

FREIZEIT

Wetten, Wortspiele und eine Weltreise

Sieben unterhaltsame Brettspiele für Weihnachten und Silvester

Brettspiele sind ein echter Dauerbrenner – speziell zur Weihnachtszeit. Aber müssen immer die Klassiker wie „Kniffel“, „Cluedo“ oder „Monopoly“ unter dem Baum liegen? Warum nicht mal zu aktuellen Titeln greifen und in „Schnitzeljagd“ die Gegner ausbluffen oder in „Ready Set Bet“ das Wett-Erlebnis eines echten Pferderennens an den Tisch holen? „Spiele sind an Weihnachten ganz besonders beliebt, weil sie alle Generationen verbinden“, sagt Hermann Hutter vom Branchenverband Spielverlage. Kaum verschenkt, werde meist übers Fest und den Jahreswechsel gemeinsam gespielt. Während viele Branchen unter den schwierigen wirtschaftlichen Bedingungen leiden, wachse der Spielmarkt in Deutschland weiter. Anregungen gefällig? 7 Brettspiel-Tipps für die Feiertage und den letzten Abend des Jahres. (dpa)

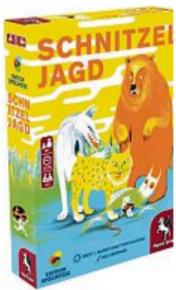


Auf welches Pferd bloß setzen? Mit „Ready Set Bet“ wird der Wohnzimmertisch zur Pferderennbahn.

Foto: Strohmann Games/dpa

Für Zocker: „Schnitzeljagd“

„Schnitzeljagd“ ist so schnell erklärt, dass man fragen könnte: Ist das schon alles? Doch das Bluff-Spiel besticht einerseits durch seine Einfachheit, gewinnt aber durch die Gedankenspiele nach dem Motto „Ich denke, dass du denkst, dass ich denke...“ mit jedem weiteren Durchgang an Spannung. Jeder Spieler hat die gleichen fünf Tierkarten auf der Hand, verdeckt wird eine davon gleichzeitig ausgesucht. Wenn ein Tier als Einzeltier aufgedeckt wird, darf der Besitzer aussuchen, welche andere, kleinere Tierart gefressen wird. Wen es erwischt, ist erstmal raus - was aufgrund der Kürze einer Runde kaum stört. Wer nach drei Runden überlebt hat, hat die Chance auf den Sieg - bei der Abrechnung sind die stärksten Tiere wie etwa der Bär weniger Punkte wert.



„Schnitzeljagd“: für zwei bis fünf Personen, ab acht Jahren. Foto: Pegasus Spiele/dpa-tmn

Für Glücksjäger: „Pirates Tales“

Bei diesem sogenannten „Push-Your-Luck“-Spiel sind alle Mitspielenden Piraten und wollen auf möglichst viele erfolgreiche Schatzsuchen gehen. Alle am Tisch haben einen eigenen Würfelvorrat und Handkarten - jeweils mit Totenkopfsymbolen, die die eigene Stärke symbolisieren. Damit muss der aktive Spieler in jeder Runde einschätzen, wie weit er über das Meer schippern möchte: Je weiter, desto ertragreicher, aber auch umso mehr Gefahren wie Riesenkraken oder Geisterschiffe lauern auf hoher See. Am Ende einer Reise wartet idealerweise ein Schatz in Form von Goldmünzen, Edelsteinen oder neuen Würfeln. Gleichzeitig wetten alle anderen auf den Erfolg des Schatzsuchers. Das opulent ausgestattete Spiel ist auch gut für Kinder geeignet, weil die Schwierigkeit mittels unterschiedlicher Karten angepasst werden kann. So werden die Frustrationen minimiert. Bei den Großen darf es dagegen knackig sein.



