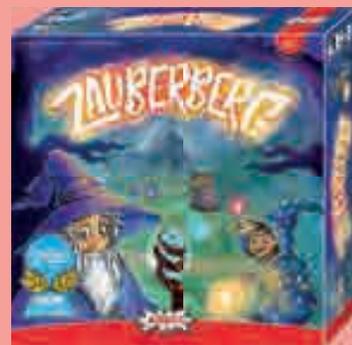


Auf die Plätze, fertig, los!

Ihr wolltet immer schon mal mit Zauberlehrlingen und Hexen um die Wette rennen? Die Wirkung von Futterchips und Traumkräutern auf dem Rücken eines flinken Rennschweinchens testen? Oder mit schlaun Ratten zum Mond fliegen? Dann seid ihr auf dieser Doppelseite genau richtig. Einfach eins der drei von uns getesteten Brettspiele besorgen, aufbauen – und schon könnt ihr starten. Spaß für die ganze Familie garantiert!



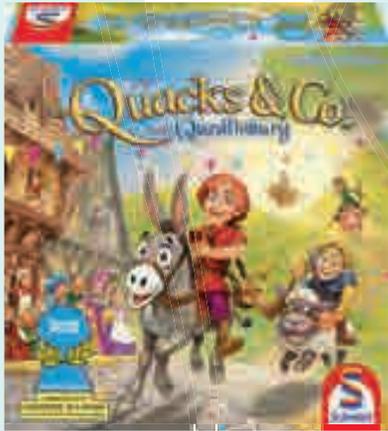
Zauberberg

von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber

Zauberlehrlinge treten in einem Wettlauf gegen Hexen an. Wer schafft es, zuerst den Magier Balduin am Fuße des Zauberberges zu erreichen?

In diesem kooperativen Spiel werden farbige Murmeln aus einem Stoffsäckchen gezogen. Die Farbe entscheidet darüber, auf welchem Wegpunkt eine Spielfigur gezogen werden darf. Aber Vorsicht! Die Kugeln suchen sich ihren eigenen Weg. Neben der klugen Wahl des Startplatzes entscheidet auch das Glück mit. Und wer seine Spielfigur schnell genug den verschlungenen Pfad in Richtung Tal zieht, kommt vielleicht noch einmal zum Zuge. Alle Mitspieler treten gegen das Spiel an. Wenn die Zauberlehrlinge vor den Hexen im Tal sind, ist das Spiel gewonnen. Sollten drei Hexen schneller sein, gewinnt das Spiel. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich steigern, und auch eine Solovariante oder eine Partie, in der zwei Teams gegeneinander antreten, ist möglich.

Erschienen bei Amigo Spiele für 1 bis 4 Zauberlehrlinge ab etwa 5 Jahren, Kosten: ca. 36,- Euro



Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg

von Wolfgang Warsch

Vielleicht kennt der eine oder andere schon das Spiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“. Mit „Quacks & Co.“ hat Wolfgang Warsch erfolgreich die Zugmechanik des Kennerspiels von 2018 auf ein Rennspiel für Kinder übertragen. Und so geht's: Die Spieler starten auf unterschiedlichen Reittieren zu einem Wettrennen. Aus einem Stoffbeutel werden reihum Futterchips gezogen, die Esel, Schwein, Kuh oder Schaf voranbringen und weitere Aktionen auslösen können. Doch wird ein Traumkraut gezogen, fangen die Reittiere an zu träumen anstatt voranzupreschen. Mit gesammelten Rubinen können zusätzliche Futterchips für den Beutel eingekauft werden. Dies erhöht die Chance auf den Sieg. Wer zuerst den Marktplatz von Quedlinburg erreicht, gewinnt das Spiel. Durch die variablen Schwierigkeitsgrade „wächst“ das Spiel mit seinen Mitspielern mit und garantiert Spielspaß für die ganze Familie.

Erschienen bei Schmidt Spiele für 2 bis 4 furchtlose Reiter ab etwa 6 Jahren, Kosten: ca. 33,- Euro



First Rat

von Gabriele Ausiello, Serge Laget, Virginio Gigli

Okay, auf den ersten Blick passen Ratten und Raumfahrt nicht wirklich zusammen. Da aber – wie wir alle wissen – der Mond aus Käse besteht, bauen bis zu fünf Nagerfamilien aus allem, was sich findet (Blechdosen, Taschenrechner ...), ein Raumschiff. Käse dient als Währung, um Rucksäcke, Energydrinks oder Comics zu erwerben, aber auch als Gastgeschenk, sollte man auf dem Feld einer anderen Familie landen. Wer als Erstes seine Ratten in der Rakete hat, beendet das Spiel, aber am Ende siegt der Spieler mit den meisten Punkten. Eine ungewöhnliche Idee, die durch Komplexität auch Kenner anspricht. Liebevoll gestaltetes Material macht dieses Spiel zu einem Geheimtipp!

Erschienen bei Pegasus Spiele für 1 bis 5 mutige Rattonauten ab etwa 10 Jahren, Kosten: ca. 35,- Euro

Ausgewählt und mit der Familie getestet von Kai Rügenbrink, Projektleiter der Kinderherzstiftung

Freundlicherweise wurden uns die hier vorgestellten Spiele von den Verlagen zur Verfügung gestellt. Dies hatte jedoch keinen Einfluss auf die Bewertung. Wir freuen uns, die Spiele bei den Freizeiten der Kinderherzstiftung nutzen zu können und bedanken uns bei den Verlagen für die Unterstützung.