

Spiele für die Tagesschule (Dezember 2003)

Titel: Der Herr der Ringe. Die zwei Türme
Autor: J.R.R. Hering
Verlag: Kosmos Verlag
Alter: ab 10 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 45 Minuten
Preisgruppe: III

Ständig strömen Orks auf das Spielfeld und die Verbindung zwischen den beiden Türmen Barad-dur und Orthanc scheint zu gelingen. Alle Spieler setzen ihre Kämpfer ein, um möglichst viele Orks zu schlagen, d.h. die Spielfigur über die besetzten Felder zu ziehen. Da kämpft jeder gegen jeden, aber gemeinsam muss die Ork-Reihe gestört werden. Falls die Ork-Plättchen nämlich in einer geschlossenen Reihe zwischen den Türmen liegen, haben alle Spieler verloren. Ansonsten gewinnt derjenige, der am Schluss die wertvollsten Plättchen gesammelt hat.

Die Spielregel ist übersichtlich und verständlich, die Handlung des Buches wurde gelungen umgesetzt. Das Spiel ist schnell erklärt und flott gespielt. Wer gern in Tolkiens Welt eintauchen möchte, kann es mit bis zu drei Mitspielern hier gelungen tun. Besonders gut hat uns die Spielmischung aus kooperativen (alle gegen die Orks) und kämpferischen Elementen (jeder gegen jeden) gefallen.

Titel: Chaos in der Geisterbahn
Autor: Gunter Baars
Verlag: Ravensburger Spiele
Alter: ab 5 Jahren
Spielerzahl: 2 bis 4
Spielzeit: ca. 30 Minuten
Preisgruppe: III

Das Spiel besteht aus einem Spielplan mit Steckstiften, Zahnrädern und Drehknöpfen. Bauplankarten bestimmen die Lage der vier Zahnräder. Auf drei der Räder stehen die Gespenster. Wenn man einen Farbklecks würfelt, setzt man ein Zahnrad in dieser Farbe auf den Plan. Würfelt man den Drehpfeil, darf man die Zahnräder drehen. Sinn des Spiels ist es, dass sich dabei möglichst viele Geister drehen. Drehen sich alle Geister, darf man mit seinem Auto vier Felder auf dem Schachtelrand weiterziehen. Wer so als erster die Schachtel umrundet, gewinnt.

Das Chaos in der Geisterbahn ist schnell erklärt, flott gespielt und macht sehr viel Spaß.

Titel:	Express
Autor:	Reiner Knizia
Verlag:	Adlung Spiele
Alter:	ab 10 Jahren
Spielerzahl:	2 bis 6
Spielzeit:	ca. 20 Minuten
Preisgruppe:	I

Nacheinander deckt einer der Spieler Buchstabenkarten auf. Sobald ein Spieler ein Wort nennen kann, in dem nur Buchstaben vorkommen, die auf dem Tisch liegen, darf er die entsprechenden Karten zu sich nehmen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Express muss schnell gespielt werden, dann macht es Spaß. Für Spieler, die lange und gemütlich überlegen wollen ist es nichts. Wer Express - trotz der kleinen Packung - in die Spielothek findet, hat bestimmt sein Spaß daran.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.