

Spiele sind die perfekte Beschäftigung für die derzeitige Phase der Corona-Zeit

Daheim bleiben, entspannen und spielen

Bundeskanzlerin Angela Merkel hat jüngst nach dem Treffen mit den Ministerpräsidenten der Länder an die Bürger eindringlich appelliert, persönliche Kontakte auf ein Minimum zu reduzieren. Wer sich draußen – im möglichst großen Abstand zu anderen – ausgetobt hat, braucht also dringend eine gute Beschäftigung für drinnen: Spielen! Chris Mewes, HALLO-Spieleexperte (Bild), empfiehlt sechs Spiele, mit denen man nun gut durch die kommenden Wochen kommt.

Jede Menge Erholung spielend ergattern

Endlich Feierabend! Wir lechzen nach Erholung. Doch was tun? Vieles geht gerade gar nicht. Aber wenn, in hoffentlich naher Zukunft, dann gibt es ein frisches Bierchen in der Kneipe, dann nehmen wir wieder an Gewerkschaftsveranstaltungen teil, gehen in den Vergnügungspark, treffen neue Freunde und machen Urlaub in den Bergen oder am Meer. Das alles klappt schon jetzt mit „Feierabend“ und lässt sich wunderbar sowohl solo als auch mit zwei bis sechs Personen spielen. „Feierabend“ ist ein Worker-Placement-Spiel, bei dem wir unsere Spielfiguren an bestimmte Stellen der fünf verschiedenen, großen Spielpläne vom Fernsehsessel bis zur Joggingstrecke einsetzen und damit versuchen, uns jede Menge Erholung zu ergattern. Denn das gibt Punkte und ist gleichzeitig das Ziel: Wir wollen als erste das Maximum an Erholung erreichen. Dazu müssen wir dem Chef unbedingt eine Woche mehr Urlaub abringen, unsere Arbeitszeit um mindestens zehn Stunden reduzieren oder schon mal streiken. Zugegeben, der Einstieg ist für Normalspieler nicht einfach. Haben wir aber die vielen Möglichkeiten erforscht und die Zusammenhänge verstanden, spielt sich das Spiel gut strukturiert, flott und rund. Das Thema ist stimmig umgesetzt und grafisch augenzwinkernd eingebunden. Mancher mag sich dabei an Bilderrund Plakate aus Kindheit oder Jugend erinnern.



Auf gemeinsamer Mission

Die Crew reist zum Rand des Sonnensystems, dorthin, wo ein neuer Planet vermutet wird. Der Flug verläuft nicht problemlos und unsere Crew sieht sich mancher Mission gegenüber, die sie gemeinsam schaffen muss. „Die Crew“ ist ein kooperatives Stichspiel und damit ein Widerspruch in sich. Es gibt vier Kartenfarben mit Werten von eins bis neun und vier Raketen-Trümpfe. Dazu das Ganze noch einmal in kleinen zu erfüllenden Zielkarten. Die 50 Aufgaben stehen im Logbuch. Die Viererrakete bestimmt den Kommandanten, der sich die erste Zielkarte schnappt, weitere folgen reihum. Wir spielen nach den Stichspielregeln und müssen zusehen, dass jeder, der eine Zielkarte vor sich liegen hat, diese auch in einem Stich erhält. Da muss man sich vielleicht geschickt von einer Farbe freispielen, damit einer die verlangte Neun abwerfen kann. Manche Stiche müssen in einer bestimmten Reihenfolge fallen, andere mit den Raketen erfolgen. Besonders tricky ist, dass wir nur eingeschränkt kommunizieren dürfen. „Die Crew“ ist pure Spannung und die perfekte Wahl für das Kennerspiel des Jahres 2020.



„Die Crew“ von Thomas Sing bei Kosmos, Grafik von Marco Armbruster, drei bis fünf Spieler ab zehn Jahren, zirka 20 Minuten, etwa 12 Euro.

Spiel des Jahres 2020

Schon mal probiert, mit fünf kleinen Stöckchen und drei Kieselsteinen einen Sonnenuntergang darzustellen? Oder mit zwei unterschiedlich langen Schnürsenkeln Schere, Nadel und Zwirn? Bei „Pictures“



Es gibt noch jede Menge andere Spiele außer Schach, für die man nun Zeit hat, sie auszuprobieren. Foto: Panthermedia

liegen 16 Fotos offen auf dem Tisch. Geheim löst man jedem Spieler eines zu, Doppel sind möglich. Nun versucht man, mit den Hilfsmitteln sein Bild so darzustellen, dass alle es erraten können. Dazu gibt es außer den bereits erwähnten noch ein paar einfarbige Bauklötze, einen Satz Motivkarten und eine Handvoll kleiner Holzwürfel in verschiedenen Farben. Allerdings ist jede Farbe nur dreimal vorhanden. Haben sich alle kreativ betätigt, löst man reihum die mehr oder weniger rätselhaften Kunstwerke auf. Diese Phase gehört zu den unterhaltsamsten des ganzen Spiels. Da geben die Rater Begründungen für ihren Tipp und der Aufgabensteller Erläuterungen für sein gelegtes Durcheinander. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Danach werden die Hilfsmittel reihum weitergegeben und eine neue Runde mit neuen Bildern startet. Wer nach fünf Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. „Pictures“, Spiel des Jahres 2002, ist kreativ, kommunikativ, pfiffig und lustig.



