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

SPIELE-TIPPS

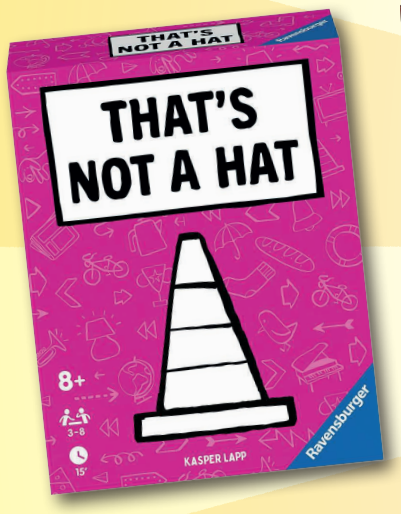
fürs Osternest

Euch macht es Spaß, an Ostern kleine Geschenke für andere zu verstecken? Für alle, die noch Ideen für gelungene Kleinigkeiten suchen: Auf dieser Seite präsentiert unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann tolle Spiele in kleinen Boxen, die für kurzweilige Unterhaltung sorgen.

Für Früchtesammler

Drehe schnell, schau genau – und schnapp dir dann die besten Früchte. Ganz nach diesem Motto geht es bei „Quickity Pickity" darum, passende Frucht-Chips zu sammeln. Genommen dürfen selbst umgedrehte Chips, aber auch Chips, die die Mitspieler umgedreht und liegengelassen haben – zum Beispiel, weil die umgedrehte Frucht lächelt und kein trauriges Gesicht macht. Gesammelte Plättchen legt man in seinem Spielerbereich nämlich in Reihen aus Früchten mit hochgezogenem Mundwinkel und mit heruntergezogenem Mundwinkel. Zudem müssen die Chips je Reihe gleiche Farben oder Formen haben. Welche Sets wie viele Plus- oder Minus-Punkte bringen, geben Karten vor, die in jeder Runde neu gezogen werden. **Fazit: hektisch, turbulent und kurzweilig.**

- **Quickity Pickity von Mashiu, erschienen bei Oink Games. 2 bis 5 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 16 Euro.**



Für Gedächtnisprofis

Bei „That`s not a hat" machen sich die Spieler gegenseitig Geschenke. Marie schenkt zum Beispiel eine ursprünglich offen ausliegende Karte mit einer Banane an Martin. Dieser darf allerdings nicht zwei Geschenke haben und muss seine bisher vor ihm liegende Karte – etwa mit einem Stock – an Marie oder seinen anderen Nebensitzer schenken. Die Richtung gibt die Rückseite der Karte vor. So wechseln die Geschenke ständig und immer verdeckt ihre Besitzer, wobei man nie das soeben erhaltene Geschenk sofort weiterreichen darf. Doch was liegt da eigentlich bereits verdeckt vor mir? Wer`s nicht glaubt, wie schnell sich das Gehirn verwirren lässt, sollte unbedingt mitspielen! **Fazit: Ein großer Spaß und genial für Leute, die gerne bluffen.**

- **That's not a hat von Kasper Lapp, erschienen bei Ravensburger. 3 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 11 Euro.**

Für Zeichenfreunde

Strichmännchen zu zeichnen macht Spaß – auch nach den Vorgaben, die es bei „Spitze Skizze" gibt. So können etwa die Augen der Figur auf oder zu sein und die Arme nach oben oder nach unten ragen. Eine Übersichtskarte zeigt alle Möglichkeiten und der Skizzenmaster erhält eine Karte mit geheimer Zielfigur. Die übrigen Spieler bilden ein Team und zeichnen reihum. Nach jedem Entwurf verrät der Skizzenmaster, wie viele Übereinstimmungen es mit der Zielfigur gibt. Kombiniert das Rateteam schlau, kommt es der gesuchten Figur Bild um Bild auf die Spur. Je weniger Zeichnungen dafür nötig sind, desto besser das Teamergebnis. **Fazit: ein tolles Deduktionsspiel, das in einer Profiversion noch kniffliger wird.**

- **Spitze Skizze von Anja Wrede und Christoph Cantzler, erschienen bei Schmidt Spiele. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 15 Euro.**

