



Let's play alone!

SPIELE-TIPPS

für SOLOSPIELER

Du bist spielebegeistert, findest in deinem Freundes- und Bekanntenkreis allerdings nur wenige Personen, die das ebenfalls sind? Kein Problem! Es gibt zahlreiche

Spiele, die nicht nur mit anderen, sondern auch alleine gespielt werden können. In der Anleitung wird dann meist im hinteren Teil der Regeln beschrieben, wie die Solospiel-Variante funktioniert und was es dabei zu beachten gilt. Hier kommen Tipps von unserer Spiele-Expertin Tanja Liebmann.



Für Rätselfreunde

Bei „Medical Mysteries: New York – Emergency Room“ schlüpfst du alleine oder zusammen mit bis zu drei weiteren Mitspielenden in die Rolle von Personen, die in der Notaufnahme eine Nachtschicht übernehmen. Ziel ist es: Die Patienten sollen überleben. Schwester Judy steht dir oder euch zwar mit Tipps zur Seite. Tatsächlich kommt es aber darauf an, alle Hinweise clever miteinander zu kombinieren, um der Ursache diverser Beschwerden auf die Spur zu kommen. Um welche Erkrankung könnte es sich handeln? Welche Tests oder Spezialisten könnten weiterhelfen? **Fazit:** Ein auch für medizinische Laien leicht zugängliches Rätselspiel mit vier leichten bis schweren Fällen; klasse.

- **Medical Mysteries: New York – Emergency Room** von Nicholas Cravotta und Rebecca Bleau, erschienen bei Kosmos. 1 bis 4 Spieler, ab 16 Jahren, ca. 60 Minuten pro Fall, ca. 25 Euro.



Für Tüftler

Jetzt werden Sterne miteinander verbunden. Aber Obacht: Auf der abwischbaren Scheibe ist nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen. Wer auf Extrapunkte schießt, versucht, die am Rand der Scheibe oder die um den Zentralstern formierten Punkte für das Sternbild zu benutzen. Beim Zeichnen möglichst oft die weiße Mittelinie zu kreuzen, bringt ebenfalls Punkte. Und bestimmte Farbkombinationen sind wertvoller als andere. Weitere Regeln kommen hinzu und nach jeder Zeichnung gilt es die Scheibe ein Stück weiterzudrehen. Wird irgendwann der Platz für die Sternbilder knapp, bekommst du für jeden nicht eingezeichneten Stern Minuspunkte. **Fazit: interessant und knifflig.**

- **Star Explorer** von Lukasz Szopka, erschienen bei Queen Games. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 35 Euro.

Für Ankreuzfreudige

Auf geht's in den Wilden Westen! Dort warten drei Karten auf dich – und zwei davon wählst du aus, um auf deinem Spielplan Aktionen zu starten. In der Mine zum Beispiel schürfst du nach Gold, wobei sich auch Abstecher in die Stadt, die Wildnis oder das Ödland lohnen können. Mit einem Stift kreist du Dinge auf einem abwischbaren Tableau ein oder streichst sie aus. Die nicht genutzte dritte Karte notierst du dir und versuchst, mit vier weiteren Karten ein cooles Pokerblatt zu schaffen. Nach drei Runden mit jeweils fünf Zügen gilt es zu ermitteln, wer den Sheriff am besten bestochen und am meisten Geld, Gold und Siegpunkte einheimsen konnte. **Fazit: Ein gelungenes Flip & Write-Spiel für Vielspieler und Western-Fans.**



- **Fliptown** von Steven Aramini, erschienen bei Strohmänn Games. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 40 Minuten, ca. 26 Euro.



Für Konzentrierte

Wer plant und kombiniert am geschicktesten? Konzentration und taktisches Gespür sind gefragt, um bei „Endeavor. Die Tiefsee“ zu siegen. Die Spieler heuern Crewmitglieder an, bewegen ihre U-Boote, entdecken neue Tiefseeteile und greifen verschiedene Belohnungen ab. Runde um Runde bieten sich ihnen mehr Möglichkeiten zum Taktieren. Ratsam ist es, dabei auch keiten zum Taktieren. Ratsam ist es, dabei auch die Ziele der aktuellen Szenario-Karte im Blick zu behalten. Wer sie besser erfüllt als die Mitspielenden, bekommt zum Teil ordentlich Extra-Punkte. **Fazit: Das Spiel hat den Preis „Kennerspiel des Jahres 2025“ erhalten; es ist komplex, packend und sowohl als Team- als auch als Solospiel überaus reizvoll.**

- **Endeavor. Die Tiefsee** von Carl de Visser und Jarratt Gray, erschienen bei Frosted Games/Board Game Circus. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 120 Minuten, ca. 65 Euro.

Für Stichspieler

Hineintauchen in die Welt von Frodo und seiner Gefährten aus der Geschichte „Der Herr der Ringe“ – genau das gelingt mit dem gleichnamigen Stichspiel optimal. Herausfordernd ist, dass jeder Charakter im Spiel eine eigene Zielvorgabe hat. Frodo etwa soll durchs Stechen zwei oder mehr Ringkarten ergattern, Pippin soll die wenigsten Stiche machen und aufs Konto von Bilbo sollen mindestens drei Stiche gehen. Wer welchen Charakter bekommt, ist mitunter Zufall, und nur wenn alle Zielvorgaben erfüllt sind, haben die Spieler gemeinsam – oder im Solospiel der Spieler alleine – gewonnen. **Fazit: Das Spiel erinnert an „The Crew“, hat wunderschön illustrierte Karten und einen hohen Wiederspielreiz.**



- **Der Herr der Ringe: Die Gefährten – Das Stichspiel** von Bryan Bornmueller, erschienen bei Office Dog/Asmodee. 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 26 Euro.



Für Neugierige

„Neue Ufer“ ist ein Erkundungsspiel für Neugierige. Es lässt sich super allein spielen, aber im Prinzip können bis zu fünf Personen mitmachen. Jede und jeder bekommt dann einen Stift und eine zufällig gezogene Inselkarte. Auf jeder Insel gilt es unterschiedliche Missionen zu erfüllen. Wer sie schafft und zum Beispiel alle grünen Felder ankreuzt, bekommt Siegpunkte oder andere Vorteile als Belohnung. Wie lange man eine Insel erkundet und dann eine neue Inselkarte zieht, bleibt jedem selbst überlassen. Da ein Drafting-Mechanismus das Vorausplanen behindert und unsicher ist, welche Missionen nachfolgen, ist auch Glück im Spiel. Außerdem gibt es nur begrenzt viele Möglichkeiten, Kreuze zu setzen. **Fazit: spannend und pffiffig.**

- **Neue Ufer** von Joachim Thôme, erschienen bei HUCH!. 1 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 21 Euro.

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

WEITERE TIPPS:

- **Strandgut** von Bryan Burgoyne, erschienen bei Edition Spielwiese/Hutter Trade. 1 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 24 Euro.

- **Mandamina** von Peter Jürgensen, erschienen bei HCM Kinzel. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 25 Euro.
- **Everdell Duo** von James und Clarissa A. Wilson, erschienen bei Pegasus Spiele. 1 bis 2 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 35 Euro.

- **Cut it** von Elisabeth und Günter Burkhardt, erschienen bei Game Factory. 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 17 Euro.
- **Brilliant** von Ralf zur Linde, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.
- **Atua** von Scott Almes, erschienen bei Schmidt Spiele. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 27 Euro.