

Ebenfalls empfehlenswert

Für Marco Teubners **STONE AGE JUNIOR** (sb 2/16) ging der Preis „Kinderspiel des Jahres“ 2016 erstmals an den Münchner Verlag Hans im Glück. Leo Colovinis **LEO MUSS ZUM FRISÖR** (2/16) und Reiner Knizias **MMM** (sb 5/15) hatten das Nachsehen. Mit **ABACUSSPIELE**, Hans im Glück und Pegasus waren es eher die „unüblichen Verdächtigen“, die in diesem Jahr nominiert waren, und wenn demnächst auch eggertspiele aus Hamburg Kinderspiele veröffentlichen wird, kommt vielleicht bald ein weiter unüblicher Kandidat in Frage. Die eher „üblichen Verdächtigen“ tauchen auf der Liste der empfohlenen Spiele auf. In diesem Heft wollen mein Kollege Harald Schrapers und ich u. a. auf vier bisher nicht rezensierte Titel der Empfehlungsliste der Jury eingehen.

Burg Schlummerschatz

Memo, Memo – so weit das Auge reicht. Allein von den zehn nominierten und empfohlenen Titeln der Kinderspieljury weisen sieben eine mehr oder weniger starke Gedächtniskomponente auf. Es gibt nun einmal

keine bessere Mechanik bei den Kinderspielen, weil diese den Kleinen Chancengleichheit, wenn nicht sogar Überlegenheit gegenüber Eltern und Großeltern einräumt. Darauf setzt auch Heinz Meister, der schon seit über 30 Jahren Spiele er-

findet. Was er in **BURG SCHLUMMERSCHATZ** aus dem Memo-Gedanken macht, ist exzellent.

Zwölf Wächter sind für die Bewachung zuständig, eine Verantwortung, die sie gleich doppelt tragen, aber auch teilen. Jeweils rechts und links von ihnen befinden sich Goldtaler, was auch heißt, dass die im Kreis stehenden Wächter mit einem Partner auf die zwischen ihnen liegenden Goldstücke aufpassen. Im Burghof gibt es jeden Wächter noch einmal, allerdings liegen sie dort als verdeckte Schlafmützen-Plättchen aus. Werden diese aufgedeckt, sieht man den Abbildungen die Mühsal langen Wachdienstes an; die Augen sind zugefallen. Und genau dies ist die Chance für aufmerksame Kinder, die natürlich auf fette Taler-Beute aus sind.

Wer es schafft, zwei schlafende Bewacher, die im Kreis nebeneinanderstehen, aufzudecken, bekommt den Schatz, für den sie zuständig sind. So leert sich allmählich des Burgherren Besitz, und die Kinder werden reicher und reicher, bis kein Taler mehr verteilt werden kann.

Bis es so weit ist, vergehen gerade einmal zehn Minuten, aber eine weitere Runde folgt meist sofort, denn Kinder sind begeistert von diesem kleinen Mitbringspiel, und auch Erwachsene machen bereitwillig mit. Sie können sich sogar auf den Wettstreit mit ihren Kindern vorbereiten, denn **BURG SCHLUMMERSCHATZ** funktioniert auch als Solo-Aufgabe.



BURG SCHLUMMERSCHATZ (HABA) von Heinz Meister; für 1–4 Kinder ab ca. 4 Jahren; Spieldauer: ca. 10 Minuten; Preis: ca. 8 €.

Mein Schatz

Mer einmal wieder gelingt es der Jury, auf Kleinverlage aufmerksam zu machen, die nicht automatisch im Fokus der Betrachtung liegen. In diesem Jahr ist es der 2015 in Essen gestartete Verlag Igel-Spiele von Oliver Igelhaut. Mit **MEIN SCHATZ** bietet der Autor und Kleinverleger eine ganz besondere Schatzsuche in einer Ork-Höhle an.

