YENZ YOUNG 2025 März
VKZ-Jugendseite / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

für große RUNDEN → Angesagte Spiele für coole Partys

Fasching war der Kracher und sollte bald wiederholt werden? Wer die Partylaune der vergangenen Wochen vermisst und ein paar Leute zu sich einladen möchte, braucht keinen besonderen Anlass. Denn Partyspiele sorgen das ganze Jahr über für Spaß und gute Stimmung. Doch welche sind besonders cool? Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann stellt euch angesagte Titel vor, die sich hervorragend für bis zu sechs oder mehr Leuten eignen.

Für Musikbegeisterte

Die „Hitster"-Familie wächst! Diesmal wird das bekannte Partyspiel mit dem Bingo-Prinzip kombiniert. Bei „Hitster Bingo" machen die Spielenden Runde um Runde Kreuze auf einer Spieltafel. Wer zuerst eine Reihe schafft, gewinnt. Wie bei „Hitster" üblich, gilt es zunächst einen QR-Code auf einer Karte zu scannen. Sodann wird über Spotify ein Hit gespielt. Je nach zufällig ermittelter Kategorie müssen die Spielenden zum Beispiel einen Song einem Erscheinungsjahrzehnt zuordnen oder darauf tippen, ob es sich bei den Interpreten um Solokünstler oder eine Band handelt. Wer richtig liegt, darf ein Kreuz auf seiner Tafel machen – allerdings nicht beliebig, sondern entsprechend der Farbe der Kategorie. **Fazit: mega-cool und sehr kommunikativ; mehr davon!**

- **Hitster – Bingo, erschienen bei Jumbo. 2 bis 10 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.**

Für Assoziationskünstler

Karte nehmen, würfeln – und dann acht Worte finden, die mit dem gewürfelten Buchstaben beginnen. Nach diesem Schema geht es bei dem assoziativen Wortspiel „Mafia Minze Molch" voran. Doch Obacht: Es sollen keine beliebigen Begriffe notiert werden, sondern solche, die zu den auf der Karte geschriebenen Vorgaben passen. „Fridolin", „faulige Eier", „Feng Shui" und „Fahne" zum Beispiel wären gut, wenn nach einem altmodischen Vornamen, etwas Stinkigem, etwas zum Entspannen und einem Gegenstand am Meer mit dem Buchstaben „F" gesucht wird. Das Herausfordernde an dem Spiel ist, dass pro Runde acht Begriffe gesucht werden – und das zu oft sehr schwierigen Vorgaben wie ein „Trennungsgrund" oder ein „Liebesbeweis". **Fazit: witzig, spritzig – einfach toll!**

- **Mafia Minze Molch, erschienen bei Tailemi Studio/Asmodee. 2 bis 8 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 25 Euro.**

Für Kichererbsen

Jetzt wird in die Hände gespuckt. Tatsächlich gilt es bei „Beat that!", einiges zu tun, um gegeneinander, alleine oder gemeinsam ziemlich ungewöhnliche Herausforderungen zu meistern. Wie verrückt ist beispielsweise das: Da sollen zwei Personen je zwei Würfel auf der Stirn ihrer Partnerin oder ihres Partners stapeln – ohne, dass ein Würfel herunterfällt. Einen Tischtennisball so zu werfen, dass er nach zweimaligem Aufhüpfen auf dem Tisch in einen Becher fällt, ist auch nicht ganz ohne. Und wie verzwickt ist das denn bitte: Selbiger Ball soll innerhalb von 30 Sekunden mit zwei Essstäbchen in einen Becher befördert werden! Maßband und Zettel sind ebenfalls in der Box enthalten. **Fazit: Hier wird gekichert, gejohlt und gestöhnt. Herrlich!**

- **Beat that!, erschienen bei Gutter Game/Hutter Trade. 2 bis 8 Spieler, ab 9 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 30 Euro.**

