



Let's play together:

für COOLE PARTYS

Du suchst angesagte Spiele für eine kurzweilige Faschingsparty? Du bist Faschingsmuffel und willst trotzdem Party machen? So oder so: Mit den Neuheiten auf dieser Seite sorgst du in

Gruppen von bis zu sechs oder noch mehr Leuten für richtig gute Laune. Denn egal, ob du Stimmungskanonen einlädst oder nicht: Unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann präsentiert Titel, die das Zeug haben, zum Party-Hit zu werden.

SPIELE-TIPPS



Für Baumeister

Achtung, bei diesem Teamspiel wird's flott und schwierig: Der Anweiser im Team beschreibt mit Worten, wie das auf einer Karte gezeigte Gebäude gebaut werden soll. Der Teampartner muss gut zuhören und werden soll. Der Teampartner muss gut zuhören und werden soll. Der Teampartner muss gut zuhören und werden soll.

- Brick like this! von Luca Bellini, erschienen bei LEGO/Asmodee. 2 bis 8 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 27 Euro.



Für Reaktionsschnelle

Alle spielen bei „Size Matters!“ gleichzeitig und müssen blitzschnell erkennen, auf welche Karte sie schlagen sollen, um diese zu ergattern. Mögliche Vorgabe: Klatscht auf das zweitkleinste Objekt oder Tier in der Auslage! Liegen in dieser Auslage zum Beispiel eine Ameise, ein Euro-Stück, ein Tisch, ein Baum, der Kontinent Afrika und die Sonne, muss auf den Euro geschlagen werden. Wäre auch eine Zwei-Cent-Münze in der Auslage, würde sie zur Zielkarte, da sie kleiner als der Euro, aber größer als die Ameise ist. Was sich einfach anhört, wird unter Zeitdruck im Spiel zu einer echten Challenge. Denn um die Größenverhältnisse schnell und richtig wahrzunehmen, ist Konzentration unabdingbar. **Fazit: ein spritziges und rasantes Reaktionsspiel. Prima!**

- Size Matters! von Ralf zur Linde, erschienen bei moses. 2 bis 6 Spieler, ab 6 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 13 Euro.

Für Ratefüchse

Der Spruch auf der Packung von „What's next?!“ passt. Dort steht: „Das Spielprinzip ist so einfach wie genial“. Wer mitmacht, wählt eine von fünf Erfindungskarten, die einer sechsten zeitlich am nächsten kommt. Ob die Erfindungen zeitlich vor oder nach der Erfindung der sechsten Karte liegen, ist egal. Und: Die Lösung ist auf der Rückseite der Referenzkarte abzulesen. Dort sind alle in dem Spiel gezeigten Erfindungen in alphabetischer Reihenfolge gelistet – mit dem jeweiligen Jahresabstand zur auf der Vorderseite gezeigten Erfindung. **Fazit: Dieses Quizspiel macht nicht wirklich schlauer, denn Jahreszahlen werden nicht genannt. Es ist aber sehr pfiffig und unterhaltsam. Mehr davon!**



- What's next?! von Arno Steinwender und Ralf zur Linde, erschienen bei Abacusspiele. 2 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 10 Euro.

Für Teamspieler

Bilder sagen mehr als tausend Worte. Ganz nach diesem Motto geht es bei dem Spiel „Team Quack“ darum, die jeweiligen Geheimkarten der Teamkollegen anhand von Bildern zu entschlüsseln. Knifflig ist: Auch die Geheimkarte besteht aus einem Bild. Also los: Reihum werden mehrere Bildkarten herumgereicht. Was gefällt, darf genommen werden – zum Beispiel ein Bild mit Fernseher, da die eigene Geheimkarte eine Filmrolle zeigt und somit passt. Werden dann alle Geheimkarten der Spielenden und noch mehr offengelegt, gilt es, auf die richtige Karte zu tippen. Bei falschen Tipps verliert man Herzen und wenn das Team keine Herzen mehr hat, ist die Partie verloren. **Fazit: sehr aufregend, herausfordernd und cool; toll ist es, wenn das Team auf einer Wellenlänge liegt.**



- Team Quack von Erwan Morin und Thierry Saeys, erschienen bei Helvetiq. 3 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 25 Euro.

Für Assoziationskünstler



Bei „Pass the word“ wird „Stille Post“ gespielt, aber in einer kooperativen Variante mit mindestens vier Spielenden. Ein Beispiel: Anna schreibt „Schiff“ auf, um das Zielwort „Anker“ zu umschreiben. Bert assoziiert zu „Schiff“ das Wort „Meer“ und Claudia notiert danach „Wasser“ für Dirk, der nun das geheime Zielwort von Anna erraten soll. Als Hilfe bekommt er eine Karte, auf der das Zielwort und fünf weitere Wörter stehen. Tippt er richtig, holt er damit einen Punkt für das gesamte Team. Aber Obacht: Die Worte werden in einem Spiralblock aufgeschrieben – und darin darf ein Begriff nicht mehrfach vorkommen und auch das Zielwort ist Tabu. **Fazit: Hier kann es zu den absurdesten Assoziationsketten kommen; sehr lustig.**

- Pass the word von Simone Luciani und Yaniv Kahana, erschienen bei Piatnik. 4 bis 8 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 20 Euro.

Für Fragensteller



Stirnfalten, große Augen und „Häh?“-Rufe sind bei dem Spiel „WTF is this?“ keine Seltenheit. Tatsächlich kommt aber immer mal wieder auch der Ausruf: „Das kenn ich!“. Bei dem Ratespiel werden auf Karten nämlich Dinge gezeigt, die man zwar kaufen kann, aber nur für spezielle Gelegenheiten braucht – zum Beispiel Maisschäler oder Kräuterabstreifer. Lebensnotwendig sind jedenfalls die wenigsten Dinge, die auf dem Karten gezeigt werden. Wofür sie taugen, zeigt die Rückseite, die ein Spielender antwortet. **Fazit: überraschend und spannend, denn meist kommt das Team dem Sinn des Gadgets nach und nach auf die Spur.**

- WTF is this, erschienen bei Topp. 2 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 15 Euro.

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

WEITERE TIPPS:

- Landmarks von Danilo Valente und Rodrigo Rego, erschienen bei Floodgate Game/Pegasus Spiele. 2 bis 10 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 25 Euro.

- 6 nimmt! Baron Oxx von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, erschienen bei Amigo. 2 bis 10 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 9 Euro.

- Music Buster, erschienen bei Noris. 3 bis 8 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 10 Euro.

- Kitsu von Thomas Faverlière, erschienen bei Strohmänn Games. 2 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 15 Euro.

- Brilliant von Ralf zur Linde, erschienen bei Ravensburger. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.

- Match Me If You Can von Johannes Berger und Julien Gupta, erschienen bei Ravensburger. 3 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 20 Euro.

- Dying Message von Fumiko Shimizu, erschienen bei Oink Games. 2 bis 8 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 20 Minuten, 30 Euro.

- Let's talk NEON von Axel Streubel, erschienen bei Haba. 3 bis 8 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 13 Euro.