

Partyspiel: Times up! Family (Asmodee)

(ab 8 Jahre, 4-12 Spieler, ca. 30 Minuten, ca. 25€, Neuauflage von „Sag's mir“)

Begriffe erklären, aber etwas anders ... oder wie erklärst Du Wecker mit einem Wort?

Spielablauf: Es wird in Teams gegeneinander gespielt. Zu Beginn erhält jeder Spieler Karten, von denen er Begriffe die zu schwierig oder ungekannnt sind, aussortieren kann. Dann werden alle Karten gemischt und reihum die Begriffe dem Rest des Teams erklärt.

Das Besondere: in drei Runden werden immer dieselben Begriffe erklärt, erst mit so vielen Worten wie man mag, dann nur noch mit einem Wort und schließlich pantomimisch. So lassen sich auch Begriffe darstellen, die sonst unmöglich erklärt werden könnten. Wenn also in der zweiten Runde jemand: „Oma“ sagt, fällt jedem gleich die lustige Geschichte aus der ersten Runde ein, wo sie ein Paket für die Nachbarn angenommen hatte, in dem es tickte. „Wecker!“ ist also der zu ratende Begriff. Und so kommt es, dass in der dritten Runde plötzlich vorsichtig pantomimisch an einem Paket gehorcht wird.

Ganz klar: ein Riesen-Spielspaß. Auch für Partyspiel-Muffel.



Und noch ein Tor: Klask (Gamefactory)

(ab 8 Jahre, 2 Spieler, ca. 15 Minuten., ca. 45 €)

Spaß&Action: ins gegnerische Tor treffen ... und dabei nicht selbst ins Tor fallen ...



Spielablauf: Schnell aufgebaut, schnell erklärt: jeder hat eine Spielfigur, mit der er eine gelbe Kugel anstoßen darf. Jedes Mal, wenn die Kugel im gegnerischen Tor landet bekommt man einen Punkt. Oder wenn zwei der kleinen weißen Magnete an der gegnerischen Figur haften. Oder der Gegner ins eigene Tor fällt (von diesem Geräusch „Klask“ stammt der Name des Spiels) oder die Kontrolle über seine Figur verliert. Wer als erstes 6 Punkte hat, hat gewonnen.

Gesteuert wird die Figur über einen Magneten unter dem Spielfeld. Und man muss schnell sein: nicht nur die gelbe Kugel vom eigenen Tor fern-

halten, auch die kleinen weißen Magnete mit Hilfe der Kugel lieber zum Gegner schießen. Bei zu viel Action kann man da eben auch mal die Kontrolle verlieren – aber egal: weiter geht's! Und dann die Revanche !

Spiele-Empfehlungen Kassel spielt e.V. zum Thema Bewegung&Action

Kartenspiel-Action: Flash 10 (Amigo Spiele)

(ab 8 Jahre, 2-5 Spieler, 15 Minuten, ca. 10€)

Die Zahlen in der eigene Kartenreihe möglichst schnell in eine aufsteigende Reihenfolge bringen.

Spielablauf: Jeder Spieler bekommt 10 Karten, die er verdeckt in einer Reihe vor sich ablegt. Dann werden alle Karten umgedreht und los geht's: schnell eine Karte aus der Mitte nehmen und entscheiden, welche Karte in seiner Reihe man damit überdeckt. Je mehr Karten von links nach rechts in einer aufsteigenden Reihenfolge liegen, desto mehr Punkte bekommt man am Ende. Wer als erstes alle 10 Karten in der richtigen Reihenfolge vor sich liegen hat, beendet die Runde. Einige Karten in der Reihe bringen zusätzliche Plus- oder Minuspunkte.



Das Besondere: man darf nichts austauschen oder zurücklegen, jede verdeckt gezogene Karte muss sofort in die eigene Reihe eingebaut werden. Und alle spielen gleichzeitig, da heißt es: schnell anlegen und weitermachen !

Schnell und kooperativ : Magic Maze (Pegasus Spiele)

(ab 8 Jahre, 1-8 Spieler. 3 bis 15 Minuten, ca. 20 Euro)

Wie schaffen wir es, alle Gegenstände einzusammeln und rechtzeitig zum Ausgang zu kommen?



Spielablauf: Zu Beginn des Spiels wird ein zu bestehendes Abenteuer ausgewählt und die entsprechenden Spielmaterialien herausgesucht und bereitgelegt. Dann wird die Sanduhr umgedreht und los geht's. Alle spielen gleichzeitig mit allen Figuren, jeder hat eine bestimmte Fähigkeit, z.B. nach links gehen oder die Rolltreppe benutzen. Oder einen neuen Raum anlegen. So tauchen nach und nach die zu erreichenden Felder auf, um die vorgegebene Aufgabe zu lösen. Kommunizieren darf man nur über eine rote „Tu was“ Figur, die man jemandem hinstellt. Oder man nutzt eines der Sanduhrfelder (leider ist jedes nur einmal nutzbar), um die Uhr zu stoppen,

sich kurz abzusprechen und dann die Sanduhr umzudrehen. Schafft man die Aufgabe, ohne dass die Sanduhr abläuft, hat man gewonnen. Wenn nicht: einfach gleich noch mal spielen.