Igelhaut lässt die gerade einmal 36 Spielkarten einen bemerkenswerten Reiz entfalten, der allerdings auch nicht ganz ohne Memo-Elemente auskommt. 30 Karten zeigen unterschiedlich viele Schätze, sechs allerdings einen wütenden Ork, der verständlicherweise ganz und gar nicht damit einverstanden ist, dass seine Höhle leergeräumt wird. Die Schatzkarten

kommen auf vier Sammelplätze, die Orks werden neben den Kartenstapel gelegt, bis der sechste Unhold aufgedeckt wird. Die Schatzsucher stehen ständig vor der Entscheidung, ob sie eine weitere Karte aufdecken oder sich einen Schatz sichern sollen. Dazu wählen sie eine Tippscheibe mit einem der sechs vorkommenden Schätze aus und erobern damit einen der



vier Schatzstapel. Am Ende wird zwar nur die auf der Scheibe abgebildete Schatzart gewertet, was aber immer besser ist, als vom Ork erwischt zu werden. Denn dann

werden die Tippscheiben nur noch nach Zufallsprinzip verteilt.

Wer die meisten Schätze hat, erhält eine Goldmünze, die anderen manchmal

auch noch Silbermünzen. Sobald jemand Münzen im Wert von acht Silbertalern besitzt, ist die Partie entschieden, wofür meist 20 Minuten benötigt werden.

In der kleinen Schachtel steckt außergewöhnlich viel Spannung, der sich Kinder und Erwachsene kaum entziehen können, was am ständigen Abwägenmüssen zwischen Aussteigen oder Weitermachen liegt. Das Risiko der Ork-Begegnung, gepaart mit dem richtigen Erinnerungsvermögen an die Schätze in den vier Stapeln, ist anspruchsvoll und besitzt hohen Unterhaltungswert.

MEIN SCHATZ (Igel-Spiele) von Oliver Igelhaut; für 2–4 Kinder ab ca. 7 Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 12 €.

Harry Hopper

Kosmos hat es 2016 gleich zweimal auf die Empfehlungsliste geschafft, neben der DSCHEUNGELBANDE (sb 3/16), einer weiteren ausgezeichneten Memo-Variante, zeichnet der Stuttgarter Verlag für ein pfiffiges Geschicklichkeitsspiel verantwortlich.

Jeder kennt das klassische FROSCHHÜPFEN mit Plastikfröschen, die in eine Schale hüpfen sollen. Vielen ist auch das im Freien zu spielende KUBB schon mal untergekommen, das in Schweden besonders beliebt ist, inzwischen aber überall immer mehr Freunde findet. Beide Ideen führt der österreichische Spieleautor Florian Nadler mit HARRY HOPPER zusammen. Aus den Fröschen werden große Heuschrecken, die Holzklötze des KUBB mutieren zu kleinen Holzstäben, die „abgegrast“ werden müssen.

ABGEGRAST nennt Nadler denn auch die erste Spielvariante, in der dunkel- und hellgrüne Stäbchen mit den Grashüpfern abgeräumt werden. Die Mannschaft mit der hellgrünen Heuschrecke ist für die entsprechenden Stäbe verantwortlich, die

mit dem dunkelgrünen Hüpfen versucht, möglichst nur die dunklen Stäbe zu treffen. Erst wenn alle neun Stäbe einer Far-



be gefallen sind, darf der mittig stehende rote Königsstab ins Visier genommen werden. Das Team, das am Ende den roten Stab umwirft, gewinnt.

In einer zweiten Variante dürfen sich die Heuschrecken frei im Raum bewegen. Der GRASHÜPFER-PARCOURS verläuft über zehn Hindernisse im gesamten Kinderzimmer, wobei das letzte wieder das

rote Stäbchen zielt. Nadlers Wettlauf, in dem erfolgreiche Treffer gleich mit einem weiteren Sprung des Hüpfers belohnt werden, macht Kindern noch mehr Spaß als die erstgenannte Variante. Erwachsene ziehen meist die bequemere Tischversion vor.

Der Aufforderungscharakter ist in jeder Hinsicht groß. Etwas Übung muss aber am Anfang sein, bevor man die gewaltigen Sprungkraften der Plastikhüpfer unter Kontrolle bekommt. Deshalb empfiehlt der Verlag Nadlers Idee auch erst für Kinder ab sechs Jahren. Die von Kosmos angegebene Teilnehmerzahl von maximal vier Kindern kann aber wegen der Möglichkeit zum Teamspiel deutlich überschritten werden.

Wieland Herold

HARRY HOPPER (Kosmos) von Florian Nadler; für 2–4 Kinder ab ca. 6 Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 20 €.