

Let's play alone

FÜR SINGELHAUSHALTE

FÜR SINGELHAUSHERRN

Du hast Lust auf eine Spielerunde, aber du findest gerade niemanden, der mitspielen möchte? Das ist natürlich schade, doch mit den Titeln auf dieser Seite – zusammengestellt von unserer Spiele-Expertin

Tanja Liebmann – kein Problem. Denn die kannst du auch alleine spielen! Wie sie funktionieren, wird in den Grundregeln gut erklärt. Abwandlungen und was es bei der Solospiel-Variante zu beachten gilt, stehen dann meist im hinteren Teil des Regelheftes. Cool ist: Kommen doch noch spontan ein paar Leute vorbei, können die ebenfalls mitmachen.

Für Clevere



„Schrift für Schritt dem Untergang entgegen“.
Ganz nach diesem Motto wird bei „Moon Colony Bloodbath“ die eben erst aufgebaute Kolonie Stück für Stück wieder zerstört. In das Kartendeck, das für alle Spielenden mögliche Aktionen und mehr oder weniger schlimme Probleme vorgibt, kommen nämlich immer mehr zerstörerische Elemente. Abwenden kann die Katastrophen niemand. Doch mit taktischem Gespür und ein bisschen Glück, lassen sich die Verluste minimieren. Hier ist also cleveres Katastrophenmanagement gefragt. Und wer am Ende die meisten Überlebenden hat, gewinnt.

Fazit: Das Spiel hat relativ einfache Regeln, ist spannend und war für den Preis „Kennerspiel des Jahres 2026“ nominiert.

Moon Colony Bloodbath von Donald X. Vaccarino, erschienen bei Alea. 1 bis 5 Spieler, 30-45 Minuten.

| **Moon Colony Bloodbath** von Donald X. Vaccarino, erschienen bei Alea. 1 bis 5 Spieler, ab 14 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 50 Euro.

Für Schätzfrendeige

Für Schätzfreudige

Sie sind lilafarben und haben alle die gleiche Größe. Die Rede ist von den Schmetterlingen, die auf den Karten des Spiels „Schmetterlinge schätzen“ abgebildet sind. Das Ziel ist es, die grobe Zahl der Tiere zu erraten beziehungsweise die Karten so anzuordnen, dass die Zahl der Tiere von links nach rechts zunimmt. Da die Schmetterlinge in unterschiedlichen Formationen abgebildet sind, gestaltet sich das Tippen manchmal schwierig. Die exakte Anzahl der Tiere verrät zwar die Kartenrückseite, doch die kriegen die Spielenden erst zu Gesicht, wenn sie ihre Karten als Team in eine Reihe gelegt haben. **Fazit: eine unterhaltsame Herausforderung und durch zusätzliche Aufgabenkarten noch kniffliger.**

Lützen von Thomas Sing, erschienen bei arsEdition. 1 bis 6



durch zusätzliche Aufgabenkarten noch kniffliger.

- | Schmetterlinge schätzen von Thomas Sing, erschienen bei arsEdition. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, 16 Euro.



Für Plättchenleger



ur Plättchenleger



Edelstein-Hälften zusammenzusetzen und den eigenen Garten wachsen zu lassen, ist eine tolle Sache. Schließlich symbolisiert jeder Edelstein eine Münze – und mit Münzen können weitere Edelstein-Hälften in Form von Plättchen gekauft werden. Nach jeder Runde kommen alle Plättchen in den eigenen Sack und der Gartenbau beginnt von Neuem. Plättchen mit Gnomen zu ziehen, ist eher unerfreulich, denn wer zu viele hat, darf kein weiteres Plättchen mehr anlegen. Zudem stehen Gnome Edelsteine, was schade ist, denn je höher die Edelsteinbilanz, desto wertvollere Plättchen lassen sich kaufen. **Fazit: sehr kurzweilig, und es gewinnt, wer zuerst einen Garten mit mindestens 17 Edelsteinen schafft.**

Kristian Amundsen Ostby und Maria Ostby, erschienen bei Schmidt Spiele, ca. 25 Minuten, ca. 33 Euro.

Plättchen lassen sich kaufen. **Fazit: sehr kurz!**
zuerst einen Garten mit mindestens 17 Edelsteinen schafft.
 Gardlings von Kristian Amundsen Ostby und Maria Ostby, erschienen bei Schmidt Spiele. 1 bis 5 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 25 Minuten, ca. 33 Euro.