Für Teamspieler

Das Spannendste an „The Gang" ist am Ende das Herzeigen der geheimen Handkarten. Hat es das Team geschafft, gemeinsam richtig anzusagen, wer das beste Blatt hat und welche Personen danach folgen? Getippt wird per Chips. Schätzt man die eigenen Karten als mies ein, nimmt man sich eher einen „miesen" statt einen „guten" Chip. Je nach Einschätzung der Mitspieler, können die Chips hin- und herwandern. Vier Mal schätzen die Spielenden so ihre Karten ein und nehmen immer wieder Chips, wobei die Kartenauslage Runde um Runde wächst und die Handkarten so entweder an Wert gewinnen oder verlieren. Entscheidend ist die richtige Tipp-Reihenfolge am Ende der vierten Runde. **Fazit: ein gelungenes kooperatives Pokerspiel. Packend!**

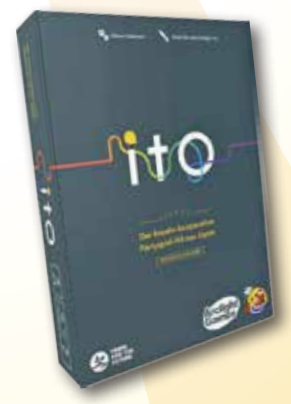
- **The Gang von John Cooper und Kory Heath, erschienen bei Kosmos. 3 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.**

Für Fluglotsen

Unter Zeitdruck einen Flieger sicher zur Landung zu bringen – kann das klappen? Eigentlich schon. Doch au Backe: Im Cockpit sitzen lauter Pinguine, die nicht wissen, was zu tun ist! Wie gut also, dass ihnen ein Team aus Fluglotsen gegenübersitzt. Diese Crew hat eine Fluganweisungskarte vor sich, auf der zum Beispiel genau gezeigt wird, welche Knöpfe an welchem Bedienteil in welcher Reihenfolge gedrückt werden sollen. Das Problem ist nur: Die Pinguine sehen diese Anweisungskarte nicht, sondern können nur den Worten der Fluglotsen folgen. Beschreiben die Lotsen exakt genug, und wird die Landung gelingen? **Fazit: kommunikativ, nervenaufreibend und knifflig, denn es gibt viele Bedienfelder und noch mehr Knöpfe und Regler.**

- **Penguin Airlines von Chuz und Javier Martinez, erschienen bei Topp. 2 bis 8 Spieler, ab 9 Jahren, ca. 30 Minuten, 24 Euro.**

Für Einfallsreiche



Zahlenkarten gemeinsam in eine aufsteigende Reihenfolge zu bringen – das ist das Ziel bei dem kooperativen Kartenspiel „ito". Damit die Anordnung besser gelingt, darf jede Person einen Hinweis zu ihrer verdeckt gelegten Zahlenkarten geben. Dieser Hinweis ist zwischen 1 und 100 mit einem Thema verknüpft – zum Beispiel „Das riecht gut". Wer eine niedrige Zahl hat, könnte etwa „Müllhalde" oder „Fischmarkt im Hochsommer" sagen. Karten, die mit „Seife" oder „Parfüm" verknüpft werden, haben vermutlich höhere Zahlenwerte. Besonders schwierig ist es, wenn die Hinweise dicht beieinanderliegen: Duftet Seife oder Parfüm besser? Und riecht die Müllhalde oder der Fischmarkt schlechter? **Fazit: regt zum Nachdenken, Diskutieren und Abwägen an. Klasse!**

- **ito von Mitsuru Nakamura, erschienen bei Arclight Games/HeidelBÄR Games. 2 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 18 Euro.**

WEITERE TIPPS:

- **Fake Shots von Jürgen Heel, erschienen bei moses. 2 bis 6 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 10 Euro.**
- **Mojo von Antoni Guillen, erschienen bei Pegasus Spiele. 2 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 15 Euro.**
- **Trick 100 von Jordy Adan und Renato Simões, erschienen bei Noris. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 9 Euro.**
- **Schatz des Phönix von Reiner Knizia, erschienen bei Amigo. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Zoom in Barcelona von Eloi Pujadas, Joaquim Vilalta und Núria Casellas, erschienen bei Game Factory. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 33 Euro.**
- **Fast Blast von Peggy Brown, erschienen bei Schmidt Spiele. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 13 Euro.**
- **Cover your Assets, erschienen bei Ravensburger. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 15 Euro.**

Fotos: Verlage