Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Die folgende Liste von 333 Spielen stellt den Versuch dar, Spiele, die mir im Lauf meines spielerischen Lebens begegnet sind, und denen ich je nach Zielgruppe einen hohen Spielwert, Spielreiz attestiere, aufzulisten, weil sie eine Richtschnur sein könnte, welche Spiele es wert sind, gespielt und gegebenenfalls gekauft und gesammelt zu werden.

Von Evergreens dürfte man dem Namen nach annehmen, dass sie auch aktuell noch grün, das heißt zu beziehen sind.
Für viele Spiele dieser Liste trifft dies für den örtlichen Spielwarenhandel nicht zu, aber über das Internet sollte man die meisten Spiele noch aufzutreiben können.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Die Liste enthält Gesellschaftsspiele
im Wesentlichen seit 1960 (einige auch früher)
bis 2020.

Es handelt sich um Verlagsspiele in einer Verpackung, die es im Handel zu erwerben gab oder gibt.

Nicht aufgelistet werden Klassiker wie Schach, Dame, Mühle, Go, Halma, Mankala, Domino. Mikado, Backgammon oder Kartenspiele wie Skat, Romme, Bridge, Canasta, Doppelkopf.

Die Liste ist natürlich subjektiv , stellt aber auch einen Versuch dar, die guten Spiele aus dieser Zeit zu benennen.
Obwohl ein solcher Versuch im Prinzip zum Scheitern verurteilt ist, habe ich ihn mit großer Lust in Angriff genommen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Man könnte die Spiele einfach ungeordnet oder nach Alphabet auflisten, aber ich habe mich um eine Kategorisierung bemüht.

Zentraler Ausgangspunkt für diese Kategorisierung ist die Frage:

„ Was muss der Spieler machen, wenn er an der Reihe ist“.

Außerdem ist es mir ein Anliegen dem geneigten Leser einen Hinweis zum Schwierigkeitsgrad des Spiels zu geben.

Des weiteren gibt es gegebenenfalls Hinweise zu inhaltlichen, thematischen Aspekten .

Und natürlich zum Verlag, sowie Erscheinungsjahr und zum Autor, soweit mir bekannt.

Versuch einer Klassifizierung

1.Kriterium	Was muss der Spieler tun, wenn er an die Reihe kommt ?
2.Kriterium	Wie komplex ist das Spiel ?
3.Kriterium	Erscheinungsjahr
4.Kriterium	Lässt sich das Spiel inhaltlich/thematisch einer Gattung zuordnen ?

Versuch einer Klassifizierung

1.Kriterium	Was muss der Spieler tun, wenn er an die Reihe kommt ?

würfeln

Karte(n) nehmen (Aufnahmestapel/Auslage/Mitspieler)

Karte(n) ausspielen

PCK aufdecken

Plättchen/Counter/Kärtchen (PCK) auslegen

Gebot abgeben

sich von etwas (Geld/Waren/Sonstiges) trennen, um etwas zu erhalten

Spielfigur(en) bewegen/ziehen

Spielfiguren einsetzen

Aktionspunkte nutzen

etwas aufschreiben

eine Frage beantworten

eine Frage stellen

etwas nonverbal ausdrücken

etwas Zeichnen

Versuch einer Klassifizierung

1.Kriterium

Was muss der Spieler tun, wenn er an die Reihe kommt ?

- Karten teilen / clustern
- Würfel drehen
- seine Hände geschickt einsetzen
- etwas anschupsen/anstoßen
- etwas schnippsen
- etwas wegnehmen
- eine Wippe drücken
- etwas werfen
- einen Kreisel in Bewegung setzen
- etwas schütten

Diese 24 Handlungsmöglichkeiten habe ich auf die umseitigen 4 Kategorien verdichtet.

Versuch einer Klassifizierung

1.Kriterium

Was muss der Spieler tun, wenn er an die Reihe kommt ?

Würfeln =
Würfelgesteuerte Spiele

Karte(n) nehmen, ausspielen, schieben =
Kartengesteuerte Spiele

Ressourcen (Spielfiguren, Plättchen, Counter, Kärtchen, AP, Geld) einsetzen, legen, bewegen =
Ressourcengesteuerte Spiele

Vorgegebene Aufgaben in Angriff nehmen =
Aufgabengesteuerte Spiele

Versuch einer Klassifizierung

2.Kriterium	Schwierigkeitsgrad des Spiels

Gebrauchsspiel (leichtes Spiel)
Ist ein Spiel, das sich nach dem Öffnen der Schachtel schnell In Gebrauch (spielen) nehmen lässt, weil es über leichte und wenige Regeln und eingängige Spielmechanismen verfügt.

Herausforderungsspiel (mittelschweres Spiel)
Ist ein Spiel, das den potentiellen Spieler heraus- aber nicht überfordert beim Verstehen der Regel, dem Entwickeln von Spielstrategien und einem gewissen Durchhaltevermögen in Hinblick auf die Spielzeit.

Kennerspiel (anspruchsvolles Spiel)
Ist ein Spiel für Kenner und Könner bei dem oft schon das Spielregelstudium bis zu einer Stunde dauern kann und das komplexe Spielgeschehen auch schon mal eine Spieldauer von 2-3 Stunden benötigt.

Versuch einer Klassifizierung

3.Kriterium	Spielgattung (inhaltlich/thematisch)

Lauf-, Rennspiel / Legespiel / Geschicklichkeitsspiel / Merk-, Memoryspiel / Zweipersonenspiel / Gleichzeitigkeitsspiel / Personaleinsatz-Spiel / Mehrheiten(bilden)-Spiel / Vermutungs-, Annahme-Spiel / Bluffspiel / Wirtschaftsspiel (Geld ausgeben/einnehmen) / Quiz-, Wissensspiel / Reaktionsspiel / Entwicklungsspiel / Eroberungsspiel / Sport(simulations)-Spiel / Logisch-Deduktives Denkspiel / Risikoabwägungsspiel (Alles oder Nichts-Spiel) / Vorhersage-, Tippspiel, Wettspiel / Optimierungsspiel / Notizblatt-Spiel / Kartenablege-Spiel / Karten-Stichspiel / Logisch abstraktes Denkspiel / Sprachbezogenes Spiel (Buchstaben-, Wortspiel) / Tempo-Spiel (Zeitvorgabe) / Schätzspiel / Kooperatives Spiel / Glücksspiel /

Hinweis zu den Texten

Einige Texte stammen aus meinen “Weihnachtlichen Spielebriefen“, in denen ich 37 Jahre lang, bis Corona kam, meinen Freuden und Bekannten beschrieben habe, welche Spiele des aktuellen Jahrgangs es verdient hätten, unter dem Weihnachtsbaum zu liegen.

Die restlichen Texte sind 2023 entstanden.

Hinweis zu den Bildern

2/3 sind selbstfotografiert.

Der Rest ist aus dem Internet; im Wesentlichen aus dem Angebot bei “Boardgamegeek“.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Statistik

	Würfelgesteuert	Kartengesteuert	Ressourcengesteuert	Aufgabengesteuert	
Gebrauchsspiel	34	53	38	43	168
Herausforderungsspiel	16	36	37	13	102
Kennerspiel	6	17	38	2	63
	56	106	113	58	333

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Name des Spiels

Verlag | Jahr

Autor

Spielkategorie: was muss der Spieler tun

Schwierigkeitsgrad

Inhaltlich thematische Gattung

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Lustiges Topfspiel

Schmidt Spiele

?

Autor: unbekannt

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Glücksspiel

Lustiges Topfspiel

Auf dem Spielplan sind 10 Kreise mit den Zahlen 2-11 (ohne die 7) im Kreis angeordnet. Auf das Feld in der Mitte (7) wird der Topf (Kästchen) gestellt.
Jeder Spieler erhält gleichviel Chips und schon kann es losgehen.

Wer an der Reihe ist wirft 2 Würfel. Bei der gewürfelten Zahl legt er einen Chip ab.
Ein Feld ist voll, wenn im Kreis so viele Chips liegen wie die Zahl vorgibt.
Würfelt man die Zahl eines "vollen" Feldes, kassiert man alle Chips.

Ausnahme ist die 7 in der Planmitte. Hier wird solange ins Töpfchen gelegt bis ein Spieler einen 6er Pasch (12) würfelt. Er erhält den Topfinhalt.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Chips mehr hat.

Die Spielidee lässt sich bis ins 16.Jahrhundert zurückverfolgen. Es wurde unter verschiedenen Namen bekannt. Der ursprüngliche Name ist unbekannt.
(Schädler: in "Die Welt als Würfel" S.26)

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Mensch ärgere Dich nicht

Schmidt Spiele | 1912

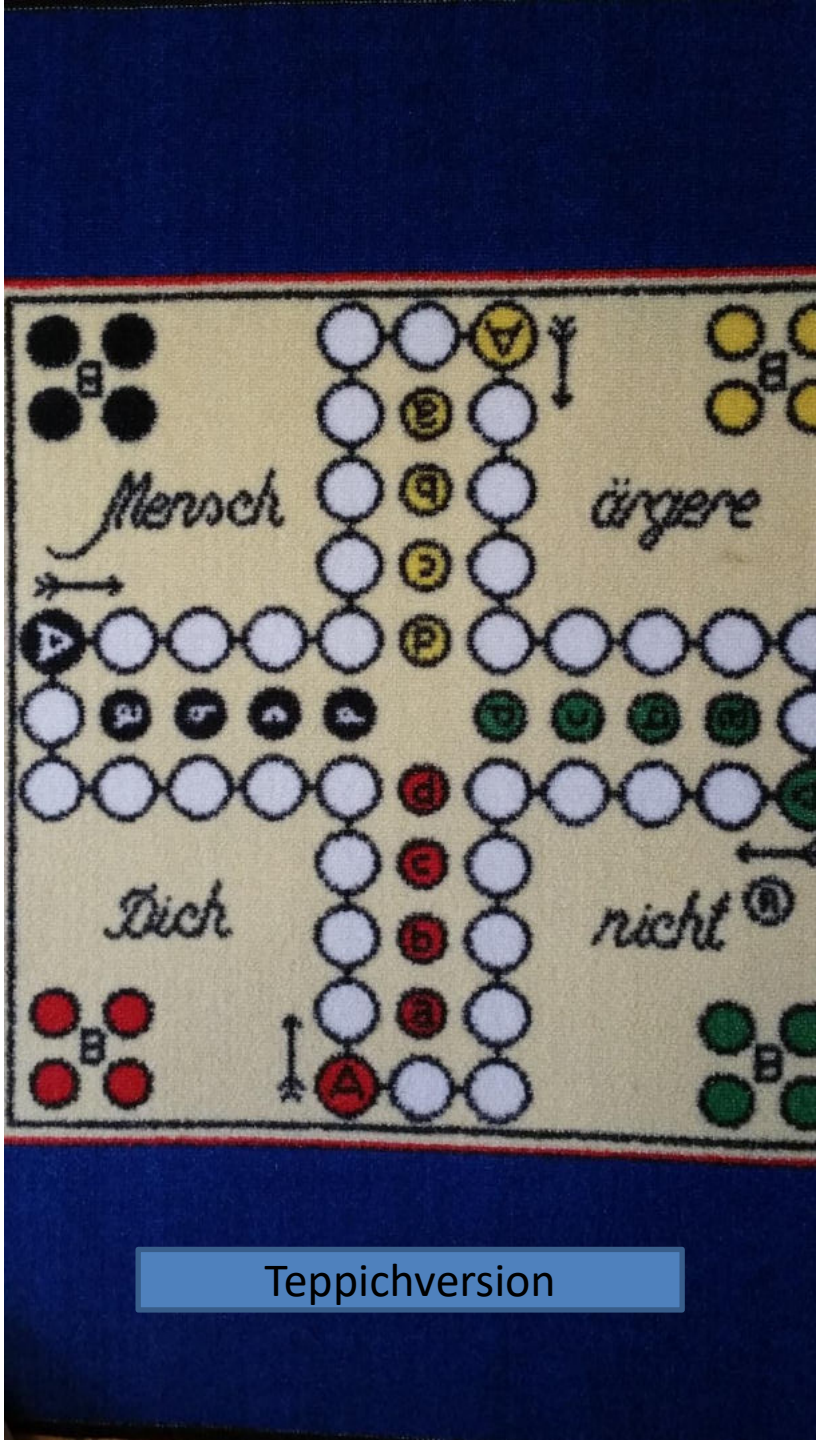
Autor: Josef Friedrich Schmidt

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Laufspiel / Rennspiel

Das beliebte Original-Spiel
Mensch
ärgere Dich nicht



Teppichversion

Mensch ärgere Dich nicht

Es gilt 4 Spielfiguren, vom eigenen Haus aus, über einen Rundkurs zu schicken. Dies erfolgt mittels eines Würfels. Es braucht eine 6, um das Haus zu verlassen. Am Ende des Kurses warten die 4 Zielfelder.
Es warten aber auch die Gegenspieler mit ihren Figuren, um mich rauszuschmeißen, ärgerlich, aber irgendwie muss das Spiel ja zu seinem Namen kommen.
Ohne dieses Salz in der Suppe wäre das Spiel fad und hätte nicht die jahrelange Erfolgsgeschichte schreiben können.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Fang den Hut

Ravensburger

1927

Autor: C.A.N. Neves

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Laufspiel / gegnerische Figuren fangen

Fang den Hut!
DAS NEUE SPIEL
D.R.G.M.
RAVENSBURGER SPIELE NR. 334d
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger® Klassiker

Fang den Hut!®

Der Klassiker für jede Familie

Ravensburger

Fang den Hut

Ziel ist es gegnerische Spielfiguren (Spitzhüte) zu fangen und als einziger Spieler übrig zu bleiben.

Im Gegensatz zu “Mensch ärgere Dich nicht“ ist hier das Starthaus, das mit 4 Hüten besetzt ist, auch das Zielhaus, in das ich aber nur zurückkehren darf, wenn sich unter meinem Hut mindestens ein gefangener gegnerischer Hut befindet.

Man muss sich raustrauen in die Welt, mit dem Wurf eines Würfels, und dabei versuchen Ruhefelder anzusteuern, auf denen man nicht gefangengenommen werden kann.

Es macht Spaß sich gegenseitig zu belauern und zu hoffen, dass der Würfel die passende Zahl zeigt, um eine Gefangennahme vorzunehmen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Monopoly

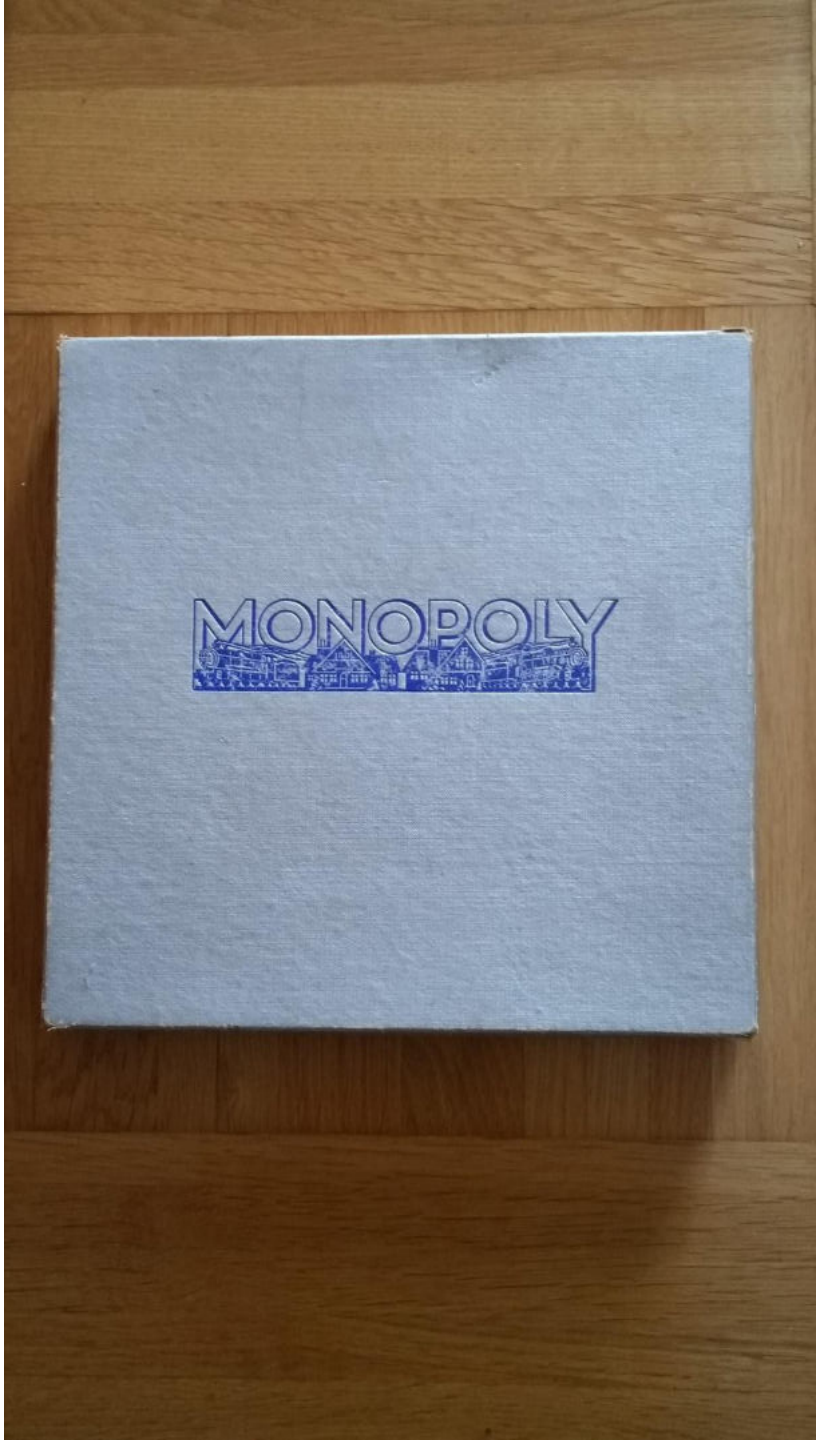
Parker | 1933

Autor: Charles Darrow

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Wirtschaftsspiel / Straßen kaufen Häuser bauen Mieten kassieren


MONOPOLY

Monopoly

Auf “Los“, dem berühmten Startfeld, geht sie los, die Immobilienhatz. Von hier starten die Spieler und bewegen ihre Figur, mit dem Wurfergebnis von 2 Würfeln, voran, um mit großer Wahrscheinlichkeit auf einer Straße oder einem Bahnhof zu landen, auch Versorgungsunternehmen kann man erwerben.
Diese kann man, solange das Startkapital reicht, kaufen.
Kauft man nicht wird das Objekt versteigert.
In einem Bezirk liegen immer 3 Straßen in einer Farbe recht dicht beieinander. Diese in ihrer Gesamtheit zu besitzen lohnt sich, denn nur dann darf man auf diesen Straßen Häuser oder gar ein Hotel bauen, was die Mieteinnahmen, die man von Spielern, die auf dieser Straße landen, einfordert, deutlich erhöht.
Baueinschränkung: Es darf auf einer Straße erst ein 2.Haus gebaut werden, wenn alle 3 Straßen mit einem Haus versehen sind.
Die Spieler dürfen untereinander über unbebaute Straßen verhandeln.
Tauschmittel sind Straßen und Bargeld.

“Monopoly“ leitet sich von Monopolist ab, das ist der der übrigbleibt und so das Spiel gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Kniffel / Yathzee

Parker | 1956

Autor: William S. Lowe

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kombinationen würfeln

Classic Line
Kniffel®
Clever knobeln - mit Köpfchen
Kniffel® Gewinnkarte
mit original Kniffel-becher
1:1
Mit großem Block
Schmidt

Kniffel / Yathzee

Es gilt mit 5 Würfeln Kombinationen zu würfeln.
Dafür stehen einem 3 Würfe zur Verfügung, wobei passende Würfel rausgelegt werden dürfen.

Die höchste Kombination ist der Kniffel (5 gleiche Zahlen), für den es 50 Punkte gibt.
Außerdem gibt es die kleine und die große Straße, das Full House (3 Gleiche und 2 Gleiche).
Auch auf alle Zahlen muss gewürfelt werden. Hier werden die Summen notiert (3x4 = 12 Punkte).
Wer mit den 6 Zahlensummen 63 Punkte und mehr erreicht erhält einen Bonus von 35 Punkten.
Kann man gegen Ende keine der noch verlangten Kombinationen bilden, darf mal einmal die Summe der 5 Würfel notieren.

Wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Risiko

Miro Company /Parker

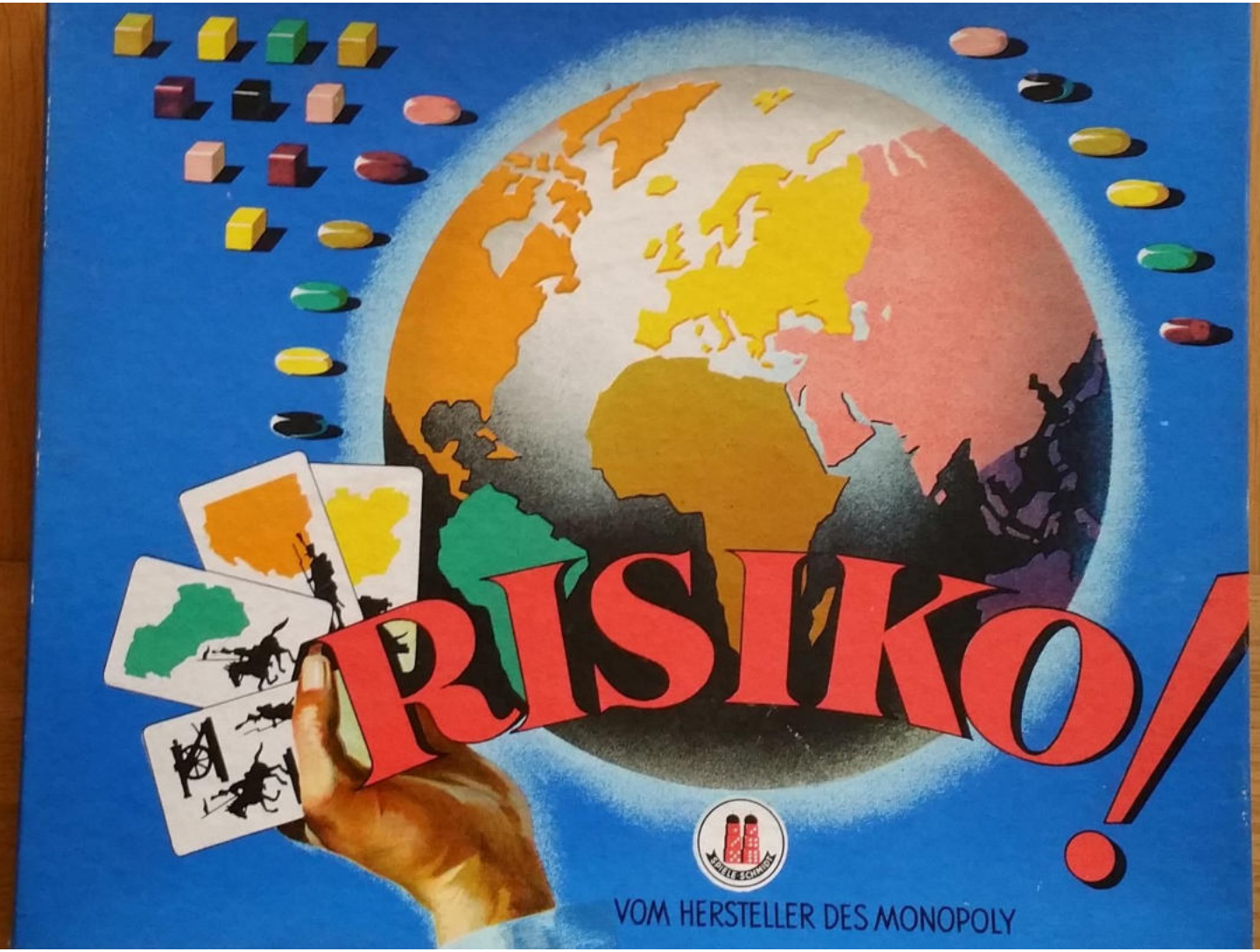
1957 / 1959

Autor: Albert Lamorisse

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Eroberungsspiel / Ausbreitungsspiel


RISIKO!
VOM HERSTELLER DES MONOPOLY

Risiko

Mit 3 Würfeln die Welt erobern; Risiko machts möglich.

42 Länderkarten werden an die Spieler verteilt und von ihnen mit je einer Armee besetzt.
Am Beginn seines Zuges erhält ein Spieler neue Armeen (Anzahl seiner Länder : 3), die er nach seinen strategischen Überlegungen auf seine Länder verteilt.
Dann wählt er ein Land aus, mit dem er benachbart ist, das er angreifen möchte.

Die Kämpfe werden pro Schlacht mit maximal 3 Würfeln ausgefochten. Für jeden Würfel muss eine Armee im Landvorhanden sein. Es kann aber durchaus zu ungleichen Kämpfen kommen; 3 gegen 2 Würfel oder gar nur ein Würfel.
Duelle in denen beide Spieler über weniger als 3 Armeen und damit Würfel verfügen sind erlaubt.

Beispiel 3:3: Angreifer Rot würfelt 6-3-2/ Verteidiger Blau würfelt 5-3-1
Rot gewinnt 2 Kämpfe (6-5 und 2-1) Blau einen (3:3); bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Blau verliert 2 Armeen / Rot 1.
Rot kann jetzt, muss nicht, weiterkämpfen bis die letzte Armee besiegt ist und er das angegriffene Land erobert, oder bricht den Angriff ab, wenn sich der Gegner als zu stark erweist.

Die Spieler benötigen eine gewisse Zähigkeit, denn so eine Welteroberung kann schon dauern.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Der Mittelstürmer bist Du

Ravensburger

1958

Autor: Gerd Krämer

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Fussballsimulation

Das neue Fußballspiel von Gerd Krämer
der
Mittelstürmer
bist Du
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

Der Mittelstürmer bist Du

Das Fußballfeld besteht aus quadratischen Feldern auf denen die 11 Spieler ihre Startaufstellung aufnehmen. Jeder Spieler verfügt über 2 Würfel mit deren Würfen die Spieler- und Ballbewegung durchgeführt wird.
Der Spieler darf entscheiden ob er erst den Ball und dann seine Spieler bewegt oder umgekehrt. Am Ende seiner beiden Bewegungen sollte der Ball und ein Spieler seiner Mannschaft auf einem Feld stehen, dann hat der Spieler, nach dem der Gegner seine Spieler bewegt hat einen neuen Zug.
Ball und Spieler bewegen sich gradlinig und können dabei einmal ihre Richtung um 45° verändern. Die Zahlen müssen vollständig genutzt werden.
Der Verteidiger darf sich auf das gleiche Feld wie der Gegner stellen, der dann gedeckt und nicht anspielbar ist.
Bringt der Angreifer am Ende seines Zuges Spieler und Ball nicht auf einem Feld zusammen, kann der Gegner in seinem Zug versuchen einen seiner Spieler auf das Feld zu bringen, auf dem der Ball liegt. Ab da befindet er sich im Angriff und es stehen ihm zwei Würfe für Ball- und Spielerbewegung zu.
So wog das Spiel hin und her, bis ein Tor fällt. Und wie im richtigen Leben sind die das Salz in der Suppe und werden benötigt um zu gewinnen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Malefiz

Ravensburger | 1960

Autor: Werner Schöppner

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Laufspiel (mit Blockademöglichkeiten)

DAS MALEFIZ®-SPIEL
BARRICADE®
Ravensburger®
Otto Maier Verlag Ravensburg

Malefiz / Barricade

Dieses Spiel versammelt die **“Freunde der 1“** um den Spieltisch.
Nur wenn sich der einsame Punkt möglichst oft auf der Oberseite des Würfels zeigt, wird man in diesem Spiel eine Chance haben (Spezialkurse in der Würfelschule in Phnom Phen zum Thema gezieltes Einer würfeln sind stark nachgefragt). Aber Du solltest Dich beruhigt an den Spieltisch setzen, die Mitspieler werden, wie Du und ich, der Gruppe der „Zufalls-Würfler“ angehören.

Es gewinnt wer als Erster eine seiner 5 Figuren aus dem Starthaus aufs Zielfeld stellen kann. Unterwegs lauern die gegnerischen Figuren darauf einen raus zu werfen, und diverse Barrikaden verstellen Deinen Weg.
Meistens stehen sie genau auf dem Feld vor Dir, weshalb Du die oben erwähnte Eins brauchst, um mühsam einen Schritt vorzukommen.

“Malefiz“ trainiert Geduld und Leidensfähigkeit; Tugenden die in unserer heutigen Zeit nicht mehr so ausgeprägt sind.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Weltreise

Ravensburger

1960

Autor: Jochen Zeiss

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Vorgegebene Orte möglichst schnell erreichen

PAN AM
PAN AMERICAN
WELTREISE
AUTOUR DU MONDE
ROUND THE WORLD

Weltreise

Autour du monde = Around the world

Otto Maier Verlag Ravensburg

Weltreise
ATLANTIC OCEAN
ARABIAN SEA
INDIAN OCEAN
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Weltreise

Einfaches Würfelspiel bei dem gewinnt wer als Erster eine vorgegebene Anzahl von Städten besucht hat und wieder an seinen Startort zurückkehren konnte.

Wettrennspiel mit leichten Planungselementen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Warum

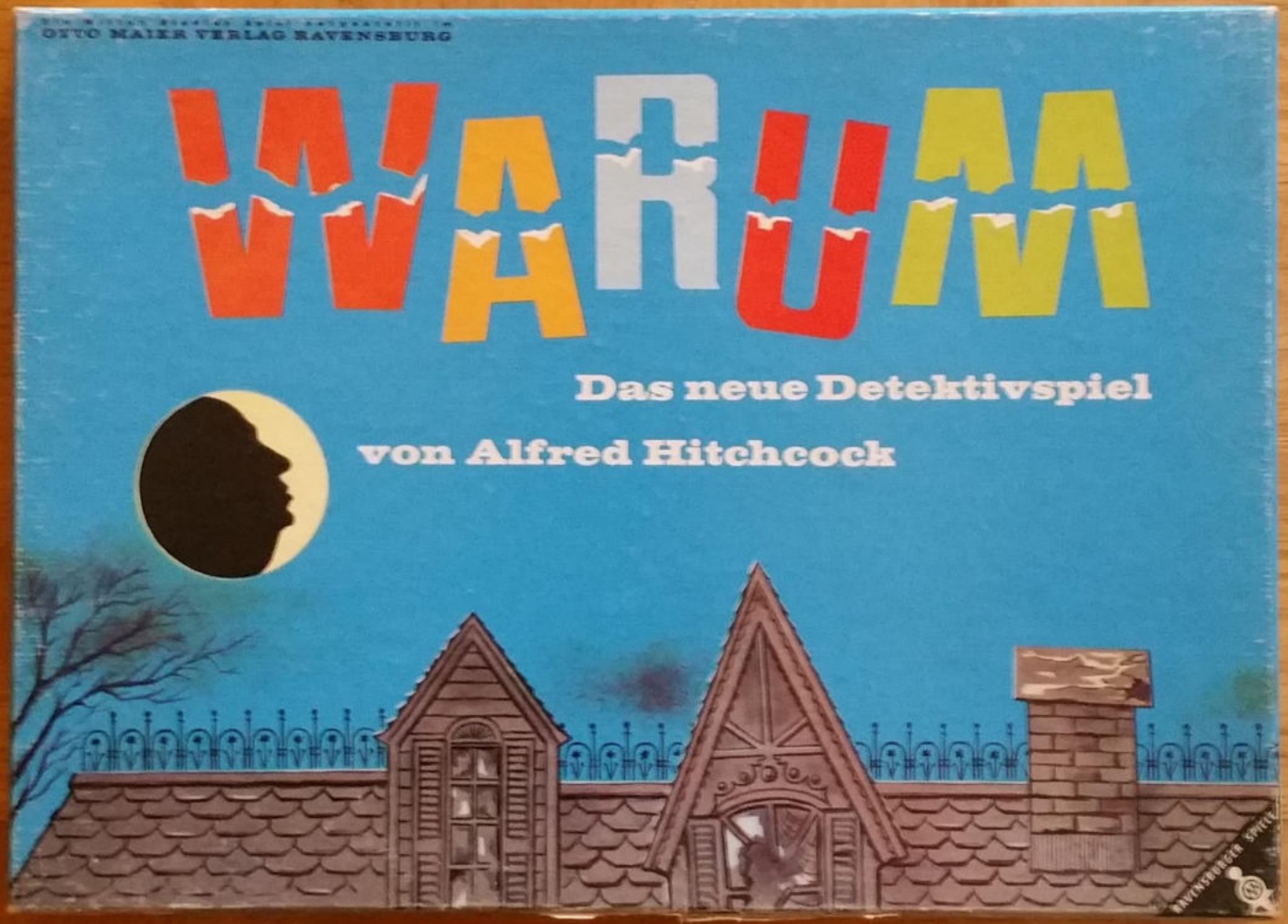
Ravensburger | 1961

Autor: unbekannt

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Lauf- Sammel- Merkspiel


OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG
WARUM
Das neue Detektivspiel
von Alfred Hitchcock
RAVENSBURGER SPIELE

Warum

Die Spieler bewegen ihre Figur durch die Gänge des Schlosses. Betreten sie ein Zimmer erhalten sie die oberste Karte vom dortigen Stapel. Dafür müssen Sie eine ihrer 7 Handkarten den Mitspielern zeigen und dann verdeckt neben den Spielplan legen. Die Karten zeigen Teile von 4 Verdächtigen oder mögliche 6 Tatwerkzeuge. Von jedem Tatverdächtigen und jedem Werkzeug gibt es 4 Karten. Wer 4 Karten (Quartett) von einem Werkzeug (z.B. Seil, Gift usw.) oder einem Verdächtigen vorweisen kann, legt diese offen vor sich ab. Wer sowohl einen Verdächtigen als auch ein Tatwerkzeug vollständig präsentieren kann gewinnt. Man kann aber auch mit einer anderen Sammelstrategie gewinnen. Denn auch das Sammeln von 6 Hitchcock-Karten und der „Es ist mir ein Rätsel-Karte“ führt zum Sieg.
Als nützlich erweist sich Merkfähigkeit, da man unter bestimmten Voraussetzungen eine Karte vom Spielfeldrand nahmen kann.
Auch kann man, wenn man auf ein gleiches Feld kommt wie eine gegnerische Spielfigur den Spieler auffordern eine bestimmte Karte rauszurücken, wenn er sie denn hat und über keine Abwehrkarte verfügt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Bundesliga

Bayerwald | 1967

Autor: Walter Ruhland

Würfelspiel (Roulette fungiert als Würfelersatz)

Gebrauchsspiel / leicht

Fußball-Simulation

Spiel · Spannung · Tor! König Fussball

Spannende Kämpfe wie im Stadion

Zauberwort für Millionen:

BUNDESLIGA

BAYERWALD-SPIELE

DIE A SERIE

Bundesliga

Angetrieben werden Ball und Spieler mit Hilfe eines geschlossenen Kugelroulettes das sich gut in der Hand halten und schütteln, beziehungsweise drehen lässt.
Das Gerät enthält 2 Kugeln in 2 Farben. Das Ergebnis der einen Kugel gilt für die Ball-, die andere für die Spielerbewegung.
Das Spielfeld besteht aus Quadraten, an jeder Ecke mit einem kleinen schwarzen Quadrat versehen. Hier können Spieler stehen, die sich waagerecht, senkrecht und diagonal (w-s-d) bewegen können. In der Mitte des Quadrats befindet sich ein weißer Ring. Das ist der Platz des Balles, der ebenfalls w-s-d bewegt werden kann. Wenn ein Spieler auf einem Schwarzen Quadrat steht, das zum Feld des Balles gehört, hat er Einfluss auf den Ball.
Hat er allein Einfluss, kann er den Ball mit den aktuellen Ballbewegungspunkten passen. Kommt der Ball dabei auf ein Feld, auf dem ein eigener Spieler ungedeckt (allein) steht, kann dieser die Flugrichtung des Balles ändern.
Gelingt es dem Gegner durch seine Bewegung ebenfalls in das Einflussgebiet des Balles zu kommen, kommt es zu einem Kampf um den Ball, der per Roulette entschieden wird.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Die heiße Schlacht am kalten Buffet / Mahé

Ravensburger / Franjos

1974

Autor: Alex Randolph

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Rennspiel mit Zockerelement

DIE HEISSE SCHLACHT
am kalten Buffet
Alex Randolph
Otto Maier Verlag Ravensburg
Ravensburger

Die Schlacht am kalten Buffet / Mahé

Es handelt sich um ein Rennspiel mit Risikofaktor; auf einem Rundkurs (21 Felder). Im Zentrum steht dabei die Zahl 7.
Der Spieler entscheidet, ob er, nach dem 1.Wurf mit einem Würfel, einen 2.Wurf mit einem Würfel unternimmt, oder gar einen 3.Wurf. Bei mehr als einem Wurf werden die Zahlen addiert und dürfen die Zahl 7 nicht überschreiten, denn dann heißt es zurück an den Start.
Wirft er 2 Würfel darf er die Summe, wenn sie nicht größer als 7 ist, zweimal laufen; Beim Hochrisikowurf mit 3 Würfeln, sogar dreimal.
Landet man auf einem Feld mit einer anderen Figur, setzt man sich auf diese und wird von dieser mitgetragen. Ist der untere Spieler am Zug bestimmt der obere Spieler, wie viele Würfe gemacht werden.
Überschreitet eine Spieler mit seiner Figur das Startfeld, erhält er eine Punktekarte.
Beendet ein Turm die Runde, kassiert nur der obere Spieler.
Sind die Punktekarten aufgebraucht gewinnt wer die höchste Punktsumme erzielen konnte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ur

Ravensburger | 1977

Autor: unbekannt

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Laufspiel (mit Figurenklau) / 2-Personenspiel

Gioco
Game of
UR
Spiel
Jeu antique
spel
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Ur

Die Spieler führen ihre 10 Steine über einen Laufparcour von ihrem persönlichen Startfeld zu ihrem persönlichen Zielfeld. Neben den beiden persönlichen Laufbahnen, die Schutz gewähren, gibt es eine mittlere Laufbahn auf der gegnerische Steine gefangengenommen werden können, wenn man nach dem Würfelwurf seine Figur auf ein Feld stellen kann, auf dem eine gegnerische Figur steht. S gelten nur die Zahlen 1 bis ; 6 = aussetzen.
Die Spielsteine haben 2 Farben (blau/rot). Gestartet wird mit der blauen Seite. Blaue Steine dürfen nur in Richtung Ziel voran bewegt werden. Im Ziel angekommen werden sie auf die rote Seite gedreht und dürfen jetzt auch in Richtung Start zurücklaufen.

Wer zuerst alle gegnerischen Steine gefangen nehmen kann gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Cant stop

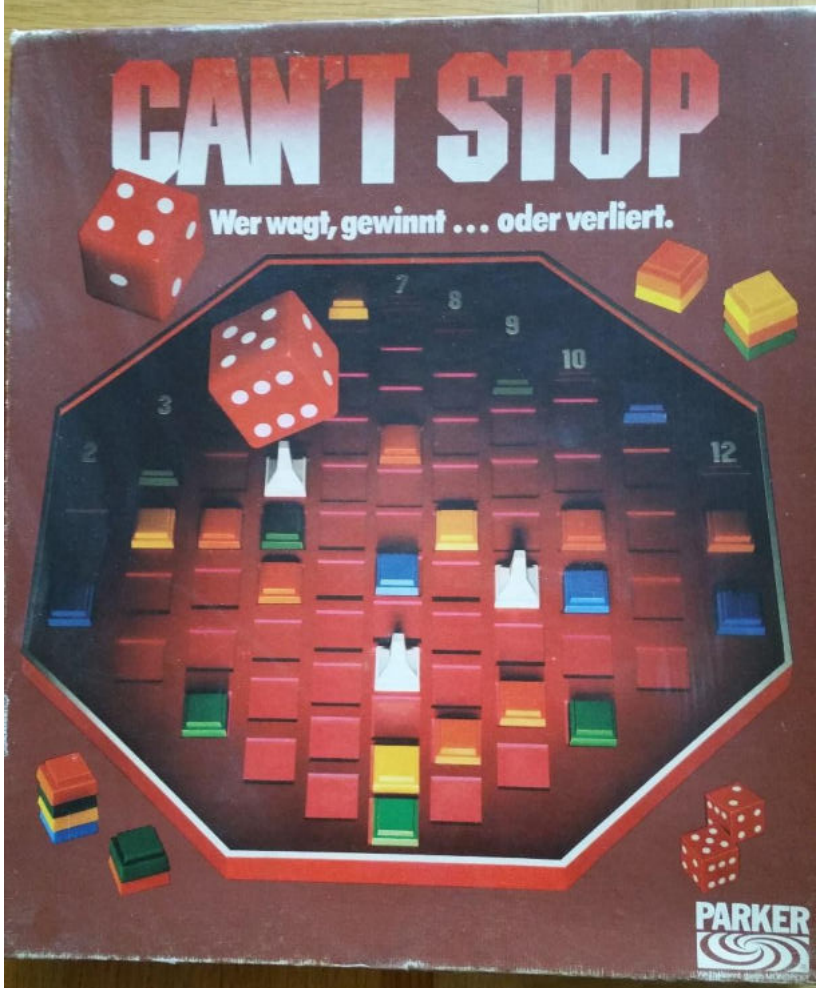
Parker | 1980

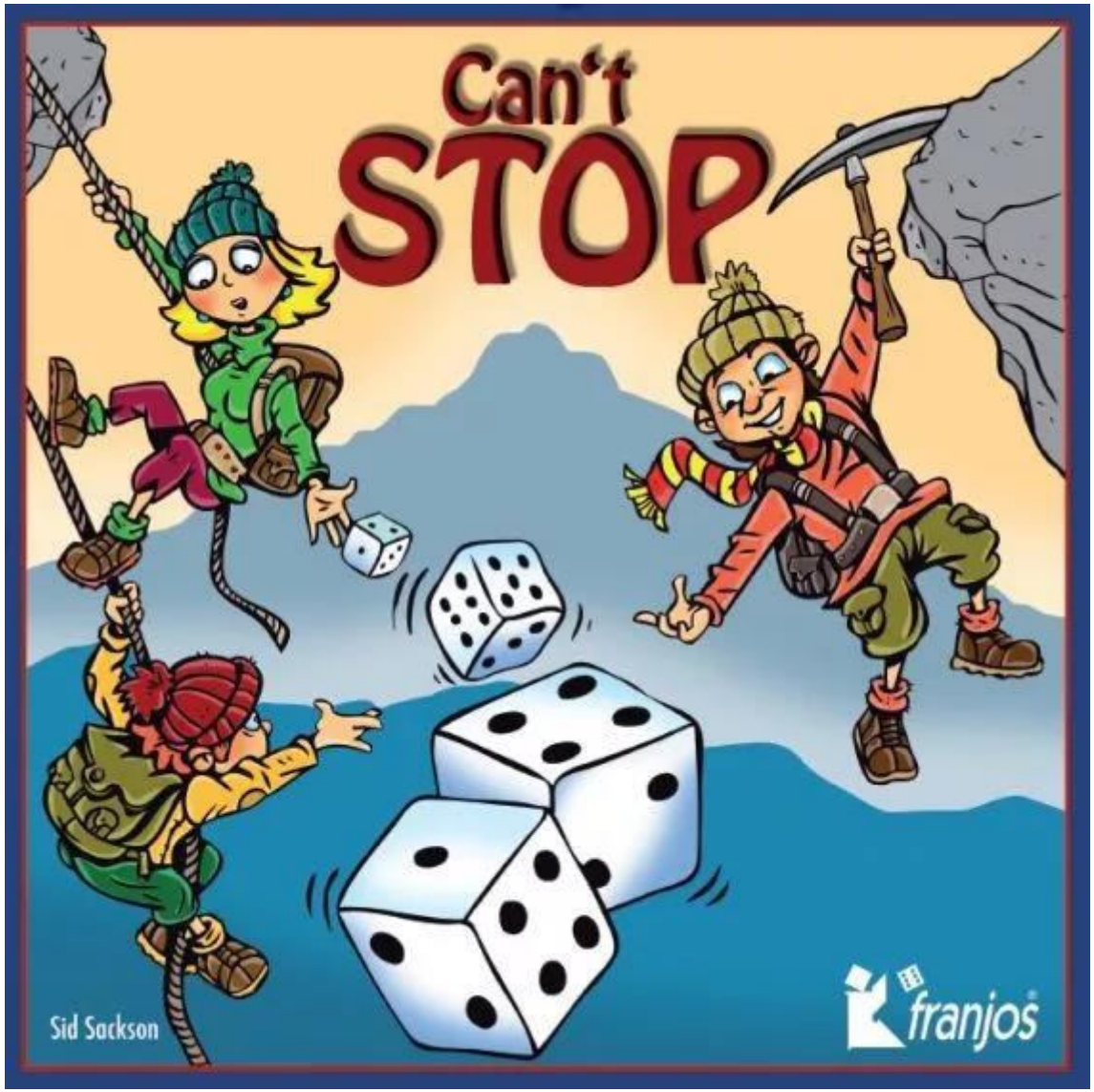
Sid Sackson

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Risikoabwägungsspiel/„Alles oder Nichts“-Spiel


CAN'T STOP
Wer wagt, gewinnt ... oder verliert.
2
3
7
8
9
10
12
PARKER


Can't
STOP
Sid Sackson
franjos

Can´t Stop

Der Spielplan zeigt 11 verschieden hohe Säulen, mit den Zahlen 2-12.
2 und 12 sind kurze Säulen (3 Felder bis zum Ziel), gefolgt von 3 und 11 / 4 und 10 5 und 9 / 6 sowie 7, die längste Säule. Alle Säulen werden von allen teilnehmenden Spielern genutzt. Wer als Erster 3 seiner Spielesteine ans jeweilige Säulenende führen kann gewinnt.

Der Spieler der an der Reihe ist, wirft 4 Würfel und bildet daraus 2 Summen.
Auf diesen Summenzahlen rückt er mit seinem Spielstein ein Feld vor.
Pro Runde darf ein Spieler 3 Zahlen (Spielsteine) nutzen um voranzukommen.
Er darf so oft würfeln wie er möchte, muss allerdings mit jedem Wurf aus 2 Würfeln eine der 3 für ihn in dieser Runde geltenden Zahlen bilden können.
Kann er dies nicht, fällt er mit seinen 3 Spielsteinen auf die Felder zurück auf denen er vor diese aktuellen Runde gestanden hat.
Wenn er rechtzeitig von sich seinen Zug für beendet erklärt, darf seine 3 Steine auf den neu erreichten Feldern belassen.
Zahlen auf denen schon ein Spielstein das Ziel erreicht hat dürfen nicht mehr genutzt werden.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Millionenspiel

Ravensburger | 1982

Autor: Rüdiger Koltze

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Risikoabwägungsspiel

MILLIONENSPIEL
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Millionenspiel

Es wird eine Gemeinschaftsfigur auf einem Kreis im Uhrzeigersinn vorangezogen.
Dazu wirft der Spieler, der an der Reihe ist 2 Würfel. Er darf, wenn es ihm in seine Pläne passt, das erste Ergebnis ablehnen. Die Zahl des 2.Wurfs muss voran gerückt werden, es sei denn es ist ein Pasch, dann muss nochmal gewürfelt werden und es wird die Gesamtzahl der zwei Würfe vorangegangen.
Es geht darum Vorhersagen zu treffen, und auf diese Vorhersagen Geld zu setzen, in welchem Sektor der Stein wohl landen wird. Ein Sektor besteht aus 7 Feldern der durch ein schwarzes Feld in zwei Dreifelder-Sektoren getrennt wird.
Auf dem Spielplan befinden sich 8 Sektoren. Grau/Blau/grau/gelb/grau/rot/grau/grün.
Grau = Du verlierst Dein in dieser Runde eingesetztes Geld.
Blau = Du erhälst Deinen Einsatz von der Bank.
Gelb = Du erhälst Deinen Einsatz x10 von der Bank.
Rot = Du erhälst Deinen Einsatz x100 von der Bank.
Grün = Alles nicht gewettete Geld ist weg. Das gewettete Geld erhält man zurück.
Schwarz = Zusatzwurf. Ungerade Zahl kostet Dich viel; Gerade Zahl kassiere die Wetten dieser Runde.
Die Spieler starten mit 5 Münzen und einer Rentenkarte mit dem Wert 5.
Falls ein Spieler pleite ist bekommt wenn die Figur übers Startfeld läuft seine Rente ausbezahlt. Spieler können im Lauf des Spiels Geld in Rentenkarten investieren.
Wer schafft es und wird als Erster Millionär?

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Sagaland

Ravensburger

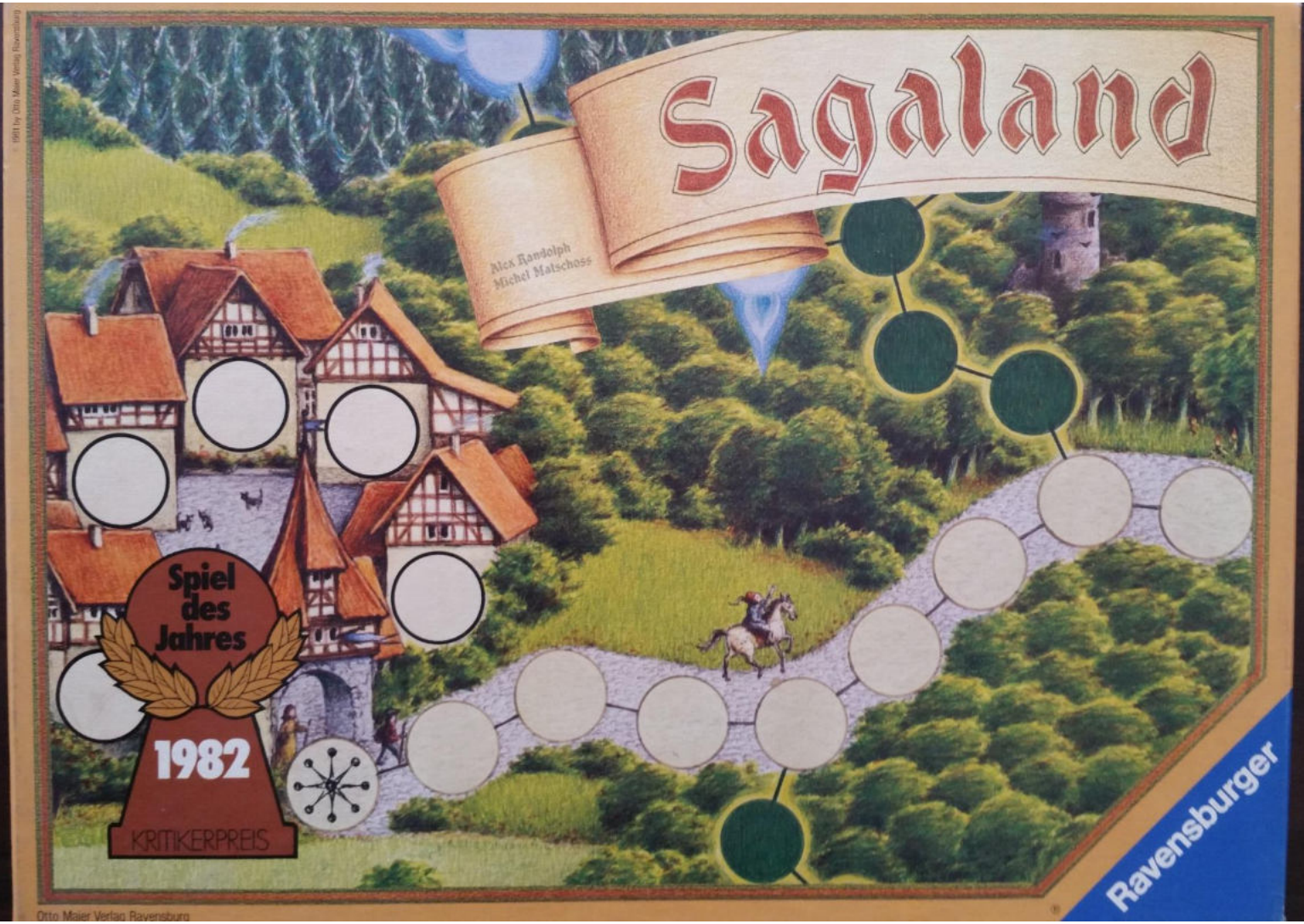
1982

Autor: Alex Randolph / Michael Matschoss

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Laufspiel / Merkspiel


Sagaland
Alex Randolph
Michel Matschoss
Spiel des Jahres
1982
KRITIKERPREIS
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Sagaland

Im Wald sind 13 Schätze unter Bäumen verdeckt. Durch den Wald führen Wege. Auf 13 markierten Feldern werden die Bäume verdeckt abgestellt.
Die 13 Schatzkarten werden gemischt, verdeckt als Stapel ins Schloss gelegt und die oberste wird aufgedeckt.

Wer an der Reihe ist wirft 2 Würfel und darf seine Spielfigur um die 2 Zahlen voran bewegen. Landet er auf einem Baumfeld darf er den Baum geheim umdrehen und sich die Unterseite ansehen. Weiß ein Spieler wo sich der aufgedeckte Schatz befindet läuft er ins Schloss, das genau erreicht werden muss Und teilt dem König die Lage mit. Er zeigt auf den baum, schaut ihn sich an und zeigt ihn allen wenn er richtig lag. Lag er falsch, stellt er den Baum zurück und die Spielfigur kommt zurück zum Start.
Dann wird die nächste Karte aufgedeckt und so weiter.
Wer zuerst 3 Schätze gefunden hat gewinnt.

Lobenswert ist, dass das Spiel mit jeder Spielerzahl (2-6) gut funktioniert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kippling

Otto Maier Verlag | 1984

Autor: Frank Thibault

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Dreidimensional beweglicher Spielplan

KIPPLING
Taktik,Glück,Geschicklichkeit!
Mehr und mehr
steht auf der Kippe!
Otto Maier Verlag Ravensburg
Ravensburger
KIPPLING

Kippling

Das Spiel besteht aus einem pyramidenförmigen 5 stufigen Plastikteil, dass auf einem Ständer platziert ist und beweglich ist, so dass wenn es in zu große Schieflage gebracht wird es vom Ständer stürzen kann.

Jeder Spieler erhält 12 Steine, die er möglichst punkteträchtig, auf dem 5x5 Plastik-“Spielplan“ unterzubringen versucht.
Auf welcher Ebene dieser Versuch gestartet werden muss, gibt ein Würfelwurf (6 = freie Auswahl) vor. Je höher die Zahl, desto weiter außen, desto gefährlicher fürs Gleichgewicht.
Auf Feldern dürfen bis zu 5 Spielsteine übereinander platziert werden.

Gesetzte Spielsteine werden nach Reihen, Spalten und Turmhöhen gewertet.

Wer gewinnen möchte sollte das Ganze nicht zum Einsturz bringen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Heimlich & Co.

Ravensburger

1986

Autor: Wolfgang Kramer

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Laufspiel / Tippspiel - wem gehört welche Figur

Original-Prototyp vom Erfinder Wolfgang Kramer

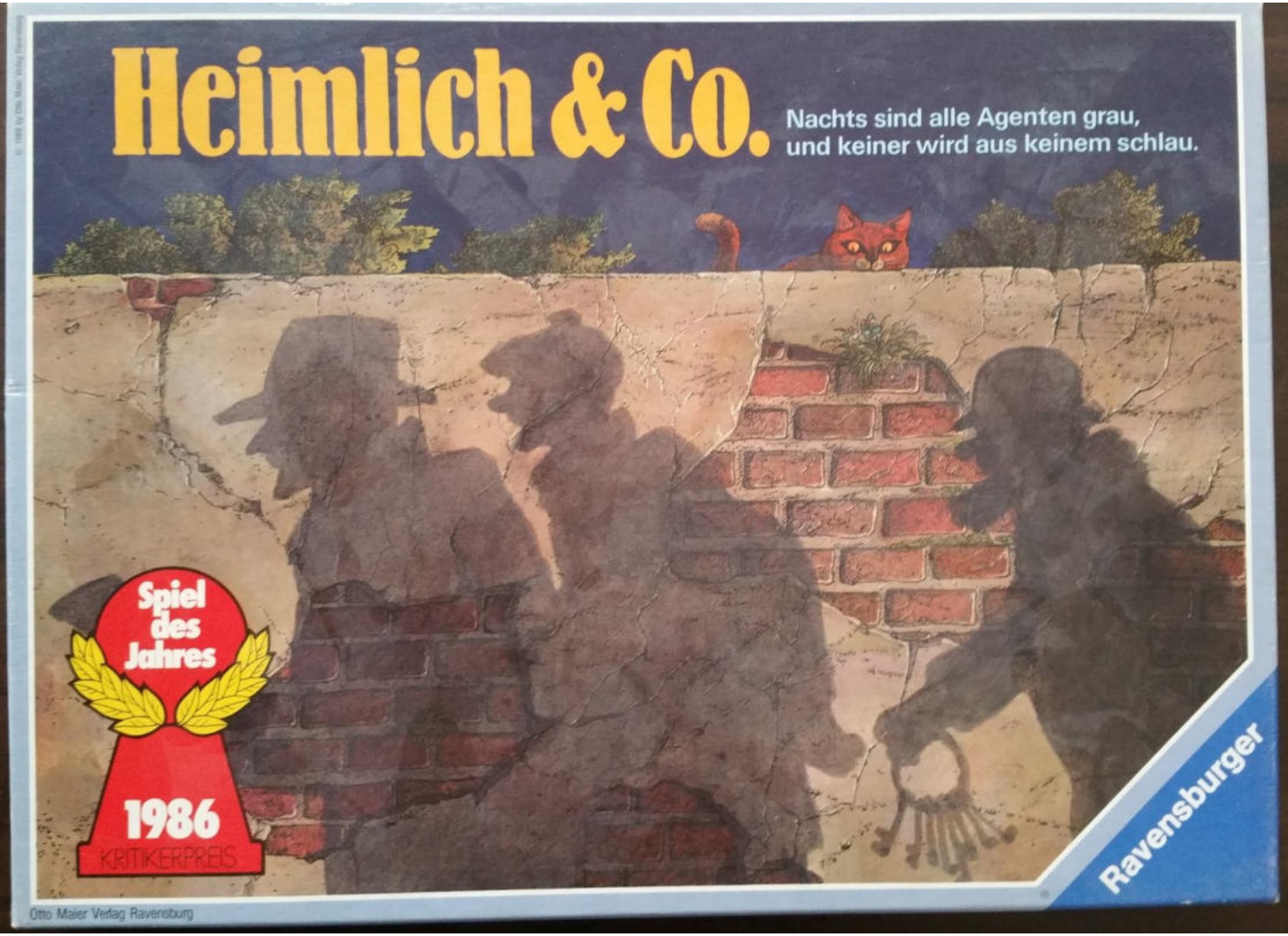
Heimlich & Co

Ein vergnügliches Agentenspiel

Wolfgang Kramer

Edition Perlhuhn

Göttinger Spiele


Heimlich & Co.
Nachts sind alle Agenten grau,
und keiner wird aus keinem schlau.
Spiel des Jahres
1986
KRITIKERPREIS
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Heimlich & Co.

Der Spielplan ist sehr schön aufgemacht. Zuerkennen sind 12 Häuser, von denen 10 mit Hausnummern (1 bis 10) versehen sind. Daneben gibt es noch eine verfallene Hausruine und eine Kirche.
7 verschiedenfarbige Spielfiguren können per Würfelwurf in diesem 12er-kreis herumgeführt werden.
Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler geheim eine Spielfarbe zugelost.
Im Spiel darf er jedoch nicht nur die Figur der eigenen Farbe bewegen. Sondern auch alle anderen Spielfiguren.
Außerdem gibt es noch einen schwarzen Tresor, der nach abwechselnder Entscheidung eines Mitspielers auf einem der 12 Häuser platziert wird.
Kommt eine Figur auf das Haus mit dem Tresor wird ein 2.Farbsatz kleinerer Figuren auf dem Außenrand das Spielplans auf einer Bahn vom Start zum Ziel geführt. Die Figuren rücken so weit vor, wie die Hausnummer des Hauses, wo sie gerade stehen, angibt.
Wer sich in der Kirche befindet rückt nicht vor. Figuren in der Ruine ziehen 3 Felder rückwärts.

Es gewinnt wessen Figur als erster das Ziel erreicht.

Die Spannung ergibt sich aus der Tatsache, dass man lange nicht weiß, zu welchem Spieler wohl welche Spielfigur gehört.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ausbrecher AG

Ravensburger | 1987

Autor: Hajo Bücken

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Laufspiel / Vorhersagespiel

Ausbrecher AG
Die Letzten werden die Ersten sein!
Otto Maier Verlag Ravensburg
Ravensburger

Ausbrecher AG

Ausbrecher machen sich auf den Weg zu den 4 Booten.
Die Spieler müssen zu Beginn einen geheimen Tipp abgeben, welcher Ausbrecher wohl in welchem Boot landet, wobei der Tipp auf die beiden schnellsten Ausbrecher in Boot 1 mehr punkte bringt als ein richtiger Tipp auf den folgenden Booten.
Wer an der Reihe ist wählt 3 farbige Würfe, würfelt diese und die farblich passenden Ausbrecher werden um die gewürfelte Zahl voran bewegt.
Nach der ersten Runde wird zusätzlich zu den gewählten 3 Würfeln ein weißer Würfel geworfen. Der Spieler entscheidet, welcher Ausbrecher um die gewürfelte Zahl zurückfällt.

Wenn alle 4 Boote besetzt sind, werden die Tipps offengelegt und der Gewinner ermittelt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Hexentanz

F.X. Schmid / Ravensburger

1988

Autor: Björn Hölle

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Laufspiel / Merkspiel

Björn Holle
HEXENTANZ
Das teuflische Verwirrspiel
Spiel des Jahres
1989
AUFGENOMMEN IN
DIE AUSWAHLLISTE
FX
SCHMID

Hexentanz

Auf den Punkt gebracht: **Geheimes “Mensch ärgere Dich nicht“.**

Jeder Spieler führt von seiner Starthöhle 4 Hexen in seiner Farbe über den Rundkurs rund um den Blocksberg zu den 4 Zielfeldern und gewinnt, wenn er dies als erster schafft.
Im Lauf des Spiels kann es aber sein, dass ich meine Hexen aus dem Auge verliere, weil von außen alle Hexen gleich aussehen, nämlich wie ein grüner Tannenbaum. Nur wenn man sie umdreht ist durch die Farbe erkenntlich wessen Hexe dies ist. Wird rausgeworfen, wird die betreffende Hexe 7 Felder zurückgesetzt. Welche Hexe dies war wird allen Spielern gezeigt (Fortgeschrittene: Nur der Spieler, der rausgeworfen hat, schaut sich die Unterseite an).
Wer eine 6 würfelt, darf sich entscheiden, ob er eine Hexe voranbewegt, oder ob er eine Hexe für alle umdreht (Fortgeschrittene: Der Spieler guckt nur für sich).
Achtung ärgerlich: Bringt man aus versehen eine fremde Hexe in den eigenen Zielbereich, wechselt diese sofort in den Zielbereich des Besitzers dieser Hexe.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Choice

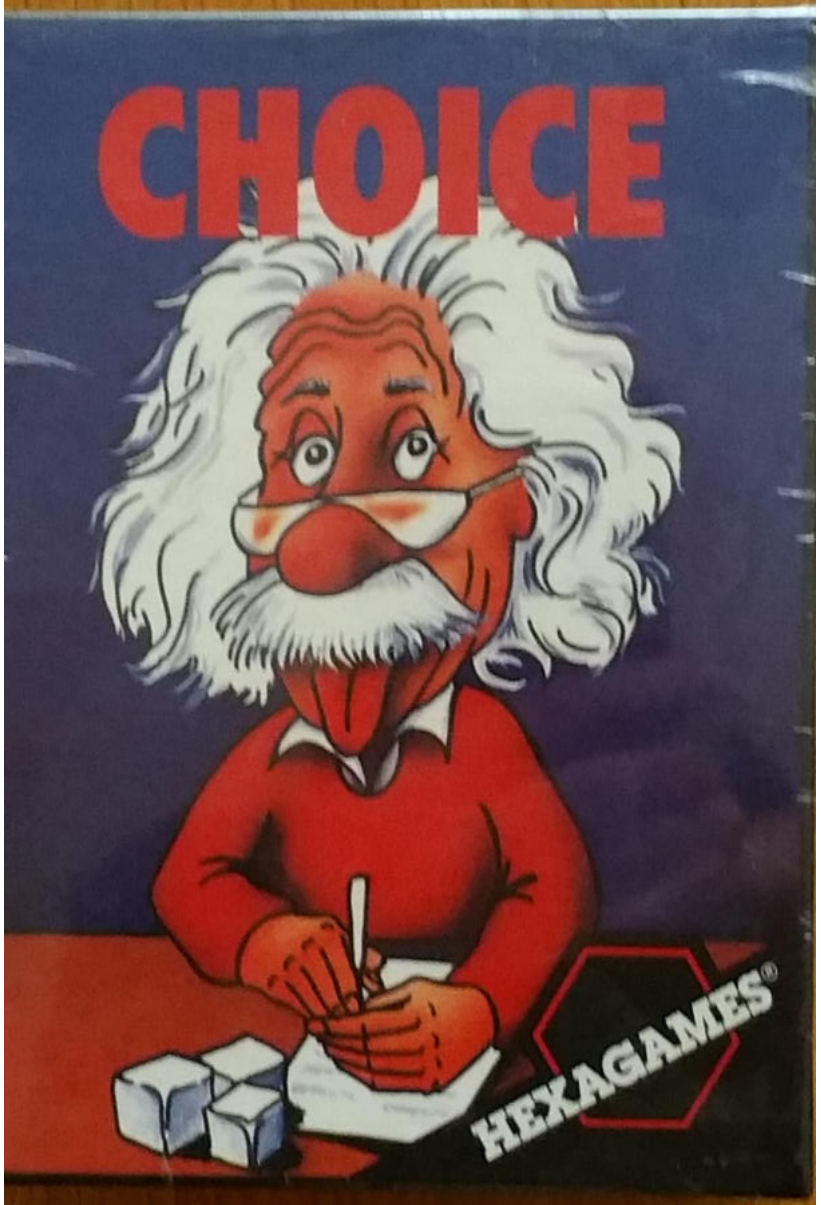
Hexagames | 1989

Autor: Sid Sackson

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Optimierungsspiel - Gleichzeitigkeitsspiel


CHOICE
HEXAGAMES®

Choice

Choice ist ein Gleichzeitigkeitsspiel.
Die in einem durchsichtigen Plexiglasbehältnis geworfenen 5 Würfel gelten für alle.
Jeder Spieler hat ein Wertungsblatt auf dem er gewürfelte Zahlensummen, bestehend aus der Summe zweier Zahlen in einer Reihe die zur Zahl gehört markiert. In der Endabrechnung bringt eine leere Reihe keine Punkte.
Eine Zahl die weniger als 5mal angekreuzt wurde bringt 200 Minuspunkte.
5 Kreuze bringen = Punkte.
6 bis 10 Kreuze bringen je nach Auftretenswahrscheinlichkeit Pluspunkte.
Und dann gibt es noch 3 Reihen in die 3 verschiedene Zahlen einzutragen sind.
Die Zahlen ergeben sich in den ersten Runden. Es handelt sich um die 5.Zahl, die nicht benutzt wurde, um die 2 Summen zu bilden.
Wenn sich später eine der 3 Zahlen im Wurf befindet ist in der Zeile ein Kreuz einzutragen. Sind 8 Kreuze erreicht endet das Spiel für den Spieler.
Kommen 2 der 3 Zahlen vor, hat der Spieler eine Auswahl.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

City (Der Markt von Alturien)

Jumbo (Pro Ludo) | 1989

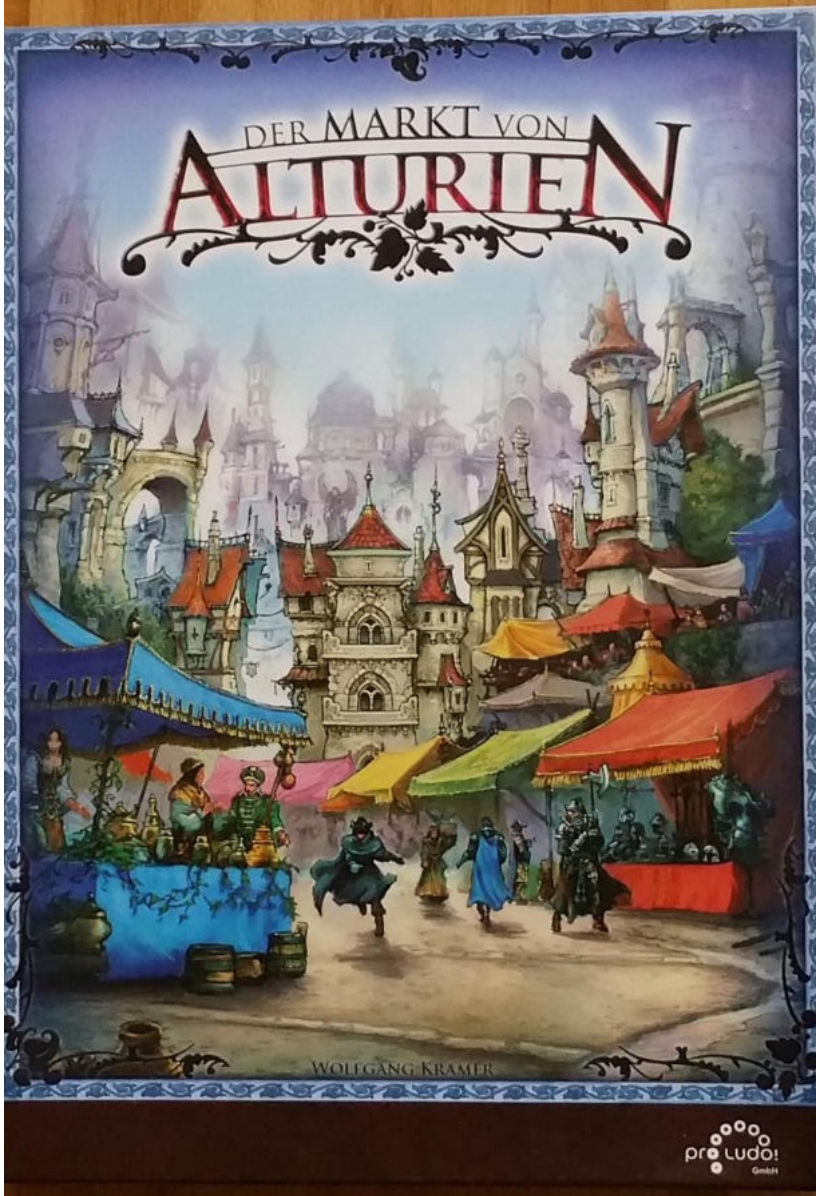
Autor: Wolfgang Kramer / Andreas Spottog

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Entwicklungsspiel – Ziele mit Würfel erreichen

CITY
Kunden, Läden und Moneten
Konkurrenz belebt das Geschäft!
Wolfgang Kramer & Andreas Spottog
JUMBO


DER MARKT VON
ALTURIEN
WOLFGANG KRAMER
pro ludo!
GmbH

City

Es gilt günstig auf einem Straßenplan gelegene Geschäfte zu erwerben und verschieden kaufkräftige Kunden, durch den passenden Würfelwurf, an zu locken.

Aber aufgepasst vor dem “Roten Rocco“, der nicht einkauft, sondern klaut. Den verpasst man lieber einem Konkurrenten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Favoriten / Donkey Derby

Walter Müllers Spielewerkstatt / Franjos

1989

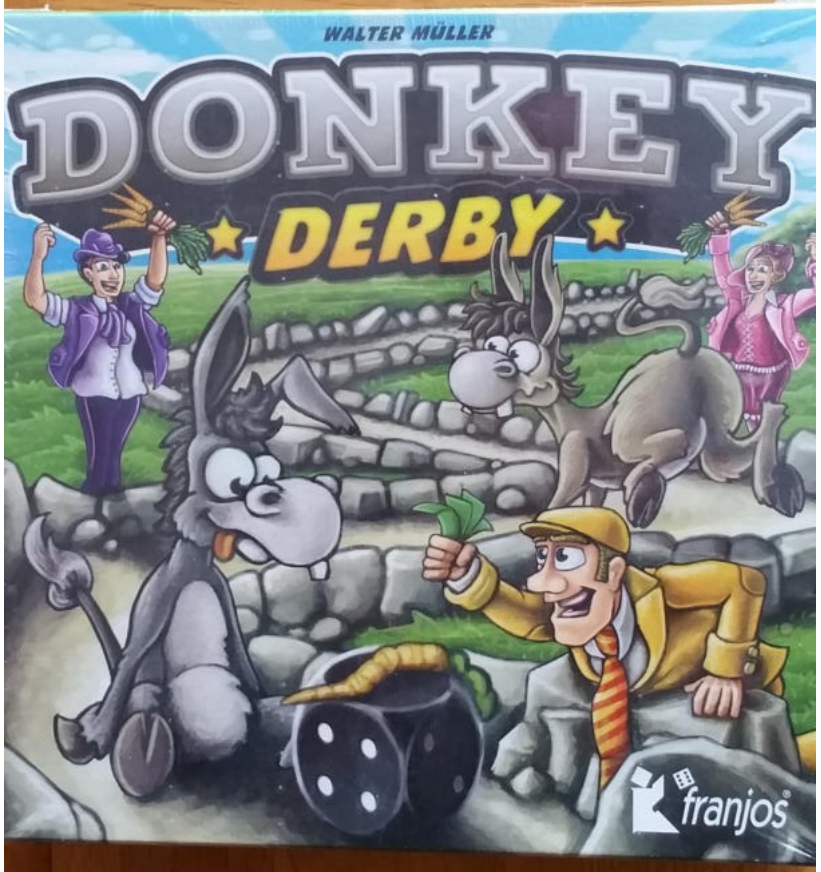
Autor: Walter Müller

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Wettrennspiel mit Wetten / früh wetten, um so höher der Gewinn

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens


WALTER MÜLLER
DONKEY
DERBY
franjos

Favoriten

Es sind 5 Pferde im Spiel. Im Lauf des Spiels können die Spieler auf die Pferde Wetten. Die Gewinne sind umso größer wenn ich früher als andere die richtige Vorhersage treffe, wer denn wohl Erster, Zweiter oder Dritter wird.

Ein Spieler, der an der Reihe ist kann eine Wette tätigen oder darauf verzichten. Anschließend würfelt er 5mal. Nach jeden Wurf bewegt er ein Pferd seiner Wahl um die gewürfelte Augenzahl. Er darf in seinem Zug keines der Pferde doppelt bewegen, so dass nach 5 Würfelwürfen alle 5 Pferde vorwärts gezogen wurden.

Um sicherzustellen, dass ein Doppelzug vermieden wird, wechseln die Pferde bei ihrem Zug die Bahn. Es gibt nur die Innen- und die Außenbahn.

Es bringt am Ende mehr Punkte als Erster die richtige Vorhersage zu machen welches Pferd Zweiter wird, als Zweiter das Erste Pferd vorherzusagen.
Deshalb sollte man nicht zu lange mit dem Platzieren der Wetten warten, zumal man nur eine Wette pro Runde tätigen kann.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Mitternachtsparty

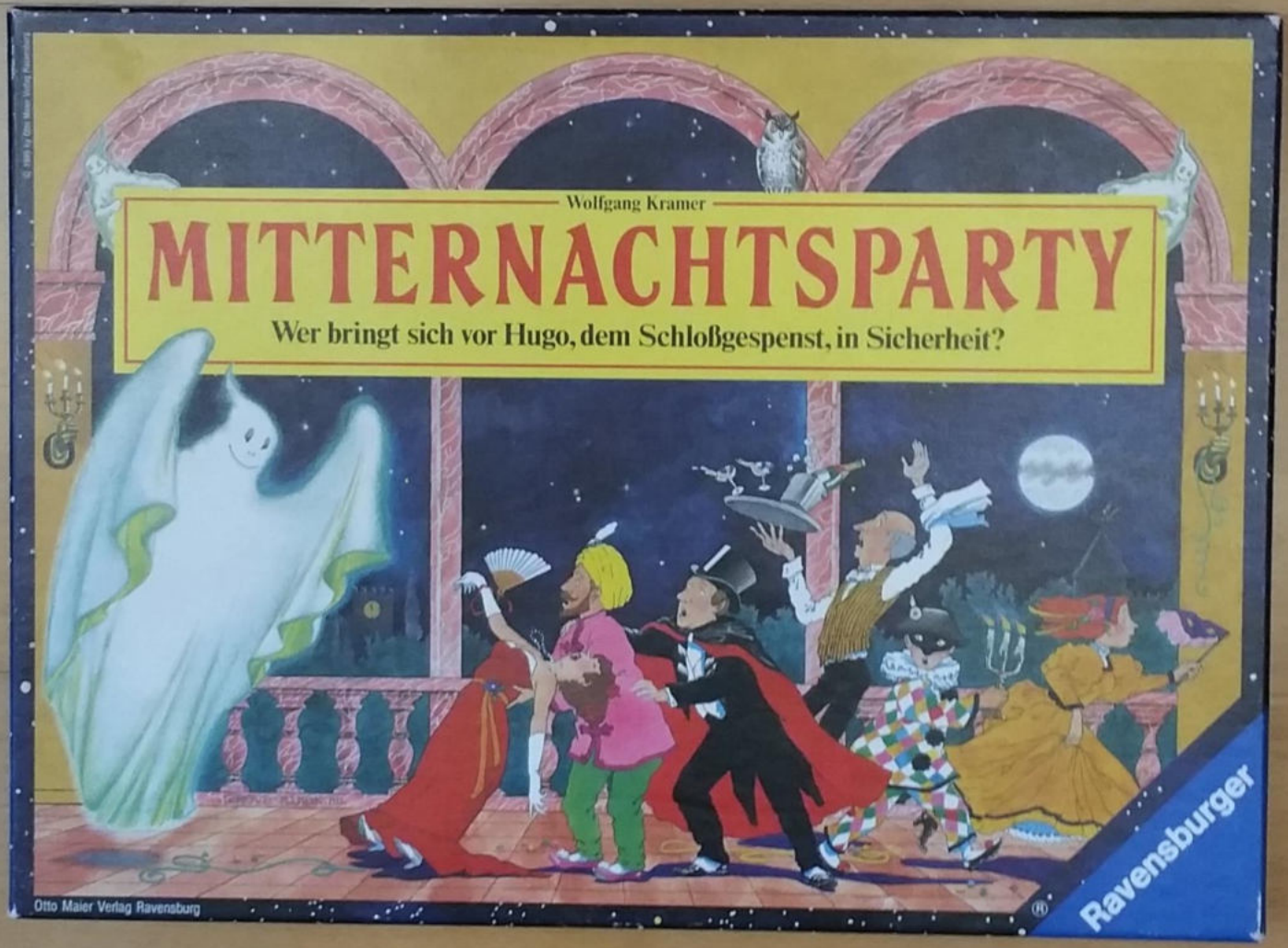
Ravensburger | 1989

Autor: Wolfgang Kramer

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Laufspiel / Geist “Hugo“ jagt die Spielfiguren


Wolfgang Kramer
MITTERNACHTSPARTY
Wer bringt sich vor Hugo, dem Schloßgespenst, in Sicherheit?
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Mitternachtsparty

Bei dem Spiel geht es darum, sich vor dem Geist “Hugo“, der um Mitternacht auftaucht, in freie Räume des Schlosses zu flüchten. Im laufe des Spiels werden diese immer knapper, da sich hier schon andere versteckt haben.

Wird man von “Hugo“ erwischt wird man in den Schlosskeller verbannt.
Auf dem Würfel ist “Hugo“ zweimal vorhanden, und jedes Mal läuft Hugo 2 Felder vor, wenn dieses Symbol gewürfelt wird.
Schlimm daran ist, dass man in dieser Runde dann seine eigene Figur nicht ziehen kann und “Hugo“ einem auf den Pelz rückt, schneller als einem lieb sein kann.

Ein von der Dauer her ein kurzes Spiel mit einem spannenden Ärger- und Schadensfreudepotential.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Bluff

F.X. Schmid | 1993

Autor: Richard Borg

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Bluffspiel / Steigerungsspiel

RICHARD BORG
DAS HEISSE SPIEL FÜR COOLE KÖPFE
BLUFF
Ich spiel das Spiel des Jahres!
FX SCHMID

Bluff

Es handelt sich um eine Übernahme aus dem amerikanischen Markt. Dort hieß das Spiel “Liars Dice“ und war in den letzten Jahren in Insider-Kreisen ein gern und oft gespieltes Spiel, entweder zu Beginn eines Spieleabends oder zum Abschluss als kurzweiliger Absacker.
Das Spiel hat Ähnlichkeit mit dem in Deutschland bekannten Würfelspiel “Lügen“.

Jeder Spieler hat einen Becher mit 5 Würfeln. Die Würfel zeigen die Zahlen 1 bis 5 und einen Stern-Joker. Alle Spieler halten ihren Würfelwurf vor den anderen geheim. Reihum müssen die Spieler jetzt eine sich steigernde Behauptung aufstellen wie oft eine Zahl (einschließlich der Joker) wohl vorkommt. Das Gebot wird auf einem Spielplan mit einer aufsteigender Reihe der Gebote angezeigt (4x5 ist besser als 4x2 aber 5x1 ist besser 4x5).
Sonderfall: Man kann auch ein Gebot auf die Anzahl der gewürfelten Stern-Joker abgeben.
Wichtig: Man muss nicht steigern, stattdessen kann man das letzte Gebot anzweifeln.
Dann werden alle Becher aufgedeckt und die wahre Anzahl ermittelt.
Lag der Zweifler richtig, muss der Spieler, der das letzte Gebot abgegeben hat , Würfel abgeben, und zwar so viele wie die Differenz zwischen seinem Gebot und dem wahren Ergebnis beträgt.
Wer irgendwann die Differenz nicht zahlen kann scheidet aus.
Wer als letzter Übrig bleibt ist der Gewinner.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Heckmeck am Bratwurmeck

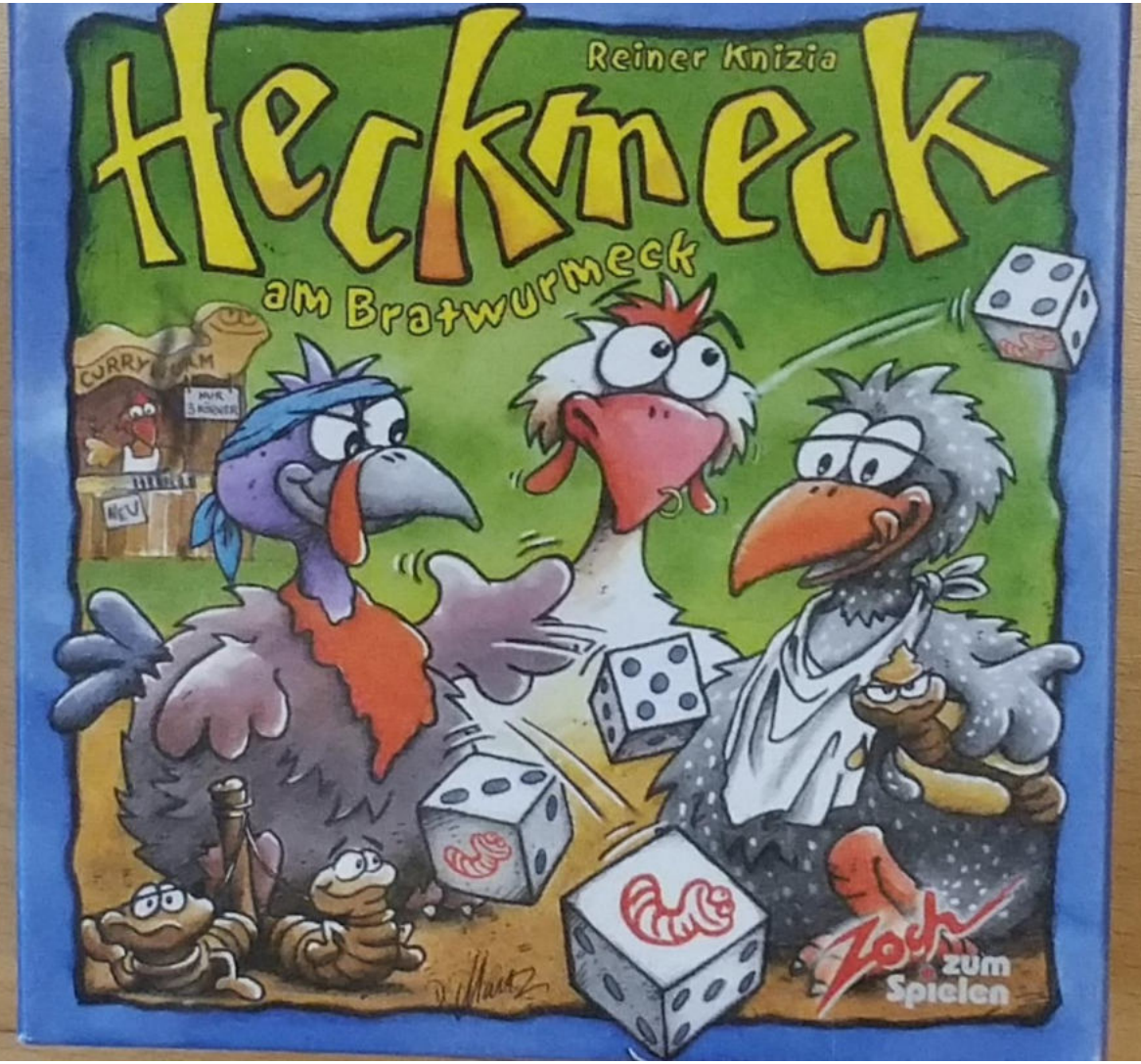
Zoch | 2005

Autor: Reiner Knizia

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Interaktives Zielzahlwürfeln


Reiner Knizia
Heckmeck
am Bratwurmeck
Zoch
zum Spielen

Heckmeck am Bratwurmeck

„Heckmeck am Bratwurmeck“ (Zoch / 2-7 Spieler / ab 8 Jahren / 30 Minuten / 10 Euro)
Sie haben 6 Würfel und maximal 6 Würfe und versuchen eine möglichst hohe Summe zu werfen. Das ist das Grundprinzip.
Aber das wäre ja wohl etwas wenig, da braucht es noch ein paar Schlenker bis zu einem guten Spiel. Und diese Schlenker sehen in diesem Fall folgendermaßen aus:
Man lege 16 Zielsteine mit den Werten 21-36 auf dem Tisch aus. Das können Sie ohne Probleme tun, da 16 Specksteine mit diesen Zahlen und zusätzlich noch 1-4 Bratwürmern verziert - dies ist dem netten Spieltitel geschuldet - dem Spiel beiliegen. Der nächste Schlenker ist die auf dem Würfel abhanden gekommene 6, die durch einen Bratwurm ersetzt wurde. Und dann sind da noch die Regelvorgaben für das Würfeln.
Pro Wurf darf nur eine Zahlenart herausgelegt werden oder ein oder mehrere Bratwürmer. Günstig ist es natürlich hohe Zahlen mehrfach geworfen zu haben um sie am Stück rauszulegen, zum Beispiel 3 Vieren = 12 Punkte.
In späteren Würfen geworfene Vieren können allerdings nicht mehr dazugelegt werden.
Die erwürfelte Summe zählt nur, wenn mindestens ein Bratwurm gewürfelt wurde, sonst war die ganze hohe Würfelkunst vergeblich. Jeder geworfene Bratwurm bringt 5 Punkte.
Den Stein mit der erwürfelten Summe erhält man und legt ihn vor sich ab. Den nächsten packt man drauf und bildet einen Turm. Würfele ich ein Ergebnis, dass bei einem Mitspieler oben auf seinem Turm liegt, darf ich mir diesen Stein aneignen. Aber warte, Rache ich süß. Wenn es einem nicht gelingt, die niedrigste der offen ausliegenden Zahlen (Tisch und Turmsteine) zu würfeln, muss man seinen obersten Turmstein zurück auf den Tisch legen, dafür wird der höchste ausliegende Tischstein aus dem Spiel genommen. Wenn der letzte Tischstein einen Besitzer gefunden hat, endet das Spiel. Es gewinnt wer mit seinen erwürfelten Steinen die meisten Bratwürmer sammeln konnte.
Durch diese Schlenker wurde aus der einfachen Grundidee ein schönes Würfelspiel.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Verflixxt

Ravensburger

2005

Autor: Wolfgang Kramer / Michael Kiesling

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Interaktives Zielzahlwürfeln

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

VERFLIXXT!

Doch wer zuletzt lacht,
lacht am besten!

Ravensburger

Verflixxt

„Verflixxt“ (Ravensburger / 2 – 6 Spieler / ab 8 Jahren / 30 Minuten / 20 Euro)
Schon mehr ein reines Würfelspiel als Manila.
Es gilt 3 eigene Spielfiguren über einen Parcour von 32 Wegeplättchen zu führen, die zu Beginn ausgelegt werden.
Hier kann man sich an die Vorgabe der Spielanleitung halten, oder aber die Plättchen nach Gutdünken auslegen.
32 Plättchen, je 3 Figuren, da fehlt doch noch was; ja richtig, der Würfel und den gibt es auch nur einmal.
Wenn man an die Reihe kommt, wirft man ihn, und setzt eine seiner 3 Figuren um die geworfene Zahl vor.
Die Figur landet dann auf einem Plättchen. Es gibt Plusplättchen (8), Minusplättchen (18) und Glücksplättchen. Auf den Glücksplättchen steht zu Spielbeginn auch immer ein Wachposten. Diese Wachposten können von allen anstatt einer eigenen Figur bewegt werden, aber nur wenn auf dem Plättchen auch mindestens eine Figur eines Spielers steht.
Ziel des Spiels ist es am Ende über die meisten Punkte zu verfügen, also möglichst viele Plusplättchen zu sammeln und möglichst wenig Minusplättchen, oder wenn Minusplättchen dann auch Glücksplättchen, denn ein Glücksplättchen verwandelt ein Minusplättchen in ein Plusplättchen.
Ein Spieler erhält dann ein Plättchen, wenn seine Figur die letzte Figur ist, die das Plättchen verlässt.
Leichte taktische Überlegungen sind noch möglich, aber ob der Würfel meine Überlegungen akzeptiert und umsetzt?

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Würfel-Bingo

Ravensburger

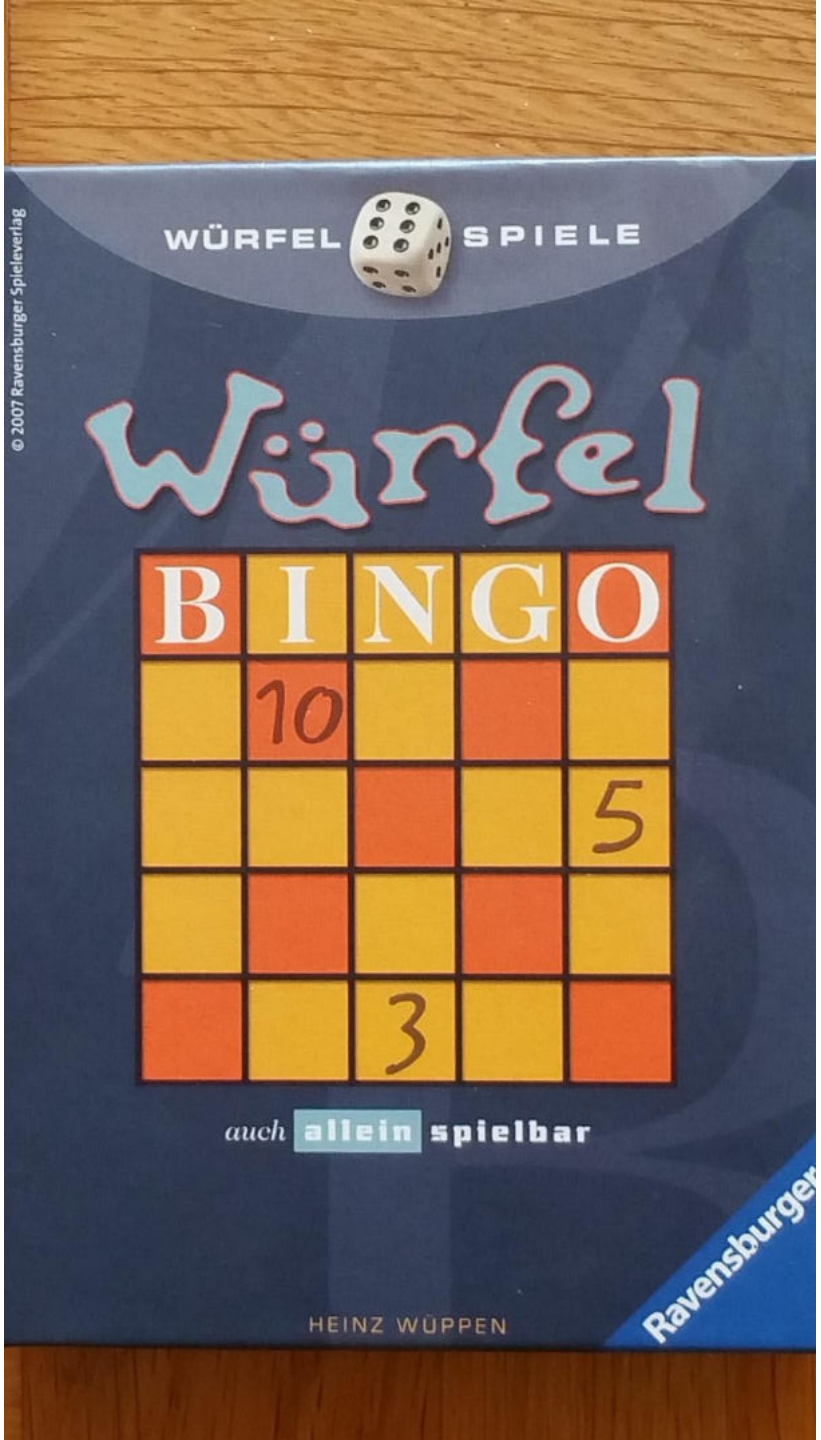
2007

Autor: Heinz Wüppen

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Würfelwurf optimal einsetzen


WÜRFEL SPIELE
© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Würfel
BINGO
10
5
3
auch allein spielbar
HEINZ WÜPPEN
Ravensburger

Würfel Bingo

Über den Preis kann man sich bei Würfelbingo nicht beschweren.

Würfelbingo (Ravensburger / 1-4 Spieler / ab 8 Jahren / 30 Min. / 10 Euro)

Da zudem eine gute Grundidee hinter dem schnell erklärten Spiel steht, ist auch das Preis-Leistungsverhältnis ein sehr gutes.

Die Spieler tragen mit einem Stift auf einem von 25 Feldern eines 5x5 Quadrats eine Zahl ein. Die einzutragende Zahl wird durch einen Wurf mit 2 Würfeln bestimmt. Jeder Spieler entscheidet anhand seiner Strategie, auf welchem Feld er die Zahl einträgt.

Am Ende wird jede 5er-Zeile, Spalte und die beider Diagonalen gewertet. Wer bei den 12 Wertungen in der Summe die höchsten Werte erzielt gewinnt. Punkte gibt es für Straßen (4,5,6,7,8) und für gleiche Werte (9,9,9,9) in einer Reihe. nicht schlecht ist auch ein „Full House“ (3,3,3,8,8). Die Ergebnisse der Diagonalen zählen doppelt. Das höchste Ergebnis ist eine Straße ohne die Zahl 7. Die Eintragungen lassen sich leicht wieder abwischen, so dass dem sich rasch einstellenden Bedürfnis, das Spiel noch mal spielen zu wollen, nichts im Wege steht.

Lässt sich als Optimierungsspiel auch allein spielen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Lemming-Mafia

Kosmos

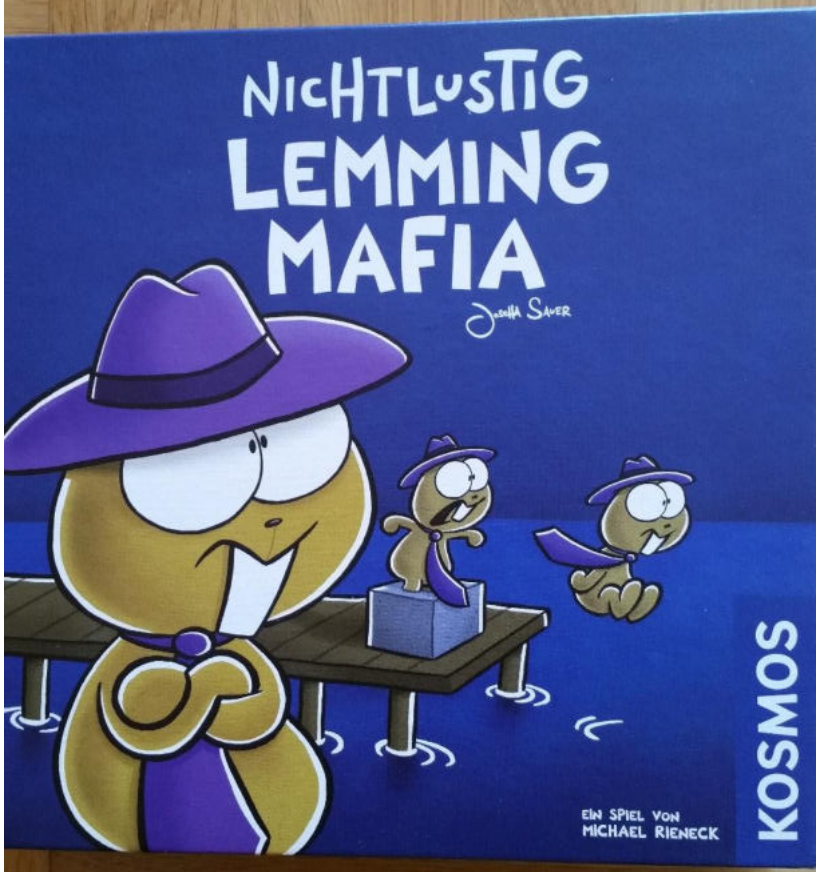
2009

Autor: Michael Rieneck

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Laufspiel / Vorhersagepiel


NICHTLUSTIG
LEMMING
MAFIA
Jacob Sauer
EIN SPIEL VON
MICHAEL RIENECK
KOSMOS

Lemming Mafia

Es gilt vorherzusagen welcher der 6 Lemminge zum “Helden-Lemming“ wird, der es als Erster schafft sich ins Meer zu stürzen. Je später ein Spieler die richtige Vorhersage getroffen hat, umso mehr Punkte gibt es. Punkte gibt es auch für erfüllte Aufträge, von denen es zu Beginn drei gibt, aber das Spiel lebt von der Wette und dem verpassen von Betonklötzen. Wenn ein Lemming drei davon an den Füßen hat, ist es vorbei mit ihm und allen die in ihm den “Helden-Lemming“ vermutet haben.

Wer an die Reihe kommt wirft 2 Farbwürfel und darf dann entscheiden, bei 2 geworfenen Farben, welchen Farb-Lemming er ziehen möchte. Die Lemminge werden immer in den nächsten freien Abschnitt gezogen, der aus mehreren Feldern besteht. Sind die Felder leer hat der Spieler die freie Wahl. Sind es „bedeutsame“ Felder, muss die Anweisung befolgt werden (Betonklotz verpassen oder entfernen, noch mal ziehen per Würfelwurf (1-6), Erlaubnis eine geheime Vorhersage zu machen.

Lemminge die in Führung liegen aber früh gewettet wurden, stehen in der Gefahr kaum noch gezogen zu werden und mit Betonklötzen versehen zu werden.

Haltet Dich mit dem Wetten zurück, aber nicht zu lange, denn ist der letzte Lemming am letzten Wett-Feld vorbeigezogen worden, wars das mit dem Wetten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Level X

Nürnberger Spielkarten | 2010

Autor: Stefan Risthaus

Würfelspiel

Gebrauchsspiel

Gegner rauswerfen / Punkte sammeln

Stefan Risthaus
LEVEL X
EASYPLAY
Schmidt

Level X

Das **„Gebrauchsspiel des Jahres 2010“** ist für mich

Level X (Schmidt Spiele / 2-4 Spieler / ab 8 Jahre / 20 Minuten / 15 Euro)

Wer dran ist wirft 4 Würfel und verteilt einzelne Zahlen oder aufsummierte Zahlen auf die Zahlen 5 bis 10.
Die Anzahl der Felder hinter diesen Zahlen ist verschieden groß, zB. 4 Felder bei der 5 und nur 2 Felder bei der 10.
Wer das letzte Feld erreicht erhält einen Chip im Wert der Zahl dieser Reihe, also 10 Punkte bei der 10. Stehe ich, wenn ich wieder an der Reihe bin, immer noch auf dem Feld kassiere ich erneut. Auf den Feldern dürfen mehrere Figuren stehen nur nicht auf dem letzen Feld. Hier wird rausgeworfen. Der Spieler erhält seine Figur zurück.
Schnelles Spiel mit gutem Ärgerfaktor.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Vegas

Ravensburger / Alea

2012

Rüdiger Dorn

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Würfelwurfabhängiges Personaleinsatzspiel

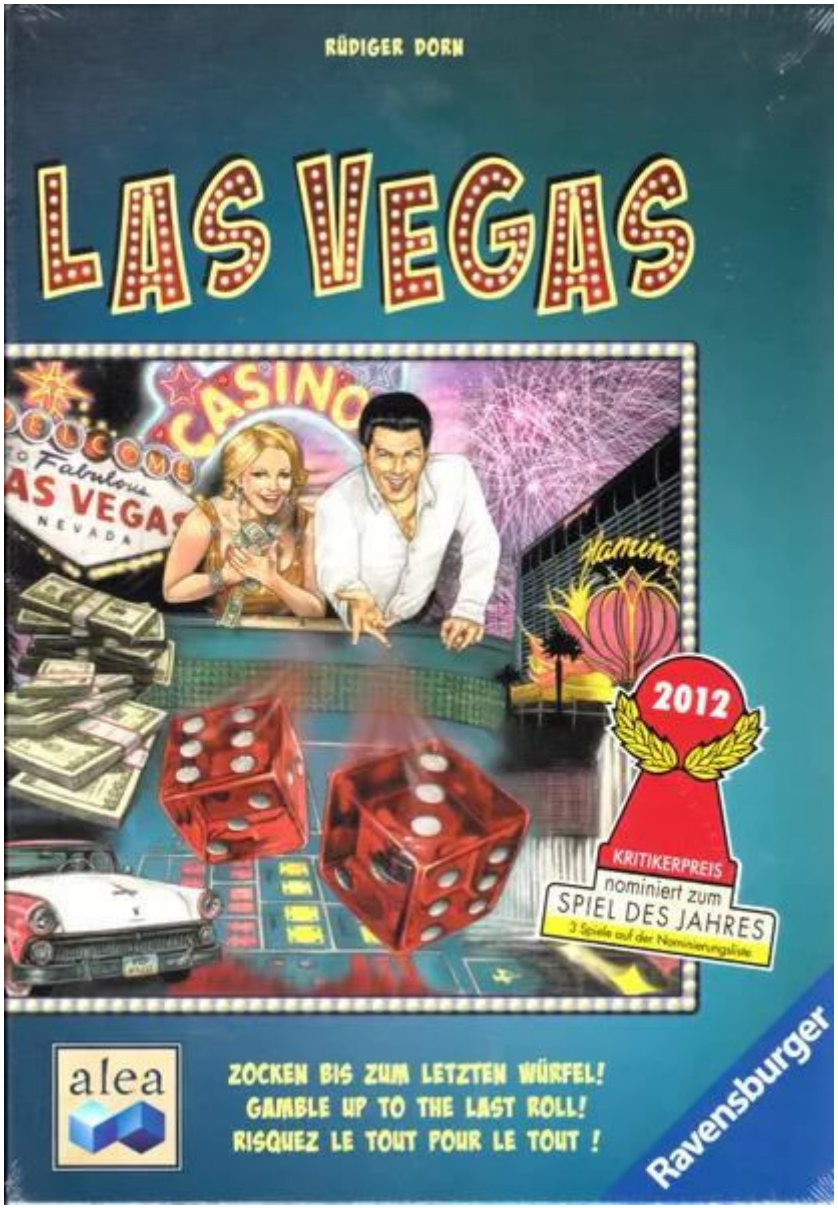
RÜDIGER DORN

VEGAS

alea

ZOCKEN BIS ZUM LETZTEN WÜRFEL!
GAMBLE UP TO THE LAST ROLL!
RISQUEZ LE TOUT POUR LE TOUT !

Ravensburger



Der Titel wurde in Vegas geändert

Vegas

Vegas (Alea / 2-5 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)
war unter den letzten drei Anwärtern auf den Titel „Spiel des Jahres“ und dies berechtigterweise.
Das breite Publikum wird lieber „Vegas“ als „Kingdom Builder“ spielen, weil es schneller erklärt und kurzweiliger ist.
In 6 Casinos (neben dem Namen mit einer Zahl von 1-6 versehen) gilt es Geld abzusahnen. Es werden Beträge von 50.000 bis 130.000 ausgelobt. In der Regel liegen 1 bis 3 Banknoten pro Casino aus. Der Wert einer Banknote schwankt zwischen 10.000 bis 90.000 Dollar.
Jeder Spieler hat 8 Würfel. Nach jedem Wurf darf er sich für eine der gewürfelten Zahlen entscheiden und muss alle Würfel mit dieser Zahl in dem Casino ablegen, dass unter dieser Zahl firmiert. Wer am Ende am meisten Würfel im Casino hat, hat den ersten Zugriff, der oftmals, wenn nur eine Banknote ausliegt, auch schon der letzte Zugriff ist.
Natürlich gilt auch in diesem Spiel die schon aus anderen Spielen bekannte, Schadenfreude stiftende, Regel, dass bei Gleichstand keiner der Betroffenen kassiert, sondern der Nächstbeste.
Am Ende, wie könnte es in Las Vegas anders sein, ist King, wer über die meiste Kohle verfügt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Cuatro (später: Castro)

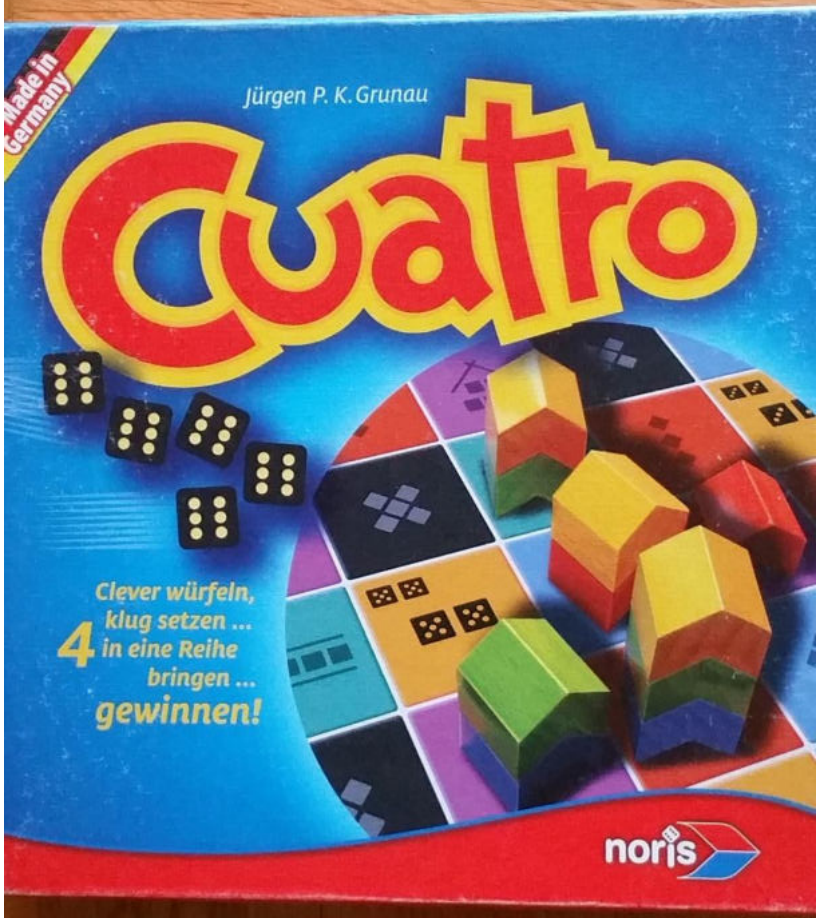
Noris | 2013

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kombinationen würfeln / Flächen besetzen


Made in Germany
Jürgen P. K. Grunau
Cuatro
Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe
bringen ...
gewinnen!
noris

Cuatro

„Cuatro“ (Noris Spiele / 2-4 Spieler / 2-4 Spieler / ab 7 Jahre / 20 Minuten / 23 Euro)
verbindet „Yatzy“ mit dem Element „4 in einer Reihe“.
Wer an der Reihe ist, hat 5 Würfe zur Verfügung, um eine der folgenden Würfelkombinationen (Zwilling, Drilling, Vierling, Fünfling (Yatzy), Straße oder Full House) zu schaffen. Gelingt dies, kann man eines seiner 15 zur Verfügung stehenden Holzhäuser auf einem leeren Spielplanfeld, das diese Würfelkombination zeigt, stellen. Während der Würfelversuche dürfen passende Würfel herausgelegt werden.
Wenn ein anderer Spieler meint, er müsse in Besitz dieses Feldes kommen, muss er die Aufgabe spätestens nach vier Würfen erfüllt haben. Also, und das macht das Ganze zu einem sehr interaktiven und spannenden Ärgerspiel, man darf andere Häuser überbauen. Aber je höher man bauen möchte, umso schwerer ist es, dieses Ziel zu erreichen, da einem immer weniger Würfe zur Verfügung stehen. Ab Höhe 5 ist Schluss, sonst hätte es Ärger mit dem Bundesluftfahrtamt gegeben.
Das Spiel endet spätestens nach 15 Runden, was aber nicht so oft vorkommt, da es zwei Siegbedingen gibt, die das Spiel vorzeitig beenden. Zum einen gewinnt, wer es schafft auf vier nebeneinander liegenden Felder sein Haus als oberstes zu platzieren, dies sowohl in waagerechter Reihe als auch senkrecht oder diagonal, oder wer es schafft auf jedem der drei „Yatzy“-Felder ein Haus zu bauen. Da man zu Anfang des Spiels 5 Würfelversuche hat, kommen Fünflinge („Yatzy“) in angemessener Zahl vor, so dass man sich auch dieses Ziel vornehmen kann, um zu gewinnen. Gibt es keinen vorzeitigen Sieger, gewinnt, wer auf seinen Feldern (eigenes Haus ist das oberste Haus) in Summe über die meisten Häuser verfügt.
Wegen der bekannten Mechanismen ist „Cuatro“ schnell erklärt. Die Spielzeit (15-20 Minuten) ist für Gelegenheitsspieler akzeptabel und lässt schnell den Wunsch nach einem Revanche-Spiel aufkommen.
Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt allemal, da zum kurzweiligen, spannenden Spielvergnügen auch das schöne Spielmaterial aus Holz beiträgt, sowie der fast sich selbst erklärende Spielplan. Die Holzhäuser üben große Anziehungskraft auf Kinder aus, die mit den 60 Holzhäusern gerne bauen, nicht nur, aber vorrangig Türme bis zum umfallen.
Mithin ein in jeder Hinsicht schönes Spiel für die ganze Familie.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Quixx

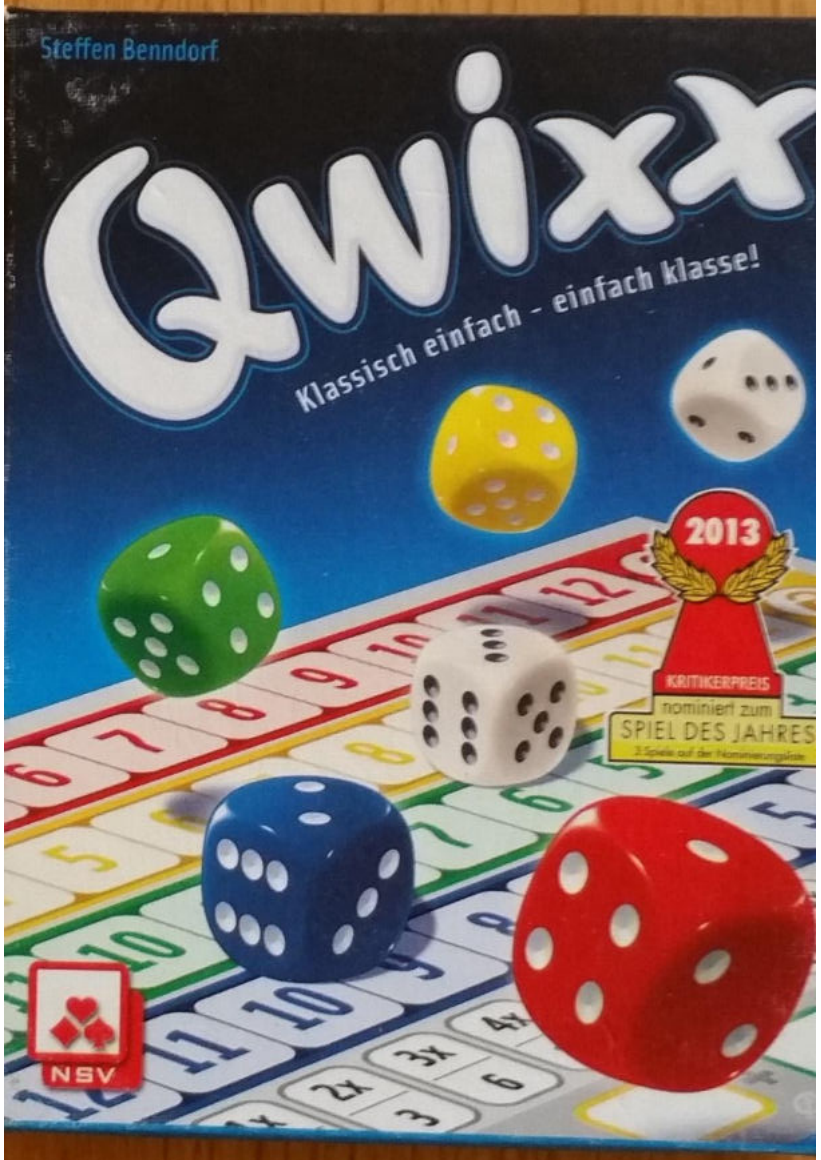
Nürnberger Spielkarten | 2013

Autor: Steffen Benndorf

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Sequenzen bilden / Optimierung


Steffen Benndorf
Qwixx
Klassisch einfach - einfach klasse!
2013
KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
NSV

Qwixx

„Qwixx“ (Nürnberger Spielkarten / 2-5 Spieler / ab 8 Jahre /15 Minuten / 10 Euro)
6 Würfel (2 weiße, je einer in rot, grün, blau und gelb) und ein Anschreibeblock, das reicht für kurzweiligen Spielspaß. Auf dem Block sind 4 Reihen in den Farben rot, gelb, grün und blau zu sehen. Rot und gelb mit den Zahlen 2-12 und grün und blau mit den Zahlen 12- 2. Wer an der Reihe ist würfelt. Dann gilt das Ergebnis der beiden weißen Würfel für alle.
Wem diese Summe passt, kann sie bei einer beliebigen Farbe ankreuzen, wobei als zentrale Regel zu beachten ist, dass jeweils von links beginnend das nächste Kreuz nur wieder links vom letzten Kreuz in dieser Reihe gesetzt werden kann. Zu Beginn sind also große oder kleine Zahlen erwünscht. Das Ergebnis der weißen Würfel kann, muss aber nicht, eingetragen werden. Der einzige, der in einer Runde ein Ergebnis einzutragen hat, ist der würfelnde Spieler. Wenn ihm das Ergebnis der weißen Würfel nicht gefällt, kann er die Zahl eines weißen Würfels mit der eines der Farbwürfel kombinieren, um auf diese Weise ein ihm passendes Ergebnis zu haben. Wenn sowohl die weißen Würfel als auch der Mix aus Weiß und beliebiger Farbe für ihn stimmig sind, darf der würfelnde Spieler auch zwei Zahlen auf dem Block ankreuzen. Je mehr zahlen in einer Reihe angekreuzt werden können, umso mehr Punkte gibt es am Ende.
Passen die Zahlen gar nicht, kann man aussetzen, was aber 5 Strafpunkte einbringt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Noch mal

Schmidt Spiele

2016

Autor: Markus + Inka Brand

Würfelgesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Flächen besetzen / Ziele schneller erreichen

KLEIN
&FEIN
Inka & Markus Brand
NOCH MAL!
Bei einer Partie bleibt's nie
Schmidt

Noch Mal

Die Würfelergebnisse werden auf einem Blatt von einem Spezial-Notizblock no-tiert. Auf diesem gibt es 7x15 quadratische Felder in 5 Farben. In jeder Farbe gibt es die Flächengröße 1-2-3-4-5-6 zusammenhängende Quadrate je einmal.
Gespielt wird mit 3 Farbwürfeln (5 Fab./1 Joker) und 3 Zahlenwürfel (1-5/1 Joker).
Zunächst bildet der würfelnde Spieler eine Kombination aus Zahl- und Farbwürfel und kreuzt dieses Ergebnis auf seinem Block an, z.B. Rot 3. Er darf dann 3 zusammenhängende blaue Felder ankreuzen. Ausgangspunkt muss ein Feld der mittleren Reihe sein. Weitere Kreuze müssen mindestens waagerecht oder senkrecht an ein Feld angrenzen, das schon mit einem Kreuz versehen ist.
Seine beiden genutzten Würfel nimmt er bei Seite. Allen anderen Spielern stehen dann nur noch 4 Würfel zur Verfügung , um eine Kombination zu bilden, mit der sie Felder ankreuzen können. Maximal 8mal können gewürfelte Joker eingesetzt werden um eine Kombination zu bilden.
Wertung: Jede vollständige Spalte (7Felder) bringt Punkte. Wer eine Spalte als Erster füllt erhält einen Punkt mehr. Wer als Erster alle 21 Felder einer Farbe angekreuzt hat erhält 2 Punkte mehr als alle anderen, denen dies noch gelingt. 12 Felder sind mit Sternen versehen. Jedes nicht angekreuzte Sternfeld bringt 2 Minuspunkte. 2 Pluspunkte gibt es für jeden nicht genutzten Joker. Das Spiel endet wenn es einem ersten Spieler gelingt bei 2 Farben alle 21 Felder anzukreuzen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Cluedo

Parker | 1949 ?

Autor: Anthony E. Pratt

Würfelgesteuertes Spiel

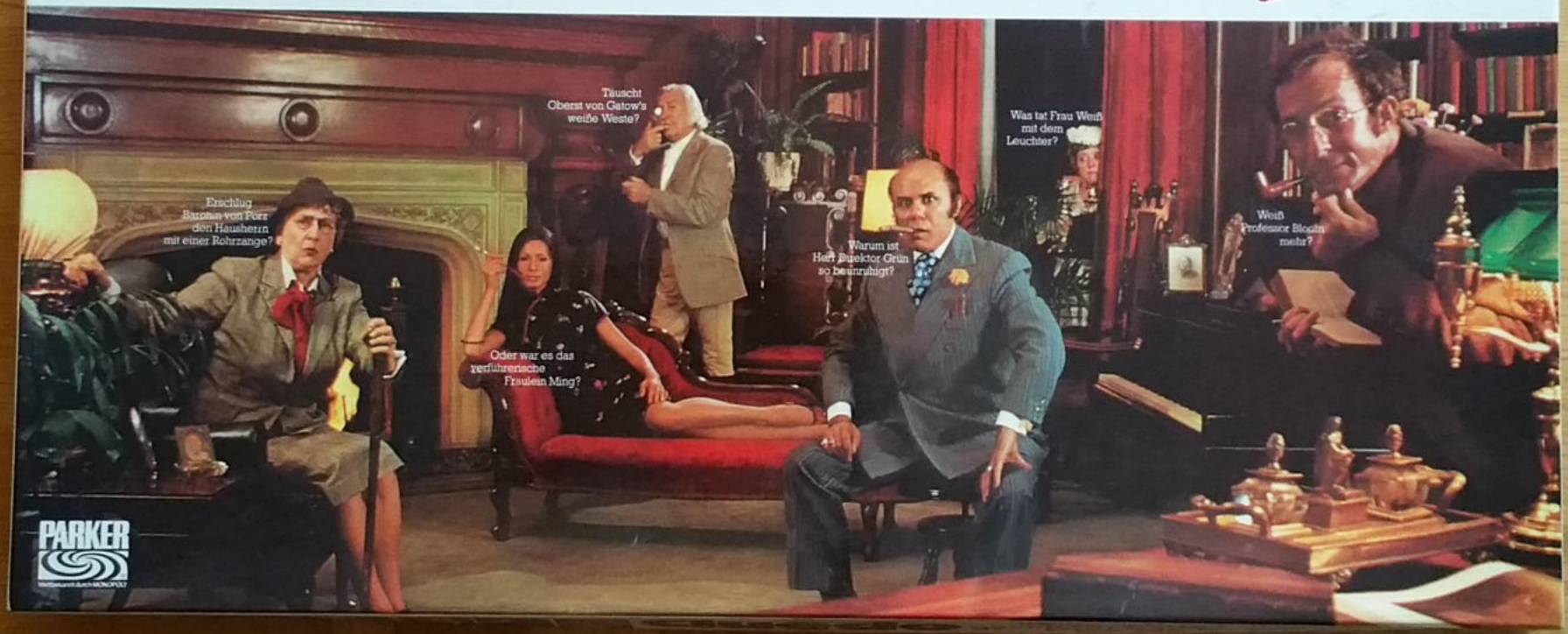
Herausforderungsspiel / mittel

Deduktionsspiel / logisches Schlussfolgern

Cluedo

Was geschah mit Graf Eutin?

Einem Verbrechen auf der Spur.



Cluedo

Wer (6 mögliche Täter) hat wo (6 mögliche Tatorte) und wie (6 mögliche Werkzeuge) Graf Eutin ermordet. Diese Frage gilt es in diesem logisch deduktiven Krimi-Spiel zu beantworten.
Zu Beginn werden 3 verdeckte Stapel Täter/Räume/Werkzeuge a 6 Karten gebildet. Die jeweils obersten Karten kommen in ein Etui.
Die restlichen Karten werden gemischt, verteilt und verdeckt auf die Hand genommen.
Wer an der Reihe ist würfelt und bewegt seine Figur durchs haus. Kommt er in einen Raum, darf er einen Verdacht aussprechen, in den diesem Raum vorkommen muss, z.B.: Im Speisezimmer war es Frau Weiß mit dem Leuchter.
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss, wenn er eine der 3 Karten auf der Hand hat diese verdeckt dem fragenden Spieler zeigen, der dann auf seinem Notizblatt eine Eintragung vornimmt. So geht es weiter, bis jemand einen Verdacht äußert und sich geheim die Lösung anschaut. Lag er richtig hat er gewonnen. Lag er verkehrt endet das Spiel für ihn.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Öl für uns alle

Ravensburger | 1960

Autor: Tord Hasselquist

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Wirtschaftsspiel/ Ölförderung und -handel

Öl
für uns alle
BP
Ravensburger Spiele
Games Jeux Spelen
RAVENSBURGER SPIELE

Öl für uns alle
Ravensburger

Öl für uns alle

Die Spieler versuchen mit Öl ihr Geld zu machen.
Dazu gilt es Ölfelder, eines hat man zu Beginn, zur Förderung zu nutzen, gefördertes Öl mit Hilfe eines Tankers, der je nach Größe 50.000 oder 100.000 Einheiten verschiffen kann, vom Förderland in Zielhäfen zu bringen, um dort einen möglichst guten Preis zu generieren.
Die Tanker bewegen sich auf der Spielplanmitte, der auf einer Weltkarte die tankerrouten zeigt.
Der Spielplan zeigt außerdem einen äußeren Umlauf über den die Spieler ihre Figuren per Würfelwurf bewegen. Manche Felder erlauben die Förderung. Bei anderen kann man versuchen ein neues Ölfeld zu erschließen.
So eine Probebohrung, bei der man den Meißel per Würfelwurf immer tiefer in das Erdreich treibt, muss aber nicht unbedingt erfolgreich sein. Da gilt es dann andernorts nachzulegen, denn ohne weitere Ölquellen wird ihr Ölkonzern nicht reüssieren.
Ereignisfelder auf dem Umlauf sorgen für zusätzliche Spannung.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Win Place & Show

3 M

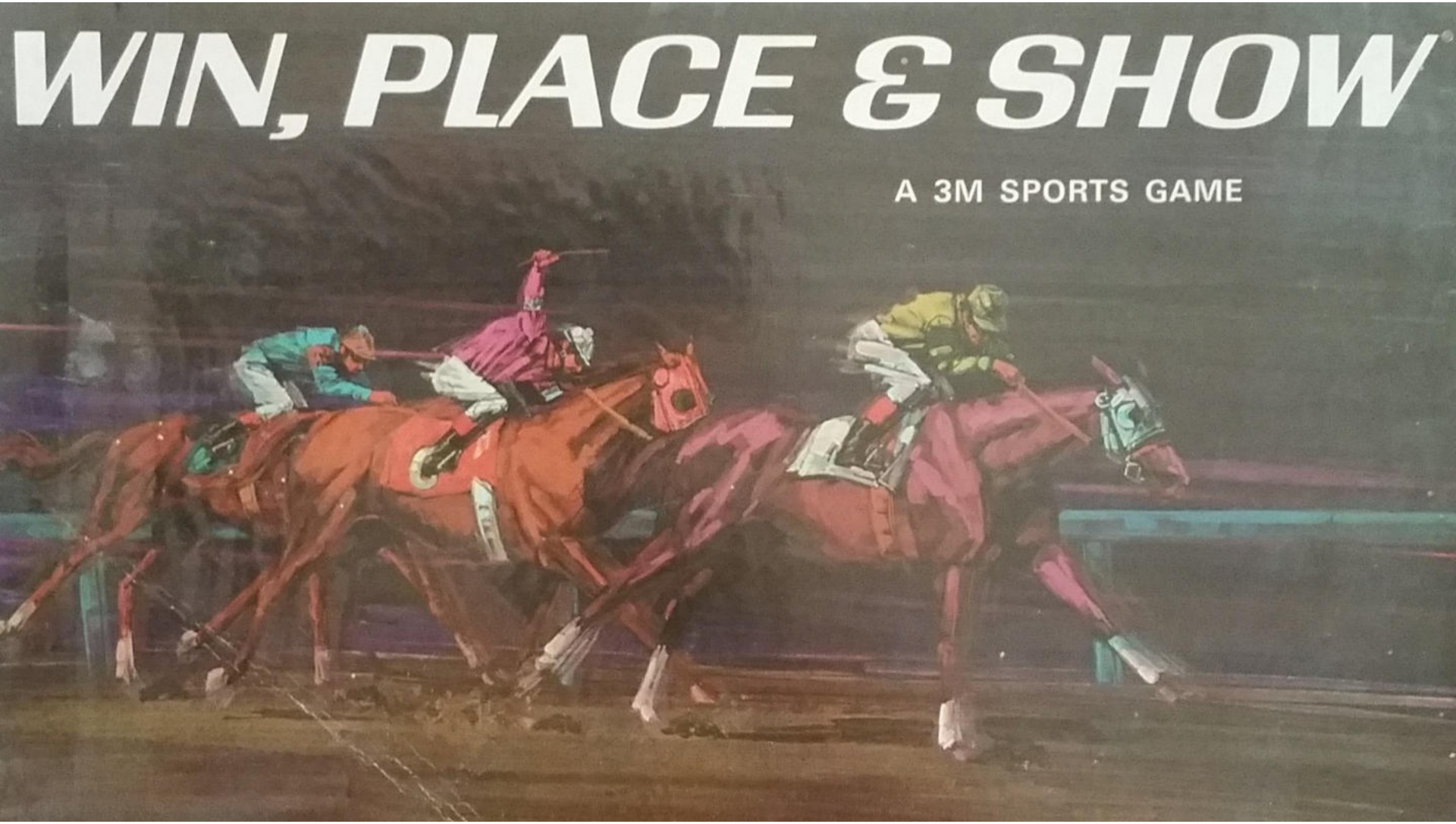
1966

Autoren: Thomas M. Divoll / John B. Reilly

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Pferderennen mit Wetten


WIN, PLACE & SHOW
A 3M SPORTS GAME

Win, Place & Show

Die Spieler ersteigern Pferde und hoffen mit diesen Siegprämien zu kassieren.
Außerdem können sie auf den Ausgang des Rennens Wetten abschließen.
Wer nach 6 Rennen das meiste Geld hat gewinnt.
Die Pferde werden im Rennprogramm zunächst genau vorgestellt. Es ist angegeben, wieviel Felder sie pro Zug vorrücken, da gibt es Schnellstarter (17-12-9-5-3-2) oder Endspurter (4-5-6-8-10-14).
Außerdem entscheidet pro Runde ein Würfelwurf (1-6) über das Grundtempo (Felderzahl die alle Pferde vorrücken). Dieses Grundtempo entscheidet darüber ob Pferde schon nach 5 Zügen das Ziel erreichen, oder die volle Länge gelaufen wird.
Wichtig ist natürlich auch der Reiter. Da gibt es Veteranen, die mit ihren Pferden mehr Spurwechsel schaffen als ein Anfänger.
Wer seinen Zug von einem gekennzeichneten Überholfeld aus startet kann auch in gerader Linie überholen, benötigt keinen Spurwechsel, was besonders in den Kurven wichtig ist, um weite Wege zu vermeiden.
Im Rennprogramm sind auch die für ein Pferd geltenden Wettquoten angegeben.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Point

Hanje Spiele Atelier | 1975

Autor: Hans-Jörg Nürnberger

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Laufspiel (mit Schlusswertung)

1 4
2 3
2 3
1 4
2 3
1 4
2 3
1 4

Point

“Mensch ärgere Dich nicht“ für Fortgeschrittene.

