

## **Spiele für die Tagesschule (Dezember 2004)**

**Titel:** Ten out of Ten  
**Autor:** Dugald Heith  
**Verlag:** Ravensburger  
**Alter:** ab 14 Jahren  
**Spielerzahl:** 2 bis 8  
**Spielzeit:** ca. 60 Minuten  
**Preisgruppe:** IV

**Ten out of Ten** wird so ähnlich wie „Vier gewinnt“ aufgebaut, der Spielplan steht also senkrecht zwischen den Parteien. Oben werden Fragestreifen in eine Schiene gesteckt. Unter diesen Fragen befindet sich eine Magnetplatte, die umgedreht werden kann. Zu jeder der zehn Fragen gibt es vier Antworten in vier verschiedenen Farben. Passend dazu gibt es kleine Magnetplättchen, mit denen die Antworten markiert werden. Haben beide Teams auf ihrer Seite alle Fragen beantwortet, dreht man die Tafel um und die Teams überprüfen die Antworten der anderen Gruppe. Jetzt kommen die gelben Magnetplättchen ins Spiel. Im Hintergrund der Magnetplatte sind große Zahlen abgebildet. Je nachdem wie viele Antworten richtig sind, wird das Plättchen in die richtige Spalte gelegt. Dann wird die Platte wieder umgedreht. Jede Gruppe weiß nun zwar, wie viele Antworten richtig sind, aber nicht welche. Man hat zehn Versuche, die zehn Fragen richtig zu beantworten. Danach kommt die Auflösung. Das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen. **Ten out of ten** ist eine gelungene Mischung aus „Wer wird Millionär?“, „Vier gewinnt“ und „Superhirn“. Und es macht Spaß!

**Titel:** Einfach Genial  
**Autor:** Reiner Knizia  
**Verlag:** Ravensburger  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Spielerzahl:** 1 bis 4  
**Spielzeit:** ca. 45 Minuten  
**Preisgruppe:** III

**Einfach Genial** ist ein Legespiel, ähnlich wie Domino. Es gibt Spielsteine in sechs verschiedenen Farben und mit sechs verschiedenen Symbolen. Ein Stein sieht aus wie zwei aneinandergelobte Sechsecke. Diese Spielsteine werden zu Beginn des Spiels an die vorgegebenen Startplätze gelegt. Dann darf man frei wählen, ob man anlegt oder ob man eine neue Reihe anfängt. Man muss von allen Farben möglichst viele Punkte haben, denn am Ende des Spieles wird bei jedem Spieler die Farbe gewertet, von der er am wenigsten Punkte hat. Die Punkte werden gezählt nachdem der Stein gelegt ist. Es gibt nur eine Besonderheit beim Zählen, es kann nämlich jede Reihe zählt werden, die von dem Stein abgeht. So kann es passieren, dass der Stein in mehreren Reihen Punkte bringt.

**Einfach Genial** ist ein eher ruhiges Spiel, dass man auch gut allein spielen kann.

**Titel:** Kai Piranja  
**Autor:** Oliver Igelhaut  
**Verlag:** Abacus Spiele  
**Alter:** ab 6 Jahren  
**Spielerzahl:** 3 bis 6  
**Spielzeit:** ca. 30 Minuten  
**Preisgruppe:** II

In **Kai Piranja** gibt es Karten mit verschiedenen Fischen und zwar große und kleine, satte und hungrige Fische. Man mischt

die Karten und lässt sie verdeckt auf dem Tisch. Ein Spieler zieht eine Karte und legt sie offen vor sich ab. Er darf beliebig lange Karten ziehen, wenn er sie in seine Reihe legen kann. Nebeneinander dürfen aber nur Fische der gleichen Art oder der gleichen Größe liegen. Passt der Fisch nicht, muss man ihn weitergeben. Zieht man einen hungrigen Fisch, „frisst“ der alle Karten der Reihe auf, d.h. die Karten werden aus der Reihe genommen. Fische der eigenen Art werden natürlich nicht gefressen. Wenn ein Spieler drei gleichfarbige Fische in seiner Reihe hat, kann er die Reihe zu sich nehmen und gleichzeitig alle Karten, die ein hungriger Fisch dieser Art gefressen hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. **Kai Piranja** macht sehr viel Spaß, da man nie weiß, ob man die richtige Karte zieht. Man „regt“ sich schnell auf, wenn man eine Karte nicht ablegen kann und dem Nachbarn geben muss.