

Knobelige Fluchtversuche

Von JOHANNA FRANCE

EXIT KIDS: EXIT ist schon seit Jahren der wohl bekannteste Vertreter der Escape-Room-Spiele. In EXIT KIDS darf sich nun das jüngere Zielpublikum an die mehrmals spielbaren Rätselboxen wagen. Mit RÄTSELSPASS IM DSCHUNDEL und MONSTERMÄSSIGER RÄTSELSPASS können sich Knobelfreudige gleich an zwei Sets versuchen.

Pro Partie nimmt man je eine Karte aus sechs verschiedenen Kategorien. Genau schauen, logisch kombinieren und auf der Spielschachtel bestimmte Dinge finden – zum Teil sind die Rätsel neuartig, andere sind für Rätselerfahrene vertraut. Auf jeder Karte suchen wir drei Tiere beziehungsweise Monster. Haben wir sie gefunden, stellen wir diese als Lösung auf der aus EXIT bekannten Dekodierscheibe ein. Liegt die Gruppe richtig, winkt als Belohnung ein Schlüssel, mit dem die Kinder kleine Schätze aufdecken dürfen.

ab
5/6
Jahren

Über diese Belohnung freuen sich manche, die meisten lässt sie aber kalt.

Wer ein Escape-Room-artiges Spiel für Kinder erwartet, wird eher enttäuscht sein, eine durchgängige Geschichte oder zusammenhängende Aufgaben bleiben aus. Wer das sucht, ist mit UNLOCK KIDS besser bedient. EXIT KIDS ist vielmehr eine Sammlung verschiedener Rätselarten.

Kinder, die gern knobeln, haben viel Freude daran und greifen auch mal alleine zur Schachtel. Mit mehr als zwei Kindern ist das gemeinsame Spielen bei manchen Rätseln etwas herausfordernd, weil sie zum Teil nur alleine gelöst werden können und die Karten etwas klein sind. Mit Erwachsenen funktioniert es jedoch gut. ■

Inka und Markus Brand: Exit Kids – Rätselspaß im Dschungel/Monstermäßiger Rätselspaß (Kosmos), Illustration: Maxine Metzger; für 1–4 Kinder ab 6 beziehungsweise 5 Jahren; Dauer: ca. 20 bis 30 Minuten; Preis: ca. 15 Euro

Glücksdrachenjagd

Von JOHANNA FRANCE

DRACHO KARACHO: Drachen-Dompteur werden? Nichts leichter als das!

In klassischer Push-your-luck-Manier decken die Kinder Karten in der Mitte oder vor einem Mitspieler auf. Der erste Drache gibt das Tempo vor. Wird der nächste Drache schneller sein? Dann gibt's „Karacho“. Oder doch langsamer? Dann heißt es: „Brems“.

Wer sich verzockt und falsch ansagt, erhält als Entschädigung einen Lavastein, der erlaubt, eine Karte ohne Ansage aufzudecken. Rechtzeitig aufgehört, darf man alle Drachen einer Farbe nehmen. Erhält man so mindestens drei Karten, gibt es Bonuspunkte in Form eines Feuers dazu. Dadurch entsteht ein schönes Dilemma: Drei Karten einer Farbe möchte ich meist aufdecken, damit ich das Feuer als Bonus erhalte. Gleichzeitig gibt es den anderen mehr Informationen, wenn

ich Karten aufdecke, die ich nicht brauche oder mich verzocke.

DRACHO KARACHO ist ein reduziertes Spiel mit Wahrscheinlichkeiten, das diesen Aspekt für Kinder gut verständlich macht. Auf jedem Drachen zeigt ein Balken an, wo dieser sich zwischen 1 (dem langsamsten Drachen) und 36 (dem schnellsten Drachen)

befindet. Und auch das erforderliche Merken ist nicht banal. Durch das Wegnehmen ändert sich ständig, wo bekannte Karten liegen. Und auch die Karten der anderen will man im Blick behalten.

Da kommen Emotionen auf, besonders wenn Feuer oder Karten von den Gegnern gestohlen werden, was öfter passiert. Das müssen die Kinder wegstecken können.

Oliver Igelhaut hat sich mit seinen reizvollen kleinen Spielen bereits einen

ab
7
Jahren

Namen gemacht. DRACHO KARACHO fügt sich stimmig in diese Reihe ein, weil die Kombination aus Risiko, Memo und Wahrscheinlichkeit ausgezeichnet funktioniert und für Nervenkitzel am Spieltisch sorgt. ■

Oliver Igelhaut: Dracho Karacho (Igel Spiele), Illustration: Christof Tisch; für 2 bis 4 Kinder ab 7 Jahren; Dauer: ca. 10 bis 15 Minuten; Preis: ca. 10 Euro