„Pictures“ von Daniela & Christian Stöhr bei PD, drei bis fünf Spieler ab acht Jahren, zirka 30 Minuten, etwa 37 Euro.

Für beliebig viele Mitspieler

Der Kartograph trägt Flüsse, Dörfer und Wälder ins Kartenwerk ein. Dieses Spiel ist ein neues Flip- und Write-Spiel für beliebig viele Mitspieler. Jeder hat ein gerastertes Blatt mit elf mal elf Feldern vor sich. Dazu liegen vier zufällig gezogene Wertungskriterien aus, wie Punkte für Waldgebiete am Blattrand, für komplette Diagonalen, für größere Siedlungen

oder Wasserflächen an Ruinen. Alle spielen gleichzeitig. Vom Stapel der Landschaftskarten deckt man eine Karte auf, die entweder eine Art Tetris-Form und zwei Landschaften oder zwei Formen und eine Landschaft zeigt. Man wählt die Kombi, die der eigenen an den Wertungskriterien orientierten Strategie am besten taugt und trägt die Form mit entsprechender Landschaft auf seinem Blatt ein. Bei der nächsten Karte entscheidet man sich neu. Gemeinsam wird es, wenn böse Goblins den Kartographen überfallen. Nach ein paar Karten hat man sich durch eine Jahreszeit gespielt und wertet aus. Stets gibt es eine Doppelwertung aus zwei Kriterien. „Der Kartograph“ ist ein fein justiertes, spannendes Werk, dessen Reiz in der Vielfalt der Wertungskriterien und Landschaftskarten liegt und das sich auf dem Grat zwischen Familienspiel und Kennerspiel bewegt.



„Der Kartograph“ von Jordy Adan bei Pegasus, ein bis 100 Spieler ab zehn Jahren, zirka 30 Minuten, etwa 20 Euro.

Kurzweiliges Kartenspiel

Der Hunderat ist zusammengesetzt. Auf dem Tisch liegen in einem Raster von vier mal vier offen zwölf Hundekarten, soll heißen: Vier Plätze sind frei. Links und rechts warten aufgefächert zwei Nachziehstapel. Die Karten gibt es in sechs Farben mit drei Hunderassen und den Werten eins bis fünf. Jeder hat vier Karten auf der Hand, die Rückseite zeigt allen die Farbe, die Front mit Zahl und Hunderasse kennt nur der jeweilige Spieler. Wer an der Reihe ist, legt eine Handkarte auf einen

freien Platz und bedient somit sowohl eine Spalte als auch Zeile der Matrix. Ist die Spaltensumme der Hundekarten gleich oder größer zehn, nehmen wir alle Karten der Spalte, die den gleichen Hund oder die gleiche Farbe wie die eben gelegte zeigen, und legen sie farbgerecht vor uns aus. Gleiches gilt für die Zeile. Das tun wir reihum solange, bis die Nachziehstapel leer sind und einige farbige Kartenreihen vor uns liegen. Stets versuchen wir, die passenden Karten aus der Matrix und beim Nachziehen zu ergattern, um unsere Farbreihen stärker als die der Mitspieler zu machen. Für schwächere Reihen gibt es Minuspunkte. Die Mischung der Mechanismen gibt dem Spiel Tiefe und macht die „Kleinen Kläffer“ zu einem kurzweiligen Kartenspiel.



„Kleine Kläffer“ von Felix Bernat Julian bei Piatnik, zwei bis vier Spieler, ab zehn Jahren, zirka 30 Minuten, etwa 9 Euro.

Bunter Familienspaß

Welche Farben haben die Olympischen Ringe? Was sind die häufigsten Farben von Paprika? „Color Brain“ hat auf diese Fragen eine Antwort. Jeder Spieler erhält einen Satz von elf Farbkarten und einen Farbjoker. Die Fragenkärtchen stecken in einer Box, die Frage und Anzahl der zu nennenden Farben zeigt. Die Lösung bleibt vorerst verdeckt. Jeder legt nun die Farbkarten, von denen er meint, sie beantworten die Frage, verdeckt vor sich. Alle drehen gleichzeitig um und nun ermittelt man anhand der Lösung auf dem Kärtchen den oder die Gewinner. Die bekommen pro falscher Antwort der anderen einen Punkt. Wer zuerst zehn oder 15 Punkte hat, ist Gesamtsieger. „Color Brain“ hat man sofort verstanden und Fragen und Antworten laden zur Kommunikation ein. Am meisten Spaß macht das Spiel in Teams.



„Color Brain“ von Tristan Williams bei Game Factory/Carletto, zwei bis zwölf Spieler ab zwölf Jahren, zirka 20 Minuten, etwa 22 Euro.



„Feierabend“ von Friedemann Friese bei 2F-Spiele, Grafik von „Maura“ Kalusky, ein bis sechs Spieler ab zwölf Jahren, zirka 60 Minuten, etwa 45 Euro.