

Spiele für die Ganztagschule

Titel: Can't Stop
Autor: Sid Sackson
Verlag: Ravensburger Spiele
Alter: ab 9 Jahren
Spielerzahl: 2 - 4
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: II

Wirklich ein Würfelspiel mit Suchtpotential. Ein Spieler würfelt jeweils mit vier Würfeln, deren Augenzahlen er paarweise beliebig kombinieren kann. So bestimmt die Summe, welche Spielfigur weitergesetzt werden darf. Der Spieler darf so lange weiter würfeln, wie er eine seiner drei Figuren weitersetzen kann. Da kann man - siehe Spieltitlel - schlecht aufhören. Nur aber wer rechtzeitig aufhört und Zwischenstopps einsetzt erreicht flott das Ziel, drei beliebige Zahlenreihen.

Can't Stop ist ein Würfelspiel-Klassiker, dass schon in vielen Ausgaben erschienen ist. Diese Fassung hält sich weitgehend an das Original. Das wirkt schon ein wenig nostalgisch. Egal. Schön, dass es das Spiel wieder gibt!

Titel: Hüpf hüpf, Hurra
Autor: Heinz Meister
Verlag: Ravensburger Spiele
Alter: ab 6 Jahren
Spielerzahl: 2 - 4
Spielzeit: ca. 10 Minuten
Preisgruppe: II

Hüpf hüpf, Hurra ist ein Geschicklichkeitsspiel. In der Schachtel liegt ein Froschteich (blaues Gitter). Der jüngste

Spieler beginnt, nimmt eine Kugel und versuchst, sie in den Froschteich hüpfen zu lassen. Die Kugel muss einmal auf dem Tisch und danach in den Froschteich springen. Sobald drei Kugeln nebeneinander in einer Reihe liegen, ruft der Spieler schnell „Quak“ und bekommt einen Gewinnchip. Die Kugeln erhalten die Spieler zurück. Es gewinnt natürlich der Spieler mit den meisten Chips.

Hüpf hüpf, Hurra ist schnell gespielt und wirklich lustig (auch wenn man immer mal Kugeln vom Fußboden aufheben muss).

Titel: Volle Wolle
Autor: Alessandro Zucchini
Verlag: Zoch Spiele
Alter: ab 10 Jahren
Spielerzahl: 2 - 6
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: II

Drei Würfel - mit 8, 10 und 12 Seiten - gibt es im Spiel. Die Spieler schätzen vorab ein, welche Summe sie damit erzielen können. Und dann müssen sie die Vorgabe in die Tat umsetzen, um wertvolle Schafkarten zu erobern. Die Karten liegen offen aus. Der Spieler, der die höchste Zahl vorausgesagt hat, beginnt und darf sich im Erfolgsfall Karten aussuchen. Erreicht der Spieler den angekündigten Wert nicht beim ersten Wurf, darf er einen Würfel herauslegen und mit den beiden anderen neu würfeln. Auch ein dritter Wurf mit nur einem Würfel ist erlaubt. Manchmal allerdings gibt es nur schwarze Schafe und die bringen Minuspunkte.

Volle Wolle lässt sich nur schwer beschreiben, aber unheimlich gut spielen.