

Es muss nicht immer das Handy sein!

Aus dem großen Angebot alljährlich neu erscheinender Brettspiele hat Kai Ruenbrink, Projektleiter der Kinderherzstiftung, drei Spiele ausgewählt. Gemeinsam mit dem *herzblatt*-Team wünscht er den Lesern unterhaltsame, abenteuerliche und kurzweilige Spielstunden – beispielsweise in den Osterferien.



Futschikato – ein kleines Spiel mit großem Suchtfaktor

Mit diesem Spiel ist dem Autor ein kleines Kartenspiel mit großem Suchtfaktor gelungen. Drei bis acht Spieler ab etwa sieben Jahren versuchen, ihre Karten loszuwerden. Die wenigen und einfachen Regeln sind schnell erklärt: Spielen Sie eine Ihrer Handkarten offen vor sich aus. Legt ein nachfolgender Spieler eine höhere Karte, schlägt er alle niedrigeren Karten, die ausliegen. Diese werden auf den Ablagestapel gelegt und eine Ersatzkarte muss vom Stapel genommen werden. Höhere oder gleichwertige Karten bleiben liegen. Wenn Ihre Karte zu Beginn Ihres nächsten Zugs noch vor Ihnen liegt, dürfen Sie sie abwerfen, ohne eine Ersatzkarte zu ziehen.

Ihre Gewinnchancen steigen, wenn Sie sich mit Ihrem Gegner verbünden. Denn gleichwertige Karten addieren sich, räumen mehr Karten ab und sind gleichzeitig schwieriger zu schlagen. Allerdings helfen Sie so auch Ihrem Gegner auf dem Weg zum Sieg. Also aufgepasst: Wer seine letzte Karte „durchgebracht“ hat, gewinnt sofort das Spiel.

„Futschikato“,
von Friedemann Friese
Komplexität: leicht
2F-Spiele
circa 10 Euro



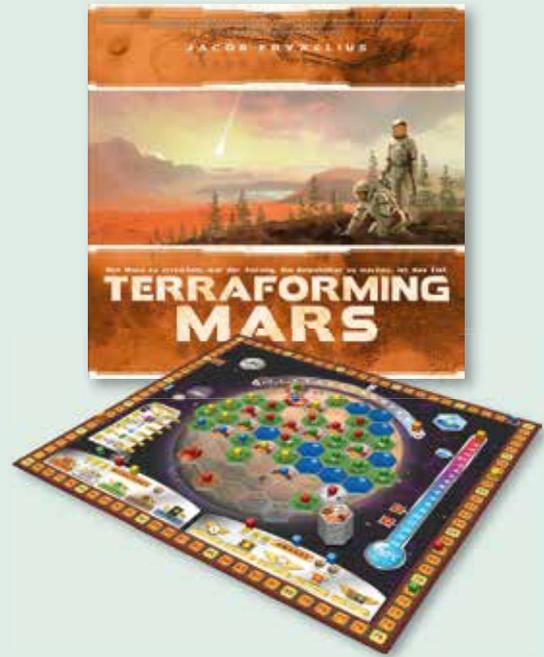
Magic Maze – Abenteuer im Kaufhaus

Was machen ein Magier, ein Zwerg, ein Elf und ein Barbar, wenn sie weder Ausrüstung noch Geld für ihr nächstes Abenteuer haben? Sie lassen sich in einem Kaufhaus einschließen und stehlen, was sie brauchen. Damit sie dabei nicht erwischt werden, dürfen sie keinerlei Geräusche machen. Was für die vier fantastischen Freunde gilt, gilt auch für die Spieler: Reden und Gestikulieren sind in diesem kooperativen Spiel, in dem alle gleichzeitig agieren und jeder alle Figuren ziehen darf, untersagt.

Und noch eine weitere Einschränkung gibt es: Persönliche Plättchen begrenzen die Aktionen, die ein Spieler ausführen darf. Damit nicht genug: Eine ablaufende Sanduhr schränkt die Spielzeit ein. Jetzt heißt es „Bloß nicht trödeln!“ Für den Fall, dass ein Mitspieler nicht merkt, dass alle auf seine entscheidende Aktion warten, bekommt er den „Tu was“-Pöppel vor die Nase gestellt. Wenn erst die Zeit abgelaufen ist und die Alarmanlage losgeht, bevor unsere Helden entkommen konnten, ist das Spiel für alle verloren.

Eine Partie dauert rund 15 Minuten. Wechselnde Spielpläne mit wachsenden Anforderungen garantieren einen lang anhaltenden Spaß für ein bis acht Spieler ab acht Jahren.

„**Magic Maze**“,
von Kasper Lapp
Komplexität: leicht fortgeschritten
Pegasus Spiele
circa 25 Euro



Terraforming Mars – die Besiedlung des roten Planeten

Sie leiten einen Konzern und möchten den Mars bewohnbar machen? Dazu steigern sie den Sauerstoffgehalt der Atmosphäre, erhöhen die Außentemperatur und erschaffen Ozeane. Nur wer seine Projektkarten klug und zur rechten Zeit ausspielt, steigert seinen „Terraformingwert“ und damit sein Einkommen. Doch das reicht nicht für den Sieg. Fahren Sie die Produktion verschiedener Ressourcen hoch: Nur so können Sie Wälder anpflanzen, Städte gründen und sich auf dem roten Planeten ausbreiten. Gut zwei Stunden dauert eine Besiedelung.

Vor dem ersten Spiel ist etwas Regelstudium angesagt – aber es lohnt sich. Die Simulation ist so anschaulich umgesetzt, der Zusammenhang der einzelnen Entwicklungsfaktoren so deutlich, dass das Spiel „Terraforming Mars“ ein bis fünf Spieler ab etwa zwölf Jahren in kürzester Zeit in seinen Bann zieht und nicht mehr loslässt.

„**Terraforming Mars**“,
von Jacob Fryxellius,
Komplexitätsgrad: anspruchsvoll
Schwerkraft-Verlag
circa 60 Euro