



SPIELEND DURCH DEN HERBST

Gerade wenn es draußen trüb und regnerisch wird, lohnt sich ein Blick auf die Neuheiten der Spielebranche. Donnerstag bis Sonntag (17. bis 20. November) könnt ihr euch auch bei der Spiel-

messe in Stuttgart Anregungen holen. Unsere Expertin Tanja Liebmann hat einige Newcomer vorab getestet und gibt Tipps zu gelungenen Titeln.



Für Zocker

Bei diesem Spiel braucht man gute Nerven, denn mehrere Dinge sind aufregend. Zum einen ist unklar, wie viele Plättchen ein Spieler aus einem Sack ziehen kann, bevor er eine Niete erwischt und die Beute zurückgeben muss. Zum anderen können die Mitspieler diese Karten ausspielen und zum Beispiel die Abgabe der Hälfte der Beute erzwingen. So oder so: Immer wieder sind vermeintliche Erfolge durch Karten und gegnerische Aktionen in Gefahr. Und ach, wie bitter, wenn man auf der Siegpunktleiste zurückfällt, weil einem die Mitspieler Aufträge streitig machen. Fazit: Schlau zu agieren, bringt bei „Swindler“ Vorteile, doch wirklich wichtig ist vor allem Glück; sind alle Spieler gut drauf, ist der Spaßfaktor enorm.

- **Swindler** von Matthias Cramer, erschienen bei Edition Spielwiese/Pegasus Spiele. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 30 Euro.



Für Kreative

Bei „Der Abenteuer Club“ versuchen sich die Spieler als Assoziationskünstler, um gemeinsam und mit Hilfe ihrer Bild-Karten Aufgaben zu lösen. Wie zum Beispiel lässt sich ein Raumschiff aus einem Baum holen? Schön wäre es, wenn auf den Karten eine Leiter oder ein Kran abgebildet wären. Doch Fehlzanzeige! Vor allem: Jeder Spieler hat nur zehn Karten auf der Hand. Zudem darf lediglich der aktive Spieler zwei Gegenstände wählen. Was er sieht, schreibt er geheim auf. Dann mischt er zu den zwei Lösungskarten noch drei weitere Karten – möglichst solche, die eher eine verrückte als eine sinnvolle Lösung für die gestellte Aufgabe oder Frage wären. Werden die Mitspieler die zwei gesuchten Bilder herausfinden? Fazit: kreativ, kurios und witzig.

- **Der Abenteuer Club** von Henrik Havighorst und Mathias Spaan, erschienen bei Piatnik. 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 21 Euro.

Für Kartenkünstler

Hier wird nicht gemalt und nicht gezeichnet. Trotzdem schlüpfen die Spieler bei „Canvas“ in die Rolle von Künstlern, die möglichst punktreiche Gemälde erschaffen wollen. Machbar wird das durch das clevere Übereinanderlegen von Karten, die transparent sind und verschiedene Bildelemente zeigen. Wichtig fürs Punkten sind die Symbole am unteren Rand der Karten. Je nachdem in welcher Kombination diese nach dem Übereinanderlegen erscheinen, ergeben sich mal mehr und mal weniger Punkte. Fazit: raffiniert und besonders; auch zwei reizvolle Solovarianten sind enthalten und die fantasievoll gestalteten Karten liegen auf einer schönen Spielmatte aus Stoff. Toll!



- **Canvas** von Andrew Nerger und Jeffrey Chin, erschienen bei Asmodee. 1 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.

Für Kreuze-Macher

Gelungen! Mit diesem Wort lässt sich das kurzweilige und anspruchsvolle Spiel „Explorers“ beschreiben. Wer mitmacht, braucht taktisches Gespür und Glück. Zudem sollte man das Tun der Mitspieler im Auge behalten. Welchen Tempel peilen sie an und lässt sich dieser womöglich zuvor erreichen? Zentral ist, dass jeder Spieler ein modular aufbaubares Tableau vor sich hat und darauf Felder mit und ohne Symbole ankreuzen darf. Wie viel und welche, geben Plättchen vor, wobei der aktive Spieler bei der Auswahl einen Vorzug hat. Am Ende von vier Runden wird geschaut, wer insgesamt am besten punkten konnte. Fazit: abwischbares Material, kompakt verpackt und ideal für kurz mal zwischendurch.