Was ist anders? Die Spielfiguren sind 4 Würfel in der gewählten Farbe. Sie stehen zu Beginn alle mit dem Wert 1 in der Start-Ecke.
Es werden zwei statt ein Würfel geworfen. Die Zahlen können auf 2 Figuren angewandt werden, oder beide Zahlen für eine Figur. Das Start-Eck kann man sowohl mit einer 1 als auch mit einer 6 verlassen. Mit einer gewürfelten 6 darf man, muss es aber nicht, einen seiner Würfel im Wert um 1 erhöhen. Rausgeworfene Würfel behalten ihren Wert und kommen zurück in die Startbox.
Ausnahme: Wird man von einem “Stopper“ (Würfel mit dem Wert 6) rausgeworfen, kommt in den Käfig in der Spielplanmitte. Von dort zurück ins Start-Eck geht es nur mit einem Pasch, bei Wertbeibehaltung, oder einer 6, verbunden mit einer Wertreduzierung auf 1. Es ist erlaubt mehrere Runden zu laufen. Beim Überqueren des eigenen Startfeldes erhöht sich der Wert des Würfels um Eins, oder sackt von 6 auf 1.
Die Zielboxfelder sind mit den Zahlen 1,2,3 und 4 versehen. Sie können nur vom Zielpfeilfeld, direkt vor der Box, genau angewürfelt werden.
Wertung: Eine 4 auf dem Feld 3 bringt 12 Punkte. Gleiche Zahlen im Zielfeld wirken als Multiplikator (3x die 2 auf den Felder 1,2 und 4 = (1x2) + (2x2) + (4x2) x 3 = 42 Punkte.
Beachte: Diese Multiplikator-Wertung gilt nicht für “Stopper“.
Die höchste Wertung erreicht, wer auf den Punkt (Point) genau liefert. Würfel 1 auf Feld 1 Würfel 2 auf Feld 2 / Würfel 3 auf Feld 3 / Würfel 4 auf Feld 4 = 500 Punkte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Dampfross

Bütehorn / Schmidt

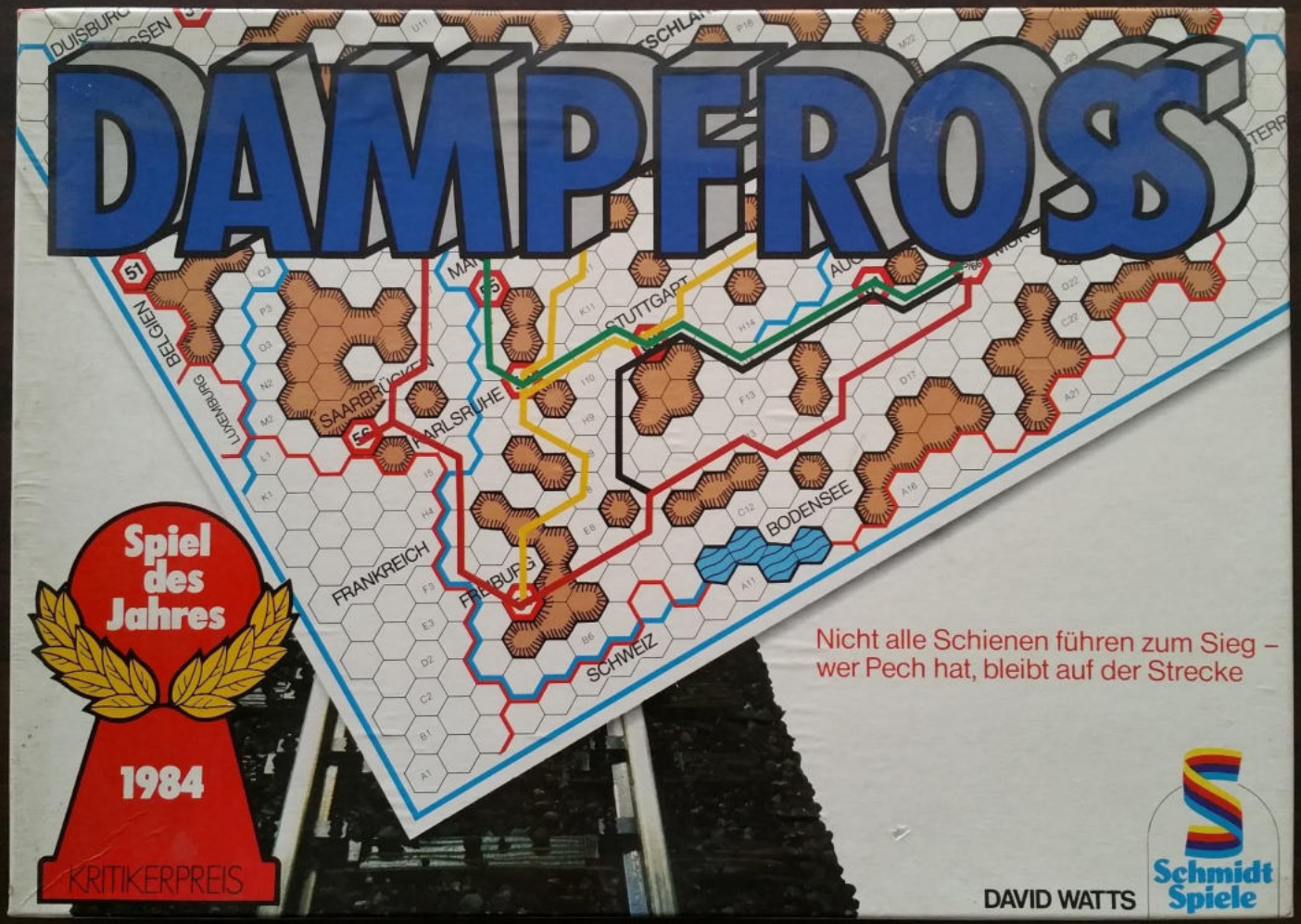
1979/1983

Autor: David Watts

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Eisenbahnlinien bauen und befahren


DAMPFROSS
Spiel des Jahres
1984
KRITIKERPREIS
Nicht alle Schienen führen zum Sieg –
wer Pech hat, bleibt auf der Strecke
DAVID WATTS
Schmidt Spiele
BELGIEN
LUXEMBURG
SAARBRÜCKEN
KARLSRUHE
STUTTGART
FRANKREICH
FREIBURG
SCHWEIZ
BODENSEE

Dampfross

Es gewinnt wer als Erster über einen bestimmten Geldbetrag verfügt.
Geld ergattert man, wenn man schneller als andere Strecken befahren kann um Aufträge zu erfüllen, oder wenn andere von mir gebaute Strecken benutzen.

In einer ersten Phase des Spiels, der Bauphase, bauen Spieler mittels Würfelwurf ein Streckennetz aus, das dann später, wenn alle Städte miteinander verbunden, genutzt wird um Aufträge zu erfüllen. Ob eine Strecke dabei lohnenswert ist, hängt davon ab, wieviel der Strecke ich auf eigenen Schienen fahren kann.
Ist dies nicht der Fall sollte ich darauf verzichten am Rennen teilzunehmen.
Die Aufträge (Rennen) werden ebenfalls über Würfelwurf abgewickelt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Auf Achse

F.X. Schmid | 1986

Autor: Wolfgang Kramer

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Entwicklungsspiel

WOLFGANG KRAMER

AUF ACHSE

DAS SPIEL UM BRUMMIS, FRACHTEN UND MONETEN

Spiel des Jahres

1987

KRITIKERPREIS

FX SCHMID

Auf Achse

Die Spieler bewegen mit einem Würfel ihren LKW durch Mitteleuropa.
Jeder bekommt zu Beginn 3 Aufträge auf die Hand. Im Laufe des Spiels können weitere Aufträge ersteigert werden.
Ein Auftrag gibt an wie viele Waren am Startort aufgeladen werden können, und wie viele Waren am Zielort abgeladen werden. Ebenfalls angegeben ist der Erlös für die Lieferung, sowie die Höhe der 5 Gebote. Das erste Gebot gibt der Spieler links vom Spieler ab, der die Auktion ausgelöst hat. Der “Auslöser“ Hat das letzte Gebot. Zahlt er den preis des bisher höchsten Gebots erhält er den Auftrag.
Es gibt Sonderaktionen (Stau-eine Runde aussetzen / Baustelle-muss umfahren werden; die Baustelle darf ein Spieler versetzen, wenn er eine 1 würfelt).
Gegen Geld kann man einen Anhänger kaufen.
Am Ende gewinnt wer aus seinem Startkapital von 5000 DM am meisten herausholen konnte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Shark

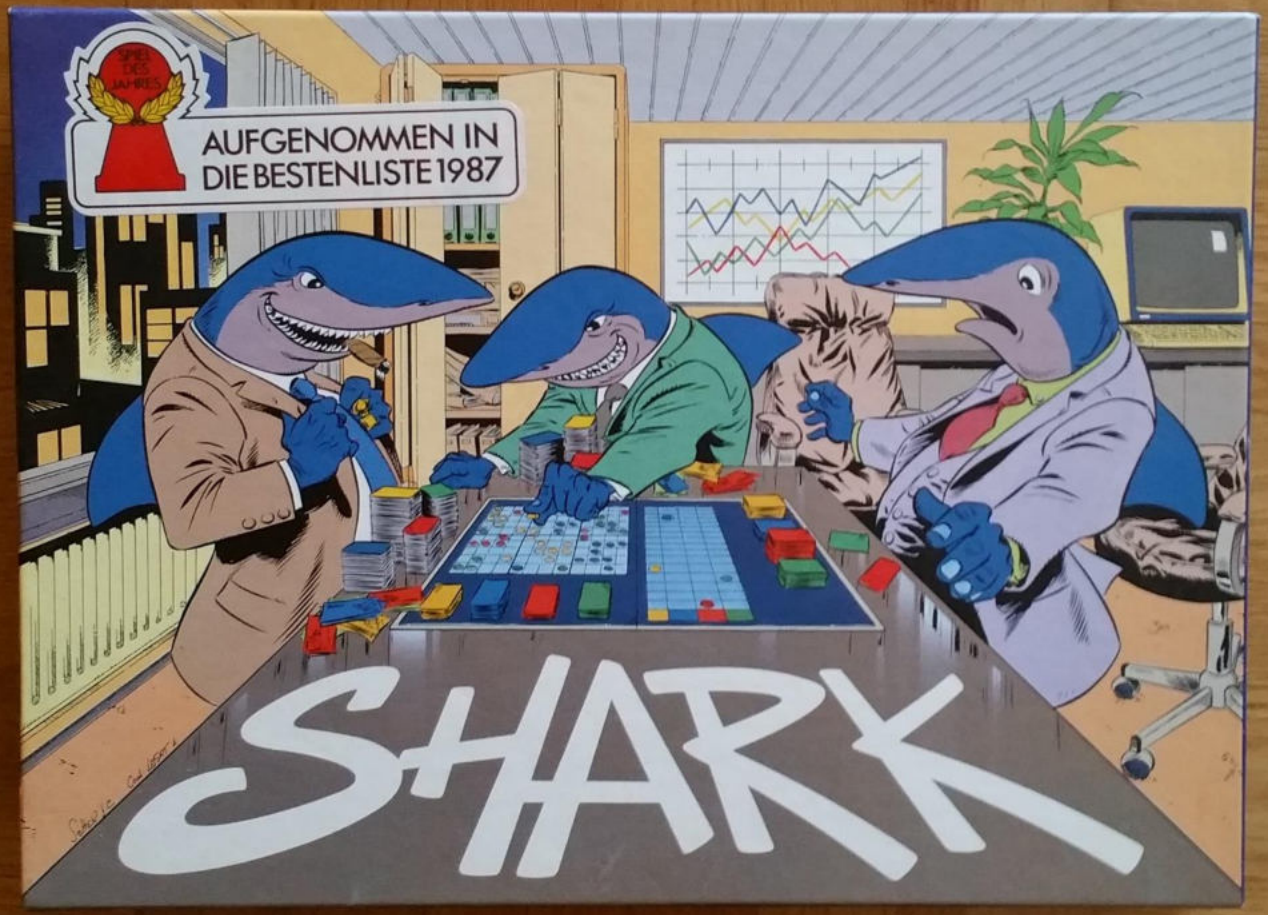
Flying Turtle Games | 1987

Autor: H. Jean Vanaise

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Entwicklungsspiel


SPIEL DES JAHRES
AUFGENOMMEN IN
DIE BESTENLISTE 1987
SHARK

Shark

Würfelglück und Taktik halten sich die Waage bei diesem Spiel, bei dem sich Elemente aus “Aquire“ (größere Unternehmen schlagen Kleinere) sowie Elemente aus Börsenspielen (Kurse steigen und fallen) mischen.
Es gibt 4 Unternehmen. Pro Zug kann ein Spieler 5 Aktien kaufen. Der Aktienverkauf ist unlimitiert.
Per Würfelwurf wird entschieden welches Unternehmen sich in welcher Region einen neuen Standort sichert, dabei ist es Ziel Standorte zusammenzuführen und zu vergrößern, denn erst ab einer Größe von zwei Standorten steigt der Börsenkurs an.
Übernahmen lassen Aktienkurse fallen.

Wer am Ende am meisten Geld hat, gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Um Reifenbreite

Jumbo | 1992

Autor: Rob Bontenbal

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Rennspiel

UM REIFENBREITE
Spiel des Jahres
1992
KRITIKERPREIS
Auf der Jagd nach dem Gelben Trikot
Licenced by Rob Bontenbal
JUMBO

Um Reifenbreite

Die Spieler führen einen Rennstall (4 Fahrer).
Für den Fahrer, der an der Reihe ist werden 2 Würfel geworfen, um deren Augenzahl der Fahrer vorrückt. Alle direkt anschließenden Fahrer können, wenn Sie wollen, genauso viele Felder vorrücken, im Windschatten fahren, oder wenn der Vordermann ein schwaches Tempo, selber zu den Würfeln greifen, wenn sie an der Reihe sind. Spurwechsel (es gibt 4 Spuren) sind erlaubt, wenn das Feld leer ist.
Jeder Spieler verfügt über 14 Energiekarten. Diese kann er vor dem Wurf einsetzen und damit einen Würfel ersetzen. Diese karten haben immer einen Wert von 5 oder 6. Manche sind bestimmten Fahrern des Team zugeordnet, manche können als Joker für alle Fahrer eingesetzt werden.
Außerdem muss ein Spieler die Folgen einer Ereigniskarte (Sturz/Energiekarte zurück auf die Hand) über sich ergehen lassen, wenn er eine 7 würfelt.
Je nach Position in der das Ziel erreicht wird gibt es Punkte. Wer mit seinen 4 Fahrern die höchste Summe erzielt gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Die Siedler von Catan

Kosmos	1995

Autoren: Klaus Teuber

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Entwicklungsspiel

DIE
SIEDLER
VON CATAN
Ein Spiel von
Klaus Teuber
Spiel des Jahres
1995
KRITIKERPREIS
KOSMOS
Spiele-Galerie

Die Siedler von Catan

Der Titel bringt schon zum Ausdruck, dass bei diesem Spiel das Siedeln die Hauptaufgabe der Spieler ist. Das Land, dass es zu besiedeln gilt, ist in jedem Spiel anders, da es zu Beginn des Spiels nach dem Zufallsprinzip aus sechseckigen Kärtchen ausgelegt wird. An Kreuzungspunkten , wo sich 3 Kärtchen treffen, darf gesiedelt werden. Zu Beginn des Spiels darf jeder Spieler schon zwei Siedlungen (Häuser) platzieren. Jede Siedlung berührt 3 Landschaftskärtchen, von denen es 5 verschiedene gibt. Die Kärtchen werden zu Beginn ebenfalls nach dem Zufallsprinzip mit Zahlen von 2 bis 12 versehen.
Ein Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit 2 Würfeln. Die gewürfelte Zahl ist auf dem Plan zweimal vertreten. Jeder Spieler, der über eine Siedlung verfügt, die an eines der beiden erwürfelten Kärtchen angrenzt, erhält das Material, in Form einer Karte, das in dieser Landschaft hergestellt wird (Lehm/Erz/Holz/Wolle/ Getreide). Diese Karten werden gesammelt und untereinander frei getauscht.
Wenn ein Spieelr an der Reihe ist und über eine passende Kartenkombination verfügt, kann er diese eintauschen und dafür eine neue Straße bauen, eine neue Siedlung oder gar eine Stadt gründen, auch kann er eine Entwicklungskarte erwerben, die im Lauf des Spiels Vorteile bringen kann.
Es gewinnt wer als Erster über 10 Gewinnpunkte verfügt, wobei eine Siedlung einen Punkt erbringt, eine Stadt zwei, die längste zusammenhängende Straße zwei und manche Fortschrittskarte einen Punkt.

Das eindeutig Positive ist, dass verschiedene Strategien zum Sieg führen. Wichtig für Sieg oder Niederlage ist die Erstplatzierung der beiden Startsiedlungen. Sie sind so zu platzieren, dass man an alle 5 Rohstoffe harankommt und dies möglichst oft, weshalb man versuchen sollte an Kärtchen zu siedeln, deren Zahl statistisch häufiger gewürfelt wird, also besser 6 und 8 als 2 und 12.

Die statistisch häufige Zahl 7 gehört dem “Räuber“.
Aber wer wissen will, was es mir dem auf sich hat, der muss sich das Spiel schon kaufen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

X-Pasch

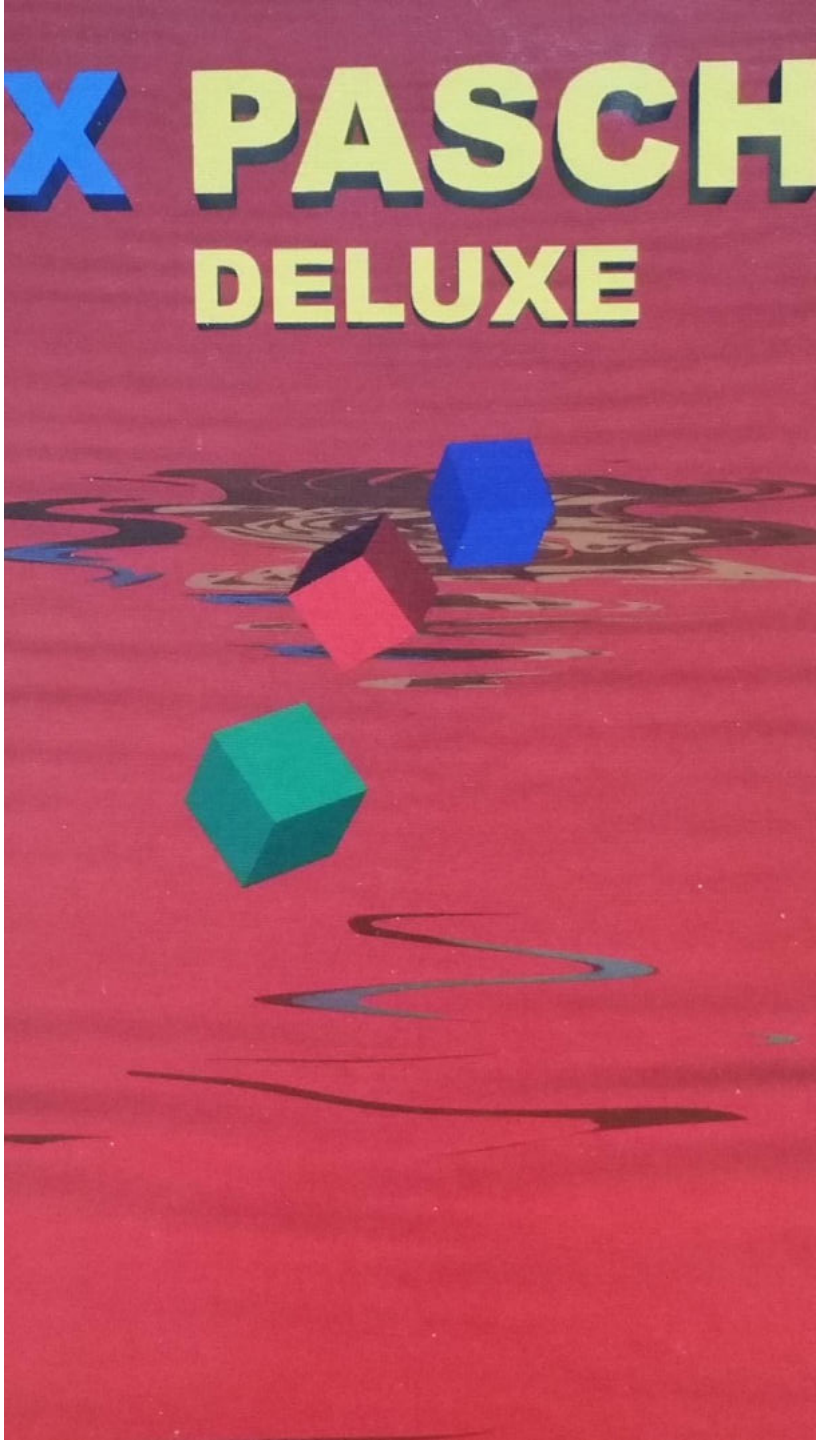
Fanfor | 1996

Autor: Valentin Herman

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Entwicklungsspiel


X PASCH
DELUXE

X-Pasch

“X-Pasch“ ist ein Würfelspiel mit Karten, das thematisch im Wirtschaftsbereich angesiedelt ist. Es geht darum Firmen zu gründen und die Vorstandsmehrheit zu halten.
Um einen Betrieb zu gründen, muss man eine vorgegebene Zahl oder einen vorgegebenen Würfelwurf, zum Beispiel einen Pasch (2 gleiche Zahlen). Steht X-Pasch auf einer Firmenkarte, kann ich mit jedem Pasch die Firma gründen.
Der Spieler, der an die Reihe kommt, wirft mit 3 Würfeln. Das Würfelergebnis versucht er jetzt optimal für sich umzusetzen, in dem er eine Karte aus der Hand ausspielt und damit eine Firma gründet, oder er setzt bei einer eigenen oder fremden Firma Vorstandsmitglieder ein, mit dem Ziel die Mehrheit zu verteidigen oder zu übernehmen.

Immer wenn ich an die Reihe komme, erhalte ich für die Firmen, in denen ich die meisten Mitglieder im Vorstand habe, Punkte gutgeschrieben. Wieviel Punkte ich für eine Firma erhalte, richtet sich nach der Schwierigkeit diese zu gründen.
In der wertung zurückliegende Spieler haben die Möglichkeit, nach vorheriger Ankündigung, Konkurswürfe durchzuführen. Wenn sie die Passende Zahl werfen, wird die betroffene Firma aus dem Spiel entfernt. Wer zuerst 120 Punkte vorweisen gewinnt.

Insgesamt eine gute, interessant zu spielende Mischung aus Glück und Überlegung.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Manila

Zoch | 2005

Autor: Franz-Benno Delonge

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Zockerspiel / Wahrscheinlichkeiten einschätzen

MANICA
Franz-Benno Delonge
Zoch
zum Spielen

Manila

„Manila“ (Zoch / 3 - 5 Spieler / ab 10 Jahren / 45 - 60 Minuten / 30 Euro)
Mehr als ein Würfelspiel? Und auch wenn man der Meinung ist, es ist nur ein Würfelspiel, dann aber ein verflucht gutes. Man hat beim Spiel das Gefühl, ähnlich wie beim Roulette, das man in Abhängigkeit von einem gewählten Risiko, auch einen adäquaten Gewinn einstreicht, wenn man denn mit seinen Erwartungen richtig gelegen ist, sprich der Würfel das tat was er nach der Wahrscheinlichkeit tun sollte. Aber seit wann tun Würfel, was ihnen die Wissenschaft sagt.
Außer darauf zu hoffen, dass die eigenen Entscheidungen durch den Würfel ihre Bestätigung finden, kann man am Beginn einer Runde sich das Amt des Hafenmeisters ersteigern, der durchaus mit seinen Entscheidungen Einfluss auf den Rundenablauf nehmen kann. 4 Warenkähne (Warenarten) warten darauf in den Hafen von Manila einlaufen zu dürfen. Der Hafenmeister bestimmt, welche Ware in dieser Runde nicht zum Zuge kommt, zudem kann er über die Länge der Strecke, die ein Kahn bis zum Anliegeplatz zurücklegen muss, entscheiden. Die Strecke muss mit 3 Würfelwürfen überwunden werden. Die Spieler können sich auf den Kähnen einkaufen, günstigerweise nur auf denen, die Manila erreichen und nicht vorher absaufen, oder von Piraten überfallen werden. Traut man den Schiffsführern nichts zu, kauft man sich in eine Werft ein, um an der Reparatur des Schiffes zu verdienen. Sehr wichtig ist es über Waren zu verfügen, die oft in Manila angelandet werden. Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler per Zufall 2 Warenarten erhalten. An weitere Waren kommt man nur als Hafenmeister. Mithin sollte man sich dieses Amt mal ersteigern, wenn es denn die Mitspieler zulassen.
Also: Ein Zockerspiel bester Güte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Yspahan

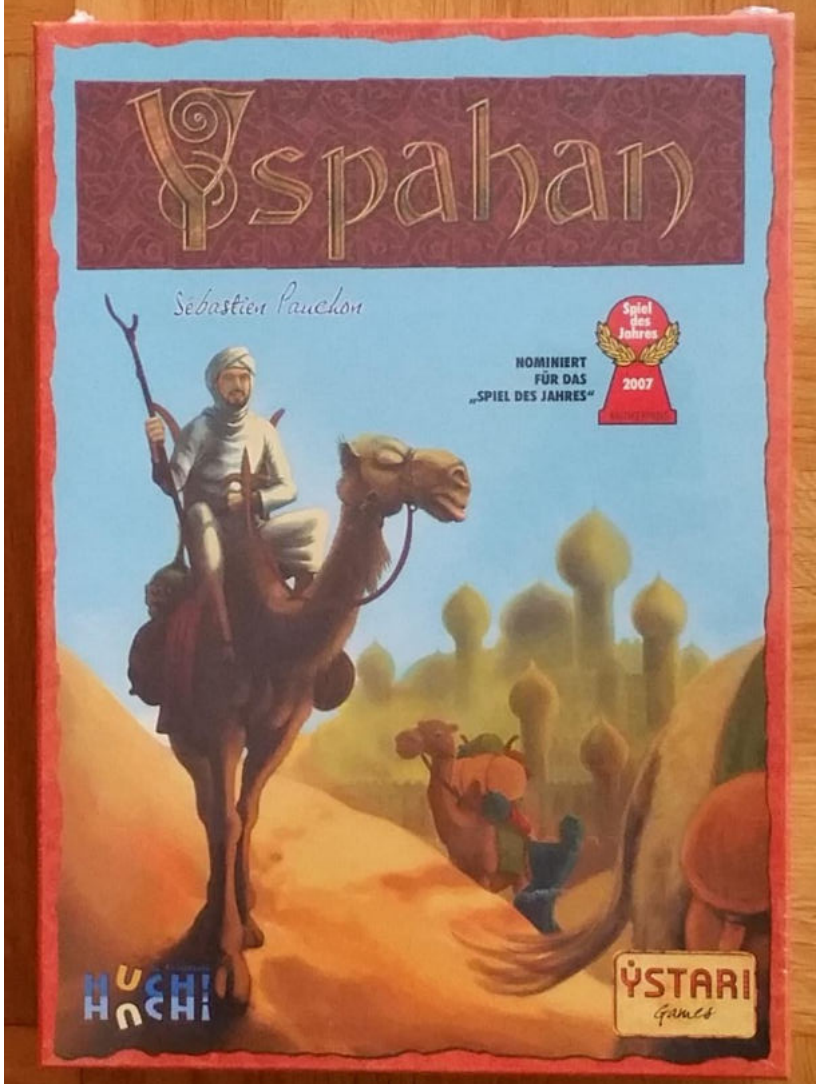
Ystari | 2005

Autor: Sebastien Pauchon

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Entwicklungsspiel


Ysphahan
Sébastien Pauchon
Spiel des Jahres
2007
NOMINIERT
FÜR DAS
„SPIEL DES JAHRES"
HUCH!
YSTARI
Games

Yspahan

Yspahan (Ystari / 2 - 4 Spieler / ab 10 Jahre / 75 Minuten / 30 Euro)

Da dieses Spiel in der Tendenz eher persisch daher kommt, werden hier Basare gebaut. Es gibt 4 Viertel, in denen Basare errichtet werden können. In manchen Basaren kann man sich einfach niederlassen, in anderen ist das schon schwieriger. Dafür muss man in diesen Vierteln weniger Häuser erwerben um einen Basar zu besitzen. Natürlich wird das bauen in den schwierigen Vierteln mit mehr Siegpunkten belohnt.

Ob in einem Stadtviertel gebaut werden darf, entscheidet sich über einen neuen, mir gut gefallenen, Spielmechanismus. Der Spieler, der der Reihe ist, darf 9 Würfel werfen, wenn er zusätzlich Gold löhnt, auch bis zu 12 Würfel.

Die geworfenen Würfel werden auf einem Plan mit 6 Feldern abgelegt. Es werden immer alle Würfel, die die gleiche Zahl zeigen, nach folgenden Regeln auf den Feldern platziert. Auf das unterste Feld kommt die niedrigste Zahl, das ist in der Regel die 1, aber wenn sie nicht geworfen wird kann es auch die 2 sein.

So werden aufsteigend die jeweilige Anzahl der Würfel auf den Feldern platziert, wobei am Ende die Regel zu beachten ist, dass die höchste Zahl immer auf das oberste Feld zu liegen kommt. Dies sind in der Regel die geworfenen Sechsen, aber wenn keine 6 im Wurf vorkam, auch mal die Fünfen.

Also, nur wenn alle 6 Zahlen im Wurf vorkommen sind auch alle 6 Felder besetzt. Oft bleibt das vorletzte Feld unbesetzt, manchmal auch das vorvorletzte. Die Anzahl der Würfel pro Feld bestimmt die Quantität der Aktion.

Auf dem untersten Feld kassiert man so viele Kamele wie Würfel, auf Feld 6 entsprechend der Würfelzahl Gold. Feld 2 legt fest, wie viel im ersten Viertel gebaut werden darf und so weiter. Dementsprechend wird nicht in allen 7 Runden (Würfelwürfen) im 4.Viertel gebaut. Reihum darf sich jeder Spieler eine Reihe (Würfelzahl) aussuchen und die Aktion durchführen. Gold und Kamele braucht man, um gewisse Privilegien zu erwerben, die einem das Aufsteigen und Überleben in den Vierteln erleichtert, zudem bringen Privilegien Siegpunkte. Diese aber werden vorrangig über den Bau von Basaren erzielt.

Nach 7., 14. und 21.Runde kommt es zu einer Wertung. Wer am Ende die meisten Siegpunkte auf der „Kramerleiste“ vorweisen kann gewinnt.

Durch das Würfeln hat das Spiel zwar ein kleines Glückselement dabei, aber das schadet nicht, im Gegenteil befördert es das Spiel geradezu zu einem Highlight.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Blueprint

Z-man-Games | 2014

Autor: Yves Tourigny

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Bauspiel (Punkte für erfüllte Vorgaben)

BLUEPRINTS
Yves Tourigny
Z-MAN
games

Blueprint

Beim kommenden Spiel handelt es sich um einen Nachschlag. Ich habe

Blueprint (Z-man Games / 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)

erst dieses Jahr kennengelernt, da es aber ein sehr schönes Spiel und im Handel noch zu haben ist, möchte ich es kurz näher beschreiben und zum Kauf und Spielen empfehlen. 32 Würfel, je 8 in 4 Farben, sind in einem Beutel. Die Spieler bauen Häuser, die aus 6 Würfeln bestehen. Pro Runde darf sich ein Spieler einen Würfel aus 7 bis 9 Würfeln, die, je nach Spielerzahl auf dem Tisch liegen, auswählen. Die Würfel gibt es in 4 Farben. Jede Farbe punktet bei der Abrechnung unterschiedlich. Die schwarzen Würfel zählen umso mehr, je höher sie im Haus verbaut werden. Ein orangener Würfel bringt für jeden an ihn angrenzenden Würfel 2 Punkte. Bei den grünen Würfeln macht es die Menge; ein Würfel bringt 2 Punkte ein rein grünfarbenes Gebäude aus 6 grünen Würfeln bringt 30 Punkte. Die weißen Würfel bringen so viel Punkte wie gewürfelte Fläche anzeigt. Zu Beginn bekommt jeder Spieler einen Bauplan, auf dem zu sehen ist, welches Haus in Fläche und Höhe gewünscht ist. Der Spieler muss das gewünschte Haus nicht bauen, er kann sein Haus bauen wie er möchte, verzichtet dadurch aber auf 6 Baupunkte. 2 Regeln gelten beim Bau. Am Ende müssen sich alle 6 Würfel an den Seiten berühren und ich kann nur einen Würfel auf einen anderen bauen, wenn die Augenzahl gleich oder größer ist. Am Ende werden die Punkte der eingesetzten Würfelfarben ermittelt. Wer die höchste Zahl hat erhält Siegpunkte, gleiches gilt wer Sonderaufgaben (4 gleiche Zahlen, 5 gleiche Farben, 6er Straße oder einen 5er Turm) erfüllen konnte. Dann gibt es einen neuen Bauplan. Nach 3 Bauten wird abgerechnet. Eine sehr schöne Mischung aus Kalkül und Würfelglück.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Quinto

Nürnberger Spielkarten | 2015

Autoren: Bernhard Lach / Uwe Rapp

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Gewürfelte Zahlen optimal platzieren

Uwe Rapp und Bernhard Lach
Qwinto
5
12
14
3
13
Fehlwürfe
NSV
Der neue Wurf aus dem Hause Qwixx!

Quinto

“Quinto“ ist ein Notizblatt-Spiel; mithin man braucht Stifte. Glücklicherweise sind 4 Bleistifte mit Radiergummi in der Schachtel.
Auf dem Blatt befinden sich 3 Reihen mit je 10 Feldern in den Farben orange, gelb und lila.
Eine Reihe zum Ankreuzen von Fehlwürfen, die pro Wurf 5 Minuspunkte bringen.
Und eine Wertungszeile um am Spielende den Punktbesten festzustellen.
Dem würfelnden Spieler stehen 3 Würfel in den genannten Farben zur Verfügung.
Er entscheidet, ob er einem, 2 oder 3 Würfel werfen möchte, und bei nur einem oder zwei Würfeln, welche Farbe die Würfel haben sollen.
Wenn er mit dem Wurf nicht zufrieden ist hat er eine 2.Chance. Mit dieser Zahl muss dann aber gearbeitet werden.
Der würfelnde Spieler muss, wenn er kann, diese Zahl eintragen, die Mitspieler können sie eintragen, müssen es aber nicht.
Regel fürs Eintragen: Von links nach rechts aufsteigend. Senkrecht untereinander keine gleichen Zahlen.
Punktwertung: Vollständige Reihe: Höchste Zahl der Reihe.
Unvollständige Reihe: Anzahl der angekreuzten Felder
Vollständige 3er-Spalte: Zahl im 5eckigen Bonusfeld (5 Bonusfelder).

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Sagrada

Pegasus | 2017

Autoren: Adrian Adamescu / Daryl Andrews

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Gewürfelte Farbwürfel nehmen + optimal platzieren

SAGRADA
8+
30-45
1-4
Familie
Ein Spiel von
Daryl Andrews & Adrian Adamescu
Pegasus Spiele

Sagrada

Ein sehr empfehlenswertes taktisches Würfelspiel für die Familie ist

Sagrada (Pegasus / 1 bis 4 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 25 Euro)

Die Spieler sind aufgerufen Kirchenglasfenster zu erschaffen. Dafür sollen sie möglichst 20 Glasteile (Würfel), die eine von fünf Farben zeigen, passend einbauen.

Jeder Spieler erhält eine selbstgewählte Fenstertafel mit 20 Feldern (je 5 in 4 Reihen). Manche Fensterabschnitte sind neutral, andere verlangen das Einsetzen von vorgegebenen Farben oder Glasqualitäten (1 bis 6). Die Erstellung mancher Fenster ist schwerer, weshalb der Spieler mehr Gunststeine erhält, als ein Spieler mit einem leichteren Muster.

Pro Runde, gespielt werden 10 Runden, werden aus einem Beutel pro Spieler 2 Würfel gezogen, plus ein weiterer Würfel. Diese werden geworfen und dann darf sich reihum jeder Spieler einen Würfel nehmen und diesen in seinem Glasfenster verbauen, bis der Startspieler wieder an der Reihe wäre, aber dieser schaut in die Röhre, denn der Rundenletzte ist nochmals an der Reihe und so geht es entgegen dem Uhrzeigersinn weiter, bis der Startspieler sich aus den letzten beiden Würfeln bedienen darf.

Dabei haben alle die meisterlichen Bauregeln zu beachten, dass ein neues Fensterteil nur waagerecht oder senkrecht an ein bestehendes Teil angebaut werden kann und dass nie zwei gleiche Farben oder Zahlen direkt nebeneinander liegen dürfen.

Um am Ende die Juroren überzeugen zu können, sollte der Glaskünstler die gewünschten aktuellen Modetrends beachten, die vor Baubeginn bekannt gegeben werden, zum Beispiel, dass in einer Reihe alle fünf Glasfarben präsent sein sollten. Für jede Reihe, die diesem Kriterium entspricht gibt es 6 Punkte.

Zu Beginn erhält jeder Spieler geheim eine Farbe zugelost, die er tunlichst möglichst oft in sein Fenster einbaut und dies in hoher Glasqualität, da alle Augen der Würfel in seiner Spielerfarbe als Siegpunkte zählen.

Zu Beginn ist noch alles easy aber schnell ergeben sich Engpässe und es muss auf kommende Würfe gehofft werden.

Das Glück etwas in ihre Richtung beeinflussen können die Spieler durch das Nutzen Ihrer Gunststeine. Für die Abgabe eines solchen Steins kann man unter den ausliegenden Werkzeugkarten die passende nutzen, zum Beispiel, dass man einen Stein verbauen kann ohne dass dieser einen andern Stein berühren muss.

Insgesamt: Gute Mischung aus Taktik und Glück. Auch in Aufmachung und Grafik gelungen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ganz schön clever

Schmidt Spiele | 2018

Autor: Wolfgang Warsch

Würfelgesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel / mittel

Optimierungsspiel

KLEIN
&FEIN
WOLFGANG WARSCH
GANZ SCHÖN
CLEVER
2018
KRITIKERPREIS
nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste
Schmidt

Ganz schön clever

Ganz schön Clever (Schmidt / 1 (!) bis 4 Spieler / ab 10 Jahre / 20 Minuten / 10 Euro)

Ist ein Würfelspiel der herausfordernden Art und als solches auch gut als Solospiel zu verwenden.
Immer wieder überraschend was sich aus 6 Würfeln noch für Spielideen entwickeln lassen. In diesem Fall sind es 6 verschiedenfarbige Würfel (grün, orange, lila, blau, gelb und ein weißer Jokerwürfel). Um loszulegen braucht jeder Spieler noch einen Wertungszettel, der für jede der 5 Farben eine Wertungsreihe oder ein Wertungsquadrat bereithält. Hier sind nach entsprechendem Würfelwurf Zahlen oder Kreuze einzutragen. Jetzt sitz ich also da mit meinen 6 Würfeln und werde dadurch zum „aktiven Spieler". Aktiv sein heißt würfeln und einen Würfel heraussuchen und in Quadrat oder Reihe der gewählten Farbe eine Eintragung vornehmen. Jetzt kommt der Clou. Alle Würfel, die einen niedrigeren Wert als der gewählte Würfel zeigen kommen in die Tischmitte und sind für den aktiven Spieler Tabu. Mit den restlichen Würfeln wirft er erneut, wählt einen aus, führt die Eintragung auf dem Zettel durch. Hat er nun noch Würfel übrig darf er ein drittes Mal würfeln und eine Eintragung vornehmen. Jetzt haben die anderen Spieler Zugriff auf die Würfel in der Tischmitte, dabei dürfen mehrere Spieler den gleichen Würfel wählen. Entsprechend der Zahl auf dem Würfel nehmen auch sie eine Eintragung vor.

Grüne Reihe: Zeigt die Zahlen 1 bis 5 und nochmal 1 bis 6. Ein Kreuz darf gemacht werden wenn eine gleichhohe oder höhere Zahl vorliegt. Je mehr Kreuze desto mehr Punkte (1-3-6-10-und so weiter bis 66)

Orangene Reihe: Hier darf jede Zahl eingetragen werden. Es gibt x2- und x3-Felder. Am Ende zählt die Geamtsumme.

Lila Reihe: Die nächste Zahl muss höher als die vorhergehende sein. Nach einer eingetragenen 6 ist die nächste Zahl frei wählbar. Die Zahlen werden aufsummiert.

Gelbes Quadrat (4x4): Zeigt die Zahlen 1 bis 6 verteilt je zweimal. 4 Felder in einer der Diagonalen bleiben frei. Für vollständige Spalten (3 Zahlen) gibt es Punkte, für volle Reihen gibt es Vergünstigungen.

Blaues Rechteck (3x4): Hier gibt es die Zahlen von 2 bis 12. Eingetragen wird die Summe aus blauem und weißem Würfel. Je mehr Kreuze desto mehr Punkte (1 bis 66). Boni für erfüllte Spalten und Reihen.

Da will einiges bedacht sein, um das optimale aus den Würfeln herauszuholen. Wer 200 Punkte erzielt, darf sich glücklich schätzen, mehr als 280 Punkte sind möglich. Stellen sie sich dieser Herausforderung. Sie werden es dann wieder tun.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Playboss

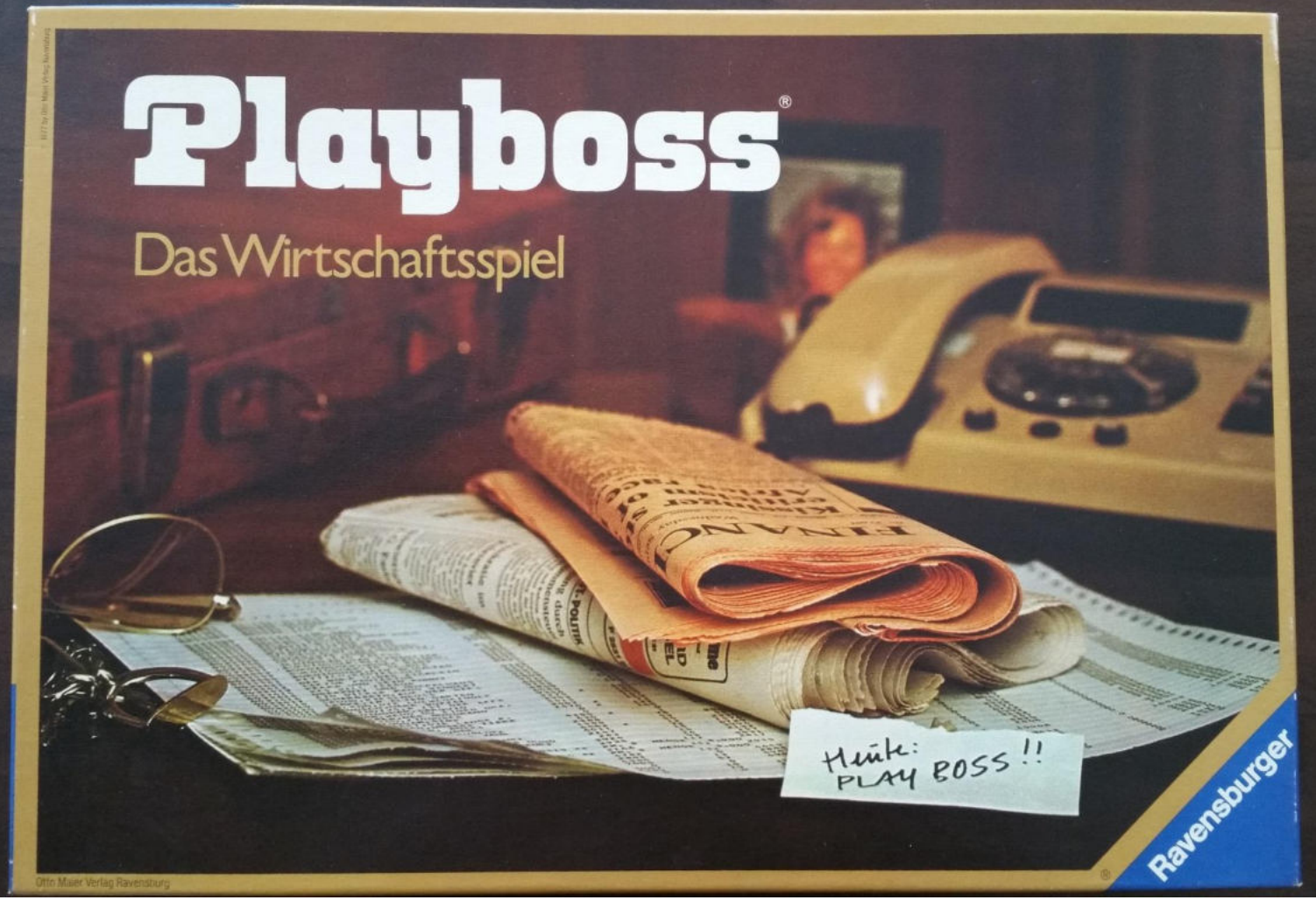
Ravensburger | 1977

Autor: Harald Riehel

Würfelgesteuertes Spiel

Kennerspiel

Wirtschaftsspiel


Playboss®
Das Wirtschaftsspiel
Heute: PLAY BOSS !!
Otto Maier Verlag Ravensburg
Ravensburger

Playboss

Die im Spiel anstehenden Entscheidungen werden von deiner Spielfigur bestimmt, die Du mittels Würfel um einen Rundkurs bewegt.
In der Mitte des Spielplans befindet sich der Preisbildungsmarkt mit 8 Preissegmenten. (150-500 DM)
Dort befinden sich pro Segment 5 Waren. Zu Beginn gibt es keine Nachfrage, Alle Warensteine sind in der Spielplanmitte.
Landet der Spieler auf einem roten Feld kann er Waren einkaufen, ab ins Rohstofflager, Waren produzieren, ab ins Auslieferungslager, Waren verkaufen, vom Auslieferungslager auf die freien Felder des Preissegments auf dem sich die höchsten Preise realisieren lassen. Alternativ kann man seinen Maschinen-park vergrößern.
Auf grünen Feldern kann man in Werbung, Entwicklung und Beratung investieren, was sich im Lauf des Spiels als förderlich erweisen kann.
Gelbe Felder gilt es zu meiden, da man zu halben Preisen verkaufen muss.
Dann gibt es noch Risiko- und Abschreibungsfelder.
Es gewinnt wer seine 10.000 DM Startkapital am besten vermehren kann.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Kingsburg

Truant Verlag | 2007

Autoren: A.Chiavesio / L.Iennaco

Würfelgesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

ANDREA CHIARVESIO LUCA IENNACO
KINGSBURG™
Heidelberger Spieleverlag
STRATELIBRI
TRIANT SPIELE

Kingsburg

Kingsburg (Truant / 2 - 5 Spieler / ab 10 Jahre / 90 Minuten / 40 Euro)
zu. Ziel ist es Siegpunkte über den Bau von Gebäuden zu erlangen. Dafür braucht man Baumaterial (Holz-Stein-Gold), dass man in verschiedener Anzahl auf 18 Feldern des Spielplans einheimsen kann. Zudem können auf diesen Feldern Söldner zur Verteidigung angeworben werden, denn 5mal während des Spieles ist ein Kampf zu bestehen, wobei im Laufe des Spiels die Gegner immer stärker werden, so dass man auch in die Verteidigung investieren muss, was über den Bau bestimmter Gebäude geschieht, die zwar für die Verteidigung nützlich sind, aber eher weniger Siegpunkte bringen als andere Gebäude.
Wie oben gesagt handelt es sich um ein Würfelspiel. Jeder Spieler wirft gleichzeitig 3 Würfel. Der mit dem niedrigsten Summenwert darf als Erster einen oder mehrere seiner Würfel auf einem Feld platzieren. Entscheidet er sich für mehrere Würfel, muss er die einzelnen Zahlen zusammenzählen und landet auf diesem Feld. Die 18 Felder sind mit den Zahlen 1-18 versehen. Je höher die Zahl, desto wertvoller sind die Dinge, die dort erworben werden können.
Mit dem Wurf 5-3-2 könnte ich auf die 10 gehen, die 8 und die 2 oder die 7 und die 3 oder einzeln auf die 5-3 und 2.
Problem: Ich darf nur ein Feld besetzen, dann sind zunächst die anderen an der Reihe. Wenn diese zum Beispiel, nachdem ich die 7 gelegt habe, das Feld 3 belegen, schaue ich mit meinem dritten Würfel in die Röhre.
Eine schöne kurzweilige Ärgerkomponente in dem Spiel. Empfehlenswert.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Im Wandel der Zeiten

Gen-x-Games / Pegasus	2008

Matt Leacock

Würfelgesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel / Notizblatt-Spiel

MATT LEACOCK
Im WANDEL der ZEITEN
DAS WÜRFELSPIEL
2010
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
BRONZEZEIT
Pegasus Spiele

Im Wandel der Zeiten – das Würfelspiel

Notizblatt-Spiel das durch 4 Steckbretter unterstützt wird, auf denen mit Stiften festgehalten wird wie viele Waren von 5 Sorten ich habe und wieviel Nahrungs-vorräte ich habe.
Pro Stadt in meinem Herrschaftsbereich brauche ich am Ende eine Nahrungs-einheit (NE). Jede fehlende NE bringt mir einen Katastrophenpunkt ein, der in der Endwertung je einen Minuspunkt einbringt.
Kommen wir zu den Würfeln. § Stück hat ein Spieler zu Beginn. Jede gebaute weitere Stadt gibt es dauerhaft einen weiteren Würfel.
Auf den Würfeln befinden sich Abbildungen für Nahrung (1-3), Arbeiter (1-3) 7 Münzen und Waren und Totenköpfe.
Die Arbeiter benötige ich um weitere Städte oder Monumente zu bauen. Das Bauen von Städten ist stressfrei, das von Monumenten nicht, denn hier bekommt, wer ein solches errichtet, mehr Siegpunkte als die nächsten Fertigsteller. Für Geld, das man nicht nur Erwürfeln, sondern auch über den Verkauf von Waren erhalten kann, kann man Errungenschaften kaufen, was Siegpunkte und Vorteile bringt.
Es führen in diesem Spiel verschiedene Wege zum Sieg. Die Mechanismen greifen gut ineinander. Trotz würfeln fühlt man sich nicht dem Zufall ausgeliefert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Macao

Alea / Ravensburger

2009

Autor: Stefan Feld

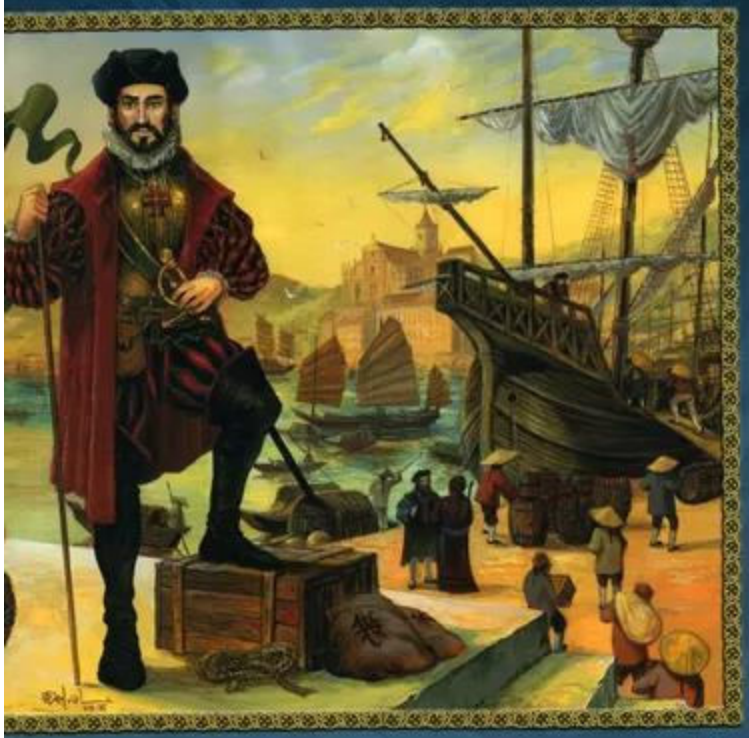
Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Stefan Feld

MACAO



alea

An exciting strategy game for clever captains and wise governors

RIO GRANDE GAMES

Macao

Ebenfalls mit einem neuen sehr schönen Spielprinzip wartet das Spiel
Macao (Alea / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 120 Minuten / 35 Euro)
auf, einem Art "Mengen-Zeit-Rad". Das ist nicht rund sondern siebeneckig. Die Felder zeigen die Zahlen von 1 bis 6 und das 7.Feld einen Pfeil. Das Rad wird zu Beginn so gedreht, dass der Pfeil auf den Spieler zeigt. Das Rad bestimmt wann (Zeitpunkt) ich über was (Ressourcenart; Ware) in welcher Menge verfügen kann.
Dann werden die 6 farbigen Würfel geworfen. Jede Farbe steht für eine Ressource/Ware. Der Wurf gilt für alle Spieler, die reihum angeben welche 2 Würfel sie realisieren wollen, also welche Farbe (Ware) sie möchten, wie viel sie davon bekommen (gewürfelte Zahl) und wo auf dem Zeitrad sie die Waren deponieren, und zwar auf dem Feld der gewürfelten Zahl.

Beispiel: Ich wähle Grün 2 und Rot 5.
Ich erhalte 2 grüne Warensteine und 5 rote Warensteine.
Die beiden Grünen lege ich auf Feld 2 ab, was heißt dass sie mir nach 2 Runden zur Verfügung stehen.
Die 5 Roten habe ich erst nach 5 Runden zur Hand.
Hier gilt es zu planen und Kompromisse zu machen. Einerseits zu versuchen jede Runde Waren zu bekommen, aber auch mal größere Mengen zur Verfügung zu haben.
Die Warensteine benötige ich, um alles andere im Spielprozess voranzutreiben, Stadtteile besetzen um Warenplättchen zu erhalten; Ereigniskarten aktivieren, die mir schneller Prestigepunkte sichern; mich in der Spielerreihenfolge vorn einzusortieren (nicht ganz unwichtig); Waren auf Inseln zu verschiffen.
Durchaus komplex, durchaus langwierig aber auch durchaus empfehlenswert, denn das „Art-Mengen-Zeit-Rad" reißt es raus.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Burgen von Burgund

Alea / Ravensburger

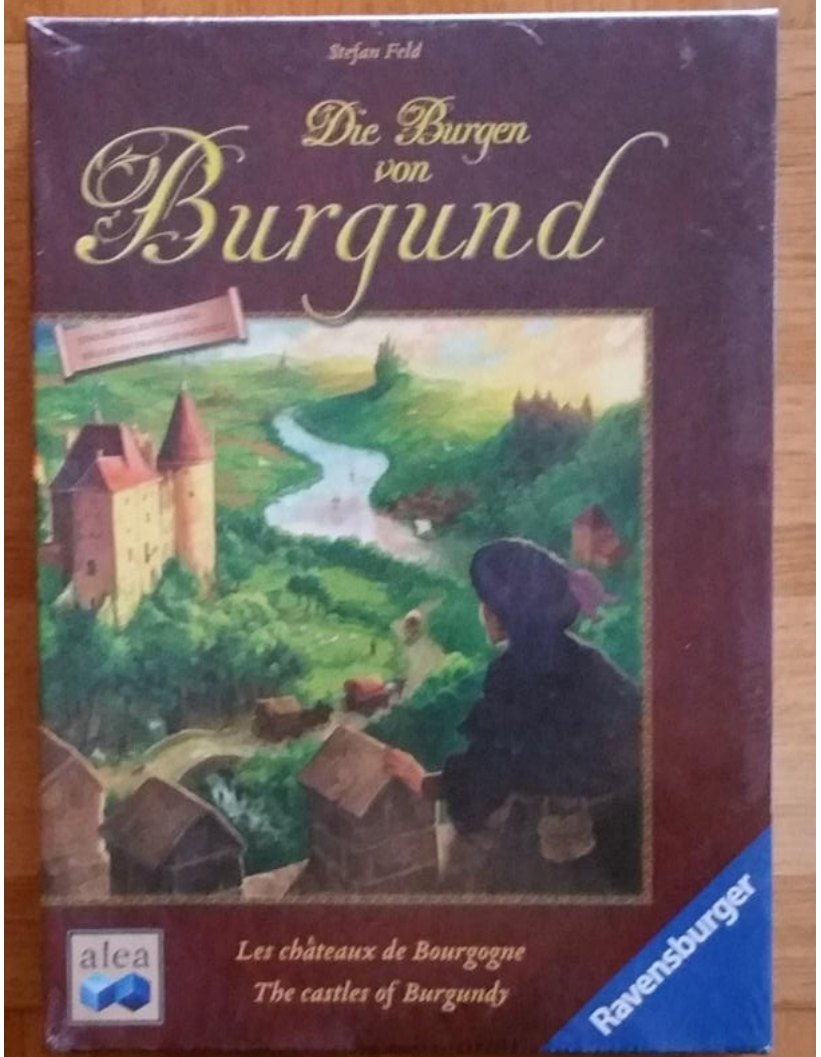
2011

Stefan Feld

Würfelgesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


Stefan Feld
Die Burgen von Burgund
alea
Les châteaux de Bourgogne
The castles of Burgundy
Ravensburger

Burgen von Burgund

Burgen von Burgund (Alea / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 120 Minuten / 35 Euro)
Treffend beschreibt die Überschrift einer Spielekritik in der „Spielbox“ dieses Spiel mit den Worten: „nichts für zwischendurch“. Es braucht Zeit und Geduld das Spiel aufzubauen und sich die Regel zu erarbeiten. Wer diese Hürden nicht scheut wird reichlich belohnt, mit einem würfelgesteuerten Spiel, das aber trotzdem genug Platz lässt für Aktivitäten der grauen Zellen. Das Spiel in Gänze darzustellen überfordert den Umfang, dem ein Spiel in diesem Spielebrief zukommt. Es gilt durch den Wurf von 2 Würfeln Zugriff auf bestimmte Plättchen zu erlangen und diese auf seinem Spielplan optimal zu platzieren, wobei ein Platzieren nur an schon ausliegenden Plättchen möglich ist. Die Felder auf dem Plan zeigen die Zahlen von 1-6, die ein Würfel zeigen sollte, um ein Plättchen ablegen zu können. Verfügt der Spieler über Arbeiter, kann der Würfelwurf etwas nachgebessert werden. Pro Arbeiter um eine Zahl nach oben oder unten. Auch Gebäude, die Sonderaktionen erlauben gilt es beim Erwerb zu berücksichtigen, aber auch Wissensplättchen sollte man sich aneignen, um am Ende die meisten Siegpunkte vorweisen zu können.
Es gilt eine eigene Strategie zu entwickeln, die der Mitspieler zu erkennen und gegebenenfalls zu durchkreuzen, so dass der Eindruck entsteht, dass das Denken mehr zum Sieg beiträgt als das Würfelglück, dass aber förderlich ist.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Auf den Spuren von Marco Polo

Hans im Glück

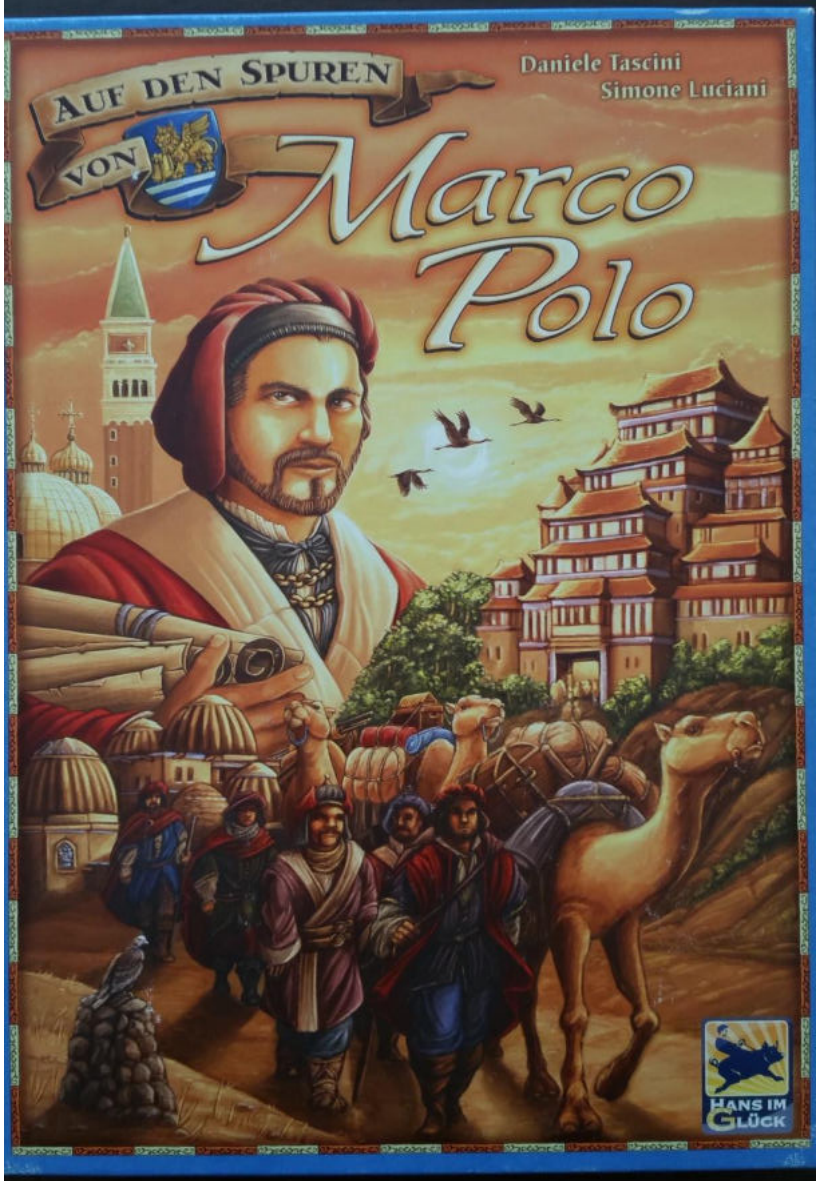
2015

Autoren: Daniele Tascini / Simone Luciani

Würfelgesteuertes Spiel

Kennerspiel

Reisespiel / Aufgabenerfüllungsspiel


Auf den Spuren
von
Marco Polo
Daniele Tascini
Simone Luciani
Hans im Glück

Auf den Spuren von Marco Polo

Mit großem Vorsprung haben die wählenden Spieler bei der Wahl zum „Deutschen Spielepreis“
“Auf den Spuren von Marco Polo“ (Hans im Glück / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Min. / 35 Euro)
auf den ersten Platz gewählt. Marco Polo ist ein anspruchsvolles Ressourcen-Einsetzspiel. Die Ressourcen sind in diesem Fall Würfel, 5 Stück an der Zahl, die zunächst von allen gleichzeitig geworfen werden. Für niedrige Ergebnisse gibt es einen Ausgleich in Form von Kamelen, die man beim Reisen gut gebrauchen kann. Bevor es los geht darf sich jeder Spieler eine Rolle auswählen, die ihm im Laufe des Spiels gewisse Vorteile beim Reisen oder dem Einsetzen der Würfel bietet. Die Würfel werden eingesetzt um Kamele, Geld oder Waren zu beschaffen und um Reisen zu unternehmen.
Und es ist wie immer, zu wenig Ressourcen für zu viele Wünsche. Deshalb ist es immer eine Überlegung Wert einen weiteren Würfel gegen die Abgabe von Kamelen zu ererben. Vorteil des Würfels ist seine neutrale Farbe, die es mir erlaubt eine Aktion, die ich in dieser Runde schon ausgeführt habe, zu wiederholen. Manche Aktionen kosten nur einen Würfel, andere wie Reisen 2 und der Golderwerb sogar 3. Zudem bestimmt die Höhe der eingesetzten Zahl, wie stark man sich am Ort des Geschehens bedienen kann. Müssen mehrere Würfel eingesetzt werden, bestimmt der kleinste Würfel über die Auszahlungsmenge oder die Reiseweite. Ziel ist es möglichst viele Siegpunkte zu erringen. Dies geschieht zum einen durch das Erledigen von Aufträgen, die man sich zunächst durch den Einsatz von Würfeln organisieren muss und zu deren Erledigung man Waren, Kamele und Gold benötigt und zum anderen durch Reisen im asiatischen Raum.
Der Besuch von Städten in denen man Handelsniederlassungen hat, bringt nicht nur Siegpunkte sondern auch andere Vorteile, die man zu Rundenbeginn einkassieren kann. Gespielt wird übrigens 5 kurzweilige Runden. Dann ist Schluss und es kommt noch eine Endabrechnung, bei der derjenige noch Siegpunkte erhält, der möglichst viele von 4 Städten, die er zu Beginn als anzusteuernde Ziele genannt erhielt, auch bereisen konnte.
Geglückte Mischung ein Strategiespiel mit Würfeln zu spielen. Natürlich bringen hohe Zahlen Vorteile, aber kluge Taktik und die Wahl der richtigen Rollenkarte zu Beginn kann einiges ausgleichen.
Eine verständliche Regel erleichtert den Einstieg in dieses komplexe Spiel, das besonders wegen der unterschiedlichen Rollen, die man einnehmen kann, zum Ausprobieren und erneuten Spielen reizt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

11er raus

Hauser/F.X.Schmid/Ravensb. | 1925

Autor: unbekannt

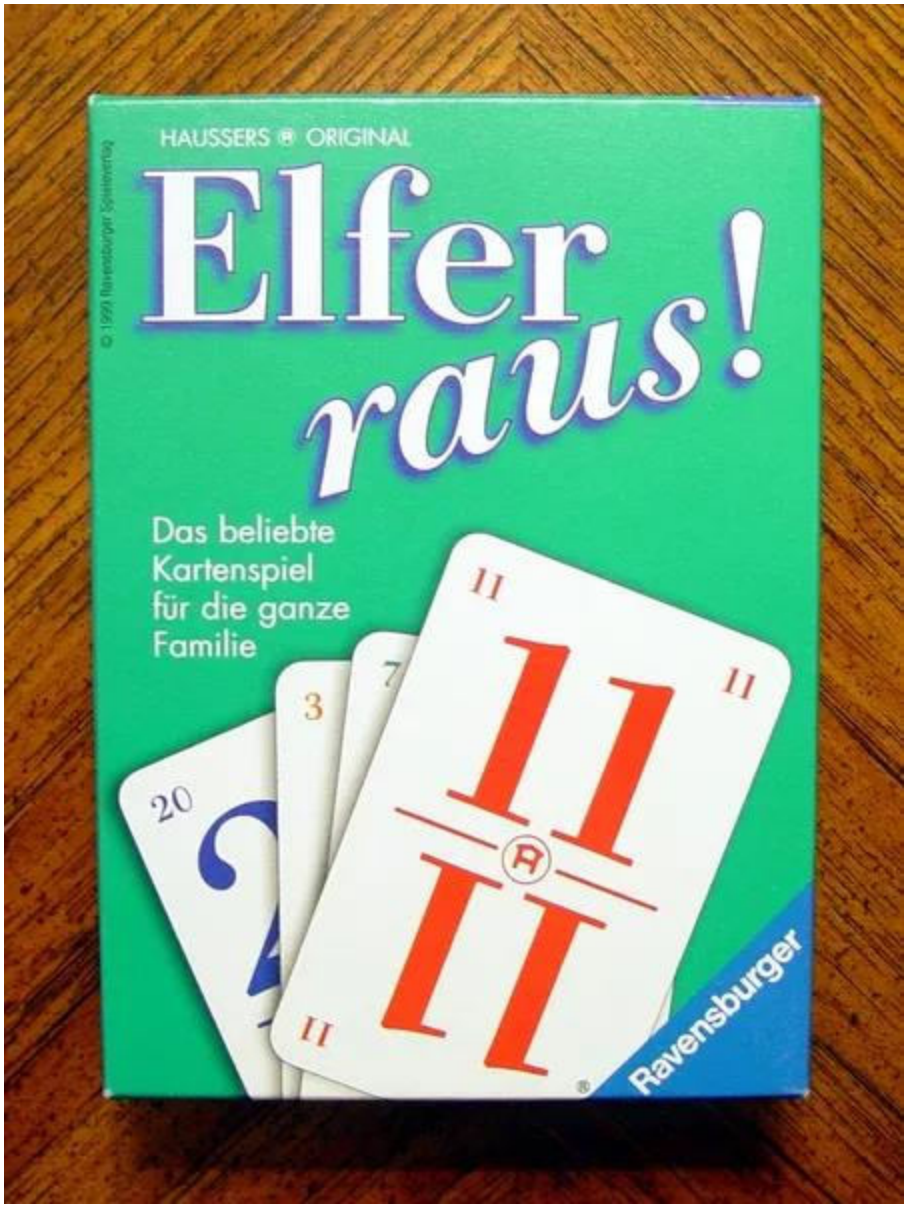
Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablegespiel

11
80 KARTEN
11
11
A
11
11
RAUSSER
11
11
4 FARBEN
11
11
A
11
11
SPIELE
11
ELFER
RAUS!

60 KARTEN
4 FARBEN
ELFER RAUS!
RAUSSER
SPIELE


HAUSSERS ® ORIGINAL
Elfer raus!
Das beliebte Kartenspiel für die ganze Familie
Ravensburger

11er raus

Es gibt 4 Farben mit den Zahlen 1 bis 20.
Die Hälfte der karten wird verteilt und von den Spielern auf der Hand gehalten.
Die restlichen Karten bilden einen Aufnahmestapel.
Der Spieler mit der Roten 11 beginnt. Ist sie noch nicht im Spiel beginnt die Gelbe, Grüne oder Blaue 11. Die 11er werden senkrecht untereinander platziert. Wer an der Reihe ist darf eine passende karte an die zuletzt liegende anlegen. Passend ist die Karte, wenn sie genau um eins größer oder kleiner als die am Reihenende liegende Karte ist.
Wer nichts legen kann, muss Karten vom Nachziehstapel nehmen. Er hat 3 versuche, um eine passende Karte zu finden.
Wer als Erster alle seine handkarten passend anlegen kann geinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

1000 Kilometer

Schmidt (Winning Moves) | 1954

Autor: Edmont Dujardin

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenanlege-Spiel

Freie Fahrt dem

Meisterfahrer

1000 KILOMETER

Das aktuelle Kartenspiel
für die ganze Familie mit
dem Coup-Fourré

ER
ELE-HIT
UFTE WELTAUFLAGE
0 000 000

MILLE BORNES

1000 KILOMETER

LLE BORNES – das auf der
nzen Welt beliebte und
annende Karten-Legespiel

Schmidt Spiele

Winning Moves
1000 Meilen
Schnallen Sie sich besser an. Diese Rallye kann ruppig werden.
KARTENSPIEL

1000 Kilometer

Wer zuerst 1000 km gefahren ist gewinnt.
Aber dazu braucht es zunächst einmal frei Fahrt (grüne Ampelkarte) und ein funktionierendes Auto.

Und da fängt der Ärger an.
Die Spieler können Störkarten spielen (Unfall, Reifenpanne, leerer Tank).
Diese Störungen müssen zunächst beseitigt werden, aber dann zeigt die Ampel möglicherweise Rot (wurde vom Gegner auf meinem Ampelstapel platziert) und ich muss erst wieder für freie Fahrt sorgen, durch Ausspiel einer grünen Ampelkarte.

Habe ich dann mal optimale Verhältnisse (Ampel Grün, keine Geschwingkeits-begrenzung und ein funktionstüchtiges Auto, darf ich pro Runde eine Kilometerkarte (maximal 200 km) ausspielen.

Um dieses Erlebnis zu haben sind Joker hilfreich, die verhindern, das bestimmte Störkarten gegen mich gespielt werden können.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Racko

MB / Ravensburger

1956

Autor:

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Karten umsetzen / sortieren

Racko
Joker
Joker
72
68
59
51
21
35
31
22
13
6
4
60
55
50
45
40
35
30
25
20
15
10
5
Ravensburger

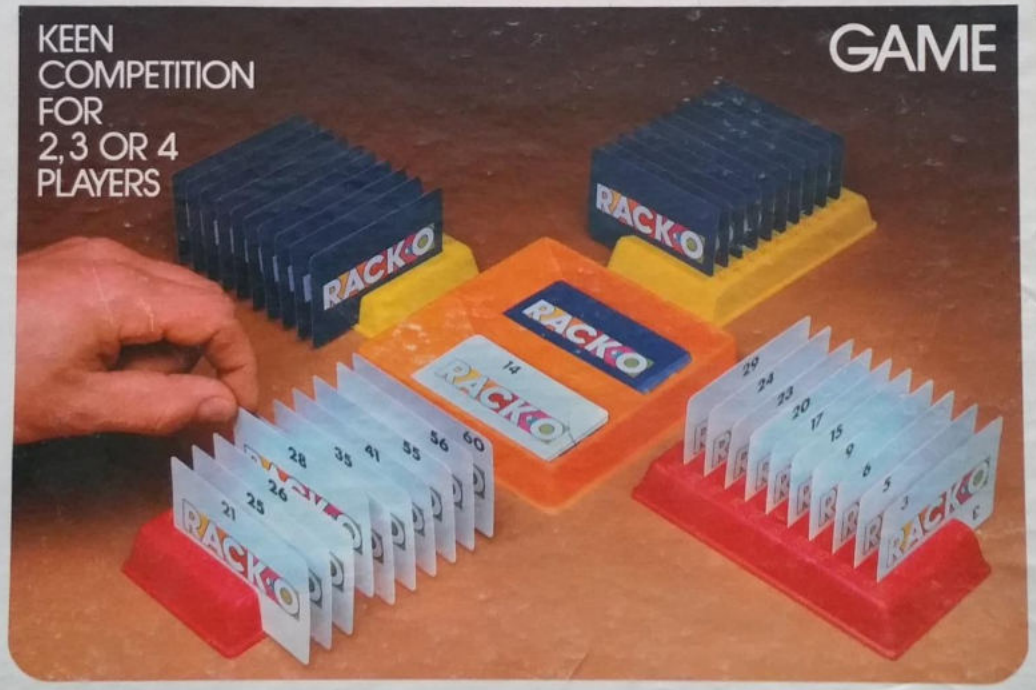
MB
Key to Fun

8.0M

RACK-O

KEEN COMPETITION FOR 2, 3 OR 4 PLAYERS

GAME



Ages 8-Adult

Line up your cards in numerical order.

2-4 Players

MILTON BRADLEY Company
SPRINGFIELD, MA 01101
Made in U.S.A.
4765

Racko

Jeder Spieler erhält einen Kartenhalter in dem 10 Karten hintereinander Platz haben. Es gibt 60 karten mit den Zahlen von 1 bis 60, die gemischt als verdeckter Aufnahmestapel ausliegen.
Reihum nimmt jeder Spieler eine Karte und steckt sie ins hinterste Fach (10). Die nächste Karte kommt ins vorletzte Fach und so weiter bis sich vor jedem Spieler eine kartenreihe von 10 Karten aufbaut.
Ziel des Spiels ist es, dass die Spieler durch das Auswechseln von Karten, die zehn Karten in eine aufsteigende Reihenfolge zu bringen.
Wer an der Reihe ist darf die oberste Karte vom Aufnahmestapel nehmen, oder die oberste Karte vom zu bildenden Ablagestapel.
Nicht erlaubt ist es 2 Karten aus der Kartenbox miteinander zu vertauschen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Der Favorit / Der Ausreisser

F.X. Schmidt | 1963

Autor: Pierre Jacquot

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Rennspiel

Der Favorit

DER
AUSREISSER
FX
SCHMID

Der Favorit / Der Ausreisser

Die Spieler halten Geschwindigkeitskarten auf der Hand (39- 50km).
Die Spieler müssen dabei versuchen sich nicht vom aktuell führenden Tempomacher abhängen zu lassen, denn das bringt Strafminuten ein.

Maximal dürfen Spieler, um Strafminuten zu vermeiden eine Karte ausspielen, mit der sie maximal 2 Stundenkilometer langsamer fahren, denn dann befinden sie sich noch im Windschattenbereich und schwimmen so im Feld mit.
Ist die Differenz größer, gibt es soviel Strafminuten wie die Differenz der Geschwindigkeiten beträgt.
In den Genuss von Windschatten kommt man nur wieder, wenn es einem gelingt, seine Strafminuten abzubauen. Dafür muss man die Rolle des Tempobolzers übernehmen Pro Stundenkilometer, den man schneller fährt als der aktuell Führende, baut man eine Strafminute ab.

Wer am Ende übrig bleibt gewinnt die Etappe.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Skip Bo

Amigo | 1967

Autor: Hazel Bowman

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablegespiel / passende Zahlen

Aus Spaß an der Freude:

SKIP-BO

WARNUNG!

Vorsicht vor diesem Spiel!
Wenn Sie es nur einmal spielen, haben Sie schon verloren – dann sind Sie dem Spiel verfallen!*

*** Über 5 Millionen Spieler haben bislang diese Warnung nicht beachtet!**

Spieler: 2 – 6
Alter: 8 – 88

AMIGO SPIELE

Skip-Bo

Im Spiel befinden sich 12 Kartensätze jeweils mit den Karten von 1 bis 12.
Außerdem gibt es 18 “Skip-Bo“-Karten, die als Joker genutzt werden können.
Jeder Spieler erhält 20 Karten, die er als verdeckten Stapel auslegt. Dies ist sein eigentlicher Spielstapel, den es abzubauen gilt, um zu gewinnen.
Die oberste Karte dieses Spielstapels wird umgedreht.
Außerdem nimmt sich jeder Spieler 5 Karten vom Aufnahmestapel auf die Hand.
Wer an der Reihe ist darf, solange er kann, passende Karten auf Stapeln ablegen.
Um einen Stapel zu starten, braucht es eine 1, dann geht es Zahl für Zahl aufwärts bis zur 12. Es dürfen maximal 4 Ablagestapel in der Tischmitte existieren.
Wer seinen Zug beendet, muss als letzte Aktion eine Handkarte auf einen Hilfsstapel ablegen. Jeder Spieler darf maximal 4 Hilfsstapel gründen.
Der Spieler kann eine passende Karte vom seinem Spielstapel anlegen, aus der Hand oder von einem Hilfsstapel.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Vector

F.X. Schmid | 1970

Autor: Eric W. Naiburg / Hanno Vonske

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gegnerische Züge erahnen und reagieren

Vector

Ein einziges Spielstück, der Vector,
wird von 2 bis 4 Spielern über das Spielfeld dirigiert.
Die Marschrichtung wird bekanntgegeben, die Distanz bleibt geheim.
Der Spieler bzw. das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

FX SCHMID

PLAN B CORPORATION

Vector

Mittels Karten führen die Spieler die sogenannte Vectorfigur über den Spielplan, der über viele quadratische Felder verfügt. Es ist klar definiert welche Spielplan--seite Nord/Ost/Süd/West ist. Jeder Spieler hat 8 Himmelsrichtungskarten (NO/SO/SW/NW) für die Diagonalen. Jeder Spieler legt reihum eine Karte aus, so dass klar ist in welche Richtung der Spieler die Vectorfigur ziehen wird. Unklar ist wie weit,- 0 bis 3 Felder, der Spieler die Figur ziehen wird. Wahrscheinlich wird er sie auf ein Feld ziehen, dass ihm Vorteile (Pluspunkte bringt). Vielleicht wählt er aber ein neutrales Feld, um damit zu erreichen, dass nachfolgende Spieler dadurch am Ende ihres Zuges auf einem Minusfeld geraten.
Die Zugweitenkarten spielen alle Spieler gleichzeitig. Dann werden sie aufgedeckt und abgewickelt.
Angaben von Sonderfeldern, z.B. wieviel Felder der Vectorstein in welche Richtung zu ziehen ist, sind zu beachten.
Dann beginnt die nächste Runde.
Jeder Spieler verfügt auf seiner Seite über ein Tor (3 quadratische Felder groß) und versucht die Vektorfigur über dieses Tor zu bringen, was seinen aktuell erreichten Punktwert verdoppelt und das Spiel beendet.
Ansonsten endet das Spiel nach 12 Runden.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Leg das Rohr (Lange Leitung)

Parker (Winning Moves) | 1972

Autor: Matiene Moustakas

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel

Leg' das Rohr

Das lustigste Klempnerspiel aller Zeiten...!

Ein Parker Kartenspiel

LANGE LEITUNG

Alle Rohre müssen passend verlegt werden – aber bitte ganz dicht!

Leg das Rohr

Eine möglichst lange Wasserleitung ohne Leck das ist das Ziel.
Um dieses Ziel zu erreichen braucht man eine große Spielfläche, damit sich die entwickelnden Rohrsysteme, die sich von rechts nach links erweitern, nicht in die Quere kommen.
Die Karten zeigen gerade und 90°-Winkelrohre sowie T-Stücke, aus Metall oder Kupfer. Außerdem gibt es noch Verschlusskappen für T-Stücke.
Am Beginn braucht es eine Wasserhahnkarte und am Ende einen Auslauf. Beide Karten erhalten die Spieler schon zu Beginn.
Dazwischen braucht es dann ein Rohrsystem in vorgegebener Länge ohne Leck.
Auf oder an Karten darf ein Gegner eine Leckkarte legen. Dann heißt es , erst Leck dichten, dann Rohrweiterbau.
Legeregel: Keine Metallrohre auf Kupferrohre.
Jeder Spieler hat 5 Rohrkarten auf der Hand.
Außerdem verfügt jeder Spieler über 2 Klempnerchips, die genutzt werden können, wenn die passende Reparaturkarte nicht zur Verfügung steht.
Wer dann noch zum Abschluss den Auslauf richtig herum, nämlich nach unten, dem Spieler entgegen, anlegen kann ist der Meisterklempner.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Börsenspiel

Ravensburger | 1976

Autoren: F. Murray / S. Spencer

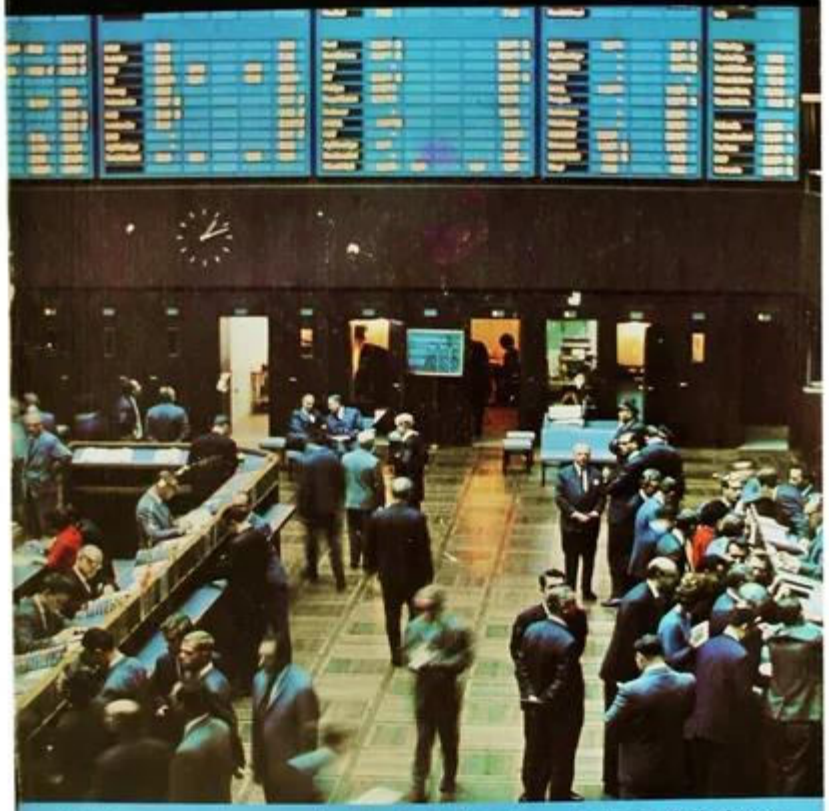
Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Wirtschaftsspiel / Börsensimulation

Das Börsenspiel

Sie kaufen Aktien und beeinflussen durch Ihre Spieltaktik laufend die Börsenkurse. Einfache Regeln, aber viele Möglichkeiten, durch geschicktes Spiel hohe Gewinne zu erzielen.



Het beursspel

U koopt aandelen en U beïnvloedt door uw speltaktiek voortdurend de beurskoersen. Eenvoudige spelregels, maar vele mogelijkheden om door handig spelen grote winsten te behalen.

Otto Maier Verlag Ravensburg

Le Jeu de la Bourse

Vous achetez des actions et par votre tactique de jeu vous influencez les cours des valeurs. Les règles du jeu sont simples, mais il y a beaucoup de possibilités d'obtenir de grands profits par un jeu habile.

Il gioco della borsa

Voi comperate delle azioni ed influenzate continuamente il corso della borsa con la vostra tattica di gioco. Regole semplici ma molte possibilità di ottenere grosse vincite con un abile gioco.

Börsenspiel

Frankfurt

Düsseldorf

Hamburg

Amsterdam

Zürich

Wien

London

New York

Mailand

Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

Börsenspiel

Die Spieler setzen ihr Startkapital ein um an der Börde Aktien zu kaufen und zu verkaufen. Es liegt ein kleiner Börsenplatz vor, es werden nur 4 Aktien gehandelt. Die Kurse dieser Aktien beeinflussen die Spieler durch das Ausspielen einer Aktionskarte. Außerdem können sie in ihrem Zug noch Aktien kaufen oder verkaufen, aber nicht von der Firma, dessen Kurs sie durch das Ausspielen der Karte beeinflusst haben.
Zugabschließend wird die Kartenhand wieder auf 4 Karten aufgefüllt.

Das Spiel endet, wenn alle Aktionskarten gespielt sind.
Die Spieler kapitalisieren ihre Aktien zum Endstandspreis und zählen ihr Bargeld dazu. Wer jetzt das meiste Geld hat, hat die beste Börsenperformance hingelegt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Pit / Zaster / Quick 7

Ravensburger

1978

Autor: Robert Abbott (Zaster)

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Sammelspiel / Gleichzeitigkeisspiel

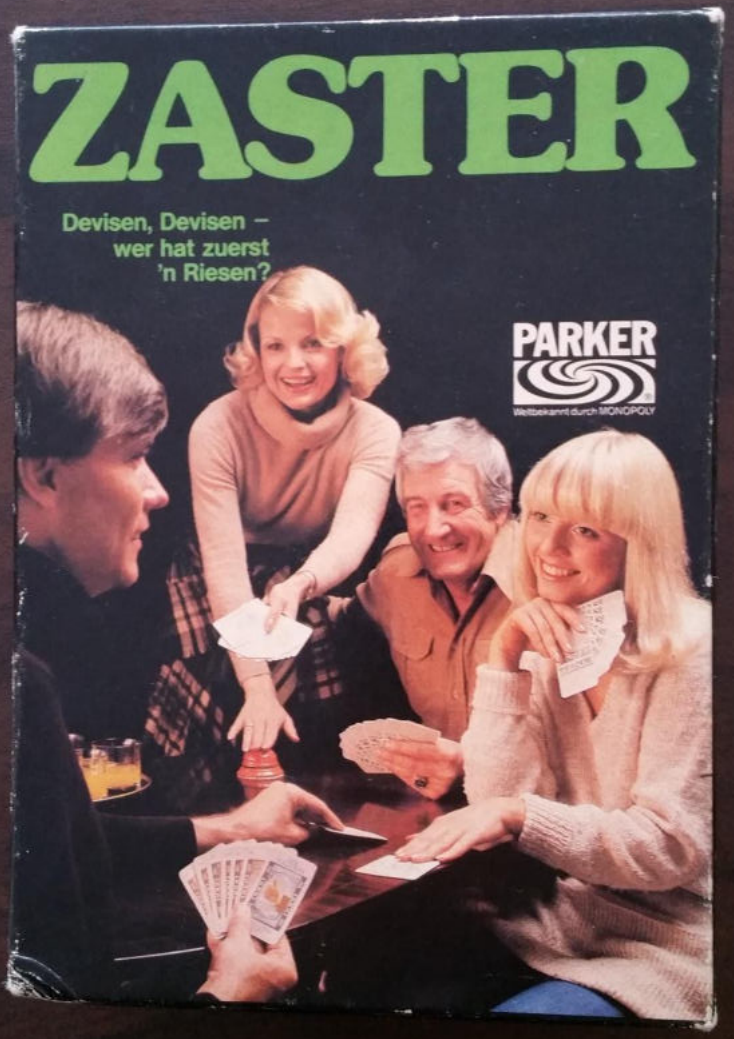
THE GREAT GAME

PIT

Patented in Great Britain
U. S. Patent, March 22, 1904

Exciting Fun for Everyone

PARKER BROTHERS, Incorporated
SALEM, MASS., U. S. A.


ZASTER
Devisen, Devisen –
wer hat zuerst
'n Riesen?
PARKER
Weltbekannt durch MONOPOLY

Winning Moves
DELUXE
Pit®
MIT GLOCKE
Tumult an der Warenbörse
KARTEN-KLASSIKER

Quick 7
Verhandle und juble nach
Herzenslust mit diesem Spiel.
DREI
DREI
zwei
zwei
QUICK
7
Handle
eins

Zaster / Pit

Für jeden Spieler kommt ein Satz von 9 gleichen Karten einer Währung ins Spiel.
Alle Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 9 Karten und los geht die wilde Biet-Hatz.
Alle Spieler machen gleichzeitig Angebote.

Beispiel: Biete 2 Dollar, biete 3 Pfund, biete 2 Mark.
Dabei sind Mischwährungsangebote nicht erlaubt.

Sind sich 2 Spieler einig, tauschen sie ihre Karten, während die Auktion weiterläuft.

Diese endet, wenn ein Spieler über alle 9 Karten einer Währung verfügt.

Es gibt 2 Sonderkarten. Eine erlaubt es mit 8 Karten das Spiel zu beenden.
Die andere ist eine Art “Schwarzer Peter“. Wer sie auf der Hand hat , darf das Spiel nicht beenden.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

O No 99

International Games | 1979

Autor: unbekannt

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Den Letzten beißen die Hunde

Ein weiteres
Familienspiel
aus dem Hause
UNO™
O'NO99™
Zähle reihum alle Punkte
aber erreiche nie 99 oder
mehr. Vorsicht vor den
unheimlich gemeinen
Aktionskarten!

O´ No 99

Jeder Spieler erhält 4 Handkarten und 3 Chips.
Die restlichen der 54 Karten werden als Aufnahmestapel ausgelegt.
Wer dran ist spielt eine oder 2 Karten und ergänzt seine Hand auf 4 Karten.

Es gibt Zahlenkarten (1 bis 10) und Sonderkarten.
Wer an der Reihe ist muss eine Karte ausspielen und die neu erreichte Summenzahl laut ansagen. Beispiel: 7+6=„13“ / +10=„23“ usw.
Wer die Zahl 99 oder höher ansagen muss verliert die Runde und damit einen Chip. Das nächste Spiel beginnt. Wer einen Chip zahlen muss, aber keinen mehr hat, scheidet aus. Wer übrig bleibt gewinnt.

Sonderkarten:
-10 = erklärt sich von selbst.
2x = der folgende Spieler muss nacheinander 2 Karten spielen.
Retour = die Spielrichtung dreht sich um.
Halt = Die aktuelle Zahl bleibt bestehen
O´No 99 = Wer diese Karte legt verliert die Runde.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Formel 1

ASS

1980

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Rennspiel, bei dem man nicht nur das eigene Auto bewegt

NEU
FORMEL 1
NÜRBURGRING
Rennspiel mit original
Nürburgring-Kurs
GOODYEAR
GOODYEAR
GOODYEAR
27
ASS

(Nicki Lauda´s) Formel1

Die 48 Bewegungskarten werden gleichmäßig verteilt. Nach der Analyse seiner Karten entscheidet jeder Spieler welches Auto er ersteigern möchte. Ziel ist dann im Spiel eine möglichst große Differenz zwischen Ersteigerungspreis und Siegprämie zu erzielen. Am Ende gewinnt wer am meisten Geld hat.
Dann geht es an den Start. Durch das Ausspiel der Karten werden oftmals mehr als ein Auto vorwärts bewegt. Zuerst gezogen wird das Auto mit der höchsten Zahl auf der Karte.
Fahrbahnverengungen bieten taktische Möglichkeiten Gegner auszubremsen. Sonderkarten ermöglichen es abgeschlagene Wagen wieder ans Feld heran zu führen oder den Führenden etwas einzubremsen.

Das Spiel ist im Laufe der Jahre in verschiedenen Ausgaben (Erweiterungen) und unter verschieden Namen (z.B. Top Race; Daytona 500) erschienen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Räubern

Ravensburger | 1985

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Sammelspiel

Räubern
Keinem ist die Beute sicher
© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Räubern

Es gibt 44 Karten mit 11 Motiven, die je 4mal vorkommen.
8 Karten kommen auf den Tisch.
Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand.
Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Aufnahmestapel.

Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Karten auf eine der Karten in der Tischmitte. Ist es eine motividentische Karte, erhält der Spieler den Stapel und legt in vor sich ab. Abschließend nimmt man eine Karte vom Stapel.
So bilden sich im Laufe des Spiels 8 Stapel, um die gekämpft (geräubert) wird, denn auch auf Stapel, die vor einem Spieler liegen dürfen Karten gelegt werden, in der regel identische Motive, um den Stapel an sich zu bringen.

Wenn alle karten gespielt sind, zählt man die Karten in seinen Stapeln.
Wer die meisten Karten vorweisen kann gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Uno

Mattel / Amigo

1986

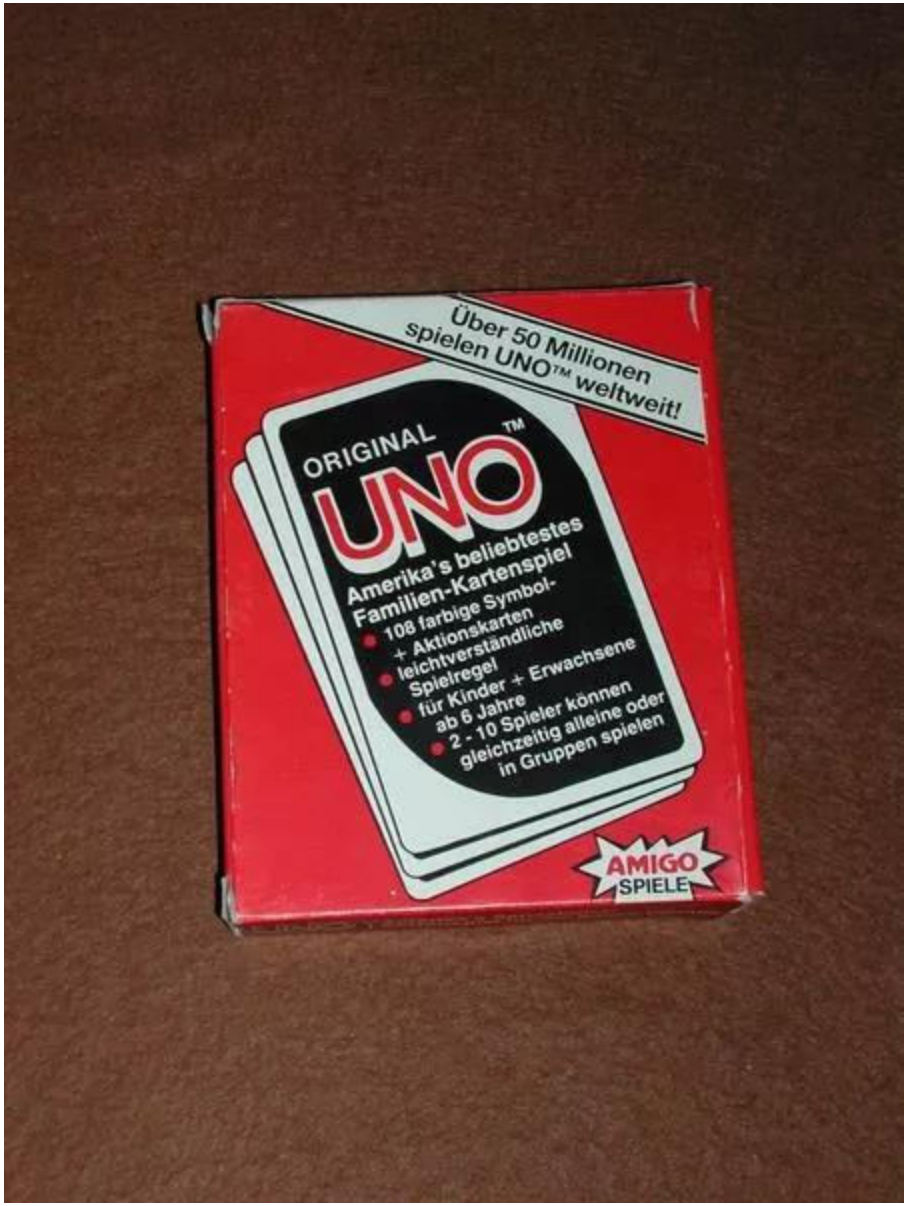
Autorin: Merle Robbins

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablegespiel

deluxe
UNO™
+2
8
4
UNO™
Sensations-
Kartenspiel
für die
ganze Familie
● 108 farbige Symbol-
+ Aktionskarten, Kartenhalter,
Punkteblock
● leichtverständliche Spielregeln
● für Kinder + Erwachsene ab 6 Jahre
● 2 – 10 Spieler können
gleichzeitig alleine oder in Gruppen spielen
DAS MEISTVERKAUFTE SPIEL DER WELT –
ÜBER 46.000.000 SPIELEN UNO™
SEIT 1980!
AMIGO
SPIELE


Über 50 Millionen
spielen UNO™ weltweit!
ORIGINAL
UNO™
Amerika's beliebtestes
Familien-Kartenspiel
108 farbige Symbol-
+ Aktionskarten
leichtverständliche
Spielregel
für Kinder + Erwachsene
ab 6 Jahre
2 - 10 Spieler können
gleichzeitig alleine oder
in Gruppen spielen
AMIGO
SPIELE

Uno

“Mau Mau“ in der Schachtel.

Jeder versucht als Erster seine 7 Karten loszuwerden.
Gleiche Farbe auf gleiche Farbe , oder gleiche Zahl auf gleiche Zahl.
Ein bisschen Abwechslung bringen die Sonderkarten.
Aussetzen / 2 oder gar 4 Karten nehmen / Richtungs- oder Farbwechsel.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Willi Wacker

Hexagames | 1986

Autor: Dan Glimne

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Karten sammeln

WILLI
WACKER
von Dan Glimne
FREIGEGEBEN AB 18 JAHREN
AUSSERDEM IST ER EIN EXPERTE FÜR BILLARD, FUSSBALL, ANGELN...
GRRR
HEXAGAMES®

Willi Wacker

Die Spieler halten Bier- und Sonderkarten auf den Händen.
Die Bierkarten zeigen zahlen von 1 bis 9. Die Spieler versuchen diese rommé-artig /Straßen oder gleiche Zahlen) zu sammeln. Haben sie eine Kombination beisammen, spielen sie diese aus, in der Hoffnung, das dieses Tablett nicht von einem Nachbarn begehrt wird und es zu einer Keilerei kommt. Der Sieger wird Besitzer des Tabletts.
Liegt, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, ein Tablett vor ihm, kann er das Bier trinken, wenn er eine “Willi Wacker“-Karte ausspielen kann.

Und, ich will nicht zu viel verraten, auch Willis Frau, Flora, spielt eine Rolle.

Ein sehr lustiger spielerischer Absacker mit schön gestalteten Comic-Karten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Hols der Geier

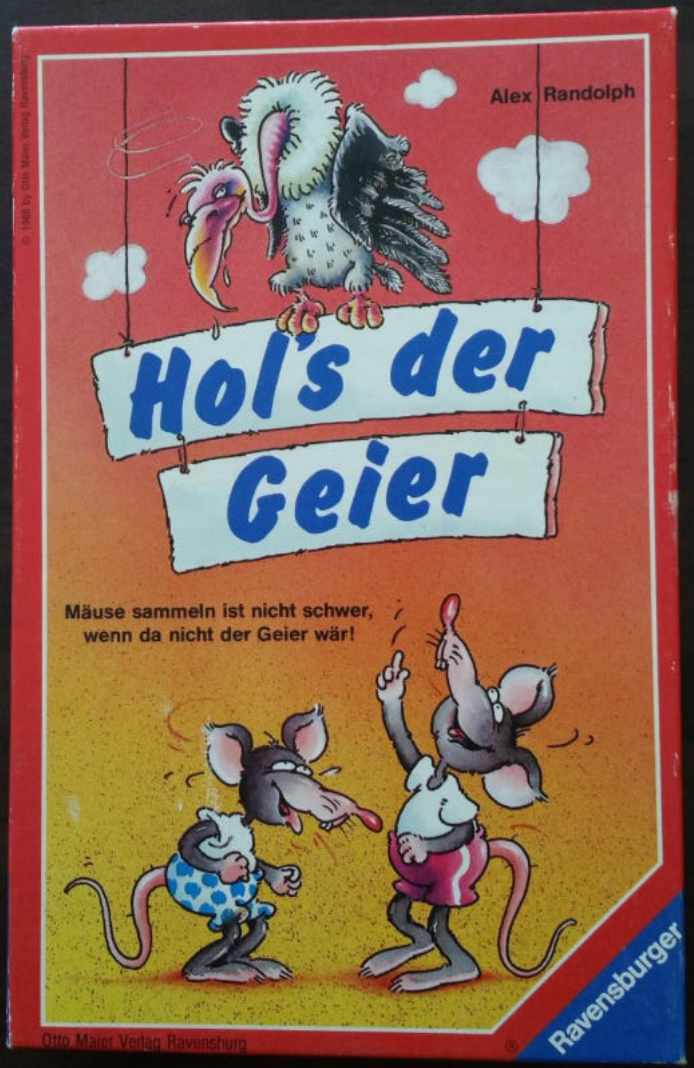
Ravensburger | 1988

Autor: Alex Randolph

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitiges geheimes Bieten auf Karten


Alex Randolph
Hol's der Geier
Mäuse sammeln ist nicht schwer,
wenn da nicht der Geier wär!
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Hol`s der Geier

Ein Gleichzeitigkeitsspiel mit Bluffpotential.

Alle Spieler haben die Zahlen von 1 bis 15 in Form von Karten auf der Hand.
Pro Runde geht es um einen Zahlenwert der zufällig vom Aufnahmestapel gezogen wird, und der zwischen +10 und -5 schwankt.
Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Karten auf. Die höchste Zahl heimst die Punktekarte ein, wenn es sich um eine Pluskarte handelt. Bei einer Minuskarte kommt die niedrigste Zahl zum Zuge.
Ausgespielte Karten kommen aus dem Spiel.
Der Faktor, der das Spiel zu einem spannenden lohnenswerten Spielvergnügen macht, ist die Tatsache das aufgedeckte Karten mit der gleichen Zahl sich auspatten und die alleinige nächstbeste Zahl zum Zuge kommt.

Nach 15 Runden summiert man seine gewonnenen Karten und hat einen Gewinner.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ligretto

Rosengarten Spiele / Schmidt

1988

Autor: unbekannt

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Ablegespiel / Reaktionspiel / Gleichzeitigkeitsspiel

Ligretto®
Schmidt
International

Ligretto

Jeder Spieler erhält einen Satz von 40 Karten, diese zeigen die Farben Rot/Gelb/Grün/Blau jeweils pro Farbe mit den Zahlen 1-10.
Wichtig: Jeder Kartensatz hat eine unterschiedliche Rückseite, die bei der Schlusswertung von Bedeutung ist.

Karten mischen; 10 abzählen und als offenen Stapel auslegen.
Dies ist der Ligretto-Stapel. Wenn einer dieser Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.
Neben dem Ligretto-Stapel darf jeder Spieler 3 Hilfskarten ablegen.
Die restlichen Karten nimmt als verdeckten Handstapel auf die Hand.
Jede im Laufe des Spiels abgelegte 1 gibt es einen eigenen Ablagestapel, der farbtreu bis zur 10 aufgebaut wird.
Immer wenn ein Spieler keine seiner 4 offenen Karten ablegen kann, deckt er zusammen 3 Handkarten auf, von denen nur die oberste Gültigkeit hat. Passt sie nicht, wieder 3 aufdecken usw.
Lässt sich eine Hilfskarte ablegen, kann man die oberste Karte vom Ligretto-Stapel dort platzieren.
Bei Spielende werden alle Ablagestapel zusammengeschoben und nach den Rückseitensymbolen sortiert. Die Stapel werden gezählt und bringen 1 Punkt pro Karte.
Abgezogen werden die Karten im eigenen Ligrtto-Stapel. 2 Minuspunkte pro Karte. Wer dann die höchste Punktzahl hat gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ave Caesar

Ravensburger / Pro Ludo

1989

Autor: Wolfgang Riedesser

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

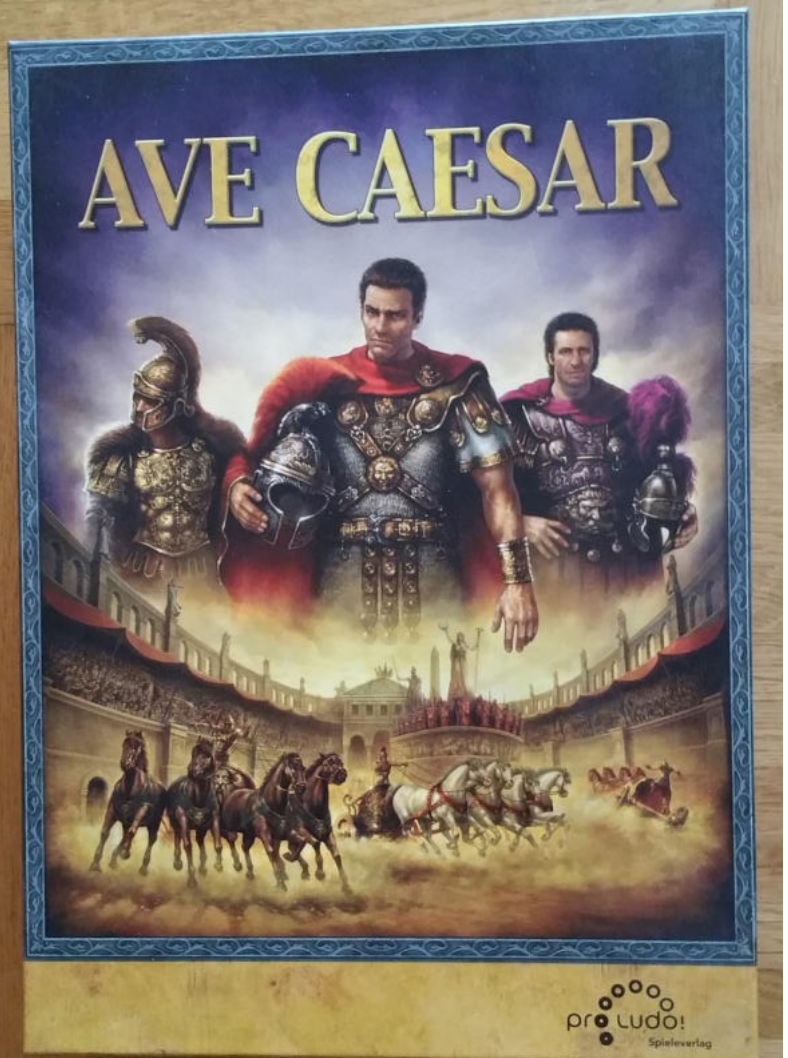
Rennspiel / 3 von 24 stehen zur Auswahl

AVE CAESAR

Die Sensation im alten Rom-
Tollkühne Wagenrennen um Ruhm und Lorbeer

Wolfgang Riedesser

Ravensburger


AVE CAESAR
pro Ludo!
Spieleverlag

Ave Caesar

Im Circus Maximus werden 3 Runden gefahren.
Dafür stehen den Spielern identische Kartensätze mit 24 Karten zur Verfügung.

Jeder Spieler mischt seinen Stapel und legt ihn, nachdem er 3 Karten auf die Hand genommen hat, verdeckt vor sich ab.
Immer wenn ein Spieler an die Reihe kommt, hat er die Auswahl aus 3 Karten.

Nach der 1. oder 2. Runde muss der Spieler sein Gespann einmal durch die Kaisergasse fahren und dem Caesaren ein Goldstück überreichen.

Beachte: Der führende Spieler darf keine Karte mit dem Wert 6 ausspielen.

Wer nach 3 Runden die Sieglinie überfährt hat gewonnen, es sei denn man hat sich auf mehrere Rennen geeinigt, dann gibt es pro Rennen Siegpunkte, die am Ende addiert werden.

Nach Möglichkeit gilt es die Innenlinie zu halten, denn sonst könnte möglicherweise der “Sprit“ ausgehen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Pole Position

Piatnik | 1989

Autor: Gerhard Kodys

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Rennspiel / Gleichzeitigkeitsspiel

EIN FORMEL 1
GRAND PRIX
FÜR 3–5 FAHRER
POLE
POSITION
1
PIATNIK
© 1989 by PIATNIK, WIEN - Autor: Gerhard Kodys

Pole Position

Bei diesem Autorennspiel führen die Spieler einen Autorennstall.
Sie müssen nicht nur einen Wagen, sondern drei Autos möglichst schnell ins Ziel bringen.
Die zu befahrende Strecke besteht aus runden „tiefergelegten“ Feldern, in die Pappteile gelegt werden. Hier gibt es dann neutrale Felder und Felder mit positiver oder negativer Bedeutung. Lobenswert ist, dass dadurch die Strecke jedes Mal neu ist und neue taktische Überlegungen benötigt.
Die Fortbewegung erfolgt mittels Karten. Jeder Spieler hat einen Satz von 1 bis 9 auf der Hand. Pro Runde spielen alle geheim eine Karte aus, die dann gleichzeitig aufgedeckt werden. Die höchste aufgedeckte Ziffer zieht zuerst.
Nach 9 Runden gibt es wieder alle Karten auf die Hand.
Auf jedem Feld darf nur ein Auto stehen. Überholen kostet einen Extrapunkt.
Bei der Planung steht natürlich im Vordergrund positive Felder zu erreichen und negative zu vermeiden.
Wenn bei 5 Spielern 15 Autos am Start sind erhält der Erste 15 Punkte, der 4 Wagen der ins Ziel kommt erhält 12 Punkte, bis runter zu einem Punkt.
Die Punkte aller 3 Autos eines Rennstalls werden addiert.
Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Asterix – das Kartenspiel

F.X. Schmidt

1990

Autor: David Parlett

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Mehrheiten bilden

Asterix
DAS KARTENSPIEL
JULIUS CAESAR
FX SCHMID

Asterix – das Kartenspiel

Einfach, aber spannend durch Bluffelemente; ähnlich aber besser als “Hols´s der Geier“.
Es gilt am Ende die wertvollsten römischen Gefangenen zu präsentieren.

Gekämpft wird um die Gefangenen durch das gleichzeitige Ausspielen einer von anfangs 10 Gallier-karten, die man auf der Hand hält. Die höchste ausgespielte Karte nimmt den Römer gefangen, allerdings muss er dafür die eingesetzte Karte abgeben, während die anderen ihre eingesetzte Karte zurückbekommen. Hier gilt es auch abwarten zu können. Die Römer, in den Stärken 1 bis 10 gibt es je 4mal. Mehrere gleichrangige Römer im Gefangenenlager erhöhen deren Wert, so dass es besser ist 2 Römer mit dem wert 1 zu besitzen als einen mit dem Wert 10.

Ja, und dann gibt es noch die “Idefix-Karte“, aber was es mit der auf sich hat, wird jetzt nicht verraten. Wenn Ihr das wissen wollt, müßt Ihr das Spiel schon erwerben, Ihr werdet es nicht bereuen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Goldrausch

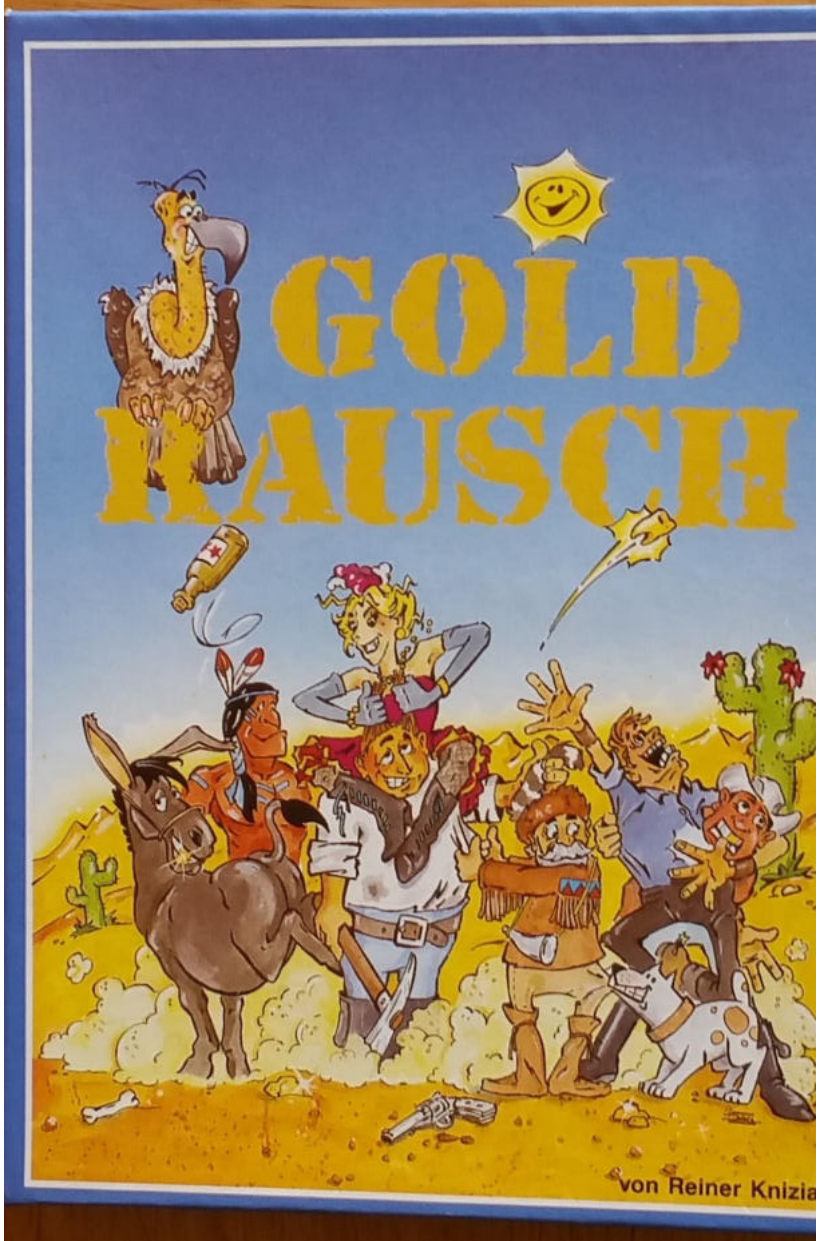
Hans im Glück	1990

Autor: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Mehrheiten bilden


GOLD
RAUSCH
von Reiner Knizia

Goldrausch

Es gibt 30 Symbolkarten, 5 von jedem Symbol, und 36 Münzkarten, die unterschiedlich viele Münzen zeigen, manchmal auch Falschmünzen.
Diese werden zusammen gemischt und als verdeckter Stapel ausgelegt.
Es gibt außerdem 6 Einsetz-Symbolkarten, die zu Beginn des Spiels senkrecht untereinander platziert werden. Jeder Spieler erhält 3 Chips in einer Farbe.

Wer an der Reihe ist deckt die oberste Karte auf. Ist es eine Symbolkarte legt er diese links von der Einsetzkarte des gleichen Symbols.
Handelt es sich um eine Geldkarte legt der Spieler diese nach freier Wahl an die rechte Seite einer Einsetzkarte.
Folgende Einschränkungen: Auf der linken Seite muss mindestens eine Symbolkarte liegen (Ausnahme: Startspieler); und es dürfen maximal 6 Geldkarten bei einer Einsetz-Karte liegen.

Dreimal im Spiel kann der Spieler einen seiner Chips auf einer der 6 Einsetz-Karten platzieren. Er markiert so die 3 Reihen, die er später werten möchte.
Der Spieler erhält am Ende soviel Punkte wie Münzen in der Reihe liegen. Liegen mehrere Chips auf einer Einsetzkarte, werden die Münzen geteilt (abgerundet).

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Musketiere

Hexagames | 1991

Autor: Franz-Josef Lamminger

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel

MUSKETIERE
von Franz-Josef Lamminger
HEXAGAMES®

Musketiere

Die Spieler sind die Musketiere, die gemeinsam versuchen den Kardinal zu schlagen. Wer sich dabei am meisten engagiert, darf eine seiner Wertungskarten mit einem Edelstein belegen. Der Wert der Karte verdoppelt sich dadurch.
Wer sich im Kampf am wenigsten einbringt, die niedrigste Karte gespielt hat, erhält einen Gefängnisstein, wenn der Kampf nicht gewonnen wurde.
Die Spieler erhalten 12 Musketier-Karten (mit den Werten 0 bis 10) auf die Hand. Zu Beginn legen alle 3 dieser Karten verdeckt vor sich ab. Das sind die 3 möglichen Wertungskarten.
Dann wird kämpfen die Spieler gegen den Kardinal, die oberste verdeckte Karte vom Kardinalskarten-Stapel; deren Wert zwischen 4 und 40 schwanken kann, je nach Teilnehmerzahl.
Dazu spielt jeder Musketier verdeckt eine seiner Karten. Dann wird aufgedeckt und ermittelt, ob der Kardinal geschlagen wurde. Je nach Ergebnis gibt es für einen Spieler bei Gewinn eine Edelstein-Karte oder bei Verlusteine Gefängniskarte. Nach jeweils 3 Duellen kommt es zur Wertung. Wertungskarte ohne Stein erbringt ihre Punkte, mit Edelstein verdoppelt, mit Gefängnisstein keine Punkte. Diese werden notiert. Nach 3 Runden erfolgt die Schlussabrechnung.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

DOG

Werkheim Weyden / Schmidt

1992

Autor: Johannes Schmidauer-König

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Mensch ärgere Dich nicht mit Karten

Johannes Schmidauer-König

DOG Royal

JETZT WIRD ZURÜCKGEBISSEN
ENCORE PLUS MORDANT
ADESSO SI RICAMBIA IL MORSO

Schmidt

DOG

DOG (Octopus / 4 oder 6 Spieler / ab 8 Jahren / 60 Minuten / incl. Versand ca. 100 Euro)
Kurz gesagt: DOG ist „Mensch ärgere Dich nicht“ mit Karten. Gebraucht wird ein normaler Satz Rommé Karten und das Spielfeld, dass, daher der hohe Preis, in eine schöne sechseckige, siebbedruckte große Holzplatte (50 cm Durchmesser) eingearbeitet ist (136 Bohrungen).
Bei der ersten Spielrunde bekommt jeder Spieler 6 Karten auf die Hand, in den folgenden Runden jeweils eine weniger. Nachdem die Runde mit zwei Handkarten gespielt wurde, gibt es wieder 5 Karten und so weiter. Es gewinnt, wer alle seine Figuren vom Haus in die Zielfelder gebracht hat, denn anders als beim „Mensch ärgere Dich nicht“ spielen hier die beiden gegenübersitzenden Spieler in einem Team zusammen. Bevor es losgeht, tauschen die Partner verdeckt eine Handkarte, was einem gewisse taktische Möglichkeiten eröffnet, in dem man schaut, ob eine eigene Handkarte dem Partner nützt, damit er eine seiner Figuren gut bewegen kann.
Beim Ausspiel einer 2,3,5,6,8,9,10 wird die Figur um diese Anzahl vor bewegt. Die anderen Karten haben Sonderfunktionen.
4 = man kann wählen, ob man 4 Schritte vor oder zurück geht, was vom Startfeld aus sehr interessant ist.
7 = hier kann man die Zahl auf verschiedene Figuren verteilen. Dabei übersprungene Figuren müssen zurück ins Haus.
Bube = hier muss man den Platz seiner Spielfigur mit einer fremden Spielfigur tauschen.
Dame = 12 Felder vor
König = braucht man um aus dem Haus herauszukommen oder um 13 Felder vorzurücken.
AS = braucht man um aus dem Haus herauszukommen oder um 11 Felder oder 1 Feld weit vorzurücken.
Achtung: Ein Spielstein, der auf dem Startfeld vor dem eigenen Haus steht, darf nicht übersprungen werden.
Wie beim Würfelspiel werden auch hier die Figuren rausgeworfen; es besteht Zugzwang.
Blöd ist es, wenn man unpassende Karten auf der Hand hat, und mit keiner seiner Figuren ziehen kann, dann muss man seine restlichen Karten für diese Runde abgeben, was einen erheblichen Nachteil bedeutet.
Etwas Nachdenken ist schon gefragt, aber nicht zu sehr. Im Vordergrund steht ein flotter Spielablauf, mit guten Möglichkeiten andere zu ärgern, und sich selber in Ärgersituationen wieder zu finden.
Also: Man gönnt sich ja sonst nichts.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Karrierepoker

Hexagames | 1992

Autor: unbekannt

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Stichspiel / Ziel: alle Karten loswerden

KARRIERE
POKER
HEXAGAMES®

Karriere Poker

Es gilt seine Handkarten schnell loszuwerden. Wem dies als Erster geling wird Chef, der nächste Geschäftsführer, Abteilungsleiter, Meister und so weiter. Derjenige der als letzter noch Karten auf der Hand hat, ist quasi der Arsch, hier Tellerwäscher genannt. Er hat zwei Nachteile. Er muss die Karten für die nächste Runde mischen und seine 3 besten Handkarten an den Boss abliefern. Zum Trost erhält er dessen 3 schlechtesten Karten. Genauso machen es mit 2 Karten und einer Karte der Zweitbeste und Vorletzte und Drittbeste und Drittletzte einer Runde. Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Runden auf dem Boss-Sessel sitzt ist der Gewinner.

Wer zu einem Stich anspielen darf bestimmt, um wie viele Karten der gleichen Art, z.B. 3 Fünfer, es geht. Der nächste Spieler muss eine höhere 3er-Kombination spielen oder passen usw.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Razzia

Ravensburger | 1992

Autor: Stefan Dorra

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Bluffspiel / Gleichzeitigkeitsspiel

Stefan H. Dorra

RAZZIA

Viel Bluff, viel Geld und clevere Cops

Razzia

Nettes kurzweiliges Zockerspiel mit Bluffelementen.

In den 6 Bars werden Geldbeträge ausgelegt. Dann überlegt sich jeder Spieler in welcher Bar er abräumen möchte und legt geheim eine entsprechende Karte ab.
Dies tun alle Spieler gleichzeitig und dann wird geguckt wer in welcher Bar in welcher Rolle, nämlich Zocker oder Polizist, auftaucht.
Ein Zocker alleine räumt ab. Mehrere Zocker in einer Bar prügeln (würfeln) sich ums Geld. Ein Polizist räumt nur dann ab, wenn er in der Bar auf einen Zocker trifft, sonst geht er leer aus.

Also los, schätzen Sie das Verhalten ihrer Mitspieler richtig ein, das kann doch nicht so schwer sein.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

6 nimmt

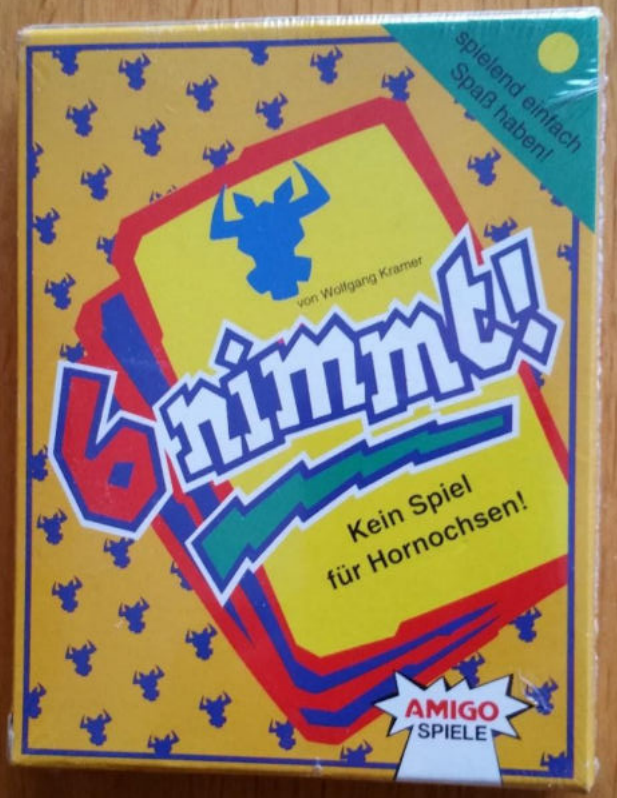
Amigo | 1994

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablegespiel / Gleichzeitigkeitsspiel


spielend einfach
Spaß haben!
von Wolfgang Kramer
6 nimmt!
Kein Spiel
für Hornochsen!
AMIGO
SPIELE

6 Nimmt

Im Spiel sind 104 Karten mit den Zahlen 1 bis 104. Jeder Spieler erhält 10 Karten. 4 Karten werden untereinander ausgelegt. Sie sind die Anfangswerte von 4 zu bildenden Reihen. Die Spieler decken immer gleichzeitig eine von ihnen geheim gewählte Karte auf. Die aufgedeckten Karten werden an die 4 reihen angelegt, dabei gelten folgende Regeln:
Der Spieler dessen Karte den niedrigsten wert hat, muss seine Karte zuerst anlegen.
Es darf nur aufsteigend angelegt werden. Und zwar muss in der reihe angelegt werden, in der die Differenz zur letzten ausliegenden Karte einer Reihe am niedrigsten ist.
Wer in einer Reihe die 6.Karte legen muss, kassiert die 5 ausliegenden Karten und seine ausgespielte Karte wird die neue erste Karte dieser Reihe.
Auch muss eine Reihe, allerdings nach freier Wahl, genommen werden, wenn die ausgespielte Kate im Wert höher ist als alle 4 Karten am Ende der 4 Reihen.
Ziel des Spiels ist es keine oder möglichst wenig Karten nehmen zu müssen, da diese Minuspunkte bringen. Wer davon die wenigsten hat gewinnt.

“6 Nimmt“ ist das schönste Kartenspiel seit langem und ist zurecht mit dem „Deutschen Spielpreis“ ausgezeichnet worden.