„Pirates Tales“ eignet sich für zwei bis vier Spielende ab 8 Jahren. Foto: Skellig Games/dpa

Für Silvester: „Ready Set Bet“

Das turbulente Echtzeitspiel macht den Wohnzimmertisch zur Pferderennbahn und ist speziell für größere Runden perfekt geeignet. Im Fokus steht dabei das Wetten auf dem Spielplan, der an einen Roulette-Tisch mit verschiedenen Feldern erinnert. Während das Galopprennen simuliert wird - entweder durch einen Spielleiter mit Würfeln oder via App - geben alle gleichzeitig ihre Einsätze ab. Dabei stellt sich immer die Frage: Setze ich früh im Rennen, um die lukrativeren Felder zu bekommen, oder setze ich später, um weniger Risiko einzugehen. Nach vier Runden gewinnt, wer das

meiste Geld erspielen konnte. Ein amüsantes Durcheinander, bei dem es teils hektisch zugeht.

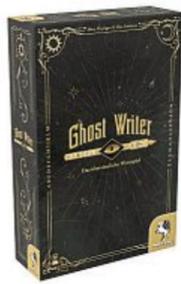


„Ready Set Bet“: ab 10 Jahren, für bis zu neun Spieler. Foto: Strohmann Games/dpa

Für Wortspieler: „Ghost Writer“

Das Wortspiel für zwei Teams, die gegeneinander antreten, funktioniert sowohl in großen als auch in kleinen Besetzungen. In jedem Team gibt es einen sogenannten „Geist“. Die beiden für diese Rolle auserkorenen Spieler sollen beide denselben Begriff an ihre Mitspieler vermitteln, ohne dabei zu reden. Allerdings beantworten sie kuriose Fragekarten, die das Team ausgesucht hat, und zwar schriftlich Buchstabe für Buchstabe. Dabei dürfen die Teammitglieder jederzeit sagen, wann ihnen die Buchstabenfolge ausreicht. Statt eine Frage zu stellen, sind natürlich auch Lösungsversuche möglich. Aber Achtung: Das gegnerische Team liest mit. Dieses weiß zwar nicht die Frage, die der Geist beantwortet, aber

kann sich durchaus etwas zusammenreimen. Von dem spirituellen Thema sollte man sich nicht abschrecken lassen, denn das Spiel dahinter macht großen Spaß.



„Ghost Writer“: ab 12 Jahren, für drei bis acht Personen. Foto: Pegasus Spiele/dpa

Für Kenner: „Die weiße Burg“

Das knackige Würfelspiel spielt im 18. Jahrhundert auf der japanischen Burg Himeji und das Ziel ist, am Ende möglichst hoch in der Gunst des Fürsten zu stehen. „Die weiße Burg“ beeindruckt vor allem durch die relativ kurze Spielzeit für ein anspruchsvolleres Kennerspiel. In nur neun Zügen muss das Ausgeben der drei Ressourcen Eisen, Nahrung und Perlmutter und der Münzen gut geplant sein, denn alles kann schnell knapp werden. Daher gilt es, auf dem zwar schönen, aber zu Beginn ein wenig unübersichtlichen Spielplan möglichst effektive Kettenzüge zu finden. Gärtner zur Arbeit schicken, Krieger trainieren

lassen und Höflinge an die namensgebende Burg schicken: Die Komplexität kommt vor allem durch die Verzahnung der einzelnen Bereiche.



„Die weiße Burg“: ab 12 Jahren. Foto: Kosmos Verlag/dpa

Für Quiz-Fans: „Schätz it - if you can“

Welches Bauwerk ist höher: Das Wembley-Stadion oder die Cheops-Pyramide? Was ist schwerer: Eine Ein-Euro-Münze oder ein Teelöffel Salz? In „Schätz it - if you can“ sortieren die Ratenden nach und nach neun Antworten in eine Reihenfolge. Wer am Zug ist, darf die Einschätzung des vorigen Spielers anzweifeln. Da die weiteren Antworten über einen clever durchdachten Mechanismus verdeckt bleiben, kann trotzdem immer die komplette Kategorie gespielt werden. Ein Quiz,

das Wissen belohnt - bei dem aber gutes Schätzen und auch mal überzeugendes Bluffen weiterhelfen.