Für Kombinierer

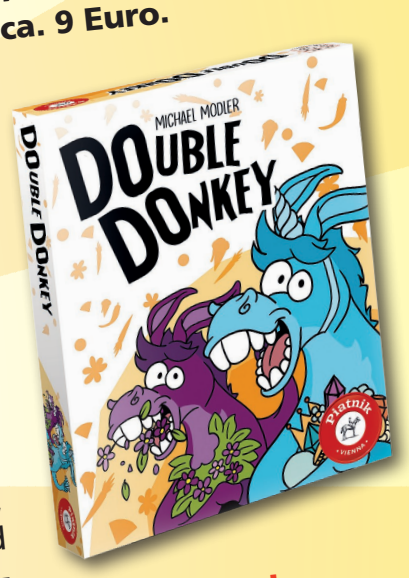
Was bei „Samoa" zu tun ist, klingt simpel: Die Spieler müssen reihum Karten aufdecken und ober- oder unterhalb von fünf Masken platzieren. Am Rundenende gilt es abzuschätzen, wem welche Maske gehört. Hat Spieler X beispielsweise viele Pluspunkt-Karten bei der Sakani-Maske platziert, könnte man meinen, dass ihm diese Maske gehört. Doch so einfach ist es nicht. Zum einen könnte X bluffen. Zum anderen könnte es auch sein, dass X die Sakani-Maske deshalb unterstützt, um damit seiner eigenen Maske zu helfen. Zwischen den Masken gibt es nämlich Zusammenhänge. Wer schlau kombiniert und Glück hat, sammelt viele Plus- und wenig Minuspunkte. **Fazit: pfiffig und überraschend – vor allem, wenn sich am Ende die Maskenbesitzer zu erkennen geben.**

- **Samoa von Lars Jansen, erschienen bei HUCH!. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 9 Euro.**

Für Würfelfans

Bei „Double Donkey" zeigen die Karten farbige Esel. Sind die Farbwürfel nach und nach gefallen, bestimmen diese, welchen Wert die Eselskarten haben. Doch heisa: Wurde etwa dem grünen Esel der Wert „1" zugeordnet und ein Spieler spielt eine grüne Sonderkarte, wird der grüne Würfel auf die „6" gedreht. „Scheibenkleister" denken sich dann all jene, die verdeckt eine Karte mit einem grünen Esel ausgespielt haben, um damit möglichst niedrig zu liegen. Ziel ist es nämlich, als Erster keine Karten mehr zu haben – und Karten los wird nur derjenige Spieler, der mit seinen Eseln die niedrigste Kartensumme schafft. **Fazit: frisch, frech, fröhlich – und dank der eingängigen Beispiele in der Anleitung leicht zu verstehen.**

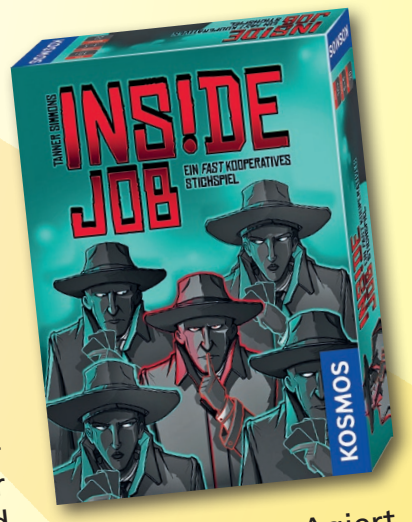
- **Double Donkey von Michael Modler, erschienen bei Piatnik. 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 10 Euro.**



Für Kommunikative

Wer gehört nicht zu unserer Agentengruppe? Um diese Frage geht es in dem fast kooperativen Stichspiel „Inside Job". Die Einschränkung „fast" passt, denn eigentlich spielen alle Spieler zusammen – bis auf einen. Dieser eine Spieler hat verdeckt eine Insider-Karte gezogen. Die übrigen Spieler sind geheime Agenten. Während diese vorrangig versuchen, Auftrags-Karten zu erfüllen, indem sie zum Beispiel nur gerade Zahlen ausspielen, geht es dem Insider vor allem darum, Stiche zu gewinnen und zu verhindern, dass die Agenten Aufträge erfüllen. Klar ist: Agiert der Insider zu offensichtlich, werden die Agenten versuchen, ihm die Stiche streitig zu machen. Blufft er allerdings zu stark, wird er sein Spielziel wohl nicht erreichen.
Fazit: gelungen, spannend, kommunikativ.

- **Inside Job von Tanner Simmons, erschienen bei Kosmos. 3 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.**



Weitere gelungene Spiele für unter 12 Euro:

- **Einschätzspiel für zwei Personen: Privacy Duo von Reinhard Staupe, erschienen bei Amigo. 2 bis 4 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 11 Euro.**
- **Kartenspiel für Abwägende: Fasanerie von Friedemann Friese, erschienen bei 2F-Spiele. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.**
- **Kartenspiel mit rabenschwarzen Rätseln: black stories – Tatortreiniger Edition von Thomas Kundt, erschienen bei moses. 2 oder mehr Spieler, ab 12 Jahren, ca. vier Stunden, aber auch kürzer spielbar, ca. 10 Euro.**
- **Legespiel für Glückspilze: Claro von Josep Maria Allué, erschienen bei Zoch. 3 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.**
- **Klassiker als Kartenspiel: Wahrheit oder Pflicht – Die Mädchenedition, erschienen bei mvg Verlag. 2 oder mehr Spieler, ab 12 Jahren, 9 Euro.**
- **Kurzweiliges Duell mit Karten: Die Reisbauern von Corry Damey, erschienen bei Frosted Games/Pegasus Spiele. 2 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 10 Euro.**