

Spiele für die Tagesschule (Juli 2002)

Titel: Hands up
Autor: Jaques Zeimet
Verlag: Schmidt Spiele
Alter: ab 6 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 8
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Preisgruppe: I

„Hands Up“ ist ein witziges, schnelles Reaktionsspiel. Auf den 55 Karten sind Hände in verschiedenen Positionen dargestellt. Vom verdeckten Stapel dreht ein Schiedsrichter blitzschnell die erste Karte um. Alle anderen Mitspieler müssen ihre Hände in die abgebildete Position bringen. Der langsamste Spieler bekommt die Karte und ist in der nächsten Runde der Schiedsrichter. Manche Handpositionen sind unmöglich nachzubilden, dafür gibt es Sonderregelungen. Die Spieler müssen also mächtig aufpassen und schnell reagieren. Das Spiel endet, wenn die letzte Karte aufgedeckt ist. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Karten.

Titel: Alles im Eimer
Autor: Stefan Dorra
Verlag: Kosmos
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 6
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: II

Jeder Spieler baut eine Eimer-Pyramide aus 15 Eimern, je drei in fünf Farben. Außerdem erhält man zwölf Karten mit Tier- und

Zahlensymbolen. Ziel ist es, die Pyramide vor angreifenden Tieren zu schützen. Erfolgreich wehrt man einen Angriff ab, wenn man Karten der gleichen Farbe mit höherem Zahlenwert ausspielt. Andernfalls werden die erreichbaren Eimer aus einer Pyramide entfernt. Deshalb ist es zu Anfang wichtig, die Eimer taktisch gut zu platzieren. Gewinner ist der Spieler, der am Schluss die meisten Eimer besitzt.

Uns hat „Alles im Eimer“ gut gefallen, weil man taktisch und logisch denken muss. Allerdings ist es nicht ganz einfach, sich durch die Regel „zu kämpfen“.

Titel: Lumberjack
Autoren: Alan R. Moon & Aaron Weissblum
Verlag: Schmidt Spiele
Alter: ab 12 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler oder Teams
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: III

Zum Spiel gehören einhundert Baumstämme in fünf Farben. Die Stämme sehen aus wie dicke Rundhölzer, die an zwei Seiten abgeflacht sind. Aus den Hölzern wird ein runder Turm gebaut, in dem eine Schicht aus jeweils sechs Hölzern besteht. Wer an der Reihe ist, baut einen eigenen Turm, legt eine Baumkrone auf einen eigenen Turm oder löst eine Wertung aus. Jeder Spieler darf höchstens drei Türme bauen. Um einen Turm zu bauen, nimmt der Spieler einen freien Baumstamm vom runden Turm. Legt er eine Baumkrone auf einen eigenen Turm, kann er zwar nicht weiterbauen, verdoppelt aber die Punkte bei einer Wertung. Nimmt ein Spieler einen freien Stamm vom runden Turm und legt ihn daneben ab, löst er eine Wertung in der Farbe des gezogenen Stammes aus.

Lumberjack hat einfache Regeln, schönes Spielmaterial und bietet verschiedene Varianten . Ein Spiel, in dem man selbst etwas zu tun hat. Toll!