



# Tolle SPIELE für die

Euch fehlen noch Ideen für die Wunsch- und Geschenkeliste? Wer Spielefreunde oder sich selbst glücklich machen möchte, hat die Qual der Wahl. Aktuell sind nämlich wieder viele kurzweilige und gelungene Gesellschaftsspiele erschienen. YENZ-Spieleexpertin Tanja

Liebmann hat sie ausführlich getestet und gibt Tipps zu Neuheiten, die (nicht nur) an den Feiertagen für Spaß und gute Unterhaltung sorgen können.

## Für Plättchenleger

Glück und Weitblick führen bei „Kuhfstein“ in Richtung Sieg. Die Spieler haben nämlich die Aufgabe, eine punkteträchtige Landschaft zu erschaffen. Dazu nehmen sie Plättchen mit Wiesen, Feldern, Seen und anderen Abbildungen aus der Auslage. Doch wie zusammenlegen, um auf der Punkteleiste gut voranzukommen? Mögliche Anordnungen sind auf Karten abgebildet und auch diese können sich die Spieler aus der Auslage holen. Pro Zug haben sie allerdings nur zwei Aktionsmöglichkeiten. Was ist vorrangig zu tun? Wann und wo die eigenen Kühe weiden lassen? Lohnt sich das Pflanzen von Bäumen und das Erfüllen der zufällig verteilten Wertungsplättchen? **Fazit:** ein schön gestaltetes Legespiel, bei dem es knifflige Entscheidungen zu treffen gilt.

- **Kuhfstein** von Rita Modl, erschienen bei Schmidt. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 30 Euro.



## Für Kartenspieler

Das Grundprinzip von „Drachenhüter“ ist eingängig: Wer dran ist, darf Drachen-Karten aus der Auslage nehmen und dann – entsprechend der aktuellen Vorgabe – Drachen einer Farbe ablegen. Liegt auf den beiden Nachziehstapeln zum Beispiel eine Drei und die Farbe Blau, dürfen drei blaue Drachen abgelegt werden. Auch den Mitspielern ist dies erlaubt – und jeder, der ablegt, bekommt eine Belohnung. Der Clou ist: Je nachdem, von welchem Stapel der aktive Spieler Karten nimmt, ändert sich gegebenenfalls die Vorgabe. Auch Joker, Kristalle und das gezielte Ausspielen von Karten auf den Nachziehstapel bieten die Möglichkeit zum Taktieren. **Fazit:** das Spiel ist kurzweilig und kann mit schwereren oder leichteren Regeln gespielt werden. Toll!

- **Drachenhüter** von Michael Menzel, erschienen bei Kosmos. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 23 Euro.



## Für Deck-Builder

Spieler Karten, verschiebe die Tropfen auf den Feldern deines Tableaus, kaufe neue Karten und mache alles geschickt hintereinander. Was sich einfach anhört, ist bei dem wunderschön illustrierten und reizvoll ausgestatteten Spiel „Mycelia“ von Daniel Greiner ziemlich herausfordernd. Die jeweiligen Verschiebeaktionen sollten nämlich möglichst clever auf die neu hinzukommenden und ausgespielten Karten abgestimmt werden. Schließlich darf man Tropfen nicht nur von einem bestimmten Feld aus entfernen, sondern auch, wenn die auf den Karten vorgegebenen Bedingungen erfüllt sind. Und wer zuerst keine Tropfen mehr auf seinem Plateau hat, ist Sieger. **Fazit:** ein gelungener Einstieg in die Welt der Deckbau-Spiele (bei Deck-Building wird der Kartensatz während des Spiels erweitert oder optimiert); wird mit Zusatzmaterial noch taktischer.

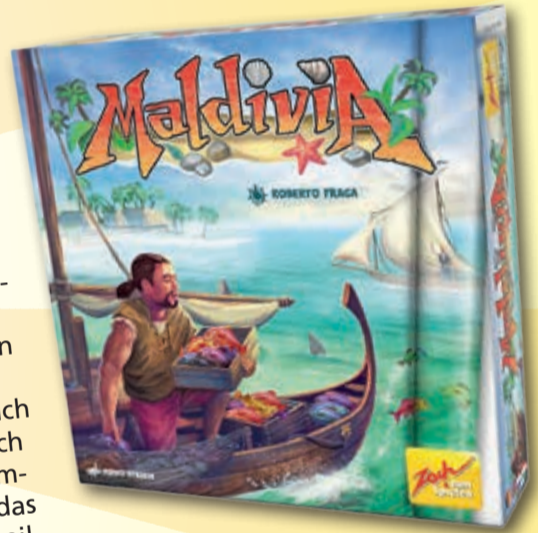
- **Mycelia** von Daniel Greiner, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 4 Spieler, ab 9 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 40 Euro.



