YOUNG YENZ 2023 Februar
VKZ-Jugendseite / Telefon: 07042-91949 / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

für (Fastnachts-)Partys

Fasching lockt nicht jeden hinterm Ofen hervor. Aber coole Partyspiele gehen immer! Wer sich in den nächsten Wochen also mit Freunden treffen möchte, findet hier gelungene Neuheiten, die auch ohne Verkleidung für gute Stimmung sorgen. Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann stellt spaßige Neuerscheinungen vor.

Für Teamspieler

In jeder Runde wird bei „Fun Facts" eine Frage gestellt. Zum Beispiel: Wie viele Zimmer hat dein Zuhause? Wie viele Minuten duschst du durchschnittlich? Und wie viele Paar Schuhe hast du? Wer mitmacht, schreibt geheim eine Zahl auf ein Pfeil-Plättchen. Herausfordernd ist: Die Spieler haben anschließend die Aufgabe, ihre Plättchen reihum, verdeckt und ohne Absprache so in die Mitte zu legen, dass beim Aufdecken die Zahlen in aufsteigender Reihenfolge erscheinen. Je besser sich die Spielerinnen und Spieler gegenseitig einschätzen, desto mehr Punkte gibt es als Belohnung. **Fazit: Ein tolles Kennenlernspiel mit persönlichen und unverfänglichen Fragen – falls doch mal eine Karte nicht passt, kann sie übersprungen werden. Toll!**

- **Fun Facts von Kasper Lapp, erschienen bei Repos Production/Asmodee. 4 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 21 Euro.**

Für Kreative

Klein, kompakt und kniffelig – mit diesen Worten lässt sich „One Word" umschreiben. In der Box liegt ein Farbraster und jeder Farbe wird ein zufällig gewürfelter Würfel zugeordnet. Eine Karte gibt nun vor, welche Würfel genutzt werden sollen, um einen Begriff zu finden, der zu den auf den Würfeln gezeigten Symbolen passt. „Natur" würde zum Beispiel zu den Bildern „Pilz" und „Biene" passen. Doch was tun, wenn eine „Sonnenbrille" und ein „Feuer" kombiniert werden sollen? Kommen die Mitspieler dann beim Begriff „Sonnenbrand" darauf, dass diese beiden Symbole gemeint sind? **Fazit: Ein Spiel für Assoziationskünstler, denn sowohl die Hinweisgeber als auch die Wortfinder kommen stellenweise nur mit kreativen Ideen weiter.**

- **One Word von Fredor Korzhenkov, erschienen bei Noris. 2 bis 12 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 13 Euro.**

Für Improvisationsmeister

Bei „Alien on Board" hat immer ein Spieler ein Handicap, nämlich den so genannten Alien-Decoder. Er sieht aus wie alle Decoder im Spiel, doch steck man in ihn eine Karte, lässt sich darauf nur die halbe Frage lesen – zum Beispiel „Nenne eine Sache…" Den Zusatz „…die du in die Hosentasche steckst" können nur die Mitspieler mit den Crew-Decodern lesen. Wer welchen Decoder zieht, ist Zufall. Sagen die Crew-Spieler reihum so Dinge wie Geldschein, Visitenkarte und Taschentuch, hat der Alien-Spieler eine gute Orientierung. Vielleicht sind Begriffe gefragt, die flach sind? Kommt dem Alien beim Improvisieren „Puzzle" in den Sinn, wird er wohl auffliegen. Aber mit dem Wörtchen Personalausweis wäre er vielleicht fein raus. Doch was sagen, wenn er als Erster einen Begriff nennen muss? **Fazit: Amüsant und immer wieder neu vertrackt.**

- **Alien on Board von Henrik Havighorst und Mathias Spaan, erschienen bei Piatnik. 3 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 20 Euro.**