- **Explorers** von Phil Walker-Harding, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 24 Euro.

Für Wissbegierige

Dieses kooperative Quizspiel hat es in sich. Die Fragen von „4 aus Acht“ sind zum Teil recht schwierig. Doch wenn Grundschüler mit Erwachsenen ein Team bilden, stehen die Erfolgsaussichten gut, dass die Gruppe gemeinsam auf Erfolgskurs steuert. Wer weiß zum Beispiel, welche Vögel in dem Lied „Die Vogelhochzeit“ vorkommen? Auf einer runden Karte stehen acht mögliche Antworten, also acht Vogelnamen. Vier falsche Namen gilt es mit einem Chip abzudecken. Tippt das Team richtig und legt es die Antwortschablone passend an, erscheinen in den Löchern der Schablone die richtigen Antworten. Fazit: Hier lässt sich ganz viel lernen – auch über Kunstepochen, Insekten, Wurzelgemüse, Kinofilme und vieles mehr. Klasse!



- **4 aus Acht** von Johannes Sulzer und Katrin Abfalter, erschienen bei Mosen. 1 bis 4 Spieler, ab 14 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 17 Euro.

Für Taktiker

Bei „Old London Bridge“ haben die Spieler die Aufgabe, die im Titel genannte Brücke nach einer Feuersbrunst wiederaufzubauen. Auf das Fundament – jeder Spieler hat zwei stabile Brückenabschnitte-Aufsteller – können etwa Kapellen, Brückentore und Läden gesetzt werden. Knifflig ist: Die Gebäude dürfen nur in absteigender Hausnummernfolge platziert werden und in der Auslage liegen pro Runde immer nur sechs Gebäudeplättchen zur Wahl. Und holla: Karten entscheiden, wer wann am Zug ist. Gute Karten bekommt aber nur, wer Herbergen baut. Doch auch die anderen Gebäudarten bringen Vorteile und Siegpunkte. Fazit: Bei dem wunderschön gestalteten Spiel führen viele Wege zum Sieg. Herausfordernd!



- **Old London Bridge** von Gabriela Bubola und Leo Colovini, erschienen bei Queen Games. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 62 Euro.

Weitere Empfehlungen:

- **Libertalia** von Paolo Mori, erschienen bei Feuerland. 1 bis 6 Spieler, ab 14 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 55 Euro.
- **Oh my Ring!** von Olivier Mahy, erschienen bei Helvetiq/Hutter Trade. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, 22 Euro.
- **Finding Atlantis** von Andreas Wilde, erschienen bei HYBR/HeidelBÄR Games. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 28 Euro.
- **Die Zukunft von Camelot** von Emanuele Briano, erschienen bei Schmidt Spiele. 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 35 Euro.
- **Wonder Book** von Martino Chiacchiera und Michele Piccolini, erschienen bei Abacusspiele. 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 90 Minuten, ca. 75 Euro.
- **Animal Kingdoms** von Steven Aramini, erschienen bei Game Factory. 1 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 27 Euro.

EXTRA-TIPP: Spielmesse
Vom 17. bis 20. November findet in Stuttgart die Spielmesse statt.

Infos unter: www.messe-stuttgart.de/spielmesse/

Der Stuttgarter MesseHerbst hat täglich von 10 bis 18 Uhr, am Wochenende von 9 bis 18 Uhr geöffnet. Eintrittskarten gibt es unter www.stuttgarter-messeherbst.de. Tickets sind online günstiger und kosten am Wochenende 17 Euro und werktags 15 Euro. Mittagstickets (ab 14 Uhr) gibt es für 12 Euro (Wochenende) bzw. 9 Euro (Werktag). Kinder bis einschließlich 15 Jahre können den Stuttgarter MesseHerbst kostenlos besuchen! Die Karten berechtigen zum Besuch aller an diesem Tag parallel stattfindenden Messen.

