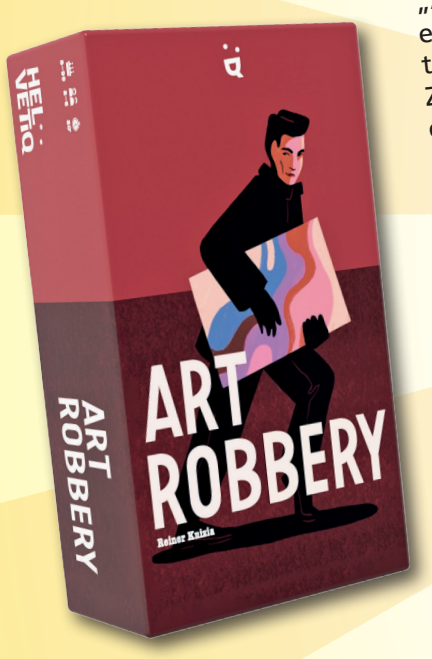
- **Dice Cup von Christoph Cantzler und Torsten Marold, erschienen bei Drei Hasen in der Abendsonne. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 20 Euro.**

Für Kombinierer

„Echoes“ ist eine neue Rätselreihe, bei der es darauf ankommt, genau hinzuhören. Hauptelement des Spiels sind verschiedene Objekte, gezeigt auf sechs dicken Papp-Tafeln und 18 Karten. Wichtig in der Vorbereitung ist es, sich die kostenlose App zum Spiel herunterzuladen, um via Karten-Scan die Audio-Sequenzen zu den jeweiligen Objekten anhören zu können. Gemeinsam als Team versuchen die Spieler durch konzentriertes Zuhören und schlaues Kombinieren, die einzelnen Karten und Audiosequenzen – etwa knirschende Schritte im Kies, Schallplattenmusik und Stimmen – in eine sinnvolle zeitliche Reihenfolge zu bringen, um dann weitere Hinweise zu erhalten. Ziel ist es, einen rätselhaften Fall zu lösen. Fazit: Mal was ganz anderes und hochwertig produziert. Hinhörenswert!

- **Echoes – Die Tänzerin von Dave Neale und Matthew Dunstan, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 6 Spieler, ab 14 Jahre, ca. 60 Minuten, ca. 10 Euro.**

Für Kartenspieler



„Art Robbery“ ist ein Kartenspiel, bei dem es darum geht, nach vier Runden die meisten Punkte zu haben. Pro Runde liegen neun Zahlen-Token bereit. Ergattern lassen sich diese durch das Ausspielen entsprechender Zahlenkarten. Schnappt man sich zum Beispiel den Fünfer-Token, ist dieser erst sicher, wenn vor dem Rundenende kein Mitspieler ebenfalls eine Fünf ausspielt. Eine weitere Schwierigkeit kommt hinzu: Sieger kann nur werden, wer auch Alibi-Punkte sammelt, und die sind meist auf den niedrigen Zahlen-Token abgebildet. Es gilt also stets gut abzuwägen, nach welchen Token man greift und auch zu welchem Zeitpunkt. Fazit: ein aufregendes Spiel für Abwägende und Glückspilze; Sonderkarten bringen noch mehr Pepp in die Partie.

- **Art Robbery von Reiner Knizia, erschienen bei Helvetiq. 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, 16 Euro.**