Turniervariante

Jeder Spieler erhält einen Zettel auf dem er geheim seine 10 Zahlen notiert sowie seinen und die Namen aller Mitspieler.
Am Rundenende trägt jeder Spieler bei seinem Namen sein Ergebnis ein und gibt den Zettel dann an den linken Nachbarn.
Zu Beginn der Runde sucht sich jeder Spieler die 10 Zahlen heraus, die oben auf seinem Zettel stehen.
Es werden so viele Runden gespielt wie es Mitspieler gibt, so dass am Ende alle mit den gleichen Karten gespielt haben.
Wer dann die niedrigste Gesamtsumme vorweisen kann, darf sich mit Fug Recht bester “6 Nimmt“-Spieler nennen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

High Society

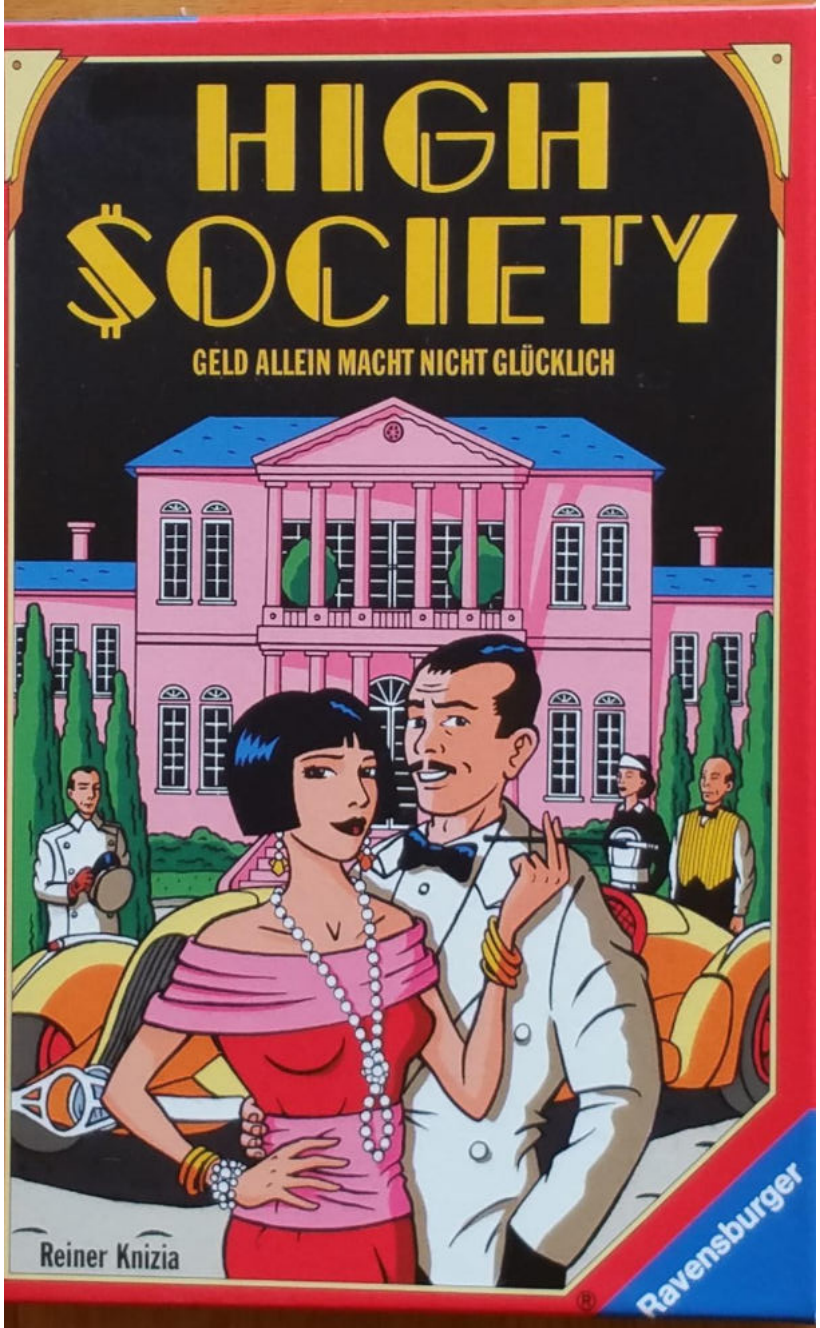
Ravensburger | 1995

Autor: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Ersteigerungsspiel


HIGH
$OCIETY
GELD ALLEIN MACHT NICHT GLÜCKLICH
Reiner Knizia
Ravensburger

High Society

Jeder Spieler hat einen identischen Satz von 11 Geldkarten.
Geboten wird um 16 Karten, die überwiegend positiv sind und Punkte bringen, manche sind aber auch negativ. 4 Karten haben einen roten Rang.
Wenn die 4.Karte mit rotem Rand aufgedeckt wird endet das Spiel.
Um die zu ersteigernde Karte wird reihum geboten, man darf passen, kann dann aber nicht mehr erneut einsteigen. Der Ersteigerer gibt seine Geldkarten ab.
Kommt eine negative Karte zum Aufruf, erhält diese wer zuerst passt.
Alle anderen müssen ihr eingesetztes Geld abliefern.

Am Ende wird zuerst geschaut wer jetzt am wenigsten geld hat. Dieser Spieler nimmt nicht an der Schlusswertung teil.
Hier werden die Punktbeträge summiert und gegebenenfalls mit Sonderkarten multipliziert. Wer dann die höchste Summe vorweisen kann gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Kuhhandel

Ravensburger | 1995

Autor: Rüdiger Koltze

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Karten sammeln /tauschen / Gebote abgeben

KUHHANDEL
Wer anderen einen Kuhhandel anbietet, fällt oft selbst herein
Das ansteckende Familien- Kartenspiel.
AUFGENOMMEN IN DIE BESTENLISTE 1985
© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg
160
1000
50
10
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Kuhhandel

Die Spieler versuchen durch Ersteigern möglichst wertvolle Tierquartette in ihren Besitz zu bekommen. Am Ende werden die Zahlenwerte der Quartette addiert und mit der Anzahl der Quartette malgenommen.

Der Spieler, der an der Reihe ist deckt die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf und bietet diese zur Versteigerung an. Steht der Meistbietende fest, kann der Auktionator entscheiden, dass Geld zu kassieren und das Tier abzugeben, oder er bietet selber mehr und erhält das Tier. Sein Geld geht an den bisher Meistbietenden.
Außerdem können Spieler 2 oder mehr Tiere einer Art zum Tausch gegen Geld anbieten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Phase 10

Ravensburger | 1995

Autor: Kenneth Johnson

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenkombinationen sammeln

Ravensburger® Kartenspiele

Phase 10

US BESTSELLER

Ravensburg

Phase 10

Die Spieler müssen 10 Aufgaben in der vorgegebenen Reihenfolge abarbeiten.
Pro Aufgabe gilt es aus der Hand, die 10 Karten umfasst, eine Kombination zu präsentieren.
Bei den Aufgaben geht es darum gleiche Zahlen, Farben oder Serien zu präsentieren.
Pro Zug hat der Spieler 2 Möglichkeiten seine Kartenhand zu verbessern.
Entweder nimmt er eine Karteverdeckt vom Aufnahmestapel, oder die oberste offene Karte vom Ablagestapel.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Das kleine und das große A…

Amigo	1996

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenstichspiel / Ziel: Karten loswerden

Das GROSSE und das kleine A...

von Wolfgang Kramer

AMIGO SPIELE

Das kleine und das große A…

Ziel des Spiels ist es möglichst schnell seine Karten loszuwerden.
Restliche Karten auf der Hand bringen Minuspunkte entsprechend ihrem Zahlenwert. Ebenfalls Minuspunkte bringen zwei Karten, die dem Spiel seinen Namen gegeben haben.
Der Spieler der anspielt bestimmt ob in diesem Stich eine, zwei oder gar mehrere Karten von einer Zahl auszuspielen sind. Der jeweils folgende Spieler muss den bisher ausgespielten Zahlenwert überbieten, sonst muss er passen.
Beispiel: Es gehen also 2 Siebener über 2 Vierer und so weiter.
Wer einen Stich gewinnt spielt zum nächsten Stich aus.

Wichtig: Wer den ersten Stich gewinnt, erhält die “Kleine A“- Karte.
Wer den zweiten Stich gewinnt, erhält die “Große A“- Karte.

Besitzer der “A“-Karten müssen versuchen erneut ans Ausspiel zu kommen, um ihre “A“-Karte wieder los zu werden. Wird eine “A“-Karte gespielt, darf jeder Spieler nur eine Karte in den Stich geben. Der Spieler mit der höchsten Zahl erhält den Stich. Beim “Kleinen-A“ muss er den Stich behalten. Die Zahlen zählen Minus, das “Kleine A“ schlägt mit 10 Punkten zu Buche.
Wer das “Große A“ kassiert, muss alle karten des Stichs auf die Hand nehmen. Ärgerlich ist, dass man die “A-Karte“ nicht gleich wieder ausspielen darf, sondern dass man sich das Ausspielrecht erst wieder erspielen muss, um die sonst drohenden 20 Minuspunkte zu vermeiden.

Rundum empfehlenswert.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Nur Mut

Ravensburger | 1996

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablege-Spiel / mit Rückseitennutzung

NUR MUT!

Ravensburger

Mur Mut

Zu Beginn hat jeder Spieler einen Stapel mit 10 Karten vor sich liegen.
Sowohl die Vorder- wie die Rückseite zeigen die Zahlen von 1 bis 9.
Ziel ist es diese 10 karten als Erster abgelegt zu haben.

In der Tischmitte liegen 3 Karten als Beginn von 3 Kartenstapeln.
Wer an der Reihe ist darf seine oberste Karte auf einem der Stapel ablegen, wenn seine Zahl die Zahl des Stapels genau widerspiegelt oder um eine Zahl größer oder kleiner ist.
Kann diese Ablegeregel nicht befolgt werden, kann der Spieler passen oder Mut beweisen, indem er sich entscheidet, die Karte umzudrehen.
Kann er die dortige Zahl ablegen, darf er auch noch, wenn sie passt, die nächste Karte ablegen.
Passt die Zahl nicht, muss er alle Karten des Stapels, dessen oberste Karte die höchste Zahl zeigt, nehmen.

Ohne Mut ist das Spiel nur schwer zu gewinnen. Also: **Nur Mut**

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Formel Fun

Franjos | 1999

Autor: Terry Goldchield

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Nach jeder Runde scheidet der Letzte aus

Terry Goodchild
FORMEL FUN
8
3
8
8
8
Lizenz von Lambourne Games

Formel Fun

Ein Kartenspiel, auch wenn es einen Spielplan und Rennautos gibt.
War schon mal unter dem Titel “Devil take the hindmost“ auf dem Markt.

Und den letzten beißen tatsächlich nach jeder Runde die Hunde, denn wer am Ende einer Runde, wenn der erste Wagen das Ziel erreicht hat, auf dem letzten Platz liegt scheidet aus.
5 Handkarten stehen einem zur Verfügung, um diesen Schicksal zu entgehen.
Jeder Spieler führt einen Rennstall mit mindestens 2 Autos, bei 3 und 4 Spielern sogar mit 3 Autos.
Die Spielfelder zeigen aufsteigend die Zahlen 1 bis 10; dies dreimal. Auch die Karten zeigen die Zahlen 1 bis 10. Gibt es eine Übereinstimmung der Feldzahl auf der mein Auto steht, mit meiner ausgespielten Karte, ziehe ich um diese Zahl vor. Liegt keine Übereinstimmung vor beträgt die Richtgeschwindigkeit 3 Felder. Ausnahme ist die 1. wenn es hier nicht passt ist die Richtgeschwindigkeit 10 Felder.
Wer übrig bleibt ist der Gewinner.
Alternativ: Looser 1.Runde = 1 Punkt, 2 Runde = 2 Punkte usw.
Wer am Ende mit seinen wagen die höchste Punktsumme erzielt gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Mamamia

Abacus | 1999

Autor: Uwe Rosenberg

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Aufträge erfüllen / Merkspiel

Uwe Rosenberg
MAMMA MIA!
ABACUSSPIELE

Mamma Mia

Die Spieler legen reihum Pizzazutaten auf einem Stapel ab, wobei sie nur Zutaten einer Art, dann aber durchaus so viel wie sie auf der Hand halten.. Jeder versucht sich zu merken welche Zutaten in etwa im Stapel sind, um, wenn er glaubt die Zutaten, die er für seine Pizza braucht, sind im Stapel, diese entsprechende Pizzakarte zu spielen.
Wenn alle Karten im Stapel sind wird dieser umgedreht, und man kann klären, ob die benötigten Zutaten tatsächlich im Angebot sind.
Wenn dies der Fall darf ich meine Pizzakarte ablegen.
Es gewinnt wer zuerst seine Pizzakarten los geworden ist.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Schotten Totten

ASS / Iello

1999

Autor: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

An 9 Zielorten bessere Kombis auslegen

SCHOTTEN-TOTTEN
Reiner Knizia
PS GAMES

Schotten Totten

Schotten Totten (ASS -1999 / Pro Ludo - 2004)
Es liegen 9 gleichwertige Karten in der Tischmitte. Es gewinnt wer zuerst 5 Karten gewonnen hat, oder wem es vorher gelingt 3 direkt nebeneinander liegende Karten in seinen Besitz zu bringen. Es gibt 54 Anlegekarten, je 9 (mit den Werten 1 bis 9) in 6 Farben. Jeder Spieler erhält 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten sind der Aufnahmestapel. Abwechselnd platzieren die Spieler offen eine Karte bei einer Wertungskarte. Jeder Spieler darf und wird im Laufe des Spiels 3 Karten bei jeder Wertungskarte auslegen. Liegen bei einer Karte je 3 Einflusskarten kommt es zur Wertung.
1. Straße in einer Farbe 2. 3 gleiche Zahlen 3. 3 in einer Farbe 4. Straße in verschiedenen Farben 5. Wenn 1 bis 4 nicht; dann höchste Einzelkarte. Das Spiel bietet Raum für taktische Überlegungen. Hat einen schönen Spannungsbogen. Unbedingte Empfehlung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ebbe und Flut

Adlung | 2000

Autor: Wolfgang Werner

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Rennspiel / 2 Personenspiel

EBBE & FLUT
Spiel des Jahres 2001
AUF DER AUSWAHLLISTE „SPIEL DES JAHRES"
Das Wechselspiel der Gezeiten von Wolfgang Werner

Ebbe und Flut

Ebbe und Flut (Adlung / 2000)
Jeder Spieler versucht möglichst viele seiner 25 Karten (A1-A5 bis E1-E5) von seiner Startecke auf einem 5x5 Spielfeld in der gegenüberliegenden Startecke des Gegenspielers aus dem Spielfeld zu entfernen. Jeder Spieler hat in seiner Ecke 3 Einspielfelder (Eckfeld und das senkrecht und waagerecht angrenzende Feld). Am Zug bedient sich der Spieler aus einem von seinen 5 verdeckten Stapeln und legt eine Karte auf eines seiner 3 Einspielfelder. Zeigt die eingespielte Karte mit einer anderen Karte in der Reihe oder Spalte eine Übereinstimmung; egal ob Buchstabe oder Zahl, muss die eingespielte Karte um ein Feld verschoben werden, so dass die Übereinstimmung aufgelöst wird. Kommt es durch die Verschiebung in der nächsten Reihe oder Spalte wieder zu einer Übereinstimmung geht die Verschiebung weiter.
Guter neuer Spielmechanismus. Es ergeben sich interessante Partien.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ballon Cup

Kosmos | 2003

Autor: Stephen Glenn

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Farbkombinationen besser bilden als Gegner

SPIELE FÜR ZWEI
BALLON CUP
ZWEI GEHEN IN DIE LUFT
KOSMOS®
Stephen Glenn

Ballon Cup

BALLON CUP (Kosmos / 2 Personen / ab 8 Jahren / 30 Minuten / 15 Euro)
5 Farben sind in unterschiedlicher Häufigkeit (13-11-9-7-5) im Spiel. Es gilt als erster bei 3 Farben die vorgegebene Anzahl von Steinen erworben zu haben. Der Erwerb erfolgt über 4 Auslagen, die mit je einem, zwei, drei oder 4 Steinen belegt sind, die aus einem Beutel gezogen werden.
In gleicher farblicher Anzahl wie die Steine gibt es jetzt noch Karten im Spiel, mit Zahlenwerten zwischen 1-13.
Von diesen Karten erhält jeder Spieler 8 auf die Hand. Wer an der Reihe ist, darf eine Karte zu einer Auslage legen.
Dabei hat der Spieler die freie Wahl, ob er an seiner Seite der Auslage anlegt, oder auf der gegnerischen Seite.
Dabei ist zu beachten, dass zu den ausliegenden Steinen nur farblich passende Karten ausgelegt werden dürfen.
Für jede Auslage ist vorab bekannt, ob am Ende derjenige die Steine erhält, dessen Zahlensumme größer oder kleiner als die des Gegenspielers ist. Gewinnt die höhere Summe habe ich also 2 Optionen: Hohe Karten auf meiner Seite anlegen, oder niedrige auf Seiten des Gegners.
Zwar glücksabhängig, aber trotz der überschaubaren taktischen Möglichkeiten, ein nettes Spielchen, weil es gutes Ärgerpotential bietet.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Coloretto

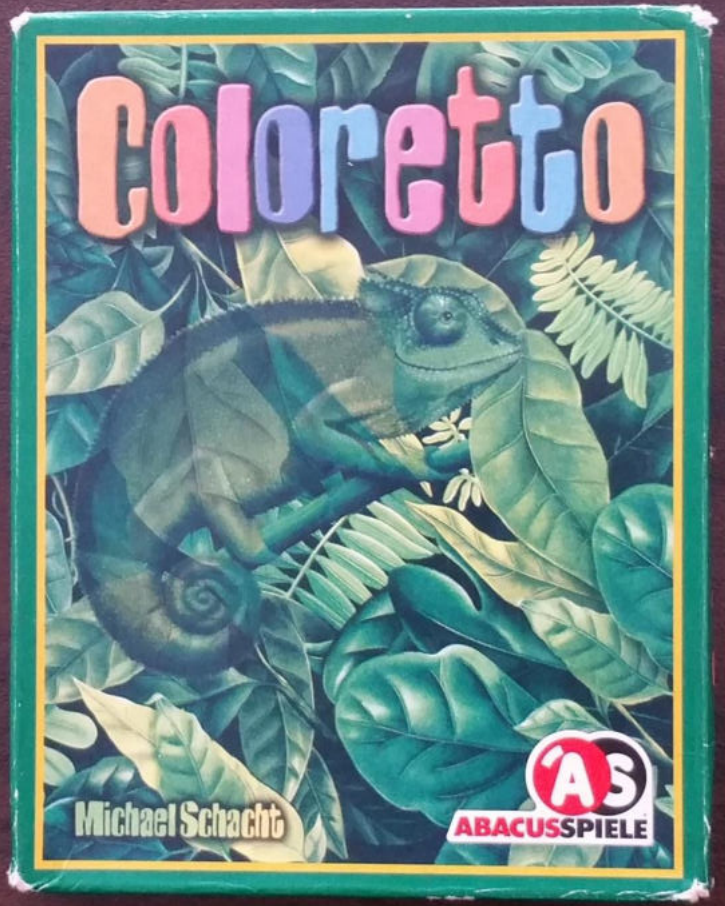
Abacus | 2003

Autor: Michael Schacht

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Farbkombinationen besser bilden als Gegner


Coloretto
Michael Schacht
ABACUSSPIELE

Coloretto

COLORETTO (Abacus / 3-5 Spieler / ab 8 Jahren / 30 Minuten / unter 10 Euro)
Hier ergeht eine uneingeschränkte Kaufempfehlung. Einfache Regeln, schnell gespielt, und was ja noch wichtiger ist, ein reizvoller Spielmechanismus.
7 Farben a 9 Karten sind im Spiel. Zudem ein paar Jokerkarten, sowie Karten, die einem 2 zusätzliche Siegpunkte bringen. Die eigentlichen Siegpunkte versucht man durch das Sammeln von möglichst vielen Karten in 3 der 7 Farben zu erreichen. Besitzt man am Spielende 6 oder mehr Karten einer Farbe bringt dies 21 Punkte; 5 Karten gleich 15 Punkte; 4 Karten gleich 10 Punkte und so weiter. Besitzt man jedoch Karten von einer vierten oder gar fünfen Farbe, so zählen diese Karten entsprechend Minus. Also: sich im Laufe des Spiels für 3 Farben entscheiden, und von den anderen Farben die Hände lassen. Da sage mal einer, das sei keine einfache Regel.
Wie komme ich aber nun an die Karten? Alle Karten liegen gemischt als verdeckter Stapel aus. Wer an der Reihe ist, deckt eine Karte auf und bildet damit eine neue Ablage in der Tischmitte oder legt die Karte an eine bestehende Auslage. Eine Auslage darf maximal 3 Karten umfassen. Im Laufe einer Spielrunde müssen soviel Ablagen gebildet werden wie Spieler teilnehmen. Statt eine Karte aufzunehmen, kann man sich auch entscheiden, eine bestehende Auslage zu nehmen, und für diese Runde aus dem Spiel auszusteigen. In jeder Runde kommt jeder Spieler so zu einer Auslage mit ein bis drei Karten. Diese Karten legt er offen vor sich aus. So sammeln sich Runde für Runde die Karten vor einem, hoffentlich nur in 3 Farben, bis die Spielendekarte aufgedeckt wird und die Abrechnung erfolgt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Richelieu

Ravensburger

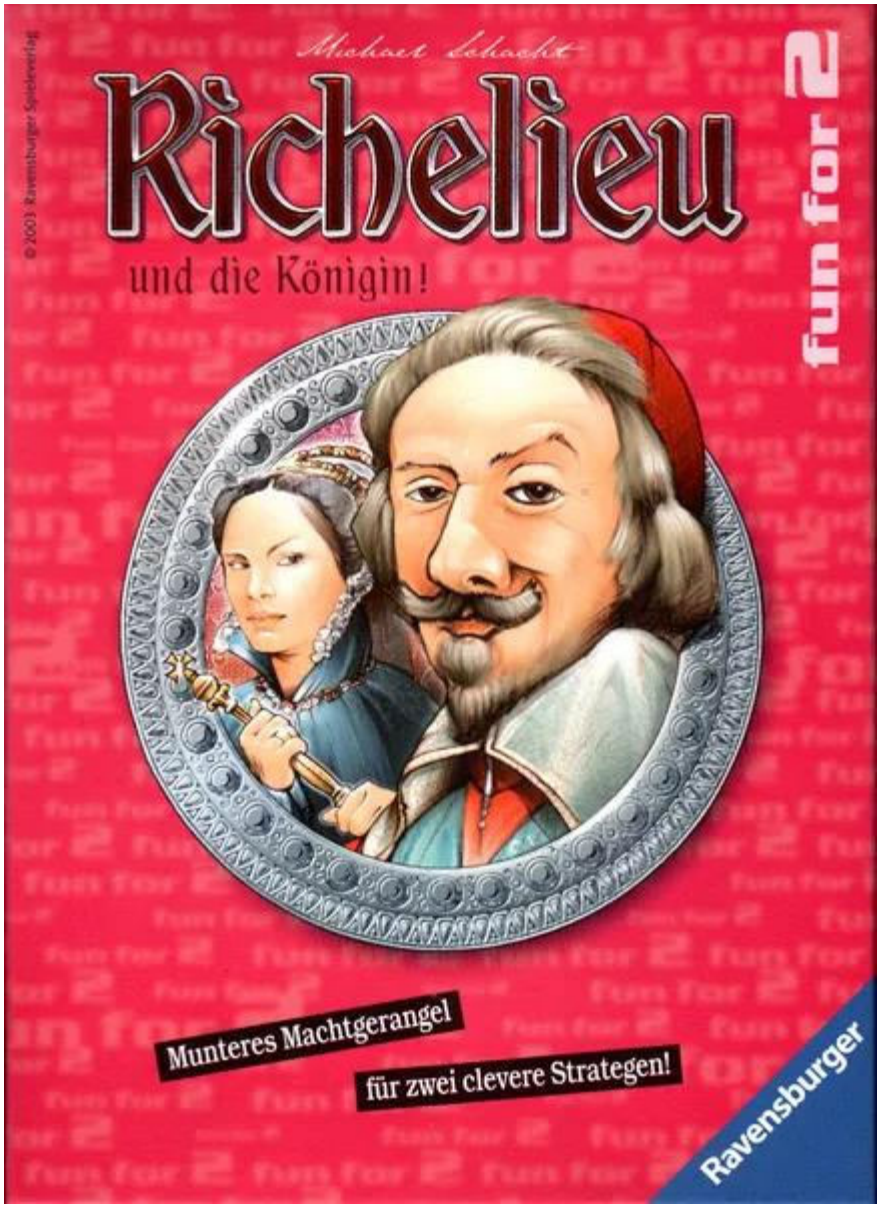
2003

Autor: Michael Schacht

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Karten sammeln und Mehrheiten bilden


Richelieu
und die Königin!
fun for 2
Munteres Machtgerangel
für zwei clevere Strategen!
Ravensburger

Richelieu

Richelieu (Ravensburger / 2003 / ursprünglich 2000 „Kardinal und König“ bei Goldsieber + Spiele aus Timbuktu)
48 Karten auf denen 1 oder 2 von 12 Kategorien abgebildet sind, werden in 4 Reihen zu 12 Karten ausgelegt. Der Spieler am Zug darf eine außen liegende Karte nehmen, kann also unter 8 Möglichkeiten wählen. Ziel ist es pro Kategorie, die unterschiedlich oft vorkommen, die Mehrheit zu erzielen. Nach 24 Runden ist die Auslage abgeräumt und es wird abgerechnet. Auf einigen Plättchen liegen zusätzlich Joker, die helfen können Mehrheiten zu erlangen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Kakerlakenpoker

3 Magier | 2004

Autor: Jacque Zeimet

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Bluffspiel

KAKER LAKEN POKER
Bluffspiel mit Tieren, die Keiner mag
바퀴벌레 포커
JACQUES ZEIMET
DREI MAGIER SPIELE

Kakerlakenpoker

KAKERLAKENPOKER (Drei Magier / 2 – 6 Personen / ab 8 Jahren / 15 Minuten / 10 Euro)

Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip des Würfelspiels „Lügen“ oder „Mäxchen“, wie es auch genannt wird, gefällt mir aber besser, da das Glück wegfällt und das Bluffelement viel mehr zum Tragen kommt. Gutes Fungame. Andere Reinlegen macht eben doch am meisten Spaß. Schadenfreude ist die reinste Freude.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Just 4 Fun

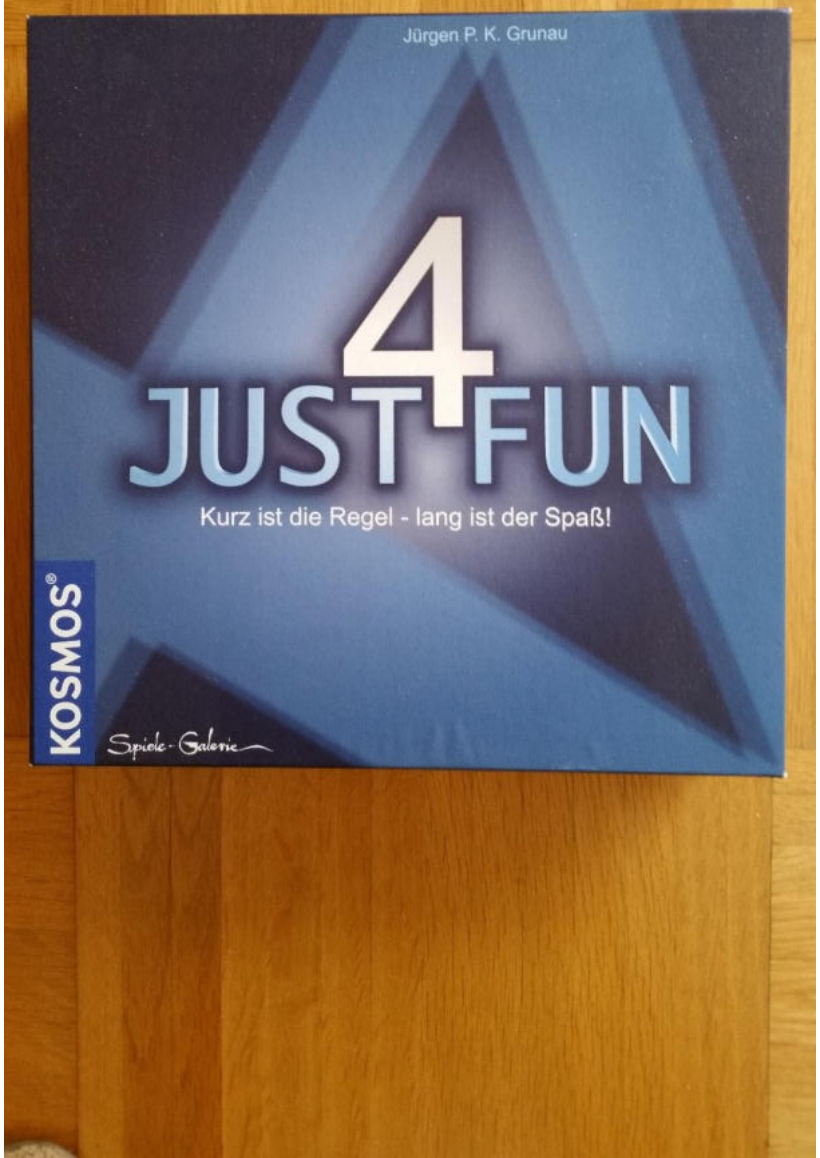
Kosmos | 2006

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Brettspiel / Mehrheiten und Reihen bilden


Jürgen P. K. Grunau
4
JUST FUN
Kurz ist die Regel - lang ist der Spaß!
KOSMOS
Spiele-Galerie

Just 4 Fun

“Just 4 Fun“ (Kosmos / 2 – 4 Spieler / 15-20 Minuten / 20 Euro)
Dieses Spiel basiert auf dem Grundprinzip von „4 in einer Reihe“. Auf einem quadratischen Spielplan gibt es 6 auf 6 Felder mit den Zahlen 1 bis 36. Jeder Spieler hat 20 stapelbare Spielsteine.
Pro Runde darf ein Spieler einen Stein auf eines der 36 Felder setzen. Auf welches Feld (welche Zahl) der Spieler einen seiner Steine setzt, entscheidet er auf Grund seiner 4 Handkarten. Die Karten zeigen eine Zahl zwischen 1 und 19. Es dürfen mehrere Karten ausgespielt werden.
Die Zahlen werden dann zusammengezählt und auf dem Feld des Summenwertes darf der Spieler einen Spielstein platzieren. Abschließend wird die Hand wieder auf 4 Karten ergänzt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
Ziel ist es auf 4 direkt nebeneinander liegenden Feldern die Mehrheit der Steine zu haben. Wer dies schafft, hat gewonnen. Spannend und kurzweilig wird das Spiel dadurch, dass die Felder von mehreren Spielern beansprucht werden können und oft ein abwechslungsreicher Kampf um die Mehrheit auf einem Feld entbrennt.
Dabei ist zu beachten, dass ein Feld einem Spieler auf Dauer gehört, wenn er dort mit 2 Steinen mehr vertreten ist als der nächstbeste Spieler auf diesem Feld.
Wenn es nach 20 Runden kein Spieler geschafft haben sollte, die Mehrheit auf 4 nebeneinander liegenden Felder zu schaffen, gewinnt, wer mit den Zahlen der Felder, auf denen er die Mehrheit hat, die höchste Summe erzielt.

Das Spiel bringt die richtige Mischung aus Glück und Taktik auf den Tisch. Und auch die Möglichkeit, die anderen zu ärgern, die das Spiel reichlich bietet, ist, wie wir seit „Mensch ärgere Dich nicht“ wissen, immer wieder reizvoll.
Es lässt sich gleich gut zu Zweit, zu Dritt und zu Viert spielen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Byzanz

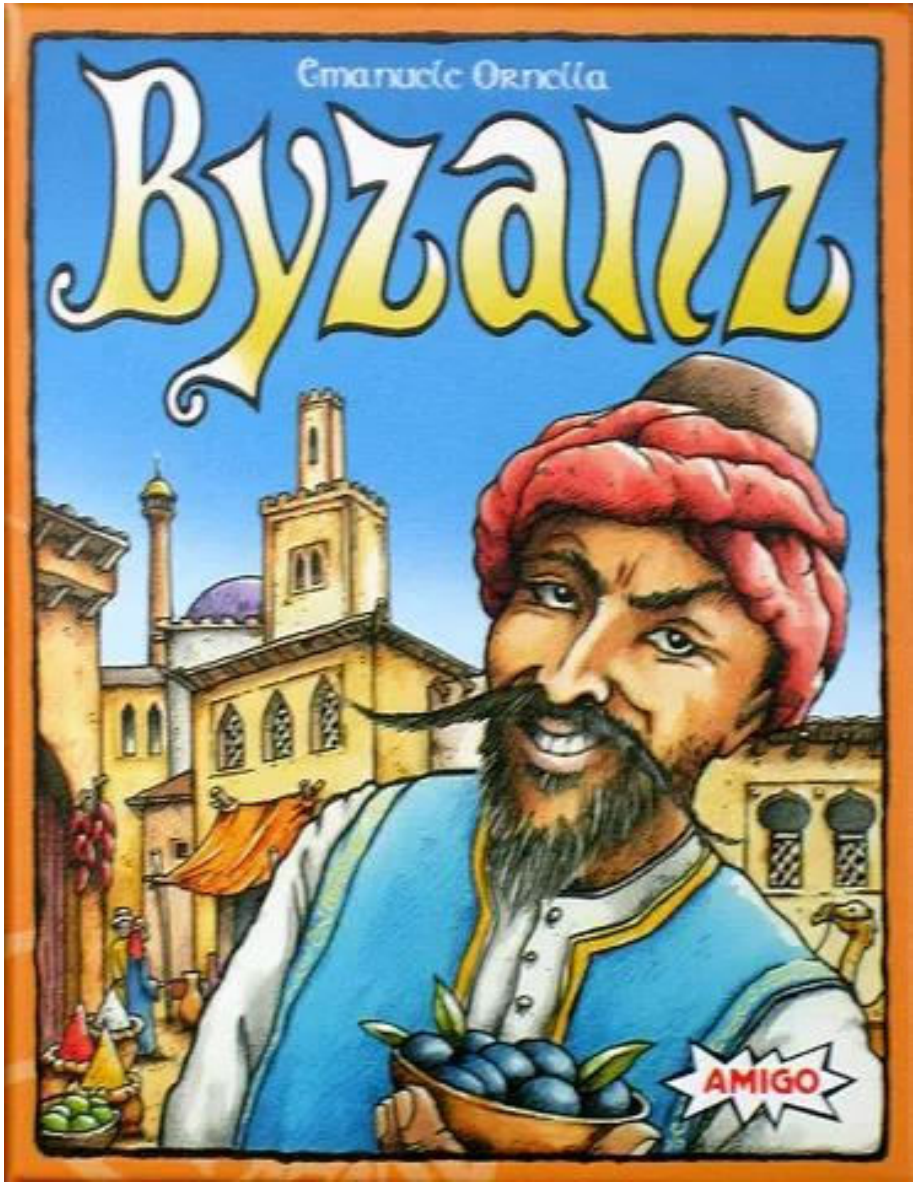
Amigo | 2008

Autor: Emanuele Ornella

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Auktionsspiel / Sammelspiel


Emanuele Ornella
Byzanz
AMIGO

Byzanz

Die Spieler ersteigern Warenkarten und Jokerkarten (Händlerkarten)
Es gibt 6 Waren mit den Werten 1-4. Die Jokerkarten sind mit 0 bewertet.
Pro Runde finden soviel Auktionen satt wie Spieler teilnehmen. Das Auktionsangebot nimmt von Runde zu Runde mengenmäßig ab. Bei 6 Spielern zum Beispiel von 6 waren bis runter zu 2 Waren.
Die Spieler haben zu beginn 4 Waren-/Jokerkarten auf der Hand, mit denen sie auf die Warenauslage steigern. Es geht reihum bis alle, bis auf einen, gepasst haben. Die bei der Auktion eingesetzten Karten kommen auf den Markt und werden dort nach Farben sortiert, einen Stapel gibt es für Jokerkarten. Von der gewonnenen Auslage muss der Spieler eine Karte im Markt platzieren, den Rest nimmt er auf die Hand. Wenn alle Auktionen einer Runde stattgefunden haben, darf der Gewinner der letzten Auktion sich zuerst am Markt bedienen und dort die lukrativste Reihe nehmen und so weiter. Die Spieler dürfen sich, wenn sie möchten vor Beginn der nächsten Runde von 3 Karten einer Sorte trennen. „ karten kommen davon aus dem Spiel. Die höchste der 3 Karten muss der Spieler als Gewinnkarte vor sich ablegen. Wer 3 Jokerkarten ausspielt, darf eine Behalten, die am Ende 5 Punkte zählt. Wer die meisten Punkte hat gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Jaipur

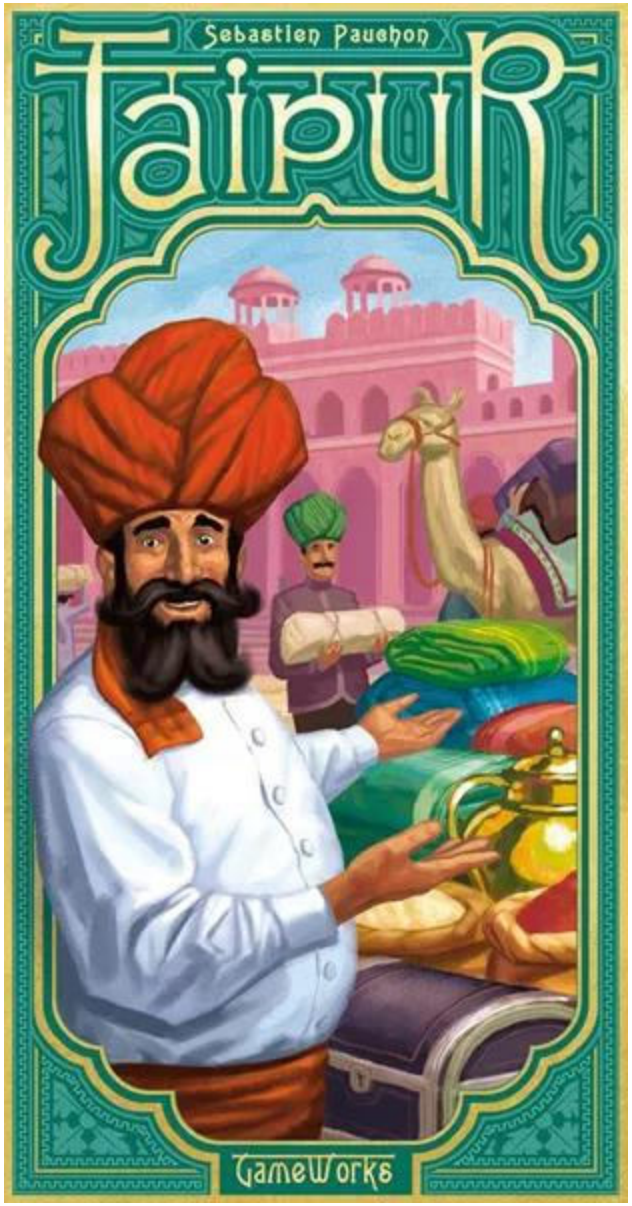
Game Works | 2009

Autor: Sebastien Pauchon

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartensammelspiel


Sebastien Pauchon
Jaipur
GameWorks

Jaipur

Auch bei

Jaipur (Game Works / 2 Spieler / ab 12 Jahre / 30 Minuten / 18 Euro)

bewegen wir uns preislich am oberen Limit des Akzeptablen für ein Kartenspiel mit ein paar Plättchen. „Jaipur“ wurde von der Zeitschrift „Fairplay“ zum „Kartenspiel des Jahres“ gekürt.

Ein Warenhandelsspiel. Es gibt 6 Waren und Kamele.5 Karten liegen aus, wenn man an die Reihe kommt. Man hat 2 Alternativen: eine Warenkarte ziehen, oder alle ausliegenden Kamele. Waren nimmt man auf die Hand, Kamele legt man vor sich ab. Kamele haben Tauschwert. Gebe ich ein Kamel ab, darf ich eine weitere Warenkarte vom Markt nehmen. Wenn man genug Waren eingekauft hat, sollte man; wenn man an die Reihe kommt; auch ans Verkaufen denken. Wer als Erster eine Warenart verkauft; bekommt mehr Punkte als später verkaufende Spieler. Sammeln lohnt sich allerdings, da das Verkaufen von mehreren Waren der gleichen Art mit Bonuschips belohnt wird, je mehr der gleichen Art um so mehr Bonuschips. Das Sammeln hat allerdings ein Ende, wenn man 7 Karten auf der Hand hat. Und diese Regel macht aus diesem Spiel **ein tolles Zweipersonenspiel**, weil es zu Entscheidungen zwingt, wo man gar keine treffen möchte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Royal Flush

Schmidt Spiele | 2009

Autor: Lorenz Kutschke

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenkombinationen sammeln

Lorenz Kutschke

ROYAL FLUSH

Royal Flush

Wenden wir uns einem einfacherem Spielprinzip zu, wie es im von mir sogenannten **„Gebrauchsspiel des Jahres“**

Royal Flush (Schmidt Spiele / 2-5 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)
zur Anwendung kommt, nämlich das altbekannte Sammeln von Karten, um diese dann zu gegebener Zeit als eine der vorgegebenen Kartenkombinationen auszuspielen. Wer eine Kombination als Erster ausspielt erhält mehr Punkte als der nächste Spieler oder der Dritte. Dieser ist aber auch schon der Letzte, der für diese Kombination Punkte kassieren kann. Jeder Spieler hat 5 Spielsteine und legt einen solchen auf der Kombinationskarte der gespielten Kombination, und hier auf der erzielten Punktzahl, ab; zum Beispiel: Full House oder Drilling.
Wenn ein Spieler an die Reihe kommt hat er nichts weiter zu tun als entweder eine der 4 offen ausliegenden Karten auf die Hand zu nehmen, oder eine der geforderten noch möglichen Kartenkombinationen auszuspielen. Zu Spielbeginn werden aus 17 möglichen Kartenkombinationen 9 ausgewählt und in der Tischmitte ausgelegt. Immer dabei ist die Kombination „Royal Flush“, sprich 10-Bube-Dame-König-As in einer Farbe.
Kombinationen, die von der Wahrscheinlichkeit schwerer zu bekommen sind, bringen natürlich auch mehr Punkte; zum Beispiel: Drilling als Erster gespielt 6 Punkte; 6 beliebige Karten in einer Farbe als Erster gespielt 11 Punkte.
Jeder Spieler erhält 5 Chips für Sonderaktionen, zum Beispiel: 2 Karten auf einmal aufnehmen und anderes.
Das Spiel endet sofort, wenn entweder ein Spieler seinen 5.Spielstein platzieren konnte, oder es einem Spieler gelingt einen „Royal Flush“ zu präsentieren, der 25 Punkte einbringt.
Und diese Endebedingung trägt stark zum Reiz des Spiels bei. Versuche ich 5 kleine und mittlere Wertungen, um auf über 25 Punkte zukommen, oder setze ich auf den „Royal Flush“ und die oder andere zusätzliche Wertung, um am Ende die meisten Punkte zu haben. Es werden insgesamt drei Spiele abgewickelt und die Einzelergebnisse zusammengezählt.
Die Einschätzung, der sich durch das Aufnehmen entwickelnden Starthand (7 Karten, ist schon der erste wichtige und spannende Faktor. Werde ich der Erste sein, der die angepeilte Kombination ausspielt und die meisten Punkte bei dieser Kombination kassiert? Behalte ich zum Beispiel 10-Dame-As auf der Hand, oder baue ich sie in eine Kombination 6 Karten einer Farbe ein?
Insgesamt bleibt festzuhalten: Einfach-schön-gut. Besonders geeignet für die Familie und Gelegenheitsspieler, aber gemach, auch aller anderen werden hier vom Sammel- und Spielfieber gepackt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Kalimambo

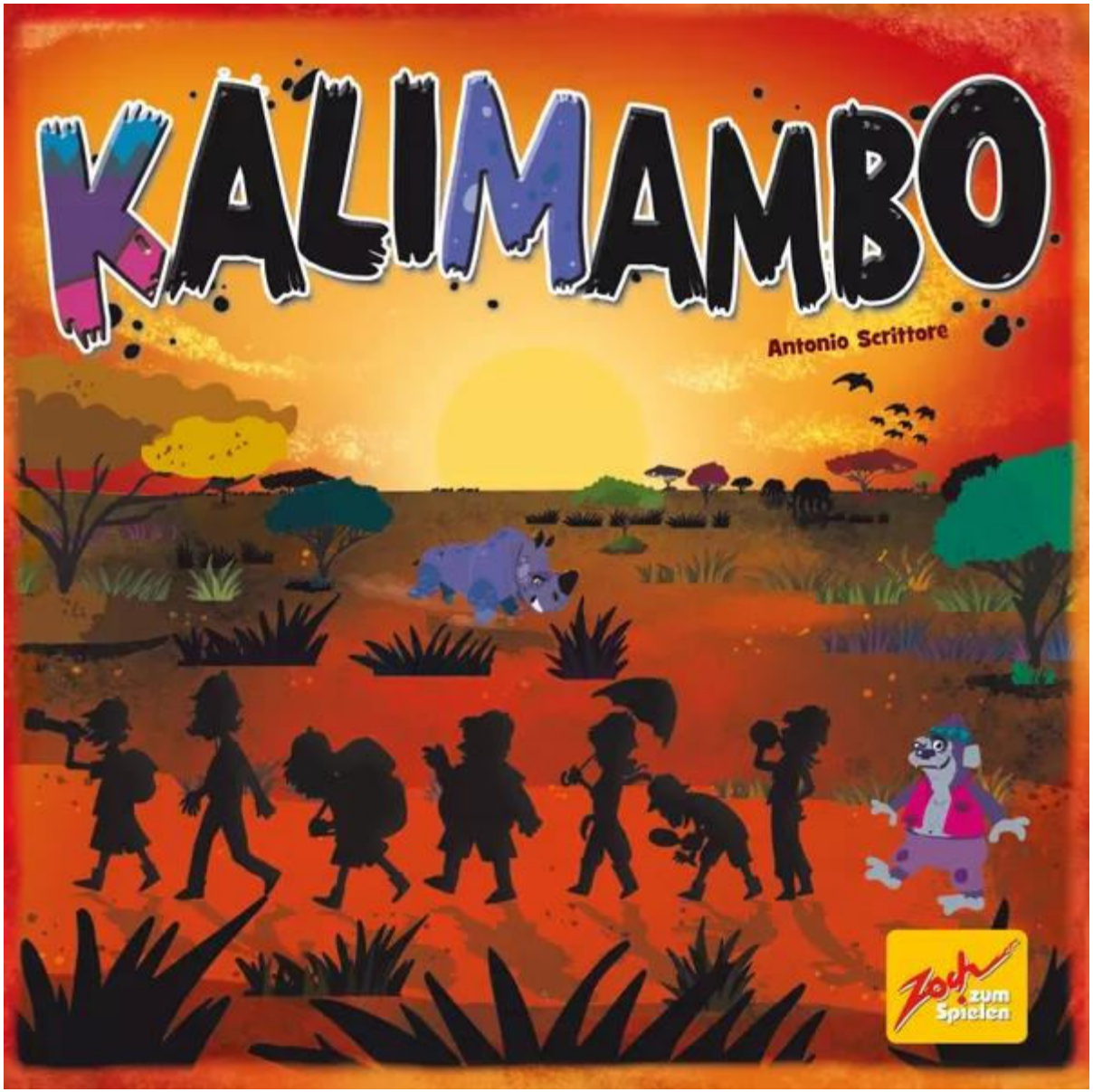
Zoch | 2011

Autor: Antonio Scrittore

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Laufspiel


KALIMAMBO
Antonio Scrittore
Zoch zum Spielen

Kalimambo

„Gebrauchsspiel des Jahres“ ist für mich

Kalimambo (Zoch / 3-7 Spieler / ab 7 Jahre / 20 Minuten / 25 Euro)
das zur Gattung der Gleichzeitigkeitsspiele gehört. In diesem Fall deckt jeder Spieler eine Karte gleichzeitig auf, von denen jeder Spieler zu Beginn 12 Stück hat; mit den Werten 0-11. Die Spieler marschieren im Gänsemarsch durch die afrikanische Savanne, immer darauf bedacht, zum richtigen Zeitpunkt nicht an der Spitze zu marschieren, denn dort lauert der Tritt in die Elefantenkacke (3 Minuspunkte). Ich will nicht zu viel verraten, aber Minuspunkte sollte man vermeiden, wenn man dieses Spiel gewinnen will und geruchslos nach Hause möchte. Der Spieler mit der höchsten ausgespielten Karte setzt sich an die Spitze, wird aber sofort vom nächsten Spieler mit der nächst höheren Zahl abgelöst. Dies geht so weiter, bis alle ausgespielten Karten abgespielt sind. Wenn die Truppe zum Zeitpunkt des geheimen Ablegens der Karten 2 Felder vor dem Kackhaufen steht, sollte man die Zahl wählen, die nach dem Aufdecken nicht die zweithöchste ist.
Werden gleiche Zahlen aufgedeckt, zieht nur der Spieler, der mit seiner Figur weiter hinten steht.
Und dann sind da noch „Kali“ und „Mambo“.“ Kali“ läuft mit in der Truppe und verfügt über einen eigenen Kartenstapel, der verdeckt ausliegt und von dem jeweils die oberste Karte aufgedeckt wird. Tritt „Kali“ in die K.. erhält der Spieler 3 Minuspunkte, der in dieser Runde die niedrigste Karte ausgespielt hat. Hinter dem letzten Spieler der Truppe drückt direkt „Mambo“ das Nashorn, das eigentlich besser Rambo heißen sollte, denn wenn der Spieler direkt vor „Mambo“ sich an die Spitze setzt, ist der vorletzte Spieler der Gelackmeierte, denn „Mambo“ stürmt heran, um auf ihn Druck auszuüben. Pro Schritt (Feld), den „Mambo“ benötigt, gibt es für den betroffenen Spieler 3 Minuspunkte. Sollte „Kali“ der Letzte sein, trifft es, wir kennen das mittlerweile ja schon, den Spieler mit der niedrigsten ausgespielten Karte. Kann man hier etwas berechnen? Die Fachwelt streitet sich. Unbestritten ist „Kalimambo“ ein schnell erlerntes, schnell gespieltes Ärgerspiel. Entweder man ärgert die Anderen, oder man ärgert sich über sich selbst, dass man keine andere Karte gespielt hat und jetzt mit stinkender Elefantenkacke am Schuh durch die brütende Savanne trampelt. Da die ausgespielten Karten aus dem Spiel kommen, endet das Spiel nach 12 Marscheinheiten und es gewinnt, von wem die geringste Geruchsbelästigung (die wenigsten Minuspunkte) ausgeht.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Schlacht am Buffet

Kosmos

2011

Autor: Martin Wallace

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Renn- und Sammelspiel

UHSTEIN
Schlacht am Buffet
EIN SPIEL VON MARTIN WALLACE
KOSMOS

Schlacht am Buffet

„Schlacht am Büffet“ (Kosmos / 2-6 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)
Warum wird dieses Büffet zu einer Schlacht? Weil es zu knapp bestückt ist. Ein Hungriger wird in die Röhre schauen. Das ist das Prinzip von Reise nach Jerusalem, nur, dass bei diesem Spiel nicht zum Zug kommt, wer am langsamsten reagiert, sondern der, der beim Wettlauf auf dem Spielbrett Zweiter wird. Fies aber nettes Spielprinzip.
Zu Beginn wird eine Essware weniger ausgelegt als Spieler teilnehmen. Die Waren sind mit Werten von 1 bis 5 versehen. Es werden mehrere Schlachten geschlagen und am Ende wird geschaut, wer sich die dicksten Brocken sichern konnte. Von jeder Warensorte darf ich aber nur die zuletzt genossene in die Abrechnung einbringen, was, wir werden es sehen, beim Rennen beachtet sein will. Zu beachten ist auch, dass die Waren im Wert ansteigend ausgelegt sind. Wer beim Rennen zuerst aussteigen muss, erhält eine kleine Portion. Die Größte ist dem Sieger vorbehalten.
Kommen wir zum Rennen. Jeder erhält zu Beginn von Stapel zufällig 10 Karten (Wert: 0-9) auf die Hand. Pro Zug legen alle verdeckt eine Karte aus, die dann gleichzeitig aufgedeckt werden. Entsprechend der aufgedeckten Zahl wird die eigene Spielfigur vorgezogen. Steht am Ende eines Zuges eine Spielfigur allein auf dem letzten Platz, scheidet der Spieler aus und erhält die ausliegende Essware mit dem niedrigsten Wert und so weiter. Zu Beginn muss jeder für sich entscheiden, ob seine Kartenwerte ausreichen könnten, um das Rennen zu gewinnen. Kommt er zu dieser Einschätzung wird es stressig, denn wie gesagt, wer Zweiter wird bekommt nichts. In den A… gekniffen ist auch wer eine Ware mit einem Zahlenwert erhält wie die Ware dieser Art, die er schon vor sich liegen hat. Da gilt es entweder zu Bremsen und rechtzeitig auszusteigen oder solange im Rennen zu bleiben, bis dieses Teil seinen Besitzer gefunden hat. Das Spiel endet nach mehreren Runden (Rennen) wenn das Büffet nicht mehr neu bestückt werden kann.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Gauner

Nürnberger Spielkarten | 2012

Autor: Florian Racky

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartensammelspiel / Mehrheitenspiel

Florian Racky
GAUNER
NSV
Wo geht's denn hier zum Knast?

Gauner

„Gauner“ (Nürnberger Spielkarten / 2-4 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten/ 10 Euro)
präsentiert einen schönen neuen Spielmechanismus. Es liegen Gauner aus; je 10 Stück in 3 Reihen. Es gibt 7 Familien, die verschieden oft im Spiel sind; zwischen 6 und 24 mal. Diese Zahl steht auf den Spielkarten.
Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich in einer der 3 Reihen links- oder rechtsaußen bedienen und die dort liegende Karte auf die Hand nehmen. Gehört die nächste Karte zur gleichen Familie, wird auch diese mit einkassiert. Die nächste Karte einer anderen Familie in dieser Reihe wandert in Gefängnis. Hier stehen 7 Zellen bereit. Die Familien werden hier voneinander getrennt untergebracht. Auf dem Platz des Gauners, der in den Knast ging, wird vom Stapel die oberste Karte gelegt. Was ist das Ziel des Sammelns? Man versucht „Pate“ einer oder besser mehrerer Familien zu werden.
Der Spieler kann sich entscheiden eine Karte zu nehmen oder Karten einer Familie vor sich auszulegen.
Und jetzt kommen die kleinen Gemeinheiten. Man darf zu seinen ausgelegten Familienkarten im Lauf des weiteren Spiels keine weiteren Karten legen. Man muss also versuchen einzuschätzen, welche Anzahl wird reichen, damit ich Pate werde. Übertrumpft mich ein anderer Spieler, verschwinden meine ausgespielten Karten dieser Familie im Nichts.
Dann die noch größere Gemeinheit bei der Abrechnung. Der Pate befreit Mitglieder seines Clans aus dem Knast und nur diese zählen in der Abrechnung. Übel aber nett; schönes Absackerspiel.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Nullern

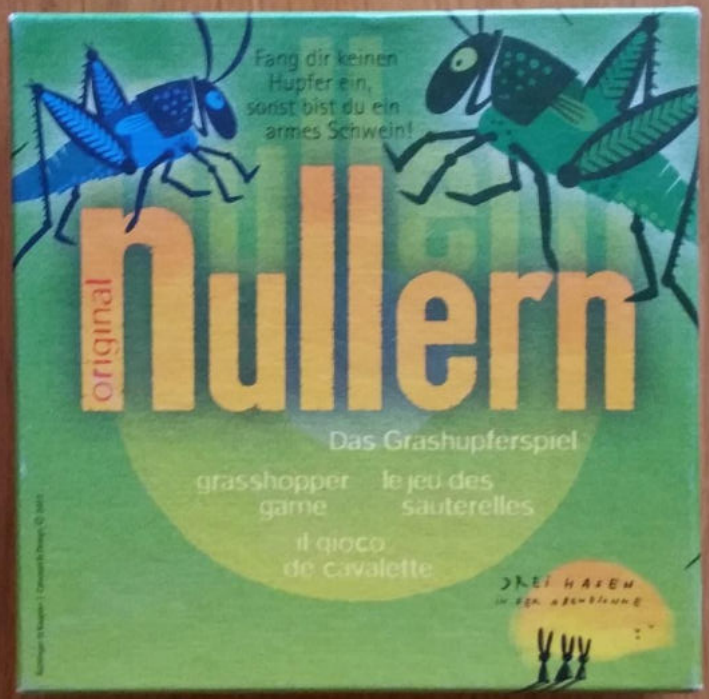
3 Hasen in der Abendsonne | 2013

Autor: traditionell (Franken)

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Stichvorhersage-Spiel


Fang dir keinen Hupfer ein, sonst bist du ein armes Schwein!
original
Nullern
Das Grashupferspiel
grasshopper game
le jeu des sauterelles
il gioco de cavalette

Nullern

Ein Stichansage-Spiel, dass mit 80 Karten in 4 Farben (1-20) gespielt wird.
Es werden 20 Runden gespielt, also 20 Vorhersagen getroffen und mithin 20 Ergebnisse notiert. Wer am meisten Punkte hat gewinnt.

In der ersten Runde erhält jeder Spieler nur eine Karte; in der zweiten Runde 2 und so weiter, bis zu 10 Karten im 10.Spiel, dann geht es wieder rückwärts.
Die oberste Karte vom Reststapel wird aufgedeckt. Diese Farbe ist Trumpf.

Wer als Erster die höchste Stichanzahl angesagt hat, spielt zum 1.Stich aus.
Die angespielte Farbe muss nicht bedient werden.
Ausnahme: Wird die Trumpffarbe angespielt muss bedient werden.
Die höchste ausgespielte Zahlenkarte gewinnt den Stich, wenn sich keine Trumpfkarte im Stich befindet, ansonsten die höchste Trumpfkarte.
Bei gleichhoher Karte gewinnt die zuerst gespielte Karte den Stich.

Wertung:
Pro Stich: 1 Punkt
Richtige Vorhersage: +10 Punkte / Richtige Vorhersage von 0 Stichen = +20 Pkt.
Falsche Vorhersage:-5 Punkte

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Top 5 Rummy

Ravensburger

2013

Autor: Rüdiger Dorn

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Karten erwerben und Kombinationen bilden

Top 5
Rummy
Das Spiel mit dem Dreh!
Rüdiger Dorn
Ravensburger

Top Five Rummy

„ Top Five Rummy“ (Ravensburger / 2-4 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 25 Euro)
Ein Kartensammel- und Ablegespiel. Mit den gesammelten Karten gilt es nach Möglichkeit schneller als die Mitspieler Aufgaben zu erfüllen (Folgen sammeln oder gleiche Zahlen oder eine vorgegebene Summe zu erreichen). Wer eine Aufgabe als erster löst bekommt Belohnungen, wer später auf dieser Karte landet muss mit weniger Belohnungen und zum Teil auch Nachteilen rechnen. Es liegen 7 von 18 möglichen Aufgaben aus. Wer als erster 5 Aufgaben erfüllt hat, ist der Gewinner des Spiels. Dieses Grundprinzip gab es 2009 schon bei „Royal Flush“ (Schmidt-Spiele), allerdings wurden hier die Karten nur von einen Aufnahmestapel gezogen. Und das ist jetzt anders und viel besser und spannender gelöst worden. Die Karten werden an einem Markt erworben, wo sie zwischen 0 und 7 Münzen kosten. Die Spieler können ihre Handkarten auch auf Felder des Marktes platzieren und Münzen kassieren. Also billig kaufen, teuer verkaufen, aber vor allem die richtigen Karten kaufen. Nach jedem Zug wird das Preiskarussell gedreht und alle Karten werden um eine Münze billiger, bis auf eine, die auf einmal statt null Münzen jetzt 7 Münzen kostet.
Also: kaufen oder verkaufen oder auslegen. Das ist schnell erklärt und überfordert niemanden, mithin ein schönes Spiel für die Familie und Gelegenheitsspieler.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Skyjo

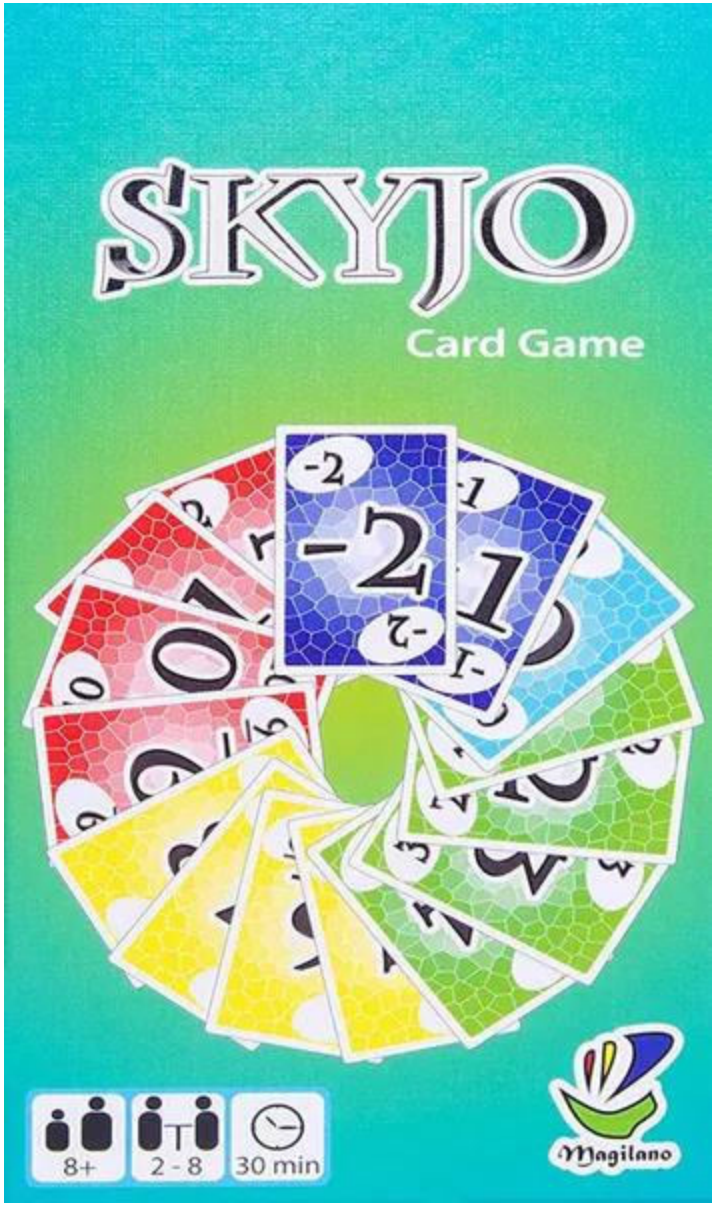
Magilano | 2015

Autor: Alexander Bernhardt

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel


SKYJO
Card Game
8+
2 - 8
30 min
Magilano

Skyjo

Skyjo“ (Magilano / 2 bis 8 (!) Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 15 Euro)

Es gilt seine Auslage von 12 Karten (3 Reihen/4Spalten) zu optimieren. Optimieren heißt, dass am Ende in meiner Auslage eine möglichst geringe Zahlensumme ausliegt. Im Spiel sind die Zahlen von -2 bis 12.
Jeder erhält seine 12 Karten, die er verdeckt auslegt. Alle decken dann 2 Karten ihrer Wahl auf. Wer jetzt die höchste Summe hat beginnt. Jetzt kommt die kurze Aufnahme- und Ablageregel. Nehme die oberste offene Karte vom Ablagestapel (A) oder die oberste verdeckte vom Aufnahmestapel (B). Im Falle A legst du die Karte in deine Auslage. Die dort liegende Karte, egal ob offen oder verdeckt kommt auf den Ablagestapel. Im Falle B machst du das Gleiche oder du legst die Karte gleich auf den Ablagestapel. Dann musst du aber eine deiner noch verdeckten Karten in der Auslage aufdecken. Sonderfall: Hokus Pokus Verschwindibus. Wenn du es schaffst in einer 3er Spalte alles gleiche Zahlen zu haben, werden diese 3 Karten aus der Auslage und dem Spiel entfernt. Clou: Das Spiel endet wenn sich ein Spieler entscheidet alle Karten offen liegen zu haben. Er muss dann das beste (niedrigste) Ergebnis von allen haben, sonst erhält er seine Punktzahl verdoppelt angeschrieben. Das Restrisiko liegt in der Tatsache, dass nach ihm alle noch einmal tauschen dürfen und man nicht weiß welche Zahlen sich unter den verdeckten Karten befinden.
Spannung bis zum Schluss. Einfach, schnell gut.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

The Game

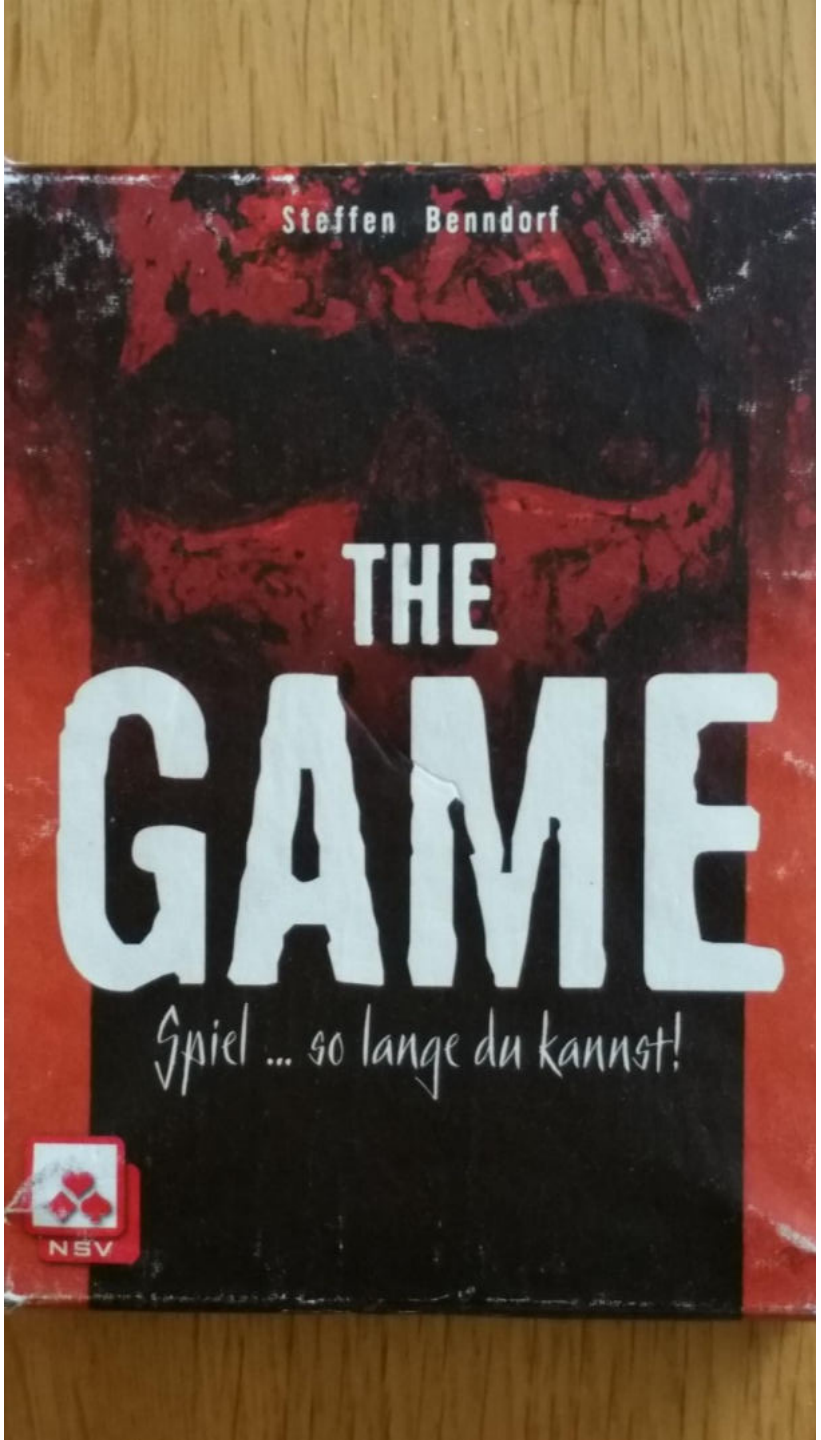
Nürnberger Spielkarten | 2015

Autor: Steffen Benndorf

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablege-Spiel / Patience


Steffen Benndorf
THE
GAME
Spiel ... so lange du kannst!
NSV

The Game

“The Game“ (Nürnberger Spielkarten / 1 bis 5 Spieler / ab 8 Jahre / 15 Minuten / 10 Euro)
Ein Patience, die sich aber auch gut zu Mehreren spielen lässt. Je nach Spielerzahl bekommt man 6 bis 8 Karten auf die Hand. Von den Karten gibt es 98 mit den Zahlen 2 bis 99. Es gibt 4 Ablagestapel; zwei beginnen bei 1 und zwei bei 100. Die ersten sind von 1 auf maximal 99 hochzubauen, die andern von 100 auf 2 runter. Ein Spieler, der an der Reihe ist, muss mindestens 2 Karten ablegen. Er darf auch mehr als 2 Karten ablegen. Natürlich ist es wünschenswert möglichst nah beieinander liegende Zahlen abzulegen, aber vom Grundsatz her darf auf dem aufsteigenden Stapel nach der 2 auch die 37 folgen, aber dann wird man es nicht schaffen alle Karten abzulegen, was Ziel des Spiels ist. Um die Aufgabe zu erfüllen, sollte man möglichst oft die „Zehner-Regel“ anwenden, die besagt, dass man eine Karte in umgekehrter Richtung ablegen kann, wenn die Differenz zur ausliegenden Karte genau 10 beträgt. Beispiel: Auf dem ansteigenden Stapel liegt die Karte mit der Zahl 53. Dann darf diese Karte die Karte mit der Zahl 43 gelegt werden.
Das Spiel war verdientermaßen unter den letzten Drei bei der Wahl zum „Spiel des Jahres“.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Jolly & Roger

Abacus

2016

Autoren: Shaun Graham / Scott Huntington

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Mehrheiten-Spiel / Teile und lass wählen (2 P.)

JOLLY & ROGER
Shaun Graham &
Scott Huntington
ABACUSSPIELE

Jolly & Roger

Jolly & Roger (Abacus / 2 Personen / ab 8 Jahre / 15 Minuten / 20 Euro)
Nie war Teilen so schwierig wie heute. Da hilft zwar die alte „Kuchenregel“, der eine teilt der andere wählt, aber der Teiler befindet sich bei „Jolly & Roger“ in der herausfordernden wie nervenden Situation, dass er 5 Karten in 2 Gruppen einteilen muss. Die Karten zeigen 4 Schatzarten oder Karten mit Sonderfunktionen. Nach dem Teilen wählt der Gegner seinen Stapel und der Rest bleibt für den Teiler. Beide Spieler verteilen dann ihre Beute auf 4 unterschiedlich wertvolle Inseln. Pro Insel kann nur eine Schatzsorte angeliefert werden. Wer eine Insel beherrscht, also dort wertvollere Schätze angelandet hat, kann weitere Schätze dieser Art in seiner Schatztruhe sammeln, was dann später Siegpunkte bringt. Siegpunkte gibt es am Ende aber auch für den Besitz einer Insel, so dass der auslegende Spieler vor den Problem steht, ob er die Insel absichert, oder die Beute schon in die Schatztruhe legt.
Der reizvolle Spielmechanismus hat mich schnell überzeugt; wer hier kauftechnisch zuschlägt wird nicht enttäuscht

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Blöde Kuh

3 Hasen in der Abendsonne | 2018

Autor: Florian Racky

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablege-Spiel / Minuspunkte vermeiden

Florian Racky
Blöde Kuh
...keiner will sie haben!

Blöde Kuh

Ein schönes schnelles dynamisches Kartenspiel mit ordentlich Ärgerpotenzial ist

Blöde Kuh (3 Hasen in der Abendsonne / 3 bis 6 Spieler / ab 8 Jahre / 20 Minuten / 10 Euro)

Auch hier möchte jeder Spieler seine 9 Handkarten, die er zu Spielbeginn erhält, möglichst schnell ablegen. Wer an der Reihe ist darf ein Tier (4 Tierarten sind im Spiel) oder ein Tierpaar seiner Wahl ablegen. Eine Karte zeitigt kleine Folgen, interessant wird es bei den Pärchen. Hier kommt das entsprechende „Minustier“ der ausgespielten Art ins Spiel. Sie landet bei ihrem Auftauchen links vom Spieler, der das entsprechende Paar gespielt hat. Danach rückt die Karte immer zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Ziel ist es eine solche Minuskarte bei Spielende nicht vor sich liegen zu haben. 4 dieser Minuskarten wandern herum, bis es einem Spieler gelingt seine letzte Karte abzulegen. Da die Kuh am meisten Minuspunkte bringt weiß jetzt auch jeder, warum das so heißt wie es heißt. Ganz nebenbei kassieren auch die Spieler mit den meisten Handkarten 2 oder 4 Minuspunkte. Nach 3 Spielen erfolgt die Endabrechnung.

Mir hat dieser Schiebemechanismus sehr gut gefallen, weshalb auf diesem Wege eine unbedingte Kaufempfehlung ausgesprochen wird

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Texas Showdown

Amigo

2018

Autor: Mark Major

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenstichspiel (Zahlen 1-60 in 6 Farben)

Mark Major
10+
Kartenspiel
TEXAS
SHOWDOWN
AMIGO

Texas Showdown

“Texas Showdown“ (Amigo / 3 bis 6 (!) Spieler / ab 8 Jahre / 30 – 45 Minuten / 10 Euro)
Kartenstichspiele gibt es viele, da ist es schon schwierig, dem ganzen noch eine neue Idee hinzuzufügen. „Texas Showdown“ gelingt dies. Es sind die Karten 60 Karten im Spiel. 11 Schwarze (0-10) /10 Rote (11-20) / 9 Blaue (21-29) 8 Braune (31-38) / 7 Grüne (41-47) / 6 gelbe (51-56) / 5 Lila (61-65) / und 4 Graue (71-74).
Stiche möchte man nicht machen, denn jeder Stich zählt einen Minuspunkt. Angespielte Farbe muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, spielt nach eigener Wahl eine Karte einer anderen Farbe. Die folgenden Spieler können sich entscheiden, welche der beiden Farben sie bedienen wollen. Den Sticht macht die höchste Karte der Farbe, die sich am häufigsten im Stich befindet.
Mit so wenig Regeln ein so tolles Stichspiel zu konziperen, da kann ich nur sagen: Hut ab - und ran an die Karten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

L.A.M.A.

Amigo

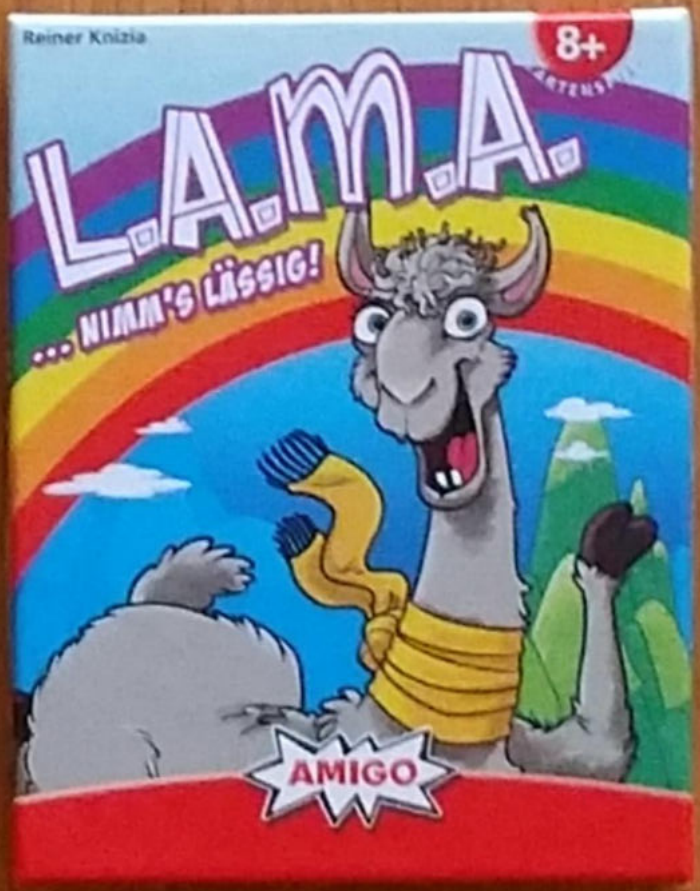
2019

Autor: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kartenablege-Spiel / Minuspunkte vermeiden


Reiner Knizia
8+
L.A.M.A.
... NIMM'S LÄSSIG!
AMIGO

L.A.M.A.

Ebenfalls „easy going“ ist das Karten-Ablegespiel

L.A.M.A. (Amigo / 2 bis 6 Spieler / ab 8 Jahre / 20 Minuten / 10 Euro)

Jeder Spieler hat 6 Karten mit den Werten 1 bis 6 oder einem Lama auf der Hand. Wer an der Reihe ist, darf eine Karte auf den Ablagestapel legen, wenn die Karte den gleichen Wert hat oder einen um eins höheren Wert, wobei das Lama den Übergang von der 6 auf die 1 ermöglicht. Wer nicht ablegen kann, und auf diese spielerische Entscheidung kommt es an, muss entweder eine Karte aufnehmen oder aus dem Spiel aussteigen. Die Handkarten zählen dann Minus. Dabei zählt jede Zahl ihren Wert und das Lama 10 Minuspunkte, allerdings nur einmal, also eine 5 = 5 Minuspunkte; drei 5er eben falls nur 5 Minuspunkte. Die Minuspunkte werden in 1er ausbezahlt. 10 Einer werden in einen Zehnerchip getauscht. Wer es schafft als Erster alle Karten anzulegen, was nicht immer einem Spieler gelingt, darf einen Chip abgeben. Dies kann, so vorhanden, auch ein 10er Chip sein. Wer am Ende am wenigsten Minuspunkte hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Monad / 1.Million

3M / Hexagames

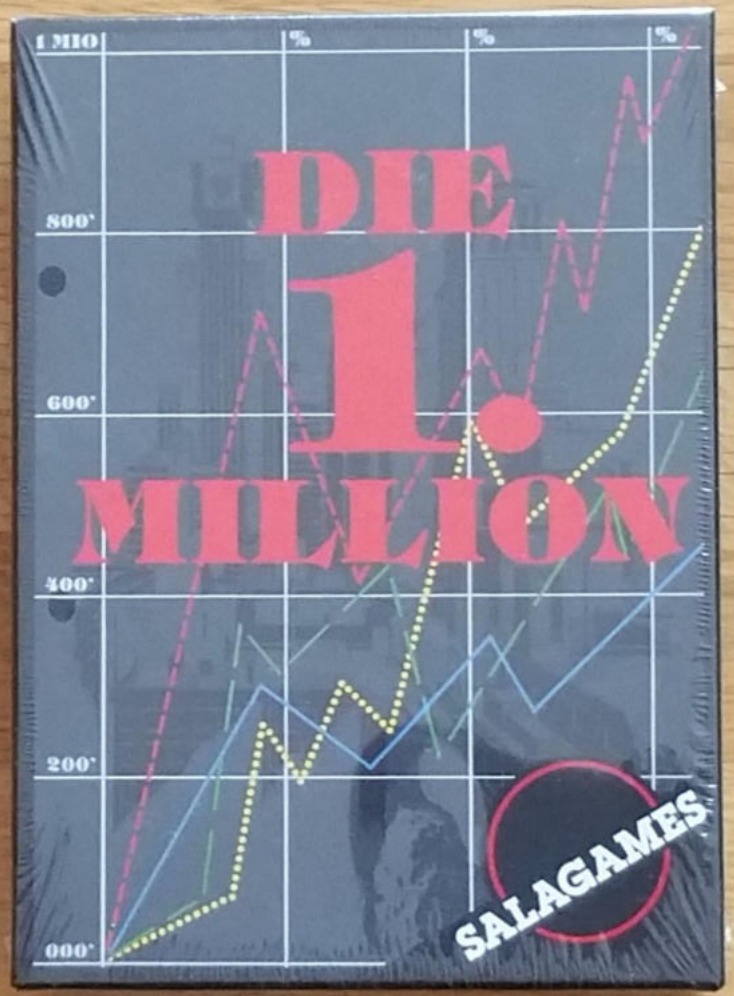
1969

Autor: Sid Sackson

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Abstraktes Entwicklungsspiel


1 MIO
%
%
%
800'
600'
400'
200'
000'
DIE
1.
MILLION
SALAGAMES

Monad / Die 1.Million

Es gilt durch das Ausspielen von bestimmten zueinander passenden Farbkombinationen Karten eines höheren wertes zu erhalten.
Durch gewisse Spezialzüge ist es möglich diesen Aufstieg zu höheren Werten zu beschleunigen, bis einem gelingt seine 1.Million zu verdienen und das Spiel zu beenden.

Im Vordergrund stehen Planung und Strategie.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Venture / Die Bosse

3M / F.X. Schmid

1969

Autor: Sid Sackson

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Strategisches Entwicklungsspiel

Sid Sackson

DIE BOSSE

Wer macht den meisten Profit ?

Venture

Diesem eigentlich abstrakten Kartenspiel wurde ein Wirtschaftsthema untergelegt.
Es gibt 6 Unternehmensarten, davon je 9 Karten, die mal mehr mal weniger Buchstaben (A bis F) zeigen. Je mehr desto teurer im Erwerb.
Wer am Zug ist kann aus 5 U-Karten auswählen.
Er bezahlt mit Geldkarten, von denen er zunächst 7 besitzt.
Zudem gibt es noch Sonderkarten (gegnerisches Unternehmen eleminieren, Zwischenwertung).

Wenn es zu einer Wertung kommt bringt jedes Unternehmen zunächst seinen Einkaufspreis an Punkten, die sich aber Verdoppeln, wenn der Konzern nicht nur über eine, sondern mehrere Unternehmensarten verfügt, mit anderen Worten auf jeder Karte des Konzerns ist der Buchstabe vertreten.

Es überrascht nicht wirklich, dass gewinnt wer am meisten Knete macht.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Jockey

Ravensburger 1973

1969

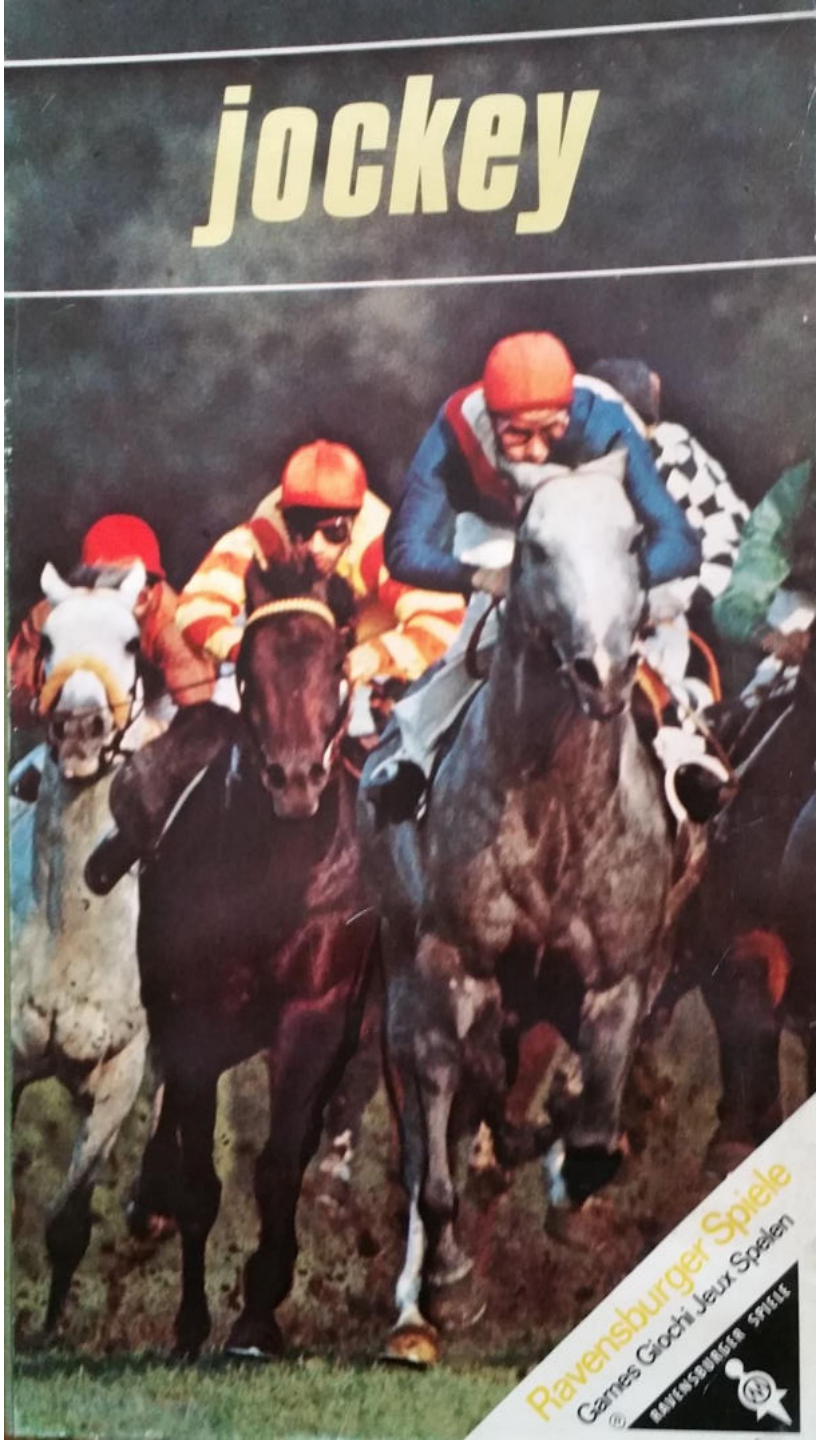
Autor: S. Spencer

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Rennspiel / Wettspiel

jockey



Ravensburger Spiele®
Games Giochi Jeux Spelen
RAVENSBURGER SPIELE

Jockey

4 Pferde treten zum Rennen an.
Sie werden mittels Karten vorangebracht. Der ganze Stapel wird gemischt.
Aus seinen Handkarten, die der Spieler erhält, muss er versuchen zu erahnen welche 2 Pferde wohl als Erster und Zweiter ins Ziel kommen werden.
Dann kann er Wetten. Es gibt Sieg-, Platz-, Zweier- und Einlaufwetten, die bei richtiger Vorhersage eine unterschiedliche Auszahlquote bringen.
Es gewinnt wer nach 3 Rennen das meiste Geld hat.
Mit den Karten wird manchmal ein Pferd einer bestimmten Farbe gezogen, oftmals gilt die Karte keinem bestimmten Pferd sondern einer Position und das Pferd, das an dieser Position steht, profitiert dann vom Ausspiel der betreffenden Karte und zieht dann möglicherweise weit zurückliegend bis auf 5 Felder an das führende Pferd heran. Der Rennausgang bleibt mithin bis zum Schluss spannend, denn es gibt auch Karten, die ein Pferd direkt an die Spitze bringen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Captain Future

ASS | 1980

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Eroberungsspiel / Mehrheiten bilden

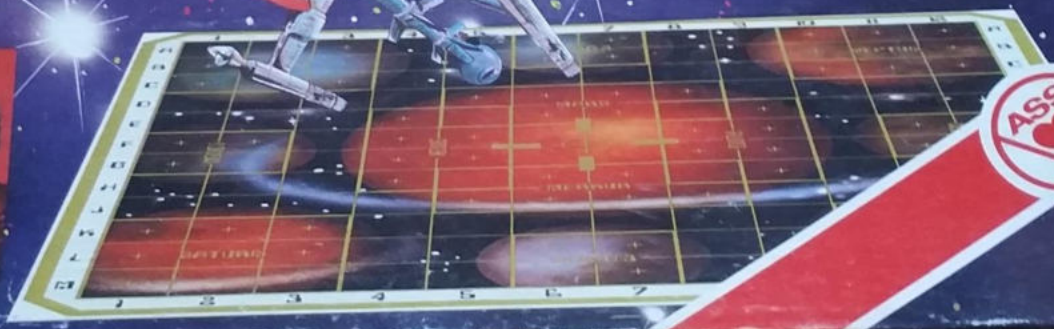
CAPTAIN FUTURE

Eroberung der Planeten

Die ersten Raumschiffe landen auf einem Planeten.

Viele Planeten sind besetzt, jetzt geht's ans Erobern.

Taktik und kluges Operieren im Weltraum bestimmen den Sieger.



ASS

Captain Future

Auf einem quadratischen Spielplan (12x12) befinden sich Planeten und Monde.
Die Spieler besiedeln diese Himmelskörper und versuchen dabei über die Mehrheit an Raumschiffen auf den Himmelskörpern zu verfügen.
Die Ziele der Raumschiffe steuern die Spieler mittels Karten an, die entweder eine Zahl (1 bis 12) oder einen Buchstaben (A-M) zeigen.
Auf einem Feld dieser Spalte oder Reihe darf der Spieler ein Raumschiff platzieren.
Pro Zug darf der Spieler, der 10 Karten auf der Hand hält, 2 Karten ausspielen.
Will man ein gegnerisches Raumschiff entfernen, muss man über 2 passende Karten (2x gleiche Zahl / 2x gleichen Buchstaben / passende Zahl + passender Buchstabe) verfügen.
Zu Beginn wird zufällig auf ein Quadrat ein Geheimnisstein gestellt. In dessen Reihe und Linie kann kein Raumschiff platziert werden.
Außer den Zahlen- und Buchstabenkarten gibt es noch Planetenkarten, um auf diesen zu landen und ereigniskarten, mit deren Hilfe man den Geheimnisstein versetzen kann.
Am Ende gibt es für jedes Raumschiff einen Punkt und Punkte für Mehrheiten und eroberte Planeten.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Long Short

Hexagames | 1982

Autor: Heinz H. Hensley

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Wirtschaftsspiel / Warenterminbörse

short long®

commodity game

Long Short

Hier wird das Geschehen an der Warenterminbörse simuliert.
Das heißt im Gegensatz zum Börsenspiel, dass man nicht nur auf steigende, sondern auch auf fallende Kurse spekulieren kann.

Die Kursveränderungen der 6 an der Börse gehandelten Waren (u.a. Soja, Weizen, Kaffee), werden mit Karteausspiel herbeigeführt.
Pro Ausspiel steigt eine Ware und eine andere Ware fällt in ihrem Wert.
Pro Ware gibt es auf dem Spielbrett drei Spalten. Auf der mittleren wird der Kursanzeiger-Stein verschoben und zeigt den aktuellen Preis an.
Außerdem werden die Kurse noch durch einen Würfelwurf beeinflußt.
Wer auf steigende Preise spekuliert, setzt Einen Warenstein in seiner Spielfarbe auf die linke Skala; umgekehrt setzt seinen Stein auf die rechte Skala wer auf fallende Preise oft.
Wenn man verkaufen und Gewinn machen will muss der eigene Stein auf der linken steigenden Skala unterhalb des Kursanzeiger-Steins stehen und umgekehrt auf der rechten Skala unterhalb des eigenen Kurssteins.
Die Differenz wird ausbezahlt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Hase uns Igel

Ravensburger | 1983

Autor: David Parlett

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Rennspiel – bei dem es nicht nur vorwärts geht

Hase und Igel
Ein fesselndes Wettrennen für schlaue Spieler
Ravensburger

Hase und Igel

Karotten satt gibt es in diesem Spiel, denn sie dienen dem Vorankommen. Aber das Vorankommen bringt einen exorbitanten Karottenverbrach mit sich, so dass sich der Spieler immer wieder in der Situation wiederfindet, Karotten organisieren zu müssen. Dies geschieht auf fast widersinnig erscheinende Art und Weise, nämlich in dem man sich zurückfallen lässt und zwar auf das nächste Karottenfeld. Pro Feld zurück gibt es 10 Karotten. Für jedes Aussetzen auf einem Karottenfeld gibt es 10 Karotten.
Die 3. Möglichkeit an Karotten zu kommen sind die Zahlenfelder. Stehe ich im Rennen, wenn ich an die Reihe komme auf einer Position, die mit dieser Zahl identisch ist, bekomme ich das Zehnfache an Karotten, z.B.: An 4.Position auf Zahlenfeld 4 = 40 Karotten.
Jeder Hase startet mit drei Kohlköpfen, die er auf einem Kohlkopffeld verzehren muss. Da hier der Andrang groß, sollte man sich sputen. Man darf erst ins Ziel wenn man alle 3 Köhle gegessen hat. Außerdem darf man nur ins Ziel, wenn man dort über weniger als 10 Karotten verfügt, wenn man für seinen letzten Zug mit Karotten bezahlt hat.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Capone

Amigo | 1986

Autor: Mark Caines

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Catch as catch can

Capone
Mark Caines
Ehrlich währt am längsten!
STRADIEWARY
AMIGO
SPIELE

Capone

Die Spieler, die über 8 Familienmitglieder (Werte 20.000 bis 100.000/Don) und Bodyguards verfügen, versuchen pro Spielrunde (4-5 Züge) legale und illegale Geschäfte zu besetzen. Pro Zug wird eine Handkarte gespielt. Bodyguards werden auf legalen Geschäften platziert, Familienmitglieder, und wenn gewollt Bodyguards, auf illegalen Geschäften. Dabei kann der Spieler mehrere Familienmitglieder einsetzen, die sich um diese Geschäftsart kümmern sollen. Allerdings kann es vorkommen, dass ein anderer Clan, wenn er dieselbe Geschäftskarte ausspielt und auf Vendetta aus ist, mit summenmäßig höherwertigen Familienmitgliedern einfällt, und den gegnerischen Clan in seiner Gesamtheit im Hafenbecken versenkt. Am Ende der Runde bringen die Clanmitglieder ihre aufgedruckte Zahl als Einnahmen in die Familienkasse. Es beginnt eine neue Runde, es sei denn ein Clan kann 1.000.000 vorweisen, denn dann endet das Spiel.
Nicht immer verschwinden die Mitglieder im Hafenbecken, manche müssen ins Gefängnis (3 Runden aussetzen). Ausgemusterte Bodyguards können neu angeheuert werden. Das Spiel bietet etliche taktische Möglichkeiten.
Stimmige Umsetzung des Themas.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

In 80 Tagen um die Erde

Ravensburger

1986

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Rennspiel

In 80 Tagen um die Erde
Ein abenteuerliches Wettrennen, frei nach Jules Verne
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

In 80 Tagen um die Erde

Die Spieler bewegen mit Hilfe von Karten, es gibt Reisekarten und Sonderkarten, ihre Spielfigur dem Zielort London entgegen. Wer am Zug ist hat 2 Möglichkeiten: Ziehen oder 1-2 Karten aufnehmen; maximal 12 auf der Hand. Zum Reisen stehen 4 Verkehrsmittel zur Verfügung. Ein "Windrosenstein" zeigt das aktuell mögliche Reisegefährt, es gibt 4 davon, an. Um die Art des Gefährts zu ändern, muss man eine Windrosenkarte ausspielen. Wenn der Spieler eine Reisekarte des aktuell nutzbaren Gefährts ausspielt, muss er seine Figur genau um die Zahl, die auf der Karte steht, voran bewegen.
Wichtig: Der Spieler kann in seinem Zug soviel Karten ausspielen wie es die Regeln erlauben. Kann er alle Karten ausspielen, darf er zusätzlich 5 Felder vorrücken. Sonderkarten bewegen die eigene Figur 3 Felder vor oder eine gegnerische Figur 3 Felder zurück.

Es ist eine schöne spielerische Herausforderung seine Kartenhand optimal zu nutzen, um möglichst oft auf den 5-Felder-Extrazug machen zu dürfen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Adel verpflichtet

F.X. Schmid | 1990

Autor: Klaus Teuber

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Sammelspiel / Gleichzeitigkeitsspiel

ADEL VERPFLICHTET

Das große Bluffspiel um Diebe, Lords und Pfeifenköpfe

Klaus Teuber

Adel verpflichtet

Jeder Spieler managt sein Spiel mit Hilfe von 10 Karten (2 Orts- /8 Aktionskarten). Zunächst entscheiden die Spieler gleichzeitig geheim, ob sie in dieser Runde ins Auktionshaus oder ins Schloss gehen. Nachdem nach dem Aufdecken klar ist wer wo aktiv wird, spielen alle wieder gleichzeitig und geheim eine Aktionskarte, die festlegt in welcher Rolle sie vor Ort schlüpfen.
Im Aktionshaus entweder als Käufer oder Dieb.
Im Schloss als Aussteller, Dieb oder Detektiv.
Wer im Auktionshaus als Käufer auftritt präsentiert einen Scheck. Wer den höchsten Scheck hat erwirbt das Auktionsgut. Ein etwaiger Dieb kassiert den Scheck. Mehrere Diebe gehen leer aus.
Im Schloss wandern etwaige Diebe ins Gefängnis, wenn ein Detektiv vor Ort ist. Wenn nicht klauen sie ein Stück aus der Ausstellung, so es denn eine gibt.
Erfolgreiche Diebe und Aussteller rücken auf der Erfolgsskala vor.
Erreicht ein Spieler auf der Erfolgsleiter den Speisesaal endet das Spiel, nachdem zuvor alle beteiligten ihre beste Ausstellung noch mal präsentieren und 8 (Erster) und 4 (Zweiter) vorrücken dürfen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Airlines

Abacus | 1990

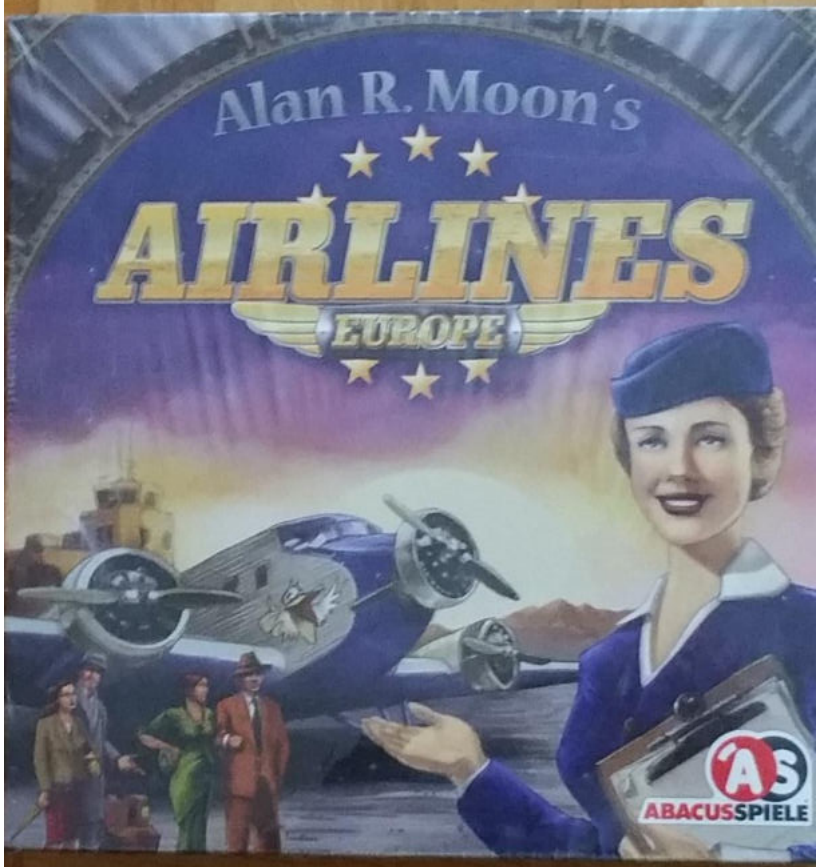
Autor: Alan A. Moon

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Wirtschaftsspiel / Entwicklungsspiel

AIRLINES
Nur Fliegen ist schöner!
von Alan R. Moon
AIRBACUS
ABACUSSPIELE


Alan R. Moon's
AIRLINES
EUROPE
ABACUSSPIELE

Airlines

Airlines (Abacus / 2-5 Spieler / ab 10 Jahre / 60 Minuten / 30 Euro)
ist runderneuert zu haben. Die neue Version spielt sich runder, ist beim Linienbau übersichtlicher, weshalb sich ein Erstkauf oder wie ich finde auch ein Zweitkauf lohnt, zumal auch das Material überzeugt.
Airlines ist eigentlich ein Wirtschaftsspiel. Es gilt Fluglinien zu gründen, diese zu entwickeln, sprich weitere Städte ins Streckennetz einzubinden und sich auf dem Aktienmarkt, auf dem 5 Aktien zum Erwerb angeboten werden, zu bedienen, um zu versuchen bei den attraktivsten Linien Mehrheitsaktionär zu werden. Allerdings darf ich erst in nächsten Zug Aktien materialisieren, sprich auslegen, immer nur pro Runde eine Aktiensorte. Man sollte also sammeln, um viele Aktien einer Sorte auslegen zu können, aber man darf andererseits nicht zu lange mit dem Auslegen warten, denn im Aktienstapel, der langsam aufgebraucht wird, befinden sich 3 Wertungskarten, Wenn diese aufgedeckt werden, wird das aktuelle Aktienwert festgestellt. Wer nach 3 Wertungen aktienmäßig am besten aufgestellt war, wird Airlines in guter Erinnerung behalten. Aber auch alle anderen werden wieder dabei sein, wenn es heißt: „Schnallen Sie sich bitte an“.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Marrakesch

Das Spiel | 1991

Autor: Prince Josil Kansil

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel mit Backgammananteilen

Das
SPIEL
Marrakesch

THE CLASSIC GAME
"with a subtle blend of luck and skill—plus the extra factor of outwitting and outguessing your opponent."
—MARTIN GARDNER
1
2
3
4
5
6
MARRAKESH®
XANADU LEISURE, LTD. © 1984

Marrakesch

Das „Backgammon“-Prinzip des Rausspielens der Spielsteine verfolgt
Marrakesch (Xanadu Games 1979 / Das Spiel 1997)
Allerdings erfolgt das Rausspielen hier über Kartenstiche. Jeder Spieler verfügt über 6 Spielsteine, die nach Würfelwurf auf den Ausspielfeldern 1 bis 6 platziert werden. Dann werden 6 Kartenstiche gespielt. Der Stichgewinner darf Steine ausspielen, gemäß der Zahlen auf den beiden Karten im Stich. Die Karten haben Werte zwischen 0-6. Die Karte zum Stich wird geheim ausgespielt. Der andere Spieler gibt seine karte offen dazu. Bei verschiedenen Farben gewinnt die höhere Farbe. Handelt es sich um die gleiche Farbe gewinnt immer der Spieler, der die zweite Karte gespielt hat.
Nach 6 Stichen gibt es Angriffspunkte, wenn man alle seine 6 Steine ins Aus spielen konnte und zusätzlich Verteidigungspunkte, wenn es dem Gegenspieler nicht gelungen ist.
Gelungene Spielidee, die ich gern empfehle.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Tichu

Fata Morgana / Abacus

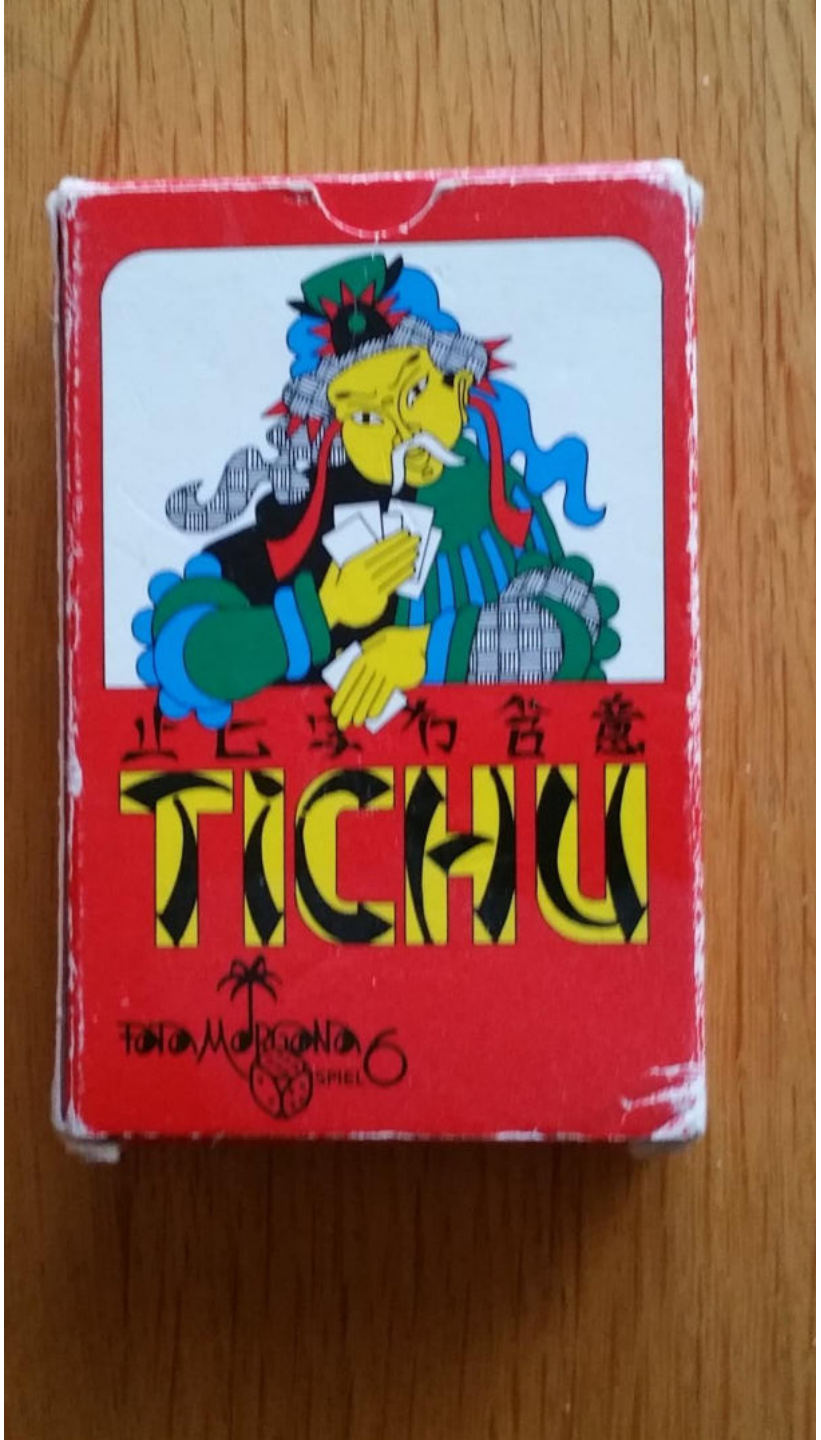
1991

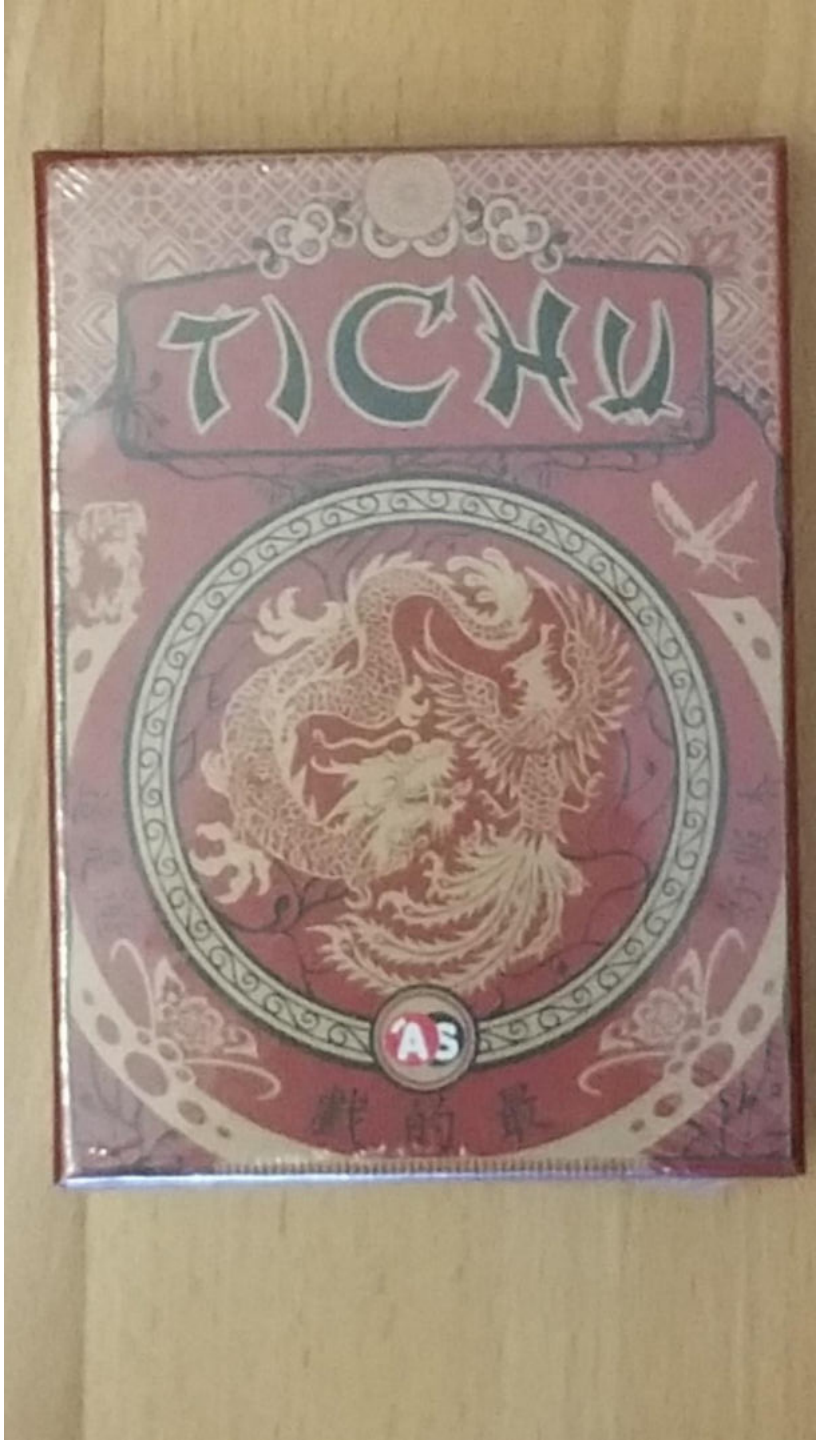
Autor: Urs Hostettler

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Kartenstichspiel um Punkte mit Vorhersage


TICHU
FOTOMORGANA
SPIEL 6


TICHU
AS

Tichu

Die Spieler, die als gegenübersitzende Paare gemeinsam auf Punktejagd gehen, verfolgen in diesem Stichkartenspiel zwei Ziele.
Erstens ihre Karten möglichst schnell loszuwerden, was Punkte bringt, wenn man es richtig vorhersagt ("Tichu" richtig ansagt = 100 Pkt.) und zweitens Punkte über gewonnene Karten (König = 10 Pkt./10 = 10 Pkt./5 = 5Pkt.) zu realisieren.
Gespielt wird mit 4 Farben (2 bis As / ohne Trumpf) und 4 Sonderkarten.
Sperling: bestimmt den Startspieler
Hund: kann nur als Einzelkarte angespielt werden. Ausspielrecht wechselt zum Partner
Phönix: Jokerkarte
Drache: Höchste Einzelkarte

Wer ausspielt entscheidet ob er eine oder mehrere Karten (Paar/Drilling/Full House/Straße ab 5 Karten) ausspielt. Die vorgegebene Kombination oder Einzelkarte gilt für die ganze Stichrunde und muss überboten werden, wenn jemand den Stich machen möchte. Wenn alle 3 folgenden Spieler passen, kassiert der Spieler, der letztmals Karten in den Stich eingebracht hat, den ganzen Stich und spielt zum nächsten Stich aus.
Es gewinnt die Paarung, die zuerst 1000 Punkte erreicht.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Modern Art

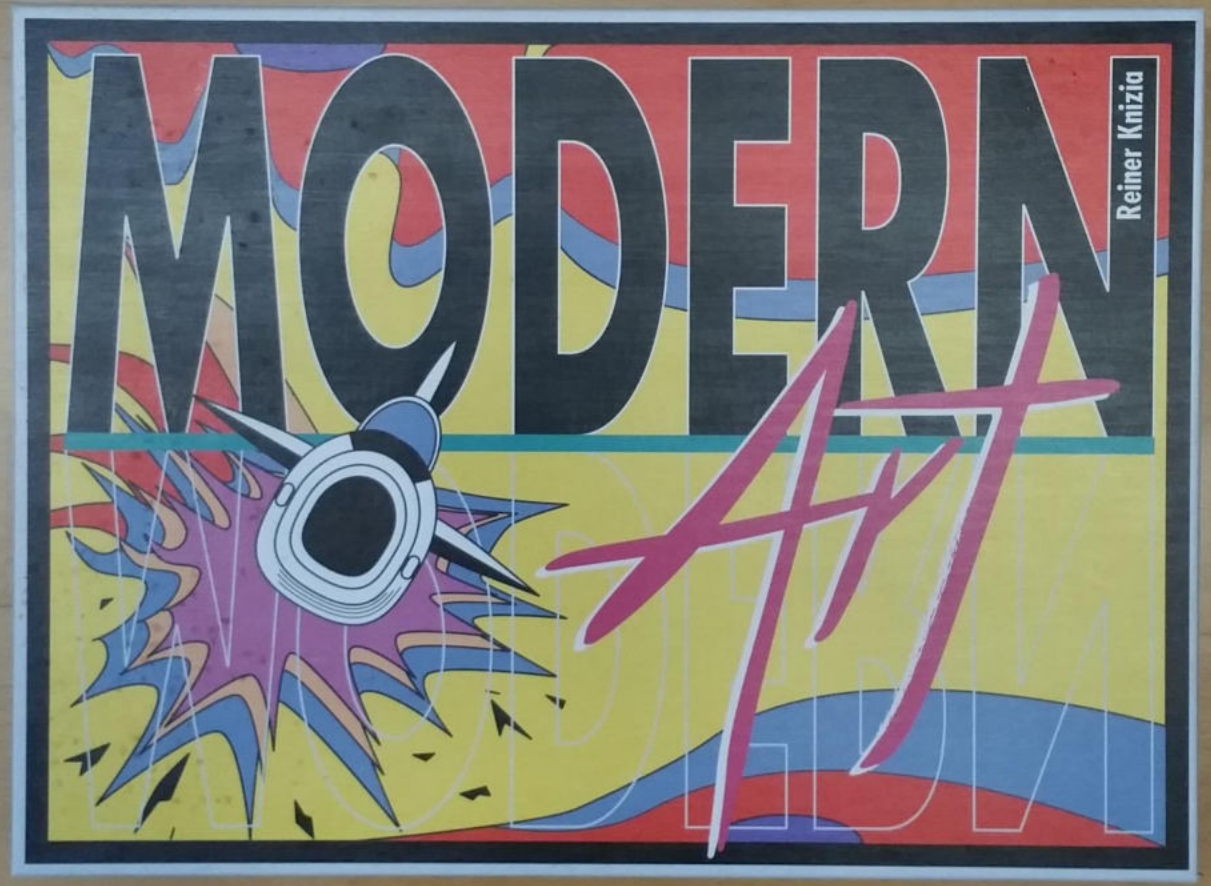
Hans im Glück | 1992

Autor: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Versteigerungsspiel (4 Arten der Versteigerung)


MODERN
Art
Reiner Knizia

Modern Art

Ein Auktionsspiel. Es kommen Bildnisse von 5 Künstlern zum Aufruf.
Die Spieler starten mit einer Anzahl Kunstwerken (Karten) und 10.000 DM.
Wer an die Reihe kommt bietet ein Kunstwerk an. Auf der Karte ist angegeben, welche Auktionsart in zum Tragen kommt. Es gibt 4 Möglichkeiten:

“Kreuz und quer“: Alle bieten durcheinander: Höchste Gebot erhält Zuschlag. Geld an den Anbieter. Ersteigert Anbieter selbst: Geld an Bank.
“Einmal rum“: Beginnt beim Spieler links vom Auktionator.
“In die Faust“: Gleichzeitig geheim.
“Preis ansagen“: Auktionator gibt Preis vor. Erster Spieler im Uhrzeigersinn der akzeptiert erhält das Bild. Keiner: Auktionator muss kaufen.

Wird das 5.Bild eines Künstlers angeboten endet die Auktion. Es wird geschaut welcher Künstler konnte die meisten Bilder verkaufen. Bilder dieses Künstlers sind 30.000 DM wert. 2. Künstler ergibt 20.000 pro Bild und wer am drittmeisten Bilder in den markt bringen konnte erzielt noch 10.000 DM pro Bild.
Wer nach 4 Auktionen das meiste Geld hat gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Team AG

F.X. Promotion

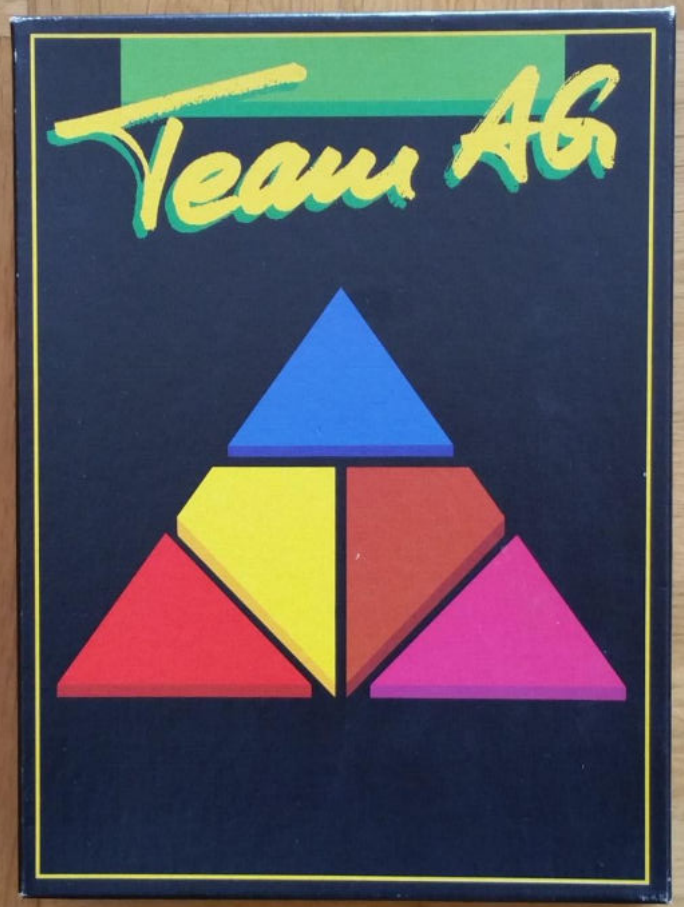
1992

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Optimierungsspiel / kompetetiv + kooperativ


Team AG

Team AG

Das Spiel kann in Konkurrenz- und in kooperativer Version gespielt werden.

In der Konkurrenz-Version geht es darum 3 eigene Spielfiguren schneller als die Mitspieler, aber auch schneller als die 4 Figuren eines anonymen Gegners in Ziel zu bringen.
Bewegt werden die Figuren mit Hilfe von ausgespielten Karten, die die Zahlen 1 bis 6 zeigen.
Jeder Spieler hat, wenn er am Zug ist 3 Karten auf der Hand, die er alle ausspielen muss.
Mit 2 Karten bewegt er 2 eigene Figuren, mit der dritten Karte eine Figur des anonymen Gegners.
Es gelten dabei folgende Regeln: Die zahl muss voll gelaufen werden. Es dürfen mehrere Figuren auf einem Platz stehen.
Und diese letzte Regel ist das zentrale Element des Spiels, denn e dürfen nie mehr nichtanonyme Figuren auf Feld stehen
Als die anonyme Figur auf dem Feld vorgibt. Die anonymen Figuren sind mit den zahlen 2,3,4 und 5 versehen.

Beispiel: Anonyme Figur 3 mit 3 anderen auf einem Feld = ok. Zieht eine andere Figur weg, müssen die 2 übrigen zurück zum Start. Würde eine 4. Figur aus Feld ziehen = alle zurück zum Start.

Nur wenn dieses Kräftemanagement mit den anonymen Figuren gelingt, gibt es eine Chance auf den Sieg.

In der kooperativen Variante müssen alle 25 Figuren im Ziel sein, bevor die letzte anonyme Figur dieses erreicht.
Es wird festgehalten wieviel Schritte die anonymen Figuren noch ins Ziel benötigen. Diese Zahl gilt es so groß wie möglich zu halten.
5 Schritte sind gut; 10 Schritte sehr gut.

Team AG wurde entwickelt für die Unternehmensberatung Kock & Partner in Hagen.

Ziel des Spiels soll es sein aufzuzeigen, dass kooperatives Handeln zu besseren Ergebnissen führt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

U.F.O.s

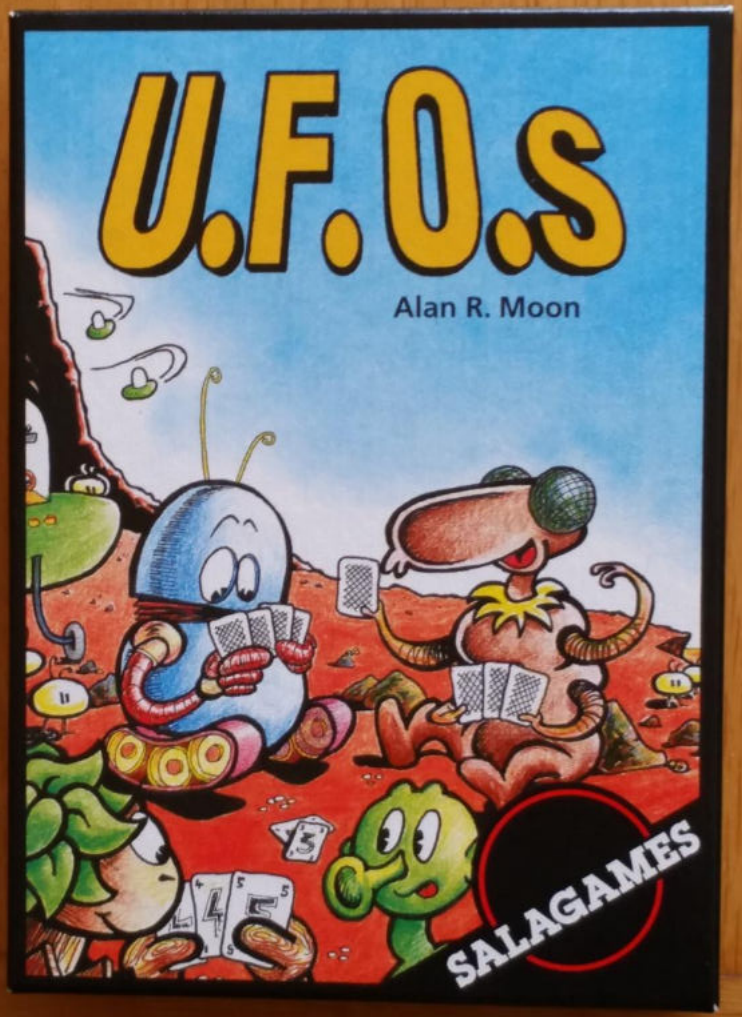
Salagames | 1992

Autor: Alan R. Moon

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Kartenstichspiel


U.F.O.S
Alan R. Moon
SALAGAMES

U.F.O.s

Stichspiel (Karten 1-15 in 4 Farben) mit Ersteigerungselement. Ersteigert wird vor Spielbeginn, den Rahmen des Stichspiels zu bestimmen. Hierzu verfügen die Spieler über 7 Sonderkarten und 15 Chips.
Jeder Spieler legt verdeckt 2 Karten vor sich ab, mit der festlegt, ob die Stiche positiv oder negativ zählen sollen, wenn er “Bestimmer“ wird, und welche Farbe Trumpf wird oder ob ohne Trumpf gespielt wird.
Die Plus- Minuskarten Karten werden aufgedeckt. Dann beginnt eine Versteigerung. Während der Versteigerung hat man die Möglichkeit zu spionieren, wenn man einen Chip abgibt. Man darf die geheime Trumpfwahl eines Gegners anschauen. Der meistbietende gibt seine Chips ab und sagt die Trumpffarbe an. Dann läuft das Stichspiel in gewohnter Form ab, mit folgender Ausnahme. Die 10er und 12er sind Joker. Sie nehmen die Farbe an, die im aktuellen Stich angespielt wurde. Wird ein Joker angespielt, bestimmt der Spieler die Farbe.
Abrechnung Plus: 1 Punkt pro Stich; 2 Punkte pro Stich für den Trumpfbestimmer.
Abrechnung Minus: Spieler mit den wenigsten Stichen erhält soviel Chips wie der Spieler mit den meisten Stichen gemacht hat.
War dies der “Bestimmer“ dann Stichzahl x2.
Wer am meisten Stiche macht, muss diese Anzahl an Chips abgeben.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Sticheln

Amigo | 1993

Autor: Klaus Palesch

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Kartenstichspiel

Garantierter Spielspaß!
STICHELN
Wer wird denn gleich in die Luft gehen?
von Klaus Palesch
AMIGO SPIELE

Sticheln

Dieses Spiel ist etwas für ausgebuffte Kartenfüchse.
Es sind 5 Farben im Spiel. Zu Beginn decken alle Spieler gleichzeitig eine Ihrer Hankkarten auf.
Die aufgedeckte Farbe ist die persönliche “Ärger-Farbe“ des Spielers.
Am Ende zählt jede “Ärger-Karte“, die ich erhalten habe, einschließlich der zuerst ausgelegten, Minuspunkte, und zwar entsprechen ihrem Wert (5er-Karte = 5 Minuspunkte). Alle anderen Karten, die ich in den anderen 4 Farben erhalten habe, zählen je Karte einen Pluspunkt. Die Rundenergebnisse werden notiert. Nach einer vereinbarten Anzahl von Spielen wird das Endergebnis ermittelt und der Sieger steht fest.