Für Kennenlernfreudige

Wer in der Runde tickt oder denkt ähnlich? Eine Antwort auf diese Frage bekommst du, wenn du „Soulmates" spielst. Bei dem Einschätz-Spiel wählt der aktive Spieler eine Szenario-Karte und liest sie vor. Beispiel: „Dein Soulmate hat unverhofft geerbt." Vier Reaktionsmöglichkeiten sind auf der Karte vermerkt: A) Dein Soulmate zieht am nächsten Tag auf die Bahamas, B) Dein Soulmate eröffnet endlich das eigene Café, C) Dein Soulmate kauft sich ein kleines Haus oder D) Dein Soulmate spart alles für schlechtere Tage. Na, was passt am besten zu dir? Nachdem sich jeder via Geheim-Chip selbst eingeschätzt hat, gilt es zusätzlich darauf zu tippen, ob der aktive Spieler A, B, C oder D für sich gewählt hat. Welche Spieler haben eine Übereinstimmung und bis zum Rundenende die meisten Punkte auf ihrem gemeinsamen Tableau? **Fazit: So macht Kennenlernen Spaß!**

- **Soulmates von Johannes Berger und Julien Gupta, erschienen bei Chili Island. 2 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.**

Für Kombinierer

Bei „Kuzooka" lässt sich Zug um Zug mehr erahnen, welche Karten im Spiel sind. Schließlich gibt jeder Spieler durch das Platzieren von Figuren auf dem Spielplan Hinweise darauf, von welchen Farben er vermutlich mindestens eine oder mehrere Karten besitzt. Ziel ist es, diese Informationen schlau zu kombinieren und die Runde dann zu beenden, wenn die Farb- und Anzahl-Vorgabe möglichst hoch und exakt zu schaffen scheint. Deutet sich etwa ab, dass die Spieler zusammengenommen mindestens sechs grüne Karten auf der Hand haben, könnte man bei der grünen Sechs auf dem Spielplan aussteigen. Geklappt? Dann gibt es für die nächste Runde mehr Karten, Joker oder andere Vorteile. **Fazit: Sehr spannend, denn dem Team bleiben nur sieben Runden, um die mit hohen Vorgaben versehene Zielzone zu erreichen. Cool!**

- **Kuzooka von Leo Colovini, erschienen bei Pegasus Spiele. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.**

Für Kommunikative

Jede Runde dauert bei „Kosmpolit" genau sechs Minuten und kann nur mit App gespielt werden. Alle Spieler bilden ein Team und haben unterschiedliche Rollen. Der Kellner etwa hört über Kopfhörer die Bestellung der Gäste und sagt sie weiter. Der Oberkellner-Spieler schreibt auf, was er versteht, und die Koch-Spieler suchen auf ihren Karten das gewünschte Gericht. Dieses steht dort in etwa so, wie es ausgesprochen wird – zum Beispiel „röschti mitt schampinjon" für „Rösti mit Champignon" in der Schweiz. Lustig ist, dass derweil der Kellner weitere Bestellungen nennt und der Oberkellner mit den Köchen spricht. Haben diese die „röschti mitt schampinjon"-Karte entdeckt, gilt es zusätzlich noch die Pilz-Karte zu finden. **Fazit: Turbulent und ziemlich schwierig – vor allem, wenn Karten von fernen Kontinenten gewählt werden.**

- **Kosmopolit von Florent Toscano und Julien Prothière, erschienen bei Jeux Opla/HUCH!. 4 bis 8 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 6 Minuten, ca. 26 Euro.**

Fotos: Verlage

Weitere Tipps:

- **Hot and Cold von Markus Slawitscheck, erschienen bei Game Factory. 3 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 17 Euro.**
- **Unsolved – Der Jagd-Unfall von Frederic Moyersoen, erschienen bei Amigo. 1 bis 6 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 15 Euro.**
- **Cartaventura Oklahoma von Thomas Dupont, erschienen bei Kosmos. 1 bis 6 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 12 Euro.**
- **QUIZscape – Die Zeitreise-Agentur von Arno Steinwender, erschienen bei moses. 2 bis 5 Spieler, ab 14 Jahren, ca. 60 Minuten pro Abenteuer, ca. 30 Euro.**
- **Spiel des Wissens – 2022, erschienen bei Jumbo. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 37 Euro.**
- **Super Mega Lucky Box von Phil Walker-Harding, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 25 Euro.**
- **Animal Poker, erschienen bei Heidelberger Spieleverlag. 4 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.**
- **Trapped – Der Kunstraub, erschienen bei HCM Kinzel. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 12 Euro.**