



SPIELE- TIPPS

zum kleinen PREIS

Du hast nicht viel Geld übrig, aber Lust, dir ein paar Gesellschaftsspiele zuzulegen? Wie gut, dass es einige Neuheiten gibt, die um die zehn oder 15 Euro

kosten und ganz viel Spaß und Unterhaltung bieten.

Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann stellt euch empfehlenswerte Titel vor, die in kleinen Verpackungen stecken und super in die Reisetasche oder in den Picknickkorb passen.



Für Kommunikative

Stelle sich das mal einer vor: Menschen stranden nach einem Schiffbruch auf einer einsamen Insel und werden nach einer Woche gerettet. Welche Geschichte ließe sich dazu erzählen – zum Beispiel über die Gefahren auf der Insel? Tatsächlich stellt euch „Tell me more“ vor genau diese Aufgabe: Ihr sollt eine Geschichte ausschmücken, zu ihr sollt einen Einstieg und ein paar Stichwörter vorliegen haben. Reihum erzählen alle, was ihnen in den Sinn kommt. Nach zwei Minuten ist Schluss und es wird spannend: Werdet ihr die auf der Rückseite der Geschichtenkarte stehenden Fragen ähnlich oder gleich beantworten und damit Punkte sammeln? **Fazit: ein witziges Spiel für Kommunikative mit kräftig Fantasie.**

- **Tell me more** von Alain Rivollet und Valéry Fourcade, erschienen bei Schmidt Spiele. 3 bis 8 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 11 Euro.

Für Reaktionsschnelle

Bei „Danger Danger“ geht es ums rechtzeitige Aufhören. Es geht aber auch ums schnelle Kartenlegen. Also los: 60-Sekunden-Timer starten und Action! Zwei Teams spielen gleichzeitig, ziehen immer wieder eine Koffer-Karte in der Farbe ihrer Mannschaft und schauen, wo sie passt. Erlaubt ist das Ablegen auf eine Karte, die um eine Zahl höher oder niedriger ist als die gezogene Karte. Das Ziel beider Teams: Die Kartenfarbe der Gegner zu überdecken. Schließlich gewinnt dasjenige Team, von dessen Farbe am Ende mehr Koffer offen liegen. Fraglich ist: Sind beide Teams rechtzeitig vor dem Ablauf der 60 Sekunden ausgestiegen oder wegen Zeitverzug disqualifiziert? **Fazit: hektisch, nervenaufreibend und riskant, denn der Timer ist nicht sichtbar! Wow!**

- **Danger Danger**, erschienen bei Exploding Kittens/Asmodee. 2 bis 8 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 15 Euro.



Für Kombinierer

Wo und wer ist der Täter? Um diese Frage geht es bei „Deduckto“. Sieben Tiere, sieben Verkleidungen und sieben Orte stehen zur Wahl. Glaubt man zu wissen, dass Taube Tanja die Verdächtige ist, fehlt noch deren Verkleidung und ihr Standort. Dies zu ermitteln, gelingt durch das Ausspielen von Karten. Die Mitspieler kennen nämlich die jeweilige Zielkarte und können sagen, ob bei der ausgespielten Karte ein Merkmal – Tier, Verkleidung oder Hintergrund – mit ihr übereinstimmt. Da jeder Spieler einen anderen Verdächtigen hat, gilt es rasch und clever zu kombinieren. Denn nach und nach führen die gesammelten Hinweise zur Lösung. Wer findet sie zuerst? **Fazit: ein rundum gelungenes Deduktionsspiel – toll illustriert und mit guten Übersichtskarten.**

- **Deduckto** von Robert Kerr, erschienen bei Game Factory. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 12 Euro.