Spielablauf: Die angespielte Farbe muss bedient werden.
Alle anderen Farben sind Trumpf. Sind mehrere Trumpfkarten im Spiel gewinnt, unabhängig von der Farbe die höchste Trumpfkarte das Spiel.
Bei Zahlengleichheit gewinnt die zuerst gespielte Karte den Stich.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Big Boss

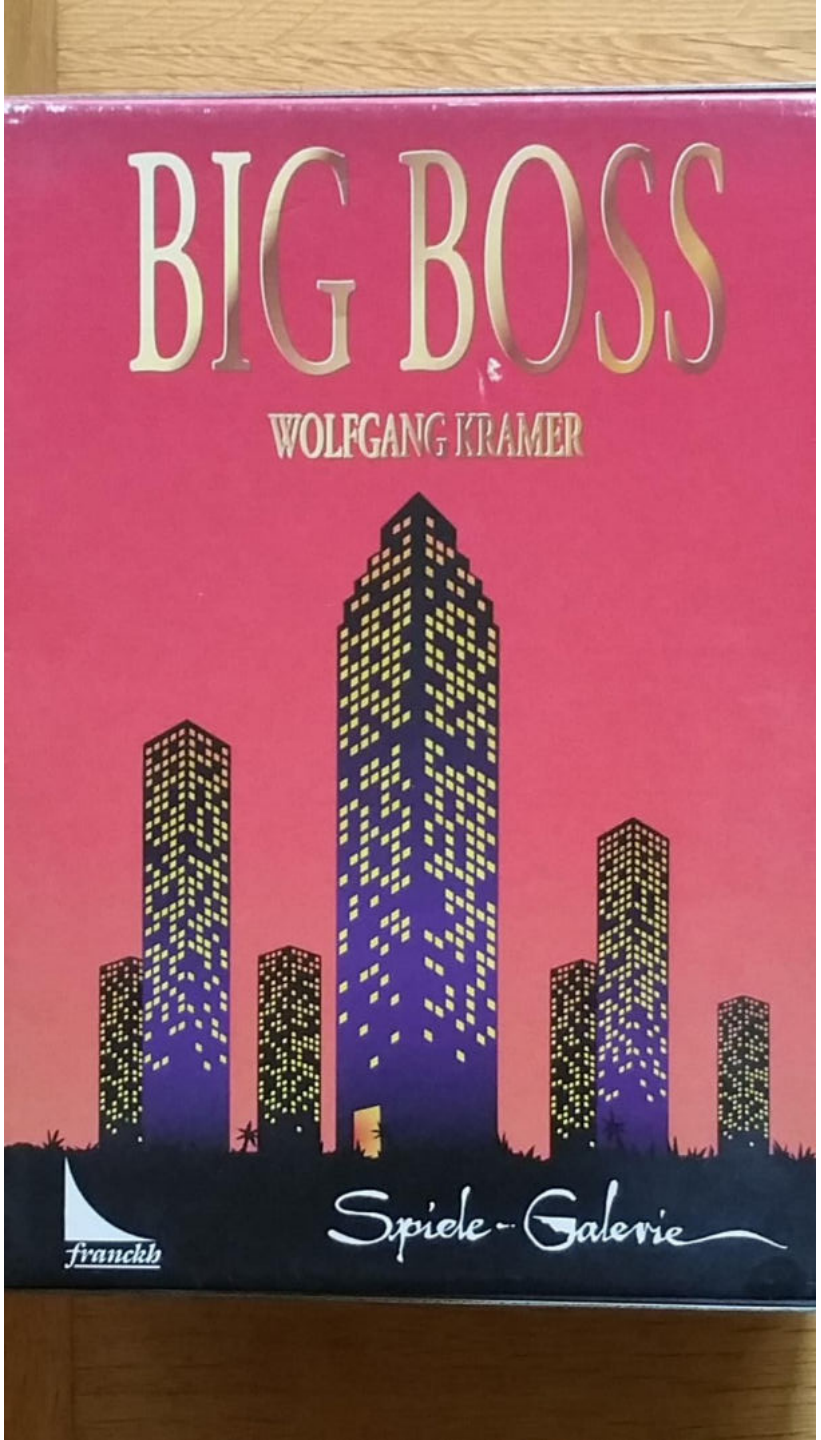
Kosmos | 1994

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Serien auf Spielplan bilden / Entwicklungsspiel


BIG BOSS
WOLFGANG KRAMER
franckh
Spiele-Galerie

Big Boss

Es gilt Konzerne zu gründen und zu erweitern, um das Startkapital von 30. Mio. zu vermehren.
Dies geschieht auf einem Umlauf, der 72 Felder umfasst. Entsprechend viele Handkarten mit den Zahlen 1-72 gibt es, von denen die Spieler 12 auf die Hand bekommen. Auf dem ausgespielten Zahlenfeld wird ein Baustein platziert, von denen der Gründungsstein mit einem Konzernschild versehen ist. Bei der Gründung dürfen noch 2 weitere Steine angelegt werden, die aber einen Mindestabstand von 3 Feldern zum nächsten Konzern einhalten müssen. Der Konzernwert wird auf einer Skala festgehalten und vermehrt sich nach Anzahl der Bausteine und in welcher Höhe sie sich befinden. Wer einen Baustein zukauft, satt einen zu setzten, zahlt 5 Mio.
Neben den Zahlenkarten gibt es noch Aufstockungskarten, so dass Konzerne mit 5 Stockwerken, was sich wertsteigernd auswirkt, vorkommen.
Nach dem bauen kann man 2 Aktien kaufen, was man tunlichst machen sollte, da der wert der Aktien keinen Weg nach unten kennt.
Reibach macht man auch, wenn 2 Konzerne fusionieren. Der Größere schluckt den keineren. Die Kleinaktionäre werden zum aktuellen Preis ausbezahlt. Der unterlegene Konzernbesitzer erhält den aktuellen Konzernwert x3.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Manhattan

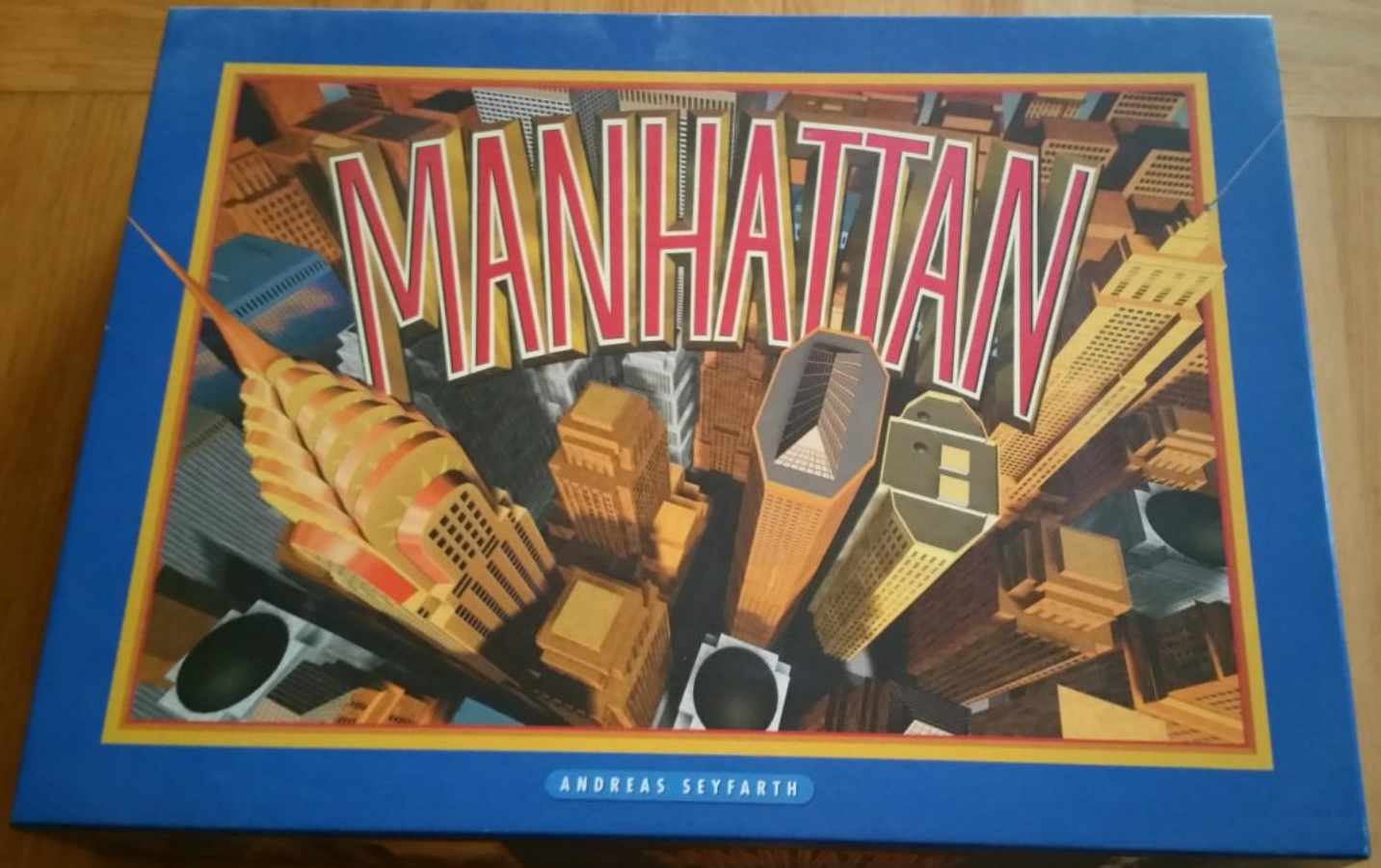
Hans im Glück | 1994

Autor: Andreas Seyfahrt

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Brettspiel / Mehrheiten in Städten bilden


MANHATTAN
ANDREAS SEYFARTH

Manhattan

Die Spieler bauen in 9 Städten, die wiederum je 9 Bauplätze haben, Hochhäuser.
Die Spieler tragen zum Hausbau pro Runde 1 bis 4 Stockwerke bei.
Das Spiel geht über 4x6 Runden.
Jeder Spieler erhält 4 Karten auf die Hand. Diese Karten geben an, auf welchem Bauplatz gebaut werden kann. Der muss dann entscheiden, in welcher Stadt er den auf der Karte abgebildeten Bauplatz mit Stockwerken versehen möchte. Etwaige schon auf dem Bauplatz stehende Stockwerke können, unter bestimmten Voraussetzugen, überbaut werden.

Viermal während des Spiels, immer nach 6 Bauphasen, wird abgerechnet.
Wer die obersten Stockwerke des höchsten Turm in einer Stadt gebaut hat, bekommt drei Punkte. Wer die Mehrheit der Bauplätze in einer Stadt vorweisen kann, erhält 2 Punkte. Zusätzlich gibt es für jeden bebauten Bauplatz einen Punkt.

Ein schnell erlerntes, einfaches, geradliniges Spiel , das aber schöne Möglichkeiten für taktische Überlegungen bietet.
Immer lebt man im Widerspruch: Soll ich einen Mitspieler schädigen, oder ohne Ärger einfach einen Platz besetzen.
Aber bedenke: Ohne Schädigung wahrscheinlich kein Sieg.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Wizard

Amigo | 1996

Autoren: K.Fisher / M.Merlin

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Wirtschaftsspiel / Mehrheiten bilden

Wizard
das spiel, das sie in Rage bringt!
AMIGO

Wizard

Ein Stichvorhersage-Spiel. Es gibt 4 Farben von 1-13 und 4 Zauberer und 4 Narren.

Pro Spiel kommt eine Karte mehr ins Spiel. Je nach Spielerzahl gibt es dann eine Unterschiedliche Anzahl von Spielen, denn es wird solange gespielt, bis am Ende alle Karten verteilt sind. In dieser letzten Runde gibt es keine Trumpffarbe, die ansonsten durch das Aufdecken der obersten Karte vom Reststapel festgelegt wird.

Vor dem Spiel werden die Tipps abgegeben.
Dann kommt es zum üblichen Stichspiel, mit der Besonderheit der Zauberer und Narren. Diese dürfen immer gespielt werden. Der Narr hat den wert Null und kann dazu dienen ein Stich den man machen würde zu vermeiden. Die Zauberer sind die höchsten Karten und gewinnen den Stich. Werden mehrere in einem Stich gespielt gewinnt der zu erst gespielte Zauberer den Stich.

Wertung: pro Stich: +10 Punkte
Richtige Vorhersage: + 20 Punkte
Falsche Vorhersage: pro Unter- oder Überstich zur Vorhersage = -10 Pkt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Bohnanza

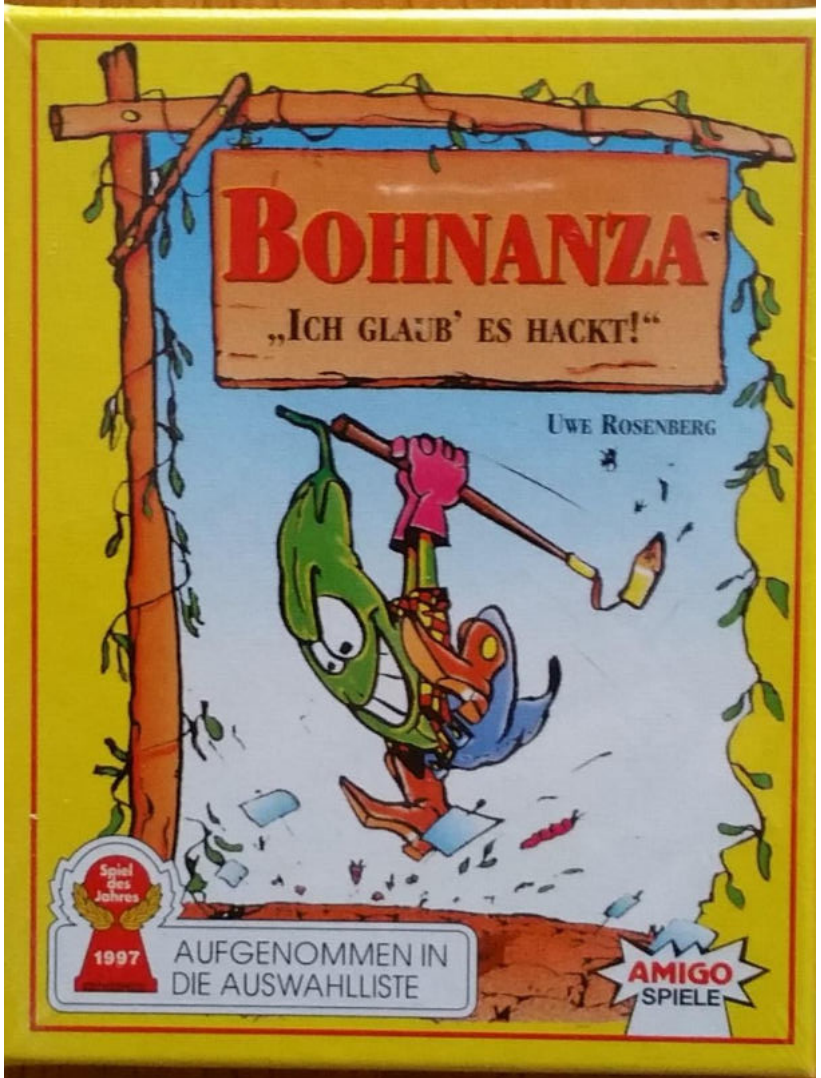
Amigo | 1997

Autoren: Uwe Rosenberg

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Kartenreihenfolge bestimmt das Spiel


BOHNANZA
„Ich glaub' es hackt!"
Uwe Rosenberg
Spiel des Jahres
1997
AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE
AMIGO SPIELE

Bohnanza

Die Spieler betätigen sich im Bohnenanbau. Hierfür erhalten sie 5 Bohnenkarten auf die Hand und verfügen über 2 Bohnenfelder zum Anbau einer Bohnensorte. Später, wenn sie mit dem Anbau Geld verdient haben, können sie auch noch ein drittes Bohnenfeld erwerben.

Besonderheit: Die 5 Handkarten werden nacheinander auf die Hand genommen und dürfen in ihrer Reihenfolge nicht verändert werden.

Wer an der Reihe ist, muss 2 Bohnenkarten ausspielen, um sie entweder zu pflanzen oder um mit ihnen zu handeln, sprich eine zu meinen Bohnenfeldern passende Karte einzutauschen. Beim Handel kann ich zusätzliche Bohnenkarten aus meiner Hand mit ins Angebot stellen, ja sogar das Verschenken von Bohnen ist erlaubt, um dadurch Bohnenkarten in meiner Hand in Ausspielposition (1. oder 2. Platz) zu bringen.

Wer nicht anbauen kann, muss eines seiner Bohnenfelder vermarkten. Für jede Sorte ist auf der Karte vermerkt wieviel Bohnen geliefert werden müssen um 1,2,3 oder 4 Bohnentaler zu bekommen.

Die Bohnentaler sind auf der Rückseite der Bohnenkarten abgebildet.

Natürlich gewinnt wer am Ende am meisten von diesen Bohnentalern erwirtschaften konnte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Caesar und Cleopatra

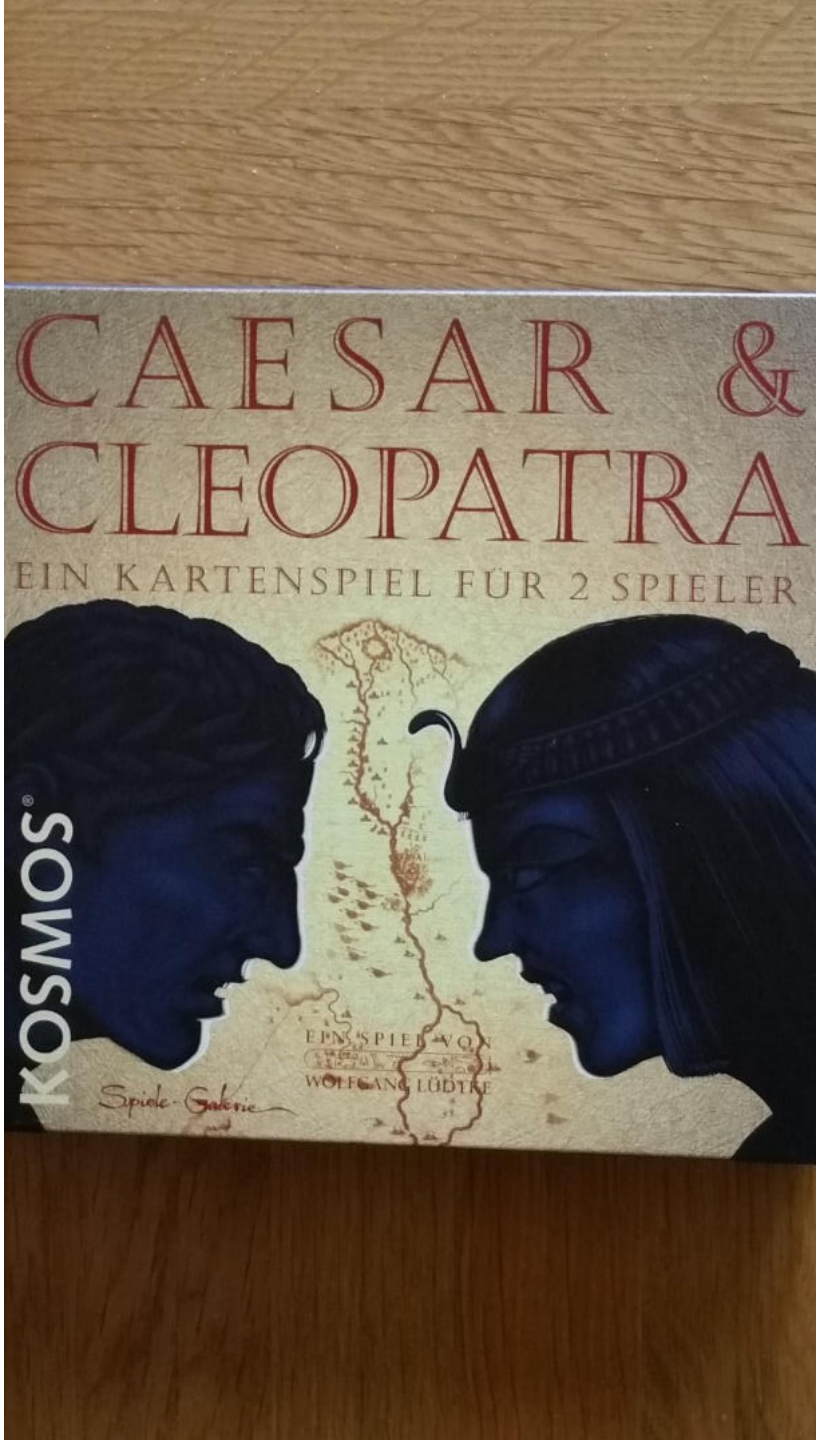
Kosmos | 1997

Autor: Wolfgang Lüdtke

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Mehrheiten bilden


CAESAR &
CLEOPATRA
EIN KARTENSPIEL FÜR 2 SPIELER
KOSMOS
WOLFGANG LÜDTKE

Caesar & Cleopatra

In der Tischmitte liegen 5 Senatoren-Stapel mir 3 oder 5 Karten. Wer am Ende über mehr dieser 21 Senatoren-Karten verfügt gewinnt.

Pro Zug darf der Spieler eine Einflusskarte (Werte 1-5) verdeckt bei einem der Stapel ablegen, oder legt 2 Karten offen aus.
Pro Stapel darf ein Spieler auf seiner Seite maximal 5 Karten legen. Insgesamt dürfen aber pro Stapel nur 8 Karten liegen.
Zu Beginn platzieren beide Spieler einen Satz von 5 Karten mit den Werten 1 bis 5 geheim, je eine pro Stapel.
Am Ende einer Legerunde wird eine Wertunskarte aufgedeckt, die bestimmt ob gewertet wird, und wenn ja, welcher Stapel. Die höhere Summe gewinnt in der Regel. Man erhält die Senatorenkarte, muss aber seine höchste Einzelkarte entfernen. Der Unterlegene muss nur seine schlechteste Karte abgeben.
Zudem gibt es Sonderkarten, die es einem ermöglichen sich gegnerische Stapel anzuschauen, eigene schon gelegte Karten zu vertauschen, oder bei einem Stapel die Siegbedingung umzukehren, so daass die niedrigere Summe die Senator-Karte gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Canyon

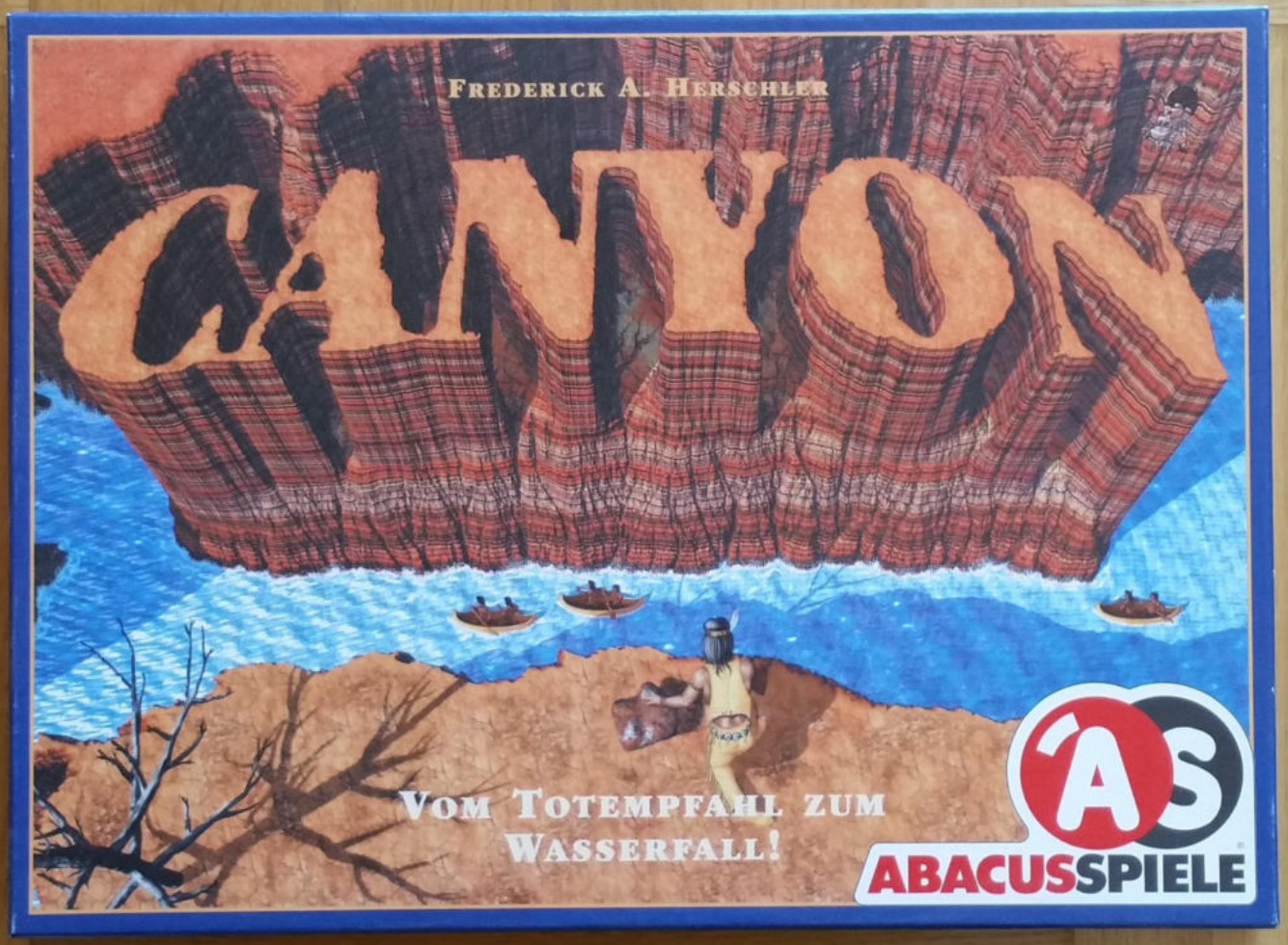
Abacus | 1997

Frederick A. Herschler

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Brettspiel /Kartenstich-Rennspiel


Frederick A. Herschler
CANYON
Vom Totempfahl zum Wasserfall!
AS
ABACUSSPIELE

Canyon

Ein tolles Kartenstichspiel, bei dem die Spielergebnisse auf einem Spielbrett dargestellt werden. Wer zuerst mit seiner Figur das Zielfeld erreicht gewinnt.
Es darf soweit vorgezogen werden wie Stiche gemacht wurden. Hat der Spieler seine Stichzahl vorher auch noch richtig vorhergesagt, darf er noch zusätzliche Bonusfelder vorrücken.

Die Anzahl der Spielkarten, die pro Spielrunde im Spiel sind, wechselt von Runde zu Runde, so also auch die Anzahl der möglichen Stiche. Gegen Ende des Spiels darf man nur noch vorrücken, wenn man die Anzahl seiner Stiche richtig vorhergesagt hat.

Bei falscher Vorhersage driftet man vom Idealkurs ab und wird im Extremfall den Wasserfall hinunter gespült.

Also: Ostfriesennerz anziehen und los geht´s. Ein muss für fortgeschrittene Kartenspieler.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Turfmaster

Aza | 1998

Autoren: Albrecht Nolte

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

3 Kartensätze für 3 Rennen zusammenstellen

TurfMaster

Turfmaster

Bei diesem Pferderennen stehen den Spielern 32 Karten zur Verfügung um 3 Rennen zu bestreiten. Die Spieler einigen sich vor jedem Rennen ob ein Flach- oder ein Hindernisrennen durchgeführt wird.
Die Kartenwerte gibt es von 3 bis 12 und 4 Joker mit Werten von 9-12. Für jeden Spieler werden die Karten vom linken Nebenspieler gemischt und vor ihm als verdeckter Haufen platziert. Jeder Spieler nimmt sich die obersten 10 Karten auf die Hand (in einem der 3 Rennen darf er zu einem selbstgewählten Zeitpunkt 2 Zusatzkarten aufnehmen.
Beim Rennen wechseln sich eine kartenrunde und eine Würfelrunde ab. In der Kartenrunde muss die ausgespielte zahl. Wenn möglich vollständig gezogen werden. Beim Vorwärtsziehen kann man im ersten Galoppsprung die Spur wechseln. Danach muss gerade gelaufen werden. Ein 2.Spurwechsel in einem Zug ist im 7. Galoppsprung möglich. Die beiden Felder direckt vor und hinter einem Pferd können nicht genutzt werden, sie bleiben frei.
Der nächste Zug erfolgt per Würfel. Es werden 2 Würfel geworfen. Der würfelnde Spieler darf bestimmen, ob die Summe beider Zahlen vorangezogen wird oder nur die Zahl eines der beiden Einzelwürfel. Alle Pferde rücken um diese Zahl vor. Alle Pferde? Nicht unbedingt, denn die ersten 3 Pferde sind mit einem Handicap belegt. Das gilt auch für die kommenden Kartenrunden.
Das erste Pferd darf maximal 8 Felder vorrücken, das Zweite 9 und das Dritte 10 Felder. Gespielte Joker-Karten setzen diese Regel außer Kraft. Bei einem Würfelwurf des Summe höher als das Handicap ist rückt das betreffende Pferd nur um die zahl des höchsten Würfels vor.
Wenn man auf ein vorderes Pferd aufläuft verfallen die restlichen Punkte.
Die Rennen werden einzeln abgerechnet. Wer nach 3 Runden die beste Gesamtplazierung hat gewinnt.

Leicht erklärt, locker gespielt, macht Laune, da das Feld ziemlich zusammenbleibt und taktische Möglichkeiten gegeben sind.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Verräter

Adlung | 1998

Autoren: Marcel-André Casasola Merkle

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

VERRÄTER
von Marcel-André Casasola Merkle

Verräter

Gilt als Vorreiter der Gattung: Komplexes Kartenspiel.
2 Fürstentümer (Adler/Rose) kämpfen um Landstriche. Die Spieler unterstützen eines von Beiden, können ihre Kampfkraft (am Anfang hat jeder Spieler 3 Kampfkraftkarten auf der Hand; die Werte schwanken zwischen 2-8) aber auch der Gegenpartei zur Verfügung stellen, wenn sie sich als Verräter zu erkennen geben.
Jedes Fürstentum verfügt zu Beginn über 6 gleiche Landschaften. Die 12 Landschaftskarten werden in einem Kreis ausgelegt. Sie zeigen die Grundkampfkraft, (schwankt zwischen 0-15) und die zu erringenden Siegpunkte an. Im Kreis liegen 6 Rollenkarten (Verräter; Diplomat 1 und 2; Baumeister; Stratege, Bauer). Diese werden verdeckt gemischt und eine kommt geheim in den Kreis zurück. Der Startspieler schaut sich die restlichen 5 Karten an und wählt sich eine Rolle, gibt 4 Karten weiter usw.. Dann bestimmt der Stratege zwischen welchen 2 Landschaften der Konflikt ausgetragen wird. Beginnend mit dem Startspieler legen die Spieler ihre Kampfkarten
, die sie einsetzen wollen, offen vor sich ab.
Bevor es zum Vergleich kommt, gibt sich der Verräter, so jemand diese Rolle gewählt hat zu erkennen. Abschließend werden die Siegpunkte notiert.
Wenn jeder zwei- oder dreimal Startspieler war endet das Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kaufleute von Amsterdam

Jumbo | 2000

Autoren: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Zentrales Element: Rückwärtsversteigerung

Die Kaufleute von Amsterdam
Schnelle Auktionen auf dem Weg zu Reichtum und Macht
© Jumbo International, Amsterdam

Die Kaufleute von Amsterdam

Das Spiel enthält ein Spielzeug in Form einer Versteigerungsuhr, die mir einen höllischen Spielspaß bereitet.
Sie bietet die Möglichkeit auf holländisch zu versteigern, so wie es auch heute noch auf den holländischen Blumenmärken zugehen soll. Ausgangspunkt ist der gewünschte Höchstpreis des Verkäufers. Dann wird die Uhr in gang gesetzt und der Preis beginnt zu fallen. Wer als Erster seine Hand auf die Uhr legt und den Zeiger anhält erhält den Zuschlag, und muss zum dann gültigen Preis kaufen.
Fatale Situation: Ich Möchte das Angebot schon gerne vor den anderen haben, aber natürlich auch möglichst billig. Also ruhig noch etwas warten, und zack ist das Angebot weggekauft.
Geboten wird in diesem Fall um eine Karte, die der Bürgermeister von Amsterdam, diese Rolle wechselt im Uhrzeigersinn, zur Versteigerung frei gegeben hat. Der Bürgermeister erhält 3 Karten zur Auswahl. Eine wählt er für sich aus, eine wird auf sein Geheiß aus dem Spiel genommen und die verbleibende Dritte kommt zur Versteigerung.
Versteigert werden die Rechte sich waren zu kaufen, sich mit Kontoren in Amsterdamer Stadtvierteln niederzulassen, oder eine Niederlassung in den Kolonien zu gründen.
Durch das Aufdecken einer Sanduhr im Kartenstapel wird ein Spielstein voran bewegt, der festlegt, was allgemein zu passieren hat, wann zum Beispiel Waren oder Kontore gewertet werden. Was als nächstes gewertet wird ist allgemein bekannt, nur wann ist offen, somit auch wie lange wie lange ich noch meine Niederlassungen vermehren kann, bevor sie gewertet werden. Oder konzentriere ich mich schon auf die übernächste Wertung., um mir dort die mehrheit zu sichern, denn nur der erste und zweite, die in der zu wertenden Kategorie vorne leigen, kassieren geld, das man dringend für die nächsten versteigerungen braucht.

Mithin: **Gönnt euch den Kick mit der Uhr**.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Port Royal

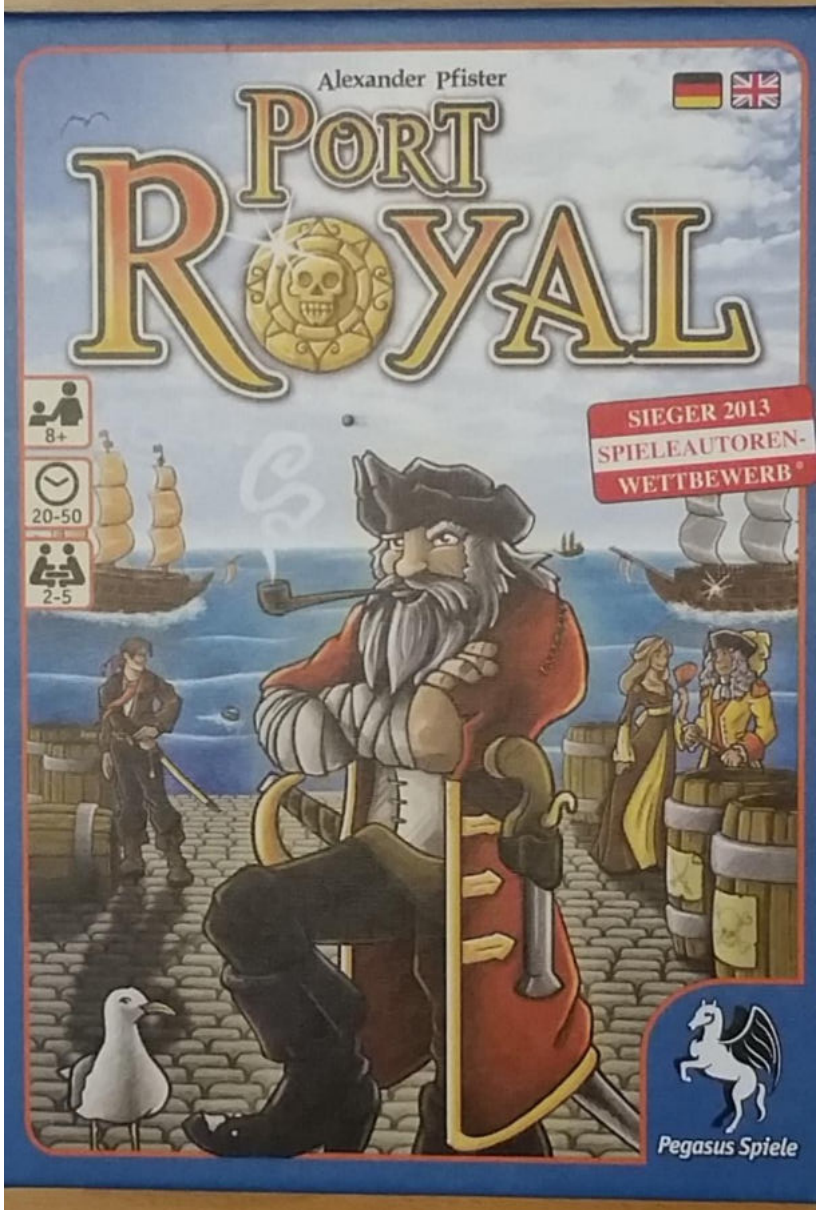
Pegasus | 2014

Autor: Alexander Pfister

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Sammel- und Entwicklungsspiel mit Zockerei


Alexander Pfister
PORT ROYAL
SIEGER 2013
SPIELEAUTOREN-
WETTBEWERB
8+
20-50
2-5
Pegasus Spiele

Port Royal

Die Spieler verfügen zu Beginn über 3 Taler. Diese versuchen sie durch den Verkauf von Schiffen zu mehren, um dann fürs Geld nützliche Mannschafts-mitglieder einzukaufen, die kämpfen können oder über etwas verfügen, was benötigt wird um Aufträge erfolgreich zu erledigen, was Siegpunkte bringt. Auch Mannschaftsmitglieder bringen mehr oder weniger Siegpunkte. Wer davon 12 hat gewinnt das Spiel.
Wer an der Reihe ist deckt Karten vom Stapel auf. Er hat dann 3 Möglichkeiten:
Er kauft einen aufgedeckten Seemann.
Er verkauf ein aufgedecktes Schiff.
Er deckt eine weitere Karte auf.
Beim Kartenaufdecken ist zu beachten, dass es 5 verschiedene Schiffstypen gibt. Decke ich solange auf bis 4 oder gar 5 verschiedene Schiffe im Hafen liegen, darf ich nicht nur ein sondern zwei oder gar drei Schiffe verkaufen; durchaus eine lukrative Sache, aber mit der Gefahr verbunden in die Röhre zu schauen, nämlich dann wenn ein Schiffstyp zum zweiten Mal aufgedeckt wird. Dann erhält der Spieler gar nichts und die Karten kommen alle auf den Ablagestapel. Nicht zuletzt dieses Zockerelement macht den Reiz des Spieles aus, was darüber hinaus aber auch etwas Strategie und Taktik verlangt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Die Sieben Siegel

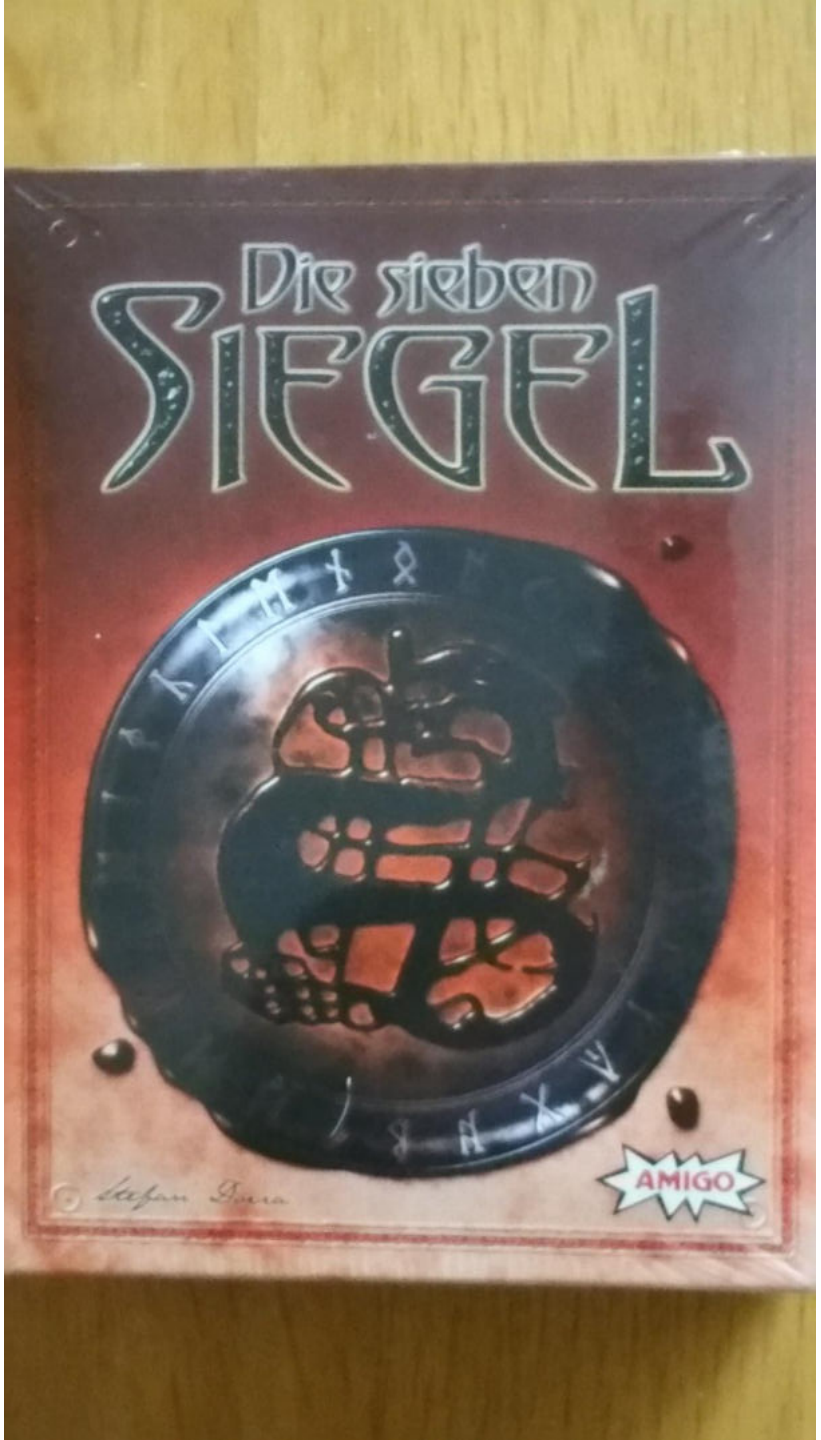
Amigo | 2004

Autor: Stefan Dorra

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Stichvorhersagespiel


Die sieben
SIEGEL
AMIGO

Die sieben Siegel

Endlich mal wieder ein Stichspiel, genauer gesagt ein Stichanzahl-Vorhersage-Spiel.
Es gibt 5 Farben mit den Werten 1-15.
Pro Farbe soll ich vorhersagen, wieviele Stiche ich in dieser Farbe machen werde.
Jede Abweichung von der Vorhersage, egal ob nach oben oder unten, bringt einen Minuspunkt.
Wer keine Vorhersage machen will, übernimmt die Rolle des Saboteurs.
Er startet mit 4 Minuspunkten, die sich durch jeden Überstich, den die anderen machen, um einen Minuspunkt verringert.

Ein Muss für jeden Liebhaber des gepflegten Kartenspiels.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Zug um Zug

Days of Wonder | 2004

Autor: Alan. R. Moon

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel

ZUG UM ZUG
EUROPA
Alan R. Moon
4.183
DAYS OF WONDER

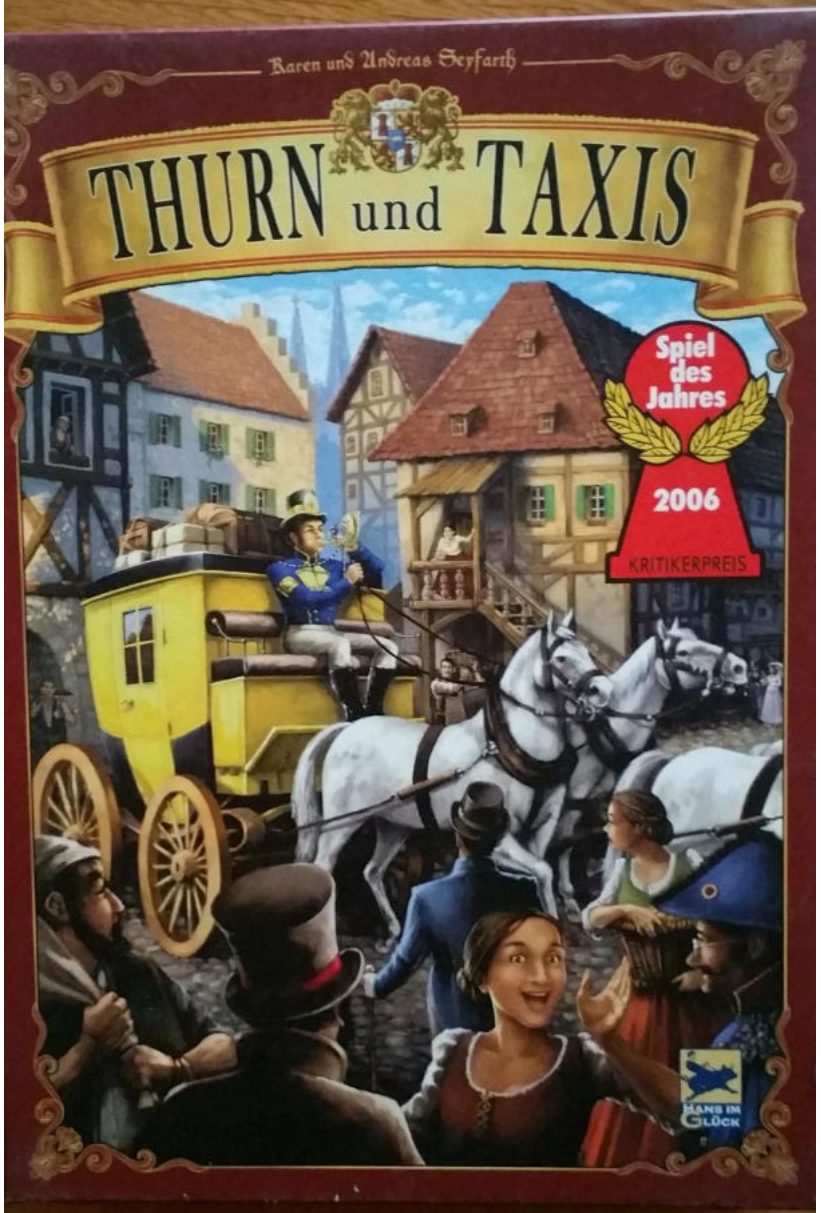
Zug um Zug

ZUG UM ZUG (Days of Wonder / 2-5 Spieler / ab 10 Jahren / 60 Minuten / 25 Euro)

Der Spielplan zeigt das Streckennetz zwischen den Großstädten Nordamerikas. Die Spieler müssen verschiedene Reiseaufträge erledigen, und dabei auf Strecken fahren, die sie zuvor gebaut haben. Um 2 Orte miteinander zu verbinden braucht es zwischen 1 bis 6 passende Karten einer Farbe (8 Farben sind im Spiel). Welche Farbe das ist, gibt der Spielplan vor. Habe ich die passende Anzahl der gewünschten Gleiskarten auf der Hand, darf ich die Strecke mit meinen Plastikwagons belegen.

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 2 Reiseaufträge vor sich liegen. Je weiter dabei die Städte auseinander liegen, desto mehr Siegpunkte erhält der Spieler. Nicht erledigte Aufträge bringen Minuspunkte.
Ein Spieler, der an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten: 2 Gleiskarten aufnehmen, die er aus 5 ausliegenden Karten wählen kann, 2 Städte verbinden, in dem er die passende Anzahl (1-6 Karten) Gleiskarten ausspielt und seinen Waggons auf die Strecke stellt oder drittens einen neuen Reiseauftrag ziehen.
Es gewinnt wer am meisten Siegpunkte hat. Siegpunkte gibt es für erfolgreichen Streckenbau, je langer die Streckte desto mehr Punkte(4er Strecke = 7 Punkte – maximale 6er Strecke = 15 Punkte) und für das erledigen von Reiseaufträgen.

Einfach und überschau in den Regeln und im Spielsystem, deshalb gut geeignet auch Leute, die nicht so oft spielen, schnell an ein Spiel heranzuführen, dass dann leidlichen Spielspaß bietet. Je weniger Mitspieler, desto mehr kann man das Spiel beeinflussen, bei 5 Spielern, nimmt die Planbarkeit ziemlich ab.


Karen und Andreas Seyfarth
THURN und TAXIS
Spiel des Jahres
2006
KRITIKERPREIS
HANS IM GLÜCK

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Asara

Ravensburger

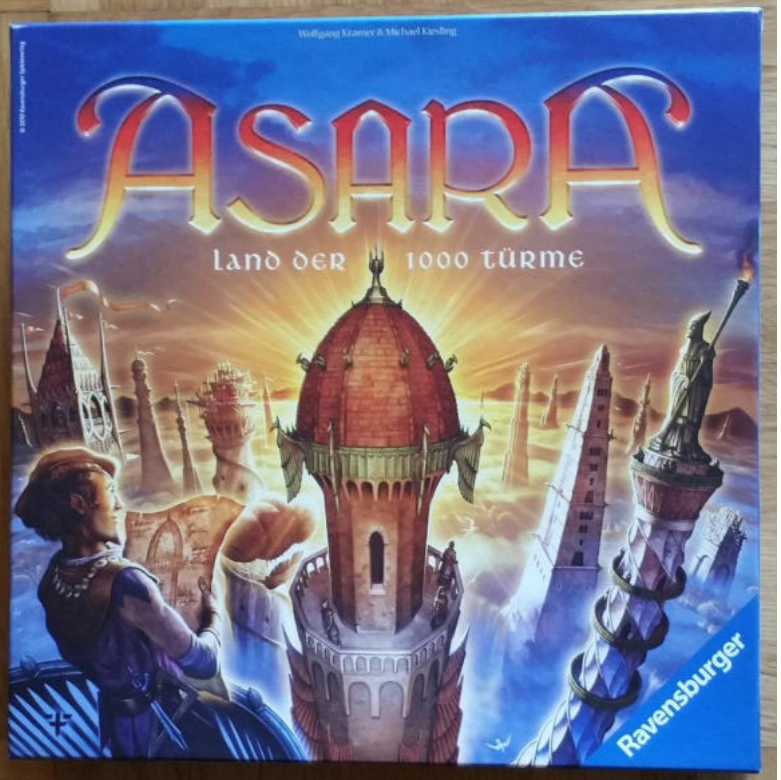
2009

Autor: Andreas Steiger

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

zweidimensionales Bauspiel


Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
ASARA
LAND DER 1000 TÜRME
Ravensburger

Asara

Ein Turmbauspiel. Die Turmteile (Sockel, Mittelteil ohne Fenster, Mittelteil mit Fenster, Spitze) werden mit Hilfe Karten erworben. Der erste Spieler gibt pro Art die Farbe vor, die die Einkaufskarten in diesem Jahr (dauert bis alle Spieler ihre 7 Einkaufskarten gespielt haben) haben müssen. Wer die passende Farbe hat, kann in diesem Markt noch mit einer Karte einen Turmteil erwerben, ansonsten muss man zwei beliebige Karten einsetzen. Es gibt einfache Teile und Teile mit goldenen Verzierungen, die bei den jährlichen Abrechnungen jeweils einen Siegpunkt einbringen, genauso wie jeder Turm. Wer einen Turm bauen oder erweitern möchte, kann sich die Baugenehmigung mit dem Ausspiel einer Karte sichern, wobei er pro Bauteil eine Geldeinheit zahlen muss.

Die Karten dienen auch dazu, sich Geld zu besorgen, weitere Einkaufskarten oder beleuchtete Fenster, die Siegpunkte bringen. Die Türme werden einfarbig gebaut und erbringen am Ende unterschiedlich viel Siegpunkte. Pro Turmfarbe kassieren der Höchstbauende und der Zweite. Auch gibt es Siegpunkte für den insgesamt höchsten Turm. Auch wer die meisten Türme gebaut hat, wird sich über Siegpunkte freuen dürfen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tobago

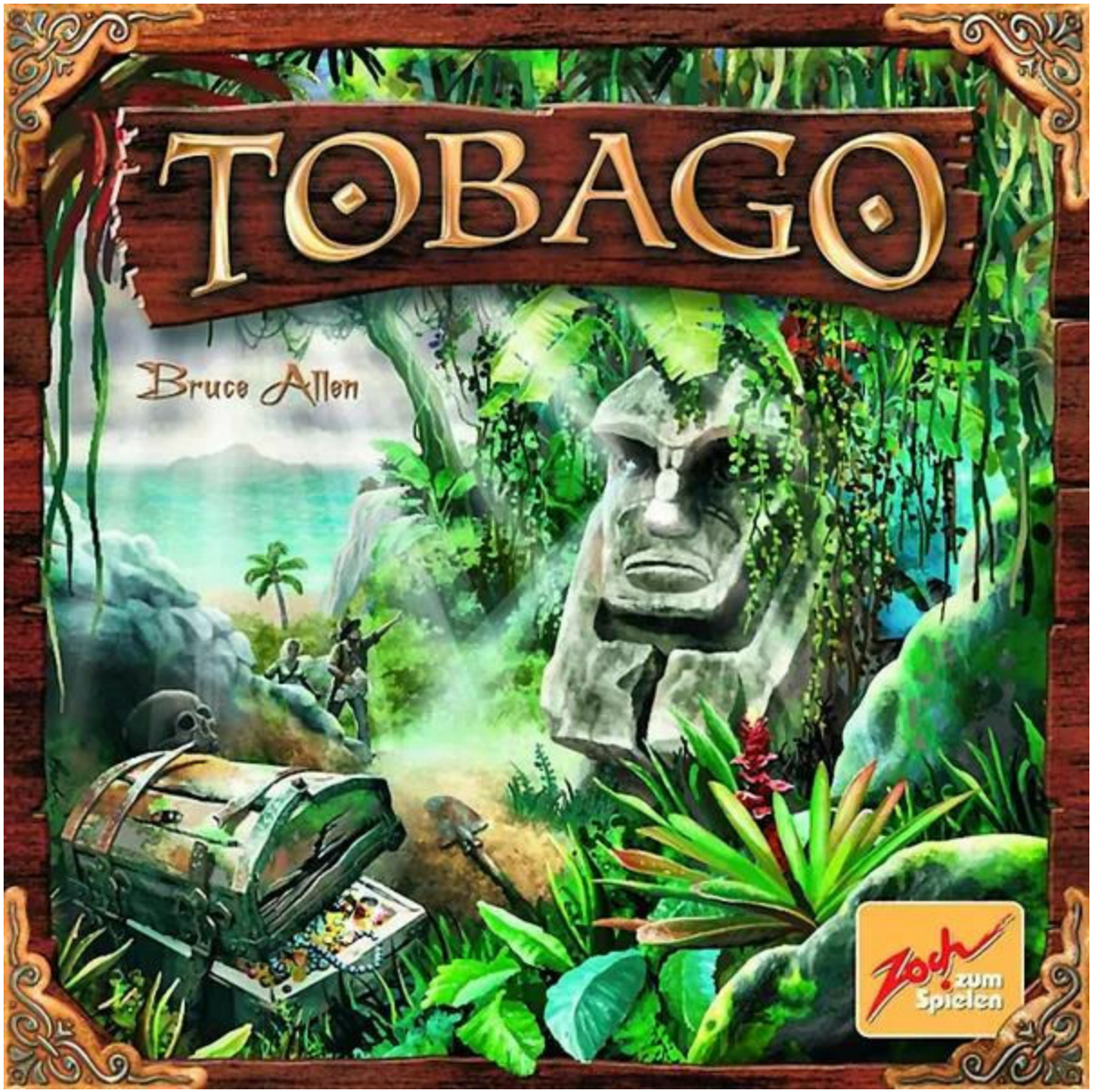
Zoch | 2009

Autor: Bruce Allen

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Schatzsuche / Laufspiel


TOBAGO
Bruce Allen
Zoch zum Spielen

Tobago

Tobago (Zoch / 2-4 Spieler / an 10 Jahre / 60-90 Minuten / 35 Euro)
Ist vom Spielmechanismus her das vielleicht innovativste Spiel 2009.
Auf einem variabel zu gestaltenden Spielplan auf dem die Insel Tobago mit variablen Landschaftsformen erscheint, gilt es verschiedene Schätze zu finden. Wo die Schätze liegen ist zunächst vollkommen offen und wird durch alle Spieler im Rahmen einen Ausschlussprozesses mitbestimmt. Jeder Spieler hat 4 Karten auf der Hand. Er wird die Lage von 4 Schätzen bestimmt und durch das Anlegen einer Karte an eine der 4 Schatzbestimmungsreihen werden bisher noch denkbare Orte ausgeschlossen, zum Beispiel nicht im Gebirge; mehr als 2 Felder von einer Palme entfernt.
Die noch denkbaren Orte werden mit Spielsteinen belegt, die nach jeder gelegten Karte entsprechend der Anweisung vom Plan entfernt werden, bis der Schatzort gefunden ist. Wer mit seinem Auto als erster am Schatzort ist hat Vorteile bei der Schatzverteilung, an der alle beteiligt werden, die mit dem Auslegen einer Bestimmungskarte zum Auffinden beigetragen haben. Für jede Bestimmungskarte kommt ein Schatz (Karte mit Wert 1 bis 6) in die Kiste, die sich der Finder anschauen darf. Dann kommt geheim noch eine Schatzkarte dazu und die Karten werden gemischt als verdeckter Stapel ausgelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und der Finder darf als Erster sagen ob er die behält oder nicht. Will er sie nicht wird der Spieler befragt der die letzte Bestimmungskarte gelegt hat. Nimmt eine die karte wird die nächste aufgedeckt und der Prozess beginnt von vorn. Jeder erhält also im Prinzip im Laufe des Spiles gleichviel Schatzkarten, da ja jeder, wenn er dran kommt eine Bestimmungskarte legt, die sich später in einen Schatz (Karte) verwandelt.
Es gilt also hochkarätige Schatzkarten zu sammeln, um zu gewinnen. Nebenbei muss man sich durch das Einsammeln von Amuletten gegen den Verlust seiner wertvollsten Schatzkarte schützen.
Ein schön komponiertes Spiel mit innovativen Ideen; insgesamt mit leichten Glücksanteilen und der immer wieder spannenden Phase der Schatzaufteilung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Hanabi

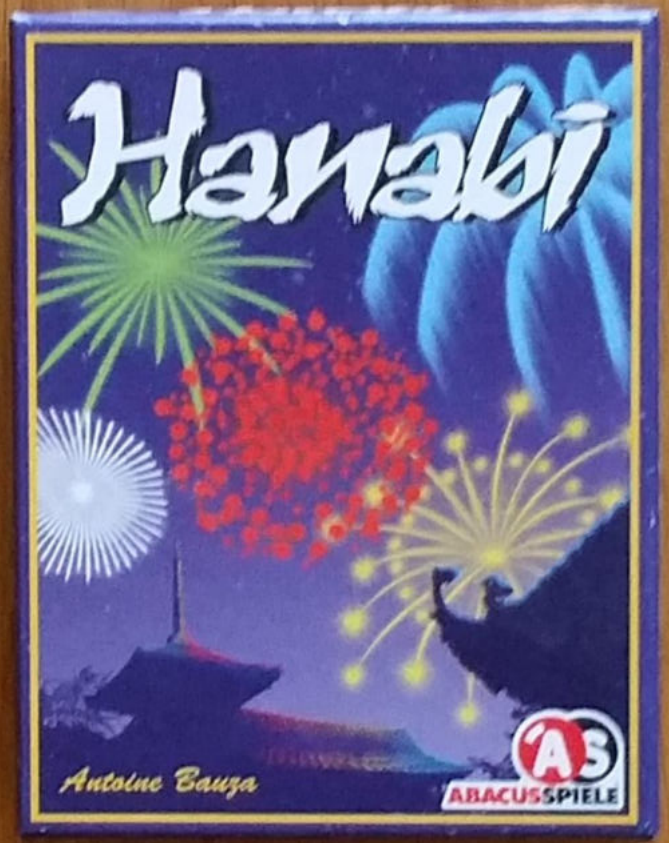
Abacus | 2010

Autor: Antoine Bauza

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Logisch deduktives Kooperationsspiel


Hanabi
Antoine Bauza
AS
ABACUSSPIELE

Hanabi

Hanabi (Abacus / 2-5 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 8 Euro)
ist ein kooperatives Kartenspiel. Alle zusammen versuchen die optimale Punktzahl herauszuholen.
Es gibt 50 Feuerwerkskarten in 5 Farben; jeweils mit den Werten 1/1/1/2/2/3/3/4/4/5 . Je nach Spielerzahl erhalten die Spieler 4 oder 5 Karten auf die Hand, aber Achtung, sie bekommen sie mit der Rückseite auf die Hand. Nur die Mitspieler wissen also, welche Karten ich auf der Hand habe. Ziel ist es, die Karten beginnend mit einer 1 aufsteigend bis zur 5 auszulegen, getrennt nach den 5 Farben, so dass bei optimalen Spiel am Ende 25 Feuerwerkskarten auf dem Tisch liegen. Zudem gibt es im Spiel 8 Hinweis- und 3 Gewitterplättchen.
Ein Spieler, der an der Reihe ist, hat 3 Wahlmöglichkeiten (einem anderen Spieler einen Hinweis auf seine Karten zu geben; eine Karte abzuwerfen; oder eine Karte auszuspielen). Wer einen Hinweis gibt, kann einen Farb- oder Zahlenhinweis geben, wobei er immer die Menge und den genauen Sitz dieser Karten in der Hand angibt.
Für jeden gegebenen Hinweis wird ein Hinweisplättchen umgelegt. Für jede abgeworfene Karte wird ein Hinweis-plättchen wieder aktiviert. Bei einer falschen Anlage wird ein Gewitterplättchen aktiviert. Die falsche Karte kommt auf den Ablagestapel. Wird das 3. Gewitterplättchen aktiviert, endet das Spiel und die Spieler haben sich dem optimalen Ziel von 25 abgelegten Karten nur nähern können. Ansonsten endet das Spiel, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.
Hinweis: man sollte schnell die 5er outen. Landet eine von ihnen auf dem Ablagestapel gibt es keine 25 Punkte.
Sehr lohnenswert für die grauen Zellen und die Merkfähigkeit. Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Stefan Kloß
Anna Oppolzer
BeastzBar
BORN TO BE WILD
Alexander Jung
Zoch zum Spielen

Beasty Bar

Bei “Beasty Bar“ und seinen Nachfolgern geht es darum, dass die Spieler, die über einen identischen Satz von 11 oder 12 Tierkarten verfügen, versuchen möglichst viele ihrer Tiere in die Bar zu bekommen.
Vor dem Eingang zur Bar drängeln sich die Tiere. Immer wenn 5 Tiere in der Schlange stehen, kommen die beiden vordersten in die Bar. Und das hinterste Tier kommt aus dem Spiel.
Nach mischen eines Kartensatzes wird dieser verdeckt vor dem Spieler abgelegt und die obersten 4 Harten kommen auf die Hand.
Reihum wird eine Karte in die Drängelreihe gelegt, und dann wird geschaut ob sich an der aktuellen Reihenfolge etwas ändert, denn alle Tiere haben verschiedene Eigenschaften, so dass sie sich vordrängeln, oder sich auf andere Karten setzen. Manche aktivieren ihre Fähigkeit nur beim Ausspiel, andere in jedem Zug.
Die Sondereigenschaften bringen viel Bewegung in die Drängelreihe und es nicht gerade einfach, seinen Tieren einen Platz in der Bar zu verschaffen.
Wem dies am Besten gelingt gewinnt.

Es gibt Nachfolgerauflagen mit neuen Tieren, so dass wenn man alle hat, für die Spieler die Möglichkeit besteht sich Kartendecks zusammenzubauen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ethnos

CMON Global Lmited

2017

Autoren: Paolo Mori

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel

Ein Spiel von PAOLO MORI
Illustriert von JOHN HOWE
ETHNOS
CMON
ASMODEE
SPAGHETTI WESTERN GAMES

Ethnos

Ebenfalls um Mehrheitenbildung geht es bei

“Ethnos“ (Spaghetti Western Games / 2 bis 6 (!) Spieler / ab 10 Jahre / 60 Minuten / 40 Euro)

6 Gebiete gilt es mit eigenen Spielsteinen zu versehen. Motor, um einen Spielstein zu setzen, sind Karten, die man zuvor gesammelt hat, aus einer Auslage oder vom Stapel. Ausgespielt werden Karten gleicher Farbe oder Karten mit der gleichen Bedeutung. Die Karten sind in 12 „Rollen“ (Charaktere) unterteilt. Pro Charakter gibt es eine Sonderfunktion, die zum Tragen kommt, wenn man diesen Charakter zum Anführer eines Landkommandos macht. Ein Landkommando muss aus einem Teilnehmer (Karte) mehr bestehen, als der Spieler bisher schon in diesem Land Gefolgsleute platziert hat. Siegpunkte gibt es für die Größe des Kampfverbandes (1-3-6-10-15 Punkte) und für die 3 Mehrheitswertungen, die es im Lauf des Spiels gibt, wobei es bei jeder späteren Wertung mehr Punkte einzuheimsen gilt. In einigen Fällen kann man auch noch über den größeren Besitz von bestimmten Charakteren punkten.
Schön ist die unterschiedliche Ausgangslage, da immer nur 6 der 12 Charaktere ins Spiel kommen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Voodoo Prince

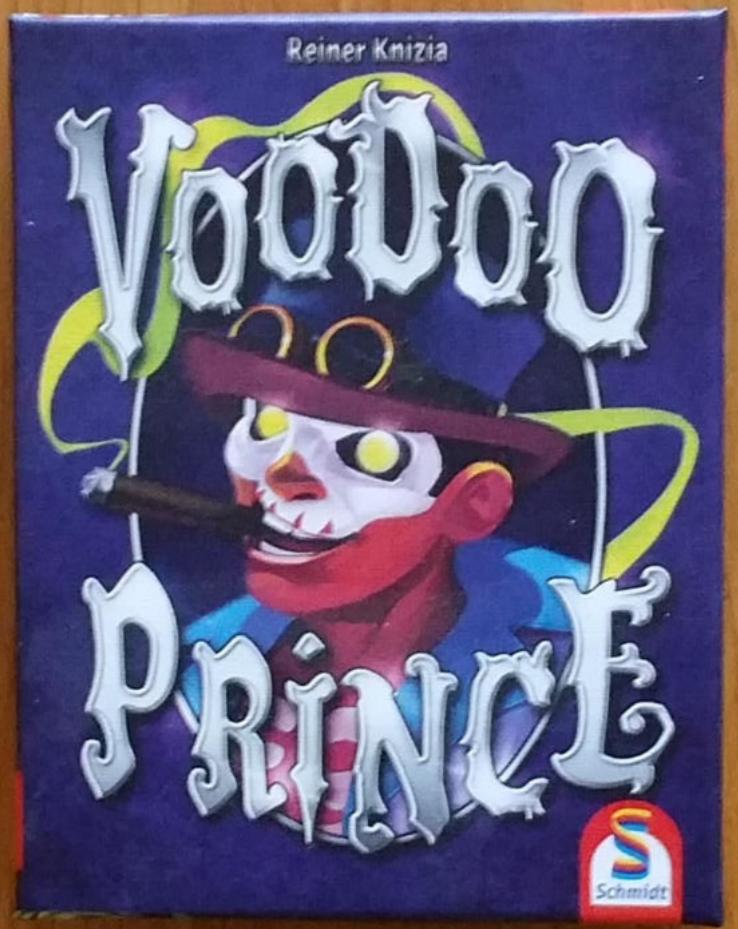
Schmidt Spiele | 2017

Autoren: Reiner Knizia

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Verzwicktes Kartenstichspiel


Reiner Knizia
VOODOO
PRINCE
Schmidt

Voodoo Prince

“Voodoo Prince“ (Schmidt / 2 bis 5 Spieler / ab 10 Jahre / 20 Minuten / 10 Euro)
Kartenstichspiel der bekannten Art (höchste Karte oder höchster Trumpf gewinnt). Das neuartige ist der Abrechnungsmodus. Gezählt werden Stiche, aber anders als gewohnt. Jeder Bekommt 13 Karten. Wer seinen 4 Stich macht, für den endet das Spiel. Er bekommt so viel Punkte wie die anderen bisher Stiche gemacht haben. Wer zuletzt übrig bleibt, erhält so viel Punkte wie er selber Stiche gemacht hat. Schöne Herausforderung für Kartenstichspiel-Liebhaber.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Welcome to your perfect home

Blue Cocker Games | 2018

Autor: Benoit Turpin

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Notizblatt-Spiel / Optimierungsspiel

Welcome
to
★ Your perfect Home ★
Benoit Turpin

Welcome to your perfect Home

Die Spieler sind Stadtentwickler. Ihre aktuelle Aufgabe ist es 3 Straßen zu entwickeln, die Platz für 10-11-12 Häuser bieten.
In der Auslage liegen 3 Häuser mit Hausnummer. Neben der Karte liegt immer eine Aktionskarte (es gibt 6 unterschiedliche Aktionen).
Das wichtigste, was die Stadtplaner zu berücksichtigen haben ist pro Straße eine aufsteigende Hausnummernfolge. Dabei ist man etwas großzügig, es müssen nicht alle Hausnummern vertreten sein. Es gibt die Haunummern 1 bis 15, die im Kartendeck verschieden oft vorkommen (1-2-14-15 je 3x/7-9 je 8x)
Die Auslage gilt für alle, die sich gleichzeitig entscheiden welche Hausnummer sie in dieser Runde auf ihrem Planungszettel eintragen wollen.
Mit einer der Sonderaktionen lässt sich die Straße in kleinere Abschnitte einteilen, indem zwischen 2 Häusern ein Zaun gezogen wird. Die Stadt hat gewisse Wünsche geäußert wie viele Abschnitte und in welcher Größe es geben sollte. Die Erledigung bringt Bonuspunkte.
Über die Sonderkarten können weitere Punkte realisiert werden, indem man Parks baut oder Häusern einen Schwimming-Pool zukommen lässt.
Bei der Endabrechnung bringt jeder Abschnitt (= eine zusammenhängende Anzahl von direkt nebeneinander liegenden Häusern zwischen 2 Zäunen) Punkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

El Grande

Hans im Glück | 1995

Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel / Mehrheiten bilden

Wolfgang Kramer
Richard Ulrich
El Grande
Der König und die Intriganten
HANS IM GLÜCK

El Grande

Ziel bei “El Grande“ ist es, möglichst viel Einfluss auf 9 Provinzen in Spanien zu nehmen. Hierzu setzt man Günstlinge ein, von denen man zunächst 10 besitzt, von denen man zwei in einer zufällig gezogenen Region platziert, die man dadurch zu seiner Heimatregion erklärt. Darüber hinaus wird in einer unbesetzten Region der “Grande“ platziert. Im späteren Spiel dürfen aus der Region des “Granden“ keine Günstlinge platziert oder entnommen werden.
Jeder erhält Spieler einen Handkartensatz mit den Werten 1-13. In einer Runde legen die Spieler nacheinander eine dieser Karten offen aus, wobei keine Zahl doppelt vorkommen darf.
Wer die höchste Zahl gespielt hat, hat als erster Zugriff auf die ausliegenden 5 Anweisungskarten. Nachteil des Spielens einer hohen Karte, ist die geringe Zufuhr an neuen Günstlingen von der Provinz an den Hof. Die Zufuhr schwankt zwischen 0-6 Günstlingen. Aber wer den kleinsten Wert spielt, darf in der nächsten Runde die erste Karte ausspielen. Ein sehr schöner ausgleichender Spielmechanismus.
Die Anweisungskarten erlauben nicht nur eine besondere Handlung, sondern geben auch vor wie viele Günstlinge ich in dieser Runde in den Regionen einsetzen darf. Einsetzen darf man nur in Regionen, die direkt an die Region des “Granden“ angrenzen. Alternativ zum setzen in eine Region kann man Günstlinge auch im Castillo platzieren, ein dreidimensionaler Turm der oben offen ist.
Das ganze Spiel dauert 9 Runden. Nach jeder 3.Runde kommt es zu einer Wertung. Jede Region und das Castillo werden gewertet. Dabei erhält pro Region die meisten Punkte wer mehr Günstlinge platzieren konnte. Die nachfolgenden Spieler erhalten jeweils weniger Punkte. Dabei sind die Regionen unterschiedlich wertvoll.
Bevor das Castillo gewertet wird, stellt jeder Spieler geheim ein in welche Region seine dortigen Günstlinge platziert werden. Hierdurch kommt es oft noch zu Mehrheitsverschiebungen in einzelnen Regionen.

Das Spiel lebt von der Abwechslung und den stets neuen Situationen, die es einzuschätzen gilt und auf die man flexibel reagieren muss. Wie komme ich mit einer möglichst kleinen Zahl, die ich ausspiele, und die mir viele neue Günstlinge bringt, trotzdem noch an eine Anweisungskarte, deren Aktion mich entscheidend voranbringt. Das ist nur eine der Fragen, die es sich zu stellen gilt.

Ein Klassespiel, das auch über die längere Spielzeit mühelos den Spannungsbogen aufrecht erhält und steigert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Löwenherz

Goldsieber	1997

Klaus Teuber

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Taktisches Entwicklungsspiel

KLAUS TEUBER
Löwenherz
Die Grenzen der Macht
GOLD SIEBER
SPIELE

Löwenherz

Es gilt die meisten Machtpunkte zu erwerben, was sich am besten erreichen läßt, wenn man über große Gebiete in gesicherten Grenzen verfügt. Pro Runde wird eine Aktionskarte aufgedeckt, die festlegt, was in dieser Runde gemacht werden kann: Ist man einziger Bewerber für eine Aktion, darf man diese ausführen. Interessieren sich mehrere Spieler für eine Aktion, kann man sich von Mitinteressenten finanziell abfinden lassen, oder man kämpft um das Zugriffsrecht. Gern möchte man alles machen, also Geld einstreichen, Ritter einsetzen oder Grenzen bauen, aber, und das macht ja die Güte des Spieles aus, man muss sich für eins entscheiden, das einem im Augenblick in Hinblick auf das Ziel am weitesten voranbringt.
Diese Einschätzung und Bewertung der Situation und die richtige Reaktion darauf sorgt in jeder Runde für reizvolle Situationen.

Ein Spiel, das man den sich strategischen herausfordernden Spielen zuneigenden Spielern wärmstens empfehlen kann.

LÖWENHERZ (Kosmos / 2-4 Spieler / ab 12 Jahren / 60-90 Minuten / 30 Euro)
ist die überarbeitete Neuauflage des gleichnamigen Spiels, das 1997 den „Deutschen Spielepreis“ errungen hat. Warum, so könnte man sich fragen, wird so ein Spiel überarbeitet? Ziel ist es die größere Marktfähigkeit, mithin, das Spiel wurde in der Spielzeit verkürzt, indem auf Verhandlungen verzichtet wurde, die Zeit kosten, für manche aber das schöne Element waren. Auch geht es etwas friedlicher zu. Die Betonung liegt auf friedlicher, nicht friedlich. Immer noch ist ein zentraler Punkt des Spiels, ein eigenes Gelände auf Kosten eines Mitspielers zu vergrößern. So eine Vergrößerung kann Siegpunkte bringen, wenn man Waldgebiete oder Minen erobern kann.
Gesteuert wird das Spiel mit Hilfe von Machtkarten, von denen man 3 auf der Hand hält und deren Ausspiel es einem erlaubt, bestimmte Dinge zu tun, wenn wir dafür die entsprechende Kohle abdrücken können. Geld ist knapp. Durch das Verzichten auf eine Aktion erhält man Geld. Hier gilt es gut abzuwägen.
Insgesamt nach wie vor ein rundes Spiel, das man immer mal wieder gern spielt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Magalon

Ravensburger	1998

Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Interaktives Rennspiel

Magalon
Wolfgang Kramer
Ravensburger

Magalon

Ein Rennspiel der herausfordernden Art für Taktiker und Strategen.
Es gilt nicht nur den aktuellen Zug optimal durchzuführen, sondern auch den oder die kommenden Züge einzuplanen.
Es gilt, vom gemeinsamen Startplatz aus, mit seinem Magier 3 Orte anzulaufen, und die dort gefundenen magischen Artefakte zum Startort zu bringen und noch über mindestens so viel Lebensenergie zu verfügen, wie zu Beginn des Spiels.
Dazu stehen dem Spieler 11 Spielkarten zur Verfügung. Sie haben die werte 0-10, die angeben wie weit ich meine Figur auf den quadratischen Feldern waagerecht oder senkrecht bewegen kann.
Einige Felder zeigen eine Flamme. Lande ich am Ende meines Zuges auf einem solchen Energiefeld, darf ich entweder 3 zusätzliche Schritte machen, oder 3 Punkte auf meiner Energieskala notieren. Jeder Zug, der nicht auf einem Energiefeld landet, kostet mich einen Energiepunkt.
Auf dem Spielplan tummeln sich aber nicht nur die Magierfiguren der Gegenspieler und ihre Schutzschilde, sondern 6 Ruinen, die verschoben oder gar beliebig versetzt werden können, sowie 2 Gnome und ein Gigant. Diesen Dreien gilt es auf jeden Fall aus dem Weg zu gehen. Ein Zusammentreffen mit ihnen wirft einen 5 und im Falle des Giganten sogar 10 Felder zurück.
Die Karten enthalten außer der Angabe über die Zugweite noch eine oder zwei weitere Möglichkeiten. Mit einigen Karten kann ich Ruinen verschieben, Gnome bewegen oder Energie auftanken. Eine Karte bietet Schutz vor Angriffen.
Am Ende der Runde darf der Spieler, der in dieser Runde den kleinsten Kartenwert ausgespielt hat, würfeln und den Giganten um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Deshalb müssen Die Spieler Distanz wahren, oder sich hinter Ruinen und Schutzschilden verstecken. Der Spieler mit dem höchsten kartenwert zieht zuerst. Gleiche Katenwerte dürfen in einer Runde nicht gespielt werden.
Da eingesetzte Karten zur Seite gelegt werden müssen, werden hohe oder sonstig gute Karten schnell knapp. Gelegenheit dies zu ändern hat jeder Spieler einmal. Wenn er die Nullkarte spielt, darf er alle bisher gespielten Karten wieder auf die Hand nehmen. Tunlichst macht man dies auf einem der 3 Artefakt-Felder, da man hier vor Angriffen geschützt ist.

Fazit: Hier schlägt das Spielerherz höher. Mitdenken ist gefragt. Sich merken, was der Gegner schon gespielt hat macht Sinn. Über das Vorwärtshasten aber nicht das Vorhalten von Lebensenergie vergessen. Sich selber rechtzeitig schützen und den Gegner den Giganten auf den Hals jagen. Und dann die richtigen Karten für die letzten beiden Züge noch auf der Hand zu haben, um das Ziel als Erster zu erreichen Das alles unter einen Hut zu bringen bereitet großen Spielspaß.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Robo Rally

Amigo	1999

Autor: Richard Garfield

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Laufspiel (mit Hindernissen)

ROBO RALLY
ORIGINS™ award winner for 1994
Best Fantasy/Science Fiction Board Game
Best Graphic Presentation of a Board Game
And one of GAMES magazine's
Top100 games for 1995
WARNING: CHOKING HAZARD: CONTAINS SMALL
PARTS. NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.
Wizards
OF THE COAST
A RICHARD GARFIELD GAME!

Robo Rally

Wer führt seinen Roboter als Ersten von seinem Startfeld zum allgemeinen Zielfeld? Das ist die Aufgabe, die vor den Spielern liegt und die sie pro Runde versuchen mittels 5 Bewegungskarten, die sie aus 9 zur Verfügung stehenden Karten auswählen, zu lösen. 1,2 oder 3 Felder vor; 1 Feld zurück und Richtungsänderungskarten (90° oder 180°) stehen zur Auswahl.
Die 5 ausgewählten Karten legt der Spieler verdeckt auf die Felder 1 bis 5 seiner persönlichen Spieltafel. Dann decken alle Spieler ihre erste Karte auf und reihum werden dann die Roboter bewegt. So weit so einfach, wenn da nicht etliche Hindernisse oder Förderbänder in der Fabrikhalle rumstehen würden, die zu umfahren oder gezielt zu nutzen sind, um schneller voranzukommen. Böse enden kann es gar, wenn man in die Schusslinie von Lasern stehenbleibt oder gar bei schlechter Programmierung des Roboters in einer Falle landet.
Die Begegnung mit gegnerischen Robotern ist nur dann lustig, wenn man diese aktiv herbeiführt und nicht von einem anderen Roboter verschoben wird, was die schönste vorausgeplante Programmierung zum Einsturz bringen kann.
In der Schachtel sind verschiedene quadratische Spielpläne, die man zu Beginn zur gewünschten Fabrikhalle zusammenlegt und damit Schwierigkeit und Spieldauer bestimmt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Puerto Rico

Alea Ravensburger

2002

Autor: Andreas Seyfahrt

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Andreas Seyfarth

Puerto Rico

alea

Ravensburger

Puerto Rico

Das Spiel ist der Gattung der Entwicklungsspiele zuzurechnen.
Es gewinnt wer am Ende die meisten Siegpunkte hat. Um an diese heranzukommen, gilt es zunächst einmal auf Plantagen den Anbau von Rohstoffen, es gibt 5 Sorten, zu betreiben.
In einem nächsten Schritt sind Produktionsgebäude zu errichten, in denen diese unterschiedlichen Rohstoffe zu Waren weiterverarbeitet werden, wobei die Produktionsgebäude unterschiedlich viel kosten und je nach Größe auch eine unterschiedliche Menge von Waren produzieren. Dementsprechend kosten diese Gebäude auch unterschiedlich viel Geldstücke beim Erwerb.
Die produzierten waren kann man dann auf dem markt verkaufen, um mit dem Erlös neue und wertvollere Gebäude zu errichten. Die einem im weiteren Spiel Vorteile bringen, oder auf ein im Hafen liegendes Schiff verladen, was sofort für jede Ware Siegpunkte bringt.
Clou des ganzen ist die Wahl einer Rolle (Bürgermeiste-Goldsucher-Baumeister-Händler-Sidler-Aufseher) die reihum jeder Spieler zu treffen hat. Die Rollen werden dann nacheinander aufgerufen und von jeweils allen Spielern abgewickelt.
Nicht abgerufene Rollen werden mit seinem Goldstück belegt, damit ihre Wahl in der nächsten Runde attraktiver wird.
Jede dieser Rollen bringt ein Privileg mit sich (Goldstück, Warenstein, Kolonisten). Kolonisten werden benötigt, damit Plantagen und Gebäude überhaupt in Betrieb gehen können. Die Anzahl der Kolonisten ist begrenzt. Wenn sie aufgebraucht sind endet das Spiel. Das Spiel kann aber auch enden, wenn es einem Spieler gelingt, alle seine 16 Bauplätze mit Gebäuden zu versehen., oder wenn so viele Warenverschifft werden, dass alle Siegpunktplättchen aufgebraucht sind.

Puerto Rico lebt von seinen taktischen Überlegungen. Welche Rolle wähle ich wann, um günstige Gebäude zu erwerben und um zur rechten zeit mit genügend Waren im Hafen zu stehen.
Immer genügend Kolonisten, Goldstücke und Waren vorrätig zu haben, erfordert eine gute Planung.
Am ende gewinnt, wer bei den Gebäuden die richtige Wahl getroffen hat , und zudem noch genügend Waren verschiffen konnte.

Lobenswert: Verschiedene Strategien können zum Sieg führen.
Also: Immer schön flexibel bleiben, dann wird Puerto Rico immer wieder eine schöne spielerische Herausforderung sein.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Wildlife

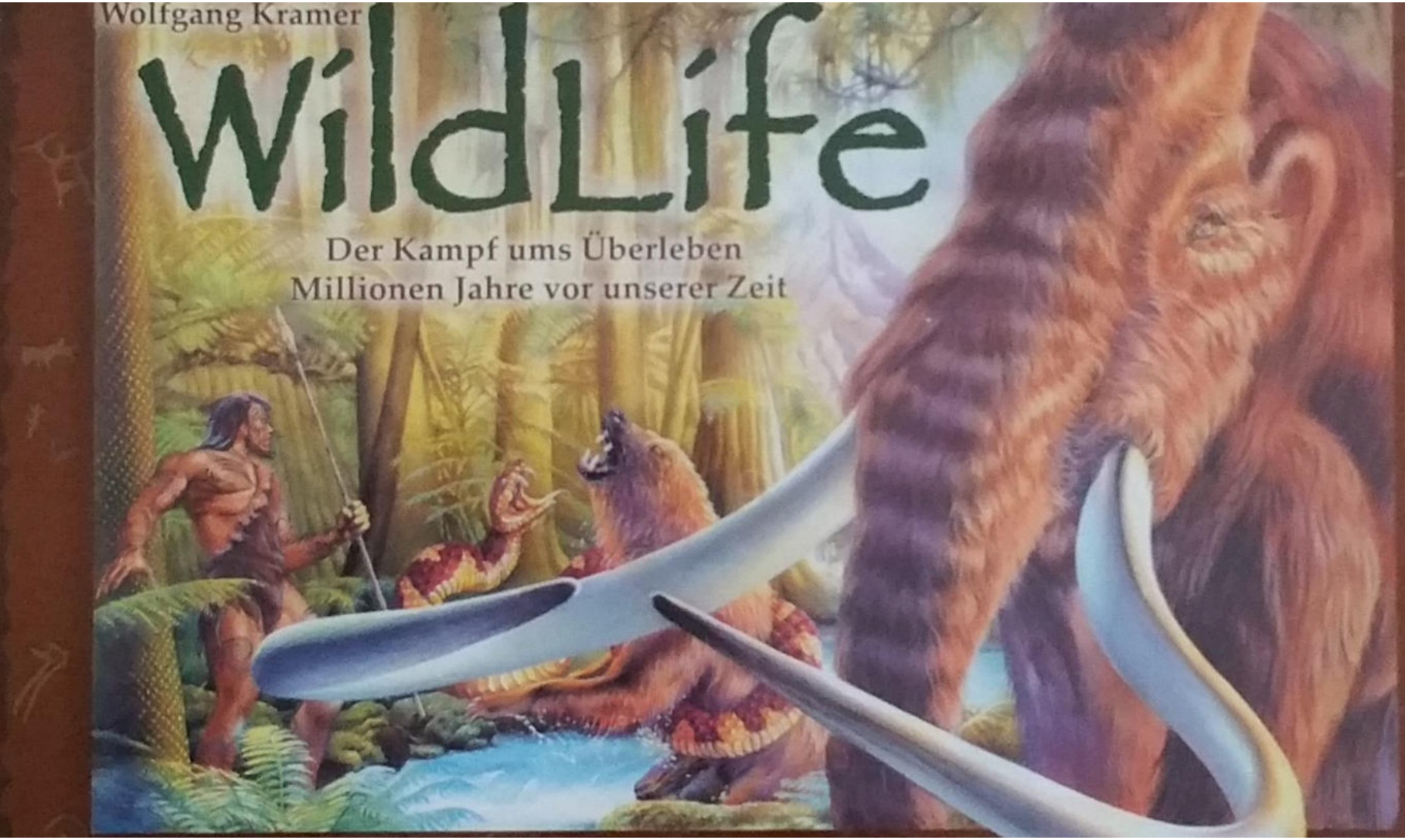
Clementoni | 2002

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


Wolfgang Kramer
WildLife
Der Kampf ums Überleben
Millionen Jahre vor unserer Zeit

Wildlife

“Wildlife“ ist in der Wahrnehmung der Szene etwas untergegangen, weil man bei der Firma Clementoni solche schwergewichtigen Kracher bisher nicht geortet hat.
Jeder Spieler schlüpft in die Haut eines Lebewesens, das vor zigmillionen Jahren unsere Erde bevölkerte.
Es gibt 6 geländeformen, jede Geländeart kommt, mit unterschiedlichen gebietsumfang, zweimal vor. Die Lebewesen können sich in diesen Geländeformen mehr oder weniger gut behaupten. Im Lauf der Evolution (des Spiels) erobern sie sich zunehmend die Fähigkeit sich in immer mehr Geländearten immer besser zurechtzufinden.

Ziel ist es in den 12 Geländeteilen die Mehrheit zu haben, oder sich mit der größten zusammenhängenden Horde auf dem Spielplan zu rühmen. Gewertet wird, wenn der Lebensraum in einem gebiet voll genutzt wird, oder wenn Wertungskarten aus dem Kartenstapel aufgedeckt werden.

Das Spiel wird über verschiedenartige Karten (Geländekarten-Entwicklungskarten-Fähigkeitskarten) gesteuert, von denen jeder Spieler 10 Stück auf die Hand bekommt. Po Zug spielt er 3 Karten aus. 2 Aktionen führt er für sich aus. Die 3.Karte muss er versteigern. Gebote werden mit Nahrungsmittel-Chips bezahlt, die am Ende auch in Siegpunkte umgewandelt werden.

Fazit: der Einstieg in das Spiel ist nicht einfach. Sind die Möglichkeiten und Mechanismen erstmal verinnerlicht, ist´das Ertüfteln der optimalen Strategie machbar.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

San Juan

Alea / Ravensburger

2004

Autor: Andreas Seyfahrt

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Andreas Seyfarth

San Juan

Das Kartenspiel zum mehrfach ausgezeichneten Erfolgsspiel Puerto Rico

alea

Ravensburger

San Juan

SAN JUAN (Alea / 2 – 4 Personen / ab 10 Jahren / 45 Minuten / 17 Euro)

Das beste durchaus komplexe Kartenspiel seit Jahren, basiert auf dem tollen Brettspiel „Puerto Rico“ vom letzten Jahr. Die tolle Grundidee dabei ist, das eine Karte dreifach eingesetzt werden kann. Auf der Hand zählt sie als eine Geld-einheit. Mit ihrer Vorderseite kann sie als Gebäude oder Produktionsstätte ausgelegt werden. Mit der Rückseite nach oben wird sie als Ware zu einer Produktionsstätte gelegt. Wie schon bei „Puerto Rico“ schlüpft man während einer Rund in verschiedene Rollen um sein Imperium auszubauen. Am Ende, wenn der erste Spieler 12 Gebäude gebaut hat endet das Spiel. Es gewinnt wer am meisten Siegpunkte hat, die durch den Bau wertvoller Gebäude zu erringen sind. Gebäudebau kostet Geld, das durch Warenverkauf der in den Produktionsstätten hergestellten Waren eingenommen wird.

Eigentlich braucht immer mehr Karten als man hat, oder hat die falschen auf der Hand. Aber insgesamt hält sich der Glücksfaktor in Grenzen, deshalb dicke Empfehlung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Sankt Petersburg

Hans im Glück | 2004

Autor: Bernd Brunnhofer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

SANKT PETERSBURG

MICHAEL TUMMELHOFER

Sankt Petersburg

SANKT PETERSBURG (Hans im Glück / 3-4 Spieler / ab 12 Jahren / 60-90 Minuten / 25 Euro)

gut bedient, zumal sich die Regelkomplexität in Grenzen hält. Dafür sind nennenswerte Überlegungen nötig, damit man seinen Spielzug optimal gestaltet, um am Ende über die meisten Ruhmespunkte, um die geht es nämlich im Spiel, zu besitzen.

Um diese in ausreichender Zahl vorweisen zu können, ist es nicht unwichtig über das genügende Kleingeld zu verfügen. Geld und Ruhmespunkte bekommt man durch den Erwerb, was Geld kostet, von Handwerkern, Fürsten und Gebäuden. Diese 3 Kartenarten werden in einer Runde nacheinander aber zunächst getrennt voneinander ausgelegt. 8 Stück von jeder Sorte, beginnend mit den Handwerkern, gefolgt von den Bauwerken und dann den Fürsten.
Der Startspieler hat den ersten Zugriff auf die 8ter Auslage, gefolgt von den anderen Spielern, bis entweder alle 8 Karten Besitzer gefunden haben, oder welche übrig geblieben sind, die aber in der folgenden Runde durchaus noch erworben werden dürfen, dann sogar billiger.

Abschließend erfolgt eine Auszahlung, die sich nach den Angaben der im Besitz befindlichen Karten errechnet.
Bei den Handwerkern gibt es Cash, bei den Gebäuden Cash und Ruhmespunkte ebenso bei den Fürsten.
dann erfolgt eine vierte Runde. Hier können Karten erworben werden, mit denen man seine bisher schon erworbenen Karten aufbessern kann.
Wichtig: Bei jedem neu aufgedeckten 8er-Satz von Karten wechselt der Startspieler.
Für die Endabrechnung ist es wichtig möglichst viele verschiedene Adlige für sich gewinnen zu können.
4 verschieden bringen nur 10 Punkte, 9 verschiedene schon 45 Punkte.
Gewinnen wird, wer am besten mit seinem oftmals knapp vorhanden Geld umgeht, und sich mit den Kauf von Karten optimal verstärken kann.

Hier werden 90 Minuten Spielspaß auf gehobenem Niveau geboten.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Hacienda

Hans im Glück | 2005

Autor: Wolfgang Kramer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Legespiel / Städte anschließen

WOLFGANG KRAMER
HAZIENDA
HANS IM GLÜCK

Hacienda

„Hacienda“ (Hans im Glück / 3 – 5 Spieler / ab 12 Jahren / 90 Minuten / 25 Euro)
Ein Aufbau- Entwicklungs- und Optimierungsspiel der soliden Art.
Man startet vom Spielplanrand aus, wo man eine oder später auch mehrere Haciendas gründet. Wo man sich niederlässt sollte man gut bedenken. Die zu besiedelnde Landschaft ist abwechslungsreich und man braucht zur Erweiterung die passenden Landschaftskarten auf der Hand. Die Spieler starten mit einer Grundausstattung an Handkarten, die einem dann einen optimalen Siedlungsplatz suchen lässt. Ebenfalls bestimmt die Starthand schon ein wenig, auf welche Art von Tierzucht man sich spezialisieren möchte. Ziel ist es, die gezüchteten Tiere von der Hacienda zu einer Stadt mit einem Markt zu treiben. Ziel ist es, im Laufe des Spiels eine möglichst große Hacienda zu bauen. Wenn es einem gelingt diese gut zu bewässern, bringt dies später weitere Siegpunkte, ebenso das Treiben und Verkaufen von großen Herden.
Pro Runde kann sich der Spieler entscheiden sich 2 Karten aus der offenen Auslage zu nehmen. Es liegen Tierkarten von 4 Tierarten aus und Karten von verschiedenen Landschaftsarten. Sehr löblich hervorzuheben, dass der Spielplan beidseitig bedruckt ist. Einmal liegen die Städte sehr symmetrisch in der Landschaft auf der Rückseite sind sie unsymmetrisch verteilt, was eher mal zu Konflikten beim Treiben und bei der Haciendaerweiterung führen kann, was dem ansonsten eher interaktionsarmen Spiel gut tut.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Brass (Kohle)

Warfrog Games (Pegasus) | 2007

Autor: Matin Wallace

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Martin Wallace
Kohle
Mit Volldampf zum Reichtum
Pegasus Spiele

Kohle (Brass)

Mir persönlich gefallen Strategiespiele mit gleicher Ausgangslage und überschaubaren Handlungsmöglichkeiten und davon gab es dieses Jahr ein tolles, das ich hiermit empfehle:

Kohle (Pegasus / 3-4 Spieler / ab 12 Jahre / 3-4 Stunden / 35 Euro)
ist eine Simulation der industriellen Revolution im England des 19.Jahrhunderts.
Die Spieler können sich mit 5 unterschiedlichen Industrien (Baumwolle, Kohle, Eisenhütte, Hafen, Schiffswerft) in Orten ansiedeln und diese Städte mit Kanälen (1.Spielphase) oder Eisenbahnlinien (2.Spielphase) verbinden.
Die Spieler halten 8 Karten auf der Hand, auf denen Orte oder Industrien abgebildet sind. Durch das Ausspielen von 2 Karten führt der Spieler pro Zug 2 Aktionen durch. Er kann wählen zwischen Industrie errichten; Industrie entwickeln, Städteverbindungen bauen, Baumwollverkauf und Kreditaufnahme.

Dies alles kostet Geld, so dass die zu Beginn vorhandenen 30 Pfund schnell verbraucht sind. Die Zugreihenfolge richtet sich nach der in der vorherigen Runde eingesetzten Geldmenge. Wer am wenigsten investierte wird Starspieler usw.
Ziel ist es am Ende über die meisten Entwicklungspunkte (Siegpunkte) zu verfügen. Siegpunkte gibt es für aktivierte Industrien und zweimal im Spiel für ans eigene Netz angeschlossene Städte mit eigener Industrie.
Zum Bauen von Industrien wird Kohle und Eisen benötigt, wenn möglich aus eignen Betrieben, wobei eine Verbindung zwischen eigenem Betrieb und dem Ort der neuen Gründung bestehen muss. Ansonsten müssen die Rohstoffe beim Gegner erworben werden oder auf dem freien Markt, was die teuerste Lösung ist.
Wer ein Bergwerk oder eine Eisenhütte gründet, stellt potentiellen Abnehmern eine vorgegebene Menge von diesen Ressourcen zur Verfügung. Wurde die Marktnachfrage befriedigt, wird das Industrieplättchen aktiviert (umgedreht).
Der Spieler erhält hierfür ab jetzt regelmäßige Einkünfte und einmalig Siegpunkte. Je entwickelter eine Industrie ist desto mehr Siegpunkte lassen sich abgreifen.
„Kohle“ ist fein abgestimmt. Es lohnt sich Strategien zu durchdenken ,um am Ende den verdienten Lohn einzustreichen. Mithin, es lohnt sich ausgesprochen, sich auf die Spuren der industriellen Revolution zu begeben.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Notre Dame

Alea | 2007

Stefan Feld

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel – Karten driften

Stefan Feld

Notre Dame

alea

Macht und Machenschaften
im Schatten der Kathedrale

Ravensburger

Notre Dame

„Notre Dame“ (Alea / 2-5 Spieler / ab 12 Jahre / 60-75 Minuten / 25 Euro)
Die Spieler sind mit der Verwaltung eines Stadtviertels beschäftigt, das an „Notre Dame“ anschließt.
Das Spiel besteht aus 3 Durchgängen zu 3 Runden. Pro Runde spielt der Verwalter 2 Karten aus. Dadurch besetzt er eines der 7 Häuser oder die Kirche „Notre Dame“. Wie man zu den Karten kommt ist eine nette Idee. Sie würzt das Spiel entscheidend.
Jeder Spieler hat einen Satz von 9 Karten (alle Sätze sind identisch). Die 9 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel vor dem Spieler abgelegt. Jeder nimmt dann seine obersten 3 Karten auf die Hand. Er sucht sich die Karte aus, die er für sich behalten möchte. Die 2 anderen gibt er an seinen linken Nachbarn. Dafür bekommt er 2 Karten von seinem rechten Nachbarn. Eine behält er, eine wird an den linken Nachbarn weitergegeben, eine vom rechten Nachbarn entgegengenommen. Jetzt hat jeder Spieler wieder 3 Karten auf der Hand. Von diesen 3 Karten kann er jetzt 2 Karten in dieser Runde ausspielen und Aktionen durchführen. Einflusssteine, Geld oder Prestigepunkte erhalten. Um letztere geht es eigentlich. Wer am Ende am meisten Prestigepunkte hat gewinnt.

Um zu gewinnen empfiehlt es sich aber auch die sich ausbreitende Rattenplage im Auge zu behalten und rechtzeitig etwas gegen sie zu tun. Auch sollte man nicht vergessen mit seiner Kutsche durch die Stadtteile zu fahren, auch das bringt Geld und Prestige.
Das Spiel lebt von der Verknappung. Gern hätte man einen Einflussstein mehr um ein Gebäude zu besetzen oder etwas mehr Geld für eine Spende in „Notre Dame“, etwas weniger Ratten im Stadtteil, verbunden mit der Hoffnung, die passende Karte vom rechten Nachbarn zu bekommen.
Gut ist, dass unterschiedliche Wege zum Sieg führen können. Hier gilt es im Laufe der Partien ein Feeling zu entwickeln für die aktuell richtigen „Winkel“züge.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

7 Wonders

Repos

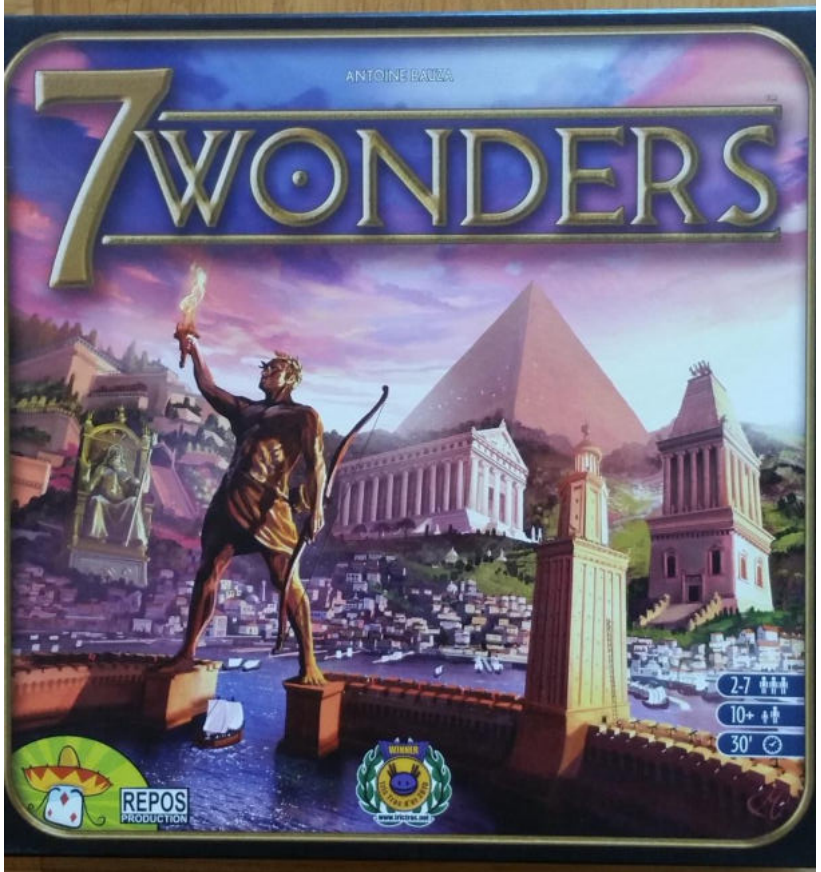
2010

Autor: Antoine Bauza

Kartengesteuertes Spiel

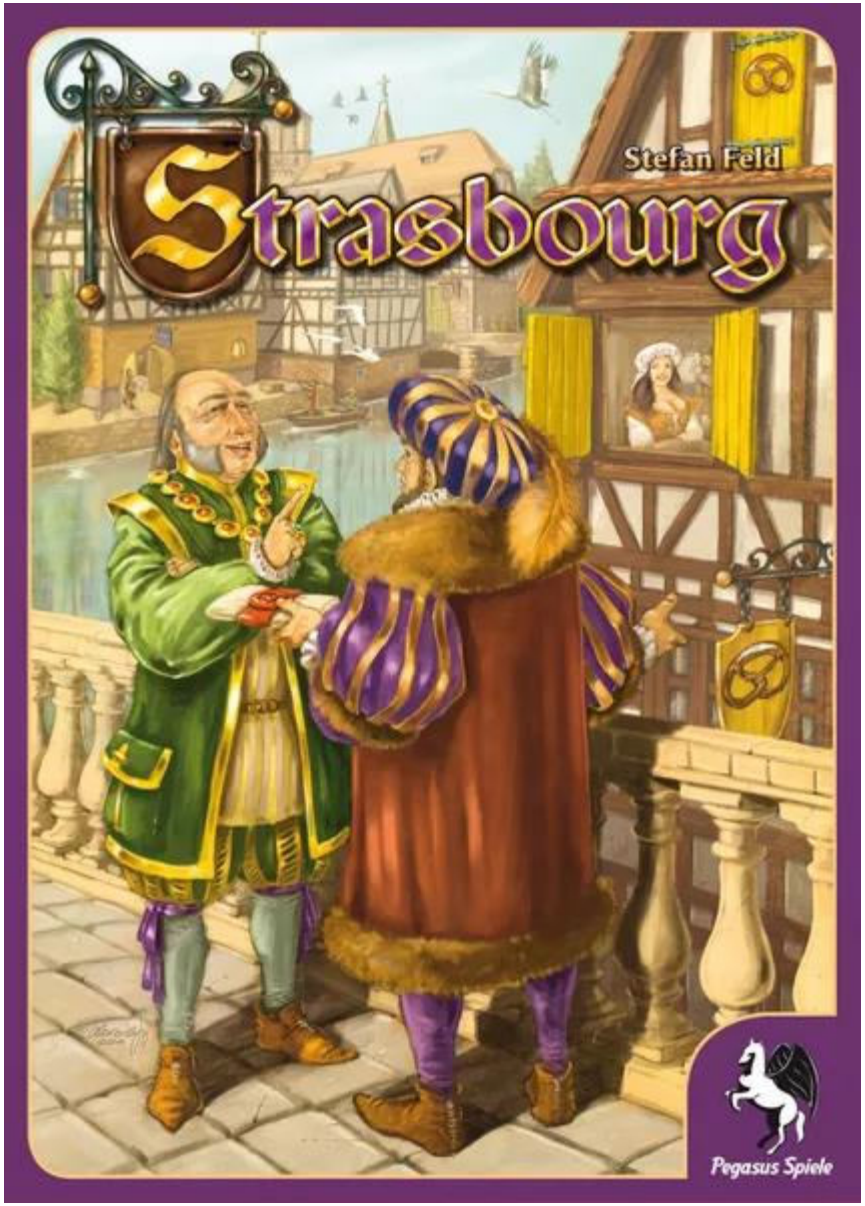
Kennerspiel

Entwicklungsspiel


ANTOINE BAUZA
7 WONDERS
2-7
10+
30'
REPOS
PRODUCTION

7 Wonders

7 Wonders (Repos Production; 3-7 Spieler; ab 10 Jahre; 30 Minuten; 35 Euro)
und das nicht unverdient. „7 Wonders“ ist ein Entwicklungs- und Aufbauspiel. Der Spieler sollte seine Stadt entwickeln und nebenbei vielleicht eins der 7 Weltwunder errichten, was den Spielsieg befördern kann. „7 Wonders“ ist ein Kartenspiel, oder besser ein Spiel mit Karten, dass über 3 Runden geht und jeder Spieler in jeder der 3 Runden 6 Karten ausspielen kann. Nach 18 ausgespielten Karten gewinnt, wer am meisten Siegpunkte vorweisen kann.
Zu Beginn gilt es sich Rohstoffe (Holz/Stein/Ziegel/Erz) und Manufakturprodukte (Glas/Stoff/Papyrus) zuzulegen, da der Besitz dieser Dinge es einem erleichtert andere Karten zu erwerben, die einem Siegpunkte verheißen. Es geht dabei um das Errichten von Profanbauten oder Forschungsgebäuden und um Rüstungsinvestionen, sowie das Vorantreiben des Baus eines Weltwunders.
Die 7 Weltwunder, die es zu errichten gilt, werden per Zufall zu Beginn verlost. Teilweise wird dadurch auch schon eine gewisse Spielstrategie nahegelegt (so sollte wer die Hängenden Gärten von Babylon baut sich um den Erwerb von Forschungseinrichtungen kümmern).
Wer nicht über die nötigen Rohstoffe und Produkte verfügt, um eine Karte zu erwerben, kann sich diese Dinge bei den Nachbarn (linker und rechter Mitspieler) einkaufen, wenn er dann genügend Geld hat. Geld ist also ein weiteres Detail, das man bei seinen spielerischen Überlegungen mit im Auge behalten sollte.
Weshalb „7 Wonders“ so Furore macht liegt an den noch überschaubaren Regeln und an der Tatsache dass alle Spieler gleichzeitig sich eine Karte aus dem Stapel der vor ihnen liegt aussuchen, und die gewählte Karte gleichzeitig aufdecken und ihre Aktion abwickeln. Danach geben sie ihren Stapel an ihren Nebenspieler weiter. Man erhält also pro Spielzug immer weniger Karten zur Auswahl. Dieses Spielprinzip der Gleichzeitigkeit führt zu einem schnellen Spieltempo und einem Spielende nach gut 30 Minuten in denen man sich gut unterhalten fühlte und sich gleich nochmal an den Bau eines Weltwunders macht.


Stefan Feld
Strasbourg
Pegasus Spiele

Strasbourg

Strasbourg (Pegasus / 3-5 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 35 Euro)
Ziel ist es mit eigenen Familienmitgliedern im Rat und in den Zunftvierteln vertreten zu sein. Besonders das Platzieren in den Zunftvierteln ist von Bedeutung, da durch die richtige Platzierung Sonderaufträge erfüllt werden können, die zusätzliche Siegpunkte einbringen. Ansonsten bringt es Punkte Familienmitglieder neben Kirchen und anderen städtischen Bauten platziert zu haben. Kirchen und Gebäude werden aber erst im Laufe des Spiels errichtet, dabei ist es natürlich günstig, wenn man das Privileg erhält ein solches Bauwerk auf dem Stadtplan einzusetzen, natürlich in der Nähe eigener Spielfiguren. Motor des Spiels ist ein spannender und taktisch fordernder Versteigerungsmechanismus mit 24 Karten (1-6 je viermal), die jedem Spieler zur Verfügung stehen. Ersteigert werden Plätze im Rat, Erlaubnisse einer Zunft beizutreten und sich in deren Stadtteil niederzulassen und Waren zu produzieren und zu verkaufen, sowie Gebäude zu errichten. So weit so gut.
Problematisch ist es, das es im Spielverlauf über 30 Versteigerungen gibt, aber wie erwähnt nur 24 Karten zur Verfügung stehen. Das Spiel geht über 5 Runden mit je 7 Versteigerungen. Zu Beginn einer Runde ziehen die Spieler von ihrem Stapel so viel Karten, die sie sich anschauen dürfen, bis sie glauben, die für diese Runde benötigte Karten oder Punktzahl zu haben. Der Spieler entscheidet dann mit wie viel Bietstapeln er diese Runde bestreiten will und wie viel Karten in einen Stapel kommen. Dann wird ein Sachverhalt aufgerufen und das Bieten beginnt. Man kann nur einen Stapel aufdecken oder passen. Nachbessern des Gebots ist nicht möglich. Diese Mechanismus übt einen großen Reiz aus, birgt Spannung und Frustration, wenn die eigene Planung zunichte gemacht wird, aber so soll es ja auch bei einem guten Spiel ein wenig sein.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Mombasa

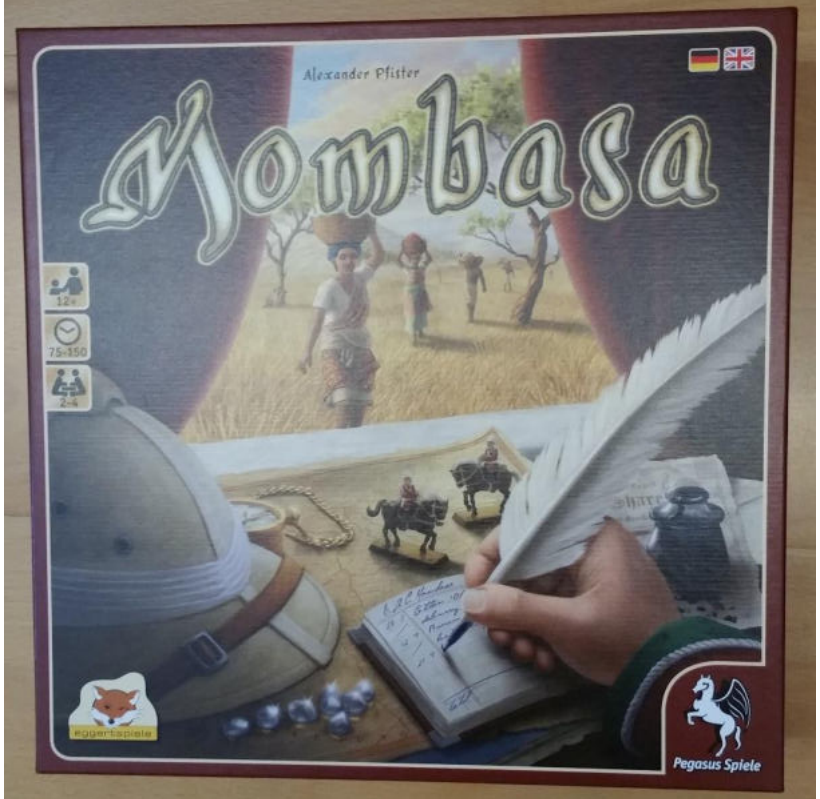
Eggert Spiele | 2012

Autor: Alexander Pfister

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


Alexander Pfister
Mombasa
12+
75-150
2-4
Pegasus Spiele

Mombasa

Die Spieler unterstützen Kompanien mit Handelsposten bei deren Ausbreitung in Afrika. Da stellt sich etwas das Spielgefühl von “Risiko“ ein; nur das hier die Ausbreitung nicht per Würfel sondern mit Karten erfolgt. Der Spieler wählt 3 seiner Handkarten aus und platziert sie unten an seinem Spielbrett an sogenannten Schlots. Zu einem Schlot zählen auch die Karten auf der gegenüberliegenden oberen Seite deines Spielbretts, wo zu Beginn schon pro Schlot per Zufall eine Karte liegt. Mit den unteren 3 Karten führt der Spieler Aktionen aus, z.B. Handelsposten grünen, Kompanieanteile erwerben, oder Bücher und Diamanten erwerben, was beides am Ende Siegpunkte einbringt. Zentral wichtig für weitere Siegpunkte ist ein Engagement bei den Handelskompanien. Blöd ist es, wenn die Kompanie viele handelsposten hat, ich aber nur wenig Anteile, dasselbe gilt umgekehrt, viele Anteile, wenig Handelsposten macht auch nicht glücklich. Deshalb gilt es auch über Warenverkauf an bessere Handkarten zu kommen. Das richtige Karten- und Slotmanagement sind entscheidet, dass man zur rechten Zeit die richtigen Optionen auch ausführen kann.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Glück auf – das Kartenspiel

Eggert Spiele

2017

Kramer / Kiesling

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel – Karten driften

WOLFGANG KRAMER
MICHAEL KIESLING
GLÜCK AUF
DAS GROSSE
KARTENSPIEL
10+
0-80
2-4
Kenner

Glück Auf – das Kartenspiel

Das beste Kartenspiel dieses Jahr (2017) ist fordernd, anspruchsvoll aber rundum gut, deshalb empfehle ich gern
Glück Auf – das Kartenspiel (Eggert Spiele / 2 - 4 Spieler / ab 12 Jahre / 60 Minuten / 20 Euro)
Schon des Brettspiel „Glück Auf“ war gut aber das Kartenspiel gefällt mir noch besser. Dies liegt vorrangig an der Art des Kartenerwerbs. Hierfür stehen Arbeiterkarten mit den Werten 1/1/2/3/4/5 zur Verfügung. Es gilt sich optimal mit verschiedenen Karten (Loren-, Waggon-, Lok-, Auftrags-, Anteils-, Innovationskarten u.a.) einzudecken, um am Ende durch den umfangreichen und passenden Transport von Kohle über die meisten Siegpunkte zu verfügen. Kommen wir zum Kartenerwerb zurück. An einen leeren Stapel lege ich einen Arbeiter mit Wert 1 ab und erhalte die oberste Karte vom Stapel. Wenn ich eine Karte von einem Stapel möchte an dem schon eine oder mehrere Arbeiterkarten liegen, kann ich dies nur tun, wenn ich den Wert der vorherigen der ausliegenden Arbeiterkarte um genau eins erhöhe, und dies genau eins macht den taktischen Reiz des Spiels aus. Diese Differenz von 1 muss ich nicht unbedingt mit einer Karte erreichen sondern kann, wenn der aktuelle Arbeiterwert am Stapel 3 ist, diesen auch durch das Legen von2 Karten (1+3) erreichen. Ärgerlich wird es, wenn ich, wenn ich an die Reihe komme und noch den Kartenwert 5 auf der Hand habe, nirgendwo ein Stapel ist der, den Wert 4 besitzt, ich also nicht passend anlegen kann und mein Zug verfällt. Hinweis: Es gibt viele Kartenstapel und die Ablagen der Spieler, so dass ein großer Tisch benötigt wird, um dieser schöne Spiel zu genießen

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Crown of Emara

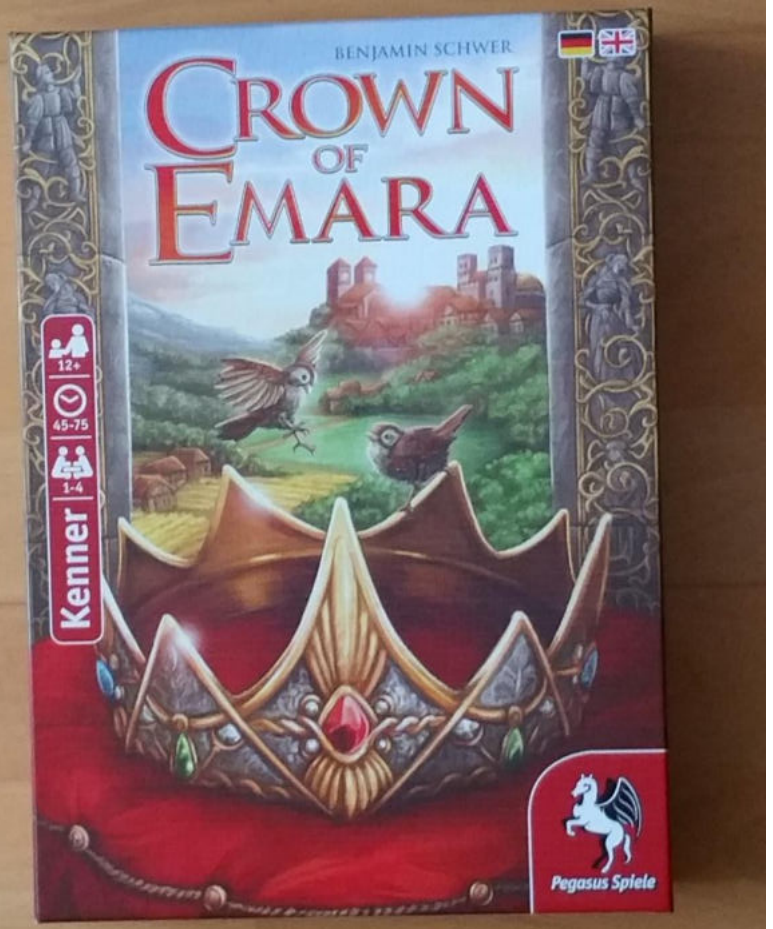
Pegasus | 2017

Autoren: Benjamin Schwer

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


BENJAMIN SCHWER
CROWN OF EMARA
Kenner
12+
45-75
1-4
Pegasus Spiele

Crown of Emara

Crown of Emara (Pegasus / 1 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 75Minuten / 40 Euro)

Für die Spieler gilt es mit je einer Figur die beiden ausliegenden Spielpläne (Land/Stadt) optimal zu nutzen. Jeder Spielplan besteht aus 4 Teilen, auf denen man seine Spielfigur im Uhrzeigersinn bewegt. Auf jedem Spielplanteil lässt sich Nützliches erwerben. Zu Beginn des Spiels wird man sich eher auf dem Land engagieren, da es hier die Rohstoffe gibt, die man in der Stadt benötigt, um dort an einem der 4 Plätze (Kirche/Markt/Burg/Baustelle) für sein spielerisches Vorankommen zu sorgen.

Seine Figuren bewegt der Spieler durch Anlegen einer seiner 3 Handkarten, die er aus 9 Karten, die bei allen Spielern gleich sind, auswählt und an sein Spielertableau, an dem es 3 Anlageplätze (gehe1/2/3 Schritte) gibt, platziert. Zudem bringt jede Handkarte einen Bonus. Nach 3 gespielten Handkarten kommen die nächsten 3 Karten und so weiter. Nach 3 Runden gibt es alle 9 Karten wieder auf die Hand und eine zweite, abschließende Runde von 9 Spielzügen wird gespielt. Das ganze Mühen dient dazu möglichst viele Bürger in seine Stadt zu locken. Die bleiben am Ende aber nur, wenn sie auch eine Behausung finden, so dass nur eine Spielstrategie, die sowohl die Anwerbung als auch den notwendigen Hausbau berücksichtigt, zum Sieg führt. Gut ist, dass es Planungsmöglichkeiten gibt, aber im überschaubaren Ausmaß, so dass keine allzu langen Grübelphasen entstehen. Pro Stadtviertel liegen Berater aus. Sich hier den richtigen an die Seite zu holen ist wichtig und sollte gut überlegt werden. Bewertung: Anspruchsvoll aber eingängig und nicht zu schwierig.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Die Crew

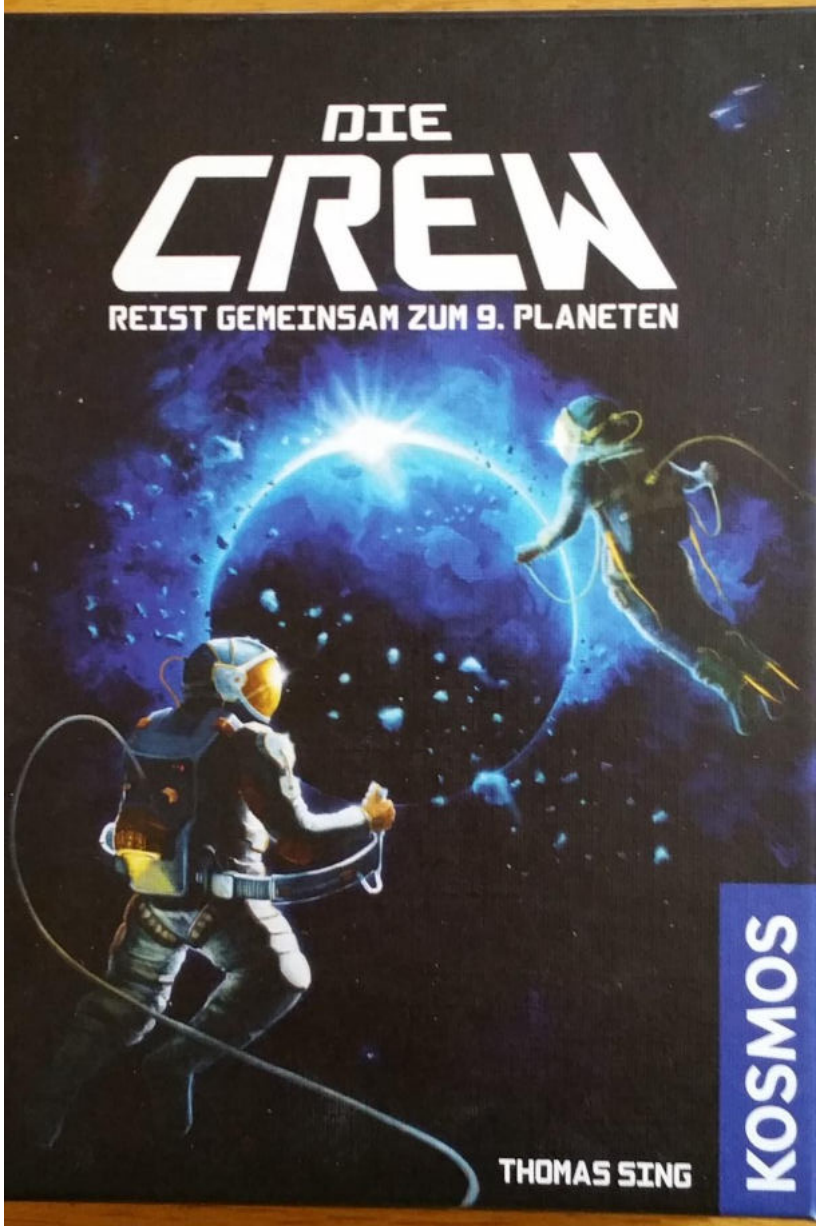
Kosmos | 2019

Autor. Thomas Sing

Kartengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Kooperatives Kartenstichspiel


DIE
CREW
REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN
THOMAS SING
KOSMOS

Die Crew

Die Crew (Kosmos / 3 bis 5 Spieler / ab 10 Jahre / Spieldauer: variabel / 15 Euro)
Gehört für mich eher in der Bereich der sogenannten Kennerspiele. Auch hier gilt es durch die gemachten Stiche Aufgaben (das Logbuch enthält 50) zu erfüllen, die im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Es wird aber nicht nach jedem Stich abgerechnet, sondern es gilt ein ganzes Spiel durchzuführen und eine oder mehrere Aufgaben zu erfüllen. Gibt es mehrere Aufgaben, die offen ausliegen, suchen sich die Spieler reihum die Aufgabe aus, die sie meinen mit ihrem Blatt erfüllen zu können.
Dabei gilt es, sich immer eine durch die Aufgabenkarte vorgegebene Zahl der 4 Spielfarben zu sichern. Bei schwereren Aufgaben müssen die Aufgaben sogar in einer bestimmten Reihenfolge erfüllt werden. Es gibt leichte Hilfestellungen, so darf vor Beginn reihum eine Karte an den linken Nachbarn weitergegeben werden. Man darf eine Karte vor sich ablegen und kommunizieren, ob dies die höchste, niedrigste oder einzige Karte ist. Auf der anderen Seite kommt bei beiden Spielen erschwerend hinzu, dass die Spieler nicht miteinander reden dürfen. Das Ganze stellt eine sehr schöne Herausforderung für gewiefte Kartenspieler da. Das Publikum auf der Messe in Essen war sehr angetan, mithin wäre es keine Überraschung, wenn „Die Crew“ kommendes Jahr den Titel „Spiel des Jahres“ für Kennerspiele zuerkannt bekäme.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Sag nichts über Pulok

Otto Maier Verlag

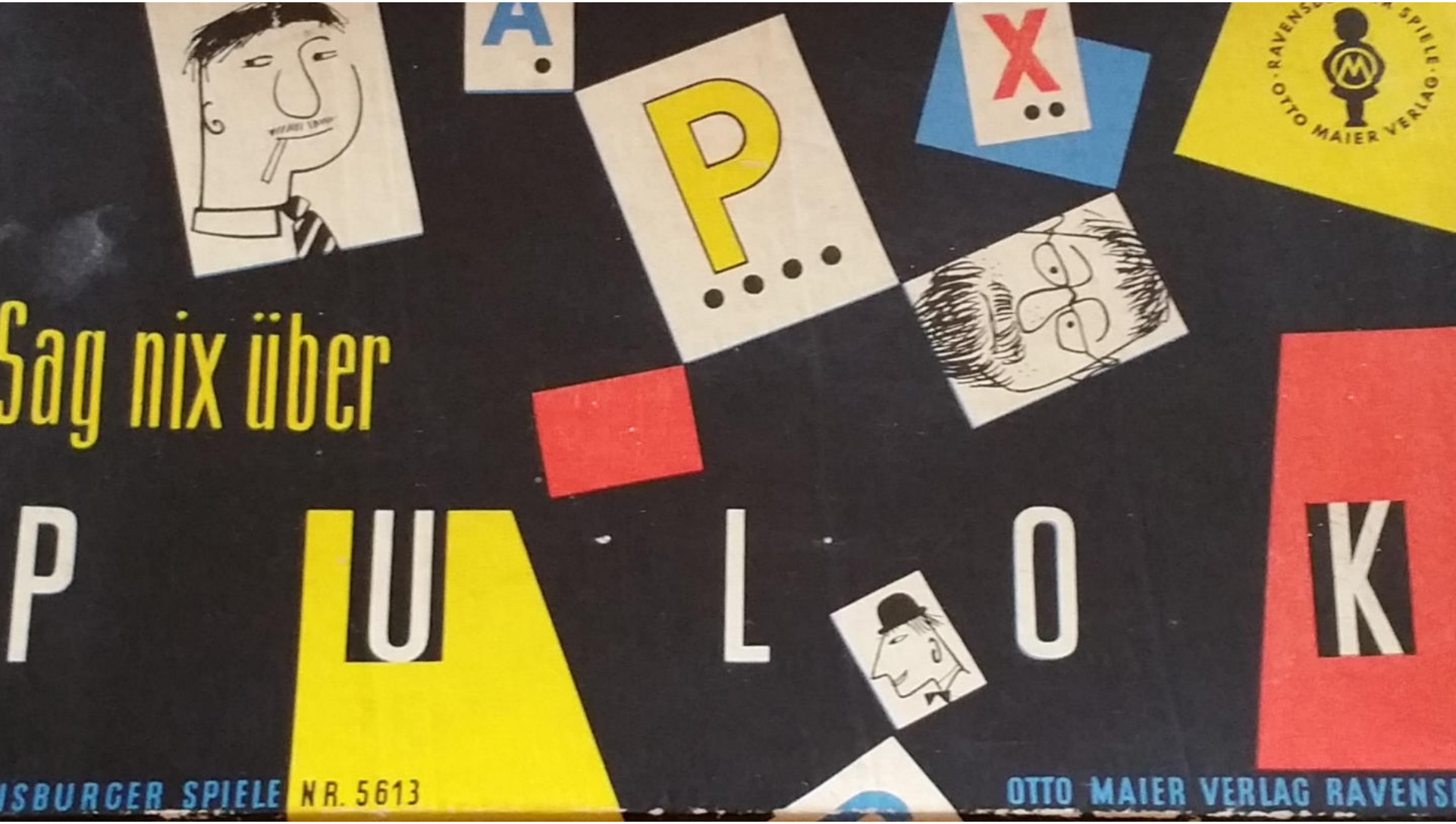
1928/54/78

Autor: unbekannt

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Buchstaben-Sammelspiel / Legespiel


A.
P...
X..
OTTO MAIER VERLAG
Sag nix über
P U L O K
ISBURGER SPIELE NR. 5613
OTTO MAIER VERLAG RAVENSI

Sag nichts über Pulok

Jeder Spieler erhält einen Spielplan mit integrierten, angeklebten klappbaren Sichtschutz. Der Spielplan zeigt 6 Reihen mit je 15 Feldern. Auf jedem Feld steht ein Buchstabe. Zusammen gelesen ergibt sich der Satz “Sag nichts über Pulok“.
Diese 15 verschiedenen Buchstaben gibt es in 6 Farben, je zweimal, auf Kärtchen in Größe der Felder des Spielplans. Außerdem zeigen einige Kärtchen “Puloks“, dass sind gezeichnete Gesichter, die als Joker dienen.
In der einfachsten Version geht es darum die 15 Kärtchen, die man hat, auf dem passenden Buchstaben abzulegen. Wenn man an der Reihe ist, gibt man ein doppeltes Kärtchen verdeckt zurück in die Tischmitte, aber unter Ansage des Buchstabens und der Farbe.
Wer als Erster die 15 Buchstaben gesammelt hat gewinnt.
Nächste Vorgabe: Die Buchstaben eines Wortes müssen in einer Farbe sein.
Bei den anspruchsvolleren Aufgaben trennt man sich teilweise von den Worten. Jeder Spieler legt für sich fest, welche Reihe welche Farbe hat, wobei keine Farbe doppelt vorkommen darf. Am Ende müssen die 15 Kärtchen nicht mehr alle zusammenhängend sein. Es müssen aber mindestens immer 3 Kärtchen waagerecht oder senkrecht zusammenhängen. Ziel ist es Wertstücke zu sammeln. Wertstücke sind die Worte Sag/Nichts/Über/ in einer Farbe, sowie 5mal der gleiche Buchstaben senkrecht zusammenhängend untereinander. Doppelwertstücke sind das Wort “Pulok“ in einer Farbe und ein Buchstabe in allen 6 Farben. Kärtchen die nicht als Dreierverband ausliegen bringen Minuspunkte.
Dieses Farbreihenmanagement in Verbindung mit der Jagd nach Wertstücken verschafft ein schönes Spielgefühl. Wer gewinnen möchte, sollte sich tunlichst merken, wo Mitspieler ein doppelten Kärtchen, das mir in den Kram passt, verdeckt abgelegt haben.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Twixt

3 M

1962

Autor: Alex Randolph

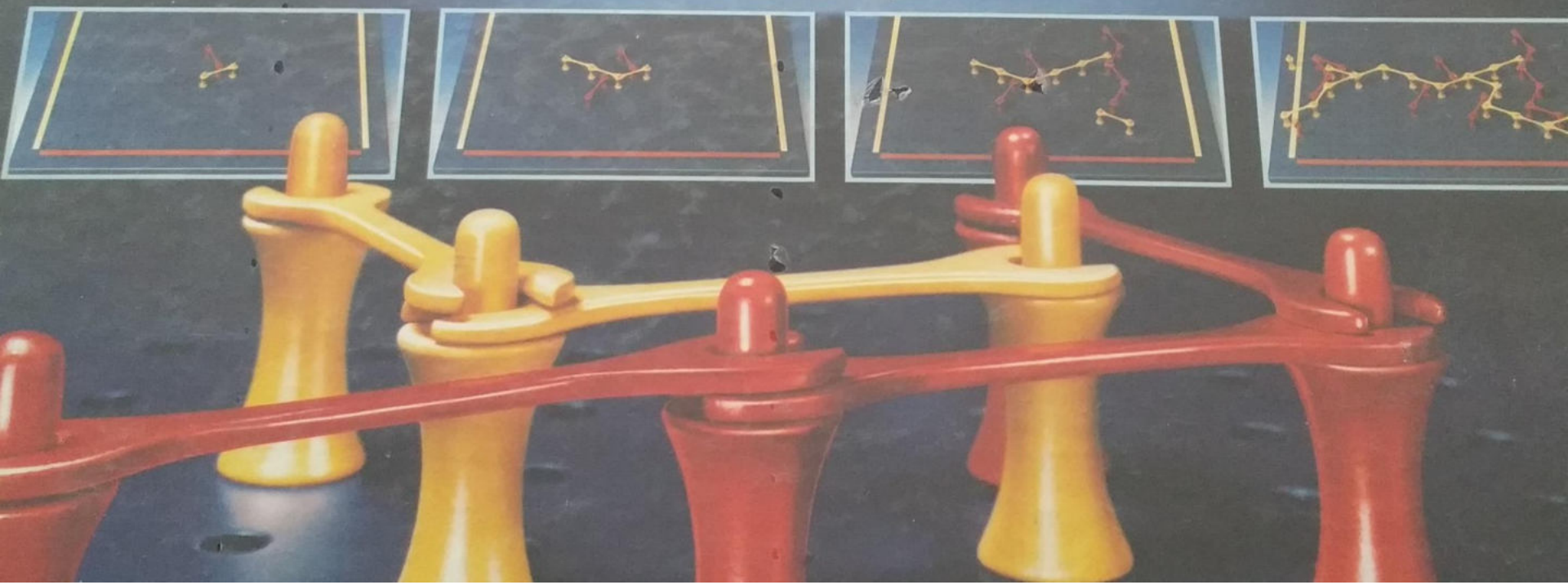
Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gegenüberliegende Seiten verbinden (2 P.)

TWiXT®

Alex Randolph



Twixt

Zwei Spieler versuchen eine Verbindung zwischen zwei gegenüberliegenden Spielfeldseiten herzustellen. Das ist alles.

Hierfür stehen ihnen Stifte in ihrer Spielfarbe zur Verfügung.
Die Stifte werden in Löcher des Platikspielplans gesteckt. Jeweils 2 Stecker lassen sich mit einem Brückenteil verbinden.
Damit dies klappt müssen die beiden Stifte einen sogenannten “Rösselsprung“ (2 Felder gerade und eins zur Seite, oder eins gerade und 2 zur Seite) voneinander entfernt platziert werden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Reversi (Othello)

Ravensburger

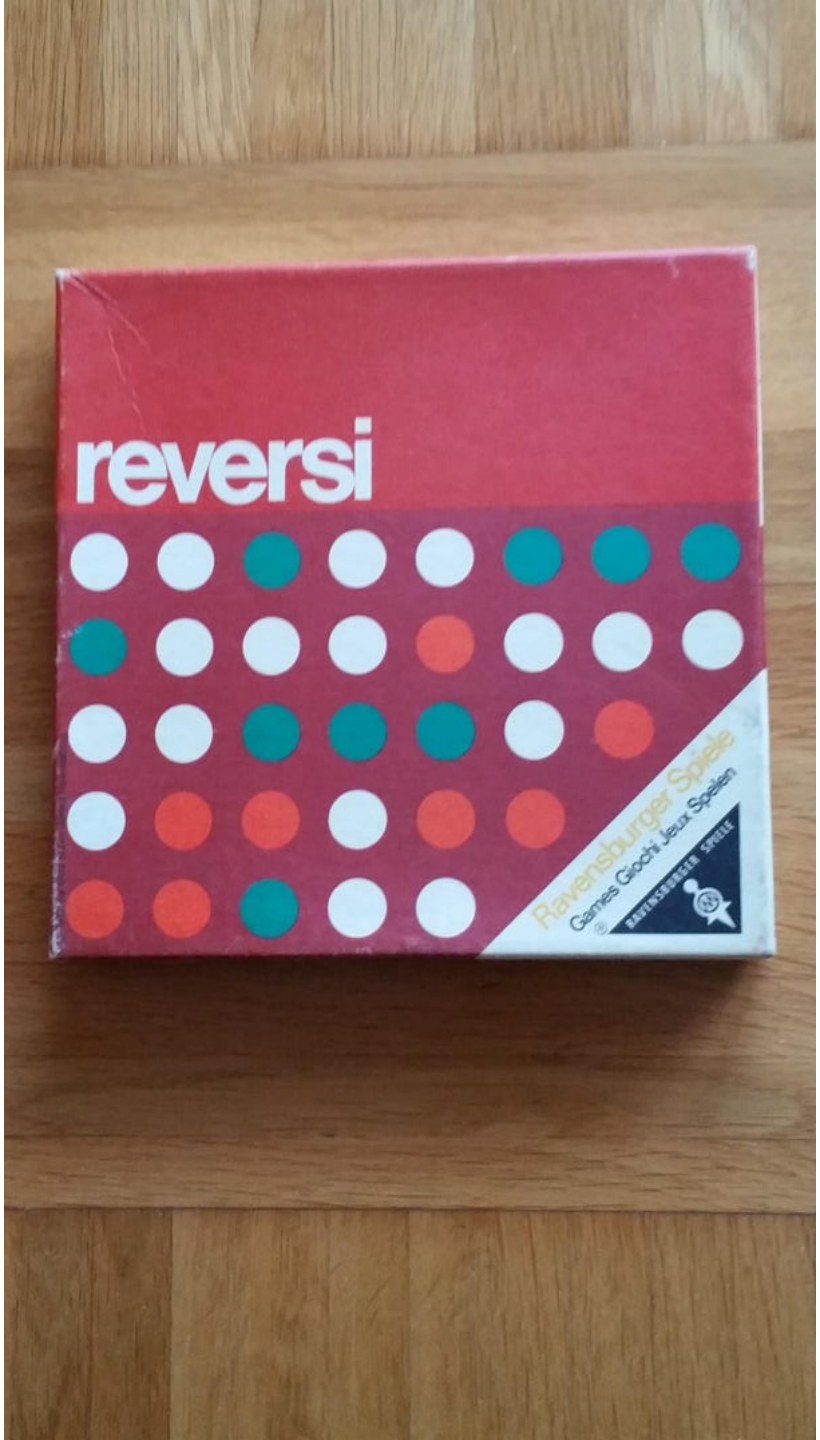
1893 (1971)

Autor: L. Waterman / J.W.Mollet (G. Hasegawa)

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Logik / Gegnerische Spielsteine erobern / (2 P.)


reversi
Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen
RAVENSBURGER SPIELE

Reversi

Die Spieler legen abwechselnd einen Chip auf ein Feld des quadratischen (8x8) Spielplans ab. Die Chips verfügen über zwei unterschiedliche Farbseiten.

Nach dem Legen der ersten 4 Chips gilt folgende Regel:
Ein Chip muss so platziert werden, dass zwischen dem gelegten Stein ein oder mehrere zusammenhängende gegnerische Steine liegen müssen, waagerecht senkrecht oder diagonal, bevor dann ein Stein der eigenen Farbe kommt.
Die eingeschlossenen Steine werden umgedreht und zeigen nun die eigene Farbe.

Unterschied zwischen “Reversi“ und “Othello“: Bei „Othello“ darf man, wenn dies nach dem Setzen möglich ist, mehrere eingeschlossene Reihen umdrehen.

Wer bei Spielende mit seiner farbe öfter auf dem Plan vertreten ist gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Hinterhalt

MB | 1972

Autor: G. Barlow / M. Glass

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Kugeln legen und lange im Spiel halten

HINTERHALT

Wer rettet seine Kugeln vor 49 Fallen?

MB SPIELE

MILTON BRADLEY – Ein System planmäßiger Entwicklung

7-70 Jahre

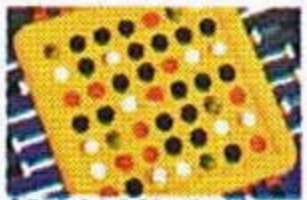
2 – 4 Spieler

Achtung! Hier kann man in den Hinterhalt geraten. Man muß wissen, wie man das ständige Risiko umgeht, das ganz von den Kugeln abhängt.

Ein erregendes Spiel, das den Sinn für strategisches Vorgehen und das Gedächtnis schult.

Lernen bei Spaß und Spannung

1 Die Fallen werden am Schrägbrett geöffnet oder geschlossen.



2 Kugeln, die in die Fallen rollen, sind verloren.

3 Sieger ist, wer am Schluß noch Kugeln auf dem Spielbrett hat.

Hinterhalt

Das Spiel ist verbal nicht einfach zu beschreiben; muss man gesehen und gespielt haben.

Im Karton befindet sich ein dreidimensionales Plastikgehäuse.

An den waagerechten und senkrechten Seiten gibt es Plastik-Schieber, die sich insgesamt pro Zug um ein, insgesamt um 2 Felder bewegen lassen.
Das quadratische Spielfeld zeigt pro Feld eine Rundung, die Plastik zeigt, oder nichts, sprich ein Loch.
Die Plastikfelder können ein oder 2 Böden haben.
Die Spieler legen zu Beginn ihre Kugeln auf die Plastikfelder und versuchen dann durch Ziehen der Schieber, die gegnerischen Kugeln zu versenken.

Wer übrigbleibt gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

(“Nümmerchen“) 3 x 16

Ravensburger

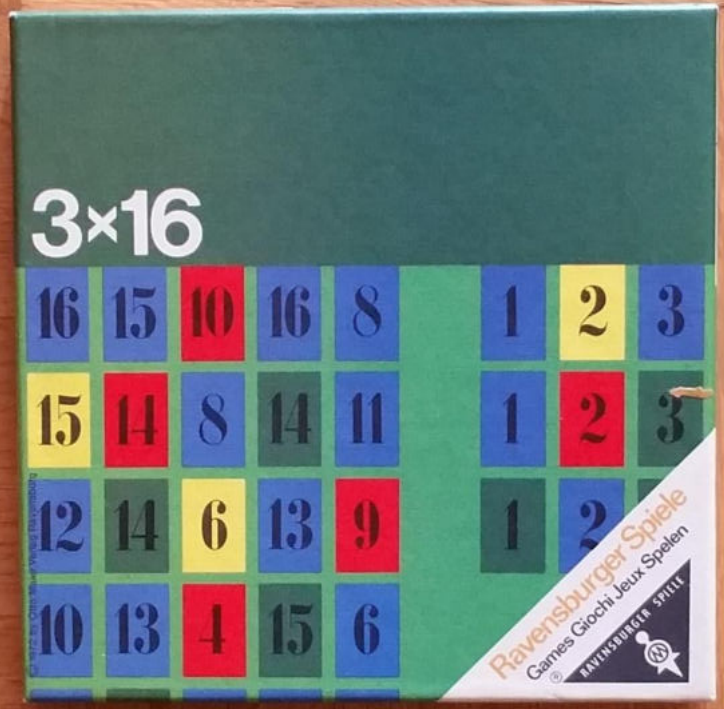
(1894) 1973

Autor: unbekannt

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Patience


3×16
16 15 10 16 8
15 14 8 14 11
12 14 6 13 9
10 13 4 15 6
1 2 3
1 2 3
1 2
Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen
RAVENSBURGER SPIELE

3 x 16

Die Spieler versuchen ihre 3 Vorratsreihen, jeweils 16 Plättchen in der Reihung 1 bis 16, unter Bildung von maximal 5 Hilfsreihen, in 3 Hauptreihen, die wiederum gestaffelt von 1 bis 16 sein müssen, zu überführen.

Ein Spieler wird Aufrufer. Er mischt seine 3 Vorratsreihen und legt die 48 Plättchen verdeckt vor sich ab.
3x16 ist ein Gleichzeitigkeitsspiel.
Der Aufrufer dreht ein Plättchen um und sagt die Nummer an. Alle Spieler nehmen ein Plättchen der aufgerufenen Zahl und legen es vor sich ab. Nach Möglichkeit in einer der 3 Hauptreihen, die jedoch erst mit einer 1 gegründet werden können. Solange ein aufgerufenes Kärtchen nicht in einer Hauptreihe passend angelegt werden kann, muss der Spieler es in einer Hilfsreihe ablegen. Wenn er mehrere Kärtchen in einer Hilfsreihe ablegt, muss er dies untereinander tun. Er hat dann nur Zugriff auf das unterste Kärtchen einer Hilfsreihe.
Deshalb sollte man darauf achten, Hilfsreihen mit hohen Zahlen zu beginnen.

Wer als Erster seine drei von 1-16 durchnummerierten Hauptreihen vorweisen kann gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Forma

Ravensburger

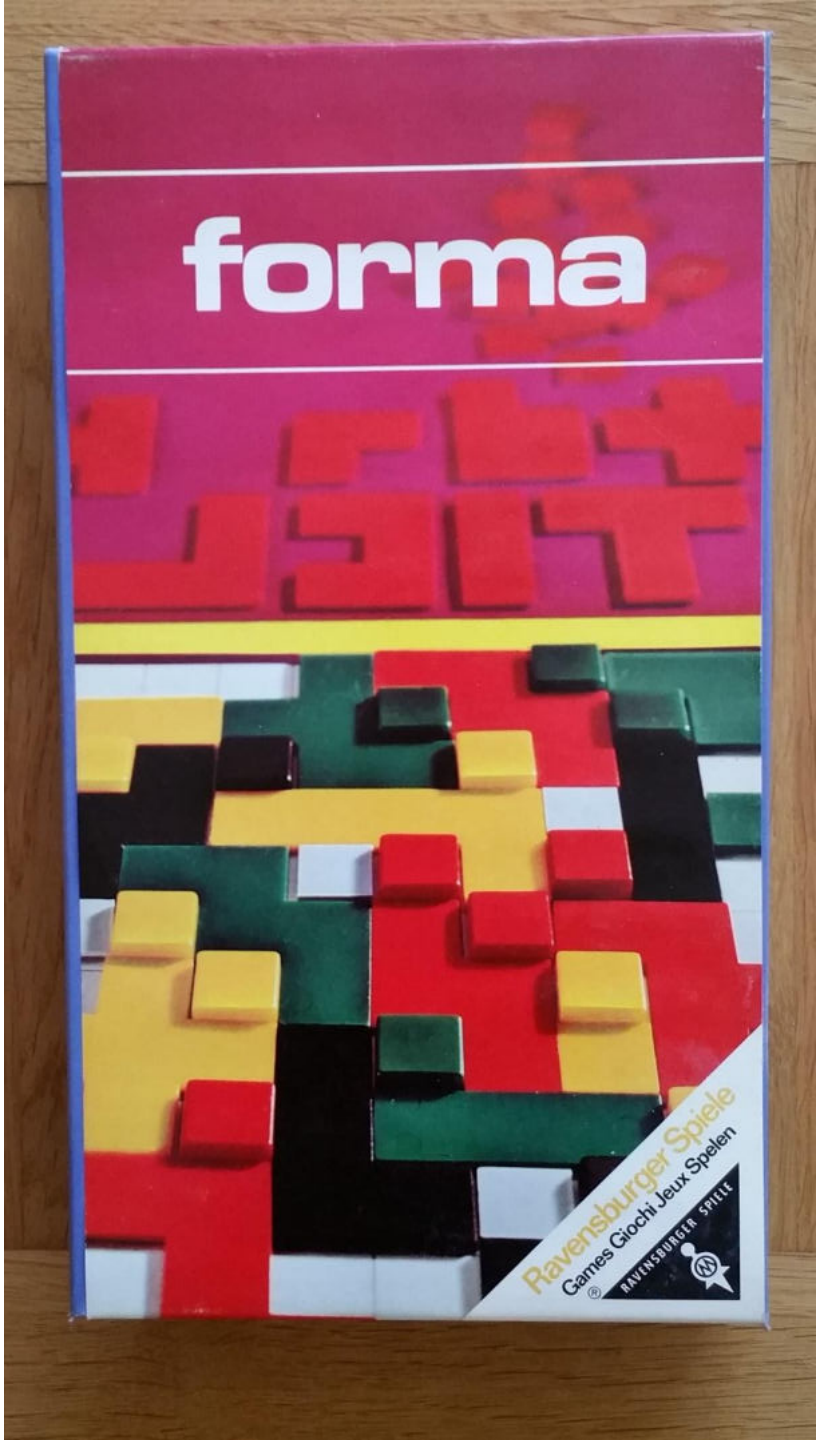
1973

Autor: H.J. Gessink

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel


forma
Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen
RAVENSBURGER SPIELE

Forma

Ein Legespiel für 2 oder 4 Spieler.
Die Spieler platzieren abwechselnd auf einem quadratischen (20x20) Spielplan eine Fläche in ihrer Spielfarbe. Die Flächenteile bestehen aus 1 bis 5 Quadraten.
Auf dem Spiel liegen zufällig verteilte Hindernissteine und ein Hindernisturm.
Im Laufe des Spiels gibt es folgende Möglichkeiten zu punkten:
Wer mit seiner gelegten Fläche ein freies Quadrat einschließt erhält 10 Punkte.
Wer einen Hindernisstein einschließt erhält 10 Punkte.
Wer den Hindernisturm einschließt erhält 10 Punkte.
Wichtig ist die eingeschlossenen Flächen mit einem Markierungsstein der eigenen Farbe zu belegen, denn diese können sich als nützlich erweisen eine Menge Siegpunkte zu erreichen, was geschieht, wenn es einem gelingt eine waagerecht und senkrecht verbundene Reihe zwischen 2 gegenüberliegenden Spielplanseiten zu bilden. Dies wird mit 50 Punkten honoriert.
Für jedes gelegte eigene Quadrat, 90 können gelegt werden, gibt es ebenfalls einen Punkt.
Wer am Ende aufsummiert über die meisten Punkte verfügt gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

4 Gewinnt

MB

1974

Autoren: Ned Strongin / Howard Wexler

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel / 2 Personenspiel

MB
SPIELE

Vier gewinnt

Ein spannendes Strategie-Spiel in drei Dimensionen.

7–80 Jahre

2 Spieler

„Vier gewinnt" ist ein fesselndes und herausforderndes Strategie-Spiel, das leicht zu erlernen ist und viel Spaß bringt. Die Spielregeln sind einfach: Beide Spieler versuchen, eine Reihe aus vier Spielsteinen zu bilden – horizontal, vertikal oder diagonal – und gleichzeitig den Gegner daran zu hindern, dasselbe zu tun. Das klingt leicht, ist es aber nicht. Das vertikale Spielen fordert von den Spielern Vorausdenken.

Spaß und Spannung beim Spiel

Die Spieler stecken abwechselnd ihre Chips in die Schlitze.

Dabei versuchen sie, sich gegenseitig Steine in den Weg zu legen.

Wer zuerst vier Chips in eine Reihe bekommt, gewinnt.

4 Gewinnt

Ein Plastikgitter mit 42 Bohrungen in 6 Reihen und 7 Spalten seht in einer Halterung.

Jeder Spieler verfügt über Platik-Chips in seiner Farbe.
Abwechselns stecken die Spieler einen Chip in den mittleren Schlitz des Gitters.
Der Chip füllt dann eine Bohrung aus.

Ziel ist es als erster 4 direkt nebeneinanderliegende Chips zu erreichen;
waagerecht senkrecht oder diagonal.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Monte Carlo

ASS | 1976

Autor: Wolfgang Kramer

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Taktisches Vorhersagespiel

MONTE CARLO

Ein Spiel mit Logik
und Taktik

Ein Spiel von ASS

Monte Carlo

In Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl erhalten die Spieler geheim für die anderen eine Anzahl Setzsteine (mit den Zahlen 1-9), die sie später nach dem Tippen, auf dem eigentlichen quadratischen Spielfeld (6x6) einsetzen werden.
Auf dem Spielplan sind die Zahlen als kleine Quadrate (2x2) angeortnet.
Vor dem Einsetzen der Setzsteine geben die Spieler bis maximal 12 Tipps ab, welche “Gewinnbilder“ sich auf dem Plan einstellen werden. Da die Spieler nicht alle ihre Setzsteine einsetzen dürfe, bleiben je nach Teilnehmerzahl 8-12 Felder unbesetzt.
Ergeben sich getippte Gewinnbilder auf dem Spielplan zahlt die Bank Gewinne aus.
Je nach Wahrscheinlichkeit des Auftretens eines Gewinnbildes beträgt das Gewinnverlust-Verhältnis 2:1 bis 6:1.
Einige der möglichen Gewinnbilder: Alle 4 Felder einer Zahl / alle 6 Felder einer Reihe, Spalte oder Diagonale / alle 9 Felder einer Farbe (3x3 Quadrat in einer Ecke 12 Felder der beiden Diagonalen /12 Felder eines Karomusters.
Wer nach einer vereinbarten Anzahl von Spielen über das meiste Geld verfügt gewinnt.

Viel besser als Roulette. Man ist nicht dem Zufall ausgeliefert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Sogo

Ravensburger | 1978

Autor: Heller / Nienstaedt

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel / 2 Personenspiel

Sogo
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Sogo

In einem quadratischen Spielbrett 4x4 werden 16 Stifte in Bohrungen versenkt.
Auf die Stifte setzen die Spieler abwechselnd einer Perle in ihrer Farbe.

Ziel ist es 4 zusammenhängende Perlen zu präsentieren.
Waagerecht, senkrecht oder diagonal in einer der 4 Höhen (Schichten) oder vertikal (4 übereinander), oder schräge Diagonale.

Sehr empfehlenswert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Focus

Parker | 1980

Autor: Sid Sackson

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel

FOCUS

IM BRENNPUNKT DER TAKTIK

Focus

Eigentlich ein Zweipersonenspiel wurde es auf 3 Personen erweitert. Bei 4 Personen spielen 2 Teams gegeneinander.

Auf einen quadratischen Feld (6x6) werden die Steine nach einer vorgegebenen Startaufstellung platziert. Es handelt sich um stapelbare Steine.
Wer am Zug ist kann zunächst nur ein Feld weit ziehen, um sich auf einen anderen Stein zu setzen. Im Lauf des Spiels entstehen Türme, die dem Spieler gehören dessen Stein der oberste ist. Ein Spieler kann, muss aber nicht. den ganzen Turm ziehen. Es sind nur waagerechte und senkrechte Züge zulässig.
Der Spieler zieht sein Objekt soweit, wie sein Objekt Steine enthält.
Beispiel: Der Spieler teilt seinen 4er Turm und bewegt 2 Steine 2 Felder weit.
2 Steine verbleiben auf dem derzeitigen Feld.
Befinden sich in einem Turm mehr als 5 Steine, werden die überzähligen von unten aus dem Turm entfernt. Der Spieler erhält seine eigenen Steine zurück, die er erneut, und zwar beliebig, einsetzen kann. Die gegnerischen Steine sind aus dem Spiel.
Es gewinnt wer als Letzter einen Zug ausführen kann.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Take it easy/ Hextension

FX Schmid

1983

Autor: Peter Burley

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstraktes Spiel / Gleichzeitigkeitsspiel

Peter Burley

TAKE it EASY

Verflixt…und zugelegt!

FX SCHMID

Take it easy

Jeder Spieler hat vor sich einen mit den anderen Spielern identischen Satz von 27 sechseckigen Plättchen liegen.
Die Plättchen werden von Rand zu Rand von einer Farbe durchzogen, so dass auf jedem Plättchen 3 Farben vorhanden sind. Es gibt neun Farben denen die Werte 1 bis 9 zugeordnet sind.
Ziel des Spiels ist es, auf einem sechseckigen Spielplan mit 19 Feldern, den jeder Spieler vor sich liegen hat, so abzulegen, dass sich am Ende eine möglichst hohe Punktzahl ergibt.
Punkte erhält man, wenn es einem gelingt, auf dem Spielplan möglichst oft von einem Rand zum anderen eine durchgehende Linie in einer Farbe zu bilden. Hierzu braucht man 3,4 oder 5 farblich passende Plättchen. Eine erfolgreich gelegte einfarbige Linie erbringt Punkte nach der Formel: Wert der Farbe x Anzahl der Felder. Es sind Wette zwischen 3 (3x1) und 45 (5x9) möglich. Wer in der Summe die meisten Punkte gelegt hat gewinnt.

Spielablauf: Ein Spieler, der seine 27 Plättchen verdeckt vor sich liegen hat, deckt ein Plättchen auf, benennt die 3 abgebildeten Farben, so dass sich die anderen dieses Plättchen aus ihrem Vorrat heraussuchen können. Dann legen alle gleichzeitig das Plättchen auf ihrem Plan ab. Einmal gelegte Plättchen dürfen später nicht mehr umgelegt werden.
Mit dem Aufdecken des 19.Plättchens endet das Spiel und es erfolgt die Abrechnung.

Da die Spieler unterschiedliche Strategien verfolgen, kommt es eigentlich nicht dazu, dass am Ende zwei identische Ablagen vorhanden sind.

Gute Mischung aus ein bisschen hirnen, aber nicht zu viel und Glück, dass am Ende noch die fehlende Karte aufgedeckt wird.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Libero

Eigenverlag | 1984

Autor: Heinz Schnittger

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt Logisches Denkspiel / Fußballspiel

LIBERO
Das Spiel
mit dem Ball
Copyright by Alfred Schnitger

Libero

Die Spieler nehmen zu Beginn eine fest vorgegebene Startaufstellung auf dem Spielfeld (9x18 = 162 quadratische Felder) ein.
Die Spieler bewegen sich nur diagonal. Aber immer nur einer pro Zug.
Ausnahme: Der Libero bewegt sich auch vertikal; ebenso der Torwart im Strafraum.
Die ballführende Mannschaft muss den Ball nicht spielen.
Der ballführende Spieler darf den Ball mitnehmen.
Jeder Spieler kann dem Gegner den Ball abnehmen, in dem auf ein direkt benachbartes Feld zieht.
Der Ball bewegt sich vertikal und diagonal.
Der Ball darf nicht über gegnerische Figuren gezogen werden.

Da viel diagonal gezogen wird hat man etwas die Anmutung von “Dame“, aber es ist eine gute Anmutung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Abenteuer Tierwelt

Ravensburger

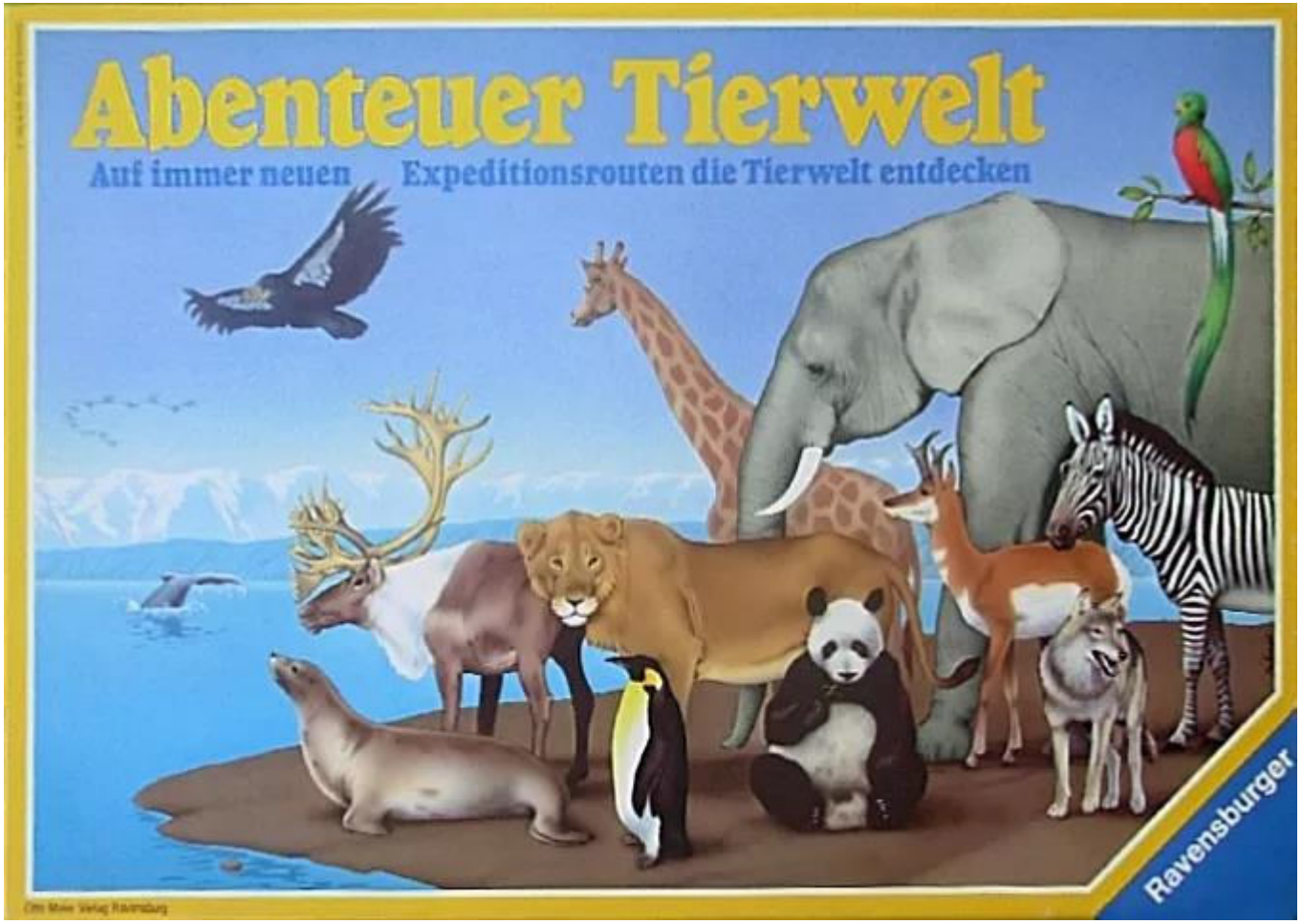
1985

Autor: Wolfgang + Ursula Kramer

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Aufgaben erfüllen / Reisespiel


Abenteuer Tierwelt
Auf immer neuen Expeditionsrouten die Tierwelt entdecken
Ravensburger

Abenteuer Tierwelt

Die Spieler schließen sich 3 Expeditionen an, um möglichst vielen Tieren zu begegnen. Der Spielplan zeigt Die Erde und die Tiere in ihrem Verbreitungsgebiet Alle 3 Expeditionen (rot, gelb, blau) starten am gleichen Ort und entwickeln sich von dort in unterschiedlichen Richtungen in die Welt.
Welche Richtung eine Expedition nimmt entscheidet jeder Spieler, wenn er am Zug ist. Dann muss einen Streckenteil einer der 3 Expeditionen legen. Er wird sich für die entscheiden, die ihn an einen Ort führt, am dem sich ein Tier befindet, dass es gesehen haben sollte.
Welche Tiere das sind, bestimmen eine Anzahl persönlicher Aufträge, die jeder Spieler zu Beginn als Handkarten erhält, sowie 6 öffentlich ausliegende Aufträge.

Wer am Ende die meisten Tiere gesehen hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Das verrückte Labyrinth

Ravensburger

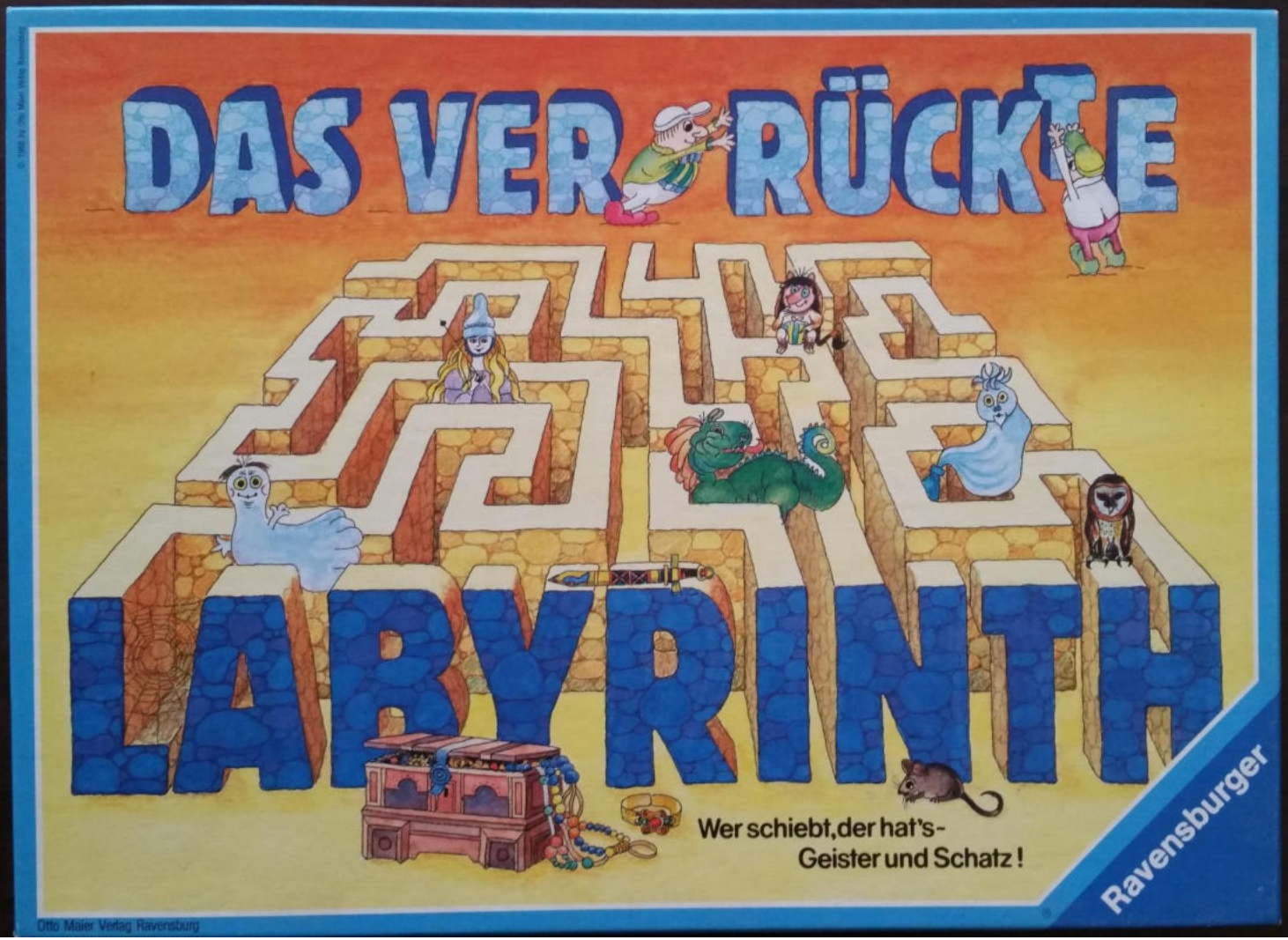
1986

Autor: Max Kobbert

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Aufgaben erfüllen auf veränderlichem Plan


DAS VER RÜCKTE
LABYRINTH
Wer schiebt, der hat's -
Geister und Schatz!
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Das verrückte Labyrinth

In einem Labyrinth gilt es, bestimmte Dinge (Plätze) aufzusuchen, die ihre Lage manchmal von Zug zu Zug ändern, was dem Spielprinzip geschuldet ist, dass manche Zeilen und Spalten der ausliegenden Spielplättchen verschoben werden dürfen. Das Plättchen das rausgeschoben wird kommt am anderen Ende wieder ins Spielfeld.
So tun sich neue Wege auf und andere schließen sich.
Das Spiel bietet eine abwechslungsreiche Mischung aus Taktik und Glück.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Abalone

Abalone Games | 1987

Autor: Michel Lalet / Laurent Levi

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel / 2 Personenspiel

JEU D'ABALONE
GOBELET D'OR
abalone
abalone © - © 1988

Abalone

Es gewinnt wer zuerst 6 gegnerische Kugeln über den Spielfeldrand hinausgedrängt hat.
Es dürfen pro Zug 1, 2 oder 3 gegnerische Kugeln verschoben werden, allerdings können sie nur bewegt werden, wenn die gegnerische Streitmacht, die mitverschoben wird, zahlenmäßig kleiner ist.

Leicht erlernbar, kurzweilig im Spiel, erfordert kein allzu langes Nachdenken.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

LOA – Lines of action

Hexagames / Abacus

1987

Autor: Claude Soucie

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel / 2 Personenspiel

LOA
LINES OF ACTION

LOA – Lines of action

Die Spieler starten mit ihren Steinen auf gegenüberliegenden Spielfeldseite.
Ziel ist es, dass am Ende nach einem Zug alle Steine waagerecht oder senkrecht oder diagonal miteinander verbunden sind.

Die Zugweite eines Steines wird bestimmt durch die Anzahl Steine, in der Reihe, Spalte oder Diagonale in der der Stein bewegt werden soll.
Gegnerische Steine können geschlagen werden, wenn man am Ende seines Zuges auf einem solchermaßen besetzen Feld landet.
Allerdings können gegnerische Steine im Gegensatz zu eigenen nicht übersprungen werden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Forum Romanum

Kosmos | 1988

Autor: Wolfgang Kramer

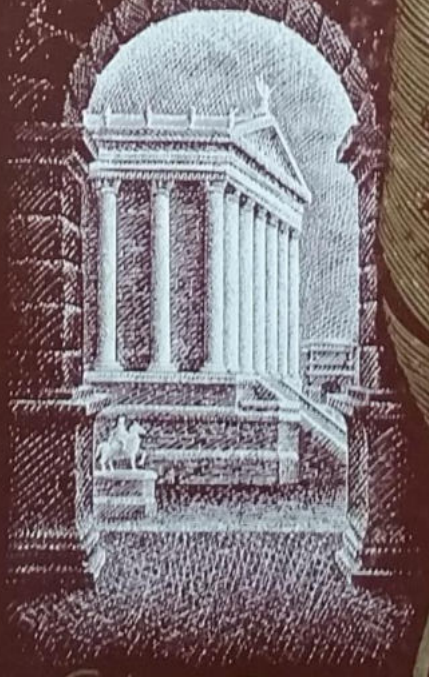
Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel

WOLFGANG KRAMER

FORUM ROMANUM



Edition Perthes

Forum Romanum

Auf dem 7x7 Spielplan versuchen die Spieler so oft wie möglich zu Punkten, in dem sie, auf den 7 Reihen und 7 Spalten, den 2 Diagonalen und auf 6 abgegrenzten Feldern des Plans, versuchen dort derjenige mit den meisten eigenen Steinen zu sein. Hierfür gibt es Siegpunkte. Der Letzte oder wer gar nicht vertreten ist kassiert Minuspunkte.

Reihum darf jeder Spieler einen seiner Steine einsetzen. Wenn alle Steine gesetzt sind muss in jeder Runde ein gesetzter Stein umgesetzt werden.

Wenn alle 22 Wertungen erfolgt sind, weiß man auch wer Gewinner ist.

Das reine Denkvergnügen und dies löblicherweise nicht nur, wie es so oft vorkommt, für zwei Spieler. Bis zu 6 Spieler können sich hier eine Schlacht liefern.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ausgetrickst

Eigenverlag | 1989

Heinz Fritsche

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Mehrheiten anstreben

Ausgetrickst...

Das spannende Ligaspiel um Siege, Punkte und Meisterschaft!

Spiel- und Knobelspaß
für Erwachsene
und Kinder ab
8 Jahren.
Kein Glücksspiel.
Taktik und Strategie
führen zum Erfolg.

2–6 Personen
können mitspielen.

Spieldauer
etwa eine Stunde.

Sport-Spiele
Heinz Fritzsche
D-7121 Cleebronn

Ausgetrickst

Die Spieler führen Fußballmannschaften durch die Saison. Es gibt 11 Spieltage.
Die Spielabwicklung ist einfach.
Die Spieler entnehmen einem Beutel Chips, die für 1/grün, 2/rot oder 3/weiß Tore sorgen. Pro Farbe 3 Chips = 18 mögliche Tore pro Mannschaft.
Es ist auch erlaubt keinen Chip in der Faust zu haben.
Der Gewinner rückt 2 Felder auf der Tabellenskala vor.
Für ein Unentschieden gibt es einen Punkt.
Ein Spieler muss, da er mehrere Mannschaften führt auch gegen seine eigenen Mannschaften spielen. Hier kann er das Ergebnis bestimmen. Das sollte man nutzen, denn nach der 3.Runde muss man für jede seiner Mannschaften geheim einen Tipp abgeben auf welchem Platz sie wohl landen werden.
Abrechnung: Die von den Mannschaften erzielten Punkte werden addiert; Ausnahme ist der Absteiger, dessen Punkte verfallen.
Bonuspunkte für den 1.Platz/5, den 2.Platz/3 und den 3.Platz/1.
Pro richtigen Tipp gibt es 3 Punkte.
Wer die höchste Gesamtsumme erzielt, wandelt in Sepp Herbergers Fußstapfen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Cafe International

Mattel

1989

Autor: Rudi Hofmann

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel

Rudi Hoffmann
CAFÉ INTERNATIONAL
Auf die Zusammen-Setzung kommt's an.
Spiel des Jahres
1989
KRITIKERPREIS
MATTEL

Cafe International

Wie das so ist in Cafes, da stehen dichtgedrängt 4 Stühle an viel zu kleinen runden Tischen.
Es ist die Aufgabe der Spieler die Tische möglichst passend zu besetzen.
Sortierkriterien sind das Geschlecht und die Nationalität.
Bei benachbarten Tischen kann das wegen der Stuhlknappheit schon mal zu Problemen führen. Pro Tisch 2 Männer und Frauen. Pro Tisch maximal 2 Nationalitäten, welche wird durch die Tischordnung festgelegt.

Jeder Spieler hat 5 Plättchen. Das regelgerechte Anlegen bringt Siegpunkte.
Erster Gast am Tisch 1 Punkt. Zweiter gast 2 Punkte usw.
wer einen 4. Gast an einem Tisch platzieren kann, an dem schon 3 Gäste der gleichen Nationalität sitzen erhält 8 statt 4 Punkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Quarto

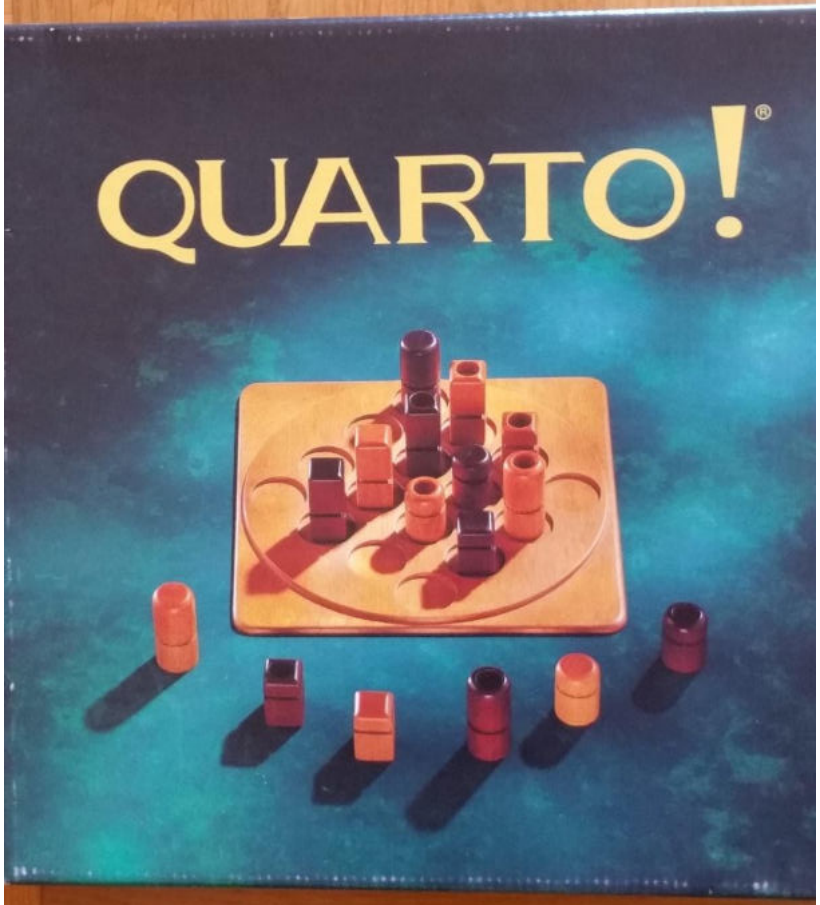
Gigamic | 1991

Autor: Blaise Muller

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel / 2 Personenspiel


QUARTO!®

Quarto

Gespielt wird dieses Zweipersonenspiel auf einem quadratischen 4x4 Plan.
Es gilt auf den 16 Feldern 16 Spielfiguren zu platzieren. Der Clou ist, dass die Spielfiguren keinem der beiden Spieler gehören. Sie sind allgemeiner Vorrat.
Reihum gibt ein Spieler dem Gegenspieler eine Figur aus dem Vorrat, die dieser dann auf ein leeres Feld des Plans stellen muss.
Tunlichst gibt er ihm eine Figur mit der es dem Gegenspieler nicht gelingt eine homogene Reihe, Spalte, Diagonale oder 2x2 Quadrat zu bilden.
Homogen bezieht sich dabei auf 8 Eigenschaften (hell-dunkel/groß-klein/rund-quadratisch/mit Loch-ohne Loch).
Wer durch das Setzen der ihm gegebenen Figur eines der 4 Homogenitätziele erreicht gewinnt das Spiel.

“Quarto“ ist das schönste und kurzweiligste Zweipersonenspiel seit langem.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Billabong

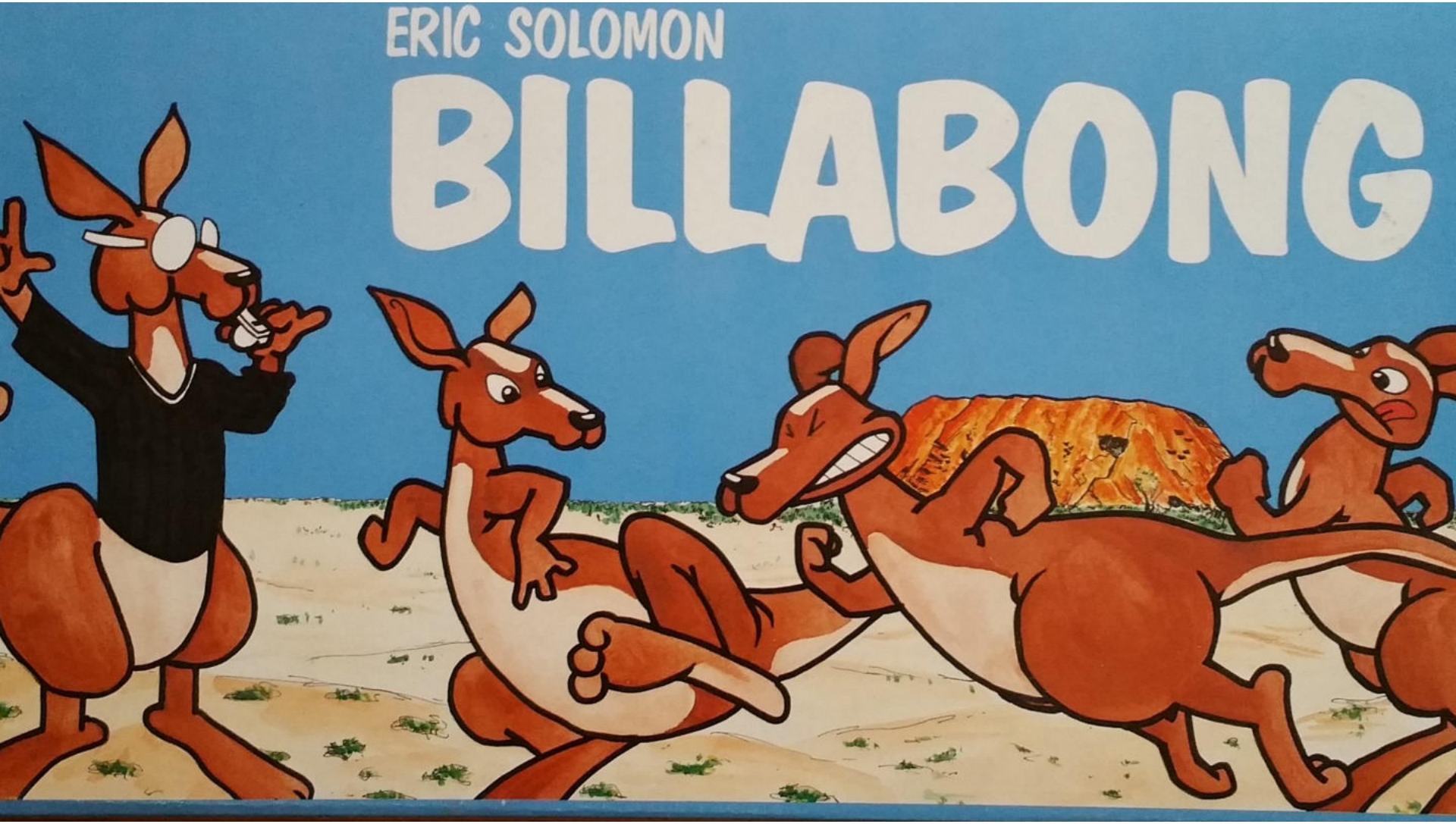
Franjos | 1993

Autor: Eric Solomon

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel/Halma-Rennspiel


ERIC SOLOMON
BILLABONG

Billabong

Die Spieler bewegen 5 Kängeruhs um einen Teich (Billabong). Wer als Erster seine 5 Hüpfer über die Start-/Ziellinie führt ist der Gewinner.

Die Tiere bewegen sich halmaartig. Springen sie nicht, kann man sie um 1 Feld bewegen. Springen sie, landen sie nicht gleich hinter dem übersprungenen Kängeruh, sondern so viele Felder hinter dem übersprungenen Tier wie sie vor dem Sprung vom übersprungenen Tier Abstand hatten.

Bei gelten folgende Regeln:
Es darf nur ein Tier übersprungen werden und zwar das Sprunglänge vorgebende Tier. Dies darf ein eigenes oder fremdes Kängeruh sein.
Es muss in gerader Linie, aber durchaus auch diagonal, gezogen werden.
Das Landefeld muss sein. Kettensprünge sind erlaubt.
Es darf nicht über den See gezogen werden.

Beispiel: Mein Kängeruh hat einen Abstand von 8 Feldern zu dem Tier, das ich überspringen möchte. Ich lande dann 8 Felder in gerader Linie nach dem übersprungenen Tier. Auf dieser Linie darf nur das übersprungene Tier stehen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tutanchamun

Amigo | 1993

Autor: Reiner Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Lauf- uns Sammelspiel

Tutanchamun
Der Schatz des Pharao
AMIGO SPIELE

Tutanchamun

Die Spieler bringen ihre Spielfigur vom Start ins Ziel. Die Wegstrecke wird vor Spielbeginn aus einzeln Kärtchen ausgelegt, ohne Vorgaben, so dass jedes Mal eine andere Ausgangssituation vorhanden ist.
Ein Spieler, der an der reihe ist, darf soweit Vorwärtsziehen wie er möchte. Er erhält das Kärtchen auf dem er gelandet ist.
Die Kärtchen tragen Zahlen von 1 bis 8, entsprechend ihrem Vorkommen im Spiel.
Es gilt am Ende von einem Motiv (Zahl) möglichst die einfache Mehrheit zu besitzen. Dieser Spieler erhält dann soviel Punkte wie die Zahl auf den Kärtchen angibt. Bei Gleichstand werden die Punkte geteilt.
Außerdem gibt es Sonderkarten, die von Vorteil sind.

Insgesamt gilt das Motto: Sei zur rechten Zeit am rechten Ort und verzettele Dich nicht.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Zatre

Perner Productions | 1993

Autor: Manfred Schüling

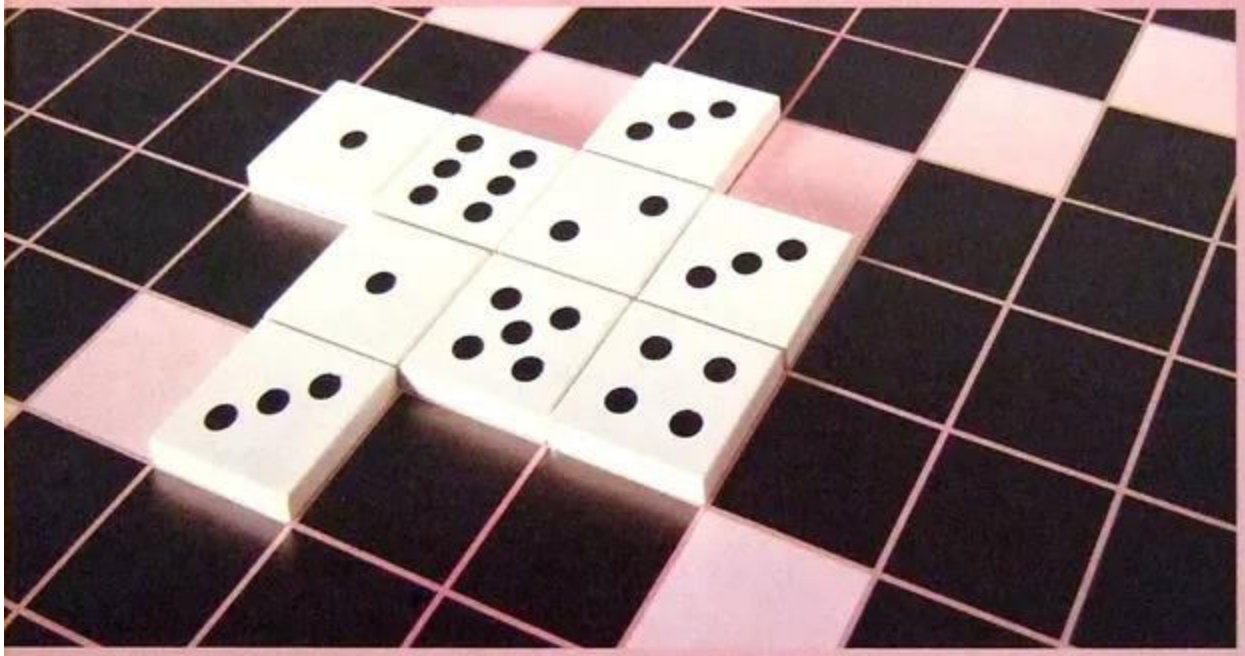
Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel mit Zahlen

ZATRE®

Zahlen und Treppen



Herausgeber:
Erich Perner GmbH
Dr.-Carlo-Schmid-Str. 224
D-8500 Nürnberg 20
Nicht für Kinder unter 36 Monaten.
Enthält kleine Teile.

Spieler	Alter	Dauer
2-6	ab 12 Jahre	40min

Von Manfred Schüling

PERI® SPIELE

CE

Alle Rechte vorbehalten, Erich Perner GmbH, Nürnberg, Deutschland

Zatre

Auf einem Spielplan mit Quadratfeldern, es gibt einfache Felder und einige Verdopplungsfelder, legt jeder Spieler pro Zug 2 Zahlensteine (Werte 1 bis 6) ab, mit dem Ziel, dass in Reihe oder Spalte nebeneinanderliegende Steine die Summe 10, 11 oder 12 ergeben. Hierfür gibt es 1 (10) 2 (11) oder 4 (12) Punkte.
Erhaltene Punkte werden auf einem Abrechnungsblatt notiert, wobei es sich lohnt viele 3er Sequenzen (1-2-4) auf seinem Abrechnungsblatt zu erreichen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Irono Ofubi

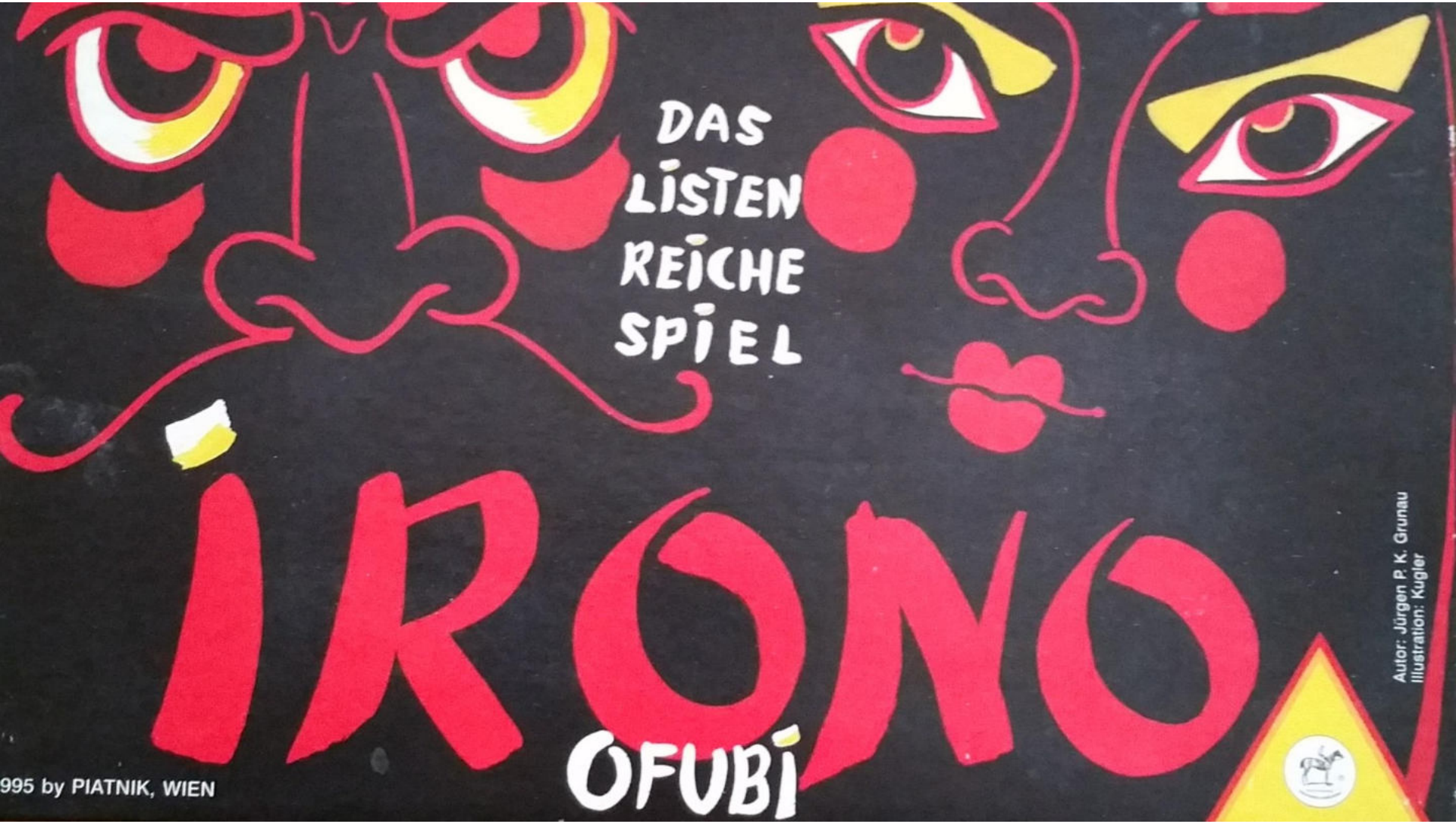
Piatnik | 1995

Autor: Jürgen P. K. Grunau

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Felder besetzen / Bluffspiel


DAS
LISTEN
REICHE
SPIEL
IRONO
OFUBI
995 by PIATNIK, WIEN
Autor: Jürgen P. K. Grunau
Illustration: Kugler

Irono Ofubi

Ein schnelles (15 Minuten) Zweipersonenspiel, bei dem nicht gewinnt, wer logisch einen Schritt weiter denkt als der gegenüber, sondern ein Spiel bei dem es darauf ankommt, die Gedanken und den Charakter des Gegenspielers intuitiv zu erfassen, um einschätzen zu können, welche Farbe der Gegenspieler wohl gewählt hat.
Denn um das Auswählen aus 6 Farben geht es in diesem Spiel. Es wird auf einem 4x4 Quadrat um die 16 Felder gekämpft. Pro Runde kann einer der beiden Spieler eines der Felder mit einem Spielstein seiner Form (Kreis/Ellipse) besetzen.
Abwechselnd ist ein Spieler der Vorgeber, der Gegenspieler ist dann in der Rateposition. Der Vorgeber wählt geheim eine der 6 Farben aus und hält diesen Stein in seiner Geschlossenen Faust auf dem Tisch. Der ratende Spieler darf dann 3 der 6 Farben wählen. Unter den 3 gewählten Farben muss die geheime Farbe des Vorgebers sein. Ist die der Fall darf der ratende Spieler einen seiner Spielsteine in dieser Farbe auf dem zuvor bestimmten Feld des Plans ablegen, sonst darf dies der Vorleger tun, als Belohnung, dass seine vorgegebene Farbe nicht erraten wurde. Anschließend wechseln die Rollen.
Es gewinnt wer nach 16 Runden seine Spielsteine quantitativ und qualitativ am Besten auf den Reihen, Spalten und den beiden Diagonalen platzieren konnte. Es erfolgen also 10 Einzelwertungen. Ziel der Spieler ist es Farben doppelt oder gar noch öfter in einer Reihe, Spalte oder Diagonale unterzubringen, was nicht direkt nebeneinander sein muss aber kann. Hier quadrieren (4/9/16) sich dann die erzielten Punkte. Zudem ist die Farbe “Aschgrau“ besonders zu beachten, die bei der Abrechnung doppelt zählt (2/8/16/32).

Deshalb: **“Am liebsten Aschgrau“**

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Medici

Amigo | 1995

Autor: Reiner Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Versteigerungsspiel / Sammelspiel

Medici
Reichtum, Macht und Ehre
im alten Florenz
Reiner Knizia
Spiel des Jahres
1995
AUFGENOMMEN IN
DIE AUSWAHLLISTE
AMIGO
SPIELE

Medici

Es gibt 6 Waren, die je 6mal im Spiel vorkommen.
Es ist lohnend sich auf Waren zu spezialisieren, da sich der Gewinn dann überproportional steigert.
Pro Runde entscheidet ein Spieler ob 1, 2 oder 3 Waren nach Zufall im Markt zum Angebot ausliegen.
Reihum, beginnend mit dem Spieler links vom Warenaufdecker, gibt jeder Spieler ein Gebot ab, wenn er möchte. Das letzte Gebot gehört dem Warenaufdecker.
Auf der ums Spielfeld verlaufenden Geldtabelle zieht er seinen Spielstein entsprechend zurück.
Dann kommt ein nächstes Angebot in den Markt, solange bis alle Spieler 5 ersteigerte Karten vor sich liegen haben. Der letzte Spieler erhält die Karten kostenlos.
Für die ersteigerten Karten gibt es Einnahmen und man darf sein entsprechendes Lager füllen. Je nach Füllstand gibt es hierfür am Ende nochmal Kohle.

Am Ende nach 3 Runden, kann man an der äußeren Geldtabelle sehen, wer aus seinen ersteigerten 15 Warenkarten am meisten Erlös rausholen konnte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Thrill

F.X.Schmid | 1996

Autoren: W.Kramer / H.Raggan / J.P.K. Grunau

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Visuelle Einschätzung / Scheiben vom Plan schieben

Der Nervenkitzel für die ganze Familie.
THRILL
FX SCHMID
J. Grunau • W. Kramer • H. Raggan

Thrill

Scheiben schieben ist angesagt. Pro Runde kommt mit Hilfe eines Schiebers, den man bis zu einem festen Anschlagpunkt vorbewegen muss, eine Scheibe mehr auf den Plan, der in der Spielvorbereitung schon gut befüllt wird, so dass sich die Scheiben dem Abgrund nähern, an dem sie vom leicht erhöhten Spielfeld herunterfallen. Auf dem Spielfeld befinden sich Scheiben in 3 Größen. Wer an der Reihe ist, muss eine der Scheiben, noch auf dem Tisch vor dem Schieber platzieren. Jeder Spieler hat 10 Chips. Pro Runde bieten die Spieler geheim mit den Chips, wer die Rolle des Schiebers übernehmen muss, nämlich derjenige mit dem niedrigsten Gebot. Alle gebotenen Chips kommen aus dem Spiel. Bei Gleichstand schiebt wer im Uhrzeigersinn am nächsten zum dem Spieler sitzt, der die Scheibe eingesetzt hat. Fällt nach dem Schieben keine Scheibe, wechselt die Rolle des Scheibenauflegers im Uhrzeigersinn und die nächste Runde beginnt. Fallen Scheiben muss der Schieber Chips berappen, je nach Größe der heruntergefallenen Scheiben 1,2 oder 3 Chips. Wer nicht mehr zahlen kann scheidet aus. Wer als Letzter übrig bleibt gewinnt “Thrill“ das Schiebe-Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Blokus

Sekkoia / Mattel

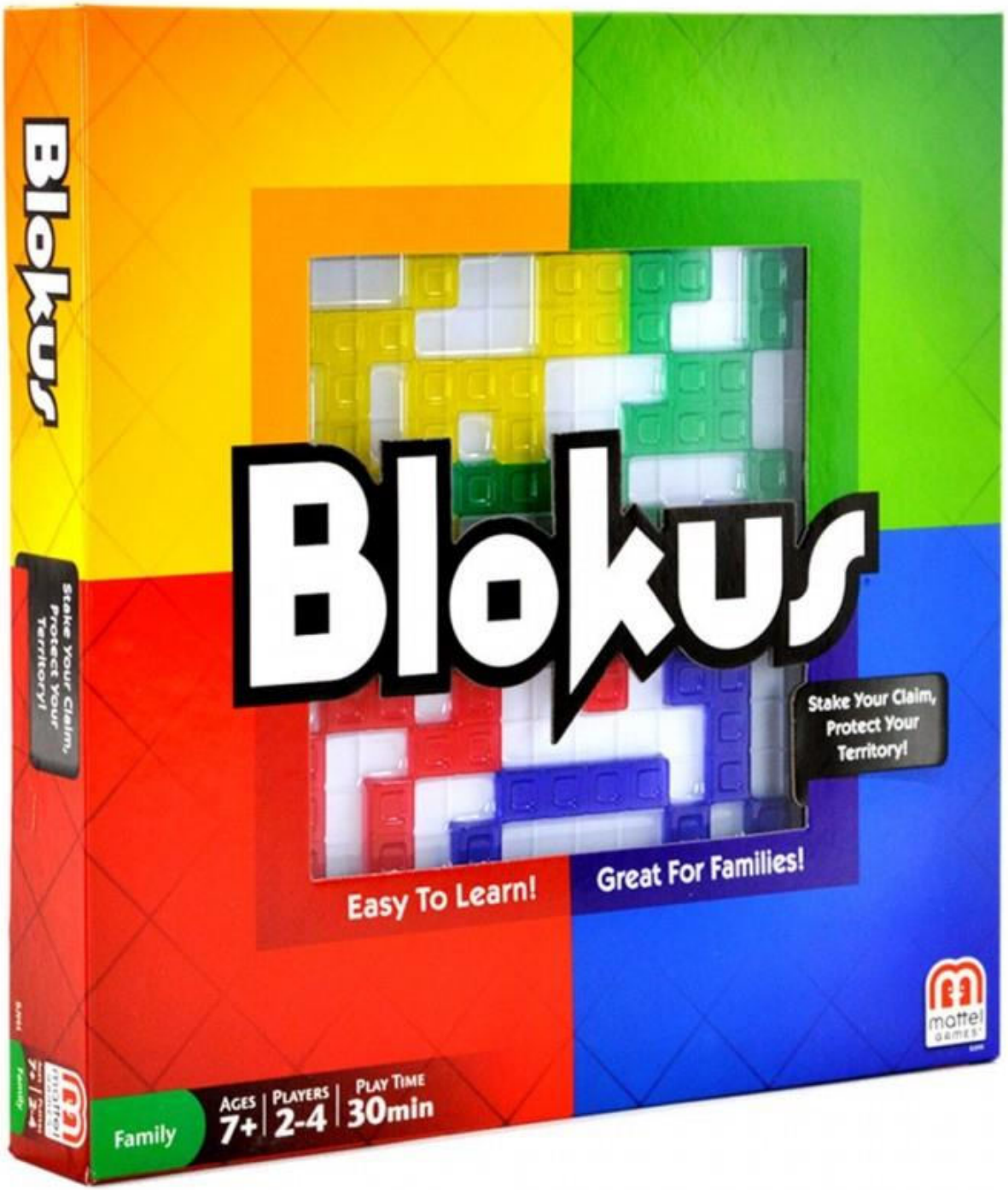
2001

Autor: Bernard Tavitian

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel


Blokus
Blokus
Stake Your Claim, Protect Your Territory!
Stake Your Claim, Protect Your Territory!
Easy To Learn!
Great For Families!
mattel games
Family
Ages 7+
Players 2-4
Play Time 30min

Blokus

Bei diesem Legespiel erhält jeder Spieler 21 Flächenteile in Plastik in seiner Farbe, mit denen er 1,2,3,4 oder 5 Felder des 20x20 Felder umfassenden Spielplans belegen soll.
Jeder Spieler beginnt in einer Ecke.

Legeregeln:
Jeder Spieler darf sein Teil nur an einer Ecke eines eigenen Teils anlegen.
Eigene Teile dürfen sich nicht an den Seiten berühren.
Gegnerische Teile dürfen an der Seite berührt werden.

Kann ein Spieler nach diesen Regeln kein Teil legen, ist das Spiel für ihn beendet.
Jedes Quadrat von nicht gelegten Teilen bringt einen Minuspunkt.

Wer alle Teile legen kann erhält 15 oder, wenn der letzte gelegte Stein der 1er-Stein ist, 20 Pluspunkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kupferkessel Co.

Goldsieber | 2001

Autor: Günter Burkhardt

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Sammelspiel / 2 Personenspiel

GÜNTER BURKHARDT
Kupferkessel Co.
Spiel des Jahres
2002
AUF DER
AUSWAHLLISTE
„SPIEL DES JAHRES“
GOLD
SIEBER
SPIELE

Kupferkessel & Co.

Es wird ein Zaubertrank gebraut. Die Spieler sammeln Zutaten, von denen es 14 verschiedene gibt, jeweils 4 Stück mit den Werten 1 bis 4 und manchmal eine Sonderfunktion (Karte vom gegner wegnehmen; nochmal Ziehen). Die Karten zeigen eine der beiden Spielerfarben. Die Karten werden als 6x6-Feld ausgelegt.
Jeder Spieler erhält eine Zutatenkarte, die er offen vor sich ablegt.
Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Die er außerhalb der Kartenauslage neben einer Karte platziert.
Wer an der Reihe ist zieht seine Figur außerhalb der Kartenauslage im Uhrzeigersinn herum, und zwar um so viele Felder wie die oberste Karte in seinem Zutatenstapel vorgibt. Aus der Reihe, neben der seine Spielfigur landet, wählt er eine von den 6 Karten aus und legt sie auf seinen Zutatenstapel. Die Leerstelle wird umgehend vom Nachzugsstapel aufgefüllt. Wenn dieser aufgebraucht ist, wird solange weitergespielt, bis eine Reihe vollkommen leergespielt ist.
Dann sortieren die Spieler ihre gesammelten Zutaten nach Arten. Einzelkarten bringen ihrem wert entsprechend Minuspunkte. 2 einer Art bringt keine Punkte. 3 Gleiche bringen die Summe als Pluspunkte, ist es eine Zutat in der eigenen Farbe verdoppelt sich der Wert. Alle 4 Karten einer Zutat bringen 15 beziehungsweise bei der eigenen Farbe 25 Punkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Transamerica

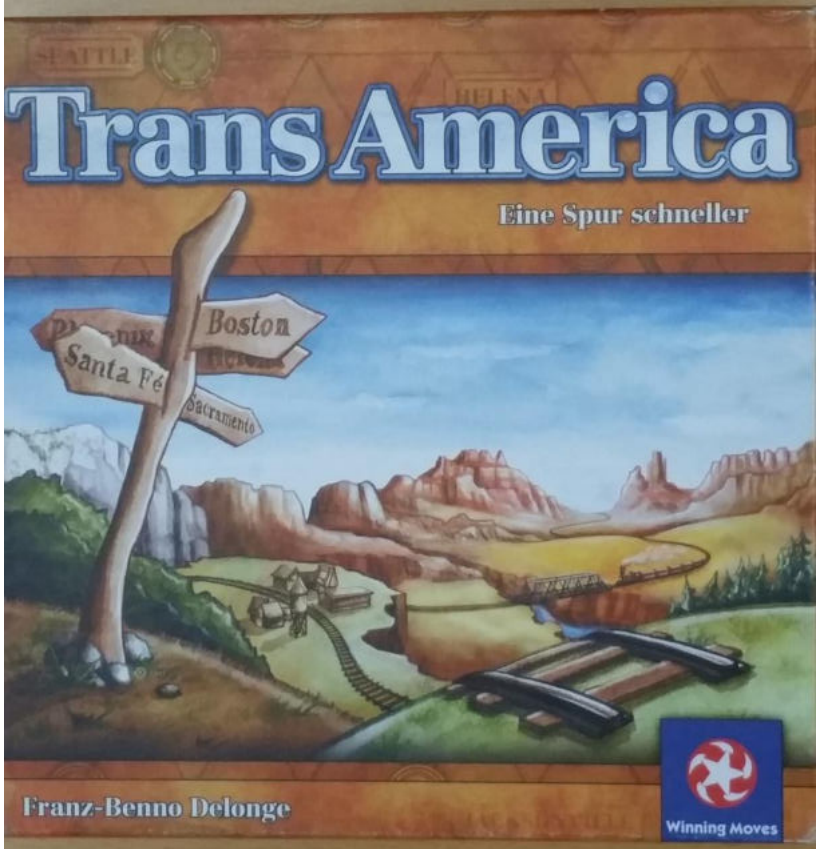
Winning Moves | 2002

Autor: Franz Benno Delonge

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Schienen auslegen / 5 Städte verbinden


SEATTLE
HELENA
Trans America
Eine Spur schneller
Boston
Santa Fé
Sacramento
Franz-Benno Delonge
Winning Moves

Transamerica

Spieler erhält durch Karten 5 Orte in Amerika genannt. Dabei ist Amerika in 5 Regionen unterteilt. Jeder Spieler erhält aus jeder Region eine Zielstadt.

Aufgabe: Schließen sie diese 5 Orte an ein sich langsam entwickelndes Schienennetz an.

Jeder Spieler wählt sich eine Startstadt und dann geht es los.

Jeder Spieler darf pro Spielzug 1 oder 2 Schienenstränge verlegen, dabei versucht er sich clever an andere Schienenstränge anzudocken, um möglichst schienensparend und rasch seine 5 Orte ans Netz angeschlossen zu bekommen.
In der Ebene kann man pro Zug 2 Schienen verbauen. Überqueren von Flüssen und Gebirgen kostet 2 Schienen für 1 Feld.

Das wars auch schon. Nett, schnell, familientauglich.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Conhex

Gerhards Holzspiele | 2002

Autor: Michail Antonow

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

gegenüberliegende Seiten verbinden / (2 P.)

Für taktische
Meisterleistungen.
CONHEX
Strategische Herausforderung für zwei, die dem Zufall keine Chance geben. Nur überlegene Strategie und klügere Taktik führen zum Erfolg.
Ton in Ton gestaltetes Spiel. Spielbrett 30 x 30 x 2 cm, aus massivem Buchenholz. Spielplättchen aus Räucherreiche und Ahorn. Kugeln aus Halbedelstein oder Holz.
Für 2 Personen ab 10 Jahren
Spieldauer 15 – 30 Minuten
Gerhards
Spiel und Design
CONHEX
Autor:
Michail Antonow

Conhex

Conhex (Gerhards / 2002)
Hier gilt es zunächst Felder zu erobern, die am Ende eine Gesamtfläche bilden, die gegenüberliegende Seiten verbindet. Die Flächen haben 3 oder 6 Einsetzpunkte, wobei ein Einsetzpunkt in der Regel für die Eroberung von 2 Flächen genutzt werden kann. In die Einsetzpunkte werden abwechselnd Kugeln der eigenen Farbe gesetzt. Ein Feld erobert, wer zuerst 2 oder 3 Punkte eines Feldes in Besitz nehmen kann. Mir bereitet „Conhex“ mehr Vergnügen als „Twixt“.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Einfach Genial

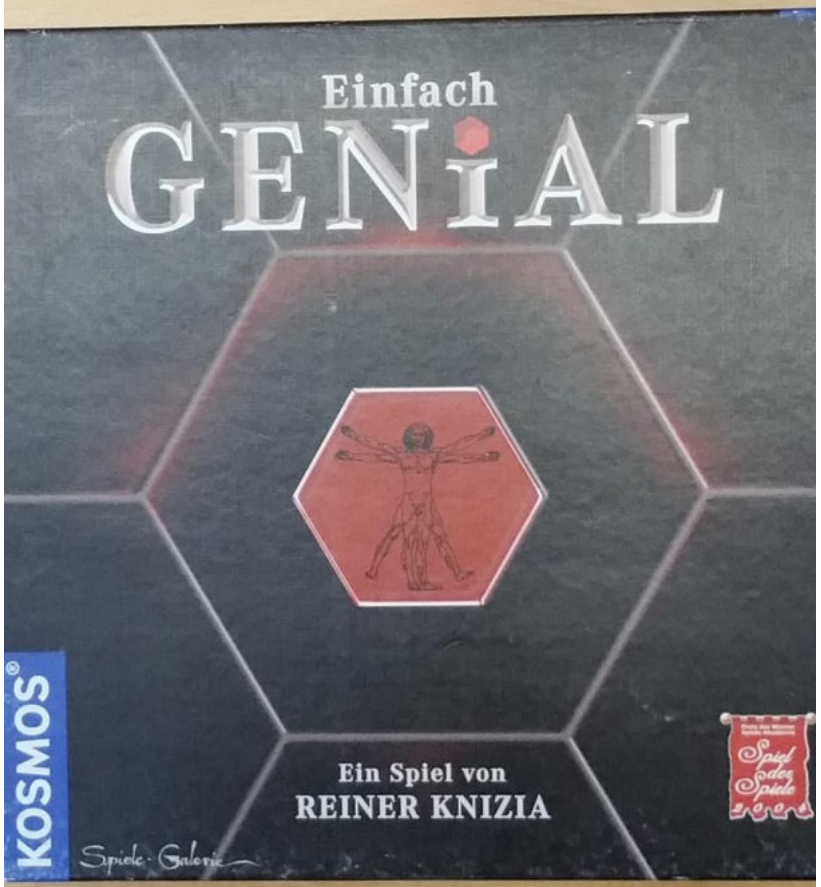
Kosmos | 2004

Autor: Rainer Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel / Lange Reihen in einer Farbe bilden


Einfach
GENiAL
KOSMOS
Ein Spiel von
REINER KNIZIA
Spiele-Galerie

Einfach Genial

EINFACH GENIAL (Kosmos / 2 - 4 Spieler / ab 10 Jahren / 30 - 45 Minuten / 30 Euro)

ist endlich mal wieder ein Beweis dafür, dass es auch ohne Thema geht, eben einfach abstrakt.
Die Spielsteine aus Plastik bestehen aus zwei aneinander geschweißten Sechsecken. Jedes Sechseck ist mit einer Farbe versehen. Dabei gibt es Plättchen mit 2 Farben, aber auch Plättchen auf denen beide Sechsecke die gleiche Farbe tragen. 6 Farben sind im Spiel und 6 Spielsteine erhält jeder Spieler, die er aus einem Beutel mit allen Steinen zieht.
Die 6 Plättchen kommen auf ein Ablagebänkchen, so dass die Gegenspieler, nicht wissen über welche Steine ich verfüge. Wenn man an die Reihe kommt, muß man ein Plättchen auf dem Spielplan ablegen. Dies sollte man tunlichst so tun, das die von mir gespielten Farben möglichst oft an gleichfarbige Plättchenfelder schon ausliegender Steine anknüpfen, im Prinzip wie beim Domino. Besonders viele Punkte erreiche ich, wenn ich mit meiner Farbe eine schon bestehende längere Reihe dieser Farbe verlängere. Ist mein Stein der fünfte in der Linie, erhalte ich für diese Farbe 5 Punkte angeschrieben.
Und jetzt kommt der Wertungsdreh der Siegbedingung. Es gewinnt, wer am Ende mit der Farbe, in der er die wenigsten Punkte gemacht hat, mehr Punkte gemacht hat, als die anderen Spieler mit ihrer schlechtesten Farbe.
Mit anderen Worten; ich muß also darauf achten in allen 6 Farben zu punkten.

Fazit: Schnell erklärt, angemessener Grübelfaktor, durch die Siegbedingung Spannung bis zum Ende, halt einfach genial. Insgesamt meine vorrangige diesjährige Kaufempfehlung. Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Bauhaus

Rambol | 2006

Autor: Niek Neuwahl

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Logisches Figureneinsetzspiel

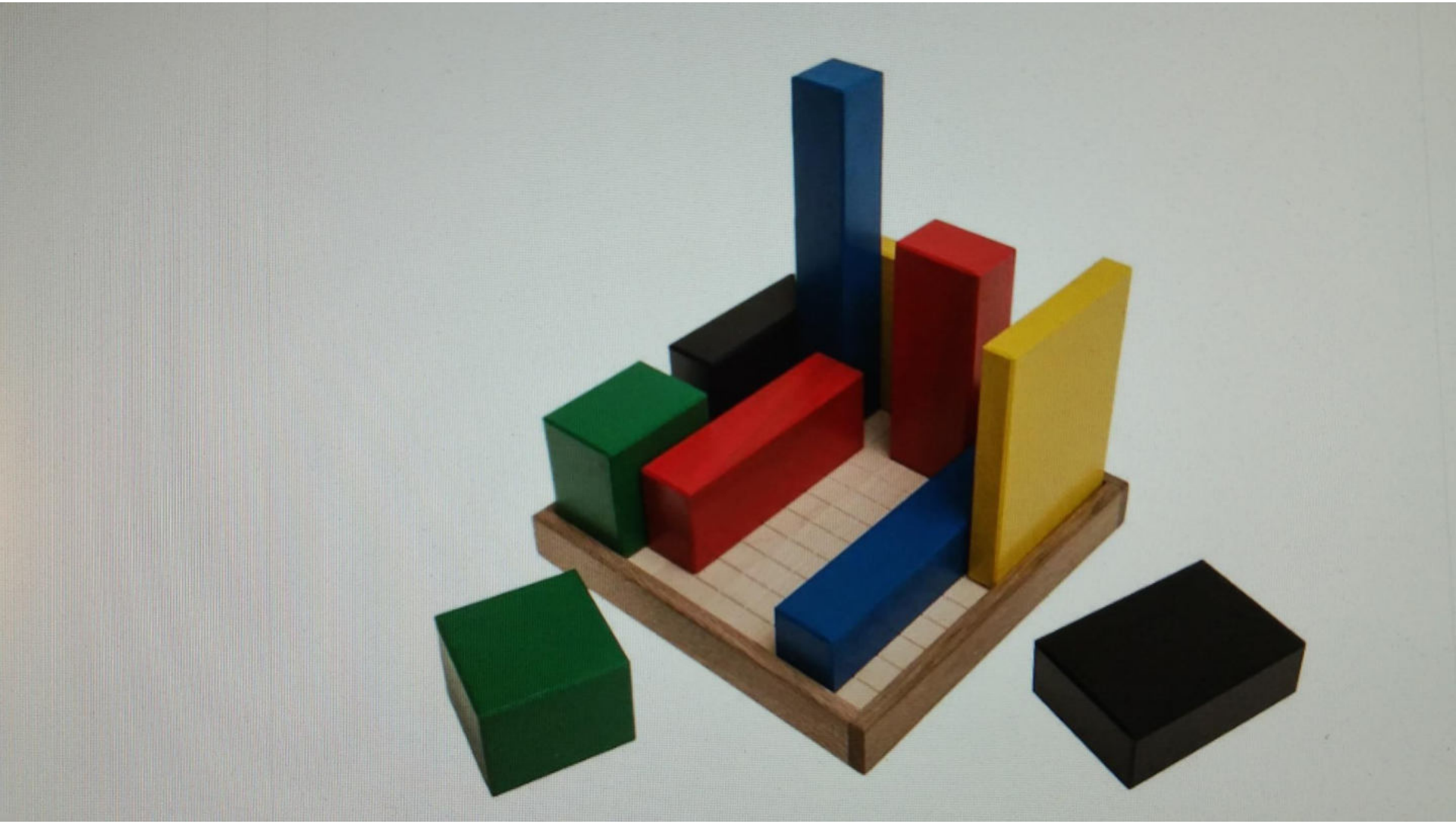


Foto von der Homepage der Firma Rambol

Bauhaus

Bauhaus (Rambol / 2 Spieler / ab 8 Jahren / 5 Minuten / 50 Euro)
ist nicht nur ein gutes, sondern ein sehr gutes Spiel. Der Autor Nik Neuwahl ist zwar bekannt für seine abstrakten Zweipersonen-Spiele, aber mit „Bauhaus“ hat er sich meiner Meinung nach sein eigenes Denkmal gesetzt. Da ich ein Anhänger einfacher Ideen bin, finde ich „Bauhaus“ schlichtweg genial.
Jeder Spieler hat aus Holz 5 Körper gleichen Volumens aber mit unterschiedlichen Kantenlängen (1x6x8 / 2x2x12 / 2x3x8 / 2x4x6 / 3x4x4), wobei gleiche Körper die gleiche Farbe haben.
Die Körper werden abwechselnd auf ein 12x12 großes Spielfeld abgelegt. Wer an der Reihe ist, und keinen seiner Körper mehr regelgerecht setzen kann, hat verloren. So einfach und doch eine große grüblerische Herausforderung.
Für das Setzen gelten folgenden Regeln:
- Steine dürfen nicht gestapelt werden
- gleichfarbige Steine dürfen sich nur an den Ecken berühren nicht flächig an den Kanten
- gleichhohe Steine dürfen sich nur an den Ecken berühren nicht flächig an den Kanten
- wer den zweiten Stein einer Farbe auf das Feld setzt darf ihn nicht in der gleichen Lage setzen.

Material und Spielidee sowie Spielwert rechtfertigen den Preis. Nicht umsonst ist das Spiel aktuell ausverkauft.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Sudoku – Duell der Meister

Kosmos

2006

Autor: Rainer Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Mehrheiten bilden in Reihen und Feldern (2 P.)

SuDoku
Duell der Meister
数独
SPIELE FÜR 2
KOSMOS
Ein Spiel von Reiner Knizia

Sudoku – Duell der Meister

Sudoku – Duell der Meister (Kosmos / 2006)
Auf dem quadratischen Spielplan mit den 9 Quadraten, wird in jedes Quadrat nach Zufall ein gelbes Zahlenkärtchen gelegt (Zahlen 1 bis 9). Jeder Spieler verfügt über 36 Zahlenkärtchen in einer Farbe (rot oder blau), die er geheim gemischt verdeckt vor sich liegen hat. Pro Runde deckt ein Spieler ein Kärtchen auf und platziert es, unter Berücksichtigung der Sudoku-Regel, dass keine Zahl in einer Reihe, Spalte oder einem Quadrat doppelt vorkommen darf.
Ist eine Reihe, Spalte oder Quadrat vollzählig gewinnt, wer mehr Kärtchen beigetragen hat. Bei Gleichstand gewinnt wer das Plättchen mit dem höchsten Wert, in der Regel eine 9, gelegt hat. Wer zuerst 12 Wertungen gewonnen hat ist Sieger.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Qwirkle

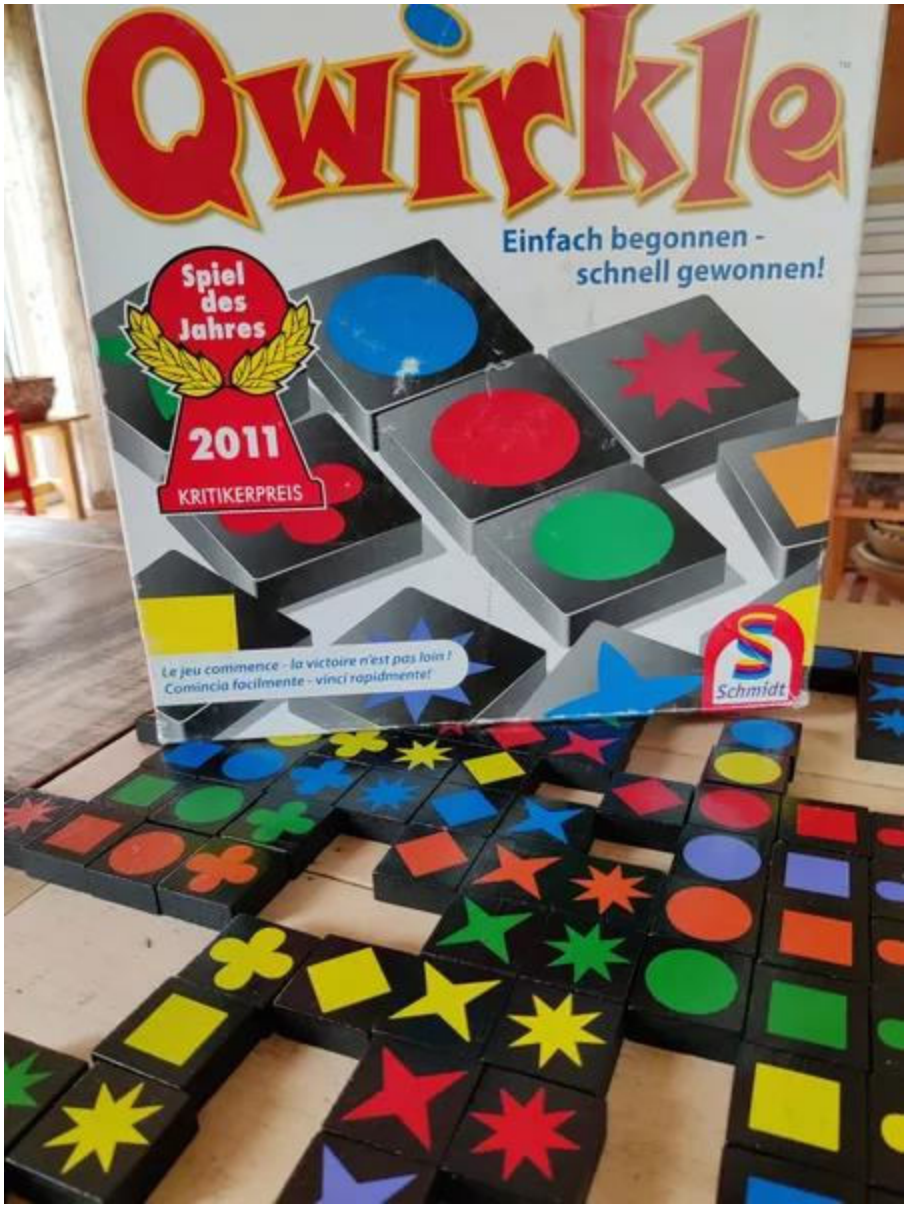
Schmidt Spiele | 2010

Autor: Susan McKinley Ross

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel


Qwirkle
Einfach begonnen -
schnell gewonnen!
Spiel des Jahres
2011
KRITIKERPREIS
Le jeu commence - la victoire n'est pas loin !
Comincia facilmente - vinci rapidmente!
Schmidt

Qwirkle

108 Spielsteine und einen Beutel; mehr braucht es nicht für ein “Spiel des Jahres“ Na ja fast, denn man braucht noch einen Zettel und einen Stift.

Die Steine zeigen 6 Symbole in 6 Farben. Diese 36 verschiedenen Steine kommen im Spiel je 3mal vor, und in den Beutel.
Jeder Spieler erhält 6 Steine, die er geheim für die anderen vor sich aufstellt.
Wer an der Reihe ist kann passende Steine anlegen. Passend ist ein Stein, wenn er eine Reihe oder Spalte regelgerecht (direkt anliegend) verlängert; bis zur maximalen Länge von 6 Steinen.
Die Steine müssen entweder die gleiche Farbe haben, allerdings darf kein Symbol doppelt vorkommen. Umgekehrt gilt für die Reihe oder Spalte mit gleichem Symbolen, dass keine Farbe doppelt vorkommen darf.
Gewertet wird die Länge der Reihe, die ich durch mein Legen erzielt habe.
Konnte man einen Stein so legen, dass er gleichzeitig eine Reihe und eine Spalte ergänzt erhält man 2 Wertungen gutgeschrieben.
Sonderfall: Kann man den 6.Stein einer Reihe legen, gibt es statt 6 Punkte 12 Punkte. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler seinen letzten Stein gelegt hat.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Rondo

Schmidt Spiele

2012

Autor: Reiner Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Legespiel

Reiner Knizia
RonDo
Schmidt

Rondo

„Gebrauchsspiel des Jahres“ ist für mich

„Rondo“ (Schmidt Spiele / 2-4 Spieler / ab 8 Jahren / 30 Minuten / 30 Euro)
„Rondo“ ist ein Ablegespiel. Aus einem Beutel ziehen die Spieler Spielsteine in 5 Farben, die sie versuchen auf farbgleichen Feldern auf dem Plan abzulegen. Die Felder sind direkt nebeneiander liegend verbunden und mit Werten von 1-5 versehen. Die Spielsteine werden auf einem Ablagebänkchen geparkt, wo sie für die anderen Spieler nicht einzusehen sind. Maximal können 5 Steine auf dem Bänkchen liegen.
Der Spieler am Zug ist hat 2 Möglichkeiten: Passende Steine legen und einen neuen Stein nehmen, oder keinen Stein ablegen und 2 Steine aus dem Beutel ziehen. Vom Startfeld in der Mitte kann in 4 Richtungen ausgelegt werden. Ablegte Steine müssen sich nahtlos an ein Feld anschließen, das mit einen Stein belegt ist. Beispiel: Die nächsten 3 Felder sind Grün 2 / Rot 1 / Lila 5. Wenn ich die 3 passenden Farben auf der Bank habe, kann ich sie legen und kassiere 8 Punkte, die ich auf der äußeren Zählbahn („Kramer-Leiste“) vorrücke. Wenn ich über mehrere Steine einer Farbe verfüge, darf ich diese alle auf ein Feld platzieren. Wenn ich im obigen Beispiel nicht nur einen, sondern zwei lila Steine gehabt hätte, hätte ich 2x5 Punkte dafür erhalten, insgesamt in diesem Zug 13 Punkte. Wichtig: Ich kann einen Stein mit der Rückseite ablegen, um so eine Brücke zu bauen, hin zu einem Feld, das mir Punkte bringt. Im obigen Beispiel fehlt mir ein roter Stein auf der Hand. Aber ich habe einen gelben Stein. Ich lege den grünen Stein, dann mit der Rückseite den gelben Stein und 2 lila Steine und erziele so 12 Punkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Splendor

Space Cowboys | 2014

Autor: Marc André

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Chips sammeln zum Bilden von Kombinationen

Marc André
Splendor™
2014
KRITIKERPREIS
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES

Splendor

Das **„Gebrauchsspiel des Jahres“** 2014 ist für mich

Splendor (Space Cowboys / 2 bis 4 Spieler / ab 8 Jahre / 20 Minuten / 25 Euro)
Es gewinnt, wer als Erster 15 Punkte erreicht. Punkte gibt es direkt durch den Erwerb von Karten oder den Besitz von vorgegebenen Kartenkombinationen. Es liegen 12 Karten aus, deren Erwerb unterschiedlich schwer ist, das heißt mehr oder weniger passende Chips (Edelsteine) zum Erwerb benötigt werden. Es gibt 5 Chipfarben (Edelsteine), die man jedes Mal wenn man an die Reihe kommt, erwerben kann. Dabei kann der Spieler wählen, ob er 3 Chips in verschiedenen Farben nimmt oder zwei von einer Farbe. Der Erwerb einer Edelsteinkarte setzt den Besitz bestimmter Chips , die es nur in begrenzter Anzahl gibt, voraus. Der Spieler kann, statt neue Chips zu nehmen, sich entscheiden mit Chips aus seinem Besitz, die in den Vorrat zurückkommen, eine Karte zu erwerben. Diese Karte zeigt immer eine Edelsteinfarbe an, die man in Zukunft auch immer zum Erwerb von weiteren Karten einsetzen kann, also weniger Chips ansammeln muss. Taktische Möglichkeiten: Chipfarben horten oder eine, auch von einem Mitspieler begehrte, Karte an sich nehmen, um sie eventuell später zu erfüllen. Dieser Spielzug, statt Chips nehmen oder Karte erwerben, wird mit einem Jokerchip belohnt. Die Chips übrigens sind schöne große Plastikchips, wie man sie vom Poker kennt, angenehmes Handling. Kurz –gut – knackig! Hoher Wiederspielreiz.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Completto

Schmidt Spiele | 2015

Autor: Heinz Meister

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Steine in aufsteigende Reihenfolge bringen

HEINZ MEISTER
Classic Line
COMPLETTO
DIE SPANNEND-KNIFFELIGE
ZAHLENREIHE
62
73
12
13
1:1
98
Mit extra großen
Spielsteinen
aus Holz
With big wooden pieces
Avec de grandes pièces en bois
Con pedine extra grandi in legno
Schmidt

Completto

“Gebrauchsspiel des Jahres“, weil es nach dem Öffnen der Schachtel schnell in Gebrauch genommen werden kann**,** ist für mich dieses Jahr

Completto (Schmidt Spiele / 2 bis 4 Spieler / ab 8 Jahre / 15 Minuten / 20 Euro)

Das Spiel besteht aus 100 Holzsteinen mit den Zahlen von 1 bis 100. Jeder erhält 17 Steine, die er verdeckt vor sich auslegt. Sodann erhält jeder Spieelr 5 Steine, die er sich anschaut und dann offen in diese Rehe an Stellen seiner wahl einbaut. Ziel ist es am Ende von links nach rechts eine aufsteigende Zahlenfolge zu haben und zwar vor den anderen.
Wer an der Reihe ist hat 2 Möglichkeiten. Er nimmt einen verdeckten Stein aus der Tischmitte, deckt diesen auf und platziert ihn, wenn er passt, in seine Reihe ein, und legt den verdeckten Stein, an dessen Stelle er den Aufgenommenen legt, verdeckt in den Steinhaufen in der Tischmitte. Die Reihe eines jeden Spielers besteht also immer aus 22 Steinen.
Wenn man einen Stein nimmt, diesen aber nicht passend einbauen kann, kommt er offen in Die Tischmitte.
Beispiel: In der reihe liegen aufgedeckt nebeneinnader die 42 und 49. Aufgedeckt wird die 45. Dieser Stein kann dann nicht gelegt werden.
Die andere Möglichkeit ist es auf das Nehmen eines Steines zu verzichten und einen verdeckten Stein der eigenen Reihe an einem anderen Platz in der Reihe einzusortieren, im Beispielfall zwischen der 42 und der 49, um in der nächsten Runde die 45 zu nehmen. Eine solche Aktion macht nur Sinn, wenn ersichtlich ist. Dass kein anderer Spieler die 45 legen kann. Dieses Tauschen wird erst gegen Ende des Spiels eine Option, dann aber eine sehr wichtige.
Also im Wesentlichen Nehmen und Einfügen. So einfach kann es sein, spielerisches Vergnügen zu erschaffen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

King Domino

Pegasus | 2017

Autor: Bruno Cathala

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Dominoartiges Legespiel mit Flächenbildung

Bruno Cathala
Kingdomino
8+
15-30
2-4
Familie
Spiel des Jahres
2017
KRITIKERPREIS
Familie
SPIELE messe
GAME POINT
Pegasus Spiele

King Domino

Nichts zu motzen gibt es bei der Wahl des eigentlichen „Spiel des Jahres“.

King Domino (Pegasus / 2 bis 4 Spieler / ab 8 Jahre / 20 bis 30 Minuten / 20 Euro)

Jeder Spieler verfügt über ein Schloss an das er im Laufe des Spiel 12 Plättchen anlegen wird. Einzige Vorgabe: Am Ende darf das Königreich maximal 5x5 Felder groß sein. Auf jedem der Plättchen sind Landschaftstypen abgebildet, meistens zwei verschiedene, manchmal auch 2 gleiche. Beim Anlegen ist das Domino-Prinzip zu beachten, also mindestens eine der Flächen muss nach dem legen an eine gleiche Fläche angelegt werden. Es gibt Wiesen, Felder, Wald, Wasser und Gebirge. Ziel ist es um das Schloss ein möglichst wertvolles Königreich zu errichten. Dies gelingt einem am Besten, wenn man Flächen auslegen kann die Kronen (1 bis 3) zeigen, denn am Ende wird die Größe der Fläche mit der Anzahl der Kronen, die auf diesen Flächen abgebildet sind malgenommen, also Flächengröße 5 mit 3 Kronen gleich 15 Punkte. So weit so gut. Den spielerischen Kniff und damit seine Dynamik erhält das Spiel durch 2 Tatsachen: Die 48 Flächenteile sind mit den Zahlen von 1 bis 48 nummeriert. Je höher die Zahl desto wahrscheinlicher, dass Kronen abgebildet sind. Es werden 4 Plättchen aus einem Beutel gezogen und nach den Zahlen aufgereiht. Daneben kommen die nächsten 4 Plättchen. Der Spieler, der sich das niedrigste Plättchen nimmt, darf in der nächsten Runde als erster bestimmen welche Fläche er wählt und so weiter. Auf diese Art und Weise kommen alle, wenn sie entsprechend ihre Figur setzen in den Genuss in der nächsten Runde das wertvollste Plättchen ziehen zu dürfen. Der Glücksfaktor spielt eine Rolle, denn wenn das wertvollste Plättchen Ländereien zeigt, die ich nicht gut verbauen kann. muss ich mich halt für das Plättchen entscheiden, das in mein Königreich optimal passt, auch wenn ich in dieser Runde ohne Krone bleibe.
Für mich ist dieses Spiel wunderbar geeignet allen von Jung bis Alt großen Spielspaß zu vermitteln, schnell erklärt und begriffen bietet das Planen eine schöne nicht zu grüblerische Herausforderung, da ja nur aus 4 Alternativen gewählt werden kann. Uneingeschränkte Kaufempfehlung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Stratego

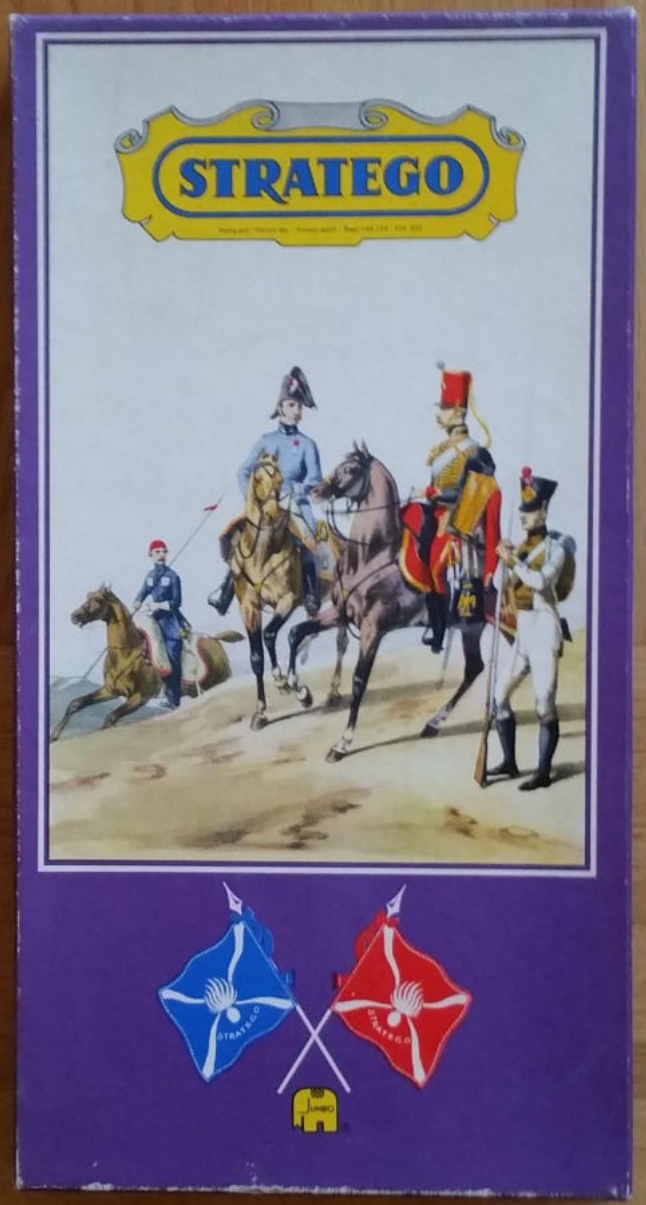
Jumbo | 1947

Autor: J.J. Mogendorff

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Strategisches Denkspiel / 2 Personenspiel


STRATEGO

Stratego

Stratego (Jumbo / 1958)
Hier muss jeder Spieler zunächst auf seiner Spielplanseite geheim seine Armee nach eigenem Gutdünken so platzieren, dass seine Fahne, das gegenseitige Objekt der Begierde, gut bewacht ist. Die Aufstellung will gut überlegt sein, sie entscheidet nicht unerheblich über Sieg oder Niederlage. Im Spiel werden die Figuren ein Schritt waagerecht oder senkrecht bewegt. Kommen 2 Figuren auf einem Feld zusammen werden sie umgedreht und die Ränge verglichen, der niedrigere Rang kommt aus dem Spiel, bei Gleichstand kommen beide raus.
Gutes Spiel, deshalb hält es sich auch schon seit über 50 Jahren auf dem Markt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Acquire

3 M

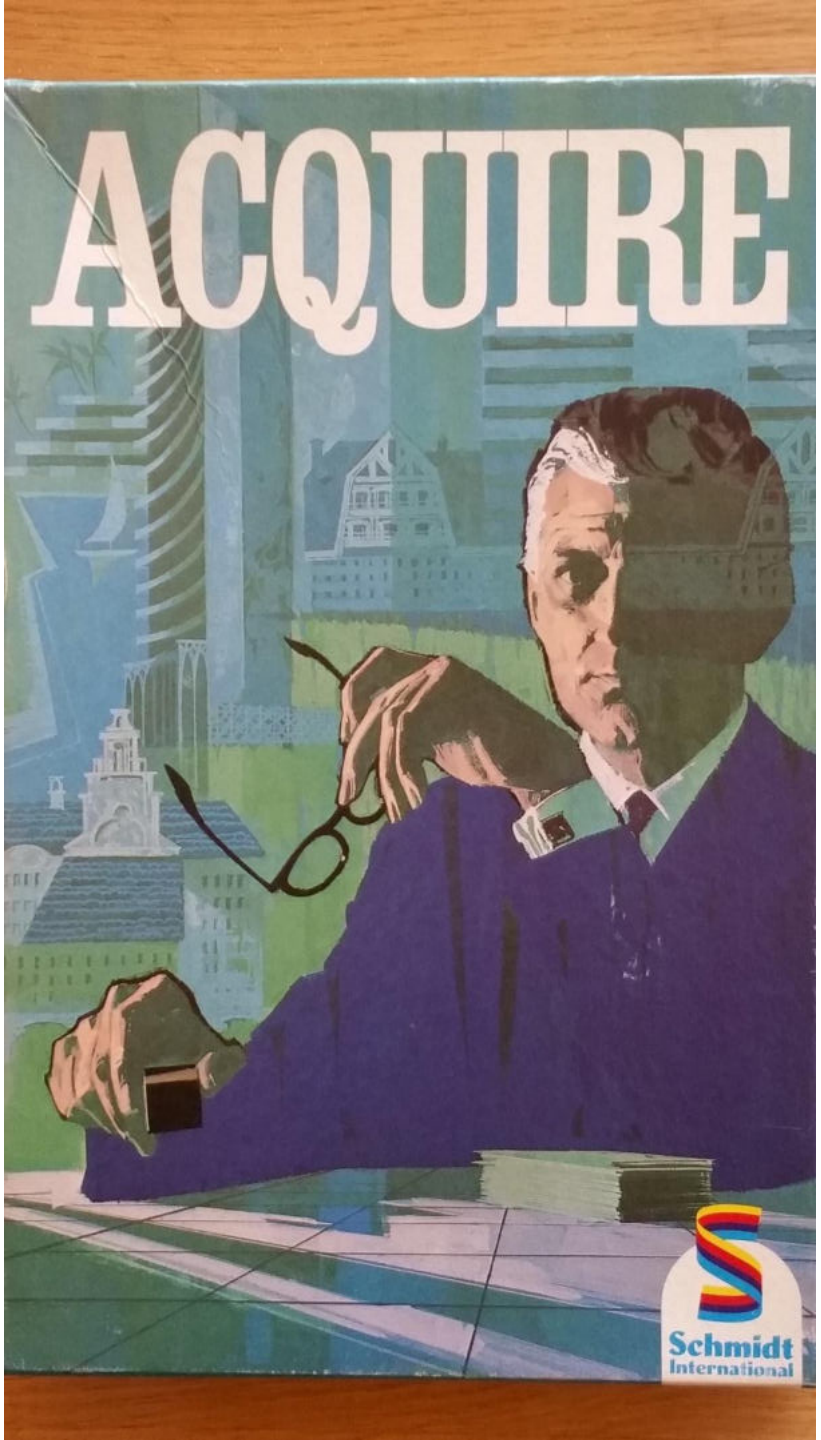
1962

Autor: Sid Sackson

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Wirtschaftsspiel / Mehrheiten bilden


ACQUIRE
Schmidt
International

Acquire

Ein unbedingte Muß, besonders für diejenigen, die Wirtschaftsspiele mögen und sich über das Monopoly-Niveau erhoben haben, da bei “Aquire“ das Glücks-moment gering ist und Planung und Überlegung im Vordergrund stehen.

Im Spiel werden auf einem Spielplan Hotelketten gegründet, die sich, gesteuert von den Spielern erweitern, und wenn sie sich berühren übernimmt die Größere die Kleinere.
Pro Zug kann ein Spieler 3 Aktien einer der gegründeten Hotelketten erwerben.
Bei der Übernahme werden die Mehrheitsaktionäre der übernommenen Hotelkette ausbezahlt.
Also Übernahmekandidaten ausmachen und in deren Aktien investieren.

Durch die Beschränkung beim Aktienkauf bleibt das Spiel im Gleichgewicht der Kräfte.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Ploy

3 M

1970

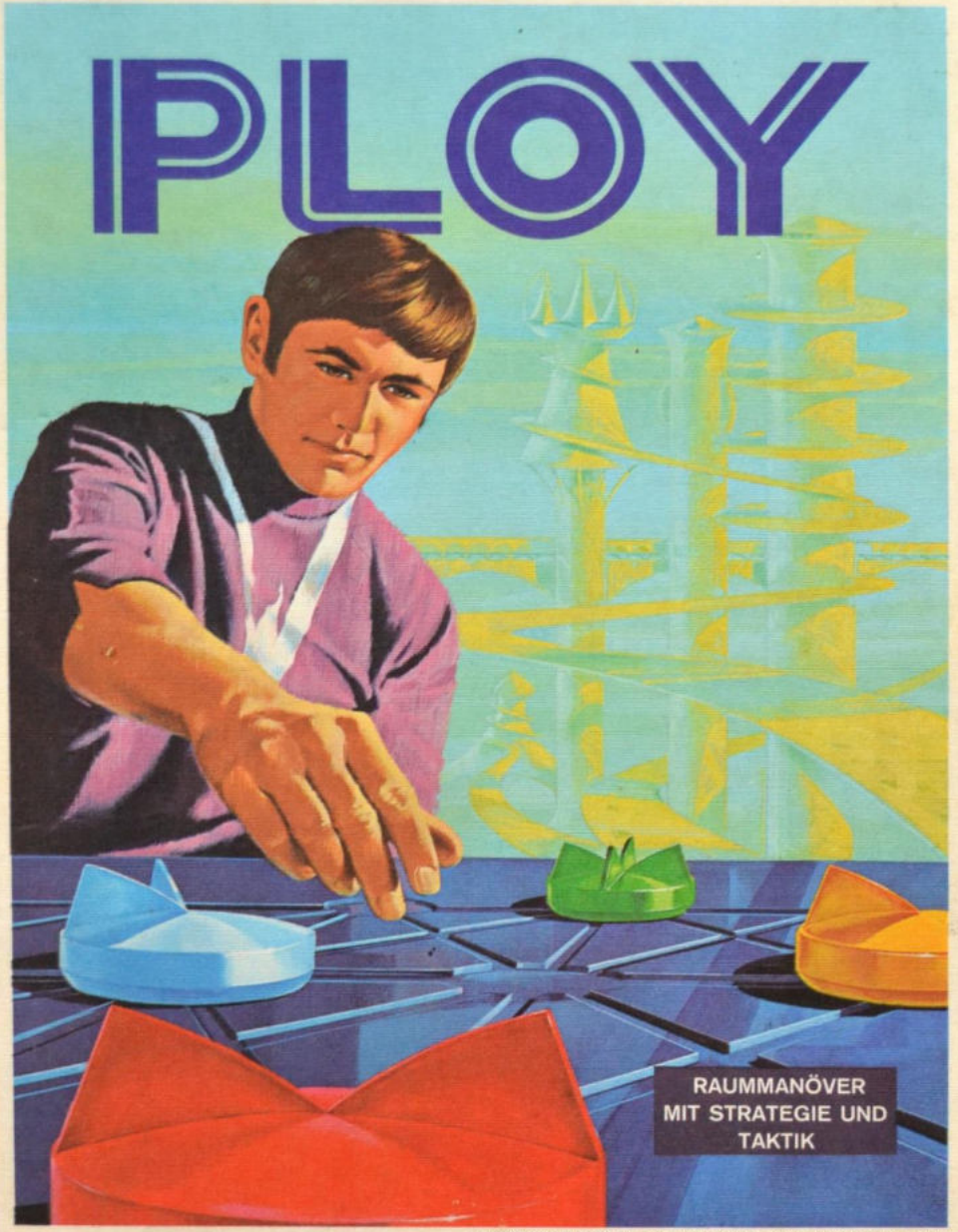
Autor: Frank Thibault

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Abstrakt logisches Denkspiel

PLOY



RAUMMANÖVER
MIT STRATEGIE UND
TAKTIK

COPYRIGHT © 1970 BY 3M COMPANY, ST. PAUL, MINNESOTA 55101

Ploy

Dieses abstrakt logische Denkspiel lässt sich auch zu Dritt und Viert spielen.

ES stehen sich 2 intergalaktische Kampfgeschwader gegenüber; bestückt mit 15 Raumschiffen.
Das sind runde Scheiben, die auf dem Plastikplan in leichten Vertiefungen liegen. Die Schiffe haben 1 bis 3 “Nasen“ die die Richtung anzeigen in die die Schiffe bewegt werden können und wie weit sie bewegt werden können.
Statt ein Schiff zu bewegen, kann ich auch beliebig drehen, um dem Raumschiff eine neue Flugrichtung zu ermöglichen.

Es gewinnt wer den Raumgleiter, den der gegnerische Kommandeur befehligt, zum Absturz bringen kann.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Speed Circuit

3 M

1971

Autoren: Thomas M. Divoll / John B. Reilly

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Rennspiel

SPEED CIRCUIT
A 3M SPORTS GAME
Monza
Watkins Glen
Monaco
2
7

Speed Circuit

Bei diesem Rennspiel verfügt jeder Spieler über eine Tachoscheibe auf der er sein Tempo, das er im kommenden Zug fahren möchte einstellt.
Dabei startet er im 1.Gang und kann dann von Zug zu Zug in einem vorgegebenen Rahmen beschleunigen oder wenn eine Kurve in Sicht kommt abbremsen.

Die Tachoscheiben werden gleichzeitig aufgedeckt.

Wenn ein Fahrer sein Auto zu sehr beansprucht, zu sehr beschleunigt, zu fest bremst, gibt es unnötigen Motor- und Bremsenverschleiß, was auf Dauer zu einem Ausscheiden führen kann.

Sehr lobenswert ist die Tatsache, dass das Spiel ohne Würfel- und Kartenglück auskommt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Anno 4000

Parker | 1972

Autor: Earl Doherty

Ressourcengesteuertes Spiel

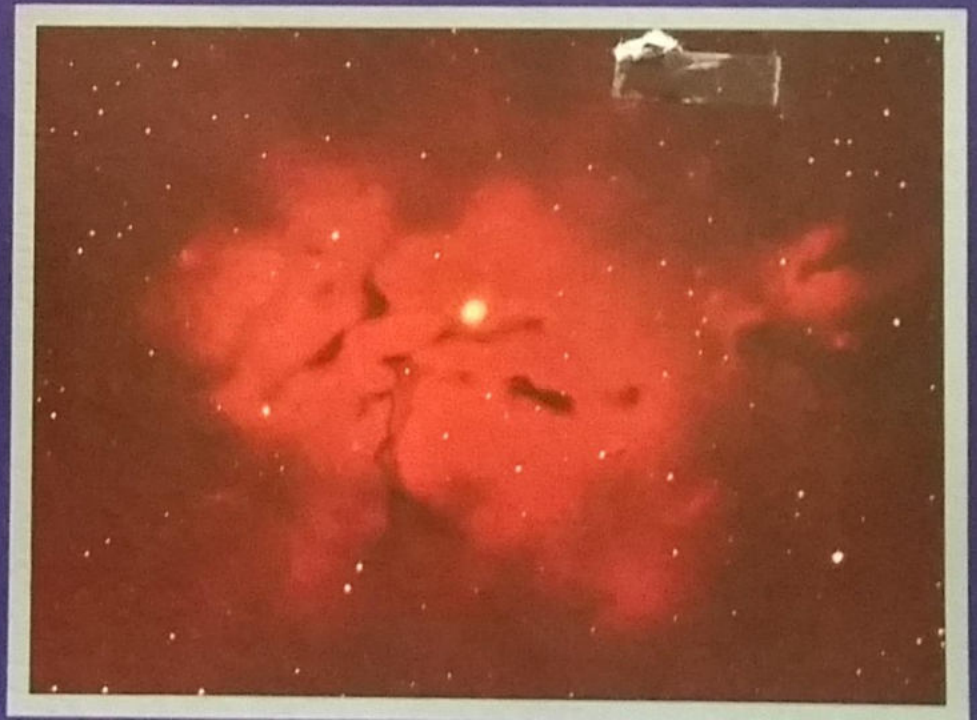
Herausforderungsspiel

Strategisches Denkspiel

ANNO 4000

Ein interstellares Strategiespiel

Einige tausend Jahre sind vergangen.
Durch „Hyper-Space“ sind die entferntesten Fixsterne erreichbar. Zeit und Raum schwinden dahin, Würfelglück und Emotionen sind im Dunkel der Geschichte verschollen.
Nur klare Logik und kühle strategische Planung entscheiden beim Kampf um die Beherrschung von Planetensystemen, die Hunderte von Lichtjahren von unserer alten Erde entfernt sind.



PARKER

Für 2–4 Spieler

Anno 4000

“Risiko“ im Weltraum

Vom Heimatplaneten aus startet der Spieler mit seinen Kampfeinheiten in den Hyperspace-Raum, der aus 24 Galaxien (Sektoren) besteht. Den 3x4 Felderplan muss man sich 3dimensional vorstellen. Oben pro Sektor 2 rote Planeten und in der Ebene darunter 2 gelbe Planeten. Die Planeten sind für den Spieler verschieden interessant. Manche verfügen über Manpower und Bodenschätze, oder wenigstens eins von beiden, andere haben weder das Eine noch das Andere. Jedes Paar auf Planeten unter meiner Kontrolle sorgt für Nachschub bei meinen Kampfeinheiten. Jeder Spieler verfügt über 2 Raumschiffe zum Transport seiner Einheiten. Das Raumschiff markiert seinen Abflugsort (Buchstabe und Planetenfarbe). Pro Zug rückt das Raumschiff einen Hyperspaceraum weiter vor. Die anderen Spieler wissen aber nicht wie weit es fliegen wird und welche Richtung es genommen hat. Wenn ein Spieler sich zur Landung entscheidet, hat er im Sektor 2 Planeten zur Auswahl. Einen beglückt er mit seiner ganzen Kampfkraft. Etwaige unterlegene gegnerische Truppen erhält der Gegner zurück. Wer am Ende übrigbleibt gewinnt.
Auch nach 40 Jahren immer noch ein Kracher.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Agent (Casablanca)

Pelikan (Amigo) | 1973

Autor: Eric Solomon

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Das meiste Geld auf den Sieger-Agenten setzen

AGENT

by Dr. E. Solomon

Pelikan

Agent

Alle Spieler können alle Figuren bewegen und zu von ihnen selbst zu bestimmenden Zeitpunkten geheim Geld auf die Figuren setzen, wobei alle Spieler über die gleiche Geldmenge verfügen, um so Einfluss auf die Figuren auszuüben.
Wer das meiste Geld auf eine Figur gesetzt hat, kann bestimmen, ob ein Zug mit dieser Figur gemacht wird oder nicht.
Zieht man auf das Feld einer anderen Figur, kann diese eliminiert werden, was allerdings Geld kostet.
Es gewinnt, wer auf die Figur, die es schafft, einen Aktenkoffer mit Geheimpapieren ins eigene Zielfeld zu tragen, das meiste Geld gesetzt hat.
Problem beim Einsetzen des Geldes ist die Tatsache, das einmal eingesetztes Geld nicht mehr auf andere Agenten umgeschichtet werden kann.

Bei diesem Spiel ist alles eine Frage des richtigen Zeitpunkts.

Neuauflage als “Casablanca“ bei Amigo in den Neunzigern.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Jag und Schlag

Spear | 1973

Autor: Rudi Hofmann

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Beute machen / 2 Personen / Denkspiel

jag und schlag

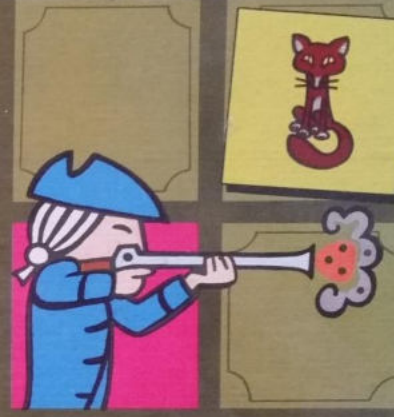
Chasser et battre!
Un amusant jeu sur damier au cours duquel les animaux jouent bien des tours aux coups très astucieux des chasseurs!

Ein heiteres Brettspiel, bei dem die Tiere den klugen Zügen der Jäger manches Schnippchen schlagen!

Caccia e batti!
Un giuoco divertente a tavoliere in cui gli animali giocano spesso un tiro alle mosse avvedute dei cacciatori.

Jaga och fäll!
Ett lustigt bredspel, i vilket djuren spelar jägarna med de kloka dragen många spratt!

Spear-Spiel
No. 22100
ab 8 Jahren



Urheber Rudi Hoffmann

Jag und Schlag

Hier wartet “der Zweikampf im Wald“ auf die Spieler.
Der Wald (Plan) ist 7x7 Felder groß. Auf ihm werden zu Beginn 48 Plättchen ausgelegt. Wer an der Reihe ist deckt ein Plättchen auf oder zieht ein Plättchen.
Der eine Spieler bewegt Fuchs (waagerecht, senkrecht beliebig weit bis maximal zum nächsten Plättchen) und den Bär (1 Feld). Der Gegenspieler führt den Holzfäller (1Feld)) und den Jäger (Zugweite wie der Fuchs).
Enten und Fasane können von beiden Spielern bewegt werden. Bäume sind unbeweglich.
Der Jäger schießt alle Tiere (Fuchs/5 Pkt. – Bär/10 Pkt.)
Der Holzfäller macht was sein Name im aufträgt. Pro Baum 2 Pkt.
Der Bär ist nicht wählerisch und tut sich an Jägern (5 Pkt.) und Holzfällern (5 Pkt.) gütlich.
Der Fuchs frisst Enten (2Pkt.) und Fasane (3 Pkt).

Am Ende guckt man sich die erlegte Strecke (Summe aller Punkte) an.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Abilene

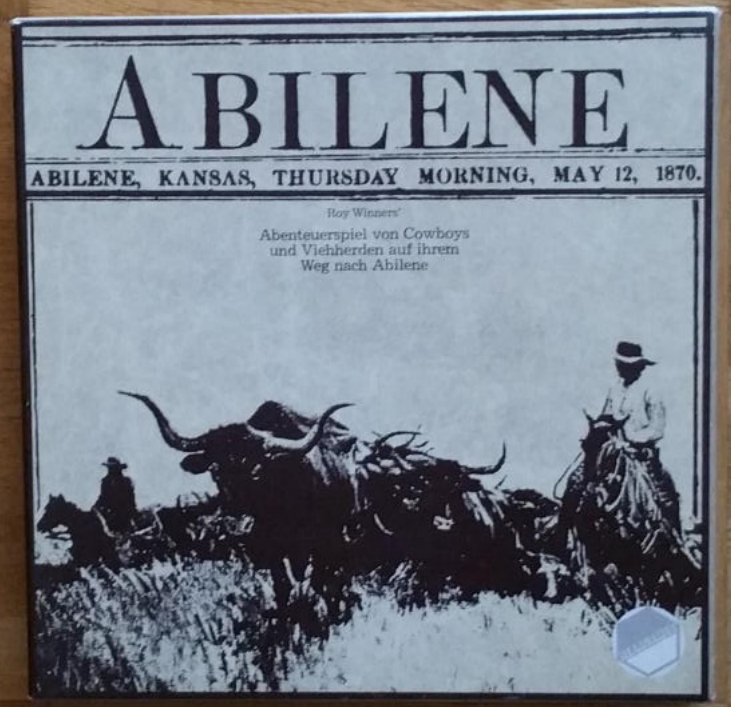
Hexagames | 1983

Autor: Roland Siegers

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Beute machen / 3 Personenspiel


ABILENE
ABILENE, KANSAS, THURSDAY MORNING, MAY 12, 1870.
Roy Winners'
Abenteuerspiel von Cowboys
und Viehherden auf ihrem
Weg nach Abilene

Abilene

Es geht darum so viel eigenes wie gestohlenes Vieh nach Abilene zu treiben und dort zu verkaufen.
Gestohlenes Vieh kann zum doppelten Marktpreis verkauft werden.
Unterwegs auf dem Treck kommen gegnerische Cowboys und versuchen Kühe aus meiner Herde zu klauen.
Wenn man die Diebe stellen kann, kommt es zu einem Duell (mit Würfeln).
Die Tiere können gesund oder verseucht sein, was durch ein Loch im Bauch angezeigt wird und für die anderen Mitspieler geheim ist.
Wer es schafft in Abilene am meisten gesunde und verseuchte Tiere, egal ob eigene oder geklaute, an die Abnehmer los zu werden, gewinnt.

Ein kurzweiliges, spannendes Spiel, bei dem Würfelglück eine Rolle spielt, aber eine gute Merkfähigkeit nicht unerheblich zum Sieg beiträgt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Showbiz

Prestige Games / Hexagames

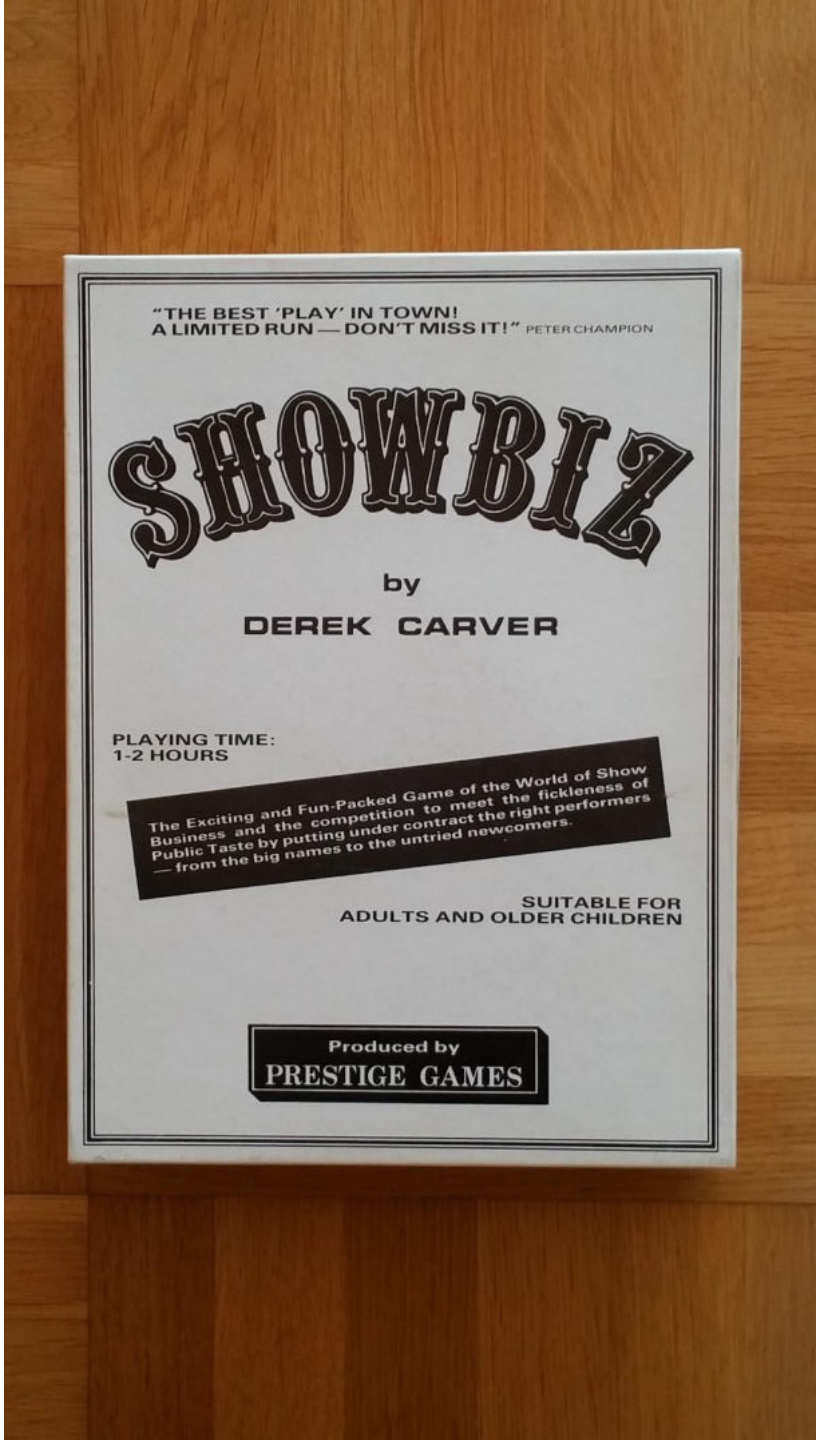
1984 / 1986

Autor: Derek Carver

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Optimierungsspiel/mit Bieten als Komponente


"THE BEST 'PLAY' IN TOWN!
A LIMITED RUN — DON'T MISS IT!" PETER CHAMPION
SHOWBIZ
by
DEREK CARVER
PLAYING TIME:
1-2 HOURS
The Exciting and Fun-Packed Game of the World of Show Business and the competition to meet the fickleness of Public Taste by putting under contract the right performers — from the big names to the untried newcomers.
SUITABLE FOR
ADULTS AND OLDER CHILDREN
Produced by
PRESTIGE GAMES

SHOWBIZZ

Showbiz

Die Spieler versuchen die aktuelle Nachfrage nach Künstlern (6 verschiedene Ausrichtungen) optimal zu bedienen.
Das Spiel geht über 10 bis 12 Saisons.
Für die aktuelle wissen die Spieler genau und mit gewisser Wahrscheinlichkeit auch für die kommende welche 6 Künstler nachgefragt sind. Für die kommende Saison entscheidet dies am Rundenende ein Würfelwurf. Bei der kommenden Saison liegt ein Würfelwert. Jetzt wird mit einem 2.Würfel geworfen. Ist der neue Wert größer werden die 6 Künstler abgeräumt und durch 6 neue Künstler ersetzt.
Aus einem Beutel werden dann für jeden Spieler 6 Künstler gezogen, die alle zusammen auf dem Markt der Möglichkeiten ins Angebot gehen. Im Beutel befinden sich die Künstler unterschiedlich oft (6/9/12/15/18/21).
Reihum darf ein Spieler einen Künstler nehmen, es sei denn ein oder mehrere Spieler erheben Einspruch. Dann kommt es zum geheimen gleichzeitigen Bieten. Hierfür stehen anfangs 15 Geldstücke zur Verfügung.
Der alleinbeanspruchende oder meistbietende Spieler erhält den Künstler, den er auf seinem Tableau platziert.
Dabei muss er sich entscheiden für wie viele Jahre er den Künstler engagiert, maximal sind 5 möglich.
Vorzeitige Vertragsauflösung ist möglich, kostet aber Siegpunkte. Ein Spieler hat nie mehr als 6 Künstler zur Verfügung, um das Angebot zu decken.
Eine Saison endet, wenn alle 6 Künstler im Angebot haben. Je mehr ich die Nachfrage decken kann, desto mehr Punkte.
Für Übereinstimmungen gibt es dann folgende Punkte: 1=1/2=3/3=6/4=11/5=18/6=26
Alle in der Saison gebotenen Geldstücke wurden auf dem Tisch gesammelt und werden jetzt gleichmäßig an alle Spieler verteilt.
Jetzt werden Künstler mit auslaufenden Verträgen entlassen (zurück in den Beutel),
Für die kommende Saison kommen nur si viele Künstler ins Angebot wie die Agenturen noch über frei Plätze verfügen.
Nach der 10. Saison wird gewürfelt. Bei 1 und 2 endet das Spiel. Ansonsten gibt es eine weitere Saison. War dies der Fall erfolgt am Ende ein weiterer Würfelwurf. Bei 1 bis 4 endet das Spiel, oder es kommt zur finalen 12.Runde.
Wer jetzt am meisten Gesamtpunkte hat gewinnt, was nach ungefähr 60-80 Minuten der Fall ist.
Um dies zu tun, kommt es aufs richtige Bieten an und ein gutes Timing bei der Vertragsdauer ist ebenfalls förderlich.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Terra Turium

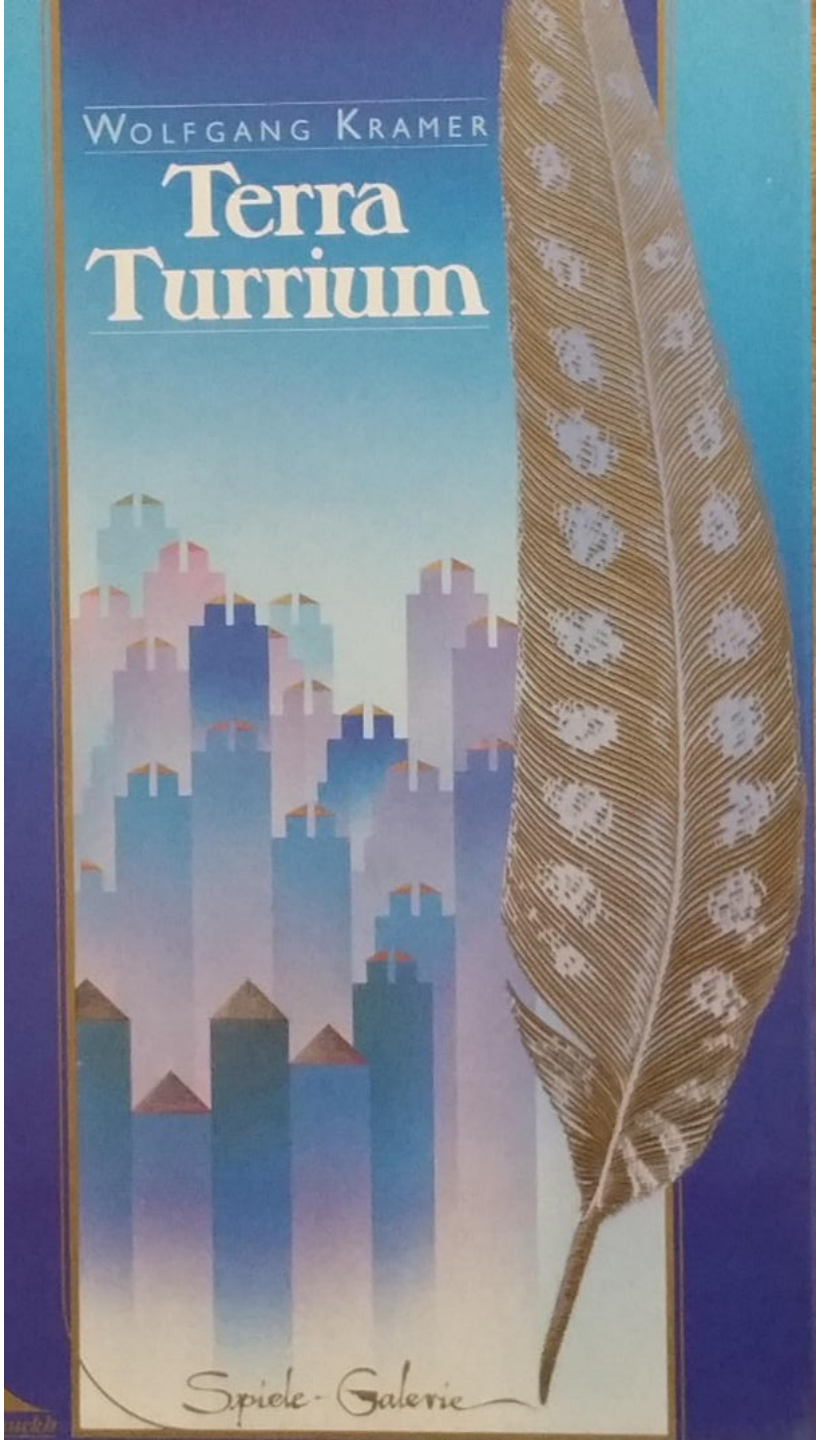
Kosmos | 1990

Autor: Wolfgang Kramer

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Logisches Denkspiel / Bauspiel


WOLFGANG KRAMER
Terra Turrium
Spiele-Galerie

Terra Turium

Das Spielfeld umfasst 100 Felder. Auf jedem Feld steht zu Beginn ein Plastikteil, auf dem mittleren 4x4 Quadrat stehen schon 2 Teile übereinander.
Jeder Spieler führt 6 Spielfiguren, in diesem Fall Stäbe, die sich in die Mitte des Plastikteils stecken lassen. Jeder Spieler verfügt über eine Heimatregion. 5x5 Felder von einer Spielplanecke aus.
Wer an die Reihe kommt, hat 2 Aktionen; Bauen und Bewegen.
Der Spieledarf 3 Plastikteile der Höhe 1 entfernen und woanders einsetzen, wobei er daran interessiert ist, Türme in die Höhe zu entwickeln und diese Türme zu besetzen. Dafür stehen ihm 5 Bewegungspunkte zur Verfügung.
Bewegung auf gleicher Ebene = 1 Punkt pro Feld. Bewegung auf eine nächsthöhere Ebene = 2 Punkte. Schlagen eines Gegners = 1 Punkt.
Besetzte Türme können nicht überlaufen werden.
Ziel ist es , dass die 6 Spielfiguren eines Spielers auf 6 Türmen der Höhe 1-2-3-4-5-6 stehen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Drunter und Drüber

Hans im Glück | 1991

Autor: Klaus Teuber

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Legespiel

Spiel des Jahres
1991
KRITIKERPREIS
Drunter & Drüber
Oder
wie die Schildbürger darangingen,
ihre Stadt neu zu errichten.
Ein Spiel von
Klaus Teuber

Drunter und Drüber

Es handelt sich um ein Legespiel, bei dem über Abstimmungsvorgänge per Karten darüber abgestimmt wird, wer was wann wo baut.
Dies allerdings nicht immer, sondern nur wenn der “Leger“ ein Toilettenhäuschen überbauen will.
Ansonsten darf klaglos alles überbaut werden (Schulen, Witrshäuser, Feuerwehrhäuser USW☺
Jeder Spieler erhält geheim eine Hausart zugelost und versucht nun, diese Häuser vor dem Überbauen zu schützen.
Wem dies am Besten gelingt gewinnt.

Fazit: 30 Minuten flotter Spielspaß für die Familie.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Manager

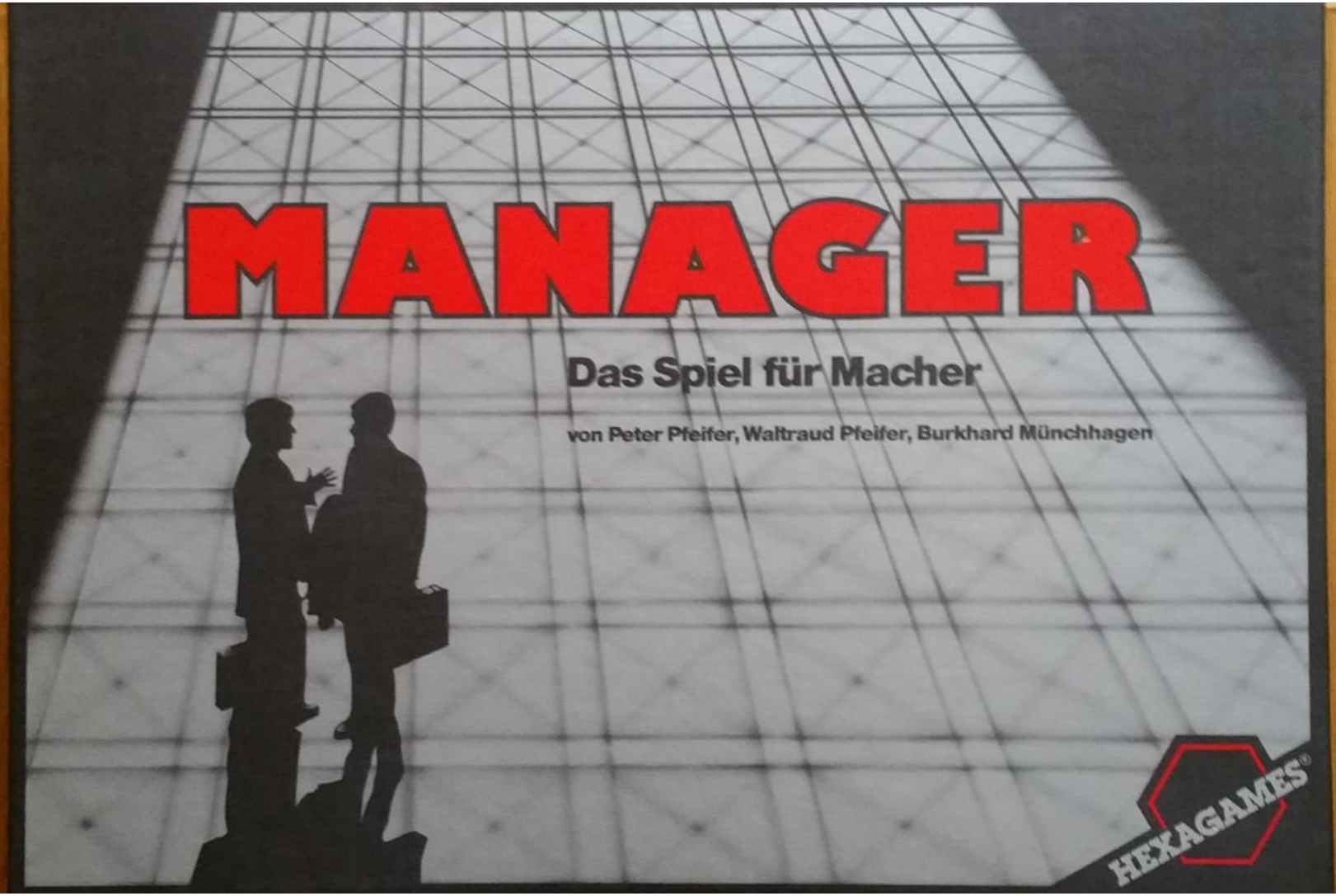
Noris / Hexagames | 1991

Autoren: B. Münchhagen / P. + W. Pfeifer

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Angebote unterbreiten


MANAGER
Das Spiel für Macher
von Peter Pfeifer, Waltraud Pfeifer, Burkhard Münchhagen
HEXAGAMES®

Manager

Alle Spieler versuchen die gleiche Ware zu verkaufen.
Sie legen alle gleichzeitig geheim (Notiz auf Zettel) fest, welchen Preis sie für ihre Ware verlangen. Zu Beginn des Spiels kostet die Herstellung der Ware 5000 Euro. Wenn es keinen Dumpingpreis gibt, werden die Preise bei 5100 Euro und mehr liegen.
Problem dabei ist, dass der von mir verlangte Preis maximal 1000 Euro häöer sein darf als der nächstniedrigere Preis. Ist die Differenz größer können ich und alle anderen Spieler, die noch höhere Preise verlangt haben, ihre Waren nicht absetzen.
Ich darf mit meinem Preis, wenn ich die Aktienkurse in die Höhe treiben will, aber auch nicht der billigste Anbieter sein, denn erst der Zweitbilligste darf auch seinen Aktienkurs anheben. Am meisten in die Höhe treibt seinen Aktienkurs, wer den höchsten Verkaufspreis realisieren konnte.

Über den richtigen An- und Verkauf von Aktien wird das Spiel entschieden. Entscheidend für den Spielspaß ist aber der Preispoker.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Qvo Vadis

Hans im Glück | 1992

Autor: Reiner Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Verhandlungsspiel

QVO · VADIS ?

Reiner Knizia

Qvo Vadis

Ein taktisches Verhandlungsspiel. Es gilt mit seinen Spielfiguren in immer höhere Gremien aufzusteigen. Dies gelingt nur auf zweierlei Weise. Erstens wenn man die Mehrheit im darunterliegenden Gremium hat, oder Zweitens, wenn man sich durch Verhandlungen einen Partner, und damit eine Mehrheit, besorgt.
Der Partner wird sich das Durchzugsrecht so teuer wie Möglich abhandeln lassen.
Für den Aufstieg kassiert man Dukaten, es sei denn ein Cäsar liegt auf dem Dukaten, dann kassiert man nichts.
Da aber gewinnt wer am meisten Dukaten besitzt, wird man zunächst danach trachten, den Cäsaren woanders zu platzieren.
Ach ja, gewinnen kann man allerdings nur dann mit den meisten Dukaten, wenn man wenigstens eine seiner Figuren bis in den Obersten Senat durchbringen konnte; also nicht nur kassieren, sondern auch Vorankommen ist wichtig.

Das Spiel lebt von den Verhandlungen und der Überzeugungskraft, die man den Mitspielern gegenüber an den Tag legen kann.
Interessanter neuer Spielansatz, Spielmechanismus.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tal der Könige

Kosmos | 1992

Autor: Christian Beierer

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Ersteigerungsspiel / Bauspiel

TAL
DER KÖNIGE
CHRISTIAN BIEBER

Tal der Könige

Wer die wertvollsten Pyramiden baut gewinnt.
Pro Runde kommen Angebote (5 Steine; es gibt verschiedene Farben) ins Spiel. Immer ein Angebot mehr als Spieler teilnehmen. Jeder Spieler verfügt über 8 Gebotskarten und platziert diese bei den Angeboten.
Ersteigerte Steine kommen ins Lager.
Dann kommen Aufseher und Arbeiter ins Spiel, die sich zu möglichen Bauplätzen bewegen, wozu eine feste Menge an Bewegungspunkten zur Verfügung steht; pro Grenzüberschreitung ein Punkt.
Wer über mehr Aufseher und Arbeiter verfügt, kann bauen oder beim Gegner Steine klauen.
Ziel sind einfarbige Pyramiden, die am meisten Siegpunkte bringen. Wenigstens eine Schicht sollte einfarbig sei. Voll bunte Pyramide bringen am wenigsten.
Nicht verbaute Steine werden zum Bau der großen Königspyramide eingesetzt.
Ist diese fertig gebaut, endet das Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Scotland Yard

Ravensburger | 1993

Autorengruppe: Werner Schlegel u.a.

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Team gegen Einzelspieler den es zu fangen gilt

Scotland Yard
Spiel des Jahres
1983
KRITIKERPREIS
RIVER—THAMES
Ravensburger

Scotland Yard

Die Spieler bewegen ihre Figuren über den Stadtplan von London.
Zu Beginn wird ein Spieler die Rolle von “Mister X“ übernehmen, der versucht sich nicht von den Polizisten kriegen zu lassen.
Die restlichen Spieler sind Polizisten, die “Mister X“ jagen, wobei sie miteinander kommunizieren dürfen. Die Startpositionen werden durch das Ziehen von einer Karte bestimmt.
Mister X notiert alles geheim auf einer Tafel, auf die er auch seine Ticktes legt, damit sein Weg, falls notwendig nachverfolgt werden kann. Die Polizisten verfügen über eine begrenzte Anzahl von Tickets für Taxi/Bus/ U-Bahn.
In regelmäßigen Abständen muss “Mister X“ auftauchen und sich zeigen.
Er verfügt zweimal über die Möglichkeit Doppelzüge zu machen, wenn die Polizisten ihm zu sehr auf den Pelz rücken.
Wenn die Polizisten es nicht schaffen in einer vorgegebenen Anzahl von Zügen “Mister“ zu fangen, hat dieser das Spiel gewonnen.
Wird er von einem Polizisten gestellt hat er verloren.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ra

Alea / Ravensburger

1999

Autoren: Reiner Knizia

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Bietspiel

Reiner Knizia

RA

Das spannende Spiel um
Götter, Menschen, Monumente

alea

RA

Ein Ersteigerungsspiel der Extraklasse. Das Angebot der Ersteigerung entwickelt sich nach und nach. Es kann Auslagen geben, die mehr reizen, da sie Dinge enthalten, die meine spätere Punktabrechnung positiv befördern, aber manche ausliegenden Karten können auch schädlich sein.
Und es steht häufig die Frage im Raum, greife ich jetzt schon zu, oder warte ich noch ein wenig.

Besonders wenn, was allgemein bekannt ist, ich aktuell derjenige bin, dessen Sonnenstein, von denen man 3 Stück pro Runde offen vor sich ausliegend zur Verfügung hat, den höchsten Wert hat.
Leider kann ich den Zeitpunkt der Versteigerung nicht beliebig hinauszögern, da Mitspieler jederzeit, wenn sie an der Reihe sind, eine Versteigerung beginnen können, in dem sie kein weiteres Plättchen aufnehmen, oder ein aufgedecktes Plättchen den Sonnengott Ra zeigt. Allerdings ist man nicht gezwungen bei einer Versteigerung mitzumachen.
Ziel der Mitspieler bei der Versteigerung ist es einerseits die aktuelle Auslage für den Spieler mit dem höchsten Sonnengott Nicht zu wertvoll werden zu lassen, andererseits den anderen Spielern ihre höchsten Sonnensteine zu entlocken, um selbst in die Position zu kommen der Besitzer des höchsten Sonnensteins zu werden, um dann auf eine gute Auslage zu hoffen.

Aber warte nicht zu lange, denn wenn das 8. Ra-Kärtchen aufgedeckt wird, endet die Runde ohne weitere Versteigerung sofort und es kommt zur Wertung. Nach 3 Runden endet das Spiel.

Sehr gut auch die Idee, dass der Sonnenstein, der gerade die Versteigerung gewonnen hat, in die Spielplanmitte kommt, um dort auf den Sieger der nächsten Versteigerung zu warten. Allerdings steht der erhaltene Sonnenstein dem Spieler erst in der nächsten Runde zur Verfügung.

“Ra“ ist eine gute Mischung aus Überlegung, Zufall und taktischen Elementen, um die Mitspieler zu falschen, verfrühten Aktionen zu bewegen.
Aber treibt das Spielchen nicht zu lange, denn der achte und strafende Sonnengott RA kommt bestimmt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Carcasonne

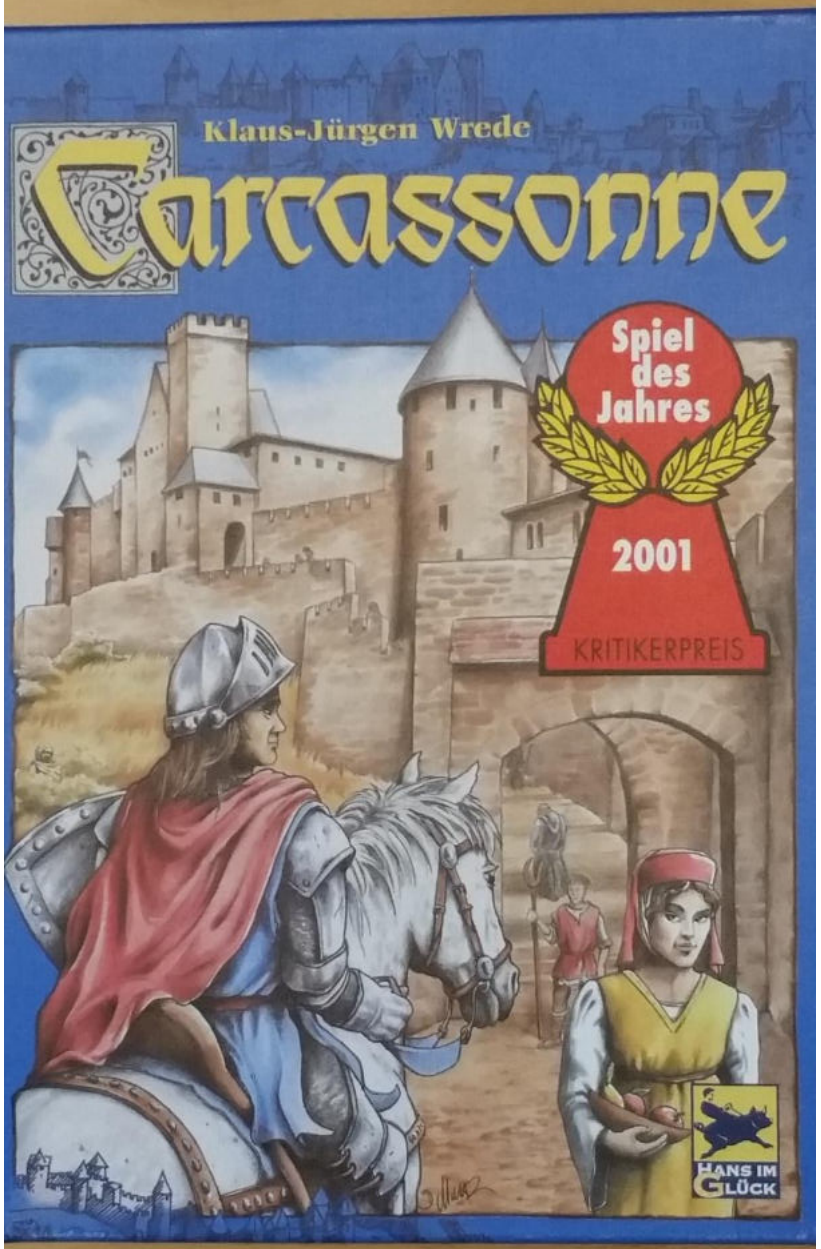
Hans im Glück | 2000

Autor: Dirk Henn

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel


Klaus-Jürgen Wrede
Carcassonne
Spiel des Jahres
2001
KRITIKERPREIS
HANS IM GLÜCK

Die “Jury Spiel des Jahres“ hat 2001 ein Familienspiel zum “Spiel des Jahres“ erhoben. Nachdem die “gehobenen“ Spiele der letzten Jahre nicht die ganz großen Absatzzahlen gebracht haben, könnte es durchaus zielgerichtet sein, mit einem guten Familienspiel wieder breitere Schichten für ein Spiel zu begeistern.
Ein Spiel, das zudem auch bei den Hardcore-Spielern Furore machte,
denn auch die Publikumswahl zum “Deutschen Spielepreis“ gewann:

Carcasonne

“Carcasonne“ ist ein schönes Legespiel, bei dem durch das Auslegen von Kärtchen eine Landschaft mit Straßen, Wiesen und Städten entsteht. Diese Landschaft gilt es mit eigenen Leuten, von denen eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht, zu besiedeln.

Zu Beginn liegt nur ein Kärtchen auf dem Tisch, an das es anzulegen gilt. Eigene Leute kann man nur auf ein Kärtchen platzieren, Dass man gerade angelegt hat. Auf den Kärtchen ist immer ein Weg und etwas Wiese abgebildet, manchmal auch Teile einer Stadt und man kann, muss es aber nicht, eine seiner Spielfiguren auf die Wiese, die Straße oder die Stadt stellen.

Ziel ist es, über eine Mehrheit in einer Stadt oder auf einer Wiese zu verfügen, oder die Kontrolle über eine möglichst lange Straße zu haben.

Je nachdem, wie sich die Situation durch die angelegten Kärtchen darstellt, gilt es aktuell, wenn man an der Reihe ist, die richtige Entscheidung zu treffen, wo lege ich mein Kärtchen an und positioniere ich hier eine meiner Spielfiguren.

Aus diesen Abwägungen zieht das Spiel seinen Reiz, dem auch ein gewisser Glücksfaktor beim Aufdecken der Kärtchen, keinen Abbruch tut.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Morgenland

Hans im Glück | 2000

Autor: Richard Breese

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Gleichzeitigkeitsspiel / Angebote unterbreiten

Richard Breese
Morgenland
Abenteuer
unter dem
Halbmond
HANS IM
GLÜCK

Morgenland

Morgenland

Die Spieler haben 8 Chips mit den werten 1-9, die 3 fehlt. Pro Runde legt jeder Spieler immer verdeckt einen Chip zu einem der möglichen Orte auf dem Spielplan. Nach 8 Runden werden die Chips aufgedeckt und wer vor Ort über die höchste Summe verfügt, bekommt die mit diesem Ort verbundene Belohnung.
In den Höhlen geht es um den Erwerb von Schmuck. In der Stadt erlangt man Vorteile, zum Beispiel Zauberkarten. Und dann ist da ja noch das eigentliche Ziel, der Palast mit seinen dort lagernden Artefakten. Diese gilt es zu bekommen. Wer am Ende über die meisten verfügt gewinnt.
Um in den Palast zu kommen, muss man erst an den Wächtern vorbei, was Chips und Schmuck kosten kann. Um dann ein Artefakt zu bekommen, muss man noch über genau so viele Schmuckstücke von der Sorte verfügen, wie die Zahl auf dem Chip angibt, den ich hier im Palast abgelegt habe. Ich komme allerdings nur zum Zuge, wenn mein Chipwert höher ist als die der Gegner. Gewonnene Artefakte bringen einem in den weiteren Spielrunden Vorteile, man kommt zum Beispiel leichter an den Wächtern vorbei.

Ich schätze dien Spielmechanismus des Zockens und Bluffens beim geheimen Auslegen der Karten sehr.
Die Mechanismen greifen gut ineinander, aber auch der Moment des „die anderen ärgern“ , des Überraschenden, kommt über die Zauberkarten nicht zu kurz.

Fazit: Fordernd, aber nicht zu komplex.
Einziger Nachteil: Die Spielregel lsst an Klarheit zu wünschen übrig.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Evo

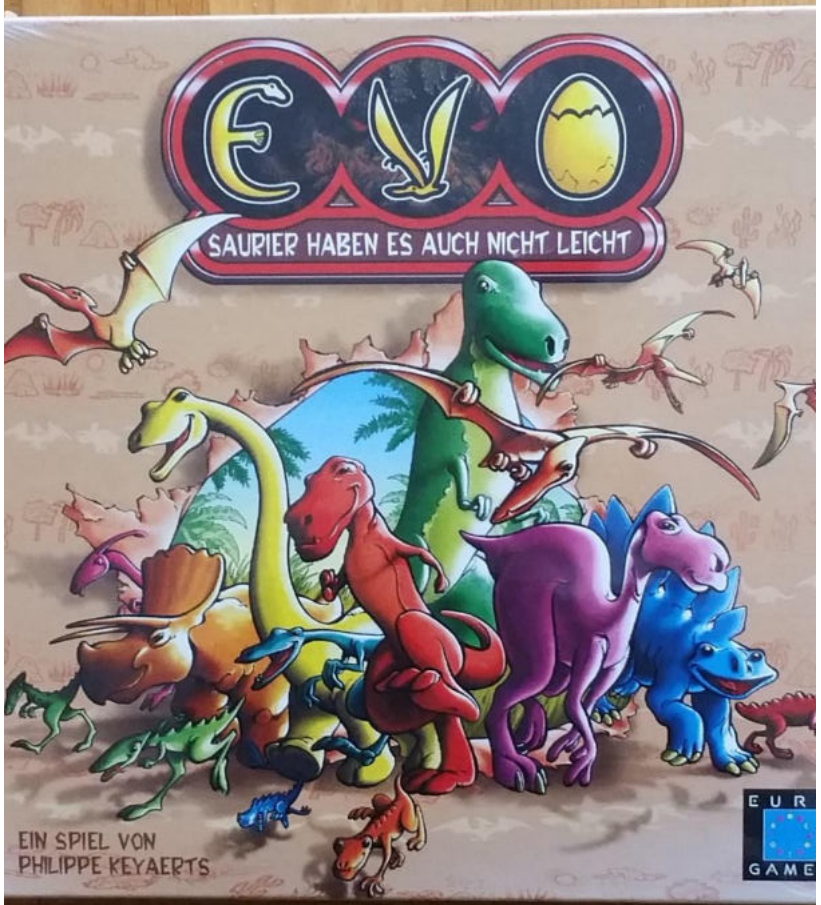
Eurogames | 2001

Autor: Philippe Keyaerts

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Bietspiel / Entwicklungsspiel


EVO
SAURIER HABEN ES AUCH NICHT LEICHT
EIN SPIEL VON
PHILIPPE KEYAERTS
EUR
GAME

EVO

Nettes karikaturistisch aufgemachtes Strategiespeil, mit schönen Mechanismen, die gut ineinandergreifen.

Es gilt möglichst viele Dinos auf einer Insel, die mit verschiedenen Landschaftsarten (Wüste-Ebene-Hügel-Gebirge) versehen ist, Am leben zu erhalten und die Inselwelt mit neuen Nachkommen zu beglücken.
Wichtig ist dabei das Klima, das auf der Insel durch starke Temperaturschwankungen gekennzeichnet ist. Steht der Anzeiger auf Gebirge, fühlen sich die Saurier hier wohl, in den Hügeln geht es noch, in den Ebenen ist es eigentlich schon zu warm und in der Wüste ist es nicht auszuhalten. Oder umgekehrt, wenn der Anzeiger in der Ebene steht, geht es noch in den Hügeln, aber im Gebirge ist es so kalt, dass mancher Saurier den Löffel abgibt.

Hier gilt es jetzt genmanipulativ gegenzuhalten. Die Gene können in jede Runde über einen Versteigerungsmechanismus erworben werden. Pro Runde bekommt jeder Spieler ein gen. Wer nichts bietet muss nehmen was übrig bleibt. Manche Gene (Fell-Sonnenschirm) machen die Tiere hitze- oder kältebeständig. Andere (Hörner)sorgen für eine größere Kampfkraft, wenn ein fremdes Viech mich aus meiner klimamäßig günstigen Landschaft vertreiben möchte, oder (Füße) für eine größere Bewegungsweite auf der Insel. Aber auch der Erwerb von Eiern (Nachwuchs) macht Sinn. Knifflige Frage also, was ich vom ausliegenden Angebot ersteigern möchte.

Pro überlebenden Dino gibt es nach jeder Runde einen Entwicklungspunkt, und es gewinnt, wer, wenn der Meteorit auf die Erde knallt (nach 8-13 Runden) über die meisten Entwicklungspunkte verfügt.

Die ersteigerten Gene legt man auf einer Dinokarte ab, die einen dackelartigen Dino zeigt, um zu protzen, was für eine tolle Züchtung man sich geklont hat, wetterfest, schnell und kampfstark.
Diese karte sieht putzig aus und sorgt allein durch ihr Anschauen für viel Vergnügen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Medina

Hans im Glück | 2001

Autor: Stefan Dorra

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Bauspiel

Stefan Dorra
Medina
Die Stadt der Wüstensöhne
HANS IM GLÜCK

Medina

Hier wird mit Holzfiguren gebaut was das Zeug hält; vorrangig Paläste, die es in 4 Farben gibt und von denen jeder Spieler im Laufe des Spiels einen in jeder Farbe bauen wird, gern größer als die der Mitspieler.
Pro Zug muss ein Spieler 2 Holzfiguren auf dem Spielplan setzen, das können neben den Palästen, auch Ställe sein, die wundersamerweise die Paläste aufwerten, oder Teile der Stadtmauer, angrenzende Paläste erfahren hier ebenfalls eine Aufwertung. Das gleiche gilt, wenn die Bewohner der Stadt bewundernd vor dem Palst stehen.
Nicht ganz unwichtig für die Planung ist zu wissen, dass die größten Paläste einer Farbe Bonuspunkte ergattern (1,2,3 oder 4). Gleiches gilt für ein spätes Anschließen der Stadtmauer an einen eigenen Palast.
Da heißt es abwarten und Ruhe bewahren, aber nur bedingt beim Bauen, denn es wird gegen Ende doch sehr eng in der Stadt und mein geplanter Ausbau scheitert, da mein Palast einen gebührenden Abstand von einer Straßenbreite einhalten muss.
Wertung: Je einen Punkt pro Palast, sowie angrenzende Ställe, Bewohner und Stadtmauerteile, sowie die erwähnten Bonuspunkte 1-2-3-4 je zweimal.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Alhambra

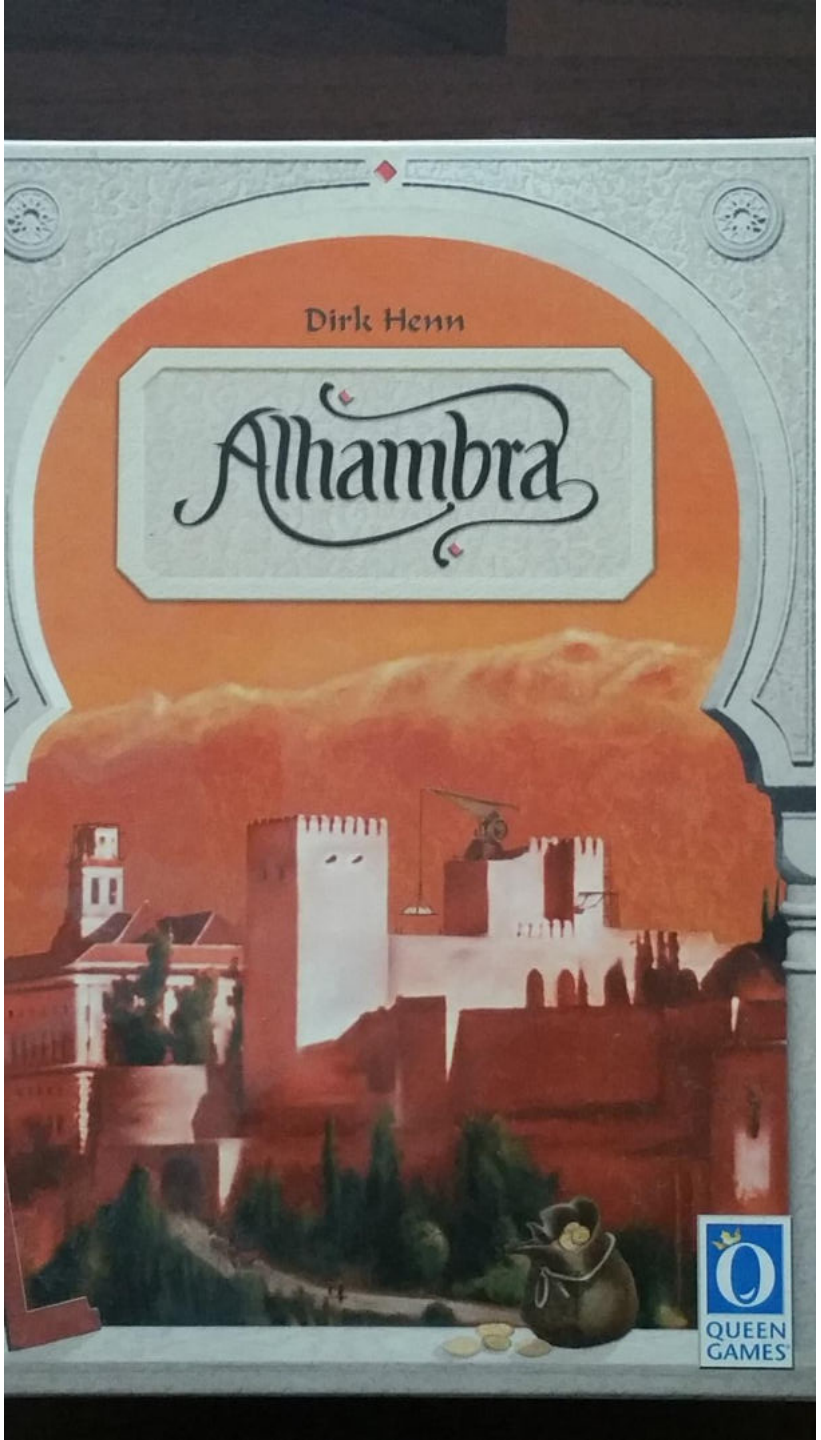
Alhambra | 2003

Autoren: Dirk Henn

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Legespiel


Dirk Henn
Alhambra
QUEEN GAMES

Alhambra

ALHAMBRA (Oueens Games / 3-5 Spieler / ab 10 Jahren / 60 Minuten / 20 Euro)
das von den Kritikern zum „Spiel des Jahres“ gewählt wurde.
Es gilt, für die Spieler einen möglichst großartigen Garten rund um den Löwenbrunnen der Alhambra zu errichten. Dabei ist darauf zu achten, dass man von möglichst vielen der 6 Gebäudearten die Mehrheit in seinem Garten präsentieren kann, wenn es zu einer der drei Wertungen im Spielablauf kommt. Darüber hinaus erzielt man Siegpunkte, wenn man seinen Garten mit einer möglichst langen durchgehenden Mauer umgeben kann. Dabei gilt es, die einzige Bauregel zu beachten, nämlich dass man vom Brunnen aus alle Gebäude zu Fuß erreichen können muss.
Es sind immer 4 Gebäude im Angebot. Allerdings gilt es, die passende Geldart (Dukaten, Gulden, Dirham, Denar) und die möglichst auch noch in passender Höhe parat, also auf der Hand, zu haben. Wer mit der genau passenden Summe bezahlen kann, erhält einen Extrazug. Wer mehr Geld als nötig hinblättert, erhält nur die Gebäudekarte.
Wer am Zug ist, kann sich entscheiden eine der 4 Geldsorten auf die Hand zu nehmen, oder ein Gebäude zu kaufen.
„Alhambra“ wartet mit der richtigen Mischung aus Glück und Überlegung auf, erfordert kein allzu langes Regelstudium, ist mithin ein schönes Spiel für die Familie.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

New England

Goldsieber

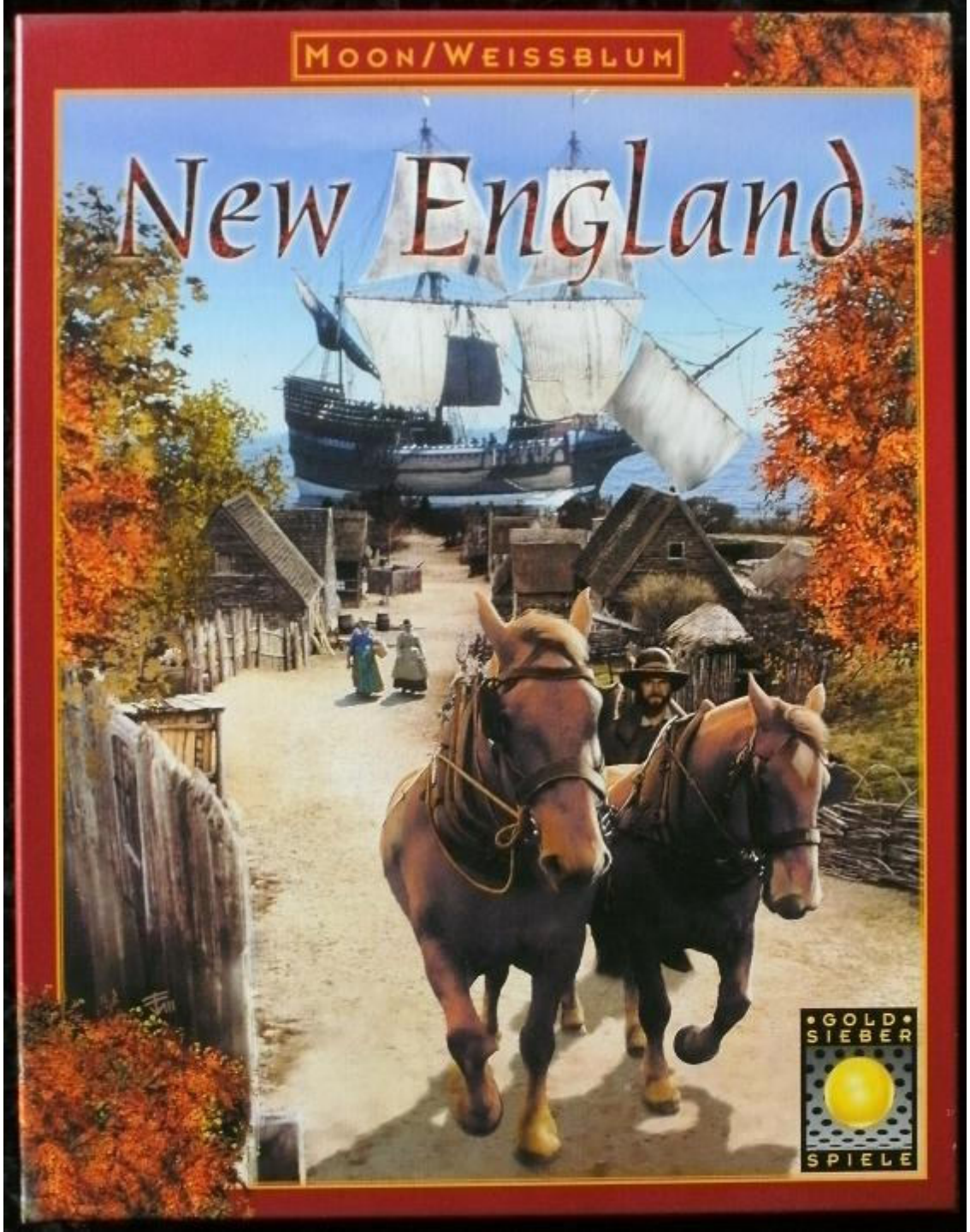
2003

Autor: Alan R. Moon / Aaron Weissblum

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Bietspiel / Entwicklungsspiel


MOON/WEISSBLUM
New England
GOLD
SIEBER
SPIELE

New England

NEW ENGLAND (Goldsieber / 2-4 Spieler / ab 12 Jahren / 60 Minuten / 25 Euro)
Die Spieler siedeln in der „Neuen Welt“. Jeder erhält zunächst 3 Parzellen, die jeweils 2 Felder umfassen, zugeteilt, auf denen eine spezielle Landnutzung (Ackerbau – Viehzucht - Wohnen) möglich ist. Diese Flächen gilt es zu entwickeln und darüber hinaus Scheunen, Schiffe und Pilgerväter zu ergattern, die ebenfalls, besonders wenn man die Mehrheit von ihnen hält, Siegpunkte bringen. Für erfolgreiche Entwicklungen, Vergrößerung der Parzelle um 2, 3 oder 4 Felder, gibt es entsprechend der Größe 3, 6 oder 10 Siegpunkte.
Pro Runde kommen 9 Teile ins Verkaufsangebot. Der Startspieler einer Runde bestimmt, wie viele Landflächen und wie viele Karten (Entwicklungsrechte-Scheunen-Pilgerväter-Schiffe). Dabei ist die Vorgabe, dass es mindestens 3 von einer Art sein müssen. Der Startspieler bestimmt also, ob das Verhältnis 5 zu 4 oder 6 zu 3 ist, je nach seinen aktuellen taktischen Bedürfnissen. Dann darf der Startspieler ebenfalls damit beginnen sich eine Zahlenmarke zu nehmen. Zehn davon mit den Werten 1-10 liegen aus. Die Zahlenkarte regelt, wer sich zuerst einmal oder zweimal im Angebot bedienen darf, und sie regelt für jeden Kaufakt den Kaufpreis, das heißt, wer zuerst kaufen darf, zahlt auch am meisten. Die Gulden sind natürlich knapp. Pro Runde gibt es eine Grundeinnahme von 4 Gulden.; für jeden Pilgervater, den ich für mich gewinnen konnte, einen Gulden zusätzlich. Da kommt es schon mal vor, dass man auf unattraktive Angebote gar nicht reagiert, und in einer Runde gar nichts kauft.
Nur wenn entsprechende unentwickelte Landflächen vorliegen, können diese mit einer passenden Entwicklungskarte entwickelt werden. Dumm gelaufen, wenn auch ein anderer Spieler auf die Entwicklungskarte scharf ist, dann kann es teuer werden. Dumm auch, wenn auf dem immer knapper werdenden Gelände, auf dem zudem gewisse Bauvorschriften zu beachten sind, ein geplanter Akt der Entwicklung von einem Gegenspieler durchkreuzt wird.
Zudem ist zu beachten, dass erworbene Schiffe, Pilgerväter und Scheunen unentwickeltes Land benötigen, das dann für die Entwicklung nicht mehr zur Verfügung steht.
Das alles ist mithin eine schöne runde spielerische Herausforderung, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kreta

Goldsieber

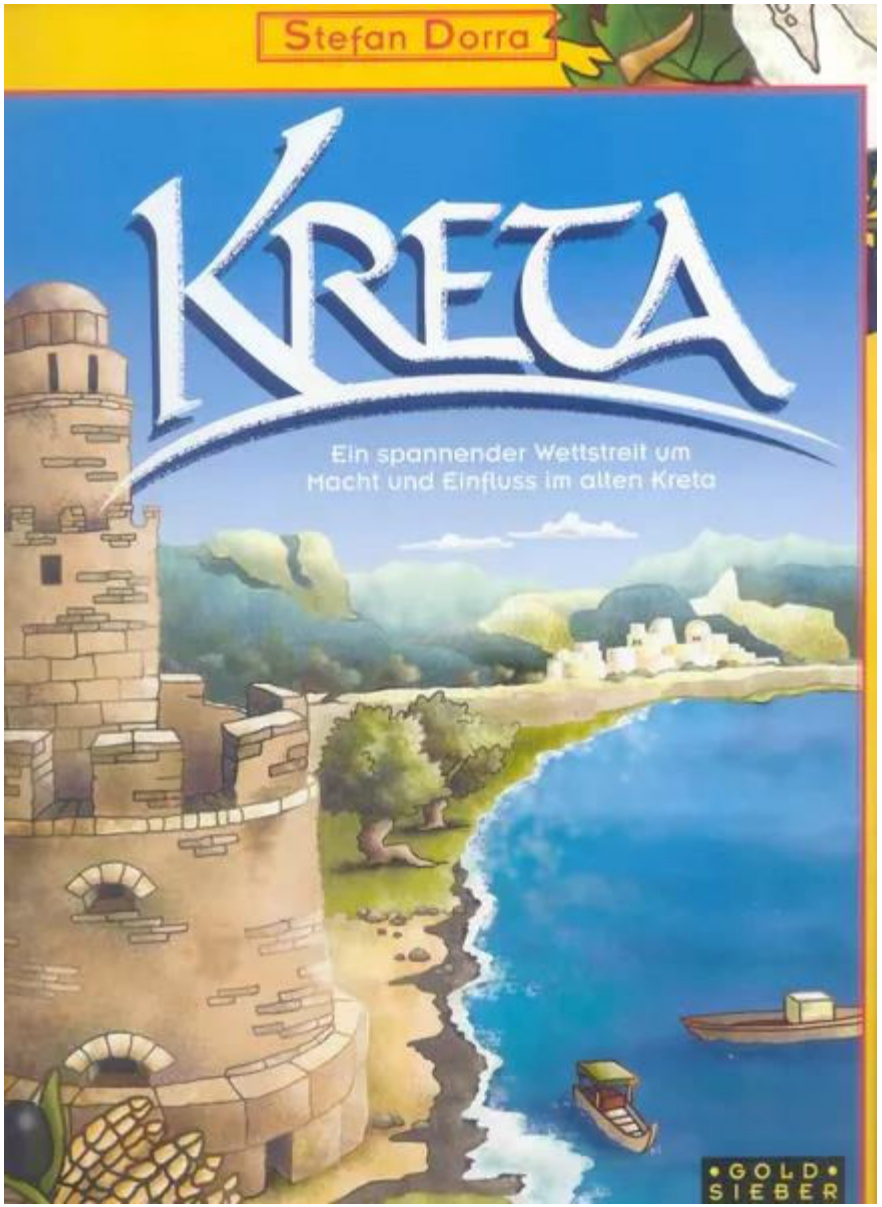
2005

Autor: Stefan Dorra

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Bietspiel / Entwicklungsspiel


Stefan Dorra
KRETA
Ein spannender Wettstreit um
Macht und Einfluss im alten Kreta
GOLD
SIEBER

Kreta

Der Spielplan zeigt 16 Provinzen der Insel Kreta. In 11 Provinzen wird es zu Wertungen kommen in denen man 2 bis 6 Punkte erhalten kann. Welche die nächsten 2 Provinzen sind, die zur Wertung kommen ist den Spielern bekannt. Die Spieler verfügen über verschiedene Spielfiguren (zum Beispiel; Volk, Schiffe Städte, Kastellan, Abt), die über das Ausspiel von Karten in Aktion treten.
Mit dem Admiral kann man eine Spielfigur Volk einsetzen und diese bis zu 4 Felder bewegen. Mit dem Admiral kann man eines seiner Schiffe in einem Hafen platzieren, wobei der Hafen nur für 2 Schiffe Platz bietet. Insgesamt dürfen pro Proviant maximal 7 Personen eingesetzt werden. Wer über Volk und Schiff verfügt, kann an die begehrten Agarplättchen kommen. Interessant ist der Abt. In der Region in der er steht dürfen nur noch Spieler Figuren platzieren, die in dieser Provinz auch einen Abt stehen haben. Pro Ausspiel kann der Abt 3 Felder bewegt werden. Mit dem Baumeister kann man ein Kastell bauen, dass in mehreren Provinzen bei der Wertung herangezogen wird, oder eine Stadt gründen, was aber den Besitz einer bestimmten Menge an Agrarplättchen voraussetzt.
Wird der Kastellan gespielt kommt es zur Wertung der ausliegenden Provinz.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Wikinger

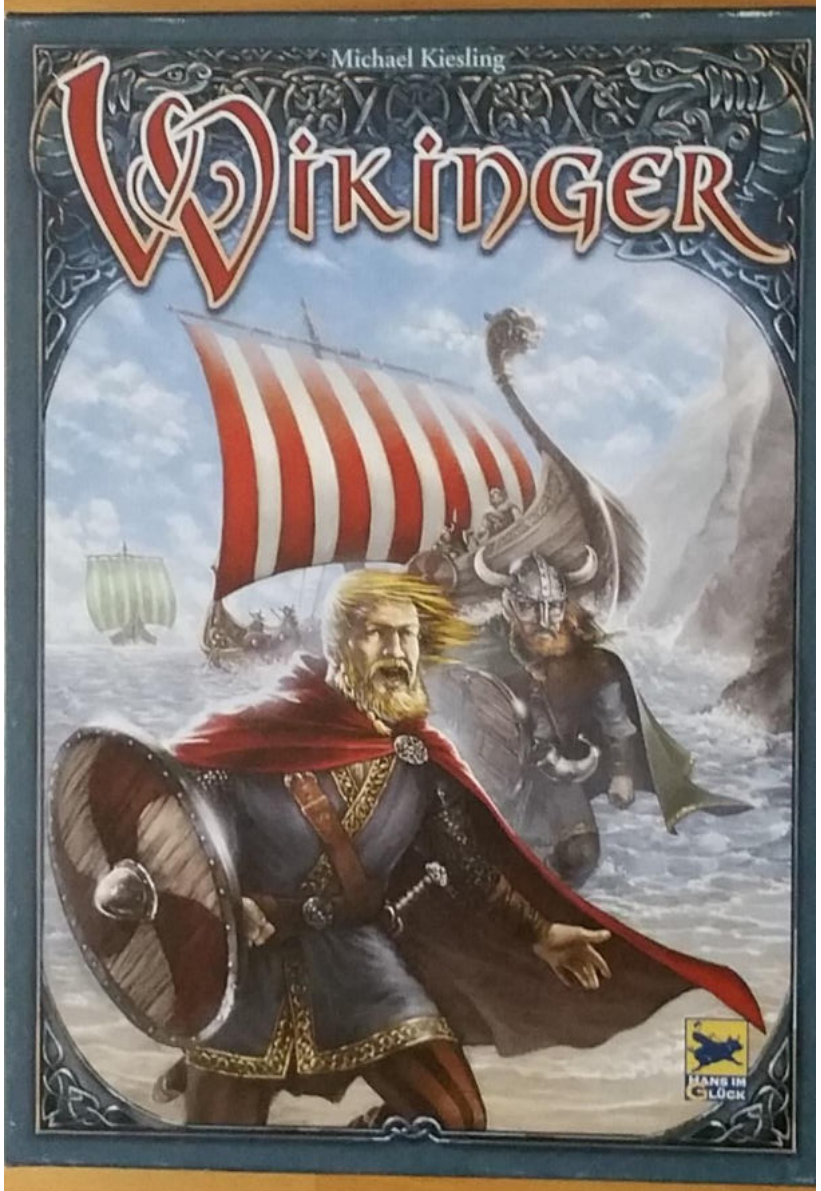
Hans im Glück | 2007

Autor: Michael Kiesling

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel / Sammelspiel


Michael Kiesling
Wikinger
HANS IM GLÜCK

Wikinger

„Wikinger“ (Hans im Glück / 2-4 Spieler / ab 10 Jahre / 60-75 Minuten / 25 Euro)
Was machen Wikinger? Klar, Länder entdecken und erobern. In etwa das machen die Spieler in diesem Spiel.
Sie entdecken keine Länder, aber immerhin einige Inseln. Sie selbst können ein wenig lenkend eingreifen, wie viele Inseln es sind, und wie groß diese Inseln sind.
Das Spiel geht über mehrere Runden. Pro Runde kommen 12 Angebote auf den Markt. Ein Angebot besteht immer aus einem Inselteil (linkes Inselteil = Beginn einer Insel / mittleres Inselteil / rechtes Inselteil = Ende der Insel) und einem Wikinger, manchmal auch aus einem feindlichen Schiff). Die Wikinger haben verschiedene Funktionen (Fischer; Bootsmann, Goldschmied, Krieger). Die Angebote im Markt liegen kreisförmig aus. Das billigste Angebot kostet nichts, das teuerste zunächst 11 Geldeinheiten, wird aber durch den angewandten Mechanismus, den ich als sehr gelungen empfinde, langsam billiger. Im Prinzip tut man gut daran, zunächst die billigen Angebote zu nehmen, wenn es einem opportun erscheint darf man für eine interessante Auslage auch mehr ausgeben.
Mit den erworbenen Teilen fängt jeder Spieler an, eine Inselwelt vor sich aufzubauen, die aus 5 Reihen und 3 oder mehr Spalten besteht. Pro Zeile kann nur ein bestimmter Wikingertyp eingesetzt werden, was aber voraussetzt, dass in dieser Gegend schon eine Insel entdeckt wurde, also her mit den linken Inselteilen. Wenn es die Insel noch nicht gibt, ist der Kamerad an Land beim Bootsmann zu parken, der ihn dann später mal zur Insel bringen kann. Zu vermeiden gilt es, am Horizont (oberste Zeile) feindliche Schiffe auftauchen zu sehen. Sie bringen Unheil, können den Verlust von Geldeinheiten und Siegpunkten nach sich ziehen, die man in der Regel nach jeder Runde einsackt. Das Ungemach wird verhindert, wenn es einem gelingt, einen Krieger in der Spalte unterhalb des Schiffes zu platzieren.
Am Schluß des Spiels kommt es außerdem zu Sonderwertungen für die meisten Inseln, die längste Insel, das meiste Geld; außerdem sollte man tunlichst darauf achten auch genügend Lebensmittel (Fisch) zu haben, um seinen Stamm auch durchzubringen. Ein Fischer sorgt für sich und 4 Stammesbrüder.
Es gibt einiges zu bedenken, nicht alle Gedanken lassen sich auch umsetzen, weshalb Alternativpläne vorhanden sein sollten. Besonders der schöne Marktmechanismus mit der Drehscheibe, die die teuren Angebote langsam billiger macht ist lobend zu erwähnen. Immer wenn das kostenlose Angebot genommen wird, sinken alle restlichen Angebote im Preis um eine Geldeinheit.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Zooloretto

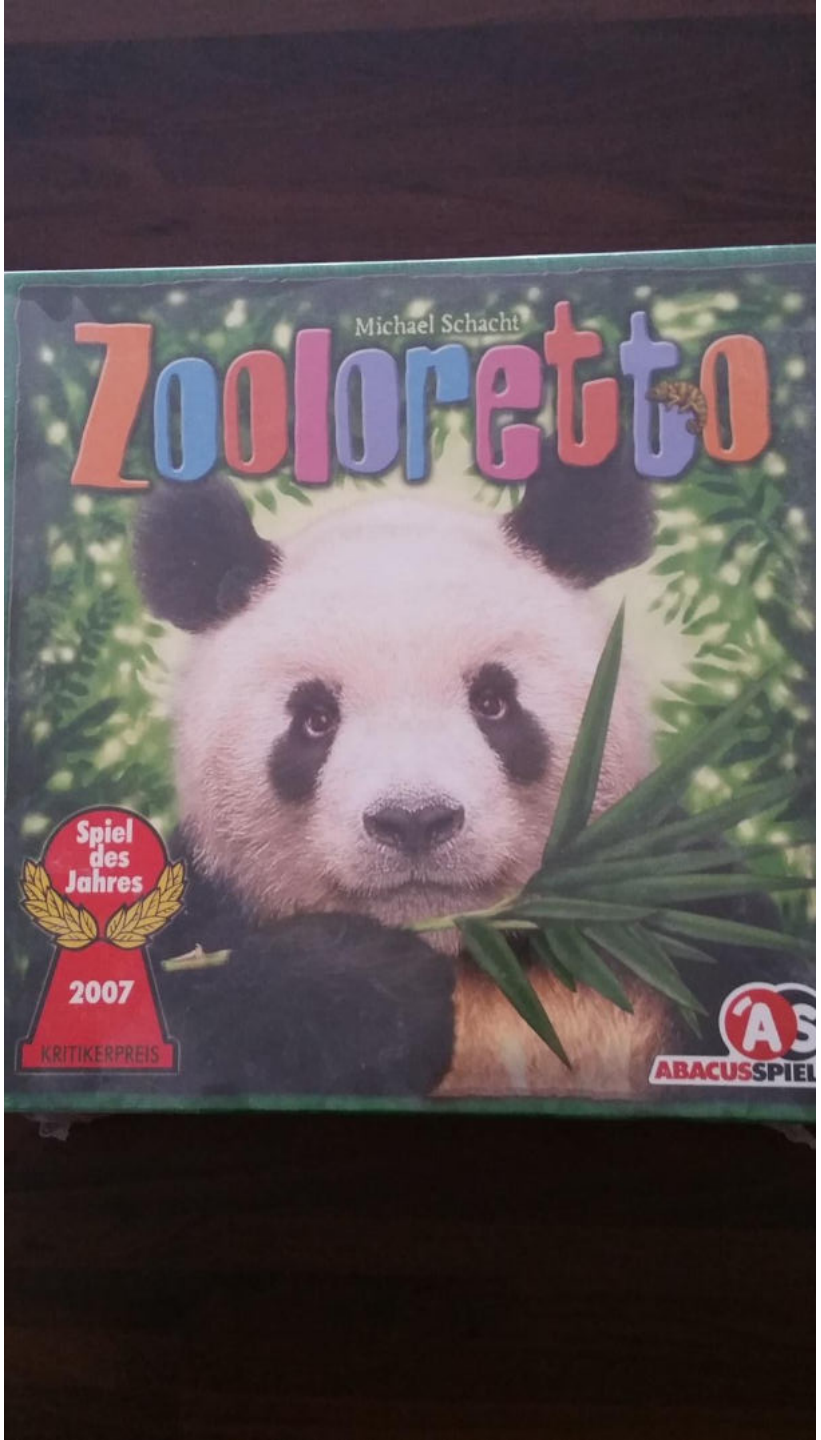
Abacus | 2006

Autoren: Michael Schacht

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel


Michael Schacht
Zooloretto
Spiel des Jahres
2007
KRITIKERPREIS
ABACUSSPIEL

Zooloretto

„ZOOLORETTO“ (Abacus Spiele / 2 – 5 Spieler / ab 8 Jahren / 45-60 Minuten / 20 Euro)
Beileibe kein schlechtes Spiel, aber die Qualität auch noch in 25 Jahren am Markt zu sein hat es wohl nicht.
Aber so ein Dauerbrenner kommt auch nicht jedes Jahr auf den Markt.
Das Grundprinzip des Spiels, von dem es auch lebt, hat der Autor Michael Schacht schon in seinem Kartenspiel „Coloretto“ präsentiert, dass 2003 bei der Zeitschrift „Fairplay“ zum besten Kartenspiel des Jahres gewählt wurde.
Das Grundprinzip wurde dann mit einem Thema versehen und zu einem Brettspiel aufgepeppt.
Worum geht es?
Die Spieler sind Zoobesitzer und haben 3 Gehege, wenn im lauf des Spiels eine Erweiterung gelingt, auch 4.
Pro Gehege die verschieden viele Tiere fassen (4-6) lässt sich nur eine Tierart unterbringen. Das Dilemma ist, dass es 8 Tierarten im Angebot gibt. Und das Angebot und wie es zustande kommt macht den zentralen Spielreiz aus.
Pro Spielrunde werden soviel Transporte zusammengestellt wie Tierparks beteiligt sind, so dass pro Runde jeder Tierpark Nachschub erhält und zwar 1-3 Tiere (oder andere Sachwerte). Ein Spieler, der an der Reihe ist, darf ein Kärtchen aufdecken und das dort abgebildete Tier in einem der Transporter platzieren. Alternativ kann der Spieler auf das Aufdecken verzichten und einen Transporter nehmen, dessen Inhalt nun ihm gehört und den er in seinem Zoo platzieren muss. Nicht passende Tiere kommen in den Stall und zählen später Minuspunkte.
Ziel ist es also bei Spielende die Gehege voll und den Stall leer zu haben, sowie ein paar Fressbuden im Park aufgestellt zu haben. Siegfördernd ist es auch, in den Gehegen geschlechtsreife männliche und weibliche Tiere zu haben, weil diese Nachwuchs produzieren.
Das alles wird am Ende mit Punkten bewertet. Wer am meisten hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Stone Age

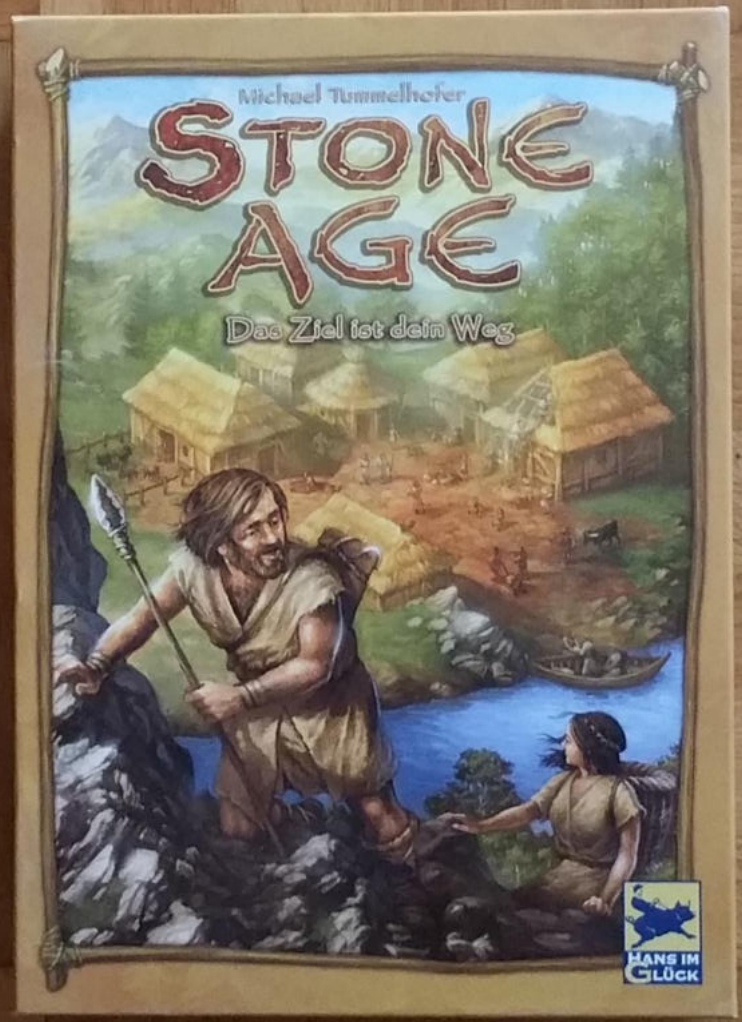
Hans im Glück | 2008

Bernd Brunnhofer

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Taktisches Sammelspiel mit Würfeln


Michael Tummelhofer
STONE AGE
Das Ziel ist dein Weg
HANS IM GLÜCK

Stone Age

Zwischen allen Stühlen fand sich in diesem Jahr

Stone Age (Hans im Glück / 2-4 Spieler / ab 10 Jahre / 90 Minuten / 30 Euro)
wieder, für mich das eigentliche Spiel des Jahres. Aber für die Jury "Spiel des Jahres" war es wohl zu anspruchsvoll und beim Wettbewerb für das anspruchsvollere Spiel, auch „Deutscher Spielepreis" genannt, biss es sich am noch komplexer komponierten „Agricola" (näheres siehe weiter unter) die Zähne aus.
Auch „Stone Age" ist ein Kompositionsspiel, also ein Spiel, bei dem wesentliche Elemente und Mechanismen schon in anderen komplexeren Aufbau- und Entwicklungsspielen vorkamen. Neu zusammengemixt mit einer guten Prise neuer Würzung, über ein nettes Thema gestülpt, ergibt sich ein schön und abwechslungsreich zu spielendes Familienspiel. Ja, in dieser Gattung siedele ich „Stone Age" noch an, auch wenn die Spieldauer etwas Ausdauer erfordert.
Die Möglichkeiten des spielerischen Denkens und Handelns sind überschaubar. Es gilt Siegpunkte zu erwerben über den Bau von unterschiedlich wertvollen Hütten. Auch ist es wünschenswert, dass man sich im Laufe des Spiels zivilisierter geben kann. Wer dies durch den Erwerb von Zivilisationskarten nachweisen kann, erhält hierfür auch Siegpunkte.
Um Siegpunkte zu ergattern, muss man zuvor erworbene unterschiedliche Rohstoffe besitzen. Wie viele Rohstoffe, die unterschiedlich wertvoll sind, ich erlange entscheidet das Würfelglück. In den Besitz gelangt man über den Einsatz von Menschen, die zum Clan gehören. Bei Spielbeginn sind dies pro Clan fünf Steinzeitler. Pro eingesetztem Clanmitglied gibt es einen Würfel. Schicke ich 2 Clanmitglieder in den Wald darf ich mit 2 Würfeln werfen und erhalte für je 3 geworfene Augen ein Stück Holz. Im Steinbruch braucht es schon 5 Augen pro Stein, in der Goldmine 6 Augen. Da sollte man dann mindestens 3 Jungs reinschicken, damit das mit dem Gold auch klappt.
Je wertvoller das Material ist, aus dem ich später eine Hütte baue, umso mehr Siegpunkte erhalte ich.
Nicht zu vergessen ist die Sicherstellung der Ernährung, für die auch Clanangehörige abzustellen sind. Also, viel zu tun, aber wenige Leute, da bietet es sich an für Nachwuchs zu sorgen, eine durchaus viel versprechende Spielstrategie.
Und das macht das Schöne dieses sehr empfehlenswerten Spieles aus, dass man unterschiedliche Strategien fahren kann und dazu zählt auch, dass man sich bei der Entwicklung der eigenen Zivilisation spezialisieren sollte, sprich sich bestimmte Zivilisationskarten besorgen sollte, um bei der Endabrechnung groß rauszukommen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Egizia

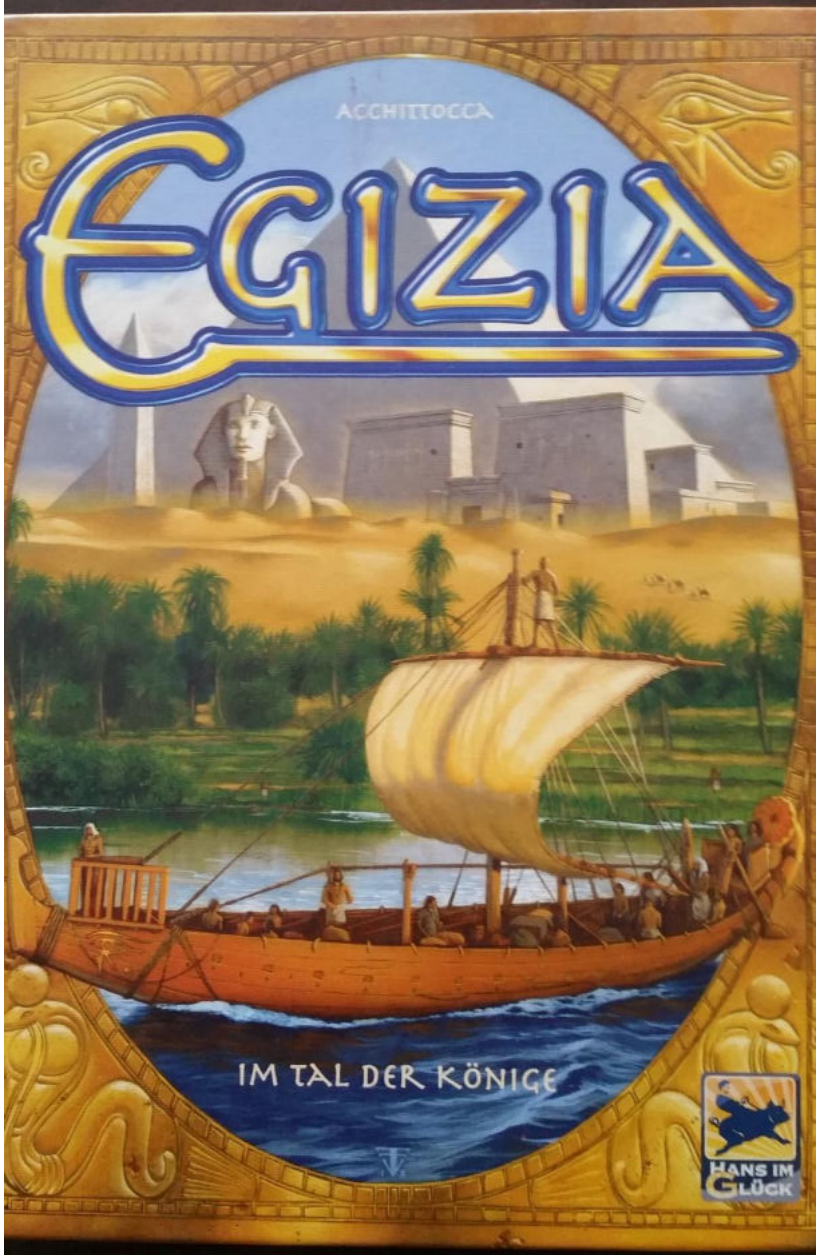
Hans im Glück | 2009

Autor: Achittocca

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel


ACCHITTOCCA
EGIZIA
IM TAL DER KÖNIGE
HANS IM GLÜCK

Egizia

Egizia (Hans im Glück / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 35 Euro)
kann nicht unerwähnt bleiben. Ein Optimierungsspiel der besseren Art, das sich allerdings erarbeitet sein will, da viele Details zu beachten sind. Schön ist die immer wieder neue Auslage, die den spielerischen Geist flexibel hält und verhindert, dass man auf ausgetretenen Pfaden zum Sieg kommt. Einen Sieg für den es nötig ist zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein, um Bautrupps und Material für den Bau sicherzustellen und Nahrungsmittel für die Belegschaft zu organisieren. Das Hinzukriegen ist fast schon ohne die Mitspieler schwierig, die hier oft als Störfaktor erlebt werden, wenn sie ebenfalls mit ihren Booten den Nil hinab fahren, um früher an den günstigsten Stellen anzulegen.
Wer sich nicht scheut sich in Details einzuarbeiten wird reichlich belohnt. Vielleicht nicht in der ersten Partie, aber dann macht es klick und man stellt sich gern einem neuen Anlauf Chefbaumeister am Nil zu werden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Finca

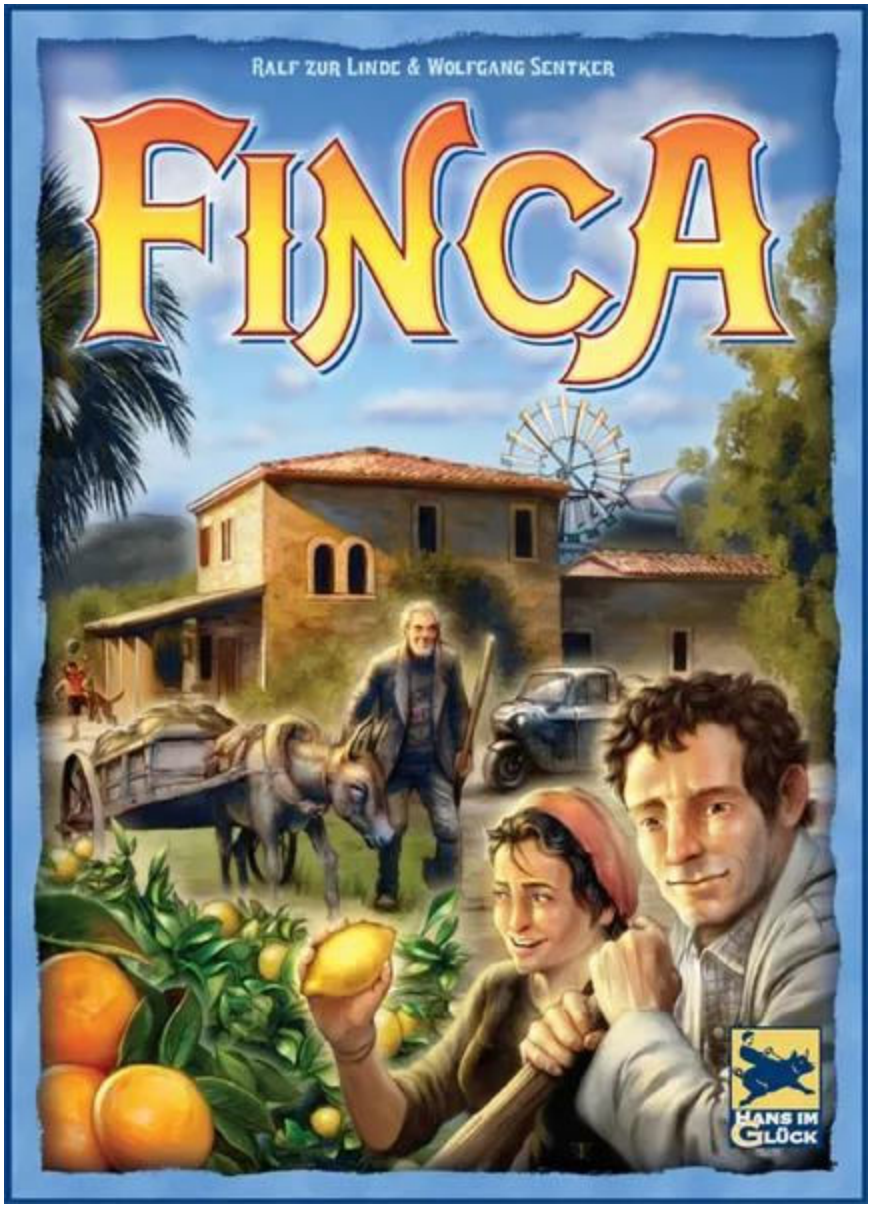
Hans im Glück | 2009

Autor: Ralf zur Linde / Wolfgang Sentker

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Sammelspiel


Ralf zur Linde & Wolfgang Sentker
FINCA
Hans im Glück

Finca

Finca (Hans im Glück / 2 – 4 Spieler / ab 8 Jahre / 45 Minuten / 30 Euro)
Ist ein Familienspiel im besten Sinne. Vom Grundsatz her einfache Regeln, die dem Spiel aber durchaus eine gewisse taktische Tiefe geben.
Ziel der Spieler ist es 10 Ortschaften auf Mallorca mit Obst zu versorgen. Fruchtarten werden angebaut. Üblicherweise können mit dem Eselskarren 6 Mengeneinheiten der nachgefragten Obstsorten transportiert werden. Pro Ort werden unterschiedliche Mengen und Sorten nachgefragt. Pro gelieferter Fruchteinheit gibt es einen Punkt. Wer am meisten Punkte hat gewinnt. So weit so gut. Gut wird auch dieses Spiel durch die neue Idee wie man am Markt zu Früchten kommt. Der Spieler hat mit seinen 3 Einkäufern (Spielfiguren) die Möglichkeit 12 Handelsplätze zu besuchen, die kreisförmig angeordnet sind. Für jede Obstsorte gibt es 2 Handelsplätze. Zu Beginn verteilen die Spieler ihre Einkäufer auf die Marktfelder. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt bestimmt die Anzahl der Einkäufer auf seinem Feld wie viel Schritte (Märkte) er im Uhrzeigersinn zieht. Auf dem Markt, auf dem er dann landet, kauft er so viele Obsteinheiten wie Einkäufer in diesem Markt stehen. Der eigene Einkäufer zählt dabei jeweils mit. Eine Variante eines Mechanismusses, der vor 30 Jahren in der Grundform in „Corona“(Ravensburger) zum Tragen kam, und großen Anklang fand.
Abgerundet wird der Spielablauf durch den Einsatz von Sonderkarten.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Hansa Teutonica

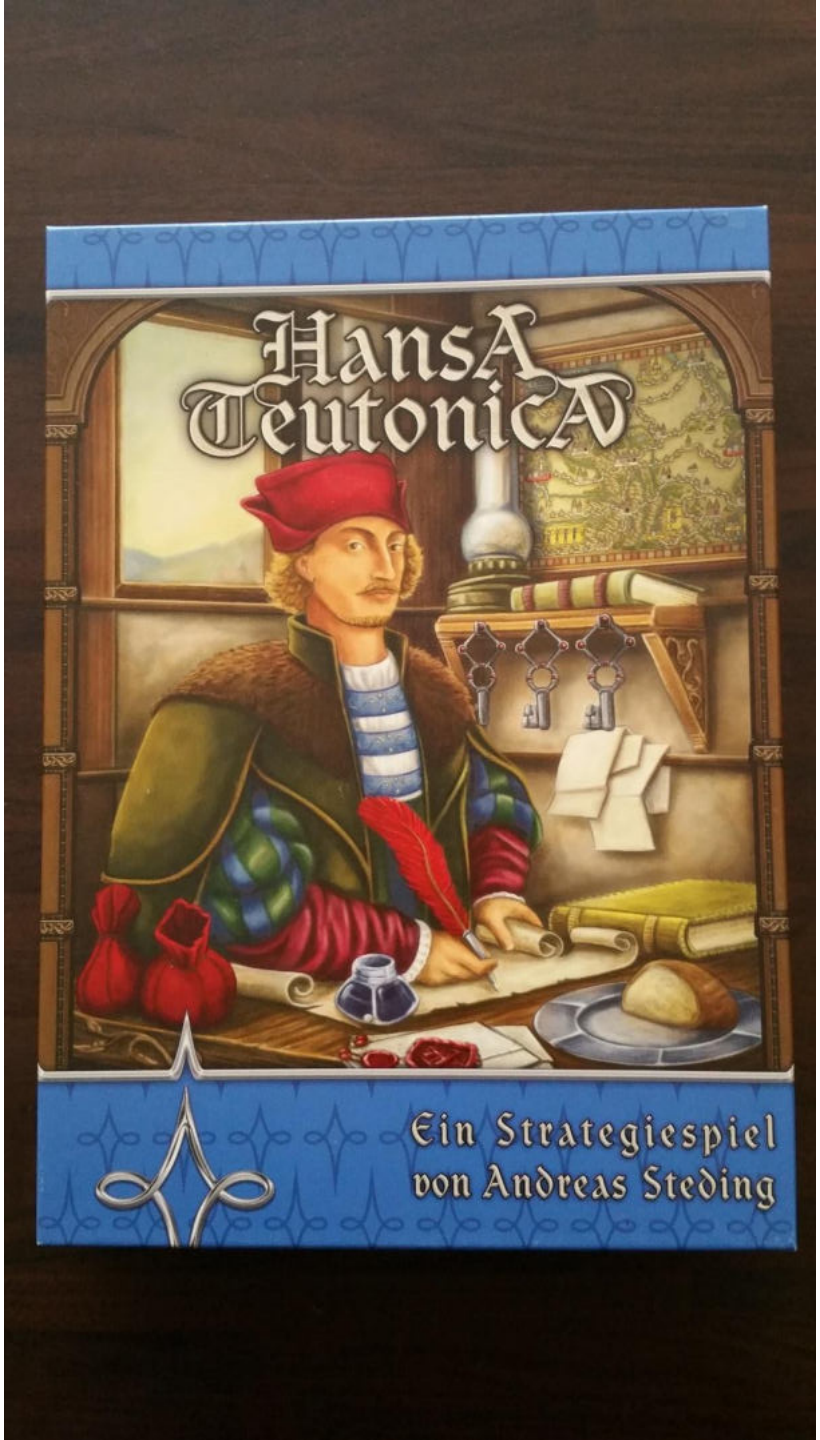
Argentum | 2009

Autor: Dennis Lohausen

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Laufspiel / Entwicklungsspiel


Hansa Teutonica
Ein Strategiespiel
von Andreas Steding

Hansa Teutonica

Die Spieler bauen Straßen. Damit erhalten sie ein Siedlungsrecht in einer angrenzenden Stadt, was im weiteren Spiel Siegpunkte bringen kann.
Im Laufe des Spiels können mehrere Spieler in einer Stadt siedeln, aber nur die Erstsiedlung geht immer. Alle anderen muss man sich über Sonderaktionen erarbeiten.
Statt sich in einer Stadt niederzulassen, kann man in manchen Städten auch eine Sonderaktion wählen, mit denen man seine spielerischen Möglichkeiten erweitert. Zum Beispiel Siedlungsrechte oder das Recht mehr als die zu Beginn erlaubten zwei Aktionen durchzuführen.
Die Straßen zwischen 2 Städten sind verschieden lang, sodass man 2, 3 oder gar 4 Streckenabschnitte mit eigenen Spielsteinen belegt haben muss, bevor man in der Stadt aktiv werden kann. Beim Einsetzen seiner Steine ist man völlig frei und kann deshalb auch Gegner beim Straßenbau behindern, indem man einen Straßenabschnitt störend belegt. Man kann störende Streckensteine entfernen, was einen aber einen Spielstein kostet und der Rausgeworfene erhält einen weiteren Spielstein dazu. Er darf sofort angrenzend zur Stadt beide Steine einsetzen. Das Straßenmanagement ist das A und O bei “Hansa Teutonica“ um Siegpunkte zu erringen und Handlungsmöglichkeiten zu erweitern. Aber welche der 5 Erweiterungsmöglichkeiten man wann tätigt will wohl überlegt sein.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Speicherstadt

Eggert Spiele | 2010

Autor: Stefan Feld

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Auktionspiel / Entwicklungsspiel

Stefan Feld
DIE
SPEICHERSTADT
...so mok wi dat
eggertspiele

Speicherstadt

Die Spieler sind Kaufleute.
Es gilt an Aufträge zu kommen, und die nachgefragten Waren, auf im Hafen ankommenden Schiffen, zu ergattern. Aber aufgepasst, in der Speicherstadt ist es mit dem Brandschutz nicht so weit her, so dass man tunlichst darauf achtet, dass man eine Betriebsfeuerwehr vorhält, die auch größeren Bränden gewachsen ist.
Zentrales Spielelement ist die Ersteigerung von wichtigen Dingen (Aufträge/ Schiffladungen/Feuerwehrnachwuchs). Außerdem gibt es noch siegpunktmäßig interessante Sonderkarten (Kontore/Hafen und andere).
Geld ist knapp. Nur 3 Geldeinheiten (GE) hat jeder Spieler zu Beginn.
Wer an einer der ausliegenden Karten Interesse bekundet, indem er einen seiner 3 Mitarbeiter bei dieser Karte platziert, sollte dies als Erster tun, denn besteht kein Interesse bei den Mitspielern bekommt man die Ware für 1 GE. Jede Interessensbekundung an der Karte erhöht den Preis um 1GE. Der erste Mitarbeiter vor Ort ist aber nicht verpflichtet zu kaufen. Der Mitarbeiter wird nach Hause beordert. Der nächste Spieler wird gefragt, ob er die jetzt um 1 GE gesunkene Karte erwerben möchte und so weiter. Oft eine nicht einfache Entscheidung., denn Geld bleibt knapp. Pro Runde erhält man zu Beginn nur 1 GE, es denn man hat bei den Versteigerungen keine Karte erworben, dann erhält man 2 GE und wird zum Krösus der nächsten Versteigerungsrunde, denn die anderen haben ja GE eingesetzt. Mit viel Geld und taktisch richtigem Setzen, kann der Coup gelingen, 3 Karten für je nur eine GE zu bekommen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Siberia

dlp games

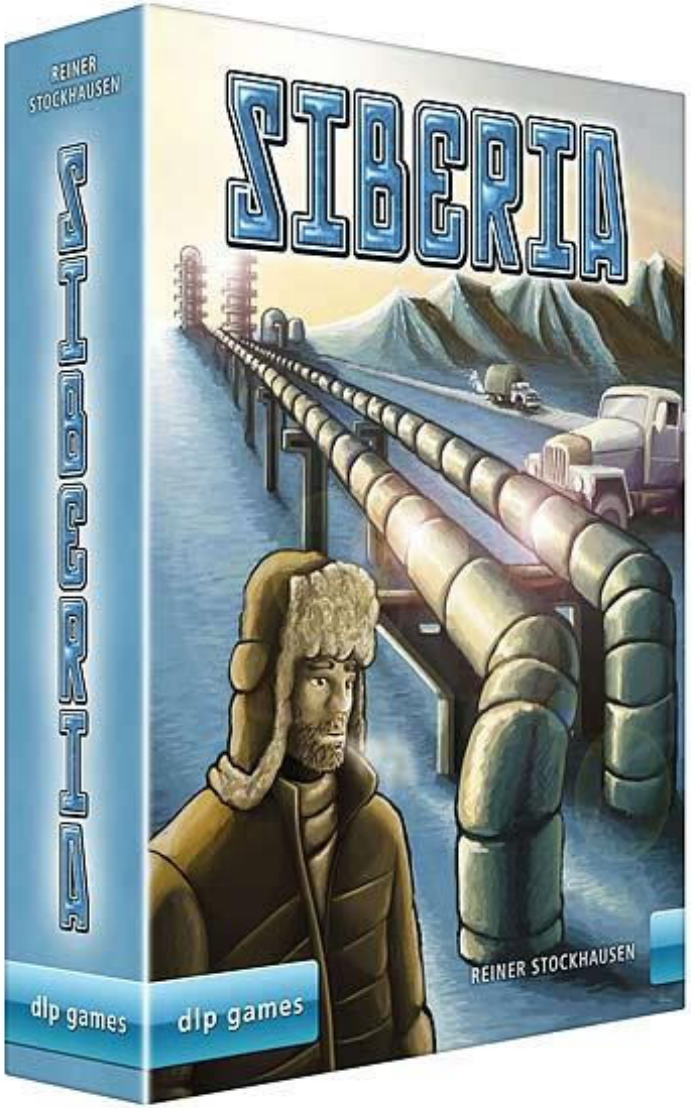
2011

Autor: Reiner Stockhausen

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Wirtschaftsspiel


REINER STOCKHAUSEN
SIBERIA
dlp games
SIBERIA
REINER STOCKHAUSEN
dlp games

Siberia

Siberia (dlp games / 2-4 Spieler /ab 10 Jahre / 60 Minuten / 40 Euro)
Ein Wirtschaftspiel mit einem schönen neuen Planungsmechanismus, bei dem gewinnt, wer zur rechten Zeit Arbeiter an den Lagerstätten hat, um Bodenschätze abzubauen, um diese möglichst hochpreisig an den Rohstoffbörsen dieser Welt zu verhökern. Für Spieler nicht überraschend ist die Tatsache, dass sich die Anzahl der Spiel-Figuren, die man entweder als Arbeiter oder Brooker an der Börse einsetzen kann, in überschaubaren Grenzen hält.
Kommen wir zu dem Mechanismus, der das Spiel prägt und steuert, der durchaus als neuartig angesehen werden darf und der dem Spiel auch das etwas andere Spielgefühl verleiht, weshalb ich es empfehle, auch wenn man manchmal den Glücksfaktor, der dem Mechanismus innewohnt, wenn es nicht so läuft, auch mal verfluchen wird.
Trotzdem lässt der Mechanismus genügend Platz zum Planen. Jetzt ein paar erklärende Worte zum Mechanismus.
Pro Runde ziehen die Spieler 6 Plättchen aus einem Beutel. Die Plättchen sind zweigeteilt, zeigen einen der 5 Rohstoffe und eine von 5 Aktionsmöglichkeiten (neuen Arbeiter in Wladiwostok anheuern, an einem Börsenplatz vertreten sein, Arbeiter zu lukrativen Lagerstätten bewegen usw.) Es werden immer 2 dieser Plättchen gebraucht, um eine Aktion zu starten. Es gilt immer Entscheidungen zu treffen, besonders wenn man Kärtchen zieht, wo man beide denkbaren Möglichkeiten nutzen möchte. Bedenken sollte man, dass manche Rohstoffe seltener vorkommen, also nicht so oft gezogen werden. Es gilt, die Mitspieler zu beobachten, ob die die gleichen Rohstoffe suchen und vermarkten wollen. Hier heißt es, schneller sein oder eine alternative Lagerstätte anlaufen. Was, an welcher Lagerstätte, in welcher Menge zur Verfügung steht, ist bekannt. Der Spielmechanismus sorgt auch für Nachschub. Trotzdem werden nach und nach Lagerstätten total ausgebeutet. Wenn 8 Lagerstätten schließen mussten endet das Spiel. Chefoligarch wird, wer an den Börsen das meiste Geld abzocken konnte. Um dies zu schaffen, ist eine konzertierte Aktion notwendig. Für meine Rohstoffe erziele ich an verschiedenen Börsen verschiedene Preise. Ich muss also zu den Lagerstätten, um den Rohstoff zu bergen, der an der Börse, an der ich vertreten bin, gut bezahlt wird. Und ab jetzt versteht man das Gefühl, dass sechs gezogene Plättchen viel zu wenig sind, noch dazu, wenn es nur begrenzt die sind, die man sich gewünscht hat.
Und schon schleicht sich die Frage ins Hirn: Strategie ändern oder auf die nächste Runde hoffen.
Ich hoffe, dass dieses Spiel genügend Käufer findet, die sich mit Lust diesem Ärgerfaktor stellen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Patchwork

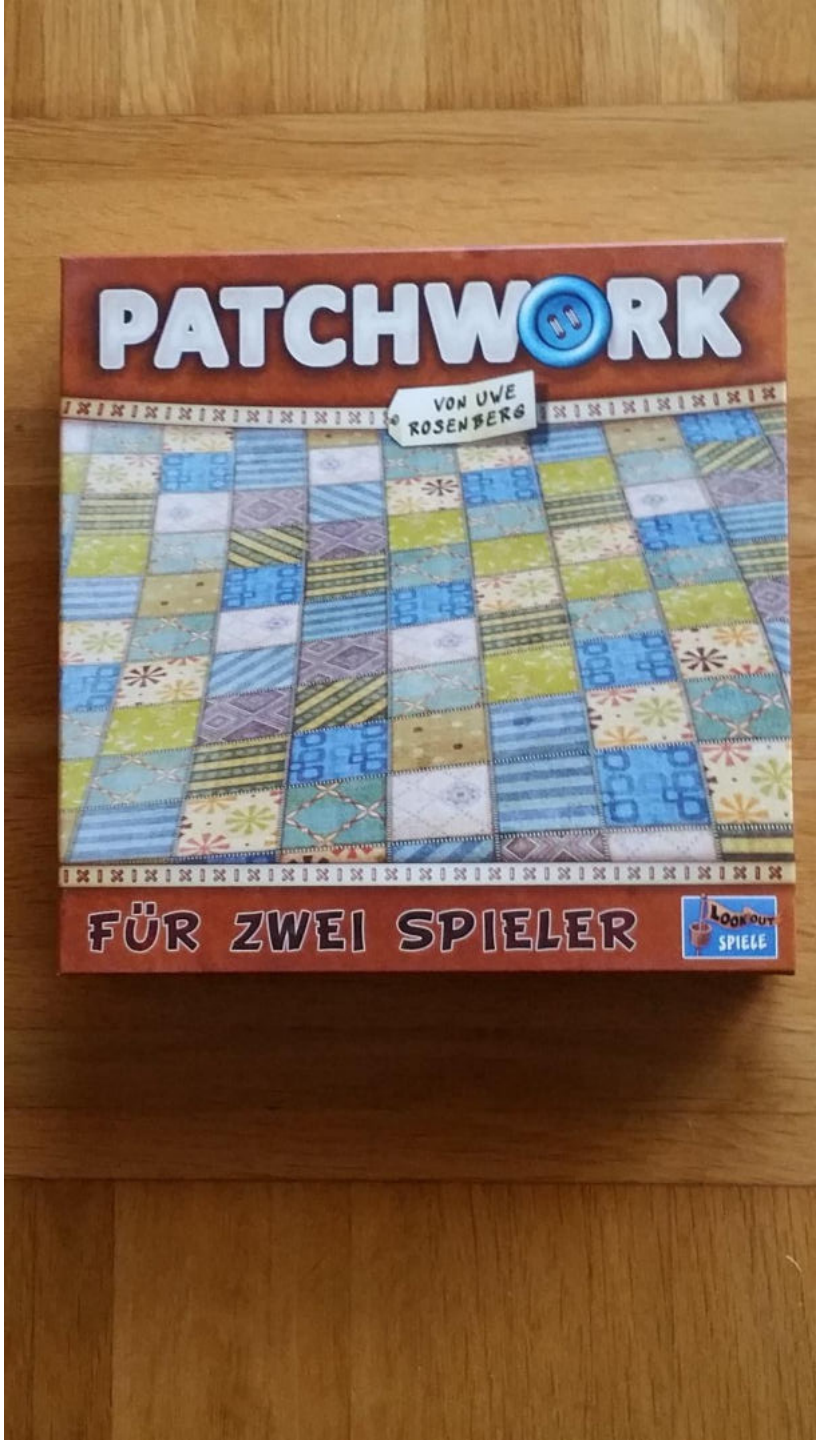
Lookout Games | 2014

Autor: Uwe Rosenberg

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Legespiel


PATCHWORK
VON UWE ROSENBERG
FÜR ZWEI SPIELER
LOOKOUT SPIELE

Patchwork

“Patchwork“ (Lookout Spiele / 2 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)
Es gilt Stanzteile (Flicken darstellend) auf einer 9x9-Feldertafel so abzulegen, dass am Ende möglichst wenig freie Plätze bleiben. Es gibt eine Zwischenwertung für denjenigen, der ein Feld von 7x7 Felder lückenlos bedecken kann. Die Stoffteile liegen nacheinander zu einem Kreis aufgereiht aus und man darf sich in der Regel von den nächsten drei vor der eigenen Spielfigur liegenden Flicken einen auswählen und vernähen (auslegen), was Zeit kostet, und Zeit steht einem begrenzt zur Verfügung. Die vergangene Zeit wird auf einer Skala festgehalten. Auf dieser Skala sind auch Knopffelder. Dort kassiere ich dann so viele Knöpfe wie ich auf meinem Feld schon ablegen konnte, denn auf den Flicken sind Knöpfe abgebildet, die zugleich den Einkaufspreis bestimmen. Zu Spielbeginn hat jeder 5 Knöpfe (= Geld).
Ein bisschen anschauungsgebundenes Denken verlangt das Spiel, das die Köpfe ein wenig, aber nicht zu viel, rauchen lässt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Cacao

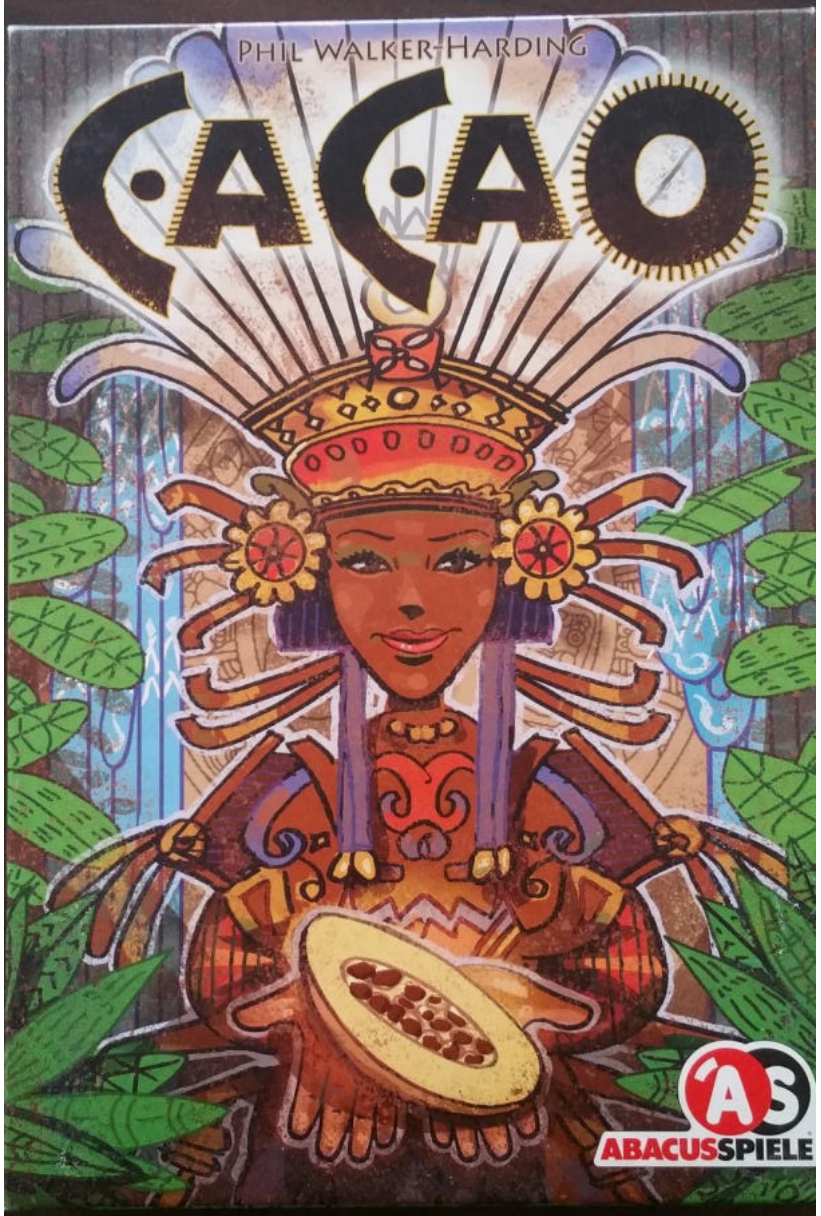
Abacus | 2015

Autor: Phil Walker-Harding

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Legespiel


PHIL WALKER-HARDING
CACAO
ABACUSSPIELE

Cacao

“Cacao“ (Abacus / 2 bis 4 Spieler / ab 8 Jahre / 30 Minuten / 25 Euro)
das ich zum Erwerb anpreisen möchte, ist ein schnell erklärtes Legespiel mit klaren Strukturen, das aber genügend Entscheidungsmöglichkeiten beinhaltet, um das Spiel zu seinen Gunsten zu beeinflussen, auch wenn gewisse Glückselemente, wann tauchen welche Plättchen auf, mit reinspielen.
Das Spiel geht über 11 Runden. Pro Runde legt jeder Spieler eines seiner Arbeiterplättchen aus, dass er aus 3 zur Verfügung stehenden auswählt. Auf jedem Plättchen sind 4 Arbeiter an den Seitenrändern platziert. Die Verteilung lautet entweder 3 auf einer Seite und einer auf einer anderen Seite, oder auf zwei Seiten je 2 Arbeiter. Dann gibt es noch Urwaldplättchen. Zu Beginn des Spiels werden zwei davon, sich an den Ecken berührend, ausgelegt. Ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist, ein Arbeiterplättchen mit mindestens einer Seite angrenzend an ein Urwaldplättchen legen. Besser ist es wenn es einem gelingt ein Arbeiterplättchen so zu platzieren, dass es an mehr als an ein Urwaldplättchen andockt. Dies bringt dem Spieler allerdings nur etwas, wenn auf den angrenzenden Seiten auch Arbeiter zur Verfügung stehen.
Die Urwaldplättchen geben an, was für Tätigkeiten auf den, oder wenn es mehrere sind, die Arbeiter warten. Da geht es zunächst darum, dem Titel des Spiels entsprechend, Kakao zu ernten, ihn zwischenzulagern und bei Gelegenheit zu verkaufen, möglichst für 4 Goldstücke statt für zwei. Goldstücke können aber auch direkt aus einer Mine gefördert werden. Es gilt für genügend Wassernachschub zu sorgen und entdeckte Urwaldtempel zu bewachen.
Und dann kann man noch Sonnensteine finden, die einem gegen Spielende eine taktische Möglichkeit eröffnen. Sollten alle Urwaldplättchen verlegt sein, darf man einen Sonnenstein abgeben und dafür ein eigenes schon ausliegendes Arbeiterplättchen mit einem anderen eigenen Arbeiterplättchen, das einem noch zur Verfügung steht, überdecken und gegebenenfalls vier Aktionen der umliegenden Urwaldplättchen auszuführen. Dies ist die einzige Möglichkeit nochmal im Zentrum des Dschungels aktiv zu werden, ansonsten finden die Aktionen bei der Erweiterung des Dschungels am Rande des Dschungels statt.
Es gibt klare überschaubare Aktionsmöglichkeiten. Auch wenn man nicht alles im Griff hat, ist genügend Planbarkeit vorhanden, um beim Spielende das Gefühl zu haben, die eigene Denkleistung hat wesentlich zum Ergebnis beigetragen. Tolles Preis- Leistungsverhältnis. Also: Nichts wie ran an „Cacao“.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Imhotep

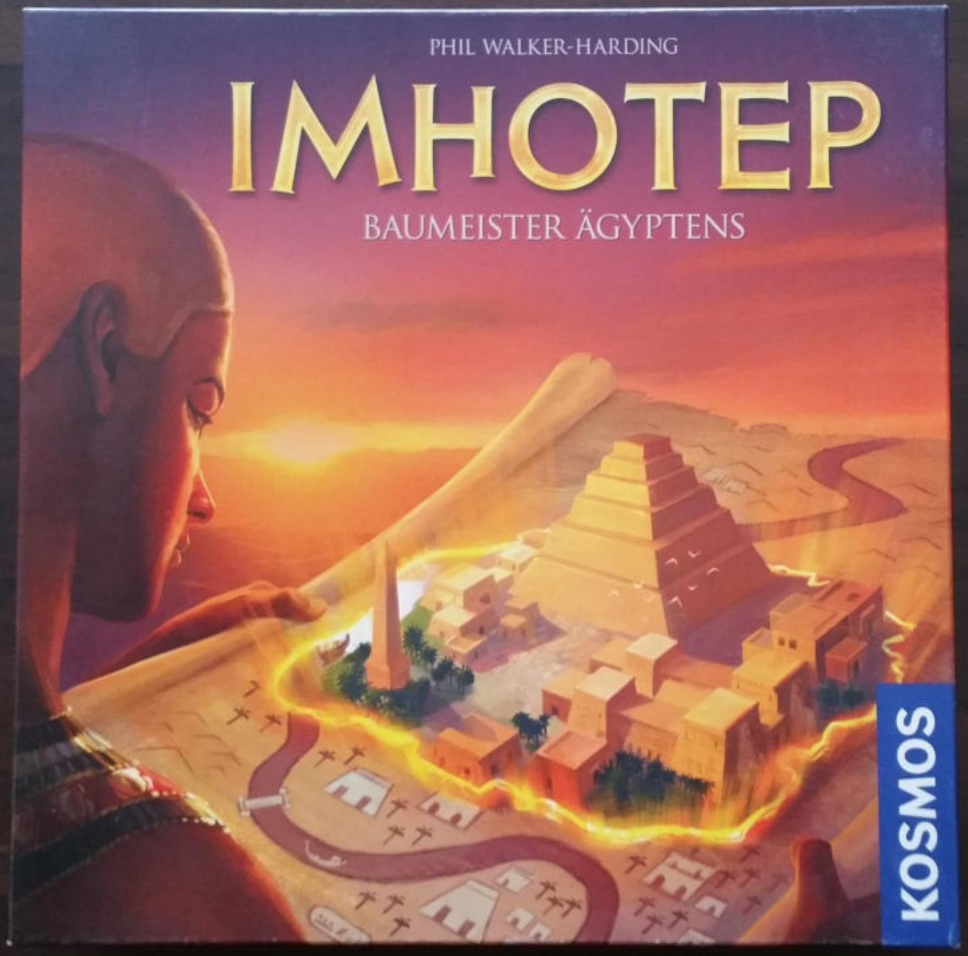
Kosmos | 2016

Autor: Phil Walker-Harding

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel


PHIL WALKER-HARDING
IMHOTEP
BAUMEISTER ÄGYPTENS
KOSMOS

Imhotep

Imhotep (Kosmos / 2 - 4 Spieler / ab 8 Jahre / 30 - 45 Minuten / 30 Euro)

Die Spieler versuchen sich als Baumeister und versuchen ihre Steinquader nicht nur auf eins der 4 im Hafen liegenden Schiffe zu bringen, sondern dort auch am richtigen Ort zu lagern. Die Lagerung bestimmt später die Reihenfolge beim Ausladen am Zielort, und je nach Zielort kann die Reihenfolge schon mal den einen oder anderen Siegpunkt mehr bringen. Die Schiffe können maximal je nach Größe 2 bis 4 Quader transportieren. Ein Spieler, der an der Reihe ist kann aber einen Kapitän ohne Probleme dazu überreden schon in See zu stechen ohne den letzten möglichen Quader auch noch an Bord zu nehmen. Aber damit nicht genug. Der Kapitän lässt sich auch vorschreiben, zu welchem der leeren Zielhäfen er fahren soll, wo dann die Quader ausgeladen und genutzt werden. Wenn alle 4 Schiffe einen der 5 möglichen 5 Häfen angelaufen haben, Ende eine Spielrunde, nach 6 Spielrunden das Spiel. Es gewinnt wer seine Quader am prestigeträchtigsten verbauen konnte.

Gebaut wird an 4 Monumenten. Dem Tempel mit 5 Bauplätzen. Steine die man von oben sehen kann bringen einen Punkt am Ende einer jeden Runde. Mit dem 6.angelieferten Stein wird der erste überbaut und kommt nicht mehr in die Wertung und so weiter. Beim Bau der Pyramide bekommt man sofort 1 bis 4 Punkte. Die Baureihenfolge ist festgelegt, so dass bekannt wann es günstiger oder ungünstiger ist einen Stein zu platzieren. Das versucht man beim Beladen der Boote zu berücksichtigen. Schön wenn man der richtigen Stelle im seinen Quader hat. Blöd ist nur dass ein anderer Spieler das Schiff zu einem anderen Hafen beordert, wo zum Beispiel eine Grabkammer errichtet wird, dein Stein aktuell nicht so gut hinpasst. Passen tun hier Steine gut, wenn sie Seite an Seite mit andern eigenen Steinen liegen. Außerdem ist man bestrebt den höchsten Obelisken zu bauen, in dem man seine Steine einfach übereinander türmt.

Wem nicht nach bauen zu Mute ist, kann ein Schiff auch im Hafen des Marktes anlegen lassen und hier seinen Quader gegen eine Karte tauschen, die einem am Ende Siegpunkte einbringen kann, oder im Laufe des Spiels von Nutzen ist, weil man die Endladereihenfolge nach eigenem Gutdünken ändern kann.

Dem Spieler stehen folgende Entscheidungen offen. Er kann aus dem Vorrat sein Quaderlager auffüllen, das für5 Quader Platz bietet. Er kann einen Quader auf ein Schiff verbringen, oder ein Schiff zu einem Hafen segeln lassen. Das war es dann auch schon und deshalb ist „Imhotep“ schnell gespielt. Trotzdem will einiges überlegt sein, aber die Planung wird auch mal ins Leere gehen, weil die anderen dazwischenfunken, also Ärgerpotenzial ist da, was will man mehr.

Vorbehaltlose Empfehlung für ein Spiel mit hohem Wiederspielreiz.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Azul

Plan B Games | 2017

Autor: Michael Kiesling

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Ressourcen nehmen und optimal verbauen

AZUL
EIN SPIEL VON MICHAEL KIESLING
PLAN B GAMES

AZUL

“Azul“ (Plan B Games / 2 bis 4 Spieler / 30 Minuten / 35 Euro)
hat alles was ein gutes Spiel braucht. Ein eingängiges Spielsystem, dass aber genügend Raum für taktische Überlegungen bietet. Man ist aber auch von den Handlungen der anderen mit betroffen, was Freude oder Ärger mit sich bringen kann. Zudem erhält der Käufer schönes hochwertiges Material an die Hand. Dem Thema entsprechend zeigt sich die Schachtel bunt und diese Buntheit findet sich dann auch auf dem Spieltisch wieder.
Worum geht es? Es gilt Kacheln, die es in 5 Farben gibt, zu erwerben, und diese möglichst umfassend, den Vorgaben des Königs entsprechend zu verfliesen, sprich auf dem eigenen Spielplan abzulegen.
Wie komme ich an die Kacheln? Diese liegen in den Lagern von Manufakturen, immer zunächst 4 Stück. Die Stückelung ist zufällig. Die Kacheln werden aus einem Beutel gezogen. Man darf aus dem Lager nur eine Sorte nehmen, von denen aber alle, die sich im Lager befinden. Die restlichen Lagerbestände werden geräumt und kommen in ein großes Zentrallager in der Tischmitte. Auch hier darf man sich bedienen, es gilt die obige Entnahmeregel.
Was mache ich mit den Kacheln? Die sammle ich in 5 sortenreinen Reihen. Die erste Reihe verfügt über einen Platz, die 2.Reihe über 2 Plätze für die Kacheln und so weiter. Neben den Reihen befindet sich eine Wand aus 5x5 Feldern, an der die Kacheln später angebracht werden. Dieses Ankacheln, im Spiel ist es ja ein Legen, bringt dann Punkte und zwar für senkrecht und waagerecht direkt angrenzende Kacheln je einen Punkt. Bei optimalem Spielverlauf, kann man in einer Runde maximal 5 Kacheln platzieren. Nach meistens 5 manchmal 6 Runden ist das Spiel beendet und es gibt noch Sonderpunkte für vollständige Reihen (2) und Spalten (7) oder den Verbau von 5 Kacheln einer Farbe (10 Punkte).
Nicht unerwähnt bleiben sollen denkbare Minuspunkte, die man kassiert, wenn man aus einem Lager, meistens ist das gegen Rundenende das Zentrallager, mehr Kacheln nehmen muss als Platz in der Ablagereihe zur Verfügung steht. Dies ist ein schöner Ärgerfaktor, den das Spiel beinhaltet.
Schnell erklärt folgen 30 Minuten kurzweiliger Spielspaß, aber mit dem notwendigen Tiefgang.
„Azul“ ist ein, wie sagt man Neudeutsch, “must have“.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Bastille

Queen Games | 2017

Autor: Christoph Behre

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Ressourcen nehmen und optimal verbauen

Christoph Behre
Bastille
QUEEN GAMES

Bastille

Bastille (Oueen Games / 3 bis 4 Spieler / ab 10 Jahre / 60 Minuten / 35 Euro)

Die Spieler versuchen Einfluss und Verbündete zu bekommen. Die Spieler können hierfür pro Runde 3 Ein-flussmarker (Wert 1/1/2) an 7 möglichen Orten in Paris platzieren. Wer den höheren Einflussmarker am Ort hat darf die dortige Aktion zuerst ausführen und erhält außerdem einen Bonus. Bei Gleichstand ist derjenige zuerst am Zug, der zuerst vor Ort war. Es gilt Geld einzuheimsen, Verbündete (Kleriker, Adlige, Bauern, Soldaten) zu gewinnen und diese mit den passenden Waffen auszustatten, denn nur wenn diese zur Hand sind, nützen einem die Verbündeten etwas. Bevor ich es vergesse, Verbündete kauft man sich ein mit Geld, das man sich tunlichst zuvor auf der Bank besorgt hat Dabei kommt es einem entgegen, dass die 7 Orte immer in der gleichen Reihenfolge abgehandelt werden. Zuerst die Bank; erst an 5.Stelle erfolgt der Einkauf von Verbündeten. Dumm nur, dass es nur 3 Plätze gibt, um in der Bank Geld zu bekom-men. Wer Notre Dame besucht kann den Wert seiner 3 Einsatzplättchen erhöhen (bis zum Wert 4). Man kann es schon ahnen, 7 Aktionsorte und nur 3 können aufgesucht werden, das bereitet Kopfschmerzen. Aber wegen dieser spielerischen Kopf-schmerzen suchen wir ja den Spieltisch auf, und genießen mit Gleichgesinnten diese Art der Freizeitgestaltung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Photosynthese

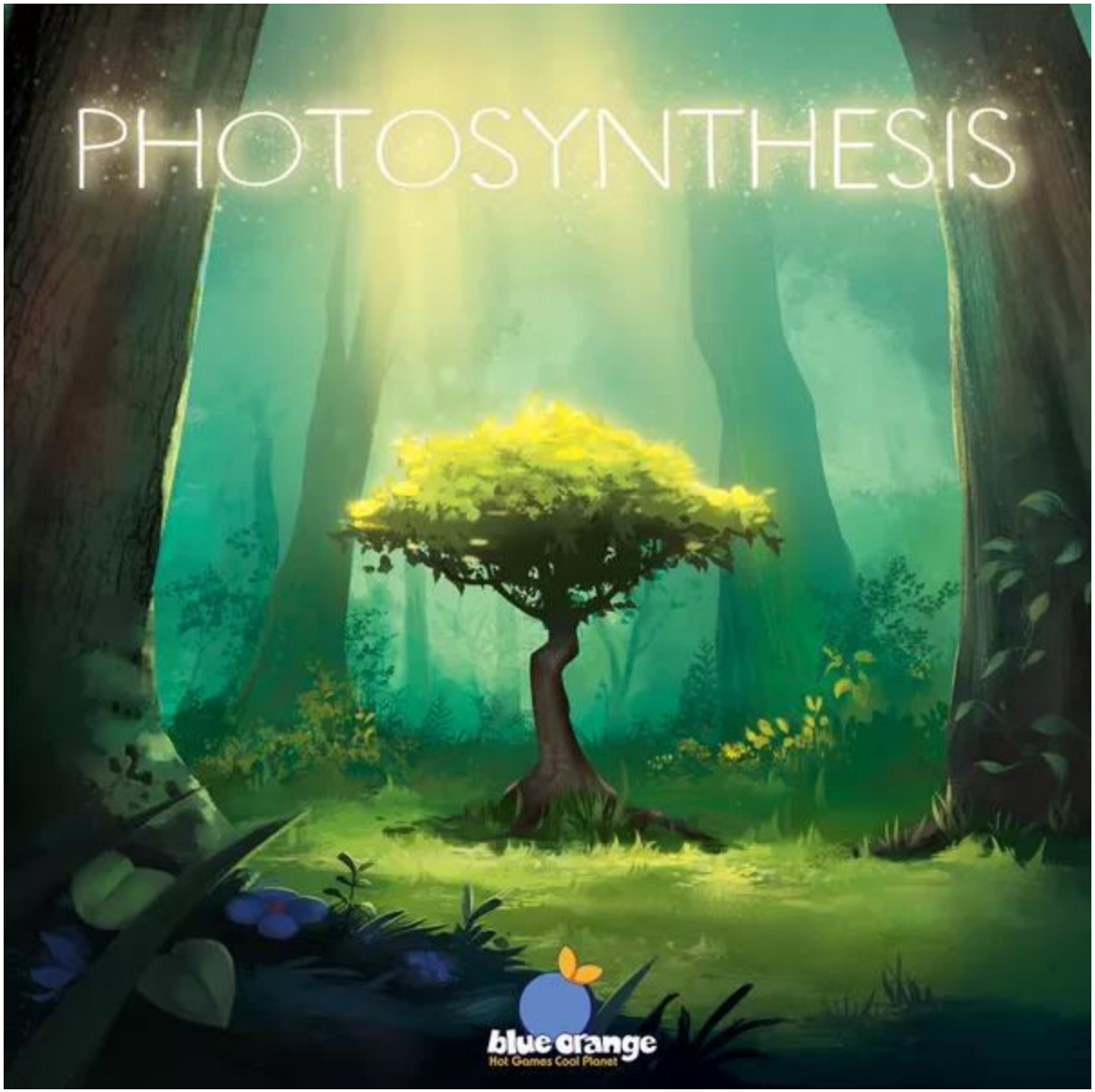
Blue Orange Games | 2017

Autor: Hjalmar Hacht

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel (mit wandernder Sonne)


PHOTOSYNTHESIS
blue orange
Hot Games Cool Planet

Photosynthese

Mittels Sonnenpunkte, die die Spieler einsetzen, versuchen sie mittels Samen Bäume im Wald wachsen zu lassen und dann abzuholzen was Geld, bezieh-ungsweise in diesem Fall Wertpunkte einbringt. Wer davon am Spielende am meisten hat gewinnt.
Zu Beginn des Spieles verfügt der Spieler über 2 kleine Bäume am Waldrand.
Der Spielplan wird von der Sonne beschienen, die nach jeder Runde am Himmel weitermaschiert. Dadurch erhalten die Bäume mehr oder weniger Energie (Sonnenpunkte) in Abhängigkeit von ihrer Größe und dem aktuellen Standort zur Sonne und benachbarten Bäumen. Stehen größere Bäume vor kleineren, werden diese von den Sonnenstrahlen nicht erreicht, mit der Folge, dass der Baumbesitzer für diesen Baum keine neuen Sonnenpunkte erhält.
Neue Samen können nur in der Nähe eines eigenen Baumes auf den Boden (Planfeld) fallen. Je höher der Baum desto weiter fallen die Samen. Das ist wichtig, um in die Waldmitte zu kommen, denn hier lassen sich mehr Wertpunkte ergattern als am Waldrand.
Folgende Aktionen, unter denen der Spieler wählen kann, kosten Sonnenpunkte:
Samen in Erde = 1 / Samen zu kleinem Baum = 1 / Klein zu Mittel = 2 / Mittel zu Groß = 3
Abholzen = 10.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Diplomacy

Games Research | 1961

Autor: Allan B. Calhamer

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Eroberungsspiel / Verhandlungsspiel

DIPLOMACY
الدِبْلوماسيّة
Διπλωματία
דיפלומטיה
ДИПЛОМА́ТИЯ
PARKER
Ein fast ernsthaftes Strategiespiel um die Großmacht-Politik am Anfang des 20. Jahrhunderts.
CE

Diplomacy

Das Verhandlungsspiel.

7 Mächte (Spieler) ringen um die Vorherrschaft in Europa Anfang des 20.Jahrhundert. Der Spielplan besteht aus 75 Land- und Seegebieten. 34 dieser Felder sind sogenannte Versorgungszentren. Wer 18 von ihnen beherrscht gewinnt das Spiel. Pro Feld kann immer nur eine Einheit (Spielfigur stehen). Die Anzahl der Einheiten, die einem Spieler zur Verfügung stehen, richtet sich nach der Anzahl der beherrschten Versorgungszentren.
Die Spieler notieren ihre Spielzüge auf einem Zettel. Diese werden gleichzeitig aufgedeckt und die geplanten Züge, so möglich, ausgeführt.
Vor dem Niederschreiben der Spielzüge haben die Spieler die Möglichkeit sich mit den Mitspielern zu treffen und Vereinbarungen in Hinblick auf ein gemeinsames Vorgehen zu treffen.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Feudal

3 M

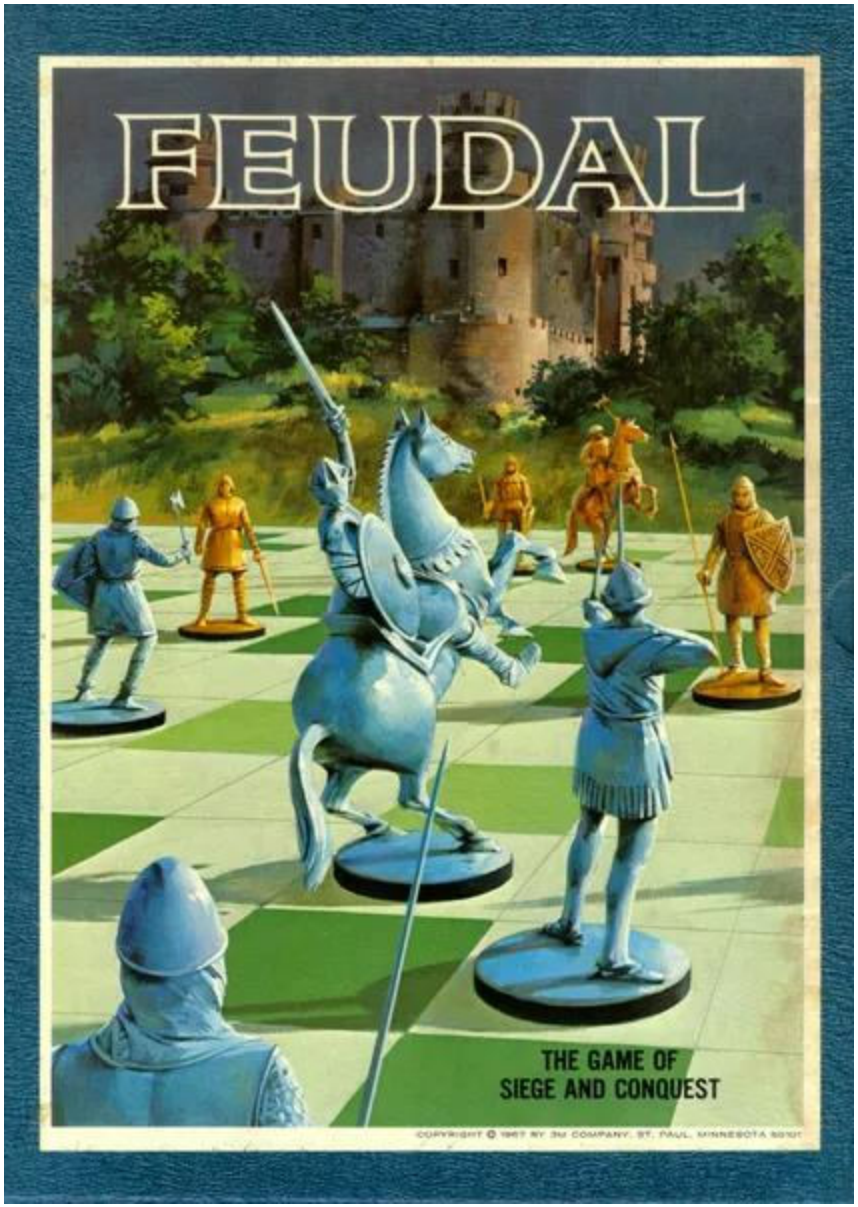
1967

Autor: Fred Büstchler

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Logisches Denkspiel / Zweipersonenspiel


FEUDAL
THE GAME OF
SIEGE AND CONQUEST
COPYRIGHT © 1967 BY 3M COMPANY, ST. PAUL, MINNESOTA 55101

Feudal

In der Mitte des Plastikspielplans, der mit vielen Löchern im gleichen Abstand versehen ist, wird ein Sichtschirm platziert, hinter dem die Spieler ihre Burg und ihre Spielfiguren, es gibt 8 verschiedene Arten, positionieren.

Es gilt die gegnerische Burg zu erobern, oder 3 Personen des gegnerischen Königshauses gefangen zu nehmen.

Eine gegnerische Figur wird gefangen, in dem man mit einer eigenen Figur auf dessen Platz ziehen kann.

Die Spieler dürfen pro Zug mehrere Figuren bewegen, aber eine Figur nur einmal pro Zug.

