

## **Spiele für die Tagesschule (März 2003)**

**Titel:** Schnapp, Land, Fluss!  
**Autor:** Haim Shafir  
**Verlag:** Amigo Spiele  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 2 bis 6  
**Spielzeit:** ca. 15 Minuten  
**Preisgruppe:** I

Es gibt Kategorien- und Buchstabenkarten. 12 Buchstaben liegen offen vor den Spielern. Eine Kategorienkarte wird aufgedeckt und los geht die Wortsuche. Man muss einen Begriff suchen, der zu der Kategorie passt und den passenden Anfangsbuchstaben hat. Zu Beruf und „A“ passt also z.B. „Arzt“. Wer zuerst eine Lösung ruft und die Hand auf den passenden Buchstaben legt, erhält ihn zur Belohnung. Dann wird die nächste Karte aufgedeckt, bis der Buchstabenstapel leer ist.

„Schnapp, Land, Fluss!“ hat uns sehr an Halli Galli erinnert (vom gleichen Autor) und uns ebenso gut gefallen.

**Titel:** Rush Hour  
**Verlag:** Binary Arts  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 1 (und viele Zuschauer)  
**Spielzeit:** ca. 1 Minute bis mehrere Stunden  
**Preisgruppe:** II

Rush Hour ist ein Schiebenspiel mit einem einfachen Ziel. Man muss ein rotes Auto „nur“ aus dem Rahmen herausfahren.

Immer versperren größere LKWs und kleinere Pkws den Weg zum Ausgang. Meist kann der LKW nicht weg gefahren werden, weil ein anderer LKW im Weg steht und der kann nicht weg, weil...

Wie also verschiebt man die Autos, damit der rote Wagen herausfahren kann?

Die ersten Aufgaben sind wirklich leicht. Aber das Spiel enthält insgesamt 40 Aufgaben, je 10 in den Schwierigkeitsgraden „Anfänger“, „Mittel“, „Fortgeschrittener“ und „Experte“. Zur Lösung von Aufgabe 40 gehören immerhin 51 (!) Schritte. Ergänzungspackungen zu Rush Hour enthalten weitere Aufgaben und Autos. Wir finden Rush Hour richtig klasse!

**Titel:** TransAmerica  
**Autor:** Franz-Benno Delonge  
**Verlag:** Winning Moves  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Spielerzahl:** 2 bis 6  
**Spielzeit:** ca. 30 Minuten  
**Preisgruppe:** II

TransAmerica ist ein Brettspiel, in dem es um amerikanische Städte geht, die mit Eisenbahnschienen verbunden werden müssen. Die Städte, die auf den Landkarten der USA zu sehen sind, sind in fünf verschiedenen Farben dargestellt. Das Ziel des Spiels ist es, mit eigenen und gegnerischen Schienen alle Städte auf den eigenen Karten miteinander zu verbinden. Jeder Spieler darf jeweils zwei Schienen pro Zug legen. An manchen Stellen ist nur eine Strecke erlaubt, wenn Tunnel oder Brücken gebaut werden. Man darf die Schienen aber nur auf das Gitternetz legen, wenn es eine Verbindung zum eigenen Ausgangsort gibt. TransAmerica kann man nur dann gewinnen, wenn man die Streckenbauten der Mitspieler geschickt nutzt.