



Kinderportion

Wunschmaschine 2.0

Drei Jahre ist es her, da gründete Oliver Igelhaut seinen eigenen Verlag. Die zwei ersten Spiele sind nun in einer Neuauflage erschienen. Die Reihe nennt sich „Igel minis“ und ihre Schachtelgröße ist um die Hälfte kleiner, dafür ein wenig dicker als die „Igel Classics“. Das Format hat jedoch gerade deshalb einen gewissen Wiedererkennungswert. MEIN SCHATZ kann jetzt auch zu fünft gespielt werden, die WUNSCHMASCHINE sogar mit bis zu sieben Spielern. Sie wurde zudem noch ein wenig überarbeitet ohne dabei ein gänzlich neues Spiel zu schaffen. Und doch hat sich das Spielsystem durch die

nicht nur den Hinweis, ob sich die Wünsche in der Auslage befinden, sondern auch wie oft sie zu sehen sind. Die Holzchips aus der ersten Version werden hier zu wichtigen Markern. Die umgedrehte Schachtel wird zum Kartenhalter der beiden Wünsche. Denn so hat das Kind mit der Wunschmaschine seine Wünsche immer im Blick ohne dass die anderen sie sehen können. Eine wirklich einfache wie geniale Idee! Aus der Schachtel gibt es eine Sternschnuppenkarte für den, der beide Wünsche richtig errät. Bei großen Händen erweist sich das als schwierig, sodass ich den Stapel lieber daneben lege.

Ist nur einer der beiden Tipps richtig, so heißt es „Fehler“ und der Spieler scheidet für die laufende Runde aus. Die anderen dürfen jedoch weiter raten.



wenigen, aber entscheidenden Veränderungen verbessert.

Wieder spielt eines der Kinder in jeder Runde die Wunschmaschine, nur spuckt sie gleich zwei Wünsche aus, die die anderen zu erraten haben. Dazu werden nicht mehr vier, sondern drei Karten in einer Reihe ausgelegt, sodass maximal sieben Reihen entstehen können. Die Motive sind die gleichen geblieben. Nach jeder Reihe bekommen die „Agenten“

Angesichts des Zeitdrucks und des Umstandes, dass die Auslage ein nicht eindeutiges Ergebnis liefern kann, passieren solche „Fehler“ recht häufig. Diese Ungewissheit, richtig zu liegen, erzeugt jedoch auch eine gewisse Spannung. Die Kinder werden bedachter raten und mehrere Reihen abwarten, bevor sie einen Tipp abgeben. Doch trotzdem möchte man der schnellste sein, denn erst bei der vierten Sternschnuppe hat man gewonnen.

Bis dahin vergehen meistens nicht mal fünfzehn Minuten. Die Gruppe sollte etwa gleich stark sein, damit der Wettbewerb gerecht bleibt, denn sonst kommt Frust und Unlust auf. Dennoch ist es meiner Meinung nach richtig, die Altersangabe auf 7 Jahre herunter zu setzen, da die WUNSCHMASCHINE 2.0 mit ihren kleinen Änderungen auch gut von Erstklässlern gespielt werden kann. Die vorgesehene Einführung für das Spiel mit jüngeren Agenten würde ich jedem Neuling empfehlen. Ich fühle mich bei der WUNSCHMASCHINE 2.0 einmal mehr an das gute alte MASTERMIND erinnert. Nur war das immer ein zähes Duell, das sich zudem endlos in die Länge zog. DA VINCI CODE war da schon eine bessere Alternative. Die WUNSCHMASCHINE 2.0 lässt sich hingegen ganz einfach bedienen und wird von den Kindern sicherlich noch öfters angeschmissen. Eine zweite Auflage hat sie in jedem Fall verdient! (hje)

Oliver Igelhaut: WUNSCHMASCHINE 2.0 für 3 bis 7 Spieler ab 7 Jahren mit Illustrationen von Christof Tisch bei Igelspiele 2018, Spieldauer: ca. 20 Minuten

Funkelschatz

Dieses Spiel hatte ich wirklich nicht auf dem Schirm! Nie hätte ich gedacht, dass es von der Jury zum Kinderspiel des Jahres 2018 gewählt werden würde, so klein und unscheinbar wie es ist. Die Drachen auf dem Cover hätten auch einer Zeichentrickserie aus den 90ern entsprungen sein können.