Für Wortfinder

Dieses Spiel klingt bekannt. Und tatsächlich lehnt sich „Stadt Land Boom“ deutlich an den Klassiker „Stadt Land Fluss“ an. Stifte und Papier werden nicht benötigt. Es genügt, die zu vorgegebenen Kategorien passenden Worte auszusprechen. Die Spieler kommen dabei reihum zum Zug und erhalten von ihrem „Vorredner“ eine Sanduhr. Rieselt der Sand, ist alles in Ordnung. Sobald der aktive Spieler zum Beispiel ein noch nicht genanntes Getränk mit „F“ – etwa Fencheltee oder Fanta – nennt, wird die Uhr gewendet und weitergereicht. Verloren hat, wem kein weiteres Wort einfällt oder die Zeit zerrinnt. **Fazit: rasant, abwechslungsreich und pfiffig, denn der Anfangsbuchstabe wird per Würfelwurf ermittelt und insgesamt stehen 30 Kategorienplättchen zur Wahl.**

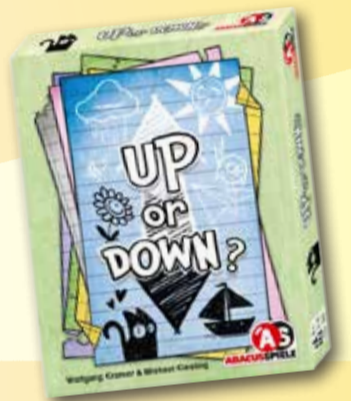
- **Stadt Land Boom** von Christoph Reiser, erschienen bei moses. 2 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 13 Euro.



Für Kartensammler

Ein Kreis aus sechs offenen Karten bildet bei „Up or Down?“ die Auslage. Wer dran ist, darf sich – im Tausch gegen eine Handkarte – eine Karte nehmen. Mit ihr lässt sich eine persönliche Auslage beginnen. Geschickt wäre etwa eine möglichst hohe oder niedrige Zahl. Die Zahlen gehen von 1 bis 126. Und das Ziel ist es, in maximal drei Reihen aufsteigende oder absteigende Kartenfolgen zu legen. Da sich die allgemeine Auslage ständig ändert, nur bestimmte Karten greifbar sind und die Karten auch noch Farben zeigen, ist es gar nicht so einfach, kräftig zu punkten. Am Ende wird nämlich die Summe an Karten pro Reihe mit der Summe derjenigen Kartenfarbe multipliziert, die am häufigsten in der Reihe liegt. **Fazit: ganz schön herausfordernd!**

- **Up or Down?** von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, erschienen bei Abacusspiele. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 10 Euro.



Für Nervenstarke



„L.A.M.A.“ ist ein genial einfaches Kartenspiel und hätte vor sechs Jahren fast den Preis „Spiel des Jahres“ gewonnen. Grundsätzlich geht es darum, Zahlenkarten loszuwerden, indem die Spieler reihum Karten abwerfen, die dieselbe oder eine um Eins höhere Zahl als die vorherige Karte zeigen. Bei dem jetzt erschienenen Titel „L.A.M.A. Kadabra“ bleibt dieses Prinzip gleich und auch Strafcards für nicht abgelegte Karten gehören zum Spiel. Klasse an der Neuheit ist, dass man diese Chips in einer Zaubershow loswerden kann. Auch Sonderkarten und ein magischer Chip machen das Spiel raffiniert – und spannend, denn wer Pech hat, kassiert von den Mitspielern hohe Strafcards. **Fazit: ideal für L.A.M.A.-Fans – und Nervenstarke.**

- **L.A.M.A. Kadabra** von Reiner Knizia, erschienen bei Amigo. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 9 Euro.

VKZ-Jugendseite / E-Mail: yenz@vkz.de / Fotos: Verlage

- **MiniEscapes** – Auf den Spuren des Schatzes von Anne Bonny von Christian Giove, erschienen bei Pegasus Spiele. 1 bis 6 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 10 Euro.
- **Activity Junior Pocket** von Ernst Führer und Paul Catty, erschienen bei Piatnik. 4 bis 12 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 40 Minuten, ca. 10 Euro.

- **Blanco** von Reinhard Staube, erschienen bei Kendi Games. 2 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 14 Euro.
- **Right on Time** von Tobias Tesar, erschienen bei Kosmos. 3 bis 5 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 9 Euro.
- **Cine Buster**, erschienen bei Noris. 3 bis 8 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 10 Euro.
- **Volle Kanne!** von Sven M. Kübler, erschienen bei NSV. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, 12 Euro.

WEITERE TIPPS: