

Spiele für die Tagesschule (Juni 2004)

Titel: Lord of the Rings Labyrinth
Autor: Max J. Kobbert
Verlag: Ravensburger
Alter: ab 9 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: III

Dieses Labyrinth ähnelt den anderen Labyrinth-Spielen, es ist aber spannender und raffinierter. Vor dem Spiel werden Abenteuerkarten an die Spieler und Wegekarten und Abenteuerplättchen auf dem Spielfeld verteilt. Wie im Original-Spiel verschiebt man mit einer Wegekarte die Wege im Labyrinth. Ziel ist es, mit seiner Figur die Abenteuerplättchen zu erreichen. Gezogen wird, bis alle Plättchen abgeräumt sind. Wer selbst auf ein Plättchen zieht, dessen Abenteuerkarte er besitzt, bekommt ein Bonusplättchen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Titel: DaVinci Code
Autor: Eiji Wakasugi
Verlag: Winning Moves
Alter: ab 10 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 15 Minuten
Preisgruppe: I

In **DaVinci code** übernimmt man die Rolle eines „Code-Knackers“. Es gibt schwarze und weiße Steine, jeweils mit den Zahlen von null bis elf. Am Anfang erhält jeder vier Steine, die zu einem vierstelligen Code zusammengestellt werden, der später erweitert werden kann. Die kleinste Zahl kommt nach links, die

höchste nach rechts. Ein Spieler zieht einen Stein und sieht ihn sich an. Dann gibt er einen Tipp bei einem Mitspieler ab. Hat man falsch getippt, muss man den gezogenen Stein offen in seinen Code einbauen. Hat man richtig getippt, kann man weiter raten oder den Stein verborgen in seinen Code einbauen. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler seinen Code verborgen gehalten hat.

In der Fortgeschrittenen-Variante wird zusätzlich mit einem Bindestrich gespielt. **DaVinci code** ist richtig toll und kann süchtig machen.

Titel: Make ,n' Break
Autor: Andrew Lawson, Jack Lawson
Verlag: Ravensburger Spiele
Alter: ab 8 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: III

In dem Spielekarton liegen zehn Holzklötze in zehn verschiedenen Farben. Es gibt 80 Baukarten mit einem Bild drauf. Alle Bilder zeigen die Bauklötze in verschiedenen Kombinationen. Ein Timer ist auch im Spiel, dazu ein Würfel und Wertungschips. Jeder Spieler würfelt eine Zahl mit dem Würfel und stellt diese Zahl in dem Timer ein. Jetzt drückt man auf dem Timer auf Start und muss so schnell wie möglich das Bauwerk nachbauen, dass auf der ersten Karte abgebildet ist. Wenn man das fertiggebaut hat, nimmt man die nächste Karte und baut weiter. Am Ende der Zeit addiert man die Punkte von den Karten, die man erfolgreich gebaut hat. Dafür bekommt jeder Spieler Wertungschips.

Make ,n' Break lebt von der Schnelligkeit der Spieler.

Besonders interessant für Spielotheken: Das Spiel lockt viele Zuschauer an.