Bogenschützen können nicht Gefangennehmen, sondern nur, wenn die Pfeile treffen, die gegnerische Figur um 3 Felder versetzen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Die Macher

Hans im Glück	1986

Karl-Heinz Schmiel

Ressourcengesteuertes Spiel

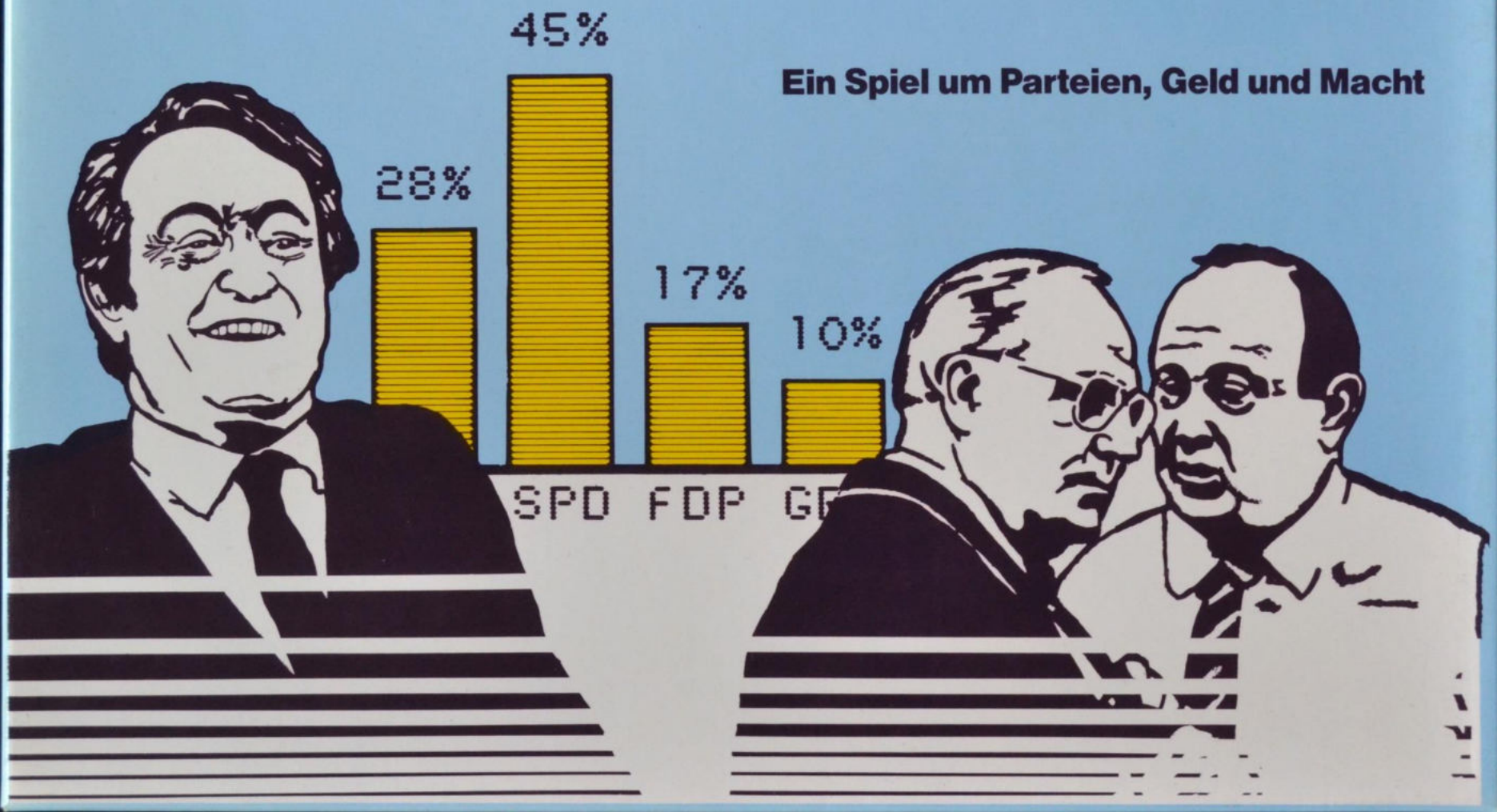
Kennerspiel

Politwahl-Simulation

Karl-Heinz Schmiel

DIE MACHER

Ein Spiel um Parteien, Geld und Macht



DIE MÄCHER
EIN SPIEL UM PARTEIEN, GELD UND MACHT
AUFGENOMMEN IN DIE AUSWAHLLISTE
Karl-Heinz Schmiel

Die Macher

Wenn man ein Spiel empfiehlt, das bis zu 4 Stunden dauert, dann muss es gut und fesselnd sein, sonst würde man es ja gar nicht zu Ende spielen und käme nicht auf den Gedanken es zu empfehlen.
Dieses taktisch strategische, aber auch stark das Gespräch anregende und benötigende wahlspiel liefert den nötigen Spannungsbogen, um am Ende festzustellen, was schon 4 Stunden rum?
Wie immer bei komplexen Langzeitspielen steht am Anfang das Erarbeiten der Regel. Dies sollte ein Spieler gemacht haben, denn ein gemeinsames Erarbeiten wird nicht empfohlen, zu zeitraubend, tendenziell demotivierend.

Jeder Spieler versucht mit seine Partei am Ende am stärksten im Bundestag vertreten zu sein. Dazu sind möglichst viele der der zuvor stattfindenden Landtagswahlen mit guten Ergebnissen zu bewältigen.
Um dies zu erreichen, ist es wichtig ein Parteiprogramm vorzulegen, in dem sich die Volksmeinung widerspiegelt. Gleichzeitig es potentielle Koalitionspartner zu überzeugen. Auch die Medien wollen im Auge behalten sein. Manchmal helfen Umfragen und natürlich Wahlveranstaltungen.

Die Spielabläufe greifen gut ineinander und bieten genügend spielerische Entscheidungsfreiräume , um das Geschehen zu beeinflussen, um am Ende als Wahlkampfleiter der siegreiche Partei gefeiert zu werden.

Trauen sie sich. Wenn die Anfangshürde genommen ist, tauchen sie in eine Wahlsimulation ein, die weit und breit konkurrenzlos dasteht.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Schoko & Co.

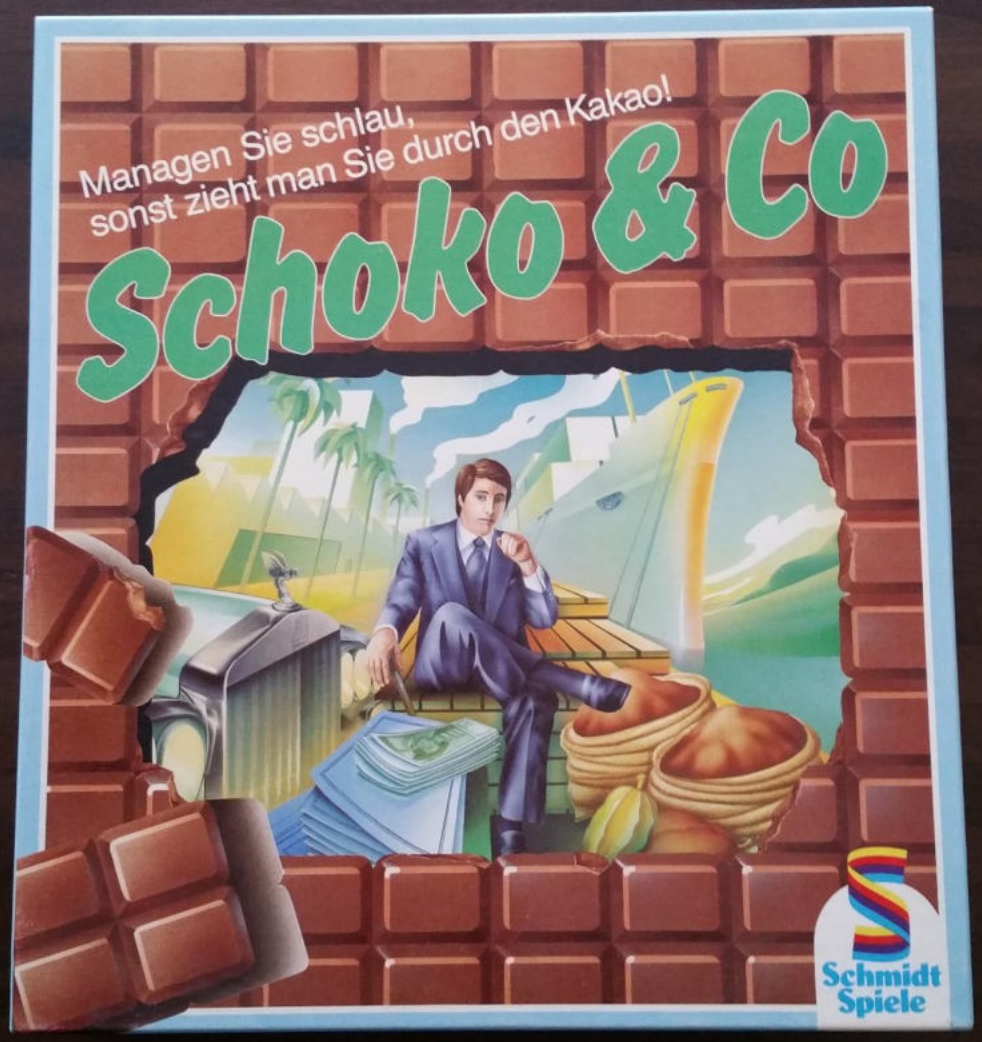
Schmidt Spiele | 1987

Autoren: Yves Hirschfeld / Gilles Monnet

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Strategische Wirtschaftesimulation


Managen Sie schlau,
sonst zieht man Sie durch den Kakao!
Schoko & Co
Schmidt Spiele

Schoko & Co.

Strategische Wirtschaftssimulation bei der gewinnt wer sein Anfangskapital am gewinnbringendsten einsetzt.
Eingesetzt wir das kapital um Arbeitskräfte zu heuern und gegebenenfalls zu feuern. Am Kakaomarkt wird gleichzeitig um Mengen und Preise gedealt.
Nach dem Einkauf geht es mit dem eingekauften Kakao an die Produktion, wobei jeder Arbeiter 3 Barren Kakao in 3 Barren Schokolade verwandelt. Ab ins Lager und hin zu den Märkten.
Jeder Verkäufer, den der Unternehmer angestellt hat, kann bis zu 4 Verkaufs-gespräche führen, bei denen zunächst ein Mindestpreis geboten wird. Lässt kein Verkäufer darauf ein wird ein höherer Preis aufgerufen, bis ein oder mehrere Käufer ok. sagen. Sind es mehrere kommt der Startspieler als Erster zum Zuge.
Dann brauchst es noch Sekretäre und Buchhalter um den, hoffentlich lukrativen Verkauf bis zum Ende abzuwickeln.
Es braucht viel Personal und es braucht eine gute Personalkostenplanung im Abgleich mit möglichen verkaufserlösen, um am Ende über das meiste geld zu verfügen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Full Metall Planete

Ludodeliere

1988

Autor:

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Sammel- Produktions- und Kampfspiel

FULL
METAL
PLANETE

Full Metall Planete

Es geht darum möglichst viel Erz zu sammeln und dies, sowie eigene Fahrzeuge ins Raumschiff zu verfrachten bevor es an den Rückflug geht.
Die Spieler verfügen über Kampffahrzeuge um das eigene Raumschiff zu schützen, oder gegnerische Raumschiffe anzugreifen.
Bewegen, einsammeln, umwandeln von Erz in neue Spielfiguren, kämpfen, das alles kostet Aktionspunkte, von denen jeder Spieler 15 pro Runde zur Verfügung hat. Pro Zug hat ein Spieler 3 Minuten Zeit, um all seine Züge zu machen.
Bei seinen Planungen sollte er die Wetterentwicklung berücksichtigen. Je nachdem ob eine nass- oder Trockenphase vorliegt, werden manche Felder inaktiv.

Lange Spielzeit: 60 Minuten pro Spieler kann man veranschlagen.

Tolles Material aus Zinnfiguren.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Targui

Jumbo | 1988

Autoren: Will Dijkstra / Ben van Dijk

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

TARGUI
BY DIJKSTRA EN VAN DIJK
طارقي
Beduinen im Kampf um Wüste, Wasser und Kamele

Targui

Ein strategisches Spiel bei dem die Spielerum die Vorherrschaft in der Wüste ringen..
Interessant ist dabei besonders die Art und Weise wie die reihenfolge der Spieler bestimmt wird.
Dies geschieht über Karten. Alle Spieler haben die gleiche Anzahl von Karten ihrer Farbe im Stapel. Unklar ist nur wann meine Karte aufgedeckt wird.
Ich kann vielleicht viermal gar nicht am Zug sein, dann jedoch zweimal hintereinander.
Diese Idee verleiht dem Spiel, das ansonsten vom Spielmechanismus her Ähnlichkeit mit dem Spiel “Risiko“ hat, einen spannenden Reiz und birgt taktische Möglichkeiten
Material und Aufmachung sind reichlich, funktionsgerecht, mit einem Wort, gut.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tikal

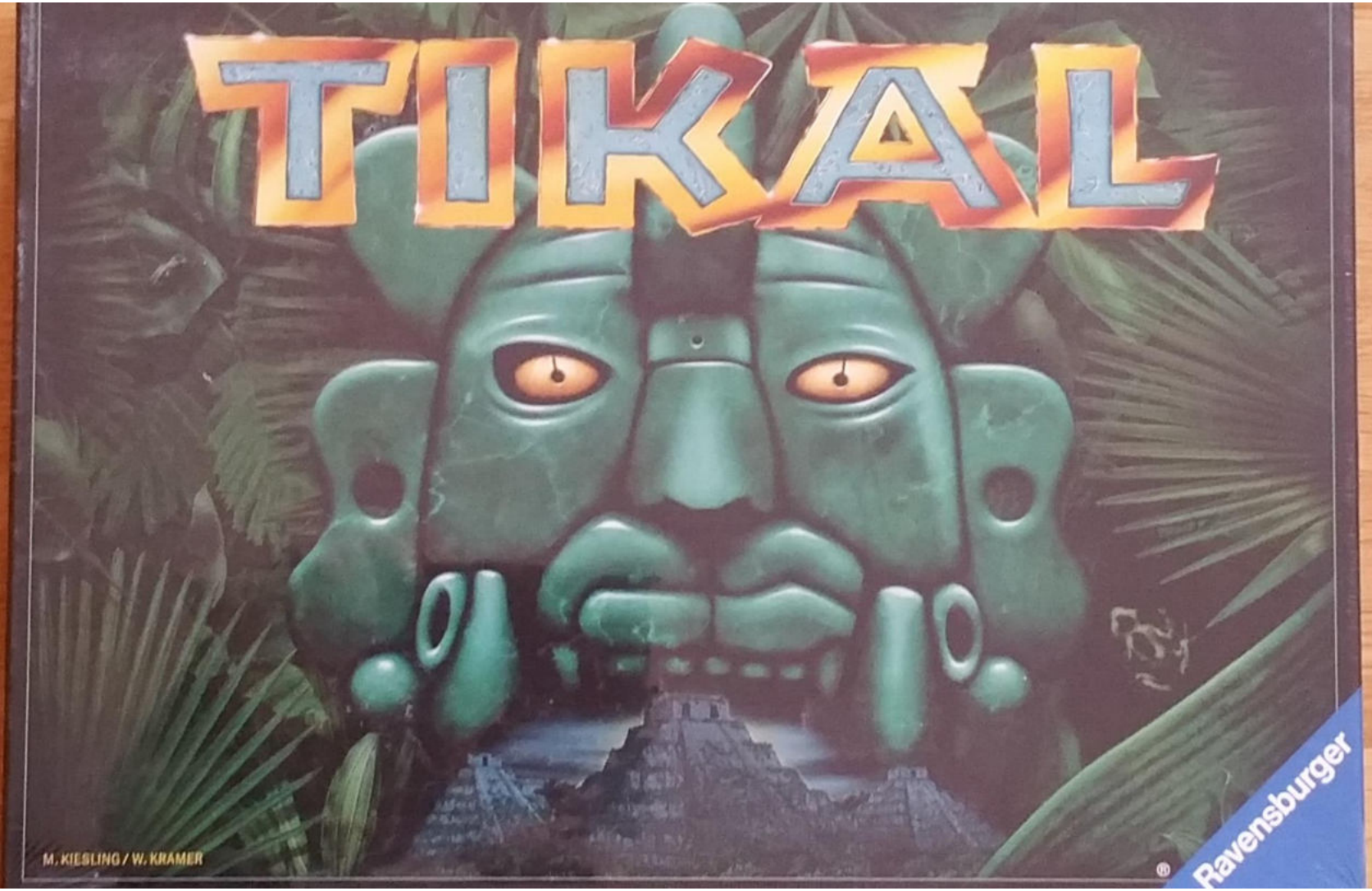
Ravensburger | 1999

Wolfgang Kramer

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Ausbreitungsspiel


TIKAL
M. KIESLING / W. KRAMER
Ravensburger

Top-Spiel in diesem Top-Jahrgang (1999) war sowohl für die Kritiker (“Spiel des Jahres“) als auch für das spielende Volk (Deutscher Spielepreis)

Tikal

Bei “Tikal“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von Archäologen, die möglichst wertvolle Tempel und Schätze suchen.
Dabei liegt zu Beginn ein Urwald mit seinen noch unentdeckten Geheimnissen vor den Spielern.
Pro Runde entdecken die Spieler so viele Teile vom Urwald wie Mitspieler beteiligt sind. Die Urwaldteile zeigen Tempel von verschiedener Wertigkeit oder Schatzplätze. Manche sind auch einfach nur leer.
Die Spieler bieten darum, in welcher Reihenfolge sie diese Urwaldteile nehmen und an den schon entdeckten Teil des Urwaldes anlegen dürfen. Außerdem darf ein Spieler, der an der Reihe ist, 10 Aktionspunkte verbrauchen. Mit diesen Punkten kann man Expeditionsmitglieder in den Urwald schicken, dabei kostet die Bewegung von Feld zu Feld unterschiedlich viele Punkte (1 bis 3).
Mit seinen Punkten kann ein Spieler auch den Wert ausgegrabener Tempel erhöhen. Siegpunkte erhält man wenn man bei einem Tempel mehr Expeditionsmitglieder im Einsatz hat als die anderen Archäologen. Dann erhält man die Wertigkeit des tempels als Siegpunkte gutgeschrieben.
Gefundene Schätze bringen ebenfalls Siegpunkte, besonders wenn man mehrere der gleichen Art gefunden oder von Mitspielern eingetauscht hat, wobei dieser Erwerb Punkte kostet, genau wie der Ersterwerb von Schätzen.
Punkte kostet es auch, wenn man außer dem Basislager weitere Camps auf freien Urwaldflächen baut, um kürzere Wege zu den Tempeln und Schätzen zu nutzen.
Viermal im Spiel, immer wenn ein Vulkanausbruch im Spielfeld ausgelegt werden muss und wenn das letzte Stück Urwald gelegt wurde, wird gewertet.

“Tikal“ ist ein anspruchsvolles strategisch taktisches Spiel, bei dem viel zu bedenken ist, da die 10 Aktionspunkte nicht ausreichen, um alle Aktionen durchzuführen, die man durchführen möchte. Viel Interaktion ist nicht im Spiel.
Es ist, da viel gedacht wird, ein ruhiges Spiel. Der Einstieg erfordert ein ausführliches Regelstudium.
Wenn man dann, nach einem Spiel, beginnt zu begreifen, was an spielerischen Möglichkeiten in dem Spiel steckt, wird man im Kreis gleichgesinnter Mitspieler sicherlich immer wieder gern auf dieses Spiel zurückgreifen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Torres

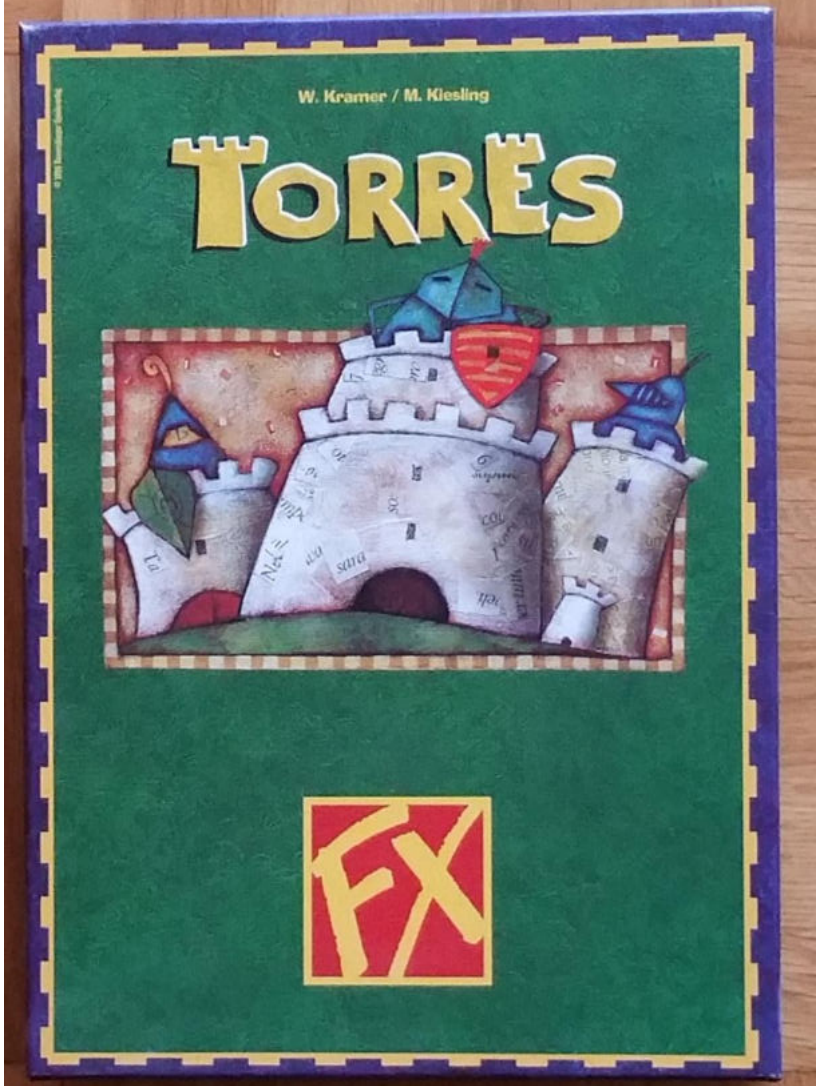
F.X. Schmid | 1999

Wolfgang Kramer/ Michael Kiesling

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Bau- Entwicklungsspiel


W. Kramer / M. Kiesling
TORRES
FX

Torres

Torres

“Torres“ arbeitet mit dem in letzter zeit häufiger vorkommenden Spielprinzip, dass den Spieler zu Beginn seines Zuges eine gewisse Punktzahl zur Verfügung steht, die er variabel einsetzen kann, um verschiedene Dinge voranzutreiben, die ihm dem Spielsieg näher bringen.

Bei “Torres“ gehen die Punkte drauf für das Einsetzen von Spielfiguren, bewegen von Spielfiguren, Bauen eines neuen oder Erweitern eines bestehenden Turmes. Die Punkte optimal auf diese Optionen zu verteilen führt zum Sieg, wenn man beachtet, dass die eigenen Spielfiguren möglichst auf hohen Türmen in großen Burganlagen stehen.

Das Spiel ist gut kalkulierbar.

“Spiel des Jahres“ 2000

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Fürsten von Florenz

Alea / Ravensburger	2000

Wolfgang Kramer / Richard Ulrich

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Bau- Entwicklungsspiel / Legespiel

Richard Ulrich / Wolfgang Kramer

Die Fürsten von Florenz

Das Strategiespiel um
Mäzene, Künstler und Gelehrte

alea

Die Fürsten von Florenz

Die Fürsten von Florenz

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Fürsten und versuchen durch weitreichende Entscheidungen (welche Gebäude-Universität, Hospital, Oper-baue ich)bedeutende Künstler und Intellektuelle anzulocken, um Prestigepunkte zu erlangen. Wer am Ende hiervon am meisten hat gewinnt.

Das Ganze ist im Ablauf auch ein wirtschaftlich orientiertes Spiel, denn bei der Ersteigerung von Gebäuden, Seen und Baumeistern gilt es hauszuhalten. Jeder Spieler hat für seine Planungen nur ein bestimmtes Gelände zur Verfügung, wobei die optimale Ausnutzung des Geländes, welche Gebäude baue ich wohin, für den Spielausgang wichtig ist.
In jeder Runde kommt für jeden Spieler ein Gegenstand zur Versteigerung. Welche dies sind ist vorher bekannt.
Der letzte Spieler erhält sein Objekt also billig, also sollten die anderen Spieler dafür sorgen, dass dieses Teil nicht zu wertvoll ist.
Zudem erhält man eine Personenkarte, die bestimmt was der Betreffende vor Ort erwartet, bevor er tätig wird.

Das Spiel verlangt taktisches Geschick beim Ersteigern und strategische Planung bei der Bestückung des Plans.
Die Thematik wurde spielerisch und graphisch gut umgesetzt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Funkenschlag

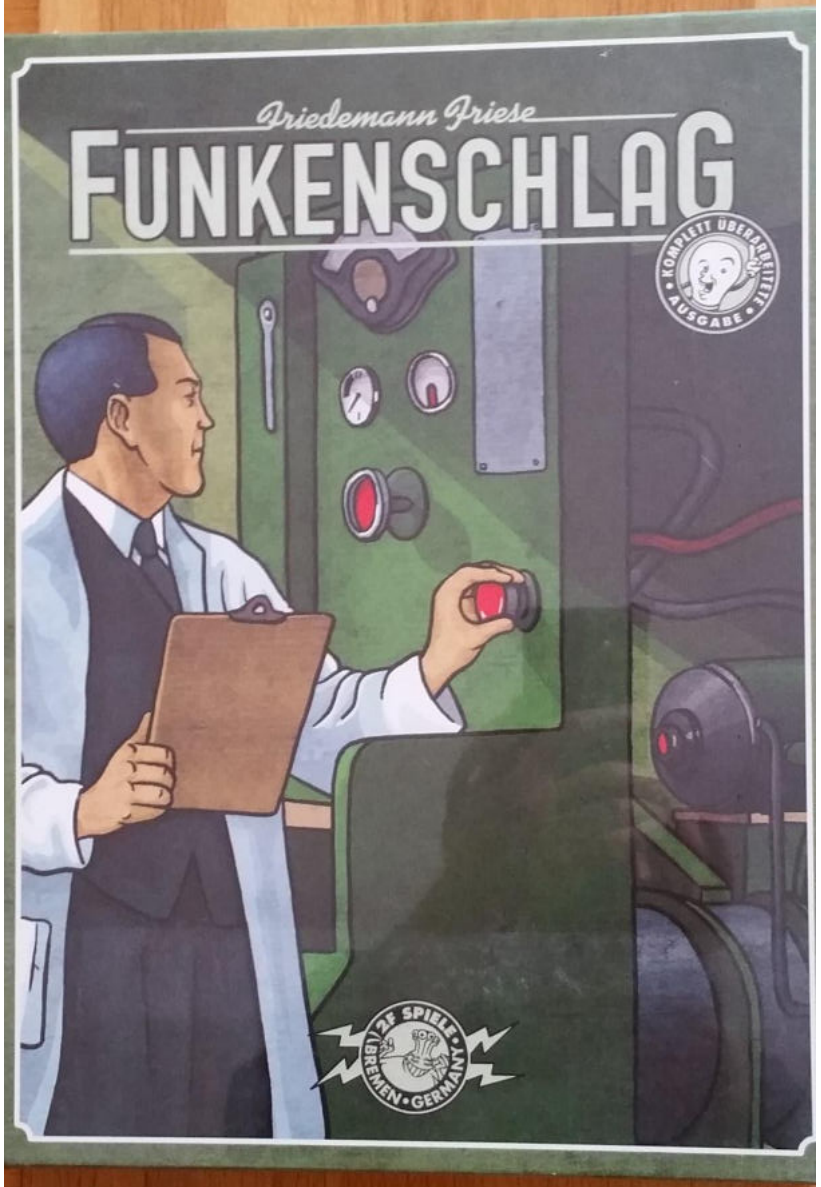
2F-Spiele | 2001

Friedemann Friese

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


Friedemann Friese
FUNKENSCHLAG
KOMPLETT ÜBERARBEITETE AUSGABE
2F SPIELE
BREMEN • GERMANY

Funkenschlag

Die Spieler leiten einen Energiekonzern und versuchen möglichst viele Städte an ihr Stromnetz anzuschließen. Wer als erster eine Stadt anschließt tut dies zu günstigeren Konditionen als später anschließende Konzerne.
Zunächst gilt es Kraftwerke zu ersteigern, pro Rund eines.
Die Kraftwerke sind verschieden leistungsfähig. Entsprechend der Leistung richtet sich auch das Mindestgebot.
Dann gilt es Brennstoffe zu kaufen, die zu unterschiedlichen Preisen angeboten werden. Diese werden in den Kraftwerken gelagert. Maximale Lagerfähigkeit ist die doppelte Kraftwerkskapazität.
Nun ist es an der Zeit sein Stromnetz auszubauen, weitere Städte anzuschließen um Einnahmen zu generieren, was aber nur klappt, wenn genügend Rohstoffe in den Kraftwerken zu Verfügung stehen.
Wenn eine bestimmte Anzahl an Städten angeschlossen ist, endet das Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Age of Steam

Warfrog / Phalanx

2002

Martin Wallace

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Eisenbahnentwicklungsspiel / Warentransport

MARTIN WALLACE
STEAM™
AUF SCHIENEN ZUM RUHM
PHALANX
STEAM

STEAM

Steam (Phalanx / 3-5 Spieler / ab 12 Jahre / 90-120 Minuten / 35 Euro)
das berühmte Spiel von Martin Wallace. Es geht um das Gründen von Eisenbahngesellschaften und dem erfolgreichen Transport von Waren: Die fein abgestimmten Mechanismen verlangen Planung, logisches und strategisch taktisches Denken. Dieses Spiel, dass nicht wenige für das beste Brettspiel halten, dass es gibt, gibt es jetzt auch in einer deutschen Version, was hoffen lässt, dass das Spiel in ein paar mehr Haushalten zu finden sein wird als bisher.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Mexica

Ravensburger | 2002

Autoren: Wolfgang Kramer / Michael Kiesling

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Ausbreitungsspiel

M. KIESLING · W. KRAMER
MEXICA
Ravensburger

Mexica

Wer den Glücksfaktor raushaben möchte, und wer mit Verstand und Logik das Spielziel besser als seine Mitspielererreichen möchte, dem sei “Mexica“ empfohlen.

Es gilt Gebiete zu gründen und in diesen Gebieten mit mehr Türmen (Gesamtzahl der Etagen) vertreten zu sein als die Konkurrenz, wobei die Mehrheit in größeren Gebieten mehr Punkte bringt, als die Mehrheit in kleineren Gebieten.
Pro Runde hat jeder Spieler 5 Aktionspunkte, um seine Spielfigur zu bewegen, Kanalplättchen zur Gebietsbegrenzung zu legen und um Türme (pro Etage einen Punkt) in einem Gebiet zu platzieren, was nur möglich ist, wenn ich auch mit meiner Spielfigur vor Ort bin.
Wer nach Halbzeit- und Endwertung mit seien Türmen am meisten hermachen kann gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Goa

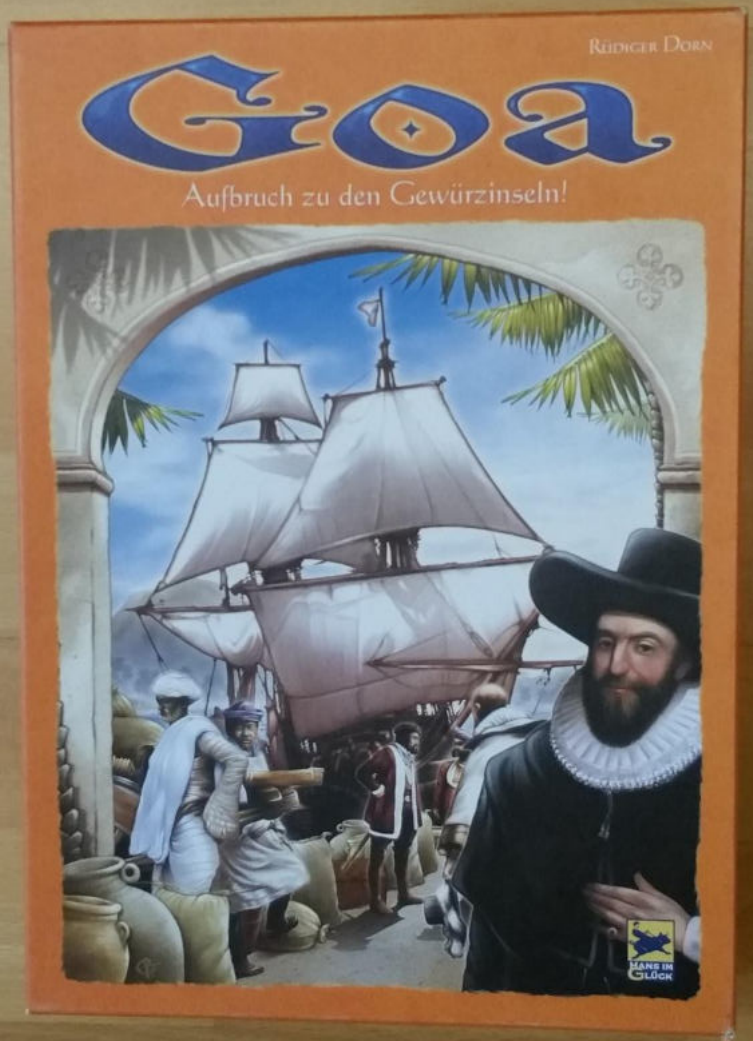
Hans im Glück | 2004

Autor:

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Versteigerungs- und Entwicklungsspiel


Rüdiger Dorn
Goa
Aufbruch zu den Gewürzinseln!
Hans im Glück

Goa

GOA (Hans im Glück / 2 - 4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 - 120 Minuten / 30 Euro)

Ziel ist es das eigene Imperium zu entwickeln und zwar in Hinblick auf 5 Fähigkeiten; Schiffbau, Gewürzanbau, Steuereinnahme, Expeditionsfähigkeit, Befähigung zur Koloniegründung. Die Beherrschung der Fähigkeiten gliedert sich in Stufe 1 bis 5. Jeder Aufstieg kostet Gewürze, die es zuvor aus Plantagen und Kolonien herbeizuschaffen gilt.
Zentral sind also die Gewürze, von denen es 5 verschiedene Sorten gibt. Um in der Beherrschung einer Fähigkeit einen Fortschritt zu erzielen, gilt es gewisse Gewürzkombinationen vorweisen zu können.
Der Spieler muß deshalb genau planen, welche Gewürzart er auf seinen Plantagen ernten möchte, um sich gezielt in den Fähigkeiten zu steigern, die ihm von seiner Strategie her wichtig erscheinen, um am Ende zu gewinnen, über die meisten Siegpunkte zu verfügen.
Um dies alles erfolgreich umzusetzen, ist es notwendig, bei den im Lauf des Spiels stattfindenden Versteigerungen einerseits etwas zur eigenen Strategie passendes möglichst günstig zu ersteigern, und andererseits bei etwas, dass man selber zur Versteigerung bringt, möglichst viel Geld einzunehmen.
Der Versteigerungsmechanismus macht, neben dem reizvollen Planen der eigenen Entwicklung, den wesentlichen Spielreiz aus. Das Angebot für die Versteigerung liegt in Form von 25 Plättchen als Quadrat offen ausgelegt vor.
Von einem Ausgangsort aus bestimmt der Startspieler was er versteigern möchte. Versteigern kann er nur eines der waagerecht, senkrecht oder diagonal anliegenden Plättchen. Von dieser Position aus wählt der nächste Spieler sein Versteigerungsprodukt und so weiter.
Die Versteigerung beginnt links vom Versteigerer. Jeder hat reihum nur ein Gebot. Der Versteigerer entscheidet am Ende, ob er zum höchsten Gebot verkauft und Geld einstreicht, oder ob er das Gebot um eins überbietet und sein Angebot lieber selber nutzt. das gebotene Geld geht an die Bank. Es ist also auch bei der Auswahl des Versteigerungsguts, dass ich anbieten will, eine geschickte Auswahl zu treffen. Angeboten werden Plantagen, Kolonisten, Schiffe u.a.

Insgesamt sehr empfehlenswert für Spieler, die sich gern einen Kopf machen, gern planen und grübeln, denn das Spiel fordert keine schnellen sondern gründliche Entscheidungen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Antike

Eggert Spiele | 2005

Mac Gerdts

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel / Rad der Möglichkeiten

ANTIKE II
› MAC GERDTS ‹
PD
VERLAG

Antike

Antike (Eggert Spiele / 2 – 6 Spieler / ab 12 Jahre / 120 Minuten / 35 Euro)
Rund ums Mittelmeer rangeln sich die Spieler um die begehrten Siegpunkte, denn wer 12 davon erreicht, gewinnt beim Spiel zu Dritt. Bei 6 Spielern endet das Spiel bei 7 Siegpunkten. Zu Beginn hat jeder 3 Städte. Jede produziert eine der 3 Ressourcen (Eisen-Marmor-Gold). Diese benötigt man in verschiedenen Kombinationen und Quantitäten um weitere Städte zu gründen, Tempel zu bauen, die Wissenschaften zu fördern (nicht unwichtig, da sich dadurch Privilegien wie zum Beispiel eine größere Zugweite erlangen lassen) oder gar Entdeckungen zu machen. Wer als Erster eine Entdeckung macht erhält dafür einen Siegpunkt.
Über ein Rondell mit 8 Feldern bestimmt der Spieler die Aktion, die er in dieser Runde durchführen möchte. Er darf den Spielstein auf dem Rondell kostenlos um 1-3 Felder im Uhrzeigersinn bewegen. Das Vorwärtsbewegen um weitere Felder kostet dann Rohstoffe, die knapp sind. Eine gute Idee dieses Rondell. Am Laufe des Spiels ist zu beachten, sich genügend mit Streitkräften einzudecken, um gegebenenfalls angreifen oder verteidigen zu können. Aber oft kommt es nicht zu Kämpfen, sie lohnen erst gegen Ende, um dem Gegner siegpunktbringende Tempel abzunehmen.
Zwar lange Spieldauer, aber der Einstieg ist nicht zu zeitraubend. Ein schönes Einsteigerspiel für die Premiumklasse.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Caylus

Ystari | 2005

William Attia

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Entwicklungsspiel

Caylus
Magna Carta
William Attia
Hachi
YSTARI
Games

Caylus

Wer das Glück eliminieren und es sich strategisch taktisch in Reinkultur geben möchte, sollte auf

Caylus (Ystari / 2 - 5 Spieler / ab 12 Jahre / 120 Minuten / 30 Euro)
zurückgreifen, das den „Deutschen Spielepreis 2006“ erhielt. Dieser Preis beruht nicht unerheblich auf den Umfrageergebnissen von Lesern von Spielezeitschriften.
Auch in „Caylus“ einem kleinen französischen Städtchen wird gebaut. In diesem Fall eine Burg und anderes.
Wie oft in Bau- und Entwicklungsspielen geht es um Rohstoffe und Geld, die es umsichtig zu erwerben und optimierend einzusetzen gilt. Und wie bei guten taktischen Spielen notwendig, lebt das Spiel vom Mangel, so dass man sich zwischen Alternativen entscheiden muss, obwohl man gern mehr Aktionen ausführen möchte.
Um das Spiel zu lernen braucht es beim ersten Spiel Zeit, um die Mechanismen zu begreifen, und es braucht mehrere Spiele, um Erfolg versprechende Siegstrategien herauszufiltern.
Wer gern mit anderen zusammen hirnt, dem sei „Caylus“ empfohlen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Säulen der Erde

Kosmos | 2006

Michael Rieneck / Stefan Stadler

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Bauspiel

KEN FOLLETT
DIE SÄULEN DER ERDE
KOSMOS
Spiele-Galerie
Ein Spiel von
Michael Rieneck
und Stefan Stadler

Die Säulen der Erde

Die Säulen der Erde (Kosmos / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 30 Euro)
Sowohl grafisch wie auch spielerisch eine tolle Umsetzung der Romanvorlage von Ken Follet. Der Kosmos Verlag setzt ja schon seit einigen Jahren jeden Herbst ein Buch spielerisch um. Das diesjährige Spiel überragt die bisherigen Umsetzungen deutlich. Michael Rieneck, der schon „In 80 Tagen um die Erde“ „eingespielt“ hat, hat hier zusammen mit Stadler ganze Arbeit geleistet.
Die Spieler sind Baumeister, denen Handwerker (Mörtelmischer-Schreiner-Steinmetz) und 12 Arbeiter zur Verfügung stehen, um Rohstoffe zu besorgen und zu verarbeiten. Wer nach 6 Runden am meisten verarbeitete Rohstoffe für den Bau der Kathedrale beisteuern kann gewinnt. Im Laufe des Spiels versuchen die Baumeister immer effektivere Handwerker einzustellen, was aber Geld kostet, das knapp bemessen ist.
Das Spiel bekommt seinen Pfiff durch einen netten neuen Mechanismus, der festlegt, wer an der Reihe ist, um sich eine von 14 Aktionen auszuwählen. Die Auswahl erfolgt folgendermaßen:
Jeder Spieler hat 3 Baumeisterfiguren, die alle in einen Beutel kommen. Dann wird ohne Anschauung eine Figur gezogen. Der Spieler darf seine Figur auf ein freies günstiges Aktionsfeld stellen, muss hierfür aber 7 Gold zahlen. Wenn ihm dies zu viel ist, stellt er seine Figur in die Warteschlange an die letzte Position. Der nächste Spieler muss nur noch 6 Gold entrichten und so weiter bis jeder Spieler mit seinen Figuren 3 Aktionsfelder besetzt hat.
Bei den 14 Aktionen kann man direkt Siegpunkte kassieren, oder das Zahlen von Steuern vermeiden, man kann Gold erhalten, zusätzlich Baustoffe kaufen oder verkaufen, oder sich entscheiden in der nächsten Runde Startspieler zu werden, auch das immer wieder beliebte Aufnehmen einer Ereigniskarte kann gewählt werden.
Mir gefällt dieser spielerische Kniff sehr gut. Einigen gefällt er weniger, weil dadurch etwas Glück ins Spiel kommt. In meinen Augen schadet das nicht, zumal es über die 6 Runden hinweg durchaus zu ausgleichenden Gerechtigkeiten kommt. Unbedingte Kaufempfehlung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Agricola

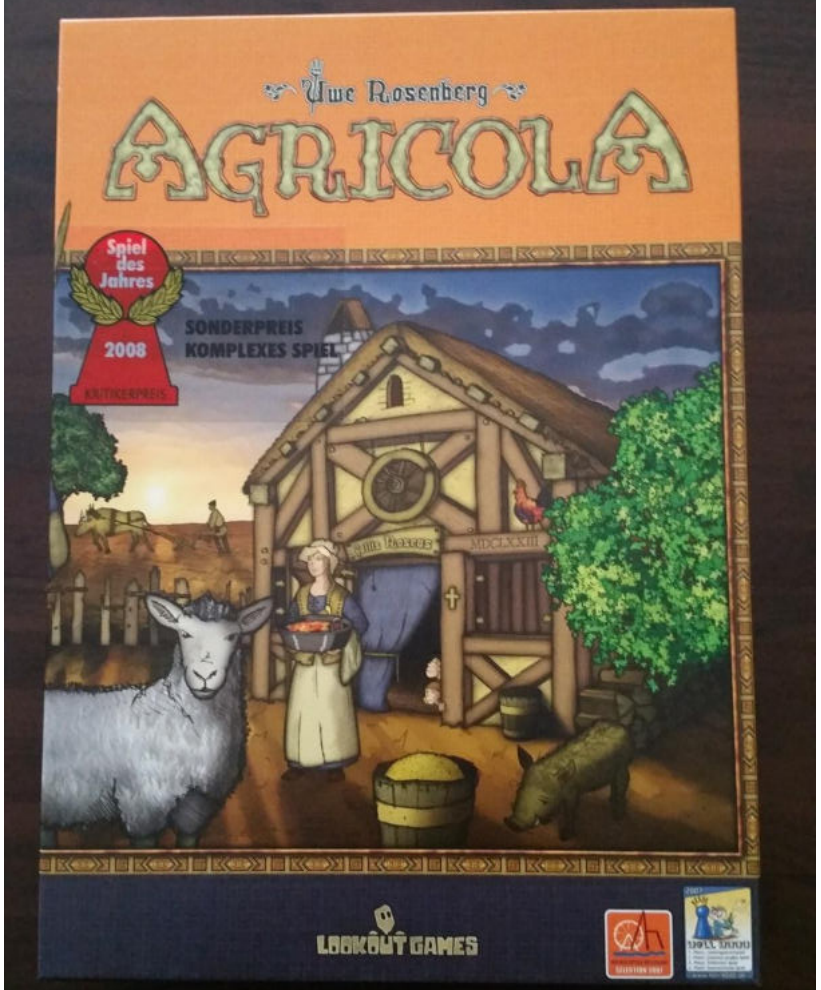
Lookout Games | 2007

Autor: Uwe Rosenberg

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


Uwe Rosenberg
AGRICOLA
Spiel des Jahres
2008
SONDERPREIS
KOMPLEXES SPIEL
LOOKOUT GAMES

Agricola

In den Spielkreisen, in denen ich mich so rumtreibe, gab es mit

Agricola (Lookout Games / 2-5 Spieler / ab 12 Jahre / 30 Minuten pro Spieler / 35 Euro)
einen eindeutigen Favoriten, der ja dann auch den „Deutschen Spielepreis“ einheimste, und immer wieder gern, auch wenn die Spieldauer nicht ohne ist, in Angriff genommen wird.
Auch „Agricola“ ist ein Entwicklungsspiel. Auch hier gilt es die vorhandenen Familienmitglieder auf denkbare Aktionen (Tiere, Saatgut, Baumaterialien erwerben; Zäune um Weiden ziehen, Äcker pflügen, Nahrung herbeischaffen) zu verteilen, um dafür zu sorgen, dass die Äcker und Weiden rund ums Haus, dass man zu Spielbeginn hat, gefüllt werden mit Anbauprodukten und Tieren. Auch die Vergrößerung des Hauses sollte im Auge behalten werden, um weitere Nachkommen unterbringen zu können, die es immer ausreichend zu ernähren gilt, sonst rückt der Spielsieg in weite Ferne.
So weit, so gut, so bekannt. Aber was macht jetzt den Unterschied zu anderen komponierten Entwicklungsspielen? Weshalb hat „Agricola“ sich schnell eine Fangemeinde erobert?
Dies dürfte hauptsächlich an der unterschiedlichen Ausgangslage der einzelnen Spieler liegen, die sich aus den 7 Handkarten ergibt, die jeder zu Spielbeginn erhält. Sie gehören zu den Kategorien „Ausbildung“ und „kleine Anschaffung“. Und diese Ausgangslage gilt es zu optimieren. Dies zu tun bereitet Spaß, auch wenn man am Ende nicht als Sieger dasteht. Andererseits ist es natürlich für einige weniger akzeptabel, dass man 2 Stunden hirnt um zu gewinnen, aber eigentlich durch die vorgegebene Ausgangslage schon klar war, dass man auf Grund der schlechteren Ausgangskarten keine faire Chance hatte.
Da man den Wert der Karten, es gibt Hunderte, als Anfänger nicht richtig einschätzen kann, muss man „Agricola“ öfter spielen, um die für die Ausgangslage günstige Strategie zu finden und umzusetzen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Jenseits von Theben

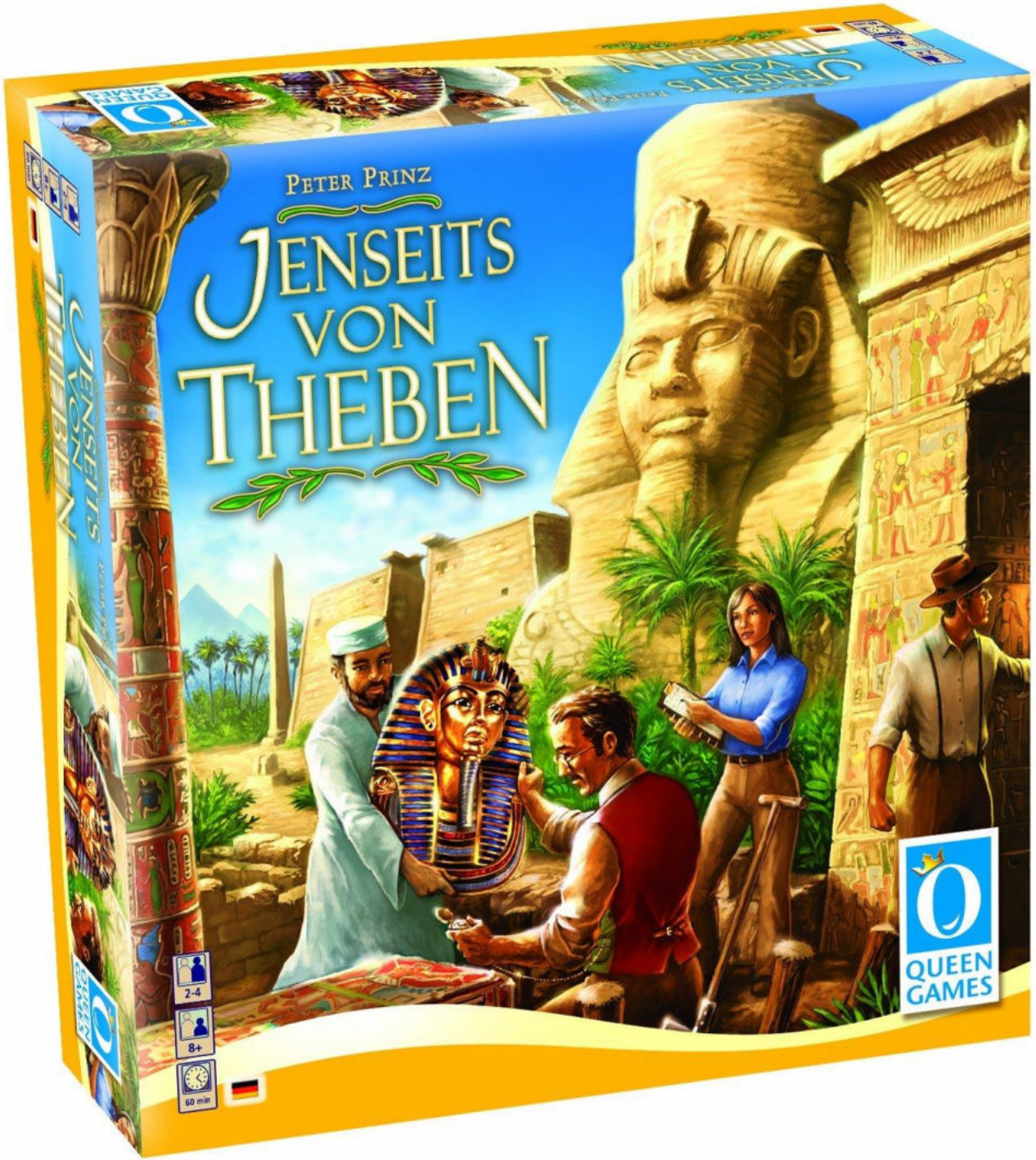
Queen Games | 2007

Autor: Peter Prinz

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Entwicklungsspiel gegen Zeitmechanismus


Peter Prinz
Jenseits von Theben
QUEEN GAMES
2-4
8+
60 min

Jenseits von Theben

Die Zeit steht im Mittelpunkt des nächsten Spiels:

„Jenseits von Theben“ (Queen Games / 2-4 Spieler / ab 10 Jahre / 60 Minuten / 30 Euro)
Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Archäologen, deren Aufgabe es ist innerhalb von 3 Jahren möglichst viele
Artefakte (Siegpunkte) bei Ausgrabungen zu Tage zu fördern. Das Spiel wird über den Zeitfaktor abgewickelt.
Weite Reisen oder das Sammeln wichtiger Erfahrungen kosten Zeit (in Wochen). Auch die Ausgrabungen kosten viel Zeit. Je mehr man allerdings investiert, desto größte die Chance Artefakte zu finden. Der schöne Dreh bei dem Spiel ist die Tatsache, dass der Spieler, der bisher am wenigsten Zeit verbraucht hat, solange am Zug ist, bis er auf der Zeitskala nicht mehr der Letzte ist. Das Spiel endet nach 156 Wochen. Wer dann am meisten Artefakte gefunden hat gewinnt.
Das Artefakte finden ist Glückssache. Man greift in einen Beutel, wobei beim ersten Mal eine 50% Chance besteht
Das auf jedem gezogenen Stein ein Artefakt abgebildet sein kann (mit verschiedener Wertigkeit). Die Nieten kommen in den Beutel zurück, so dass andere Archäologen, die an diesem Ort graben, mit geringerer Chance restliche Artefakte
finden werden. Das Spiel hat noch weitere Elemente zum Beispiel das Organisieren von Ausstellungen, was auch Siegpunkte bringt. Das Spiel verlangt wegen seiner umfänglichen Auslage einen großen Tisch.
Wer den Glücksanteil bei Spielen nicht mag sollte die Finger weglassen, weil es schon enttäuschend ist nach viel gedanklicher Vorarbeit nur wenig Artefakte aus dem Beutel zu ziehen, um gebeutelt wieder von dannen zu ziehen;
Archäologenschicksal halt. Wen es nicht stört, bekommt einige schöne Spielelemente geliefert, die durchaus ineinander greifen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Diamonds Club

Ravensburger | 2008

Rüdiger Dorn

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureinsetzspiel / Entwicklungsspiel

Rüdiger Dorn
Diamonds Club
Wer glänzt im Wettstreit um Ansehen, Geld und Edelsteine?
Spielen leicht gemacht !
Video zur Spielregel
finden Sie auf :
www.ravensburger.de
Ravensburger

Diamonds Club

Diamonds Club (Ravensburger / 2 - 4 Spieler / ab 12 Jahre / 60-90 Minuten / 30 Euro)
In diesem Spiel schlüpfen sie in die Rolle eines Mitbürgers, der über Geld nicht redet, sondern dieses hat und deshalb in einem Club der Betuchten verkehrt. Übrigens, Hinweis für die Karriereplanung, betucht wird man neuerdings, wenn man ein Unternehmen oder eine Bank gegen die Wand fährt. In diesem besagten Club also wird ein Wettbewerb ausgeschrieben, wer den schönsten persönlichen Park vorweisen kann. Ja, sie haben sich nicht verhört, natürlich Park nicht Garten. Seinen Park kann man mit allerlei Gebäuden, Sachen und Tieren aufmotzen, die man alle über mehr oder weniger komplizierte Transaktionen erwerben kann.
Das Erwerben auf dem Markt ist der eigentliche Clou des Spiels, eine sehr löbliche Entwicklung des Autors Rüdiger Dorn. Der Markt wird zu Beginn einer jeden Spielrunde neu ausgelegt. In einem Rahmen werden pro Spieler zwei Pappstreifen mit je 6 Feldern (Marktangeboten) ausgelegt, so das jede Runde ein anderer Markt zur Auslage kommt. Und dann darf lustig eingekauft werden. Ach ja, das hatte ich vergessen, sie haben zwar im Prinzip jede Menge Schotter, aber der Club hat für den Wettbewerb die Geldmenge die zur Verfügung steht, zumindest zu Beginn begrenzt. Und dieses Geld kann durchaus knapp werden, dafür sorgt der „Preisbildungsmechnismus“. Man kann nur auf einem leeren Marktfeld aktiv werden und das dortige Angebot (Minen, Schürfrechte, Schiffe, Tiere und anderes) einkaufen. Der Preis hängt davon ab, ob auf einem oder mehreren der vier benachbarten Märkte schon eingekauft wurde. Für jeden schon genutzten Nachbarstand muss man zum Grundpreis von einer Münze noch eine weitere Münze zahlen. Da kann dann, wenn sich der Markttag dem Ende zuneigt, eine gewünschte Ware auch mal zu teuer sein. Hauptsächlich möchte man Edelsteine, vier verschiedene Sorten gibt es, erwerben. Hierzu braucht es einen Dreiklang von Mine (bestimmt die Edelsteinsorte) Schürfrecht (bestimmt die Fördermenge 2 bis 5 Edelsteine) und einem Schiff (Ladekapazität 2 bis 5 Edelsteine). In dem Dreiklang den man dann vorweisen kann, bestimmt die kleinste Zahl, auf Schürfrecht oder Schiff) die Anzahl der Edelsteine die dem Spieler für weitere Transaktionen zur Verfügung stehen. Mit den Edelsteinen werden Objekte für den Park gekauft, zum Beispiel ein Brunnen oder eine Orangerie, ein Palmenhaus oder einen Rosengarten tun es auch. 14 Felder sind mit Objekten, Tiergehegen oder Bäumen zu bestücken, die verschieden viele Siegpunkte bringen. Wie viele hängt von der eingeschlagenen Spielstrategie ab. Denn all diese Dinge werden, wenn bestimmte Ziele erreicht werden, zusätzlich aufgewertet. Diese Strategieentscheidungen zu treffen und dann zu schauen, wie sie sich mit dem Marktangebot und der zur Verfügung stehenden Geldmenge optimal umsetzen lassen machen den hohen Spielreiz für mich aus.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Planet Steam

Ludo Art | 2008

Autor: Heinz-Georg Thiemann

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

PLANET STEAM
A Game of Production and Commerce
in a Steam-Powered Future for 2–5 Players
H.C. Thiemann

Planet Steam

Hier dreht sich alles um Dampf, der aus dem Planeteninneren aufsteigt und den es zu nutzen gilt, um Rohstoffe herzustellen.
In einem ersten Schritt gilt es Plattformen über die Dampfsäulen zu platzieren, um den dampf zu bändigen.
In weiteren Entwicklungsschritten gilt es Wasseraufbereitungstanks zu installieren, um diese mit Tankextraktoren zu erweitern, die es dann erlauben Rohstoffe (Erz / Quarz) zu generieren.
Mit Hilfe dieser Rohstoffe vergrößerst man sein Imperium. Die Rohstoffe werden mit Landungsbooten transportiert, die es in unterschiedlichen Größen gibt.
Dann kommen die Ressourcen in den Handel. Hier herrschen die gesetzte von Angebot und Nachfrage.
Wer am Ende am meisten Geld hat gewinnt.
Ahtmosphärisch stimmige Grafik und Material.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Vasco da Gama

What´s your game | 2009

Autor: Paolo Mori

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Seefahrer-Simulation

Africa
Malindi
Mombasa
Mozambique
Terra de boa gente
Natal
Calicut
Vasco da Gama
by Paolo Mori
What's your game?

Vasco da Gama

Die „Hobbyspieler“ wurden in diesem Jahr gut bedient. Erwähnen und näher beschreiben möchte ich 2 Spiele:

Vasco da Gama (Whats vour game / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 90-120 Minuten / 35 Euro)

Es gilt Schiffe zu bauen (1), diese mit Mannschaften zu versehen (2) und möglichst entfernte Häfen anzusegeln (3), was von der Navigationskunst der Kapitäne und der Seetüchtigkeit der Schiffe abhängt. Um das Vorankommen zu verbessern kann man sich die Unterstützung von bedeutenden Personen sichern (4).

Diese 4 Handlungsmöglichkeiten stehen einem Spieler während der 5 Spielrunden zur Verfügung. Es gilt also nach Möglichkeit in jeder Runde ein stabiles Schiff mit kenntnisreicher Mannschaft und erfahrenem Kapitän auf die Reise zu schicken. Da dies alle wollen, hängt vieles von der Reihenfolge ab, in der die Spieler ihre Aktionen durchführen dürfen.

Nachdem alle Spieler ihre 4 Aktionssteine den 4 Aktionsmöglichkeiten zugeordnet haben, wobei Doppelbesetzung möglich ist, entscheidet ein toller neuer Mechanismus, der das Spiel in seinem Spielwert nach oben heraushebt, über die Reihenfolge in der welcher Spieler welche Aktion machen darf.

Es liegen die Reihenfolgebestimmungssteine 1-20 aus. Wechselnd von Runde zu Runde wird ein Nullstein bestimmt (zB. die 8). Dieser Stein und alle höheren sind kostenlos. Alle kleineren kosten im Prinzip die Differenz. Also nehme ich den Stein 6 zahle ich zwei Geldeinheiten. Natürlich ist Geld ein knappes Gut in diesem Spiel. Wie gesagt im Prinzip, denn nachdem alle Steine genommen wurden, wird durch Aufdecken einer Karte mit den Werten von +3 bis -3 festgelegt, wo der Nullstein und damit die wirklichen Kosten liegen. Das kann dann bitter werden, oder wenn man richtig gezockt hat, Glückshormone freisetzen. Natürlich darf dann der Spieler mit dem niedrigsten Stein diesen zuerst bei einer Aktion platzieren und diese dann später als Erster ausführen, was die Pläne der Mitspieler ganz schön durchkreuzen kann, benötigte Schiffe oder Mannschaften nicht wie geplant den Weg zu einem Spieler finden, weil er zu spät dran ist.

Ein durch diesen neuen Mechanismus hoch abwechslungsreiches und spannendes Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Fresko

Queen Games | 2010

Autoren: Marco Ruskowski / Marcel Süßelbeck

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Marco Ruskowski und Marcel Süßelbeck
FRESKO
DEUTSCHER SPIELEPREIS
1. Platz
2010
2010
nominiert zum
SPIEL DES JAHRES
Preisträger
SPIELGRAFIK
Graf Ludo
2010
inkl. 3 Erweiterungsmodulen
QUEEN GAMES

Fresko

Fresko (Queen Games / 2-4 Spieler / ab 10 Jahre / 60 – 90 Minuten / 30 Euro)
Hier wird ein interessantes Thema (Renovierung eines Deckengemäldes einer Kirche) mit einer gelungenen Spielkomposition überzogen und durch eine schöne Grafik abgerundet worden. Spielerherz was willst du mehr?
Die Spieler führen einen Malerbetrieb mit in der Regel 5 Mitarbeitern. Sie versuchen die wertvollsten Teile des Deckengemäldes zu restaurieren. Um dies erfolgreich zu können, werden die passenden Farben benötigt, die zum Teil auf dem Markt als Grundfarben zu kaufen sind, oder aus den Grundfarben gemischt werden müssen. Schon dieser Einkauf stellt eine erste Endscheidungshürde da. Wer zuerst auf dem Markt erscheint, hat die größte Auswahl, zahlt aber auch mehr für die Farben. Man muss also früh Aufstehen, um den Vorteil der freien Wahl zu haben. Problem ist, dass die Mitarbeiter das frühe Aufstehen nicht schätzen und ihre Arbeitsmotivation sinkt. Im Extremfall kommt es zu Kündigungen.
Also: Durch die Aufstehzeit, die die Spieler wählen, wird die Spielerreihenfolge festgelegt, dabei darf wer die wenigsten Ruhmespunkte hat zuerst wählen, wann er seine Mitarbeiter einbestellt.
Pro Runde (Tag) erledigt ein Mitarbeiter eine ihm übertragene Aufgabe (Farben einkaufen / Farben mischen / Segment des Freskos restaurieren was Ruhmespunkte bringt und pro Runde einen Taler / ein Porträt malen was 3 Taler bringt / oder der Chef lädt zum Feiern ein, was die Motivation erhöht in den kommenden Tagen ohne Murren früher aufzustehen), wobei pro Aufgabe maximal 3 Mitarbeiter eingesetzt werden können.
Die Einsatzplanung nimmt jeder Spieler geheim hinter einem Sichtschirm vor, der dann gleichzeitig aufgedeckt wird. Jede Tätigkeit wird dann von allen nacheinander entsprechend der morgendlichen Reihenfolge durchgeführt. Sind bei Tagesanbruch nur noch 6 oder weniger der 25 Deckensegmente zu restaurieren beginnt der letzte Arbeitstag. Wer danach die meisten Ruhmespunkte hat gewinnt dieses rundum gelungene, atmosphärisch dichte Spiel, das sich an der Grenze von Familienspiel und anspruchsvollem „Hobbyspiel“ bewegt.
Die Jury „Spiel des Jahres“ hatte das Spiel auf ihrer Auswahlliste, es dann aber doch verschmäht.
Belohnt wurde „Fesko“ mit dem „Deutschen Spielpreis“, dem Preis bei dem Hobbyspieler abstimmen, was ihnen in diesem Jahr am besten gefallen hat.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Lancaster

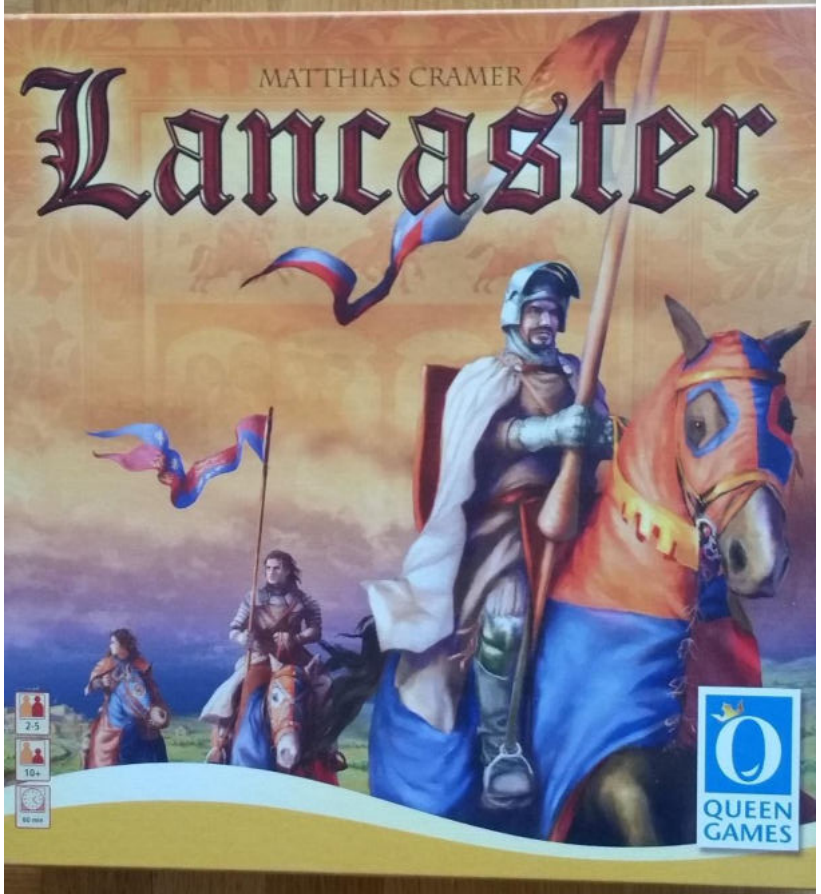
Queen Games | 2011

Mathias Cramer

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Eroberungsspiel


MATTHIAS CRAMER
Lancaster
2-5
10+
QUEEN GAMES

Lancaster

Lancaster (Queen Games / 2-5 Spieler / ab 12 Jahre / 90-120 Minuten / 40 Euro)
lege ich allen ans Herz, die nicht nur mal aus Verlegenheit spielen, sondern sich gern mit anderen zu diesem Zeitvertreib treffen, aber auch mit Ehrgeiz ans Spiel gehen, sprich gewinnen wollen.
Lancaster ist ein Spiel bei dem die wesentlichen Informationen offen auf dem Tisch liegen, in dem es gilt sich eine Strategie zurechtzulegen und nach logischer Analyse pro Zug, die zu diesem Zeitpunkt am vielversprechendste Taktik auszuwählen.
Zu Beginn verfügt man über 2 Ritter, 2 Knappen und 2 Geldeinheiten, verdammt wenig um all das zu schultern, was man unternehmen sollte. Man sollte neue Ritter anwerben und vorhandene trainieren, mithin ihre Kampfkraft stärken.
Die Kampfkraft wird benötigt, um in eine oder mehrere Grafschaften als stärkste Truppe einzurücken. Da „Lancaster“ auf interaktiven Konflikt setzt, muss man sich nicht wundern, dass stärkere gegnerische Truppen auftauchen, so dass man zum Rückzug bläst, um es in einer anderen Grafschaft zu versuchen, oder man stellt seine Truppen der obersten Heeresleitung zum Kampf gegen den Außenfeind Frankreich zur Verfügung. Wenn auch andere mithelfen diesen Kampf zu gewinnen, warten Siegpunkte, auf die alle scharf sind, denn wer bei Spielende am meisten davon vorweisen kann, gewinnt das Spiel. Natürlich erhält wer das größte Truppenkontingent stellt am meisten Siegpunkte. Wer sich früher als andere entschließt, Truppen zur Verfügung zu stellen, darf sich eine Belohnung (Geld, Knappen, Prestige) aussuchen.
Das Besetzen der Grafschaften ist sinnvoll, um die eigene Entwicklung voranzutreiben. Es warten Geld, Knappen, neue Ritter und Prestige, dass man in die gesetzgebende Versammlung einbringen kann. Es gelten pro Spielrunde 3 Gesetze, und es gibt 3 Gesetzesvorlagen über die nacheinander abgestimmt wird, ob sie eines der 3 herrschenden Gesetze ersetzen sollen. Die Spieler stimmen hierüber geheim mit ja oder nein ab und unterstützen ihre Meinung mit dem eingesetzten Prestige. Wer dann die Vorschriften eines Gesetzes erfüllen kann, gewinnt Siegpunkte oder erhält Vergünstigungen.
Zudem gilt es den Ausbau der heimischen Burg voranzutreiben, da man sich hier am Rundenende sich neu Aufrüsten kann, mit Geld und Knappen oder trainierten Rittern.
Die Endwertungen nach 5 Spielrunden bringen nochmal satt Siegpunkte, weshalb sie im Laufe des Spiels beachtet sein wollen. Wer viel Prestige erworben hat, wird viele Siegpunkte ernten, ebenfalls wer eine gut ausgebaute eigene Burg präsentieren kann oder über die größte Menge an Geld verfügt.
Mithin es gibt viel zu beachten. Sich entwickeln, bei siegreichen Schlachten dabei sein und die Gesetzgebung zu seinen Gunsten zu beeinflussen, sowie mit seiner Rittermacht in den Grafschaften die Pläne der Konkurrenten zu durchkreuzen. Wer alles dies am besten handhabt, wird am Ende der Gewinner sein.
Gewinner sind aber eigentlich alle Mitspieler die 60-90 Minuten viel Spielfreude erlebt haben.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Village

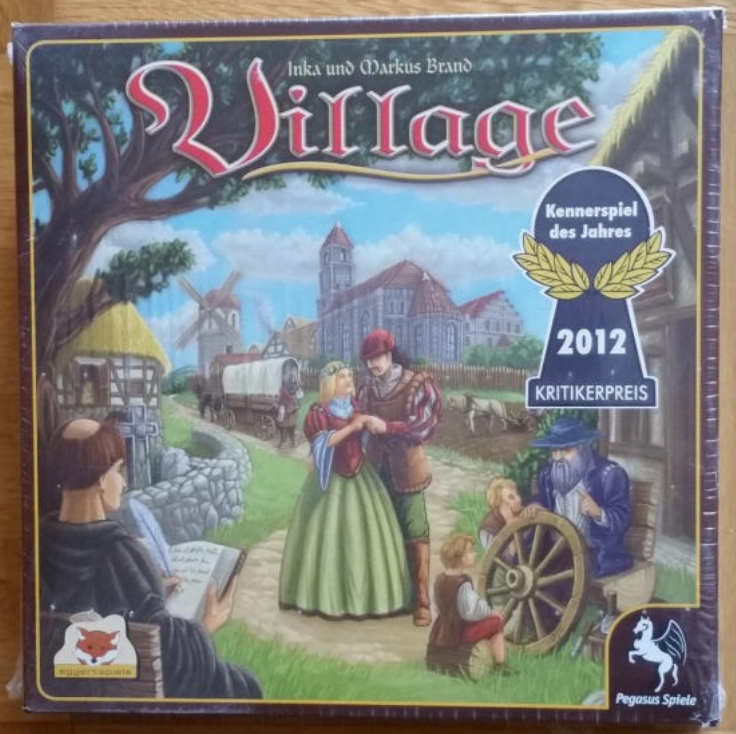
Pegasus | 2011

Autoren: Inka + Markus Brand

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Spielsteine nehmen / Entwicklungsspiel


Inka und Markus Brand
Village
Kennerspiel des Jahres
2012
KRITIKERPREIS
Pegasus Spiele

Village

Dass sich meine diesjährige Hauptempfehlung mit dem „Spiel des Jahres“ (für Kenner/Könner) deckt, ist ein untrügliches Zeichen, dass der geneigte Leser alles richtig macht, wenn er

Village (Eggert Spiele / 2-4 Spieler / ab 10 Jahre / Dauer: 90-120 Minuten / 30 Euro)
erwirbt und sicherlich mehr als einmal nutzen wird.
Die Spieler tauchen ein in das Leben eines Dorfes, dieses über mehrere Generationen hinweg, was andeutet, dass in diesem Spiel auch gestorben wird, denn das Leben im Allgemeinen ist vergänglich. Vieles, was man in diesem Spiel tut, um den Ruhm der Sippe zu heben, kostet Zeit. Nach je 10 Zeiteinheiten, die auf einem eigenen Spieltableau nachgehalten werden, stirbt ein Sippenmitglied aus der ältesten Generation. Da man nur über eine begrenzte Anzahl von Familienmitgliedern in dieser Gründergeneration verfügt, ist es immer wieder angezeigt, als eine von vielen möglichen Spielaktionen, für Nachwuchs zu sorgen. Wenn der Verstorbene, was wünschenswert ist, sich in seinem Leben mit Ruhm bekleckert hat, wird dies in der Dorfchronik festgehalten, was am Spielende von Bedeutung ist.
Während das Zeugen, es ist halt ein schneller Akt, keine Lebenszeit kostet, sieht dies bei anderen gewünschten Aktionen anders aus. Ausbildungszeiten im Handwerk, der Verwaltung oder im kirchlichen Bereich, kosten Lebenszeit, bringen aber auch Vorteile und Ruhm. Auch Reisen bildet nicht nur, sondern kostet auch Zeit. Außerdem kann man noch sein Getreide zur Mühle bringen, um Geld einzunehmen und auf dem Markt etwas erwerben.
Wenn man sich für eine Aktion entschieden hat, darf man sich einen der dort ausliegenden Einflußsteine nehmen, die es in 4 Arten /Farben (Können, Wissen, Glaube, Überzeugungskraft) gibt. Diese Einflusssteine werden zu Beginn einer Runde in verschiedener Anzahl auf den Aktionsorten (Handwerk, Reisen, Nachwuchs, Mühle, Rathaus, Kirche, Brunnen) ausgelegt. Sind die Einflußsteine an einem Ort aufgebraucht, kann man diese Aktion in dieser Runde nicht mehr ausführen, es sei denn, man kann noch zum Brunnen gehen, um sich zu stärken und im Anschluss eine freie Aktionswahl zu haben. Leider kommen nicht nur Einflußsteine ins Spiel, sondern auch Peststeine. Wenn man sich für ein Aktionsfeld entscheidet, auf dem nur noch ein Peststein liegt, lässt einen dies um 2 Alterszeiträume altern. Da es ansonsten im Dorf gesund zugeht, schaffen alle 9 Lebensjahrzehnte und erst zum 100. Geburtstag droht die Radieschenschau. Aber wie schon gesagt, kann Sterben, zur rechten Zeit am rechten Ort, in diesem Spiel den Ruhm der Sippe mehren.
Im tiefen Inneren ist „Village“ eigentlich ein einfaches Spiel. Wenn man an der Reihe ist, nimmt man einen Einflussstein und führt eine Aktion aus. Aber welche Aktion oder welchen Stein, das sollte man sich schon gut überlegen, wenn man am Ende, wenn der Friedhof voll ist, zur ruhmreichsten Sippe gehören möchte.
Zur schönen stimmigen Geschichte und einem ebensolchen Spielablauf, der genügend herausfordernde Entscheidungen verlangt, kommt eine stimmige Grafik.
Also: Ran ans Sterben, ran an „Village“; oder wie der Rezensent in der “Spielbox“ schrieb, die investierte Lebenszeit ist bestens ausgefüllt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Targi

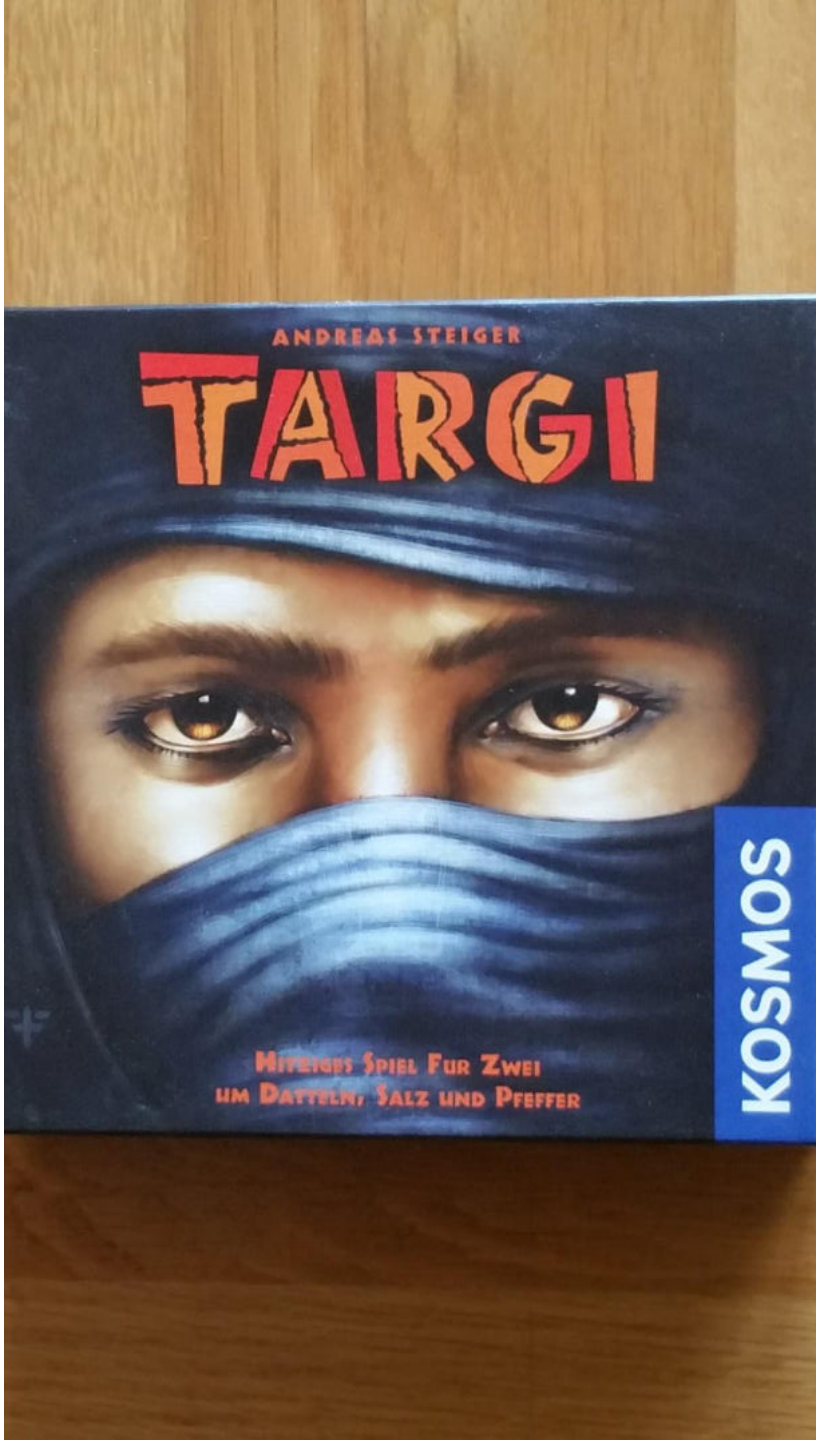
Kosmos | 2012

Autor: Andreas Steiger

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel


ANDREAS STEIGER
TARGI
KOSMOS
Hitziges Spiel Fur Zwei
um Datteln, Salz und Pfeffer

Targi

Targi (Kosmos / 2 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 20 Euro)
ist ein wunderschön durchkomponiertes, auch graphisch stimmig rüberkommendes, Entwicklungspiel, in dem es gilt 3 möglichst mächtige Tuareg-Stämme aufzubauen, um am Ende über die meisten Siegpunkte zu verfügen. Da das Spiel wenig über Glückselemente verfügt, wird gewinnen, wer die richtigen Züge macht. Den Ablauf zu beschreiben würde den Platz hier sprengen. Angedeutet sei folgendes: Es gibt einen äußeren Einsetzrahmen von 16 Karten, die rechteckig 5 auf 4 Felder ausgelegt werden, so dass sich im Inneren ein Abräumfeld mit 12 Karten ergibt. Die Spieler setzen abwechselnd eine ihrer 3 Figuren auf die äußeren Aktionsfelder. Es entstehen dadurch auf den Abräumfeldern für jeden Spieler zwei Kreuzungspunkte. Die Karte im Kreuzungspunkt kann der Spieler ebenfalls nutzen. Es gibt hier entweder Nachschubkarten für die Rohstoffe (Salz, Pfeffer, Datteln und, eher selten aber wichtig, Gold) oder Stammeskarten.
Es gibt 5 verschiedene Stämme und es lohnt sich reinrassige Stämme zu sammeln, was Sonderpunkte bringt, wenn es gelingt.
Das beste Zweipersonenspiel seit langem

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Terra Mystica

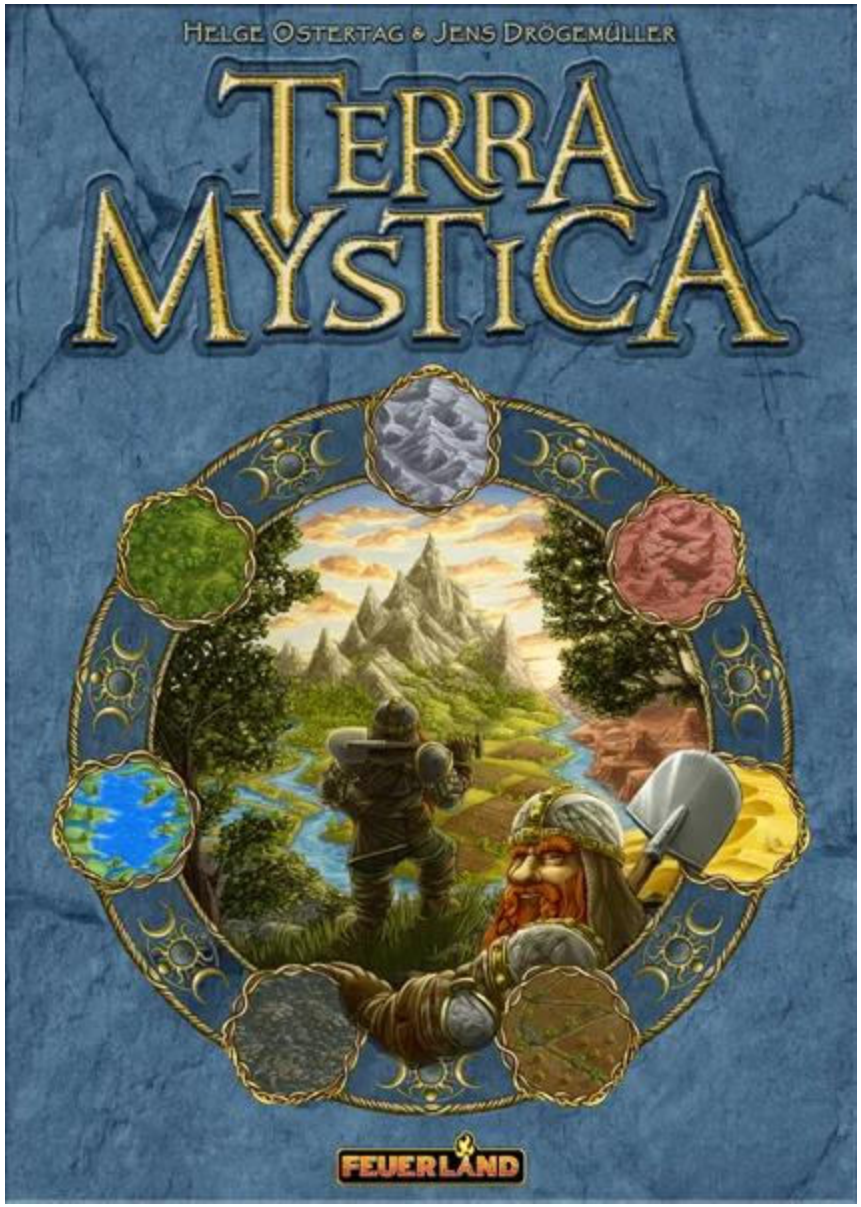
Feuerland	2012

Helge Ostertag / Jens Drögemüller

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Ausbreitungsspiel


Helge Ostertag & Jens Drögemüller
Terra Mystica
Feuerland

Terra Mystica

„Terra Mystica“ (Feuerland Spiele / 2-5 Spieler / ab 12 Jahre / 30 Minuten pro Spieler / 60 Euro)
Für 60 Euro darf man was erwarten und „Terra Mystica“ liefert.
Liefert Holzspielsteine in Hülle und Fülle, eine auf Fantasy ausgerichtete stimmige Rahmengeschichte und vor allem, und das muss bei einem Spiel im Vordergrund stehen, eine ausgefeilte Spielidee mit vielschichtigen Varianten, die das ganze zu einem herausfordernden Strategiespiel machen, dem sich zuzuwenden hiermit empfohlen wird.
Worum geht es?
Der Spieler übernimmt ein Volk und versucht auf der auf dem Spielplan abgebildeten Landfläche sich umfangreich auszudehnen, dabei Städte zu gründen und die Qualität der erbauten Gebäude allmählich anzuheben.
Wenn es dann noch gelingt sich Kenntnisse in möglichst vielen der vier Kulte anzueignen, wird man sich vor Siegpunkten, die zum Gewinn des Spiels nötig sind, kaum noch retten können.
Von der äußeren Anmutung und dem sich Ausdehnen auf dem Spielplan her, mutet „Terra Mystica“ wie ein „Hacienda“ für Fortgeschrittene an. Fortgeschritten auch deshalb, weil man sich nicht einfach ausdehnt, sondern die Landfläche volksfähig machen muss, also das Gelände umformen muss, so dass mein Volk dort auch siedeln kann. Dieses Umformen nennt sich „Terraforming“ und kostet den Spieler Arbeiter (3, 6, 9 je nachdem wie schwierig die Geländeanpassung ist). Wenn man seine Arbeiter trainiert und ausbildet, bewältigen auch weniger von ihnen die Aufgabe.
Man hat 6 Runden Zeit um seine Ziele zu verfolgen.
Zu Beginn einer Runde erhält man Ressourcen (Arbeiter, Geld, sonstige Boni). Je mehr Gebäude man auf seinen Flächen errichten kann, desto mehr Ressourcen gibt es zu Rundenbeginn, weshalb „Terraforming“ und Gebäudebau im Vordergrund der Aktivitäten stehen. Besonders belohnt werden Stadtgründungen (2 sollten es schon sein, wenn man gewinnen möchte). Eine solche Gründung geht nur auf Gebieten, die mindestens 4 Flächen umfassen und zudem die Gebäude den Gesamtwert 7 erreichen. Je nach Größe der Gebäude tragen sie 1-3 Punkte zu dieser Wertung bei.
Pro Runde liegt ein Wertungsplättchen aus, das vorgibt, für welchen Gebäudetyp und für welche „Kultkenntnisse“ es schon in dieser Runde Siegpunkte gibt. Bei Spielende gibt es Sonderwertungen für die größte zusammenhängende Flächen und für Kenntnisse in den Kulten.
Ja und dann gibt es ja während des Spiels noch die Geschichte mit den Machtpunkten, die man bekommt, wenn ein Mitspieler angrenzend an mein Gebiet baut. Die Machtpunkte können dann eingetauscht werden gegen Arbeiter, Geld oder Priester (wichtig für Kenntnissteigerung in den Kulten), oder man kann „terraformen“ ohne Arbeiter usw.
Haupteinstiegehürde ist der langwierige Spieleinstieg, umfängliche Regel und der Zeit benötigende Spielaufbau.
Wer diese Hürden nicht scheut, wird belohnt mit einem Strategiespiel der Extraklasse, weshalb sich diese Empfehlung vorrangig an Spielerfahrene richtet.
„Terra Mystica“ erhielt zu Recht den „Deutschen Spielepreis“ 2013 zuerkannt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tzolk`in

Heidelberger Spiele | 2012

Autoren: Simone Luciani / Daniele Tascini

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel mit 3 Zahnrädern

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI
TZOLK'IN
DER MAYA-KALENDER
CGE
Czech Games Edition

Tzolk`in

„Tzolk`in“ (Heidelberger Spiele / 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 120 Minuten / 40 Euro)
Warum „Tzolk`in“? Letztendlich hat mich der Neuigkeitswert der 6 Zahnräder; ein mittleres treibt 5 äußere Zahnräder an, auf denen die Spieler ihre Arbeiter platzieren, um Güter zu erwerben, Tauschmöglichkeiten zu erhalten oder Aufstiegsmöglichkeiten in vier technologischen Bereichen oder beim Erklimmen von Pyramiden voranzukommen , gepackt und überzeugt.
Wann platziere ich meine wenigen Arbeiter wo. Hier gilt es die eigene spielerische Taktik voranzutreiben und nach Möglichkeit, die des Gegners zu stören. Mir kann natürlich auch, da ich für die anderen ein Gegner bin, dieses Schicksal durch andere Mitspieler zuteil werden; ärgerlich aber spielreizfördernd.
Ja und dann muss ich ja noch die Entscheidung treffen, wann ich vom jeweiligen Zahnrad, das sich pro Runde in einem relativ gleichmäßigen Trott voranbewegt, so dass sich hier einiges berechnen lässt, wieder abspringe. Je länger ich bleibe, desto größer der Ertrag, aber desto länger muss ich warten, bis ich diesen Arbeiter auf ein anderes Rad stellen kann, dessen Ertrag ich auch benötige. Also das häufig in Spielen auftauchende reizvolle Problem, wie kann ich meine geringen Ressourcen optimal nutzen, sucht uns also auch hier heim. Aber diese Herausforderung nehmen wir gern an, um am Ende über die meisten Siegpunkte zu verfügen. Das schafft man vielleicht auch ohne Besitz von einem Kristallschädel, aber haben möchte man so ein blaues Teil schon, macht einfach optisch was her und demoralisiert so den Gegner.
Der Einstieg ist wie häufig bei anspruchsvollen Spielen nicht einfach, sollte aber in Angriff genommen werden, weil das spätere Spiel mit dieser Erstanstrengung versöhnt. Das Spiel ist dann im Ablauf einfach, bietet aber genügend Tiefgang, damit man im Ablauf genügend Möglichkeiten hat Fehler zu machen, um den Mitspielern die Gelegenheit zu geben zu gewinnen. Also, dranbleiben, keine Fehler machen und gewinnen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Amerigo

Queens | 2013

Autoren: Harald Lieske / Claus Stephan

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel mit Würfelturm

Stefan Feld
Amerigo
QUEEN GAMES

Amerigo

Amerigo (Queen Games / 2 bis 4 Spieler / ab 10 Jahre / 90 Minuten / 50 Euro)
ist da schon eher ein Muss. Auf den Spuren des Entdeckers Amerigo Vespucci segeln die Spieler los, um auf Inseln Kontore zu gründen und sich dort auszudehnen, Rohstoffe zu bergen, und daraus entstandene Waren zu kaufen. Beim Besiedeln der Inseln kommt es zu genügend Interaktion zwischen den Spielern, die versuchen, einander den Zugang zu den Rohstoffen abschneiden. Je früher eine Insel voll besiedelt ist, desto mehr Siegpunkte sind zu bekommen.
Motor des Spiels sind kleine Spielsteine, die in einen Würfelturm geworfen werden. Immer werden alle Steine einer Farbe hineingeworfen, meistens kommen nicht alle unten wieder raus, so dass es im Laufe des Spiels zu einer bunten Mischung von Steinen kommt, die nach einer „Füllung“ unten rauspurzeln. Jede Farbe, 7 gibt es, steht für eine Aktion, die man machen darf. Die Anzahl der Aktionen wird durch die Anzahl der Steine festgelegt, deren Farbe am häufigsten den Weg aus dem Würfelturm herausgefunden hat.
Gerade dieses Zufallselement gefällt mir, da, je nach Würfelergebnis, schnell neue Planungen greifen sollten.
Man bekommt was fürs Geld; ein innovatives Spielprinzip und tolles Material, so dass der hohe Preis zwar grenzwertig, aber in Anbetracht der Spielqualität noch vertretbar erscheint.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Russian (German/American) Railroads

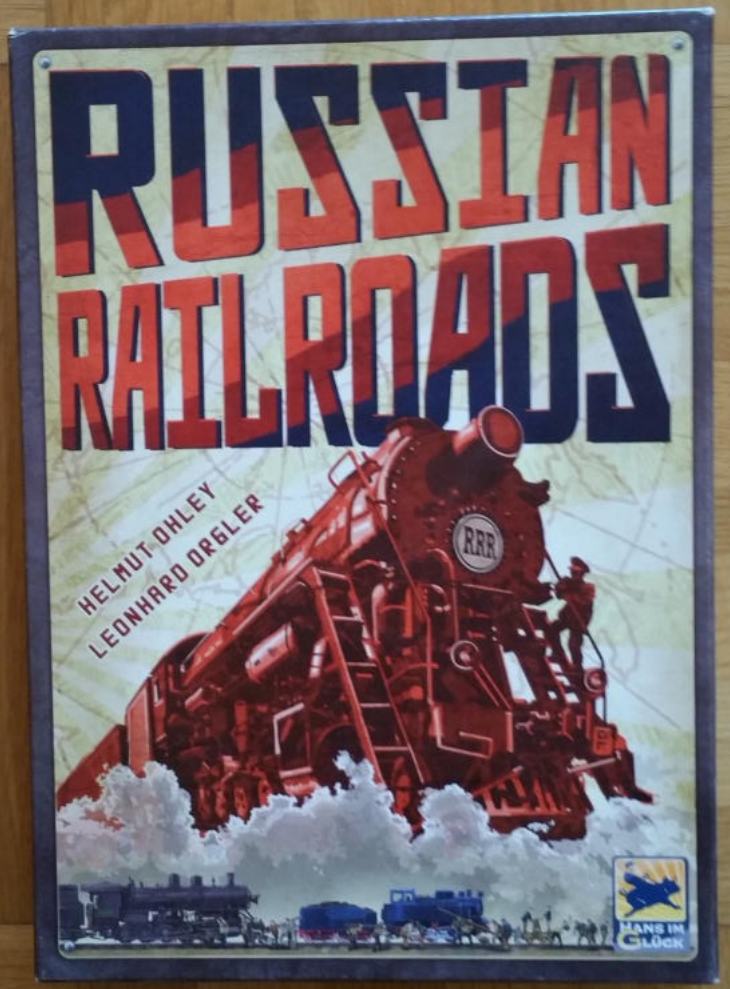
Hans im Glück | 2013

Autoren: Helmut Ohley / Leonhard Orgler

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinstzspiel/ Entwicklungsspiel


RUSSIAN
RAILROADS
HELMUT OHLEY
LEONHARD ORGLER
RRR
HANS IM GLÜCK

Russian Railroad

Nicht jedes Jahr kommt ein Spiel auf den Markt, das mein spielerisches Herz höher schlagen lässt. Dieses Jahr ist das erfreulicherweise der Fall.

Russian Railroads (Hans im Glück / 2 bis 4 Spieler / ab 10 Jahre / 90 Minuten / 35 Euro)
erfüllt alle Kriterien, die ich an ein nachhaltig gutes strategisches Denkspiel anlege. Es gibt klare und überschaubare Vorgaben, was man tun kann, wenn man an die Reihe kommt. Die Folgen von Entscheidungen sind abschätzbar.
Es gibt aber auch genügend Wahlmöglichkeiten, um unterschiedliche Strategien zu fahren. Es gibt verschiedene Ausgangsszenarien, durch die Reihenfolge, in der die ausliegenden Ingenieure ins Geschehen eingreifen, die auch unterschiedliche Wege zum Erfolg nach sich ziehen können.
Die Einschätzung der Ausgangslage, unter Berücksichtigung welchen Platz man in der Spielerreihenfolge hat, und die sich vielleicht in der ersten Runde abzeichnenden Pläne der Gegner, führen zur Festlegung einer Strategie, die es dann optimal umzusetzen gilt. Das Spiel ist inhaltlich stimmig und thematisch gut umgesetzt.
Worum geht es?
Es gilt die Industriealisierung Russlands voranzutreiben, durch den Bau von Eisenbahnlinien, wobei der Bau der längsten Linie nach Wladiwostok die siegträchtigste sein kann. Industrien sind zu bauen, zu entwickeln. Je mehr Industrien die Arbeit aufnehmen, desto mehr Entwicklungspunkte gibt es. Wer am Ende am meisten Entwicklungspunkte hat gewinnt.
Entwicklungspunkte gibt es auch für den Ausbau von Eisenbahnlinien. Je besser das Schienenmaterial und je zugkräfiger und robuster die Lokomotiven sind, die die Strecken befahren, umso mehr Entwicklungspunkte kann ich einsacken.
Es braucht beim Eisenbahnbau einen langen Atem. Oft kann man erst in der letzen Runde, der letzten Wertung, in Führung gehen. Gewertet wird nach jeder der 7 Runden. Nicht unterschätzen darf man die Fähigkeiten der Ingenieure. Pro Runde kommt ein Ingenieur ins Spiel. Er besitzt Fähigkeiten, die man dann nur persönlich nutzen kann.
Zudem erhält am Ende derjenige Spieler 40 Entwicklungspunkte der am meisten Ingenieure angeworben hat.
Was ist zu tun, wenn man am Zug ist?
Jeder Spieler hat 5 Spielfiguren, die er, pro Runde eine, auf „Orten des Geschehens“ auf dem Spielplan platzieren kann. Je nach Ort kann er dann anschließend den Schienenausbau vorantreiben, eine bessere (weitreichendere) Lokomotive einsetzen, eine neue Industrieanlage gründen oder sich Geld oder weiteren Arbeiter (Spielfiguren) sichern.
Der Schienenausbau kann auf 3 Strecken vorangetrieben werden. Wenn der Streckenausbau weit genug vorangetrieben wurde und die Reichweite der Lok ausreicht, können an manchen Feldern auf der Strecke Sonderaktionen durchgeführt werden, die sofort oder am Spielende Vorteile bringen. Maximal kann man 4 solcher Felder erreichen. Es ist schwierig zu gewinnen, wenn man nicht wenigstens 3 dieser Felder im Laufe des Spiels erreicht. Je nach Strategie das erste möglichst rasch, da manche „Belohnungen“ nur einmal vergeben werden.
Von zentraler Bedeutung ist der Schienenausbau. Im Laufe des Spiels kann man immer bessere Gleisqualitäten erzeugen und verbauen, was, besonders auf der Strecke nach Wladiwostok viele Siegpunkte bringen kann, da sich hier die Werte verdoppeln können. Ob sie dies tun hängt von ebenfalls begehrten Verdopplungskärtchen ab, von denen man pro Runde, wenn man eine Spielfigur opfert, eine ergattern kann. Die anderen schauen für diese Runde in die Röhre.
Soweit so gut, aber meistens nicht ausreichend um zu gewinnen. Da braucht man oft doch den einen oder anderen Ingenieur und seine Sondereigenschaften. Pro Runde kann ein Ingenieur eingestellt werden. Um ihn zu bekommen, ist es meistens notwendig in dieser Runde Startspieler zu sein. Um Startspieler zu werden, kann man mit einer seiner Spielfiguren das entsprechende Feld besetzen. Auch der zweite Platz in der Reihenfolge kann so erworben werden.
Diejenigen von Euch, die ein wenig Spielerfahrung haben, wissen schon, was den Reiz, und den Ärger, des Spiels ausmacht, nämlich die oft zu geringe Anzahl an Spielfiguren, um das zu machen was gemacht werden sollte, denn der erste Schienenausbau (Strecke um 2 Felder ausbauen) in einer Runde kostet einen Arbeiter, der 2. Ausbau (Strecke um 3 Felder ausbauen) 2 Arbeiter. Gleiches gilt für die Lokomotiven, bei denen man im 4-Personenspiel schon mal in einer Runde total in die Röhre gucken kann.
Das Spiel verlangt angenehmes Nachdenken über Situation und Pläne, aber kein allzu aufwendiges Grübeln, bietet nicht zu viele, aber angemessene Möglichkeiten die Mitspieler durch den einen oder anderen Zug zu ärgern, durch das Besetzen von interessanten „Orten des Geschehens“, wobei sich besonders die Spielreihenfolge als nicht zu unterschätzender Einflussfaktor herauskristallisiert. Wer hier zu spät kommt, den kann schon mal die sibirische Kälte erwischen, verbunden mit dem Gefühl des Abgehängtseins.
Mithin ist es mehr als verdient, dass „Russian Railroads“ („RRR“) den „Deutschen Spielepreis“ erhielt, den Preis bei dem die Spieler ihre Favoriten benennen können. Die Kritikerjury, die für das „Spiel des Jahres“ die Verantwortung trägt, machte, was die ersten 3 Plätze beim „Kennerspiel“ angeht, unverständlicherweise einen Bogen um „RRR“.
Ich empfehle dringend, diesen Bogen nicht mit zu vollziehen, sondern lege jedem, der noch ein spielerisches Herz in sich spürt, den Erwerb nahe.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Istanbul

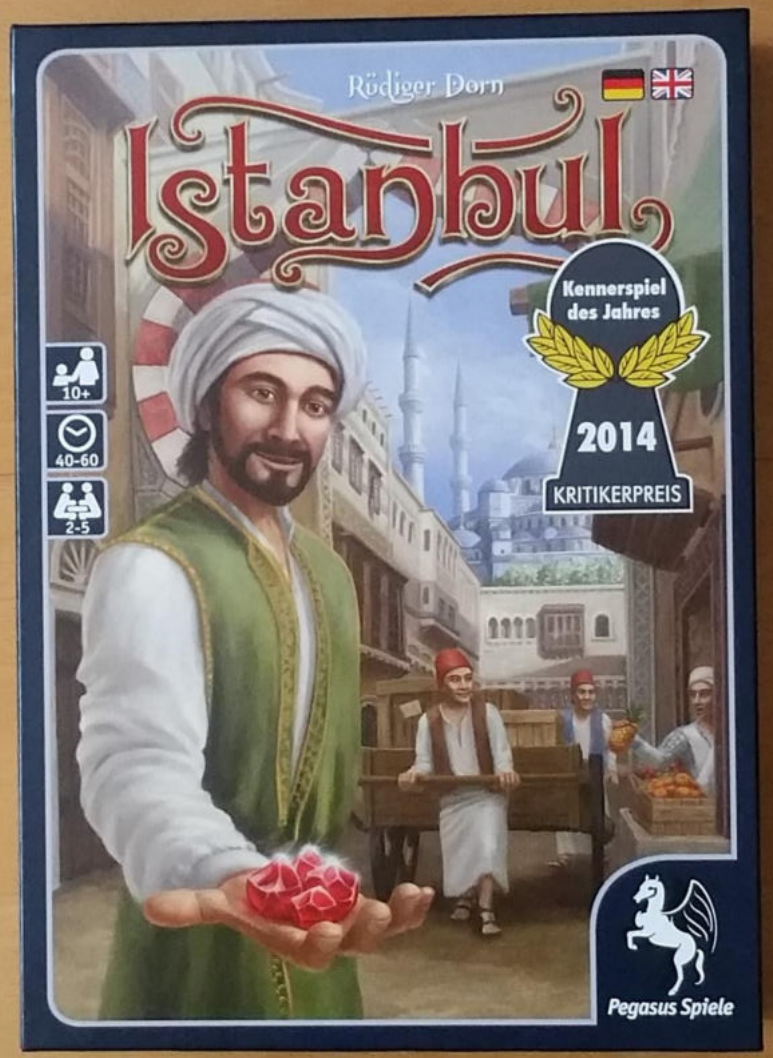
Pegasus | 2014

Autor: Rüdiger Dorn

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Sammelspiel / taktisches Bewegungsspiel


Rüdiger Dorn
Istanbul
Kennerspiel des Jahres
2014
KRITIKERPREIS
10+
40-60
2-5
Pegasus Spiele

Istanbul

Istanbul (Pegasus / 2 bis 5 Spieler / ab 10 Jahre / 45 bis 60 Minuten / 30 Euro)
das zum „Kennerspiel des Jahres“ ausgerufen wurde.
Die Händler (Spieler) und ihre 4 Gehilfen hasten durch den Basar und versuchen als erster 5 Rubine vorweisen zu können. Der Basar verfügt über 16 „Orte des Geschehens“. Vom Startpunkt Brunnenfeld aus können die Spieler ihren „Turm“ (Händler oben, vier Gehilfen darunter) ein oder 2 Felder weit ziehen. Am Zielort platzieren sie einen ihrer Gehilfen und führen die Aktion aus, die der Ort anbietet.
Das Grundprinzip lautet Waren und Geld in Rubine zu verwandeln. Dies kann man geplant gezielt tun oder auch mal das Würfelglück in der Teestube oder dem Schwarzmarkt herausfordern. Oft lohnt es sich den Weg zurückzugehen und Gehilfen wieder einzusammeln, statt unter Zeitverlust am Brunnen neu zu starten. Betrete ich ein Feld, auf dem schon ein anderer Gehilfe steht, muss ich 2 Geld an diesen abgeben. Deshalb versucht man als Erster an attraktiven Orten zu sein. Schnell sein lohnt sich ohnehin, da Rubine, wenn jemand einen erworben hat, im Preis ansteigen.
„Istanbul“ ist an der Grenze zum Familienspiel anzusiedeln, da man, wenn man an der Reihe ist, klar umrissene Optionen hat, über die man schon planend nachdenken kann, wenn die anderen ihre Züge machen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Nippon

What´s your game | 2015

Autoren: N.B. Sentieiro / P. Doledale

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

Paulo Soledade & Nuno Bizarro Sentieiro
NIPPON
明治維新
WHAT'S YOUR GAME

Nippon

Nippon (What´s your game / 2-4 Spieler / ab 12 Jahre / 90-120 Minuten / 45 Euro)

Es geht darum 4 Regionen Japans mit möglichst wertvollen Waren zu beliefern. 8 Städte, pro Region 2, gilt es zu beliefern mit 6 verschiedenen Waren, deren Produktion unterschiedlich aufwendig ist. Auch Lieferungen ins Ausland bringen Siegpunkte oder verbessern die finanzielle Situation. Gefallen hat mir neben der Stimmigkeit der Mechanismen die gelungene thematische Umsetzung.

Bei den Spielmechanismen ist recht neuartig das Wegnehmen von Ressourcen (gab es andersartig schon in „Village“), in diesem Fall Arbeiter, die man auf seinem eigenen Tableau platziert, auf dem hierfür 6 Felder zur Verfügung stehen. Anheuern kann man die Arbeiter auf 5 Feldern auf denen 1-3 von ihnen stehen. Das Anheuern erlaubt das Ausführen einer von möglichen 2 Aktionen. Neben der Arbeitskraft muss der Industrielle (Spieler) oft auch Geld einsetzen, um Maschinen zu bauen, Fabriken zu errichten, seinen technologischen Kenntnisstand anzuheben, weitere Lizenzen für den Abbau von Kohle zu erwerben, die für die Produktion benötigt wird. Zudem können Schiffe und Eisenbahnen erworben werden, um die Infrastruktur zu verbessern, was später hilfreich ist, um Siegpunkte in den Regionen zu generieren.

Die Arbeiter sind natürlich nützlich, haben aber den unangenehmen Hang am Monatsende auf ihrem Lohn zu bestehen. Wann Ultimo ist, bestimmt allerdings der Unternehmer und ist abhängig von der Anzahl der Arbeiter, die er beschäftigt, maximal sind es 6. Er kann sich aber auch schon früher konsolidieren. Konsolidieren heißt alle Kohle und alles Geld ist futsch. Das dann nachfließende Geld sollte ausreichen um die Arbeiter zu zahlen. Die Arbeiter haben verschiedene Funktionen (Farben). Pro Farbe zahlt man 3 Geldeinheiten. Wenn man bedenkt das am Monatsersten nur 12 Geld-Einheiten fließen, kann man erahnen, dass man sich darum bemühen sollte sein Einkommen anzuheben, aber natürlich auch seine Kohleproduktion und vielleicht auch noch sein technologisches Wissen , was wiederum aber auch Geld kostet.

Trotz knapper Ressourcen sich zu entwickeln, und Japan und die Welt mit Waren zu beliefern, ist dies die spielerische Herausforderung, der ich mich gerne stelle. Besonders das Arbeiterhandling ist reizvoll.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

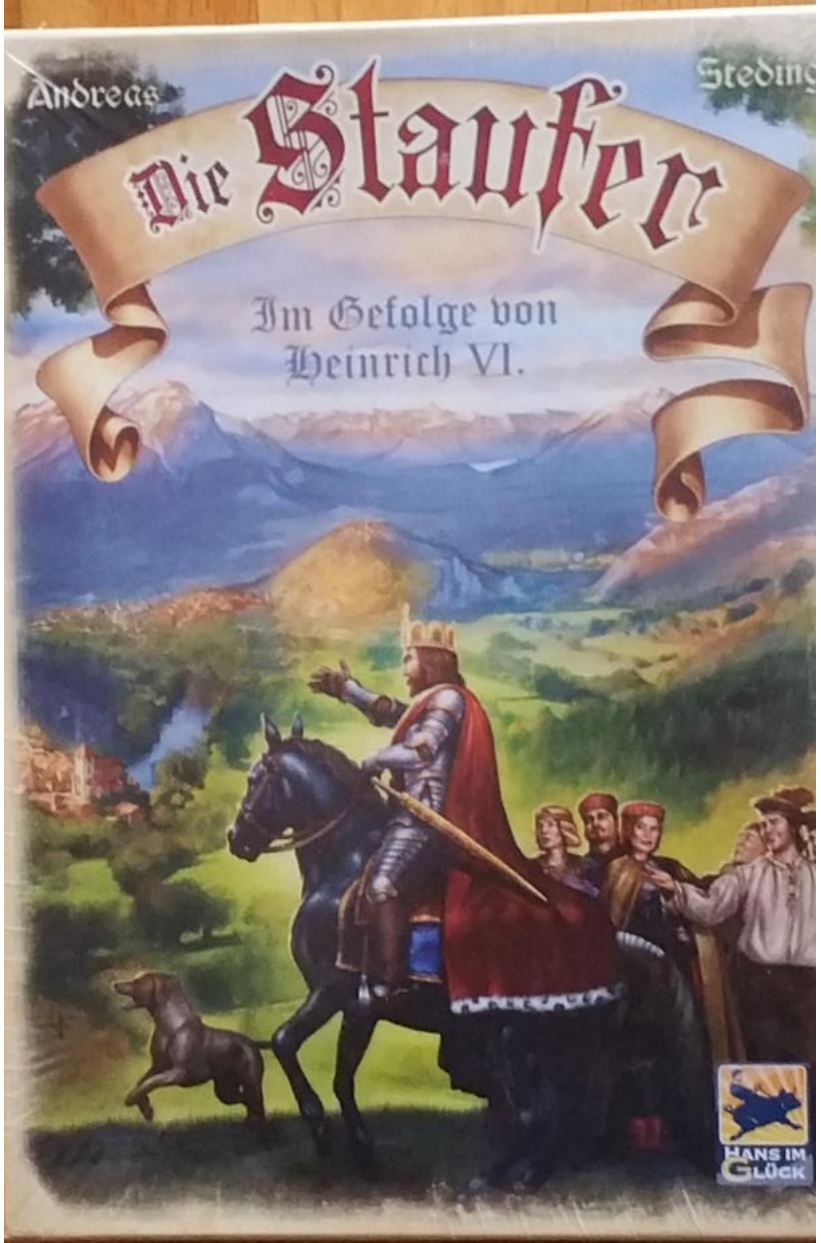
Die Staufer

Queens	2015

Autoren:

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel


Andreas
Steding
Die Staufer
Im Gefolge von
Heinrich VI.
HANS IM GLÜCK

Die Staufer

“Die Staufer“ (Hans im Glück / 2 bis 5 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 35 Euro)
empfohlen. Im Laufe des Spiels wird der Stauferkönig 6 Städte bereisen. In der ersten ist er schon bei Spielbeginn.
Die weitere Besuchsreihenfolge wird bei Spielbeginn festgelegt und ist in die spielerischen Überlegungen mit einzubeziehen. Jeder Spieler hat 15 Gefolgsleute, die einem aber nicht immer in vollem Umfang zur Verfügung stehen, mit denen er alles richten soll, nämlich zu einer Stadt zu reisen, sich dort an teuren Plätzen einzukaufen und Privilegien zu erwerben. Auf das Reisen kann verzichten, wer sich in die Stadt einkauft in der der Stauferkönig aktuell Hof hält.
Ansonsten gilt es Quartier zu machen in den Städten, in der Regel sind es zwei, die am Ende einer Runde, von denen es 5 gibt, zur Wertung kommen.
Gereist wird im Uhrzeigersinn und das Durchreisen einer Stadt kostet eine Spielfigur. In der ausgewählten Zielstadt sollte sich der Spieler eine Herberge suchen, die unterschiedlich teuer ist. Bei der späteren Abrechnung der Stadt zahlt sich teureres Wohnen allerdings auch in entsprechend mehr Siegpunkten aus.
Zu beachten bei der Auswahl der Unterkunft ist nicht nur der Preis sondern auch das Gastgeschenk, das man erhält, das einem Vorteile bei einem der nächsten Spielzüge bringt oder Siegpunkte bei Spielende. Apropos Spielende; hier ist im Auge zu behalten, dass man dann möglichst viele seiner 3 Aufträge erfüllt haben sollte, die man zu Beginn des Spiels erhalten hat, zum Beispiel „sei in gegenüberliegenden Städten“ vertreten, oder „sei in einer bestimmten Stadt am Stärksten vertreten.“
Die Erfüllung sollte man nicht von Beginn an vorrangig im Auge haben, aber ohne Erledigung der einen oder anderen Aufgabe wird es schwierig am Ende die Nase vorn zu haben. Pro Runde hat jeder Spieler 3 Züge.
Wie bei vielen Spielen diktiert eine Ressourcenknappheit eine wohlüberlegte Planung, denn auch die Reaktivierung der Spielfiguren, die sich durch die Reisetätigkeit des Königs ergibt, sollte und muss in die Überlegungen einbezogen werden, wenn man Ende eine Chance auf den Sieg haben möchte.
Überlegung und Planung bestimmen das Spiel, wobei unterschiedliche Schwerpunktsetzungen zum Sieg führen können. Ich schätze dieser Art der Spiele und gebe eine uneingeschränkte Empfehlung, es sei denn man hat nur einen kleinen Tisch zu Hause. Denn dann gibt es Probleme. “Die Staufer“ dehnen sich aus, nicht nur im damaligen Gebiet des heutigen Europas, sondern auch auf dem Tisch.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Lorenzo der Prächtige

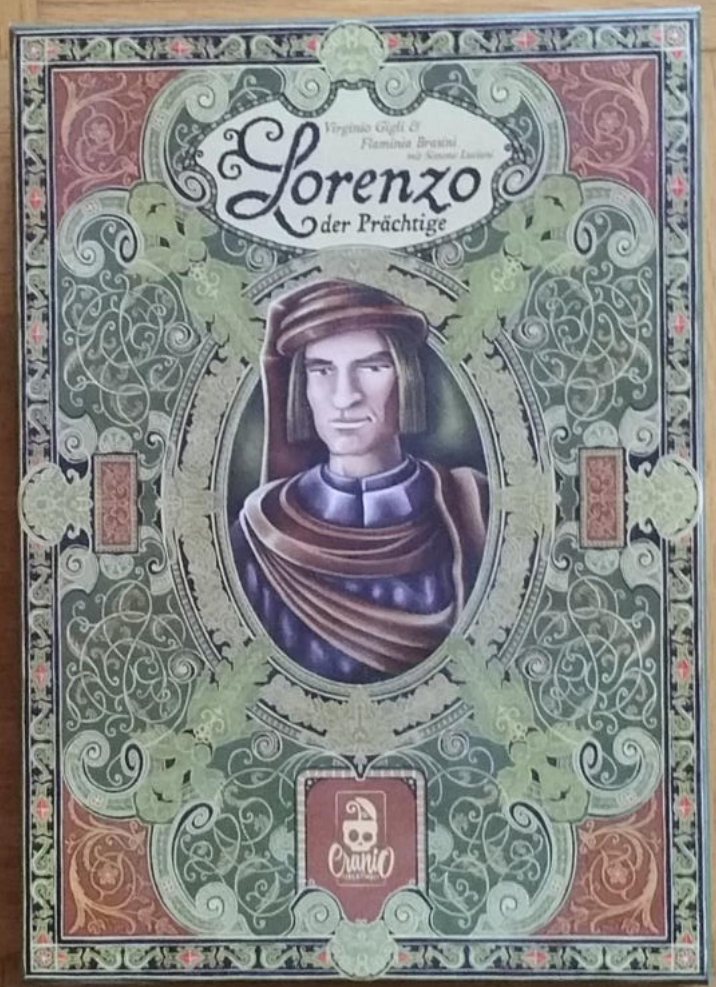
Cranio Kreations | 2016

Autoren: F. Brasini / V. Gigli / S. Luciani

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel / Personaleinsetz-Spiel


Virginio Gigli &
Flaminia Brasini
mit Simone Luciani
Lorenzo
der Prächtige
Cranio

Lorenzo der Prächtige

Am Ende wird gewinnen wer über die meisten Siegpunkte verfügt.
Um dies zu schaffen gilt es sich Entwicklungskarten (Gebiete/Gebäude/Wagnisse/Charaktere) zu sichern. Sichern tu ich mir die Karten durch Einsatz meiner drei (4) Familienmitglieder, die mit 3 verschiedenen Farben gekennzeichnet sind. In diesen Farben gibt es 3 Würfel, deren geworfene Zahl den Wert des Familenmitglieds bestimmt. Um an eine Karte zu kommen sind gewisse vorgegebene Werte zu erreichen, nämlich 1-3-5-7. Den Wert eines Familienmitglieds kann ich durch den Einsatz von Dienern anheben, ein Diener gleich 1 Punkt; Diener abgeben.
Außer beim Kartenerwerb kann ich Personal auch bei der Ernte oder Produktion einsetzen, um dadurch individuelle und dauerhafte Aktionen (erworben durch Gebäude- oder Gebietskarten) zu aktivieren.
Manchmal ist es notwendig Personal zum Markt zu schicken, um sich Nachschub zu besorgen (Diener, Geld, Militärpunkte).
Militärpunkte benötige ich für den Erwerb von Wagniskarten. Bestandene Wagnisse bringen Siegpunkte.
Mein 4.Familienmitglied ist punktlos, mithin ohne Diener wertlos.
Viel zu tun für meine 4 Hansel. Es bringt aber viel Spaß sich dieser Herauforderung zu stellen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Orléans

dlp games

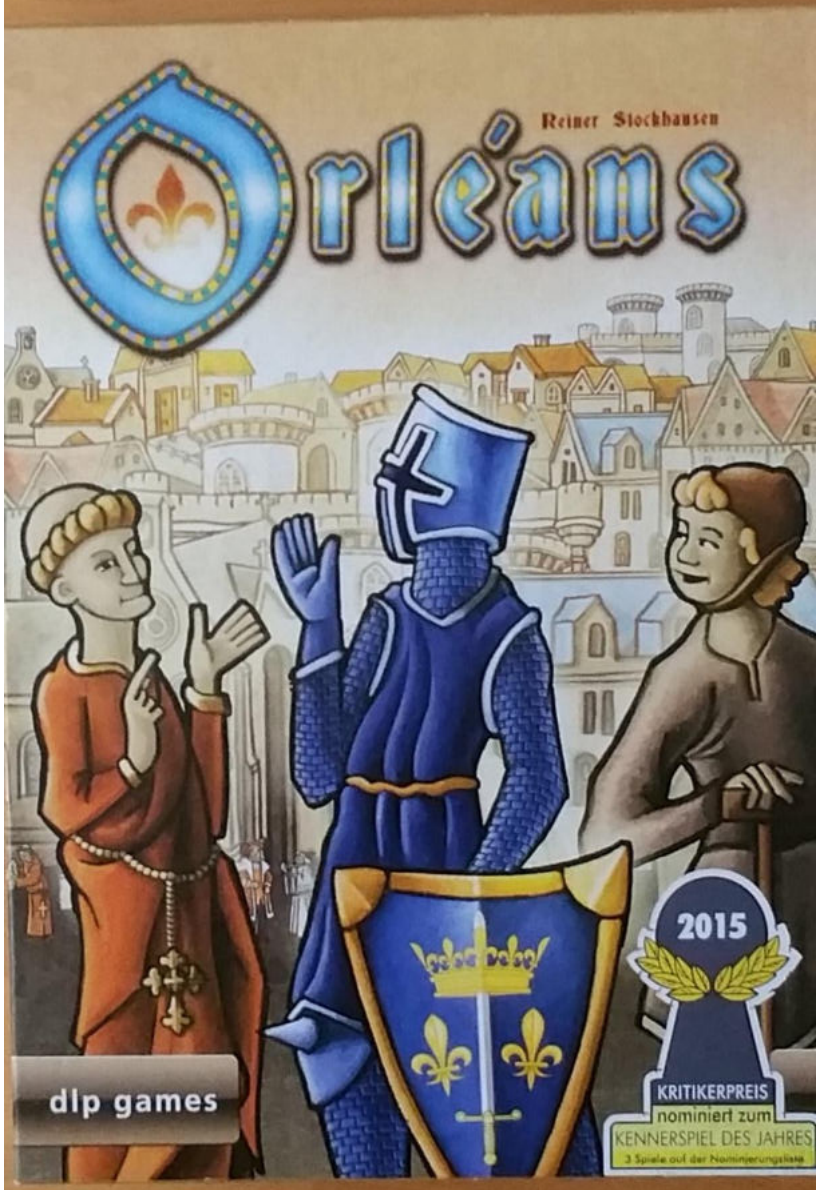
2016

Autor: Reiner Stockhausen

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Arbeiter(plättchen)einsetzspiel/Entwicklungsspiel


Reiner Stockhausen
Orléans
2015
KRITIKERPREIS
nominiert zum
KENNERSPIEL DES JAHRES
3 Spiele auf der Nominierungsliste
dlp games

Orléans

Ziehe Arbeiterplättchen (es gibt 6 verschiedene) aus einem Beutel und lege 2 oder 3 geforderte Typen um eine vorgegebene Aktion tätigen zu dürfen, mit der man dann auf der entsprechenden Entwicklungsskalen, von denen es mehrere verschiedene gibt, ein Feld vorrücken darf. Man kann aber auch auf Reisen gehen. Auf einem Spielplan ist die Umgebung von Orleans abgebildet. Man kann per Kutsche oder Schiff reisen. Das jeweilige Reisemittel ist aber vorgegeben. Nach jeder Reise erhält man ein Handelsgut, was Siegpunkte bringt, und landet in einer Stadt, in der man in einer weiteren Runde dann ein Haus bauen kann, was ebenfalls Siegpunkte bringen wird. Pro Stadt, mit Ausnahme von Orléans, kann nur ein Haus gebaut werden. Am Ende der Einsetzrunde, von denen es 18 geben wird, bevor dann das Spiel endet, erfolgt eine Sonderaktion, von denen es 6 verschiedene gibt, die dann im Laufe des Spiels dreimal vorkommen.
Man kann seine Arbeiter auch ins Rathaus schicken, zur gemeinnützigen Arbeit, was entlohnt wird. Immer mal wieder kann nicht schaden, denn auch geld bringt Siegpunkte. Ein sehr schönes strategisches Spiel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Railroad Revolution

What´s your game / Pegasus

2016

Autoren: Marco Canetta / Stefania Nikolini

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Entwicklungsspiel

RAILROAD REVOLUTION
Marco Canetta
Stefania Niccolini
12+
45-90
2-4
Experte
WHAT'S YOUR GAME?
Pegasus Spiele

Railroad Revolution

Das Spiel, das mir in diesem Jahr (2017) am meisten zugesagt und begeistert hat ist

Railroad Revolution (What`s Your Game / 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Min. / 45 Euro)

Es gilt sein Personal, zunächst 4 Arbeiter, so einzusetzen, dass es einem gelingt den Eisenbahn- und Telegraphenausbau im Amerika des 19.Jahrhunderts voranzutreiben. Durch kluges Personalmanagement gilt es Ingenieure anzuheuern, die es einem erleichtern die anstehenden Aufgaben zu erledigen. Sie werden aber auch benötigt um Sonderaufträge, deren Erfüllung nennenswert Siegpunkte bringen, um die sich alles dreht in diesem Spiel, zu erfüllen.

Das Personal kann eingesetzt werden, um Städte zu besiedeln, den Streckenausbau voranzutreiben, oder eine Telegraphenstation zu errichten, was einem Aktien einbringt, die man im weiteren Spiel an Handelstagen benötigt, um die Erweiterung der Firma voranzutreiben. Wem diese Aktivitäten zu sehr ans Portemonaie gegangen sind kann in einer weiteren Aktion seine Ressourcen (Gleise, Häuser) zu Geld machen, dass benötigt wird um Gleise oder Häuser in Städten zu bauen.

Wer gern Abläufe optimiert kommt in diesem Spiel voll auf seine Kosten. Alle Informationen liegen auf dem Tisch, genauer gesagt auf dem Spielplan. Die einzuschlagende Strategie hängt ein bisschen von den beiden ersten Auftragskarten ab, die man zu Spielbeginn erhält. Dort wo man seinen Strategieschwerpunkt (Stadtentwicklung; Telegraphenämter, Schienenausbau) setzt, gilt es sich bei der Vervielfachung der diesbezüglichen Siegpunkte, quasi wie an der Börse, zu engagieren, sprich seinen Marker auf der entsprechenden Skala voranzubringen.

Wer sich an spielerische Herausforderungen herantraut, und sich mal wie ein Eisenbahnbaron fühlen möchte wird mit „Railroad Revolution“ bestens bedient.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Heaven and Ale

Pegasus | 2017

Autoren: Kiesling / Schmidt

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Entwicklungsspiel

Michael Kiesling | Andreas Schmidt
Heaven & Ale
2018
KRITIKERPREIS
EGGERT SPIELE
Pegasus Spiele

Heaven & Ale

Kommen wir zu den anspruchsvolleren Spielen, für die sich der Begriff „Kennerspiel“ durchgesetzt hat.
Davon gab es viele gute dieses Jahr. Für mich knapp die Nase vorn hat

“Heaven & Ale“ (Eggertspiele / 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 40 Euro)
weil mir der Zugmechanismus, um weitere Spielaktionen auszulösen sehr gut gefällt. Am Zug setzt man seine Figur auf einem Rundlauf, bestehend aus 28 Feldern; im Uhrzeigersinn beliebig auf ein ungenutztes Feld und führt die dazugehörende Aktion aus. Übersprungene Felder können in dieser Runde dann von diesem Spieler nicht mehr benutzt werden. Häufig handelt es sich bei der Aktion um den Erwerb von Rohstoffen deren Wert 1 bis 5 beträgt. die man zum Bierbrauen braucht. Das erworbene Plättchen platziert man nach strategischen Überlegungen auf seinem Spielplan. Der Plan verfügt über eine Schattenseite. Dort platzierte Plättchen bringen 1 bis 5 Geld.
Rohstoffe vermehren (Menge:1 bis 5) kann man mit Plättchen auf der Sonnenseite. Eine solche Ablage kostet aber doppelt so viel wie auf der Schattenseite. Der Erwerb von Rohstoffen ist aber zentral wichtig, um bei der Endabrechnung Siegpunkte zu ergattern.
Denn es gilt es alle Rohstoffe zu entwickeln. Wenn nur für einen Rohstoff die notwendige Grundmenge nicht erreicht wird, gibt es überhaupt keine Siegpunkte. Ein gleichmäßiges Einsammeln von Rohstoffen ist angesagt. Gegen Ende kann man Rohstoffe von denen man einige mehr hat gegen andere tauschen, die einem fehlen. Die niedrigste Anzahl von Rohstoffen ergibt dann den Multiplikator mit dem Können des brauenden Mönchs. Dessen Können gilt es ebenfalls im Laufe des Spiels zu optimieren.
Die erworbenen Plättchen werden rund um Scheunen platziert. Sind alle 6 möglichen Felder besetzt, kommt es zu einer doppelten Scheunenwertung. Der Spieler kassiert je nach Wert (1 bis 5) der Plättchen Geld oder Rohstoffe, außerdem darf er je nach Summe der gesamten Punkte die an der Scheune andocken, seinen Braumeister voran bewegen.
Außerdem gibt es die Möglichkeit Siegpunkte über die Erfüllung von Aufgaben, 12 verschiedene gibt es, zu erhalten. Wer die Aufgabe zuerst löst erhält 4 Punkte, der nächste 2 und das war es dann.
Entscheidet man sich für eins der 6 Mönchsfelder, darf man sich für eine Wertung entscheiden. Entweder alle Plättchen einer Rohstoffart zu werten, egal ob sie auf der Schatten- oder Sonnenseite liegen, oder einen der 4 Mönche zu werten, die auf dem Spielplan liegen. Hier werden alle Plättchen gewertet, die Nachbarschaft zu diesen Mönchen liegen.
Sehr gelungenes Denk- Optimierungsspiel, was aber 2 Partien braucht, um die Möglichkeiten und Feinheiten voll zu erfassen und so umzusetzen, dass man am Ende über die meisten Siegpunkten verfügt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Radjas of the Ganges

Huch

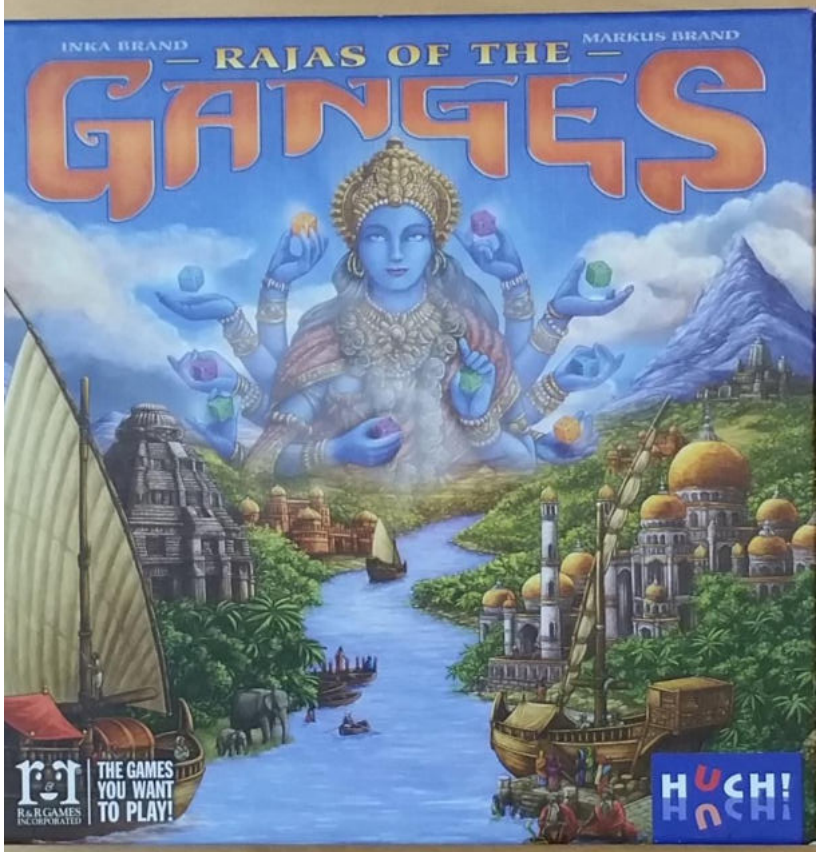
2017

Autoren: Inka + Markus Brand

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsetzspiel / Lege- Entwicklungsspiel


INKA BRAND
MARKUS BRAND
RAJAS OF THE
GANGES
THE GAMES YOU WANT TO PLAY!
R&R GAMES INCORPORATED
HUCH!

