



Freizeit Gesellschafts- und Kartenspiele im Trend

# Komm, spiel mit mir!

Keine Konzerte, keine Stadtfeste, keine Großveranstaltungen: In diesem Jahr sieht der Sommer anders aus, als wir es gewohnt sind. Spaß können wir natürlich trotzdem haben – und das sogar spielend leicht! Mit den Gesellschafts- und Kartenspiele-Tipps von Udo Möller von der Spielelagune Saar kommen Spannung und Abwechslung in den Alltag mit Familie und Freunden. Und das Beste: Das Spielvergnügen funktioniert draußen bei Sonnenschein genauso gut wie drinnen bei Regen.



## Eye Eye Captain

2-4 Spieler ab 5 Jahren, Verlag: Ravensburger, ca. 35€

Surrend rollt das Glasauge des Piratenkapitäns über das Deck und schubst die Möwenkackhäufchen vor sich her. Da heißt es, schnell das passende Häufchen mit einer Pinzette aufzuheben, bevor es noch in einem Loch verschwindet und nicht mehr für uns zählt.

Ein Würfel gibt vor, welche Farbe unter dem aufzudeckenden Häufchen zu sehen sein soll, damit wir es an uns nehmen dürfen. Ansonsten wandert es wieder auf Deck und ist erneut der Gefahr durch das elektronisch schubsende Glasauge ausgesetzt.

Zwei bis vier Mitspieler ab etwa 5 Jahren haben an diesem hektischen Vergnügen aus dem Hause Ravensburger Spaß. Egal ob in einer kompetitiven oder einer kooperativen Variante – weder Grundschulkindern noch Erwachsene können sich dem Geschehen entziehen und machen daher bei diesem kurzweiligen Vergnügen gerne mit.



## Mandala

2 Spieler ab 10 Jahren, Verlag: Lookout, ca. 20€

Ganz still ist es in der Regel bei einem Duell „Mandala“ – zumindest solange, bis man bei der Wertung dann doch aufstöhnt, weil man mal wieder eine Möglichkeit des Gegners nicht bedacht hat. Die beiden SpielerInnen müssen nicht malen, sie legen Karten. Diese zeigen wunderschön anzuschauende Mandalas in sechs verschiedenen Farben.

Mit ihnen werden zwei große, auf einem wundervoll gestalteten Stoffspielplan aufgemalte, Mandalas gefüllt. Abwechselnd wandern die Karten in das Zentrum oder in einen der eigenen Außenbereiche der Mandalas, mit dem Ziel, ein Mandala mit allen sechs Farben zu bilden. Ist das geschafft, folgt die Auswertung des Kunstwerks. Abwechselnd dürfen die Spieler nun Karten aus dem Zentrum des fertiggestellten Mandalas zu sich nehmen. Eine Karte pro Farbe wandert aufsteigend auf die eigene Wertungsleiste, den sogenannten „Fluss“, der die Werte für die restlichen Farbkarten vorgibt, die jeder verdeckt in seiner Ablage sammelt.

Mit einfachen Regeln wird hier über 15-20 min ein spannender Wettkampf aufgebaut. Stets gilt es zu beachten und zu beobachten, was der Gegner mit seinen Karten vorhat und was er noch legen könnte. Kann er eine Wertung auslösen? Welche Karten will er in seinem Fluss oder seinem Kelch haben?

Hat ein Spieler die sechste Farbe in seinem Fluss, endet das Spiel mit der Abrechnung. Jede Karte im eigenen Kelch zählt nun so viele Punkte, wie die entsprechende Farbe im Fluss vorgibt. Das Ergebnis ist häufig knapp, und einer oder mehreren Revanchen sind die Beteiligten meist nicht abgeneigt.

## The Crew

3-5 Spieler ab 10 Jahren, Verlag: kosmos, ca. 13€

Eine ganz andere Art von Stille herrscht beim kooperativen Kartenspiel „The Crew“. Drei bis fünf Beteiligte versuchen gemeinsam eine bestimmte Anzahl Stiche zu erreichen. Gemeinsam Stiche machen? Ein sehr ungewöhnliches Konzept, geht es doch in aller Regel bei Stichspielen darum, die meisten oder zumindest eine vorher angesagte Anzahl an Stichen alleine zu erreichen. Anders bei „The Crew“. 50 Missionen gilt es in aufsteigender Schwierigkeit zu meistern und gemeinsam die passenden Stiche zu machen. Jede Mission gibt vor, wie viele Stiche gemacht werden müssen. Dabei muss immer eine bestimmte Karte (zum Beispiel die grüne 8) in einem Stich zu finden sein und dieser muss von einem vorher definierten Spieler gemacht werden.

