

Spiele für die Tagesschule (März 2005)

Titel: Halli Galli Extreme
Autor: Haim Shafir
Verlag: Amigo Spiele
Alter: ab 6 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 6
Spielzeit: ca. 20 Minuten
Preisgruppe: II

Wie der Titel es schon sagt, hier kommt das besonders schwierige **Halli Galli**. Die Karten werden gleichmäßig verteilt und liegen verdeckt vor jedem Spieler. Die Klingel kommt gut erreichbar in die Mitte. Auf den Karten sind verschiedene Früchte (Bananen, Erdbeeren, Pflaumen...) oder Tiere abgebildet. Sie werden der Reihe nach aufgedeckt. Geklingelt werden darf, wenn zwei identische Fruchtekarten oder Tiere zu sehen sind. Beim Schwein darf immer geklingelt werden, beim Elefanten nur, wenn keine Erdbeeren auf dem Tisch liegen und beim Affen nur, wenn keine Limonen zu sehen sind. Ansonsten gelten die Grundregeln von **Halli Galli**, der Schnellste gewinnt und erobert also wieder alle aufgedeckten Karten. Wer am Ende alle Karten besitzt, hat gewonnen.

Halli Galli ist wunderbar für uns geeignet: kurze Regeln, viel Action, viel Spaß. Und **Halli Galli Extreme** erst recht!

Titel: Astroslide
Verlag: MB-Spiele
Alter: ab 6 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 20 Minuten
Preisgruppe: III

Astroslide ist ein Spiel, das viele Schüler aus einer Fernseh-Spiel-Show kennen. Unter den alten Namen **Avalanche** oder **Skill** ist es einer der Ausleihhits unserer Spielausleihe. Das Spielfeld ist eine schräg stehende Rutsche mit vielen Stoppfern. Oben auf diese Rutsche werden Kugeln geworfen. Wer genau beobachtet, kann die Kugeln so einwerfen, dass sie auf der Rutsche liegen bleiben oder - in einer Regelvariante - nur die Kugeln einer gewünschten Farbe hindurchrutschen. Zur Grundregel gibt es zwei Profivarianten. Egal unter welchem Namen, **Astroslide** ist ein Muss für die Spieliothek.

Titel:	Snorta
Autoren:	Chris Childs und Tony Richardson
Verlag:	Amigo Spiele
Alter:	ab 6 Jahren
Spielerzahl:	3 bis 6
Spielzeit:	ca. 20 Minuten
Preisgruppe:	I

Die Spieler bekommen ein Tier zugelost, jeder ein anderes. Der Reihe nach macht jeder Mitspieler ein typisches Geräusch zu seinem Tier, dies müssen sich alle anderen merken.

Dann decken die Spieler der Reihe nach Tierkarten auf. Sobald zwei Spieler die gleichen Motive vor sich liegen haben, müssen sie schnell reagieren. Lisa macht das Geräusch von Tim, Tim das von Lisa. Wer schneller ist, darf seine Karten abgeben. Es gewinnt, wer zuerst keine Karten mehr besitzt.

Snorta ist besonders für Zuschauer witzig, wenn sich da sechs Spieler anmuhen, anbellen oder auch anblöken. Schnell, flott, witzig. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle Karten abgeben konnte.