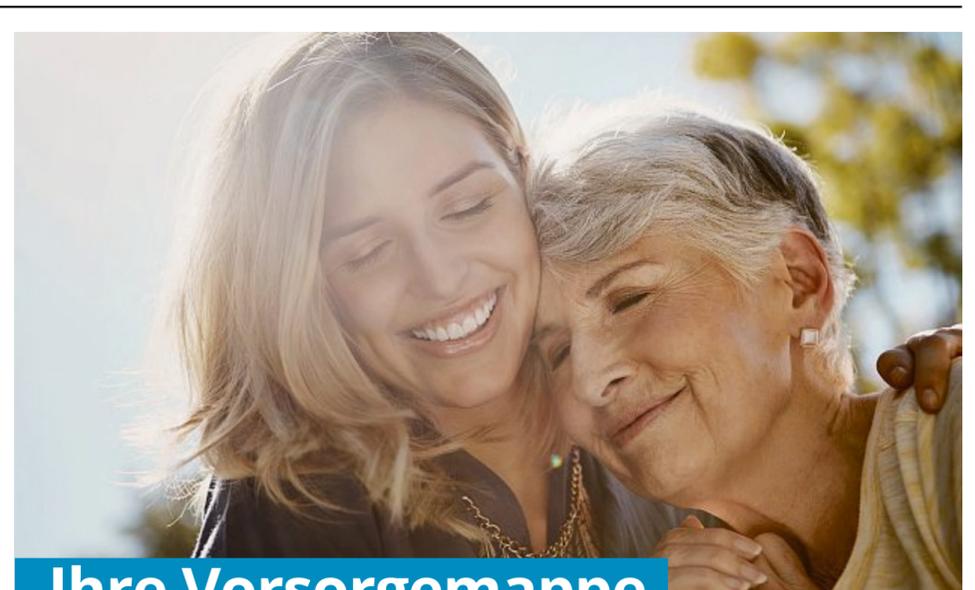
„Schätz it - if you can“: Für zwei bis fünf Personen ab 14 Jahren. Foto: moles Verlag/dpa

Für Experten: „Darwin's Journey“

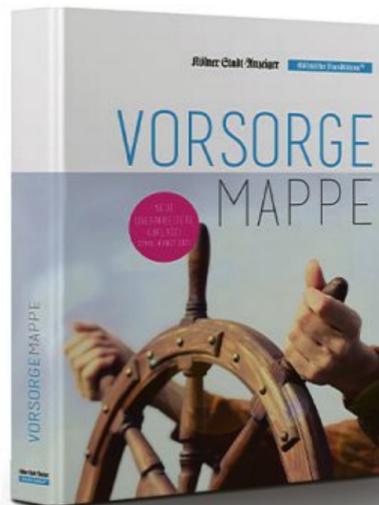
In „Darwin's Journey“ steht die Reise von Naturforscher Charles Darwin zu den Galapagos-Inseln im Fokus. Jeder Spieler nutzt Arbeiter, die sich im Lauf der Partie spezialisieren und mehr Fähigkeiten erlangen. In fünf Runden werden auf Inseln neue Spezies gesammelt und ins Museum gebracht, der berühmten HMS Beagle, dem Schiff Darwins, hinterhergesehelt, Zelte aufgeschlagen, Briefe geschrieben und noch mehr. Da nur die kluge Kombination der vielen Möglichkeiten zum Erfolg führt, braucht es schon einige Erfahrung mit komplexeren Brettspielen. Wer sich darauf einlässt, erlebt jedoch ein sehr belohnendes und thematisches Expertenspiel.



„Darwin's Journey“: Eine Runde dauert rund 120 Minuten. Spielen kann man alleine oder mit bis zu drei Freundinnen und Freunden. Foto: Skellig Games/dpa



Ihre Vorsorgemappe Gut gerüstet für alle Fälle!



- ✓ wichtige Vollmachten und Formulare
- ✓ hilfreiche Telefonnummern und Adressen
- ✓ **jetzt neu** Informationen zum Ehegattenvertretungsrecht

30,- € (Art. 1024360)

5,- € Abbonnentenvorteil!



Jetzt bestellen:

Kölner Stadt-Anzeiger

Kölnische Rundschau

SHOP

ksta.de/shop | rundschau-online.de/shop

Telefonische Bestellung unter: 0221 / 567 99 303