Für Strategen



ir Strategien

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Welchen Kartenspiel bei „Waldland“ soll ich nehmen? Welcher Stapel lohnt sich am meisten? Tatsächlich gibt es mehrere Wege, den eigenen Wald zu entwickeln. Manche Karten beeinflussen etwa das Wetter. Andere helfen beim Wachsen von Bäumen oder beim Sammeln von Pilzen. Mit Letzteren lassen sich zum Beispiel Tiere anlocken, die gegebenenfalls Boni bringen. Wobei: Jeder vermeintliche Vorteil kann auch einen Nachteil bedeuten, denn Stapel, die man nicht nimmt, wachsen um je eine Karte und helfen womöglich den Mitspielenden.

Fazit: Ein schön illustriertes Strategiespiel, bei dem es darum geht, innerhalb von drei Runden ein ausgewogenes Ökosystem aufzubauen und Gefahren zu umgehen.

Das Eisner, erschienen bei Piatnik. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren,

Strategiespiel, bei dem es darum geht, ein ausgeglichenes Ökosystem aufzubauen und Gefahren abzuwehren.
Waldland von Tim Eisner, erschienen bei Piatnik. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 90 Minuten, ca. 37 Euro.

Für Teamspieler

Für Teamspieler

„Cozy Stickerville“ war für den Preis „Spiel des Jahres 2026“ nominiert und macht neugierig. Auf dem Plan können nämlich Sticker geklebt werden – etwa Häuser, Menschen und Tiere. Über die Platzierung entscheiden die Spielenden gemeinsam. Weiteres Tun verhandeln sie ebenfalls im Team: Welche Bewohner sollen wir ins Dorf aufnehmen? Brauchen wir Holz oder Nahrung? Sollen wir auf Würfelglück hoffen, um eine besondere Belohnung zu erhalten? Auch Rätsel sind in die Geschichte eingebaut und jede Entscheidung lenkt in eine andere Richtung. **Fazit: Eine besondere Art von Spiel, denn wenn beide Spielplanhälften beklebt sind, geht es nicht mehr weiter, und zu verlieren ist unmöglich.**

von Corey Konieczka, erschienen bei Unexplored Games, 15 Minuten, ca. 45 €



**denn wenn beide Spielplannamen
geht es nicht mehr weiter, und zu verlieren ist unmöglich.**

Cozy Stickerville von Corey Konieczka, erschienen bei Unexpected Games/
Asmodee. 1 bis 6 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 45 Minuten, ca. 45 Euro.



Für Glückspilze



Wer bei „Frosted Blooms“ dran ist, legt ein Plättchen in seine Auslage, die Stück um Stück zu einer Landschaft wird. Je größer die Fläche mit gleichen Tulpen oder Seen, desto mehr Punkte lassen sich durch das Ausspielen von Karten ergattern. Gleichzeitig sind aber auch Lücken von Vorteil, weil sich darin punkteträchtige Figuren und Gebäude platzieren lassen. Es gilt also immer wieder, knifflige Entscheidungen zu treffen: Welches Plättchen soll ich nehmen?

Fazit: Ein Spiel für Glückspilze, denn manchmal kommt es darauf an, zur richtigen Zeit die richtigen Karten auf die Hand zu ziehen. Es steht auf der Empfehlungsliste für den Preis „**Kennerspiel des Jahres 2026**“.

von Bruno Cathala und Ludovic Maublanc, erschienen im Oktober 2025, 1. Auflage, 14 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten

Hand zu ziehen. Es steht
Preis „**Kennerspiel des Jahres 2026**“.

| **Frosted Blooms** von Bruno Cathala und Ludovic Maublanc, erschienen bei Synapses Games/Elzmir Games. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.

WEITERE
TIPPS:

- **Flucht vor der bösen Stiefmutter von Katrin Abfalter**, erschienen bei riva Verlag. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 75 Minuten, 15 Euro.
- **Severton von Vlaada Chvátil**, erschienen bei HUCH!. 1 bis 5 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 90 Minuten, ca. 50 Euro.
- **Der Wanderzirkus von Max Ostrander**, erschienen bei Kosmos. 1 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 20 Euro.

- Foxy von David Spada, erschienen bei Game Factory. 1 bis 5 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 18 Euro.
- Silverfrost von James und Clarissa A. Wilson, erschienen bei Pegasus Spiele. 1 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 60 Euro.
- Flowers von Paul-Henri Argiot, erschienen bei Actarus Editions. 1 bis 4 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 15 Euro.

- SETI von Tomáš Holek, erschienen bei Czech Games Edition/HeidelBÄR Games. 1 bis 4 Spieler, ab 14 Jahren, ca. 40 Minuten pro Spieler, ca. 70 Euro.
- Leuchtturm voraus! von Torben Ratzlaff, erschienen bei Topp. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 30 Euro.