## Für Glückskapitäne

Freude und Frust liegen im Meer von „Maldivia“ von Roberto Fraga nahe beieinander. Denn ach, wie super, wenn die Route, die man vorab geheim plant, tatsächlich klappt. Doch oh, wie ärgerlich, wenn gegnerische Schiffe die Wege blockieren. Auch andere Pannen können die Kapitäne daran hindern, dass sie auf dem großen Spielplan-Tuch die besten Fanggründe erreichen oder bereits gefangenen Fische in Punkte verwandeln. Pfiffig ist: In jeder Runde wird das Tuch mindestens einmal am Rand gefaltet – und auch das kann für den ein oder anderen Spieler ziemliches Pech bedeuten. Zudem kommen durch das Falten Haie zum Vorschein, was ebenfalls Unheil und den Verlust von Punkten bringen kann. **Fazit:** ein cooles Ärger- und Glücksspiel; sehr aufregend!

- **Maldivia** von Roberto Fraga, erschienen bei Zoch. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.



## Für Tüftler

„Hennen“ klingt als Spieletitel ziemlich unspektakulär. Dann legt man los und staunt, wie knifflig es sein kann, mit Karten einen rechteckigen Hühnerstall auszuliegen. Herausfordernd ist das vor allem dann, wenn die Anordnung der Hennen möglichst viele Punkte bringt und auch die Auftragskarte erfüllt sein soll. Und Obacht: Jede Karte hat eine Nummer (etwa eine Drei) und Hennen, die an andersfarbige Hennen gelegt werden, müssen eine auf diese Nummer folgende oder vorausgehende Zahl aufweisen – im Beispiel also eine Zwei oder eine Vier. Ansonsten gibt es Minuspunkte. **Fazit:** Bei dem Spiel paart sich Glück mit taktischem Tiefgang, denn Karten, die man abwirft, können Mitspielern Steilvorlagen für ihre Auslage liefern. Klasse!

- **Hennen** von Giampaolo Razzino, erschienen bei Funbot. 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 20 Euro.



## Für Wettläufer

Ab ins Sommercamp! Was dort alles möglich und zu tun ist, wird im Spiel „Wanderlust“ auf Karten gezeigt. Mit ihnen können die Spieler zum Beispiel ihre Figuren bewegen, Energie tanken oder neue Karten kaufen, um später schneller voranzukommen. Grundsätzlich handelt es sich um ein taktisches Wettrennspiel: Jeder Spieler hat drei Figuren und je früher diese gewisse Wegmarken erreichen, desto wertvoller die Abzeichen, die Siegpunkte bringen. Fürs Gewinnen sind gute Karten zentral, wobei alle Spieler mit den gleichen Karten starten und im Laufe der Partie neue Karten hinzukaufen.

- **Wanderlust** von Phil Walker-Harding, erschienen bei Game Factory. 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 40 Minuten, ca. 34 Euro.



## Weitere Neuerscheinungen:

- **Unter Verdacht** – Das kuriose Krimispiel mit acht Fällen, erschienen bei Hidden Games. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 30 Minuten pro Fall, ca. 20 Euro.
- **Black Friday** von Friedemann Friese, erschienen bei 2F-Spiele. 2 bis 5 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 55 Minuten, 45 Euro.

- **Caper Europe** von Unai Rubio, erschienen bei Feuerland. 2 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 40 Euro.
- **With a Smile & a Gun** von Amanda Vallerand, erschienen bei SPIEL DAS!. 1 bis 2 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 33 Euro.
- **Ukiyo** von Ian Walton, erschienen bei Frosted Games. 1 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 12 Euro.
- **Wantu**, erschienen bei Gerhards Spiel und Design. 2 Spieler, ab 8 Jahren, 9 Euro.
- **By the Book** von Gilit Metuki und Ronnie Manor, erschienen bei HCM Kinzel. 1 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 30 Euro.