Die Drachen haben eine Eissäule entdeckt, in der kostbare Edelsteine eingefroren sind. Plastikringe werden dazu übereinander getürmt und in den entstandenen Hohlraum Edelsteine gefüllt. Einmal in jeder Runde holt eines der Drachenkinder den Drachepapa zu Hilfe und lässt den Eisberg ein wenig schmelzen. Der oberste Ring wird weggenommen, die Edelsteine fallen auf den Spielplan oder in die Löcher direkt in Drachepapas Höhle. Die übrigen werden an die Drachenkinder verteilt. Welche sie bekommen, hängt von der Farbe ab, für die sie sich zu Anfang einer Runde entschieden haben. Die gewonnenen Edelsteine lassen die Drachenkinder in ihrer Ecke in ihrer unterirdischen Höhle verschwinden.

So dürfen reihum alle einen weiteren Ring entfernen. Bis der letzte Ring entfernt wird, hat jeder je nach Spielerzahl zwei, drei oder gar vier Mal Drachepapa einsetzen dürfen. FUNKELSCHATZ endet, wenn schließlich die Säule komplett abgebaut ist. Der Spielplan wird entfernt und in den Höhlen nachgeschaut, wer in seiner Ecke die meisten Edelsteine angehäuft hat. Die Steine aus der Ecke zu puhlen, ohne dass die Besitzer der Steine wechseln, ist gar nicht so einfach. Bei gar zu gierigen Kindern führt das ins totale Chaos.

Die Edelsteine in ihren bunten Farben mögen für Kinder schon genügen, um sich auf FUNKELSCHATZ

einzulassen. Hinzu kommt noch die wirklich knackige Spieldauer von nicht mal fünfzehn Minuten, die alle Familienmitglieder sicherlich für eine Partie übrig haben. Schnell verstanden kann sofort los gespielt werden. Lediglich beim Bau der Säule und beim Befüllen brauchen Kinder ein wenig Unterstützung.

Und bereits nach der ersten Partie können sie es auch alleine spielen. Dann haben sie auch verstanden, worum es in diesem kleinen Spielchen geht. Das Wegnehmen der Ringe spielt gar nicht so eine große Rolle, denn wirklich viel lässt sich dabei nicht beeinflussen. Eher im Gegenteil: Wer die Säule abbaut, ist im Nachteil, da er sich als letztes eine Edelsteinfarbe aussuchen darf. Und da liegt auch der Reiz des Spiels, die Lage der Edelsteine zu checken und sich für eine Farbe zu entscheiden und mitzufiebern.

Der Spielverlauf mag uns Erwachsenen eintönig erscheinen, doch es ist oft die Leichtigkeit, die Kinder in solchen Spielen schätzen. Aus FUNKELSCHATZ hätte wohl auch ein großes Brettspiel werden können. Doch Autoren und Verlag haben ein gutes



daran getan, es bei der Grundidee zu belassen und diese mit einfachsten Mitteln, dafür aber perfekt umzusetzen. Entstanden ist ein kleines feines Spielchen, das vielleicht ein untypisches Kinderspiel des Jahres ist, es aber verdient hat, die mit dem Titel verbundene Aufmerksamkeit zu bekommen. Spätestens im Weihnachtsgeschäft dürfte es in vielen Haushalten landen, wenn es für nicht mal zehn Euro rausgehauen wird. (hje)

Lena & Günter Burkhardt: FUNKELSCHATZ für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren mit Illustrationen von Daniel Döbner bei Haba 2017, Spieldauer maximal 15 Minuten