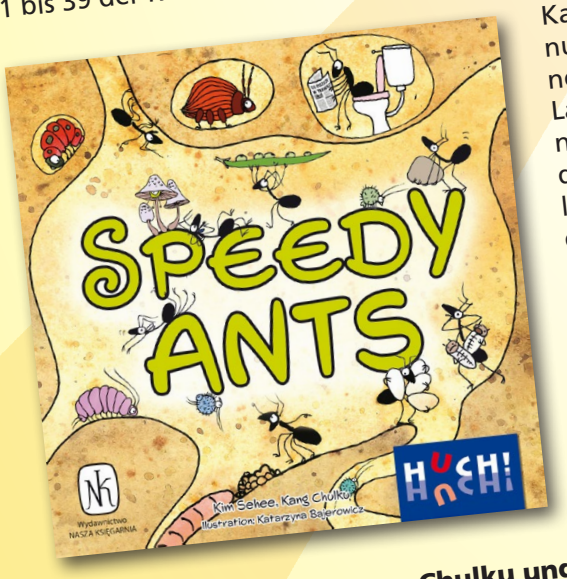
Für Taktiker

Klein, aber oho. Ganz nach dieser Devise steckt in der handlichen Packung von „Trails“ ziemlich viel Taktik und Spielspaß. Die Spieler wandern mit ihren Figuren über Plättchen. Je nachdem, auf welche Plättchen sie ziehen, können sie zum Beispiel Eicheln, Blätter, Steine oder Fotokarten abgreifen. Sowohl die Rohstoffe, als auch die Karten lassen sich in Punkte verwandeln. Wer hat Glück beim Nachziehen der Karten und schafft es über Boni und geschickte Spielzüge, den Mitspielern eine Nasenlänge voraus zu sein? Fazit: reizvoll und kniffelig.

- **Trails von Henry Audubon, erschienen bei Feuerland. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 20 Euro.**

Für Reaktionsschnelle

„Speedy Ants“ wäre ein einfaches Spiel, wenn die Zahlenkarten mit den Werten 1 bis 39 der Reihe nach ausliegen würden. Dann wäre sofort klar, wo etwa die Ziel-Karte mit dem Wert 17 liegt. Im Karten-Durcheinander landen jedoch nur Reaktionsschnelle mit Scanner-Blick einen raschen Treffer. Im Laufe der Partie wird das Schnappen noch schwieriger, denn Ziel-Karten, die bereits als Beute vor einem Spieler liegen, müssen berücksichtigt werden. Soll heißen: Wird etwa die gelbe Ziel-Karte „3“ gezogen und liegen bereits zwei weitere gelbe Beute-Karten aus, gilt es, sich die Karte mit Wert 5 zu schnappen – also die „3“ plus den Wert „1“ je gelber Karte. Fazit: Hier gewinnen Glückspilze, die an die richtige Stelle schauen, ihre grauen Zellen aktivieren und konzentriert sind. Welch ein Spaß!



- **Speedy Ants von Kang Chulku und Kim Sehee, erschienen bei HUCH!. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 11 Euro.**

Für Teamspieler

„Ungeheuer hungrig“ ist ein Spiel, für das man keine Anleitung lesen muss, denn alles Wichtige wird über eine kostenlose App erklärt. Zentral ist es, Karten einzuscannen – etwa über ein Handy oder ein Tablet. Jeder Spieler hat Karten und die Aufgabe, gemeinsam mit den Mitspielern diejenigen Karten einzuscannen, die zusammengenommen am nächsten an die Fellfarbe eines auf dem Bildschirm gezeigten Monsters heranreichen. Sprich: Hier geht es ums Farbenmischen, aber auch um viel Spaß, denn die Monster geben lustige Töne von sich. Witzig!

- **Ungeheuer hungrig von Andreas Wilde, erschienen bei HYBR. 2 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 18 Euro.**

Weitere tolle Spiele für Unterwegs:

- **Rätselspiel zum Knobeln: Der rätselhafte Zauberwald von Leo Colovini, erschienen bei moses. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 75 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Kartenspiel mit Pfiff: Kameloot, erschienen bei Blue Orange/Pegasus Spiele. 3 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Ankreuz-Spiel für Glückspilze: Voll verplant von Hisashi Hayashi, erschienen bei Schmidt Spiele. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Reaktionsspiel für Geschickte: Cubeez, erschienen bei Blue Orange/HCM Kinzel. 1 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 18 Euro.**
- **Würfelspiel in kleiner Tüte: 5 Minuten Puzzle von Steffen Benndorf, erschienen bei NSV. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 5 Minuten, ca. 4 Euro.**
- **Witziges Corona-Kartenspiel: Pandemie Poker, erschienen bei Noris. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 8 Euro.**
- **Der Klassiker für unterwegs: Spiel des Wissens – Kartenspiel, erschienen bei Jumbo. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 11 Euro.**

(Fotos: Verlage)