Nach der Verteilung aller Zahlenkarten in vier Farben geht es los. Der Kommandant einer Runde startet mit der Auswahl der ersten Zielkarte für einen von ihm zu machenden Stich. Dann geht es reihum, bis alle Zielkarten verteilt sind.

Da über die eigenen Handkarten Stillschweigen bewahrt werden muss, hört man bereits in dieser Phase schon einmal ein Stöhnen, wenn ein Beteiligter eine Zielkarte nimmt, die man selbst gerne erfüllt hätte.

Sind alle Zielkarten verteilt, startet die Mission nach den üblichen Stichspielregeln. Kommuniziert werden darf nur einmal pro Mission und Spieler. Höchste, niedrigste oder einzige Karte dieser Farbe, mehr Informationen gibt es nicht. Doch geschickt eingesetzt, kann das eine bereits verloren geglaubte Mission noch retten. Es sei denn, in dieser Mission sind die Kommunikationssysteme ausgefallen, und eine Kommunikation auf dem üblichen Weg ist nicht möglich.

Sind die ersten Missionen noch recht einfach zu erreichen, wird es mit steigender Rundenzahl immer herausfordernder, die genau vorgegebene Reihenfolge der Stiche mit ihren Bedingungen und Beschränkungen zu erreichen.

Von diesem neuen Stern am Stichspieleshimmel, den sich Thomas Sing ausgedacht hat, können Freunde von Kartenspielen gar nicht genug bekommen.





### L.A.M.A.

2-6 Spieler ab 8 Jahren, Verlag: Amigo, ca. 8€

Nicht weniger angespannt, aber in der Regel deutlich lautstärker werden bei „L.A.M.A.“ die Karten abgelegt. Zahlenkarten von 1-6 und Lamakarten sind alles, was die zwei bis sechs Beteiligten ab 8 Jahren benötigen, um viel Spaß zu haben. Abwechselnd wird eine Karte aus der Hand auf den Stapel gelegt – immer die gleiche Zahl oder um eins höher, auf die 6 das Lama und dann wieder die 1. Wer nicht legen kann, darf aussteigen oder eine Karte vom Nachziehstapel nehmen.

Sind alle bis auf einen ausgestiegen oder legt ein Spieler seine letzte Karte ab, wird gewertet. Für die Karten auf der Hand gibt es Minuspunkte in Form von Chips, aber für jede Zahl nur einmal, auch wenn man davon mehrere hat. Die Lamas zählen 10 Miese, die 1 entsprechend nur 1. Kann ein Spieler die letzte Karte ablegen, darf er einen Chip wieder abgeben. Gespielt wird bis zu einer vorher bestimmten Grenze, der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten gewinnt.

Das glückslastige Vergnügen mit einfachen Regeln lädt immer wieder zum Taktieren ein. Steige ich besser aus oder ziehe ich doch noch eine Karte in der Hoffnung, dann wieder spielfähig zu sein? Argh, ein LAMA kommt selten allein!



### Flügelschlag



1-5 Spieler ab 10 Jahren, Verlag: Feuerland, ca. 50€

Nicht leicht und flockig, sondern sehr stimmungsvoll geht es bei dem Spiel „Flügelschlag“ zu, das sich Elizabeth Hargrave ausgedacht hat. Wie der Name bereits vermuten lässt, dreht es sich hier um das liebe Federvieh. Karten von 170 verschiedenen Exemplaren, alle einzigartig und in Nordamerika beheimatet, befinden sich neben Futterhäuschen, Eiern, Nahrungschips, mehreren Spielplänen und vielen Holzmarkern in der prallgefüllten Packung.

Ziel des Spiels ist es, eine möglichst gut funktionierende Produktionskette aufzubauen, um mehr Vögel in die Landschaften zu locken und ihre Aktionsmöglichkeiten optimal zu nutzen – der Kenner spricht hier von einem „Engine-builder“. Das Besondere sind dabei die perfekte thematische Einbettung und die wunderschönen Vogelgrafiken, die einen schnell in diese geflügelte Welt versinken lassen. Je nach Spielerzahl dauert eine Partie des anspruchsvollen Spiels etwa 60 bis 90 Min. und lässt die Welt um einen herum vergessen. Eine erste Erweiterung des sehr erfolgreichen Titels ist bereits auf dem Markt und ergänzt viele weitere einzigartige Vögel aus Europa und ein paar neue Regeln. Eine zweite Erweiterung ist angekündigt.

Ist kein Mitspieler vorhanden, kann man auch einen Solomodus spielen.

### > Kostenlose Spielereffs

Diese und über 1.500 weitere Spiele können beim Gesellschaftsspielverein Spielagune Saar e. V. bei einem der Spielereffs oder einem Spielesachmittag kostenlos ausprobiert werden (soweit möglich). Aktuelle Infos über den Verein und seine Veranstaltungen finden Sie unter [www.spielagune.de](http://www.spielagune.de).

