YOUNG YENZ 2024 März
VKZ-Jugendseite / Telefon: 07042-91949 / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

fürs OSTERNEST

Von wegen: Ostern ist nur etwas für kleine Kinder ... Auch Erwachsene freuen sich über kleine (und große) Überraschungen bei der Eiersuche. Zum Beispiel wirklich witzige Spiel-Ideen. Zusammengestellt hat sie unsere Expertin Tanja Liebmann.

Für Tierfreunde

Traurige Haustiere glücklich zu machen – das ist das Ziel von „Super Kawaii Pets". Ferner geht es darum, sie in ein sicheres Zuhause zu bringen. Dazu ist eine gute Vorausplanung nötig, denn nicht alle Tiere passen in die bereitliegenden Körbchen, Hütten & Co. Wer dran ist, darf sich aus der Auslage zwei Karten nehmen – zum Beispiel einen Hund und eine Hilfskarte. Auf den Hilfskarten sind Menschen mit Symbolen abgebildet, die die Tiere glücklich machen können. Es gilt also, die Tiere mit passenden, sie beglückenden Personen zu verknüpfen und sie gut zu versorgen. **Fazit: leicht verständlich, süß illustriert und taktisch, da auch Sondereffekte genutzt werden und Kettenreaktionen entstehen können.**

- **Super Kawaii Pets von William Cavaglieri, erschienen bei Studio Supernova. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 18 Euro.**

Für Reaktionsschnelle

Sei geschickt, schau genau und reagiere schnell! Spieler, die dieser Aufforderung nachkommen, haben bei „Wok'up" gute Chancen auf den Sieg. Drei Karten zeigen Bedingungen, die erfüllt sein sollen – beispielsweise, dass gleich viele Pilze wie Fische auf dem Tisch liegen. Dann werfen zeitgleich alle Spieler mit Zutaten bestückte Plättchen in die Tischmitte. Ist danach keine der drei Bedingungen erfüllt, geht es in die nächste Wurf-Runde. Doch Achtung: Sobald eine Vorgabe mit dem Plättchen-Szenario übereinstimmt, kann die entsprechende Karte ergattert werden, indem man mit der Hand auf sie schlägt. Dann gehen alle Plättchen aus der Tischmitte und eine neue Bedingungskarte kommt hinzu. Wem gelingt es zuerst, fünf Karten zu schnappen? **Fazit: sehr rasant und lustig.**

- **Wok'up von Alexandre Droit und Johan Benvenuto, erschienen bei Hot Macacos/Carletto. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 17 Euro.**

Für Walbeobachter

Eins vorweg: Erst am Ende der Partie von „Guck Wal" werden alle Fischkarten umgedreht. Dann zeigt sich, um welche Meereskarten sich die meisten und die wenigsten Fische tummeln. Boote, die dort ihre Tour unterbrochen haben, um den Touristen an Bord Wale zu zeigen, können ordentlich punkten. Sprich: Bei diesem kleinen Kartenspiel gilt es zu erahnen oder herauszufinden, wo die besten Anker-Stellen sind und seine Boote dort hinzusteuern. Zwar können einzelne Karten geheim gesichtet werden – allerdings nicht alle. Daher scheint es sinnvoll, auch das Tun der Konkurrenz zu beobachten. Doch verlässt die sich auf eindeutiges Wissen oder auch nur auf Intuition? **Fazit: liebevoll gestaltet, kompakt verpackt und spannend.**

- **Guck Wal von Bruno Faidutti und Jun Sasaki, erschienen bei Oink Games. 2 bis 5 Spieler, ab 9 Jahren, ca. 30 Minuten, 20 Euro.**

Für Glückspilze

Vergammelte Bananenschalen, kaputte Flipflops und Flaschen – das alles ist am Strand gelandet und freut die Spieler, wenn sie es finden. Reihum darf bei „Lucky Beach" jeder Spieler ein bis vier Plättchen umdrehen und schauen, was sich darunter verbirgt. Je mehr Strandgut auf den Plättchen erscheint, desto besser. Viel Strandgut bringt nämlich viele Punkte. Auch Schätze gibt es zu ergattern. Die sind am wertvollsten, aber alles andere als sicher. Wer nämlich ein Krabben-Plättchen aufdeckt, muss seinen Schatz wieder hergeben. Und Achtung: Wer das vierte Hai-Plättchen umdreht und damit die Runde beendet, verliert alles – außer Schätze, falls noch welche da sind. **Fazit: aufregend, witzig und für Verlierer zum Kreischen ärgerlich. Toll!**

- **Lucky Beach von Sophia Wagner, erschienen bei moses. 2 bis 4 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 13 Euro.**

Für Merkprofis

Ein „Trio" zu haben, bedeutet im gleichnamigen Spiel, drei gleiche Karten abzulegen. Als Regel gilt jedoch: Es dürfen nur die höchsten oder niedrigsten Karten von der Hand auf den Tisch kommen. Drei Vieren auszuspielen, wenn man auch noch Zweier und Achter hat, ist also tabu. Was also tun? Nun, wer dran ist, darf entweder eine Karte in der Tischmitte aufdecken oder bestimmen, wer am Tisch seine höchste oder tiefste Karte zeigen soll. Liegen zwei gleiche Karten offen, scheint der Schritt zum Trio nah. Doch wo nur ist die dritte Karte? Hat sie vielleicht der Spieler nach mir und kann statt mir die Beute machen? **Fazit: Ein kurzweiliges Spiel für Deduktionskünstler und Merkprofis; der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden.**

- **Trio von Kaya Miyano, erschienen bei Cocktail Games/Asmodee. 3 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 15 Euro.**

Für Kombinierer

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Bei „Ku-Ka-König" liegen an sechs oder mehr Stationen je drei Karten. Die Aufgabe der Spieler ist es, sich Runde um Runde für eine Station zu entscheiden, um Karten zu sammeln. Die Ausgangslage ist für alle gleich, denn auf das Kommando „Ku-Ka-König" legen sich alle Spieler gleichzeitig und per Handzeichen auf ein Karten-Trio fest. Ist eine Station von mehreren Spielern begehrt, wird dort eine Karte entfernt und es gilt, erneut eine Wahl zu treffen. Herausfordernd ist, dass es nach mehreren Runden mit nachgefüllten Stationen insgesamt zwei Wertungen gibt und manche Karten aus der ersten Wertung für die nachfolgende entfernt werden. **Fazit: Ein mitreißendes Kartenspiel, bei dem die besten Kartenkombinierer gewinnen.**

- **Ku-Ka-König von Reinhard Staupe, erschienen bei Kendi. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 14 Euro.**

Weitere Tipps:

- **Feiges Huhn! von Ken Gruhl und Quentin Weir, erschienen bei Amigo. 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.**
- **ChatGPT – schlag die KI, erschienen bei Topp. 1 bis 8 Spieler, ab 13 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 11 Euro.**
- **5 Towers von Kasper Lapp, erschienen bei Deep Print Games/Pegasus Spiele. 2 bis 5 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 10 Euro.**
- **Wantu, erschienen bei Gerhards Spiel und Design. 2 Spieler, ab 8 Jahren, 9 Euro.**
- **Autsch! von Romain Caterdjian und Théo Rivière, erschienen bei Kosmos. 2 bis 5 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.**
- **UNO Flex, erschienen bei MATTEL Games. 2 bis 8 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 13 Euro.**
- **Harry Potter – Dumbledores Armee, erschienen bei Noris. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 10 Euro.**