Radjas of the Ganges

“Radjas of the Ganges“ (Huch / 2 bis 4 Spieler / ab 12 Jahre / 90 Minuten / 35 Euro)

Ebenfalls ein Kennerspiel der ersten Güte, das mit einem neuem Mechanismus fürs Spielende und dem gleichzeitig damit verbunden Sieg aufwartet. Während es bisher eine Siegkategorie gab (meiste Siegpunkte, meiste Geld, meiste xy) gilt es in diesem Spiel bei zwei Kategorien Punkte zu sammeln. Die erzielten Punkte werden auf 2 Skalen am äußeren Spielfeldrand abgebildet. Auf einer Skala bewegt der Spieler seine Figur im Uhrzeigersinn auf der anderen Skala entgegen dem Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, wenn sich beide Figuren begegnen. Dieser Spieler ist in der Regel dann auch der Sieger. Auf der Einen Skala rückt man vor wenn Geld eingenommen wird. Die andere Skala bildet Entwicklungsfortschritte ab.

Am Anfang geht es für die Spieler darum ihr Personal taktisch und strategisch richtig einzusetzen. Der Einsetzmöglichkeiten sind gar viele und wie immer möchte man mehr machen als die Anzahl der Figuren zulässt, die zum Einsetzen bereit stehen. Wichtig ist es zunächst einmal Würfel zu rekrutieren. Wenn möglich in für mich günstigen Farben; von denen es 4 gibt. Rekrutierte Würfel werden gewürfelt. Die Würfel werden zum Gebäudeerwerb benötigt, weshalb sich hohe Würfelzahlen als wünschenswert erweisen. Wenn man Personal einsetzt und so rechtzeitig sein Karma erhöht, kann man dem Würfelglück nachhelfen und aus einer 1 eine 6 machen. Die Gebäude werden auf einem eigenen Spielplan eingebaut und zwar nach Möglichkeit, dass die Wege der Plättchen es zulassen bestimmte Orte zu erreichen, wo Belohnungen warten.

Insgesamt überzeugt das Spiel nicht nur durch seinen neuen Ansatz fürs Spielende, sondern durch eine ausgewogene Komposition von Möglichkeiten, um seine beiden Figuren zu entwickeln, damit sie als erste den Siegerkuss tauschen können.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Architekten des Westfrankenreichs

What´s your game / Pegasus

2019

Autoren: Marco Canetti / Stefania Nikolini

Ressourcengesteuertes Spiel

Kennerspiel

Figureneinsatzspiel / Entwicklungsspiel

ARCHITEKTEN
DES WESTFRANKENREICHS
SHEM PHILLIPS
S J MACDONALD

Architekten des Westfrankenreichs

Architekten des Westfrankenreichs (Schwerkraft Verlag / 1 bis 5 Spieler / ab 12 J. / 50 Euro)
Ein Entwicklungsspiel um Siegpunkte auf Workerplacementbasis: das hatten wir doch schon. Ja, aber nicht in dieser schnell, aber doch komplex zu spielenden Art mit dem herausragenden Merkmal der Ärgerinteraktion, was dieses Spiel aus den monotonen grüblerischen Optimierungsspielen sehr positiv abhebt.
Die Spieler verfügen im Westfrankenreich über eine nennenswerte Manpower. 20 Spielfiguren harren darauf auf den verschiedensten Feldern platziert zu werden. Die Plätze sind jederzeit für alle offen. Ein mehrfaches Besetzen eines Platzes durch einen Spieler ist möglich und bringt größere Mengen an Material oder sonstige Vorteile.
Um zu gewinnen gilt es Siegpunkte zu sammeln, die man im Wesentlichen erhält, wie ja schon das Wort Architekten im Titel nahelegt, wenn man erfolgreich Gebäude baut oder am Bau der Kathedrale mitmischt. Dazu gilt es Rohstoffe in genügender Menge zu besorgen und die richtigen Gehilfen zur Hand zu haben. Letztere kann man sich unter 8 Gehilfen auswählen, wenn man sich ein bisschen auf dem Arbeitsmarkt umblickt und bereit ist Silberlinge zu investieren. Auch muss jeder Spieler sich entscheiden, wie tugendhaft er durchs Leben gehen möchte. Tugend bringt am Ende Siegpunkte. Zu wenig Tugend birgt Nachteile, da tugendhafte Architekten sich am Bau der Kathedrale beteiligen dürfen. Wer sich mehr und schneller als die Konkurrenten am Kathedralenbau beteiligt, erhält auch mehr Siegpunkte. Auf der anderen Seite kann sich aber auch ein Tugendverlust rechnen, den man erleidet, wenn man sich am Schwarzmarkt eindeckt, denn dort lassen sich lukrative Tauschgeschäfte durchführen. Hin und wieder sollte man sich vielleicht auch auf dem Marktplatz blicken lassen. Da erhält man die Erlaubnis Spielfiguren der Gegner gefangen zu nehmen. Wenn man Gefangene später in Gefängnis überstellt, erhält man dafür Silberlinge, die man ansonsten mühsam in der Silberschmiede herstellen muss.
Viele Stellschrauben, mithin etliche Wege, die zum Sieg führen können. Das Spiel erlebe ich als rundum fordernd, aber sehr abwechslungsreich durch die gegnerischen Einmischungen, die zum Beispiel verhindern, dass ich benötigte Rohstoffe bekomme und erstmal wieder kleine Brötchen backen muss. Hervorzuheben ist die angenehme Spieldauer von einer Stunde, die bei Spielen dieser Komplexität selten anzutreffen ist.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Die fliegenden Hüte / Hütchenspiel

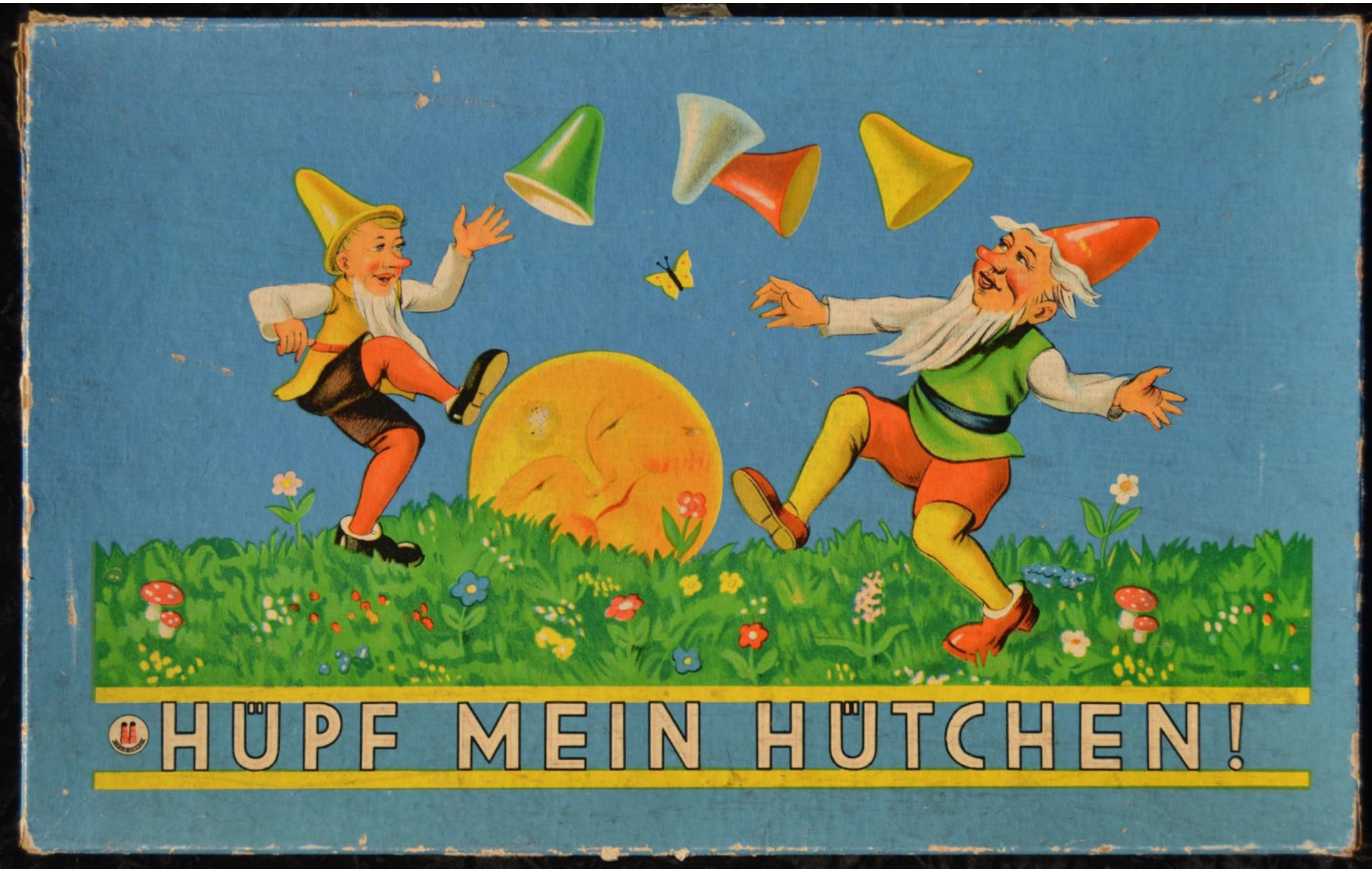
Spear | 1918

Autor: unbekannt

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel / Wippe betätigen


HÜPF MEIN HÜTCHEN!

Die fliegenden Hüte / Hütchenspiel

Die Spieler müssen mit Hilfe einer Wippe, die eine Hand darstellt, Plastikhüte, die in ihrer Spitze mit einem kleinen Gewicht versehen sind in den Schachtelboden befördern, wo sie nach Möglichkeit in einer kreisrunden Vertiefung landen sollte, von denen es mehrere mit unterschiedlicher Wertung gibt. In der Mitte warten die 100 Punkte.

Wer nach mehreren verabredeten Runden über die höchste Summe an Punkten verfügt gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tipp Kick

Mieg | 1924

Autor: Carl Mayer

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel / Zweipersonenspiel

TIPP-KICK

Tipp Kick

Jeder der beiden Spieler hat einen Torwart und einen Spieler.
Der Spieler verfügt über ein bewegliches Bein. Das Bein wird durch Drücken auf den Kopf des Spielers bewegt.

Der Ball ist nicht rund sondern ein 12seitiger Würfel. Die eine Hälfte zeigt 6 weiße Felder, die andere Hälfte besteht aus schwarzen Feldern.
Die oben liegende Feldfarbe gibt an, wer im Ballbesitz ist und seinen Spieler hinter dem Ball positionieren darf.

Ziel ist es den Ball so voran zubewegen, dass die eigene Farbe oben bleibt, bis man sich so weit dem gegnerischen Tor genähert hat, dass ein Torschuss ins Auge gefasst werden kann, der dem gegnerischen Torwart keine Chance läßt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Denk Fix

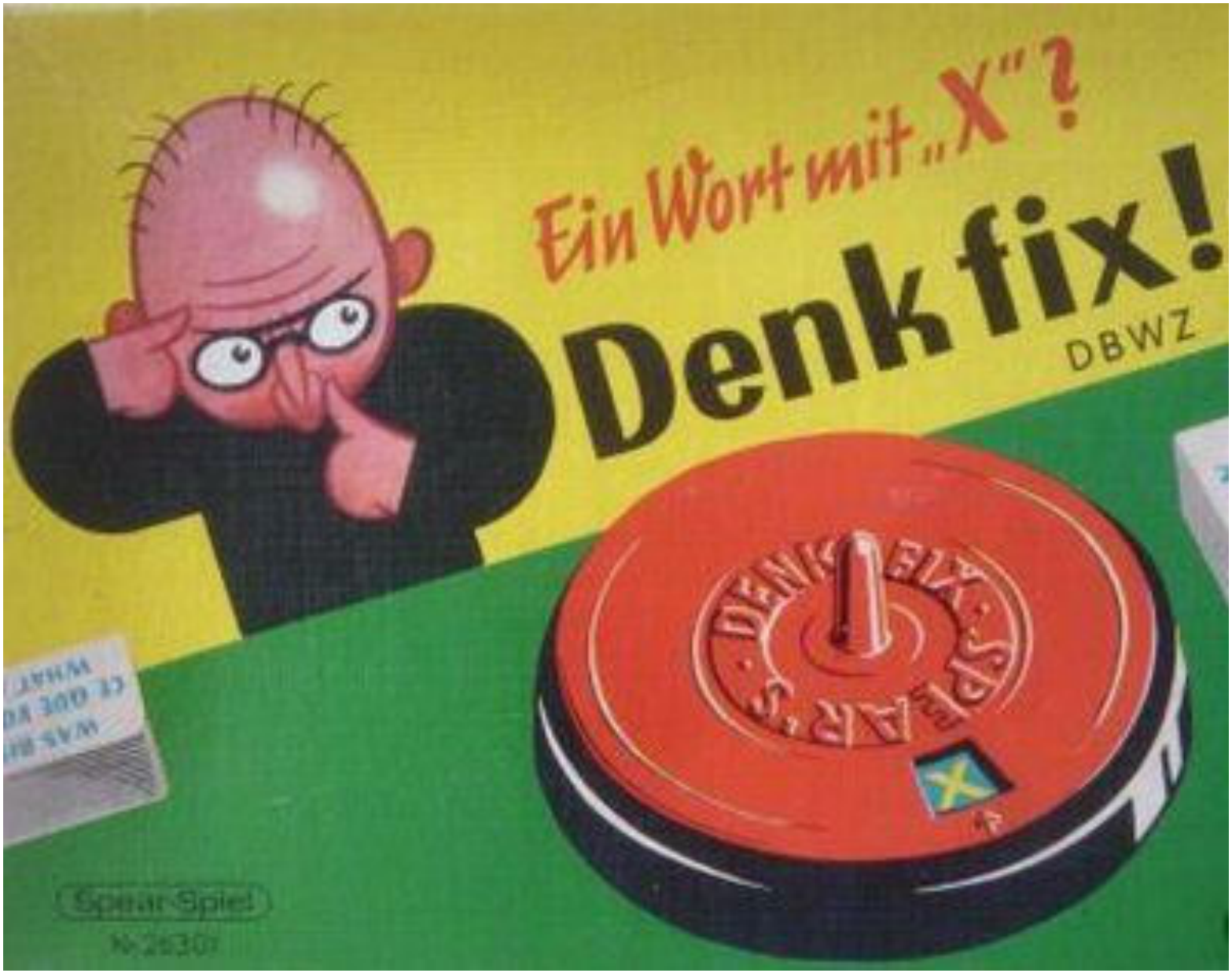
Spear | 1930

Autor: William H. Hurter

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Reaktionsspiel auf Wissensbasis / Gleichzeitigkeitsspiel


Ein Wort mit „X"?
Denk fix!
DBWZ
Spear Spiel
№ 2630

Denk Fix

Die spielbestimmende Apparatur besteht aus einer Art kreiselnden Deckel, der am Rand eine Aussparung hat.
Wenn der Kreisel zum Stillstand kommt zeigt sich in der Aussparung ein Buchstabe. Mit diesem Buchstaben beginnend müssen die Spieler eine zuvor gestellte Frage beantworten.
Wer dies am schnellsten schafft erhält die Fragekarte.

Und auf geht es mit der nächsten Fragekarte in eine weitere “Denk Fix“-Runde.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Memory

Ravensburger | 1959

Autor: William H. Hurter

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Merkspiel / 2 gleiche Kärtchen aufdecken

original-memory
OTTO MAIER VERLAG
RAVENSBURG

Memory

Auf 64 Kärtchen sind 32 Motive doppelt vertreten.
Die Kärtchen werden verdeckt ausgelegt.

Wer an der Reihe ist, deckt 2 Kärtchen auf, mit dem Ziel 2 Kärtchen mit dem identischen Motiv aufzudecken.
Gelingt dies behält der Spieler die beiden Kärtchen und ist weiter am Zug.

Gelingt es nicht wechselt das Aufdeckrecht.

Haben alle Kärtchen einen Besitzer gefunden endet das Spiel. Es gewinnt wer am meisten Kärtchen vorweisen kann.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Everest

Merit | 1961

Autor: unbekannt

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel (mit Angeln)

MERIT

EVEREST

Everest

Zweipersonenspiel. Der Everest aus Pappe läßt sich aufstellen (40 cm hoch). In vorgegebene Löcher werden Plastikteile gesteckt auf denen man eine Plastikfigur abstellen kann.
Jeder Spieler führt eine Seilschaft von 3 Bergsteigern nach oben.
Die 3 Bergsteiger sind mit einem Bindfaden miteinander verbunden.
Bewegt werden sie mit Hilfe einer Angel, die an ihrem Ende einen Ring hat.
Diesen Ring gilt es in den nach hinten spitz zulaufenden Hut eines Bergsteigers ein zu fädeln und ihn dann auf einem der Plastikfelsvorsprünge zu platzieren. Da die 3 Bergsteiger recht eng miteinander verbunden sind gilt es die Route gut zu planen, sonst droht der Absturz und ein Neubeginn.

Machen Sie sich auf zum Wettlauf auf den “Everest“.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Passwort

Otto Maier Verlag | 1963

unbekannt

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Sprachspiel / Wortratespiel / Assoziationsspiel

Das witzige anregende
Wörter–Rate–Spiel

Aus der berühmten
Fernseh–Sendung

GOODSON-TODMAN PRODUCTIONS NEW YORK

PASSWORT

© 1963 PEAK PRODUCTION INC.
Under Berne & Universal Copyright Conventions

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

PASSWORT

Passwort
14.213

Passwort

Es spielen 2 Teams, die in der Regel aus 2 Personen bestehen sollten, gegeneinander.
Jedes Team stellt einen “Passwort“-Vermittler ab.
Aufgabe des Vermittlers ist es, dass die Teamkollegen das Wort, dass der Vermittler auf einer Karte geheim vorgelegt bekommt, erraten.
Pro Runde darf er ein Hinweiswort geben.
Dann haben die Teammitglieder, die Chance ein Wort zu sagen.
Ist es das “Passwort“ gibt es 10 Punkte.
War das Wort nicht richtig, gibt es einen weiteren Hinweis (ein Wort) des Vermittlers. Dann gibt es aber auch nur noch 9 Punkte für die richtige Lösung und so weiter.
Um Wartezeiten zu vermeiden, wechseln sich die beiden Vermittler ab.
Beim nächsten “Passwort“ wechseln die Rollen von Vermittler und Rater.

Vorlage des Spiels war eine erfolgreiche Fernsehsendung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Quibbix

Intelli /Ravensburger

1981 /1984

Autor: Gilbert Obermair

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Wortbildungsspiel / Gleichzeitigkeitsspiel

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Q.QUIBBIX
Die ungewöhnliche Spielerei mit Buchstaben
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Quibbix

Das Spiel geht über 3 Runden.
In der ersten Runde erhält jeder Spieler 10, in der zweiten 15 und in der 3.Runde 20 der 120 verdeckt ausliegenden Buchstabensteine, die nach gezeigtem Buchstaben 1 bis 3 Punkte bringen.

Jeder Spieler versucht aus seinen Buchstaben Worte zu bilden.
Gern gesehen sind lange Worte, da das Wort mit dem höchsten Buchstabenwert doppelt zählt.

Zur Wortbildung werden 5 Minuten Zeit gegeben.

Alle Spieler denken gleichzeitig über ihre zu bildenden Worte nach.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Trivial Persuit

Parker | 1981

Autoren: Scott Abott / Chris Haney

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Ouizspiel

Trivial Pursuit
2te
EDITION
Überarbeitet
Aktualisiert
KOMPLETTSET GENUS

Trivial Persuit

Weltweit das Wissens- und Quizspiel schlechthin.

Auf Karten stehen immer 6 Fragen zu 6 Kategorien, auf der Rückseite die Antworten.
Welche fragen ich bekomme bestimmt meine Spielfigur, die ich über einen Spielplan ziehe. Die Feldfarbe gibt die Fragekategorie vor.
Habe ich die frage richtig beantwortet, darf ich nochmal würfeln und hoffe, dass ich auf einem “Wissensecken-Feld“ lande. Dort erhalte ich, sofern ich sie noch nicht habe die Wissensecke zur kategorie, die ich gerade beantwortet habe.
Wer mit Wissen und Würfelglück 6 “Wissensecken“ erlangt hat, muss noch zum Zentrumsfeld gelangen, um eine letzte Frage richtig zu beantworten.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Jenga

MB

1983

Konstrukteur: Leslie Scott

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Holzteile entfernen ohne dass der Turm umfällt

MB
JENGA
The Ultimate Challenge
La Tour Infernale
Die Große Herausforderung
De Hoogste Uitdaging
MB
JENGA
The Ultimate Challenge
La Tour Infernale
Die Große Herausforderung
De Hoogste Uitdaging

Jenga

In der Spielvorbereitung werden 54 kleine Vierkanthölzer, immer 3 nebeneinander und auf diese Schicht wieder 3 aber um 90° gedreht. Am Ende steht ein Turm mit 18 Etagen.

Wer an der Reihe ist muss ein Holzteil entfernen und oben auf dem Turm ablegen, unter Beachtung der 90°-Grad Regel.

Wer den Turm zum Einsturz bringt verliert.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Plaro

Eigenverlag

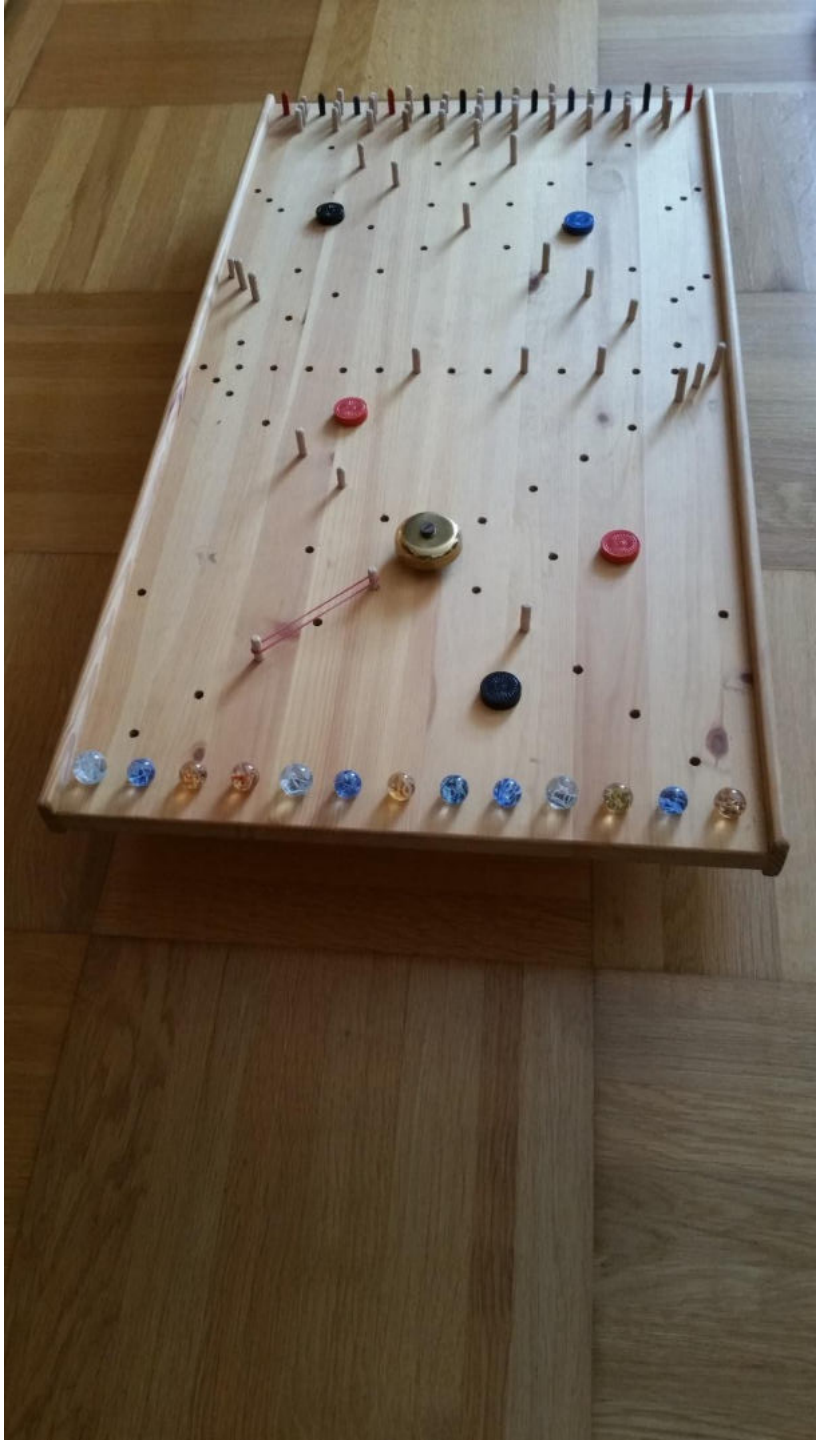
1984

Autor: M.E. Kühn

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Kugeln auf schrägen Holzspielfeld anschubsen



Plaro

Verkraftet viele Mitspieler.
Ist ein Glücksspiel mit ansatzweiser Geschicklichkeitskomponente.

Auf einem Holzbrett (40x80), das von den Startfeldern aus schräg zu den Zielfeldern hin abfällt, können Stifte in Bohrungen platziert werden und mit Gummibändern Sackgassen und Hindernisse aufgebaut werden.
Auch eine Glocke kann platziert werden und sorgt für den “Flipper“-Effekt.
Außer beim Anstoßen mit dem Finger beim Start kann der Lauf der Kugel aber nicht beeinflusst werden.

Unten im Ziel warten verschiedene Kästchen, die, wenn eine Kugel sie erreicht, unterschiedliche Punkte erbringen.

Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Classic American Derby

Classic American Toy

?

Autor: unbekannt

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Aktionsspiel / Flipperkugel bringt Pferd voran

AMERICAN CLASSIC
DERBY
AND THEY'RE OFF!
Ages 4 and up
ALMOST 3' LONG!
FEATURES:
A GAME OF SKILL AND ACCURACY
YOU'RE THE "JOCKEY!" YOU CONTROL THE HORSE'S SPEED!
THE EXCITEMENT OF REAL HORSE RACING!
ENDLESS HOURS OF RACING FUN!!
AUTOMATIC "POP-UP" FINISH LINE!
FROM 2 TO 4 PLAYERS
HORSE # 2
HORSE # 1
1/2 MILE
HOME STRETCH
American Classic ACT Toy
HEART-POUNDING EXCITEMENT!
WARNING:
CHOKING HAZARD - Toy contains small parts and small ball
Not for children under 3 years
www.americanclassictoy.com

Classic American Derby

Ein Aktionsspiel, dass man in der Grundform auch auf Jahrmärkten findet.
Dort versucht man auf seiner Bahn eine Kugel in Löcher zu versenken, die dann das Pferd automatisch 1-3 Felder vorrücken lassen.
Beim Classic American Derby werden die Kugeln nicht gerollt, sondern mit einer Art Flipperfeder in Bewegung gesetzt. Wenn die Kugel ins Zielloch fällt rückt das Pferd ein Feld vor.
Wessen Pferd zuerst das Ziel durchläuft gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Outburst

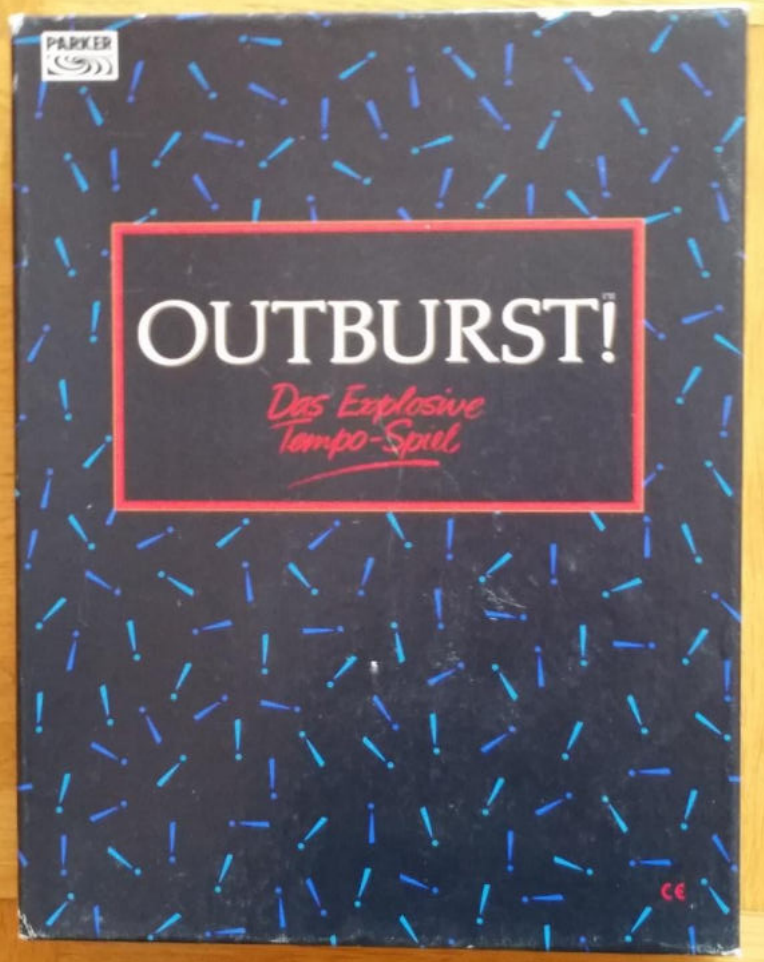
Parker | 1986

Autor: Brian Hersch

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Sprachspiel / Wortspiel /


PARKER
OUTBURST!
Das Explosive Tempo-Spiel

Outburst

Es spielen 2 Teams gegeneinander.
Abwechselnd geben sich die Mannschaften Aufgaben vor.
Die Aufgabe besteht darin zu einem Oberbegriff/Obersatz die vorgegebenen 10 Lösungen zu finden.
Beispiele: Wo kann man Geld aufbewahren / Mädchennamen mit M.
Dafür hat die ratende Mannschaft eine sanduhrlänge Zeit.
Alle Spieler der ratenden Mannschaft rufen ihre Ideen in den Raum.
Die vorgebende Mannschaft kontrolliert die Antworten und streicht sie auf einer speziellen roten Filterfolie, die die Lösungen erst sichtbar macht, ab.
Für jede richtige Lösung gibt es einen Punkt.
Vor der Runde werden 3 Spezial-Würfel geworfen. Mit zwei von Ihnen wird eine Zahl von 1-10 bestimmt.
Die 10 Antworten sind mit den Ziffern 1 bis 10 versehen. Wird das Lösungswort zur gewürfelten Zahl erraten gibt es 1-3 Bonuspunkte.
Wieviel zeigt der dritte (grüne) Würfel an.
Wer nach mehreren Runden zuerst 60 Punkte erreicht gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ben Hur

Historien Spiele | 1987

Autor: Jean de Poel

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Rennspiel (mit Augenmaß)

BEN HUR

Copyright by Jean du Poël

HISTORIEN SPIEEE GAEERIE

Ben Hur

Bis zu 6 Wagenlenker gehen an den Start.
Sie erhalten je 2 Karten vom Stapel für normales Tempo auf die Hand
und 2 Karten für schnelles Tempo. Es gibt 5 Geschwindigkeiten, diese werden umgesetzt durch 5 verschiedenlange Holzstäbe. Die ausgespielte Karte bestimmt den Holzstab, den der Spieler in dieser Runde an sein Renngefährt anlegen muss. Der Spieler bestimmt ob der Holzstab in gerader Linie angelegt wird, oder in einem Winkel von 30°. Dann wird der Wagen vorne an den Holzstab vorgesetzt, entweder gerade oder im 30°-Winkel.
Rechtzeitiges Bremsen ist angesagt. Wer in die Seitenbegrenzung kracht scheidet aus.
Zudem können die Spieler, wenn die Wagen sich berühren, sich entscheiden zu Peitschen oder zu Rempeln.
Hier kommt es dann zu Würfelduellen.
Und Überraschung, nicht weitersagen, wer als Erster über die Ziellinie fährt gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

20 Questions

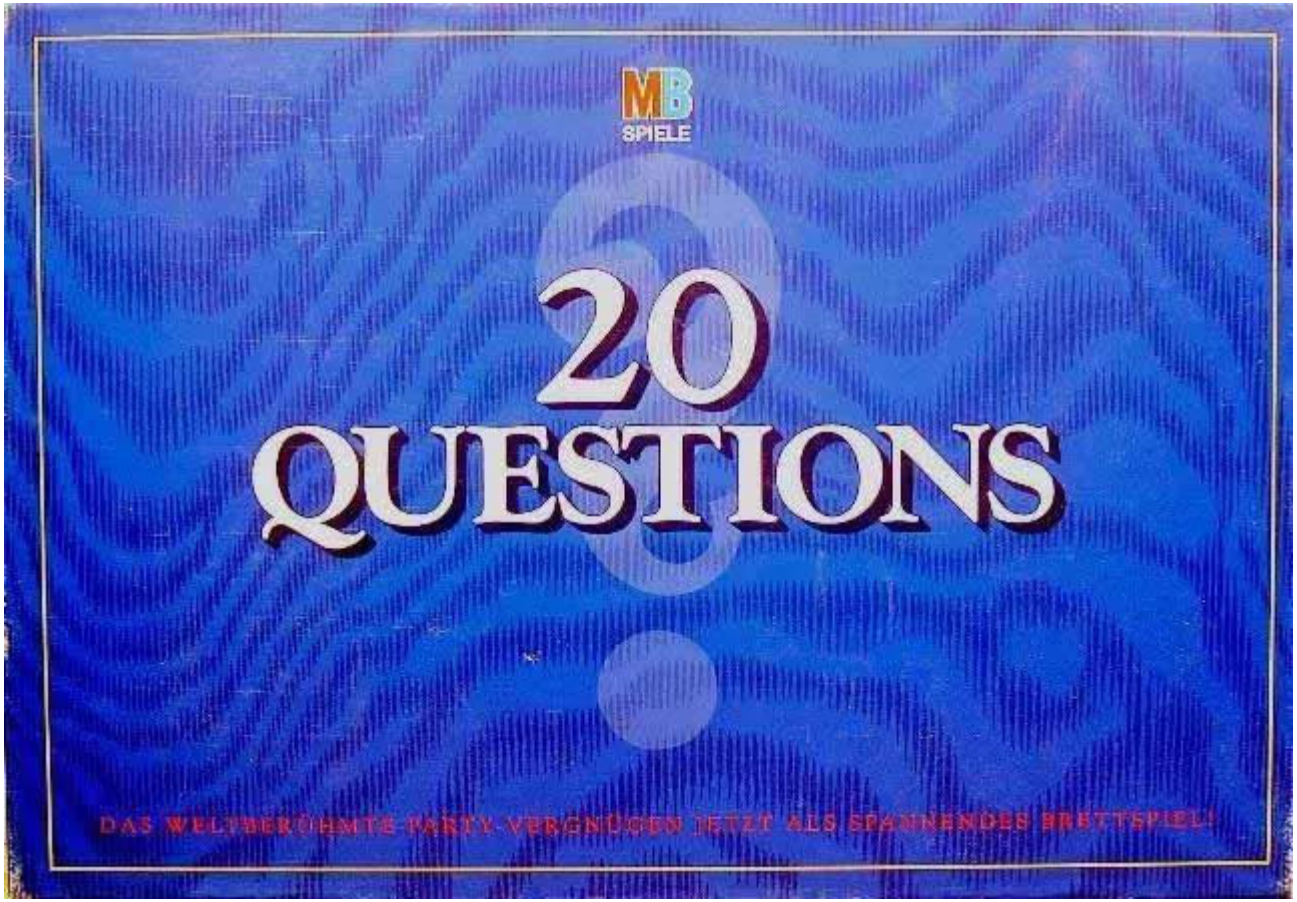
MB | 1988

Autor: Scott A. Mednick / A. Robert Moog

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Sprachspiel / Wortratespiel / Assoziationsspiel


MB
SPIELE
20
QUESTIONS
DAS WELTBERÜHMTE PARTY-VERGNÜGEN JETZT ALS SPANNENDES BRETTSPIEL!

20 Questions

Die Spieler erhalten vom Aufgabengeber Hinweise auf ein gesuchtes Etwas.

Je weniger Hinweise man zum Erraten braucht, desto besser.

Die Hinweise sind fest vorgegeben. Es sind 20 pro gesuchtem Etwas.

Die Hinweise sind Zahlen von 1-20 zugeordnet.

Der /die Suchenden wählen eine Zahl und erhalten den Hinweis.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tabu

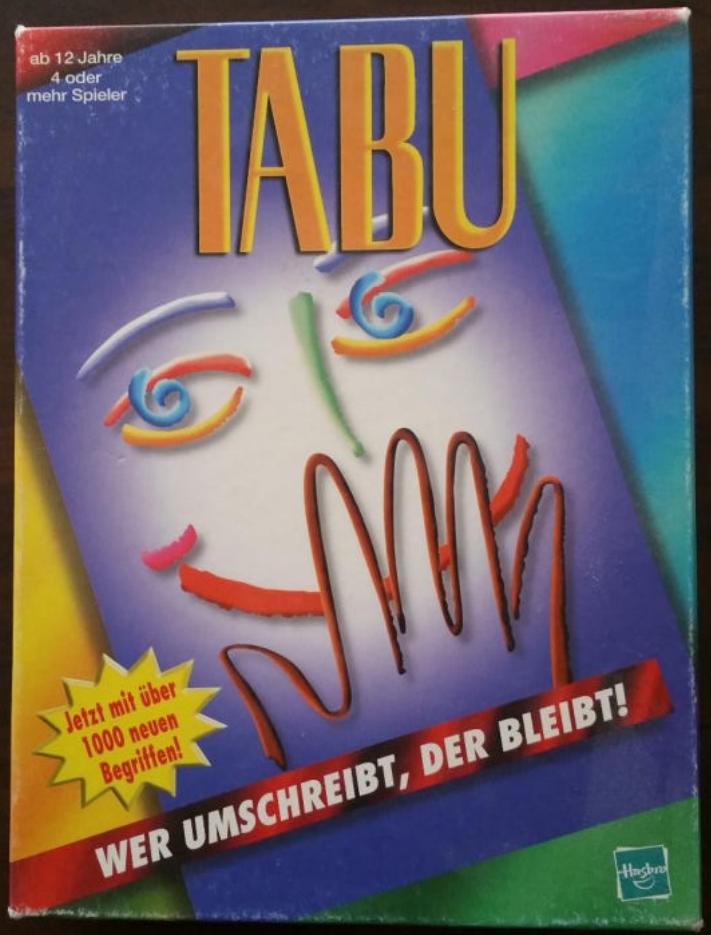
Milton Braedly | 1989

Brian Hersch

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Sprachspiel / Wortratespiel


ab 12 Jahre
4 oder
mehr Spieler
TABU
Jetzt mit über
1000 neuen
Begriffen!
WER UMSCHREIBT, DER BLEIBT!
Hasbro

Tabu

Es treten 2 Teams gegeneinander an.
Es gilt ein geheimes Wort, dass nur der teameigene “Beschreiber“ und die gegnerische Mannschaft kennt, zu finden.
Der “Beschreiber“ versucht das Geheimwort zu umschreiben, wobei er 5 vorgegebene Wörter, die unter dem Geheimwort auf der Karte aufgeführt sind, nicht benutzen darf.
Schafft das Team das, erhält es die Karte und der Vorgeber widmet sich dem nächsten Geheimwort, bis irgendwann die Sanduhr abgelaufen ist und eine Tröte dies unmissverständlich zum Ausdruck bringt.
Dann ist das gegnerische Team an der Reihe beim Erklären keines der 5 Tabu-Wörter zu benutzen.
Passiert dies erhält das Gegnerteam die Karte.
Welches Team zuerst 50 Karten hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Activity

Piatnik | 1990

Autor: P. + U. Catty / E. + H. + M. Führer

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Aktionsspiel /Kommunikationsspiel/Partyspiel

ACTIVITY

„Lachsalven,
rauchende Köpfe,
Aktionen mit
Händen und Füßen.
Und die Zeit läuft …"

PIATNIK

Activity

“Activity“ ist ein Gruppenspiel, bei dem ein “Macher“ auf vorgegebene Weise versuchen muss, seinen Teammitgliedern einen Begriff zu vermitteln.
Die Rolle des “Machers“ wechselt.
Das Team bestimmt zuvor den Schwierigkeitsgrad des Begriffs (3 bis 5).
Wird der Begriff erraten wird eine Spielfigur auf dem Spielbrett entsprechend vorgerückt.
Die verschiedenen Erklärungsarten sind:

Sprachlich umschreiben
Zeichen
Pantomimische Darstellung

Das ganze Geschehen erfolgt natürlich unter dem Diktat einer Sanduhr.
Das Team dessen Spielfigur zuerst das Ziel erreicht gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Paternoster

F.X. Schmid | 1990

Uli Geissler

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Merkspiel

Ulli Geißler

PaterNoster

Wo steckt nun wer?

FX SCHMID

PaterNoster

Pro Spielzug geben alle Spieler gleichzeitig einen Tipp ab, wer sich in der Kabine befindet, auf die die Spielfigur durch Würfelwurf gezogen wurde.
Es gibt 9 Kabinen, die in 2 Spalten zu 5 Karten untereinander angeordnet, wobei ein Platz frei bleibt, auf dem die Spielfigur steht.
Zu Beginn eines Zuges wird gewürfelt und die Figur im Uhrzeigersinn gezogen. Es erfolgt dann gleichzeitig der Tip, bei dem ich eine meiner 9 Handkarten, die die möglichen Nutzer zeigen, auswähle und zunächst verdeckt ablege. War der Tip richtig darf ich meine Karte ablegen. Die Paternosterkarte landet natürlich wieder verdeckt auf dem bisherigen Platz des Würfels. Im Lauf des Spiels kommt es vor das der Würfel auf einer Kabine landet, in der sich eine Person befindet, die ich schon abgelegt habe. Dann muss ich diese nehmen und zu gegebener Zeit aufdecken. Lag ich richtig erhalte ich einen Chip, mit dem ich die Laufweite der Figur beeinflussen kann. Lag ich falsch muss ich die Karte wieder auf die Hand nehmen. Wer als Erster alle seine 9 Tippkarten los geworden ist gewinnt.

Grunau´s Liste: Spiele-Evergreens

Coco Crazy

Ravensburger

1992

Autor: Hajo Bücken

Aufgabengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel / leicht

Merkspiel / Sammelspiel

Coco Crazy
„Suchen, tauschen, raten...
zum verrücktwerden!"
Ein Spiel von
Hajo Bücken
Ravensburger
© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg
Otto Maier Verlag Ravensburg

Coco Crazy

In 6 Kokosnüsse kommen je 6 Affen in einer Farbe. Dann werden die Kokosnüsse geschlossen und wild gemischt.
Zu Spielbeginn darf sich dann jeder Spieler den Inhalt einer Kokosnuss geheim anschauen.
Dann geht es los. Wer an der Reihe ist wirft einen Spezialwürfel, der vorgibt was zu tun ist.

- Alle vertauschen reihum 2 Kokosnüsse.
- Alle dürfen in einen Nuss schauen.
- Plan um 90° drehen.
- Vorhersage treffen welche Farbe in welcher Kokosnuss ist.

Richtiger Tipp = Affe behalten.

Ziel: Als Erster 6 Affen in 6 verschiedenen Farben zu haben.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Halli Galli

Amigo | 1992

Autor: Haim Shafir

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Reaktionsspiel

Garantierter Spielspaß!
HALLI GALLI
DAS BRANDHEISSE FAMILIENSPIEL !!!
AMIGO SPIELE

Halli Galli

56 Karten und eine Glocke – das ist alles.

Die Karten zeigen verschieden Obstsorten in unterschiedlicher Anzahl.
Die Karten werden gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler legt seinen Stapel als Aufnahmestapel verdeckt vor sich ab.
Wer an die Reihe kommt, deckt seine oberste Karte auf und bildet damit seinen persönlichen offenen Ablagestapel.
Wenn alle aufgedeckten karten 5 gleiche Früchte zeigen, gilt es als Erster auf die Glocke zu hauen.
Der Bimmler kassiert alle Ablagestapel ein.
Wer keinen Aufnahmestapel mehr hat scheidet aus.
Wenn 2 Spieler übrigbleiben gewinnt wer mehr Karten hat.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Category

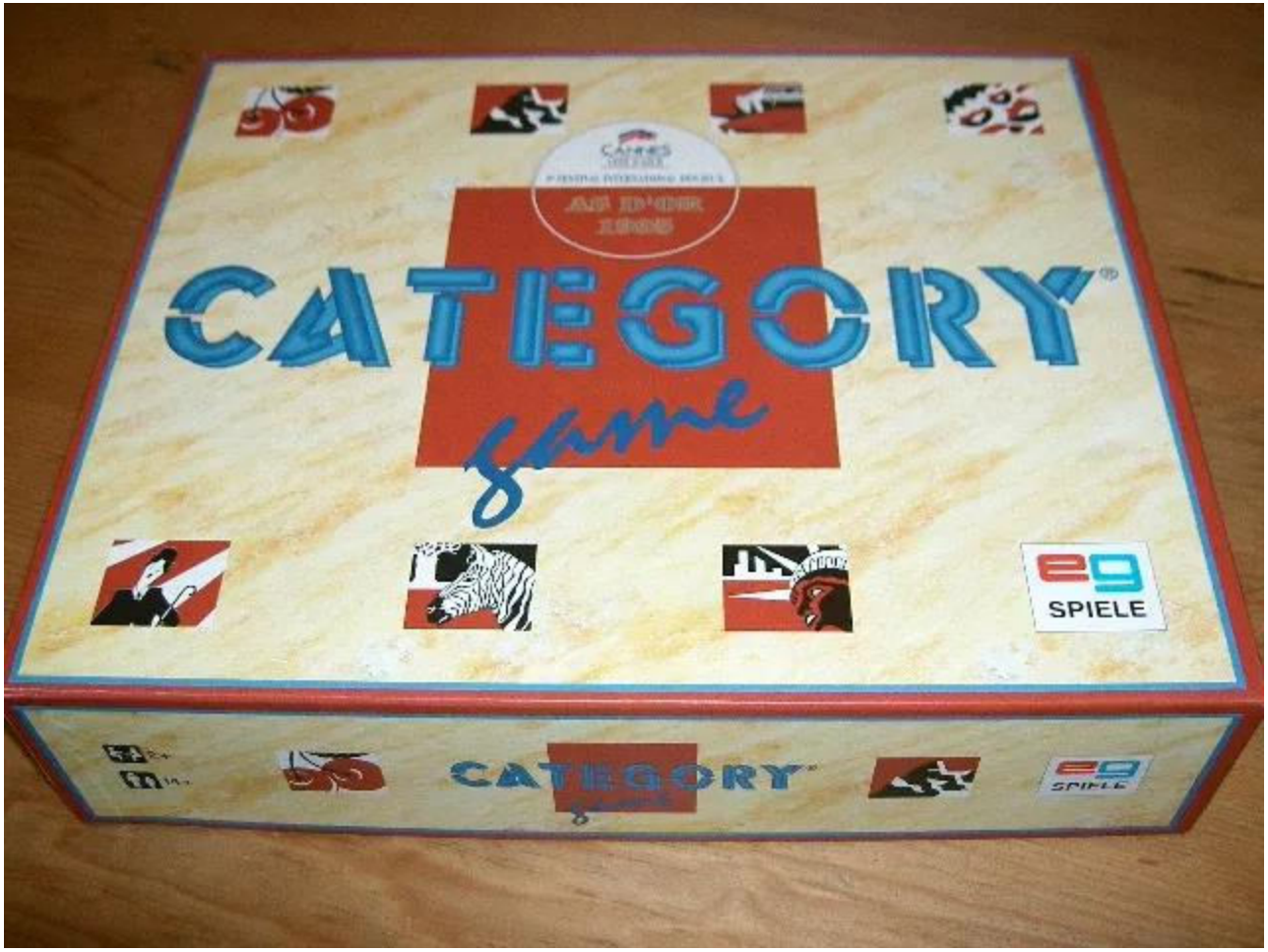
eg Spiele | 1994

Autor: Spartaco Albertarelli

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Erweitertes Stadt Land Fluss


CATEGORY
game
SPIELE
CATEGORY

Category

Eine Erweiterung von “Stadt Land Fluss“.
In einem 5x5 Raster werden in den Vertiefungen 25 Kugeln zufällig platziert.
Es gibt die Kugeln in 3 Farben mit den Wertigkeiten 1-2 und 3 Punkte.
Es gibt 5 Fächer über den Spalten auf denen die Themenkarten platziert werden und 5 Fächer neben den Reihen in denen je ein Buchstabenkärtchen Platz findet.
Der Spieler, der an der Reihe ist, muss ein Lösungswort zu Buchstabe und Thema sagen, dann erhält er die Kugel.
Man kann das unter Zeitdruck (Sanduhrdurchlauf) spielen, dann kann der Spieler so viele Lösungsworte wie ihm einfallen produzieren, oder man spielt es gelassen reihum eine Lösung und der nächste Spieler ist dran.
Nicht immer wird sich für alle Felder eine Lösung finden lassen.
Nach jeder Runde werden die Kugelpunkte notiert.
Dann werden die Themen und Buchstaben neu vorgegeben, nachdem zuvor die Kugeln nach Zufall im Raster verteilt wurden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Looping Louie

MB

1994

Autor: Masaru Aoki / Carol Wiseley

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Abstand schätzen + angemessen drücken

MB
SPIELE
ab 5 Jahre
2 - 4 Spieler
Dieser verrückte Pilot in seiner fliegenden Kiste ist total aus dem Häuschen!
Louie fliegt herum und geht im Sturzflug auf Deine Hühnerchips los. Mit Deiner Wippe kannst Du ihn abwehren und hochschleudern, damit er Deine Gegner trifft.
Wer als letzter Hühnerchips übrig hat, hat gewonnen!
1 LR14 (1.5V) Batterie erforderlich (nicht enthalten).
Looping Louie
Das
Flip-Flop Flieger-Spiel
MIT MOTOR!

Looping Louie

Ein batteriegetriebener Motor lässt das an einem Schwenkarm befestigte Flugzeug mit Louie im Kreis herumfliegen. Die Spieler verfügen über einen Hühnerstall mit 3 Hühnern.
Es ist die Aufgabe der Spieler zu verhindern, dass das Flugzeug eines der Hühner trifft. Damit dies möglichst nicht passiert, verfügen die Spieler über eine Hebelwippe, mit der sie das Flugzeug von unten treffen können und so über den eigenen Hühnerstall zu hieven.
Der Hebel lässt sich auf 2 Schwierigkeitsgrade (Hebelhöhe) einstellen.
Trotzdem wird es vorkommen, das der Anflugwinkel günstig und man Louie verpasst, was dann ein Hühnchen das leben kostet. Wer als Letzter noch ein Huhn oder gar mehrere im Stall hat gewinnt.

Da steckt viel Action-Fun in der Schachtel.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Tic Tac Bumm

Piatnik | 1995

Autor: Los Rodriguez u.a.

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Wort finden / Bombe weitergeben

TICK...TACK...

The Daily Telegraph
GAME OF THE YEAR
AWARDS
WINNER

CANNES
CÔTE D'AZUR
12e FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX
AS D'OR
1998

BUMM!

Das bombastische Wortspiel für die ganze Familie!

1998 by PIATNIK, Wien

Autor: © Los Rodriguez / Weekend Games
Illustration: Simon Roberts

Tic Tac Bumm

Der Zeitzünder tickt und Du hältst die batteriebetriebene Bombe in der Hand.
Was tun?
Natürlich die Bombe an den nächsten Mitspieler weitergeben.

Das darfst Du aber nur, wenn zu zuvor eine sprachliche Aufgabe gelöst hast.
Du musst ein Wort finden, das eine per Karte vorgegebene Silbe (Buchstaben-kombination) enthält.
Ein zuvor geworfener Würfel bestimmt ob die Silbe am Anfang oder Ende des Wortes stehen muss. Manchmal ist auch Beides erlaubt.

Bei wem die Bombe explodiert, muss sich nicht nur auf ein Versehrtenleben einrichten, sondern auch auf den Erhalt der Karte.
Hat ein Spieler 13 Stück davon endet das Spiel, und natürlich gewinnt wer am wenigsten Karten vor sich liegen hat.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Personality

F.X. Schmid

1995

Autoren: W. Kramer / H. Raggan / J. Grunau

Spiel

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Spiel zum Thema: Selbst- und Fremdwahrnehmung

G. GRUNAU - W. KRAMER - H. RAGGAN

Personality

ZEIGEN SIE
WAS IN IHNEN
STECKT

!!!

FX SCHMID

Personality

Wie sehe ich mich? Wie sehen mich die anders?
Dies sind die fragen, die uns ein Leben lang begleiten.
Wenn Sie “Personality“ spielen, erhalten Sie auf due folgenden 4 Fragen (200 Fragen pro Art) eine Antwort:
- Wie stark ist die Eigenschaft X bei Ihnen vorhanden?
- Wie stark stimmen Sie der Aussage X zu?
- Wie Stark ist der Wunsch X bei Ihnen vorhanden?
- Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie sich in einer Situation X so verhalten werden.

Sie schätzen sich bezüglich der Frage geheim auf einer Skala von 0-10 ein.
Die Mitspieler tippen geheim, welche Zahl Sie wohl gewählt haben.
Bevor die Tipps aufgedeckt werden, tippen Sie welcher Mitspieler sie wohl am treffendsten eingeschätzt hat.
Je besser die Tipps, desto besser ist Ihre Menschenkenntnis.

“Personality“ ist ein kurzweiliges kommunikatives Unterhaltungsspiel mit psychologischen Hintergrund.

“Personality“ ist für mich ein **“Sachspiel für Erwachsene“.**

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Set

F.X. Schmid | 1995

Autor: M. Falco

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Wahrnehmungsspiel / Reaktionsspiel

SET!
DIE ULTIMATIVE
HERAUSFORDERUNG!
FX
SCHMID

SET

Ein Reaktionsspiel für Leute mit schneller optischer Verarbeitung und Überblick.

Es gilt aus ausliegenden Karten 3 herauszufinden, die zu einem Oberbegriff passen.

Beispiele: Gleiche Form / Gleiche Farbe / Gleiche Anzahl

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Bamboleo

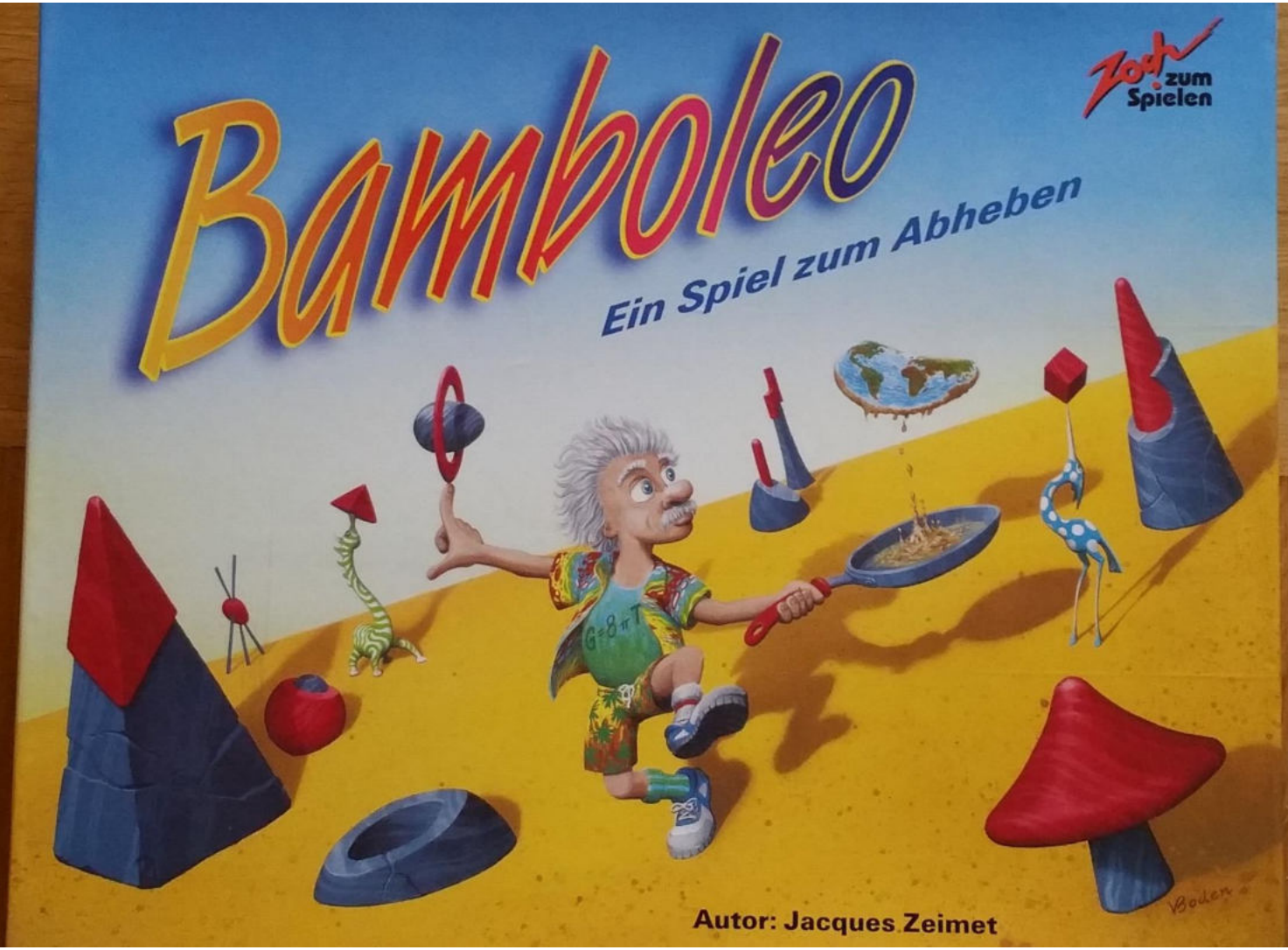
Ravensburger | 1996

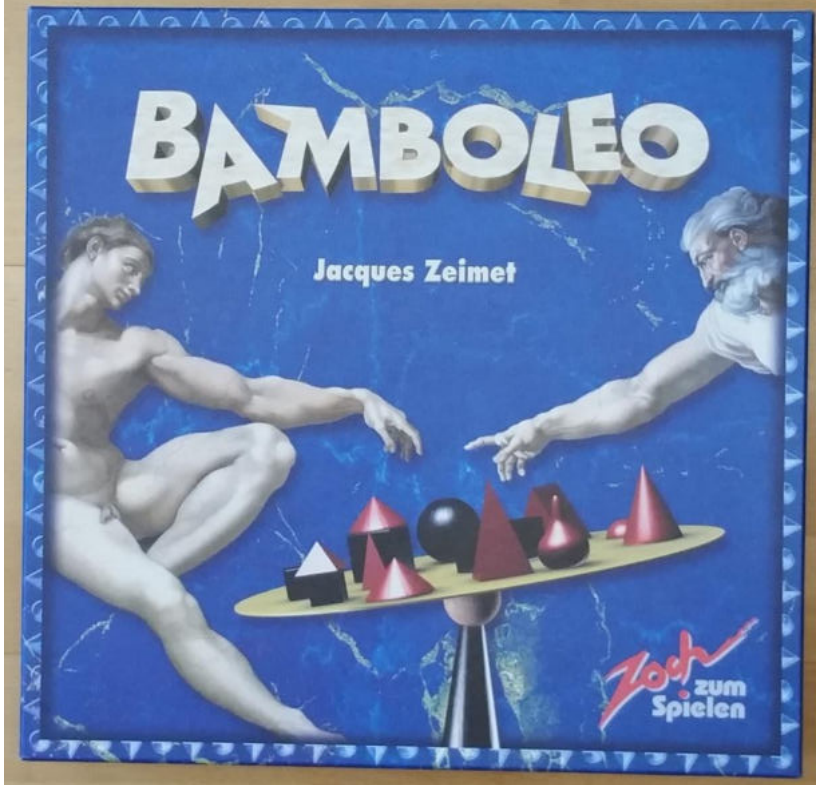
Autor: Jacque Zeimet

Ressourcengesteuertes Spiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel / 3D-bewegliches Brett


Bamboleo
Zoch zum Spielen
Ein Spiel zum Abheben
Autor: Jacques Zeimet


BAMBOLEO
Jacques Zeimet
Zoch zum Spielen

Bamboleo

Hier gilt es alles in Balance zu halten, denn keines der Holzteile, die sich auf einer beweglichen Scheibe befinden, die wiederum auf einer Korkkugel liegt, darf beim Herunternehmen runter fallen.
Das versuchen die Spieler reihum und dass war es auch schon.
Aber diesen Tun ist mit viel Spielfreude verbunden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Carabande

Goldsieber | 1996

Jean de Poel

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel / Schnips-Spiel

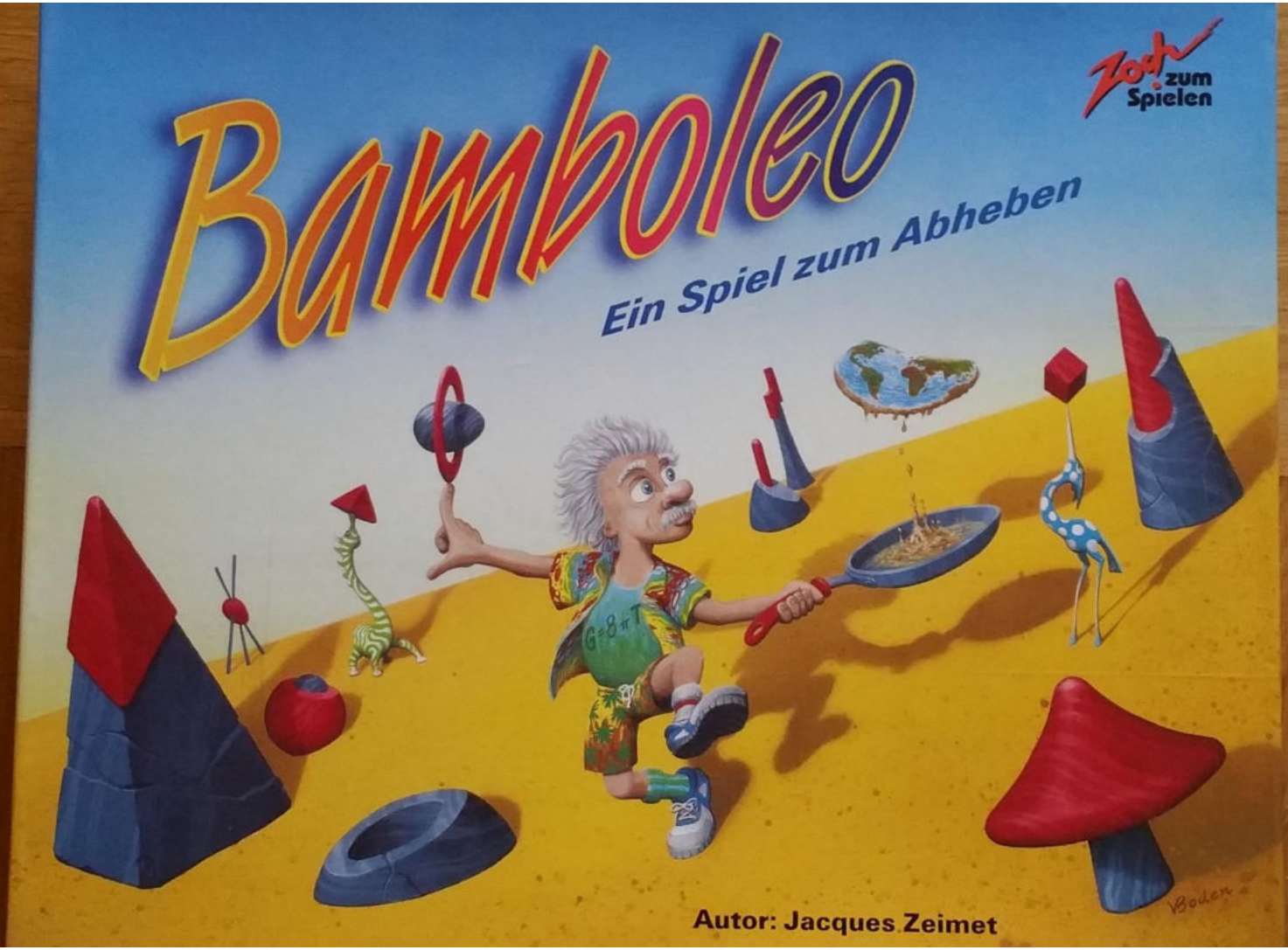
Jean du Poël
Carabande
Formel 1 mit
Fingerspitzengefühl
GOLD
SIEBER
SPIELE

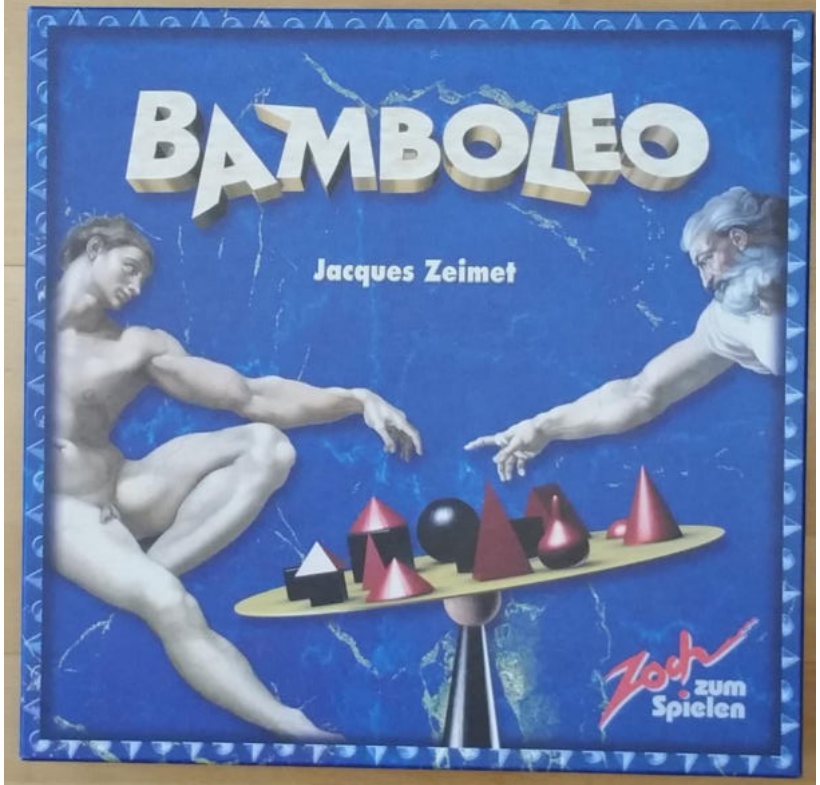
Carabande

Eine gelungene Autorennsimulation.

Der teure Preis kommt durch das Material zustande. Es wird eine Holzrennbahn aus Einzelteilen zusammengesteckt. Die Rennstrecke verfügt teilweise über eine Bande. Die Spieler schnipsen ihre Autos (runde Holzsteine) mit dem Finger über den Kurs, wobei es gilt, das Verlassen der Strecke an bandenfreien Teilen zu verhindern.
Wie in der richtigen Formel 1 ist das Überholen nicht immer ganz einfach, aber möglich.

Ein Spiel das Kinder und Jugendliche anspricht, alle älteren verhinderten “Schumis“ ohnehin.


Bamboleo
Zoch zum Spielen
Ein Spiel zum Abheben
Autor: Jacques Zeimet


BAMBOLEO
Jacques Zeimet
Zoch zum Spielen

Bamboleo

Hier gilt es alles in Balance zu halten, denn keines der Holzteile, die sich auf einer beweglichen Scheibe befinden, die wiederum auf einer Korkkugel liegt, darf beim Herunternehmen runter fallen.
Das versuchen die Spieler reihum und dass war es auch schon.
Aber diesen Tun ist mit viel Spielfreude verbunden.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Haste Worte

F.X. Schmid / Huch

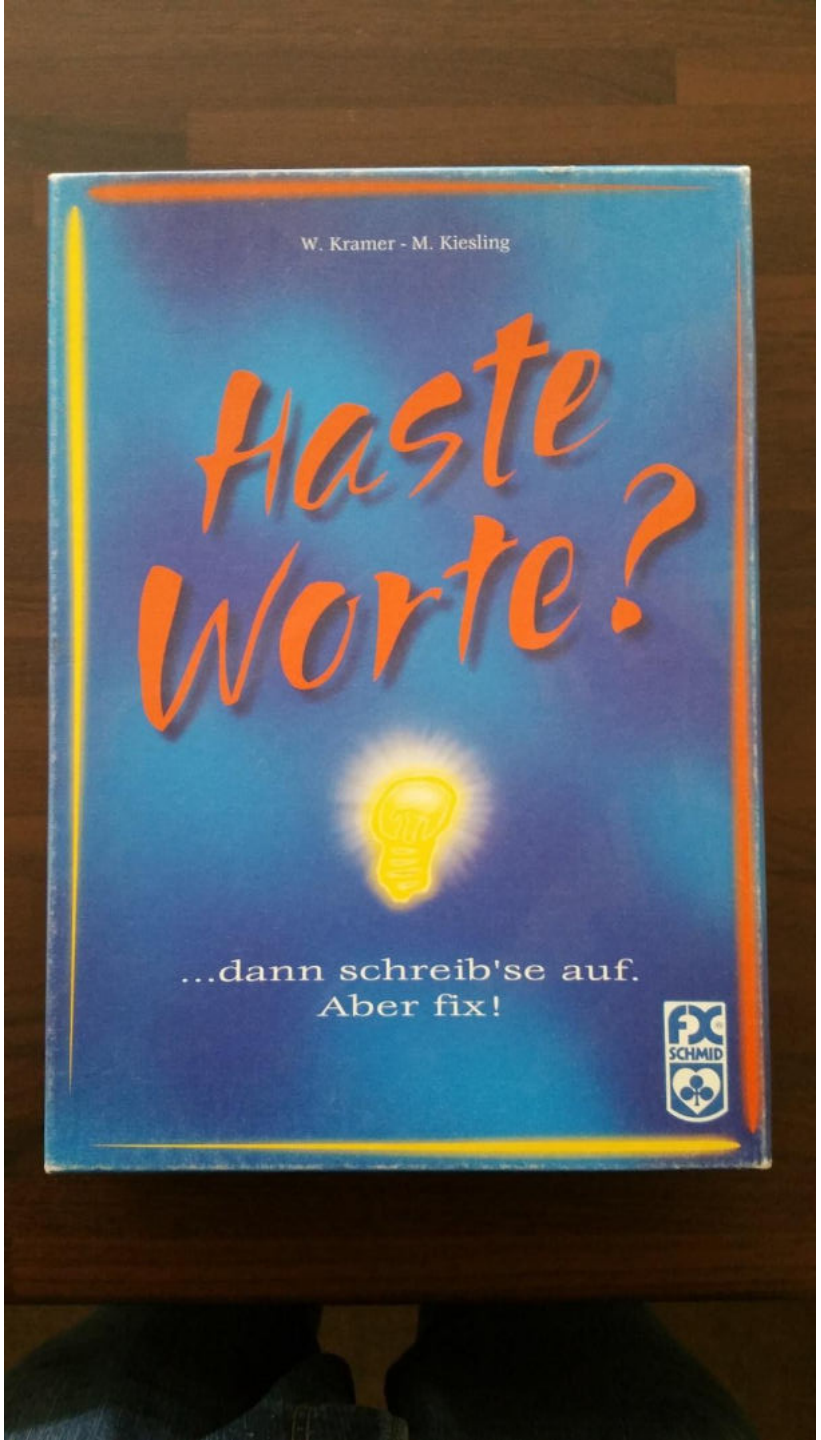
1997

Autoren: Wolfgang Kramer / Kießling

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Sprachspiel / Wortspiel / Assoziationsspiel


W. Kramer - M. Kiesling
Haste Worte?
...dann schreib'se auf.
Aber fix!
FX SCHMID

Haste Worte

Ein Spiel das auch eine größere Anzahl von Mitspielern verkraftet, die versuchen, nachdem sie einen für alle geltenden Oberbegriff erhalten haben, einen Tipp abgeben, wieviel Worte sie zum Oberbegriff beisteuern können, wenn sie an die Reihe kommen, und die bis dahin noch nicht genannt wurden.
An die Reihe kommt dann allerdings zuerst, wer die niedrigste Zahl genannt hat und so weiter.

Hat ein Spieler ein genanntes Wort auf seinem Zettel, so muss er dies streichen, das heißt, er muss, wenn er an die Reihe kommt, immer noch so viele bisher nichtgenannte Worte auf seinem Zettel haben, wie er eingangs behauptet hat. Und da wird es schneller eng als es einem lieb ist.

So können auch Spieler die mehr Worte als andere zum Begriff produziert haben, am Ende der Runde mit leeren Händen dastehen, da sie sich selbst überschätzt haben.

Dieser Kniff, die Bescheidenen zuerst, macht „Haste Worte“ zu einem **fairen** Wortspiel, dem es zudem nicht an Spannung und Schadenfreude mangelt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Anno Domini

Abacus Spiele | 1998

Autor: Urs Hostettler

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Geschichtliche Ereignisse in richtige zeitliche Reihenfolge bringen

ANNO DOMINI
Ein Spiel von Urs Hostettler
SPORT

Anno Domini

Auf Karten wird ein geschichtlicher Sachverhalt geschildert.
Auf der Rückseite steht die Jahreszahl wann das war.
Eine erste Karte wird in der Tischmitte platziert.
Reihum muss jetzt jeder Spieler eine seiner zu Beginn 9 Tischkarten nehmen und diese zeitlich richtig einordnen, so dass sich von links nach rechts eine richtige zeitliche Reihenfolge ergibt.
Ein Spieler muss, wenn er an der Reihe ist keine Karte legen, aber dann muss er Zweifel anmelden, dass die ausgelegten Karten in der richtigen zeitlichen Abfolge ausliegen.
War der Zweifel richtig, muss der Spieler der zuletzt eine Karte gelegt hat 3 Karten nehmen und zu seinen Tischkarten legen.
Der zweifelnde Spieler darf mit einer seiner Karten eine neue Zeitchronologie beginnen.
Lag er mit seinem Zweifel falsch, muss er 2 Karten nehmen.

Wer als Erster seine Karten los wird gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kreiselrennen

Mespi

2000

Autor: Jürgen P.K. Grunau

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Weiterentwicklung des Tiroler-Roulettes als Rennspiel

Kreisel rennen
Eine spielerische Weiterentwicklung des Tiroler Rondettes
MESPI
Jürgen P.K.Gunau

Kreisel rennen

SPIELMATERIAL:

1 Rouletteteller aus Holz (mit 12 Mulden, je 2 für die Werte 1 bis 6, sowie einer Umlaufbahn mit 60 Feldern) 1 Holzkreisel 6 Holzkugeln (in 6 Farben) 6 Spielfiguren (in 6 Farben)

Anzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: 30 - 45 Minuten

SPIELZIEL

Der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster die äußere Umlaufbahn umrundet und das Startfeld erreicht, ist der Gewinner.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe. In dieser Farbe erhält er eine Kugel, die er in die Mitte des Roulettes legt, sowie eine Spielfigur, die er zunächst vor sich abstellt. Das Roulette und der Kreisel kommen in die Tischmitte.
Die Spieler einigen sich wer beginnt. Alle anderen folgen dann im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt den Kreisel und setzt ihn in der Mitte des Roulettes in Bewegung. Solange nicht alle Kugeln in einer Mulde liegengeblieben sind, kreiselt der Kreisel, bis er zur Ruhe kommt. Wenn alle Kugeln in einer Mulde liegen, wird der Kreisel gestoppt. Danach folgt die Abrechnung für diese Runde.

Das Startfeld ist mit Start/Ziel gekennzeichnet. Die Spieler rücken ihre Spielfigur auf der äußeren Umlaufbahn um so viele Felder vor, wie die Zahl der Mulde vorgibt, in der ihre Kugel gelandet ist.

Springt die Kugel aus dem Roulette heraus, oder findet sie keine Mulde und liegt, wenn der Kreisel zur Ruhe gekommen ist, noch in der Rouletteмitte, so darf der Spieler in dieser Runde seine Spielfigur nicht vorrücken.
Beachte: Eine schon in einer Mulde plazierte Kugel, die von einer anderen wieder herausgeschossen wird, befindet sich wieder neu im Spiel, der zuvor erreichte Wert wird nicht abgerechnet.

Mit dem Vorrücken beginnt der Spieler, dessen Kugel in dieser Runde den höchsten Wert erzielte usw.
Beachte: Nachdem der Spieler seine Figur gezogen hat, legt er seine Kugel wieder zurück in die Rouletteмitte, so weiß man immer, welche Spielfiguren in dieser Runde noch ziehen dürfen.

Haben zwei Spieler einen gleich hohen Wert erzielt, darf zunächst der Spieler ziehen, der mit seiner Spielfigur auf dem Umlauf weiter vorne steht.
Beachte: Bei Spielbeginn muß, bei gleichwertiger Zahl zunächst der ältere Spieler seine Spielfigur ins Spiel bringen.

ES GELTEN FOLGENDE ZUG-REGELN:

Pro Punkt darf ein Feld weiter vorgerückt werden, dabei werden besetzte Felder mitgezählt.

Landet man am Ende seines Zuges auf einem besetzten Feld, wird die dort stehende Figur hinausgeworfen.
Die rausgeworfene Figur fällt auf das nächste freie Feld zurück. Farbige Sonderfelder und besetzte Felder gelten nicht als frei.

Landet eine Figur auf einem farbigen Sonderfeld, so hat dies folgende Bedeutung:

GRÜN: Ziehe 4 Felder vor.
Steht dort eine gegnerische Spielfigur wird diese hinausgeworfen und fällt auf das nächste freie Feld zurück.
ROT: Ziehe 4 Felder zurück.
Steht dort eine gegnerische Spielfigur wird diese hinausgeworfen und fällt auf das nächste freie Feld zurück.
SCHWARZ: Diese Felder dürfen nicht betreten werden.

Würde ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem solchen Feld landen, so bleibt seine Spielfigur auf ihrem Ausgangsfeld stehen. Der Spieler rückt also in dieser Runde nicht vor.

Wenn alle Spieler, deren Kugel in einer Mulde gelandet ist, ihre Spielfigur voranbewegt haben, erhält der nächste Spieler im Uhrzeigersinn den Kreisel, und eine neue Runde beginnt.
Beachte: Wer nicht kreiseln möchte, kann ohne Nachteil darauf verzichten und den Kreisel an seinen linken Nebenmann weiterreichen.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn die erste Spielfigur das Zielfeld erreicht. Die Runde wird nicht beendet. Das Zielfeld muß nicht genau erreicht werden, überzählige Punkte verfallen. Der Besitzer dieser Spielfigur ist der Sieger dieses Kreiselrennens.

Und nun viel Spaß beim Kreiselrennen!

Autor: **Jürgen P.K. Grunau**
Realisation und Gestaltung: **Mespi GmbH**
Copyright: **2000 by Mespi GmbH alle Rechte vorbehalten**

Art. Nr. 10110
MADE IN ITALY
CE Mespi GmbH I-39049 Sterzing
Adresse bitte aufbewahren
0-3

Mespi GmbH
I-39049 Sterzing (BZ) • Deutschhausstrasse 7
e-mail: info@mespi.com
www.mespi.com

Mespi Srl
I-39049 Vipiteno (BZ) • Via della Commenda 7
e-mail: info@mespi.com
www.mespi.com

Kreiselrennen

Im Kessel befinden sich 12 Mulden mit den Zahlen 1 bis 6 je zweimal.
Pro Spieler kommt eine farbige Kugel in den Kessel.
Wer an die Reihe kommt darf den Kreisel in Bewegung setzten, dadurch finden einige, nicht immer alle, Kugeln ihren Platz in einer Mulde.
Um die dort stehende Zahl rückt der Spieler dann seine gleichfarbige Spielfigur auf dem äußeren Umlauf, Bohrungen im Holz des Roulettes, vor.
Es zieht zuerst wessen Kugel die höchste Zahl erreicht hat; bei gleicher Zahl wer auf dem Umlauf weiter vorne steht.
Es gibt Sonderfelder (zusätzlich 4 Felder vor oder zurück). Dazu gehören auch schwarze Felder auf denen keine Figur stehen darf.
Wer hier landen würde verbleibt auf seinem aktuellen Platz, setzt also aus.
Es wird auch rausgeworfen.
Rausgeworfene Figuren landen auf dem nächsten freien Platz nach hinten.
Es gewinnt wer das Zielfeld mindestens erreicht oder überschreitet.

Wichtig: Wer an der Reihe ist muss nicht selber kreiseln. Er kann dies einem Mitspieler überlassen, denn wo die Kugeln landen ist Zufall.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Make n break

Otto Maier Verlag

2004

Autoren: Andrew + Jack Lawson

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Bauspiel / Tempospiel

Make 'N' Break
Andrew & Jack Lawson
45
30
15
Ravensburger

Make´n Break

Das Spielmaterial sind 10 Quader in gleicher Größe und unterschiedlichen Farben.
Es gibt außerdem einen Zeitmesser, der sich auf 3 verschieden lange Laufzeiten einstellen lässt.

Wie viel Zeit einem Spieler zur Verfügung steht, um möglichst viele der Bauvorgaben zu erfüllen, die aufgedeckte Karten von einem Stapel; mit dem Schwierigkeitsgrad 1 bis 3 versehen, ihm vorgeben, entscheidet ein Würfelwurf.

Wer nach 4 Runden die meisten Punkte (Chips) hat gewiint.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Ubongo

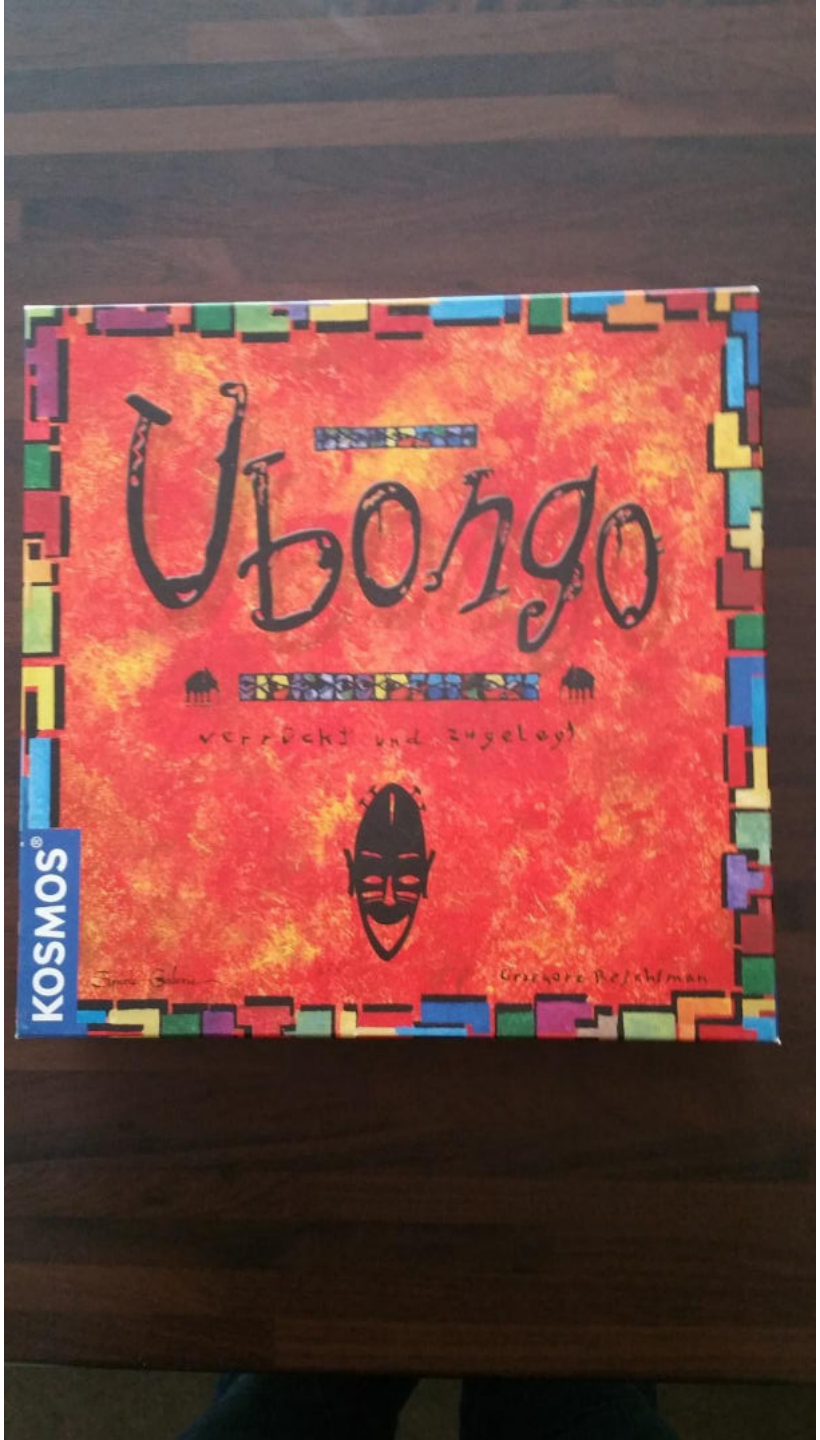
Kosmos | 2005

Autor: Grzegorz Rejchtman

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Legespiel


Ubongo
verrückt und zugelegt
KOSMOS

Ubongo

Stress-Tangram

Mittels eines Würfels ermittelte Legeteile müssen auf einer vorgegebenen Fläche innerhalb einer Sanduhrlänge passend eingefügt werden.

Wer dies als Erster schafft, darf sich 3 Edelsteine aus einer Reihe des Spielplans nehmen. Die Edelsteine haben unterschiedliche Farben.
Wer es später schafft bekommt 2 Steine.
Wer es gar nicht schafft keinen.

Wer nach 9 Runden die meisten Steine in Einer Farbe präsentieren kann ist der Gewinner.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Speed

Adlung | 2006

Autor: Reinhard Staupe

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Reaktionsspiel / Ablegespiel

SPEED
von Reinhard Staupe
Das schnellste Kartenspiel für 2 Spieler
Spiel des Jahres
1996
AUFGENOMMEN IN
DIE AUSWAHLLISTE

Speed

60 Spielkarten zeigen 6 Symbole in 6 Farben. Ein Symbol ist auf der Karte 1 bis 5mal abgebildet.

Beide Spieler erhalten verdeckt 30 Karten von denen sie 3 auf die Hand nehmen.
Dann wird von beiden Stapeln die oberste Karte aufgedeckt.

Ab jetzt dürfen die Spieler auf beiden Stapeln passende Karten aus ihrer Hand ablegen und wieder auf 3 Karten nachziehen, nicht mehr.

Passend heißt entweder Übereinstimmung in der Farbe, in der Anzahl oder beim Symbol.

Wer zuerst seine 30 Karten weg hat gewinnt.

Der Spieletitel ist Programm.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Kaleidos

eg Spiele

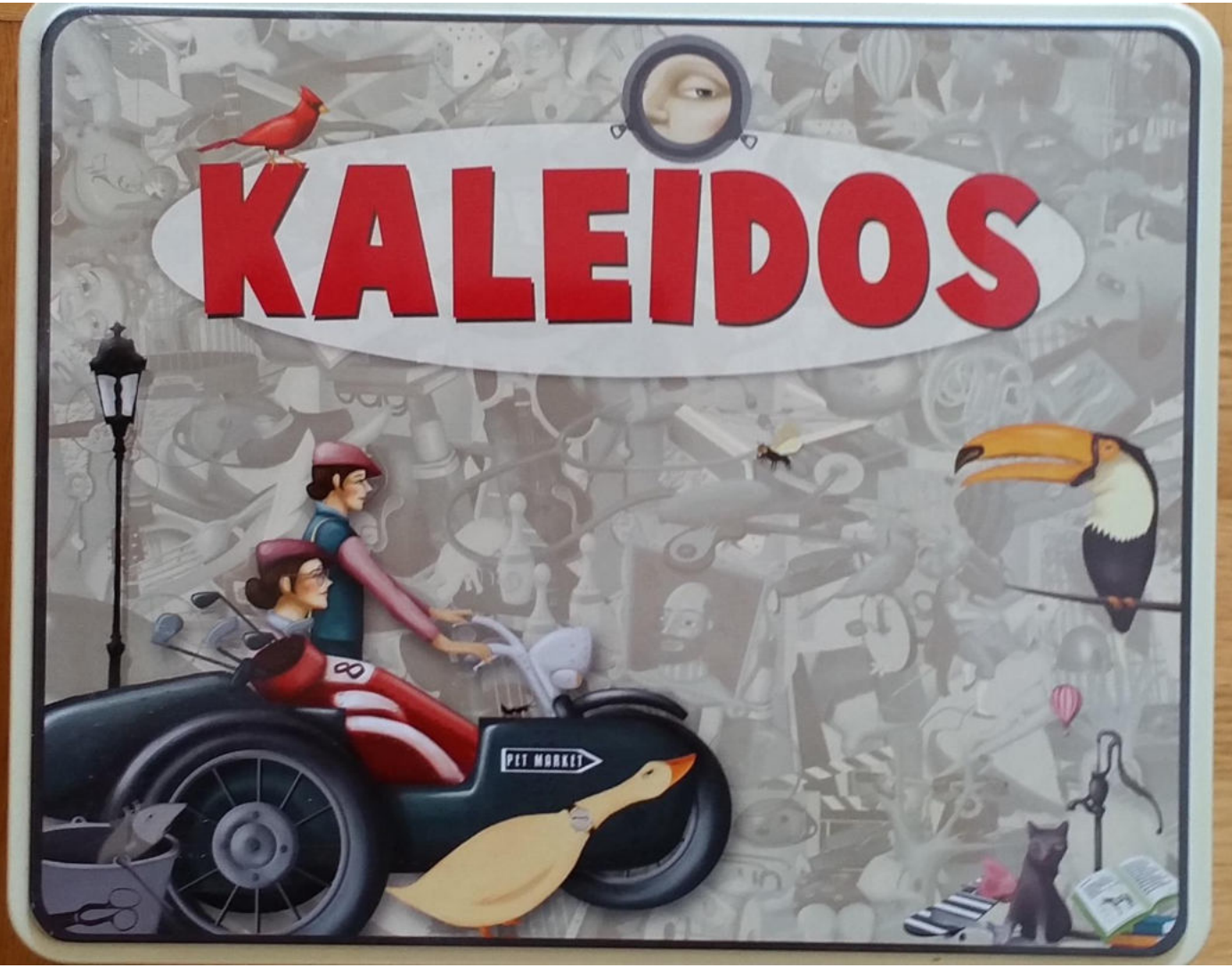
2008

Autor: Spartakus Albertarelli

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Wortfindungsspiel mit Bildvorgaben


KALEIDOS
PET MARKET

Kaleidos

Die Alukiste enthält etliche Bilder/Zeichnungen die entfernt an Wimmelbilder erinnern, mithin viele Dinge zeigen.

Es wird ein Buchstabe vorgegeben und alle Spieler schreiben, innerhalb eines Sanduhrdurchlaufs, jetzt die Dinge auf, die sie auf dem Bild sehen, die mit diesem Anfangsbuchstaben beginnen.

Bei der Wertung gibt es mehr Punkte, nämlich 5, wenn man allein derjenige war, der dieses Ding gesehen und notiert hat.
Haben mehrere das gleiche geschrieben gibt es nur einen Punkt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Geistesblitz

Zoch | 2010

Autor: Jacque Zeimet

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Reaktionsspiel

GEISTES
BLITZ
JACQUES ZEIMET
zum Spielen

Geistesblitz

Geistesblitz (Zoch / 2-8 Spieler / ab 8 Jahre / 20 Minuten / 10 Euro)
Ein **Reaktionsspiel** der guten Art, da zwischen Wahrnehmung des Tatbestandes und Reaktion ein Denkprozess stattfinden muss um die Aufgabe richtig zu lösen. 5 ansehnliche Holzteile befinden sich in der Schachtel. Ein weißes Gespenst, ein roter Stuhl, eine graue Maus, eine grüne Flasche und ein blaues Buch. Dann gibt es noch Karten. Je eine wird aufgedeckt und es sollte dann möglichst schnell der Zugriff auf das richtige der 5 Teile erfolgen. Die Richtigkeit ergibt sich aus folgenden Regeln: Kommt einer der zwei abgebildeten Gegenstände in Form und Farbe auf der Karte identisch zum Holzmaterial vor, ist dieses Teil zu greifen. Kommt keines der 2 Gegenstände identisch vor, ist das teil zu greifen, Das auf der Karte weder in Form noch in Farbe vorkommt. Das war es dann schon mit den Regeln. Viel Spaß bei diesem kleinen Hirnverzwirner mit Eu-Stress-Potential.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Schwarz Rot Gelb

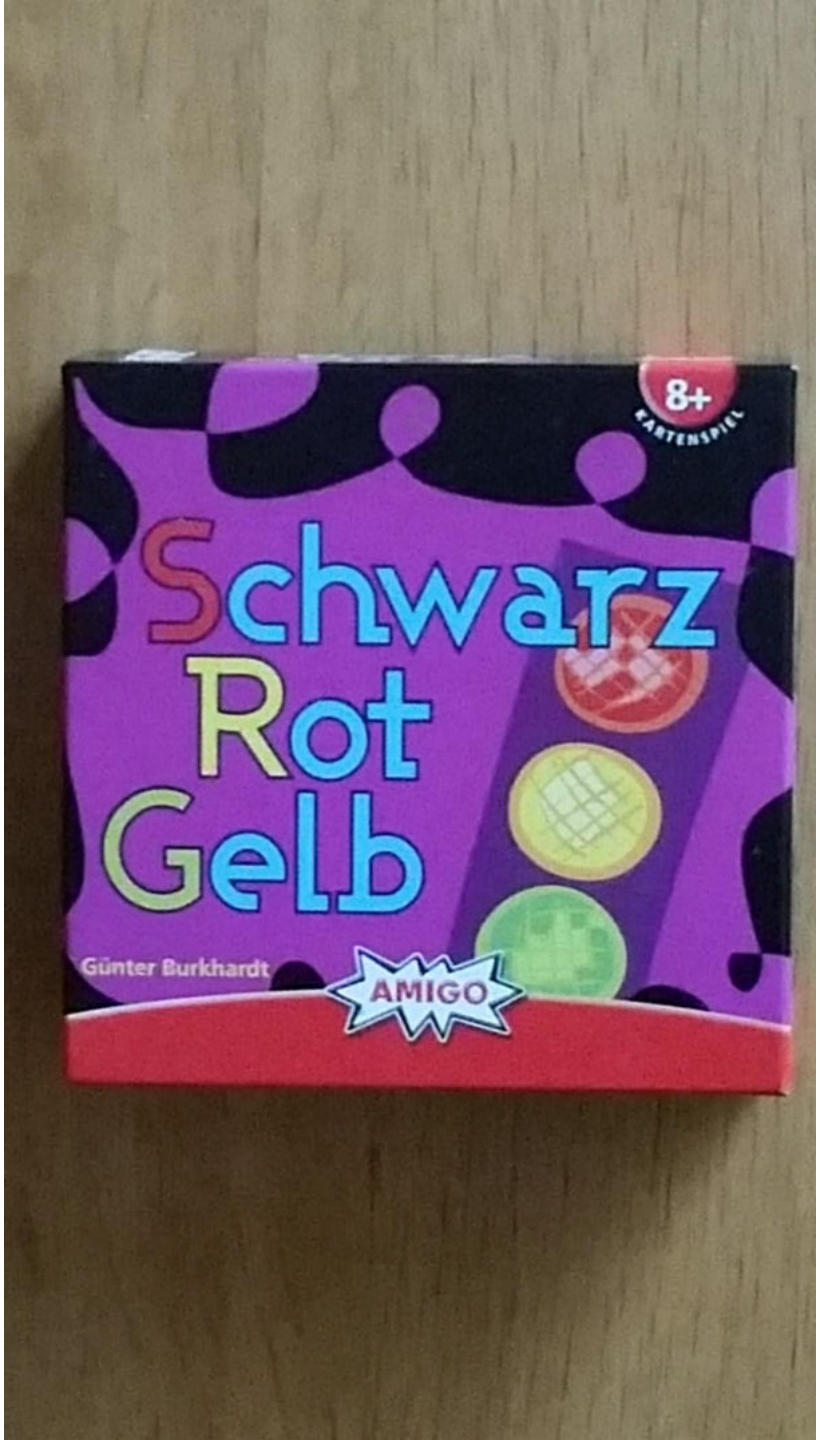
Amigo | 2011

Autoren: Günter Burkhardt

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Kartenanlege-Spiel / Gleichzeitigkeits-Spiel


8+
KARTENSPIEL
Schwarz
Rot
Gelb
Günter Burkhardt
AMIGO

Schwarz Rot Gelb

Alle Karten liegen verdeckt auf dem Tisch. Alle dürfen sich so schnell es geht bedienen.
Jeder versucht eine regelgerechte Reihe von 10 Karten zu präsentieren.
In einer Reihe muss an die jeweils letzte Karte der Reihe eine Karte regelgerecht angelegt werden.
Regelgerecht ist die Karte, wenn sie in keinem der 3 folgenden Merkmale mit der Vorgängerkarte übereinstimmt:

Keine gleiche Anzahl von Worten auf der Karte.
Auf jeder Karte steht ein Farb-name ein- bis viermal.

Kein gleiches Wort auf der Karte. Es gibt 5 verschiedene Worte.

Keine gleiche Farbe auf der Karte. Die Worte können in 4 Farben geschrieben sein.

Das gemeine ist, dass das Farbwort (z.B. rot) in blauer Farbe geschrieben wird.
Da gilt es aufzupassen, damit die Reihe bei der Endkontrolle auch Bestand hat und man von den ausliegenden Punktkarten, die mit dem höchsten Punktwert kassieren kann.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Die Wände haben Ohren

Büchergilde

2014

Autor: unbekannt

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Memory-Spiel in Wort und Bild

Collection Büchergilde

Die Wände haben Ohren

ein Memo-Legespiel in Wort und Bild

Redensarten und ihre Herkunft illustriert von Philip Waechter

Die Wände haben Ohren

Ein von Philip Waechter sehr ansprechend gestaltetes Memory-Spiel mit Wort- und Bildkarten.
Es geht um Redensarten.

Wenn man nur die Bilder sieht, kommt man auf einige, aber nicht gleich auf alle, obwohl die Redensarten graphisch sehr gelungen umgesetzt sind.
Da helfen dann die schriftlichen Karten. „ins Gras beißen“ – „einen Bären aufbinden“ usw.
Jetzt gilt es nur noch Wort- und passende Bildkarte aufzudecken.

Nicht die große, aber eine schöne spielerische Herausforderung; aber schwieriger, als nur mit Bildkarten zu agieren.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Krazy Words

Fishtank

2016

Autoren: Baumann / Odenhoven / Schmitt

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Vermuten was Phantasieworte bedeuten

D. Baumann I T. Odenhoven I M. Schmit
Kneipe auf der Reeperbahn
Krazy
Nicht 100% jugendfrei!
Wordz
Das ultra-witzige WortErfindeUndErrate-Spiel
Sportart für Zombies
Titel eines Erotikfilms
45 Min.
16-99
3-7
fishtar

Krazy Wordz

Krazy Wordz (fishtank / 3 bis 7 Spieler / ab 10 Jahre / 30 Minuten / 20 Euro)
Irgendwie geht es bei „Krazy Wordz“ auch um Worte, aber keine regulären, sondern um Phantasieworte.
Jeder Spieler erhält eine Vorgabe/Sachverhalt, den er mit einem Phantasiewort belegen muss. Hierfür werden ihm jede Runde drei Vokale und 6 Konsonanten zur Verfügung gestellt. Beispiele: Name für eine neue Margarine; Name für einen neuen Modetanz usw.
Dem Spieler ist es ein Anliegen aus den 9 Buchstaben, es müssen nicht alle verwendet werden, ein Wort zu kreieren, das einen möglichst guten Hinweis auf seinen Sachverhalt gibt, denn er hat ein Interesse daran, dass die anderen Spieler seinen Sachverhalt rausfinden. Erschwert wird das Raten durch die Tatsache, dass nicht nur jeder Spieler seinen Sachverhalt verdeckt in den Stapel gibt, der dann gemischt wird, sondern zusätzlich noch 2 Karten aus dem Vorrat, also zwei Sachverhalte existieren, zu denen kein Wort gebildet wurde.
Das Spiel versprüht viel Spielwitz und Situationskomik. Es ist weniger grüblerisch als „Codenames“ und könnte deshalb auf größere Akzeptanz stoßen. Ich spiele lieber „Codenames“, weil es mehr den Geist kitzelt. „Krazy Wordz“ kitzelt mehr die Lachmuskeln und macht insgesamt seinem Namen alle Ehre.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Deja-Vu

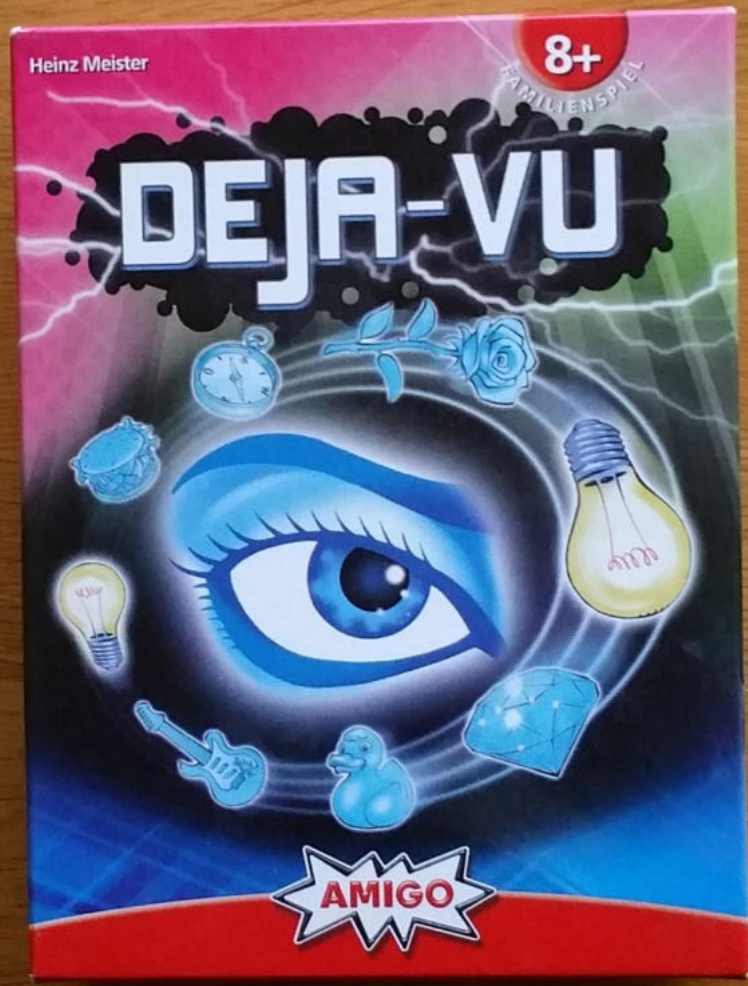
Amigo | 2017

Autor: Heinz Meister

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Reaktionsspiel + Merkfähigkeit


Heinz Meister
8+
FAMILIENSPIEL
DEJA-VU
AMIGO

Deja-Vu

“Gebrauchsspiel des Jahres“, weil es nach dem Öffnen der Schachtel schnell in Gebrauch genommen werden kann**,** und guten Spielspaß vermittelt, ist für mich dieses Jahr

DEJA-VU (Amigo / 2 bis 5 Spieler / ab 8 Jahre / 15 Minuten / 15 Euro)

Auf dem Tisch werden 36 Plättchen offen ausgelegt, die Gegenstände zeigen. Es gibt 36 Karten die, gemischt als verdeckter Stapel, ausliegen. Auf jeder Karte sind 1 bis 3 der Gegenstände abgebildet. Reihum wird eine Karte aufgedeckt und die Spieler versuchen sich die Gegenstände zu merken. Jeder Gegenstand kommt zweimal im Kartenstapel vor. Wenn ein Gegenstand das zweitemal auftaucht, gilt es für alle das entsprechende Plättchen auf dem Tisch zu greifen. Nach 33 Runden, 3 Karten bleiben übrig, gewinnt wer am meisten Plättchen hat. Clou des Spiels ist, das ausscheidet, wer einen Gegenstand (Plättchen) greift, der vorher noch nicht aufgedeckt war. Dieser „Irrtum“ wird aufgedeckt, wenn der Gegenstand erneut auf einer Karte auftaucht und das Plättchen nicht mehr in der Tischmitte, sondern bei einem Mitspieler liegt. Fordert und fördert auf sehr kurzweilige Art Gedächtnis und Reaktionsschnelligkeit.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

DO DE LI DO

3 Magier

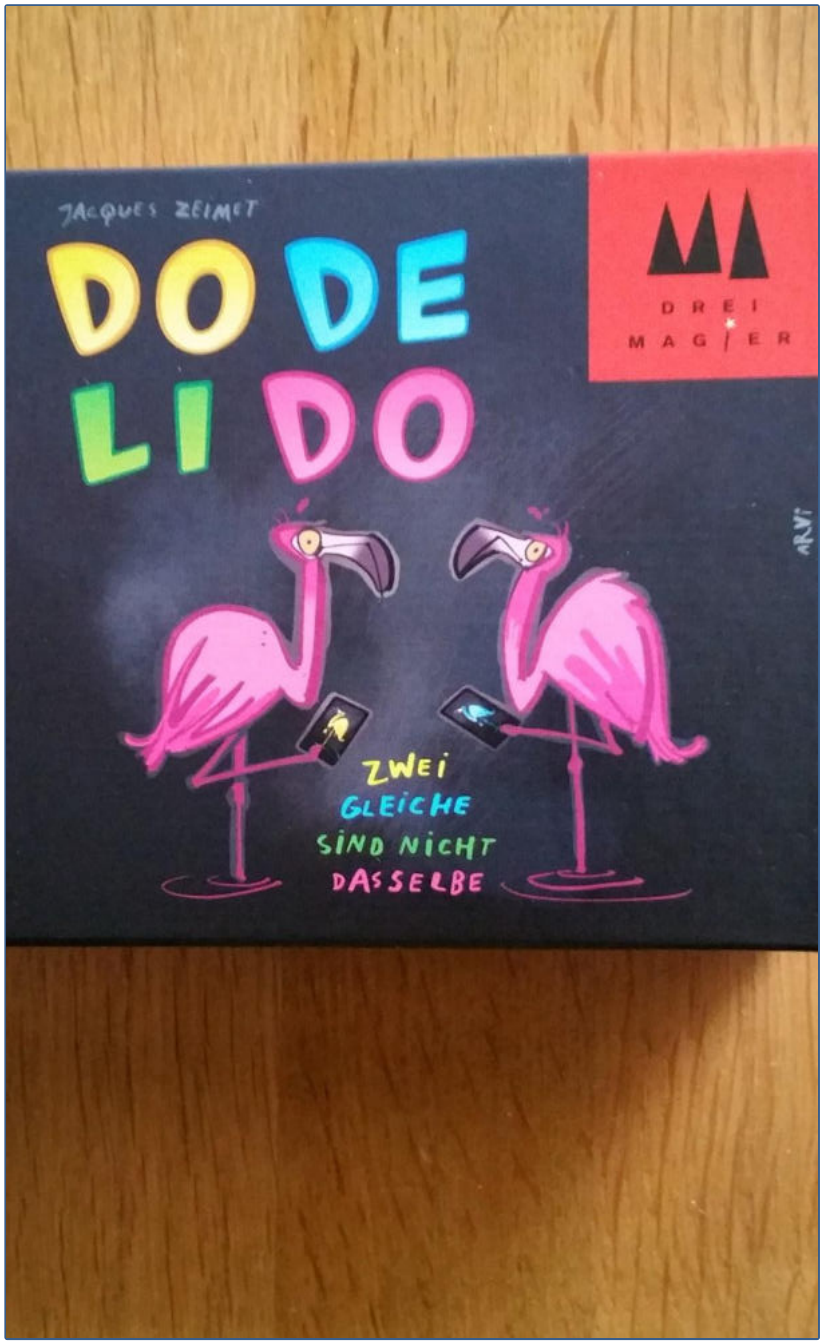
2016

Autor: Jacque Zeimet

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Mengen erkennen und benennen


JACQUES ZEIMET
DO DE
LI DO
DREI MAGIER
ZWEI
GLEICHE
SIND NICHT
DASSELBE

Do De Li Do

Die Karten zeigen 5 Tiere in 5 Farben je 20mal, sowie 5mal ein Krokodil.
Die Karten werden gleichmäßig verteilt und bilden vor jedem Spieler eien verdeckten Aufnahmestapel.
Mit den ersten aufgedeckten Karten werden 3 Ablagestapel gegründet, die in etwa kreisförmig ausliegen sollten, da sie im Uhrzeigersinn nacheinander bedient werden.
Nach dem Legen einer Karte muss der Spieler bezüglich der Auslage eine Aussage treffen. Hat eine Tierart oder eine Farbe die Mehrheit ist diese zu benennen. Gibt es keine Mehrheit sondern ein Unentschieden ist es na der Zeit ein “Dodelido“ hören zu lassen. Wenn 3 verschiedene Tiere in 3 verschiedenen Farben vorliegen, tut man gut daran “Nix“ zurufen, denn wer einen Fehler macht kassiert die ganzen ausliegenden Karten, die er unter seinem Ablagestapel verfrachten muss. Wer seinen Stapel erfolgreich ablegt gewinnt.

“Öh“ da war doch noch was. Ach ja, wenn Schildkröten in der Auslage sind, ist für jede Kröte ein „Öh“ vor die eigentliche Aussage zu stellen, zum Beispiel: “Öh, öh Dodelido“.
Erscheint ein Krokodil, heißt es Klappe halten und die Hand auf das Krokodil legen. Der langsamste kassiert alle ausliegenden Karten. Sehr spaßig.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Schüttel`s

Zoch

2017

Autor: Bernhard Lach / Uwe Rapp

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Passende Anzahl Figuren aus Becher schütten

Bernhard Lach
Uwe Rapp
SCHÜTTEL'S
Johannes Lott
Zoch
zum Spielen

Schüttels

Schüttels (Zoch / 2 bis 6 (!) Spieler / ab 7 Jahre / 30 Minuten / 25 Euro)
bringt ein neues Element als Würfelersatz ins Spiel, nämlich das Schütten. Im Würfelbecher befinden sich 15 Pöppel. Wer an der Reihe ist schüttet in einem Schwung eine Anzahl von x Pöppeln aus dem Becher. Für jede geschüttete Anahl von Pöppeln gibt es ein bedeutungsschweres Feld, dass entweder sofort Geld, darum geht es nämlich in diesem Spiel, bringt oder kostet. Auf den anderen Feldern werden eigene Pöppel eingestellt und im Laufe des Spiels auf einer Geldskala nach oben geschoben. Dann steigt die Spannung, denn der oberste Pöppel wird beim nächsten Schütten dieser Feldzahl von seinem Platz entfernt und ins Lager verfrachtet, wenn ein Mitspieler diese Zahl geschüttet hat. Ist dies mir selber gelungen kassiere ich den hohen Geldbetrag. Der Spieler steht bei diesen Feldern immer vor der Entscheidung, setze ich einen Pöppel ein, oder kassiere ich für an diesem bereits stehende Pöppel ab. Schöne neue Idee.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Drop it

Kosmos | 2018

Autor: Bernhard Lach / Uwe Rapp

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Geschicklichkeitsspiel (Tetris-Basis)

Bernhard Lach &
Uwe Rapp
drop
it
Familie
KOSMOS

Drop it

„Gebrauchsspiel des Jahres“ 2018 ist für mich

Drop it (Kosmos / 2 bis 4 Spieler / ab 7 Jahre / 15 Minuten / 30 Euro)

„Tetris“ ist analog auferstanden. 3 Kreise, 2 Rauten, 2 Quadrate und 2 Dreiecke erhält ein Spieler in seiner Farbe. Diese Teile lassen die Spieler reihum zwischen 2 durchsichtigen Plastikscheiben fallen. Bei der Platzierung der Teile gilt es einige Vorgaben zu beachten. Teile gleicher Form oder gleicher Farbe dürfen sich nicht berühren. Zudem sind am Boden und am Rand die Symbole auch angegeben. Auch hier darf es nicht zu einer Berührung kommen. Im Gegensatz zu „Tetris“ ist das Fallen der Teile nicht beeinflussbar. Einmal losgelassen sucht sich das Teil seinen Weg. Landet es regelgerecht gibt es Punkte. Je höher die Teile regelgerecht im Schacht liegenbleiben, desto mehr Punkte lassen sich abräumen. So das war es dann schon an Regeln. Nichts wie ran an diesen tollen Spieleleckerbissen für Familien.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

illusion

Nürnberger Spielkarten

2018

Autor: Wolfgang Warsch

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Schätzspiel / Farbanteile auf einer Karte schätzen

Wolfgang Warsch

illusion

Wie viel Farbe

siehst du wirklich?

NSV

Illusion

Zum ***„Gebrauchsspiel des Jahres***“, weil es sich nach dem Öffnen der Schachtel schnell und mit viel Spielfreude in Gebrauch nehmen lässt, habe ich ebenfalls ein Kartenspiel erkoren, nämlich

Illusion (Nürnberger Spielkarten / 2 bis 5 Spieler / ab 8 Jahre / 15 Minuten / 10 Euro)

Die Karten zeigen verschieden große abstrakte geometrische Figuren in 4 Farben. Eine dieser Karten liegt aus, zudem wird durch eine weitere Karte vorgegeben, um welche Farbe es in dieser Runde geht, z.B. grün. Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom offen ausliegenden Nachziehstapel und muss jetzt bestimmen, ob auf seiner Karte die Farbe grün mehr oder weniger vorhanden ist und die Karte entsprechend aufsteigend oder absteigend einfügen. So geht es weiter, bis ein Spieler zweifelt, dass alle bisher gelegten Karten in einer durchgehenden aufsteigenden Reihe liegen. Dann werden die Karten umgedreht. Auf der Rückseite steht für jede Farbe eine Angabe in Prozent wie stark diese Farbe auf der umseitigen Abbildung vertreten ist. War der Zweifel richtig, erhält man die grüne Vorgabekarte. War der Zweifel unberechtigt, erhält der Spieler, der die letzte Karte gelegt hat, die Farbkarte, von denen es 12 gibt, je 3 pro Farbe.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Smart 10

Piatnik

2019

Autor: Arno Steinwender / Christoph Reiser

Aufgabenbewältigungsspiel

Gebrauchsspiel

Wissensspiel / Quizspiel

SMART 10

Arno Steinwender
Christoph Reiser

NOMINIERT FÜR TOP 10 Spielzeug 2019

200 Fragen • 2000 Antworten

Piatnik VIENNA

Smart 10

In einer handlichen quadratischen Plastikbox, die sich auf einer Seite öffnen lässt, befinden sich 200 Fragekarten, mit je 10 Fragen/Vorgaben, die im Kreis angeordnet sind. Die obersten 10 Fragen sind durch eine große runde Öffnung gut zu sehen. Von der Frage nach außen zum Boxenrand hin steht die Antwort.
Jede Antwort wird durch einen herausziehbaren Plastikstöpsel verdeckt.
Das Plastikteil verfügt über 4 Zählräder mit deren Hilfe man die Anzahl der richtigen Antworten notieren kann.

Wer an die Reihe kommt, versucht eine Frage zu beantworten.
Ist die Antwort richtig, erhält er den Plastikstöpsel.
Ist die Antwort falsch, nimmt er am Ouiz, um die aktuelle Karte, nicht weiter teil.
Etwaige in dieser Runde gewonnene Stöpsel muss er zurückgeben.
Ein Spieler kann, wenn er an die Reihe kommt, passen.
Bis hier hin gewonnene Stöpsel darf er dann behalten.
Eine Runde endet, wenn alle 10 Fragen in Angriff genommen wurden, oder alle Spieler gepasst haben.
Wer als Erster eine vereinbarte Zahl von Fragen beantwortet hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Scrabble

Spear | 1948

Autor: Alfred Mosher Butts

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Buchstabenspiel / Kreuzworträtsel bauen

SCRABBLE

EINGETRAGENES WARENZEICHEN

COPR. 1948 PRODUCTION & MARKETING CO

VERLAG J. W. SPEAR & SÖHNE, NÜRNBERG-DOOS. LIZENZGEBER: PRODUCTION & MARKETING COMPANY.

Spear-Spiel

SCRABBLE®

Das weltbekannte Kreuzwortspiel

SPEAR-SPIELE

Scrabble

Jeder Spieler hat auf seinem Ablagebänkchen 7 Buchstabenplättchen vor sich stehen. Die Spieler versuchen aus diesen 7 Buchstaben ein möglichst wertvolles Wort zu legen.
Abgelegt werden die Worte auf einem quadratischen Spielplan (15x15).
Nachdem das erste Wort gelegt ist, gilt die Regel, dass neugelegte Worte das entstehende Wortgitter berühren, sprich mindestens einen der ausliegenden Buchstaben in ihr zu legendes Wort integrieren.
Die Buchstaben haben je nach Häufigkeit im Alphabet enien Punktwert von 1 (E/N/A und andere) bis 10 Punkten (Q/Y).
Der Wert der Buchstaben kann sich auf entsprechenden Sonderfeldern verdoppeln oder gar verdreifachen, gleiches gilt für den Wert eines ganzen Wortes.

Die pro Runde erzielten Punkte werden notiert. Es gewinnt wer, wenn alle gepasst haben, also kein Wort mehr ausgelegt werden kann, über die meisten Punkte verfügt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Lettera

Ravensburger | 1966

Autor: Oliver Simmonds

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Buchstabenspiel / Kreuzworträtsel entwickeln

Ein Intelligenzspiel
Für kluge Köpfe
LETTERA
Mit einem interessanten Wettbewerb

Lettera

Lettera (Ravensburger /1966)
Begeistert Spieler, die gerne aus Buchstaben Worte bilden. Im Gegensatz zu „Scrabble“, das man natürlich auch gut zu zweit spielen kann, spielt der Zufall keine Rolle, da beide Spieler einen aufgerufenen Buchstaben, geheim für den Gegner, auf ihrem 6x6 Spielplan platzieren, mit dem Ziel, nachdem der 36.Buchstabe gelegt wurde, und das Quadrat voll ist, in den Reihen, Spalten und Diagonalen möglichst viele und lange Wörter gebildet zu haben.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Master Mind / Superhirn

Parker	1971

Autor: Mordecai Meirowitz

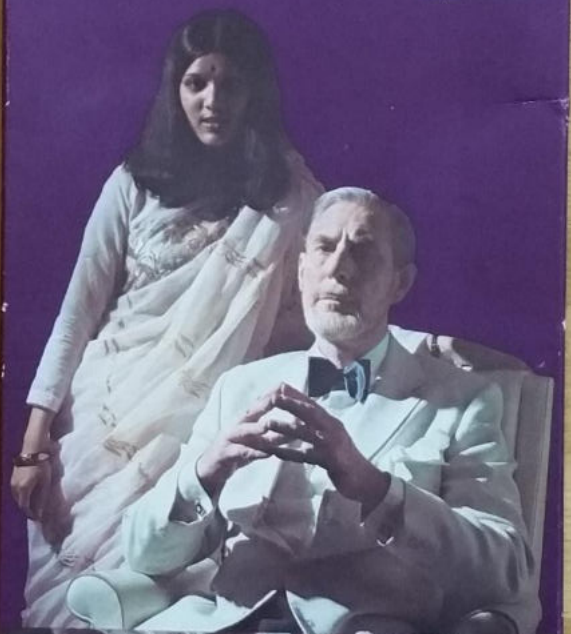
Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Informationen logisch verarbeiten und Code knacken

SuperHirn
professional

Ein Denk- und Taktikspiel
für 2 bewährte
Superhirne



PARKER

Weltbekannt durch MONOPOLY

Mastermind / Superhirn

Mastermind/Superhirn (Invicta 1972 /Parker 1973)
Der Klassiker des logisch deduktiven Spiels. Prinzip: Der Spieler erhält immer mehr Informationen, um eine vorgegebene geheime Aufgabenstellung zu lösen. In diesem Fall gilt es 5 aus 8 Farben, die auch doppelt vorkommen können, zu finden und auch ihre Platzierung in einer 5er Reihe richtig zu bestimmen. Pro Runde in der der Spieler eine 5er Reihe legt, erhält er vom Gegenspieler Rückmeldung wieviel Steine die richtige Farbe, aber am falschen Ort haben (weißer Stift), oder wie viele Steine schon vollkommen richtig sind, in Ort und Farbe (schwarzer Stift). Gezählt werden die benötigten Rückmeldungsrunden. Dann wechseln die Rollen von Problemvorgeber (Rückmelder) und Problemlöser.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Sleuth

3M	1969

Sid Sackson

Kartengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Logisch deduktives Spiel

SLEUTH®

SLEUTH

Sleuth

Es gibt 36 Juwelenkarten auf denen 1,2 oder 3 Juwelen in einer von 4 Farben abgebildet sind. Eine dieser 36 Karten kommt geheim in die Tischmitte.
Wer als Erster richtig benennen kann, welche Juwelen in welcher Anzahl und Farbe sich auf der Karte befinden gewinnt das Spiel.
Jeder Spieler erhält gleichviel von den übrigen 35 Juwelenkarten und kann deshalb schon viele Kombinationen ausschließen.
Seine Informationen und Schlussfolgerungen kann er auf einem Spiel gehörenden Lösungszettel vermerken.
Mit Hilfe von Fragekarten die alle wahrheitsgemäß beantworten müssen, erhalten alle weitere Informationen, bis sich der Erste traut auf Grund seiner logischen Schlüsse eine Behauptung aufzustellen, welche Juwelen sich auf der geheimen Karte befinden.

Abstrakt logischen Denken in Reinkultur ist gefordert.
“Sleuth“ bringt die grauen Zellen in Schwung.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Corona

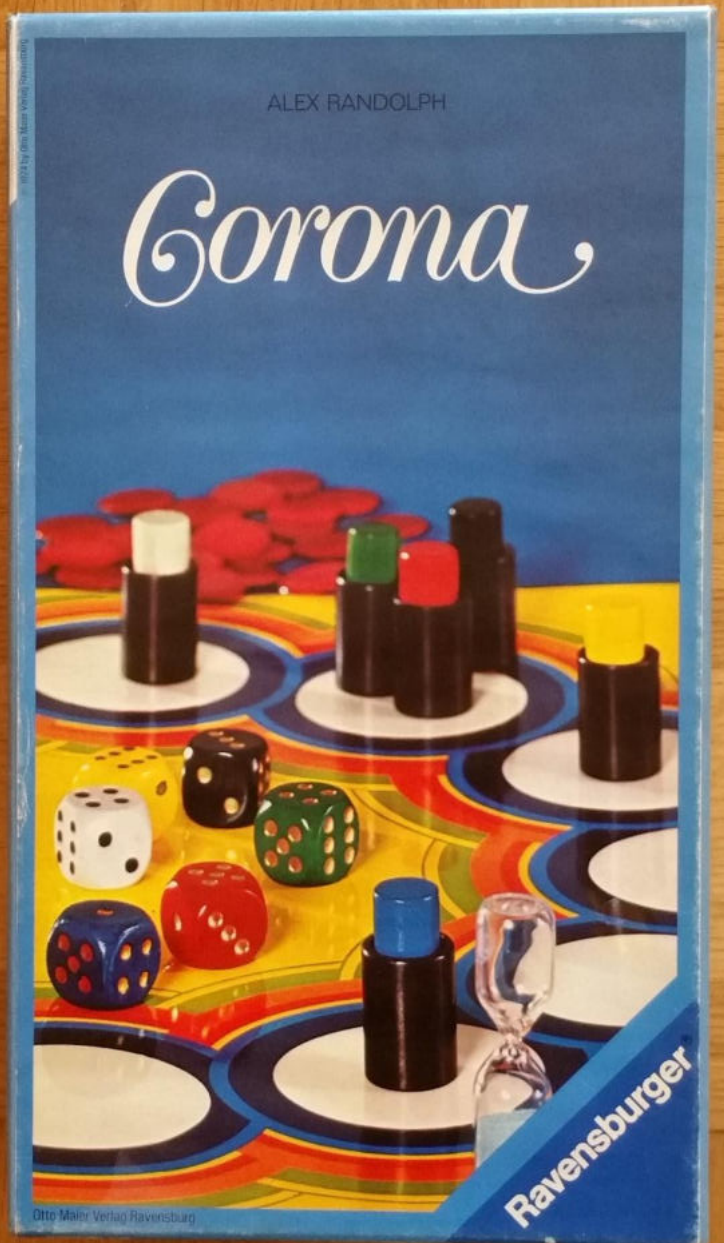
Ravensburger | 1974

Alex Randolph

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Optimierungsspiel / abstraktes Denkspiel


ALEX RANDOLPH
Corona
Ravensburger
Otto Maier Verlag Ravensburg

Corona

Auf dem Spielplan bilden 12 Kreise einen Rundlauf. Auf den Feldern werden 6 Metallhülsen nach Zufall aufgestellt.
In die Metallhülsen passen hölzerne Zylindersteine. Davon gibt es 6 Stück in 6 Farben. In diesen Farben gibt es auch 6 Würfel.

Es ist die Aufgabe der Spieler möglichst viele Metallhülsen auf einem Spielfeld zu versammeln.
Ablauf: Die 6 Würfel werden geworfen und alle Spieler denken eine Sanduhrlänge darüber nach, in welche Hülse sie welchen Holzzylinder stellen.
Später wird ein Spieler, der die höchste Punktvorhersage (wieviel Punkte erreiche ich in 6 Zügen) getroffen hat, die Holzzylinder nach seinem Plan in die Hülsen stellen und diese abschließend nach seinem Reihenfolgeplan um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn vorziehen.
Der Spieler bewegt also 6 Hülsen und bekommt dafür für jeden Zug Punkte.
Nach jedem Zug gibt es soviel Punkte wie Hülsen auf dem Feld stehen.
Zieht man auf ein leeres Feld gibt es einen Punkt. Zieht man auf ein Feld auf dem schon 2 Figuren stehen, erhält man durch den Neuankömmling 3 Punkte. Maximal sind 6 Punkte in einen Zug möglich.
Vorhersage erreicht = 1 Chip von jedem Mitspieler.
Vorhersage nicht erreicht = An jeden Spieler einen Chip.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Egghead / Code 777

ASS / Jumbo

1974 / 1986

Autor: Robert Abbott (Alex Randolph)

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Informationen verarbeiten um ein Geheimnis (Code) zu knacken

egghead
Ein Spiel zum Denken und Nachdenken
von Robert Abbott
Ein Spiel von
ASS

Egghead

Eines vorweg: Es ist sehr schwierig Mitspieler zu finden, die sich mit Spielvergnügen dieser großen Herausforderung im logischen Denken stellen.

Jeder Spieler erhält ein Stirnband hinter dem, geheim für ihn selbst 3 Buchstaben platziert werden.
Jeder versucht seine 3 Buchstaben herauszufinden, in dem er Informationen verarbeitet, die er aus Aussagen seiner Mitspieler zu von ihnen gestellten Fragen gewinnt.

Code 777

Bei Code 777 handelt es sich um das gleiche Spielprinzip.
Gespielt wird mit den Zahlen 1 bis 7 in verschiedenen Farben
.
Beispielfrage: Wieviel 7benen siehst Du

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Black Box

Parker / Franjos

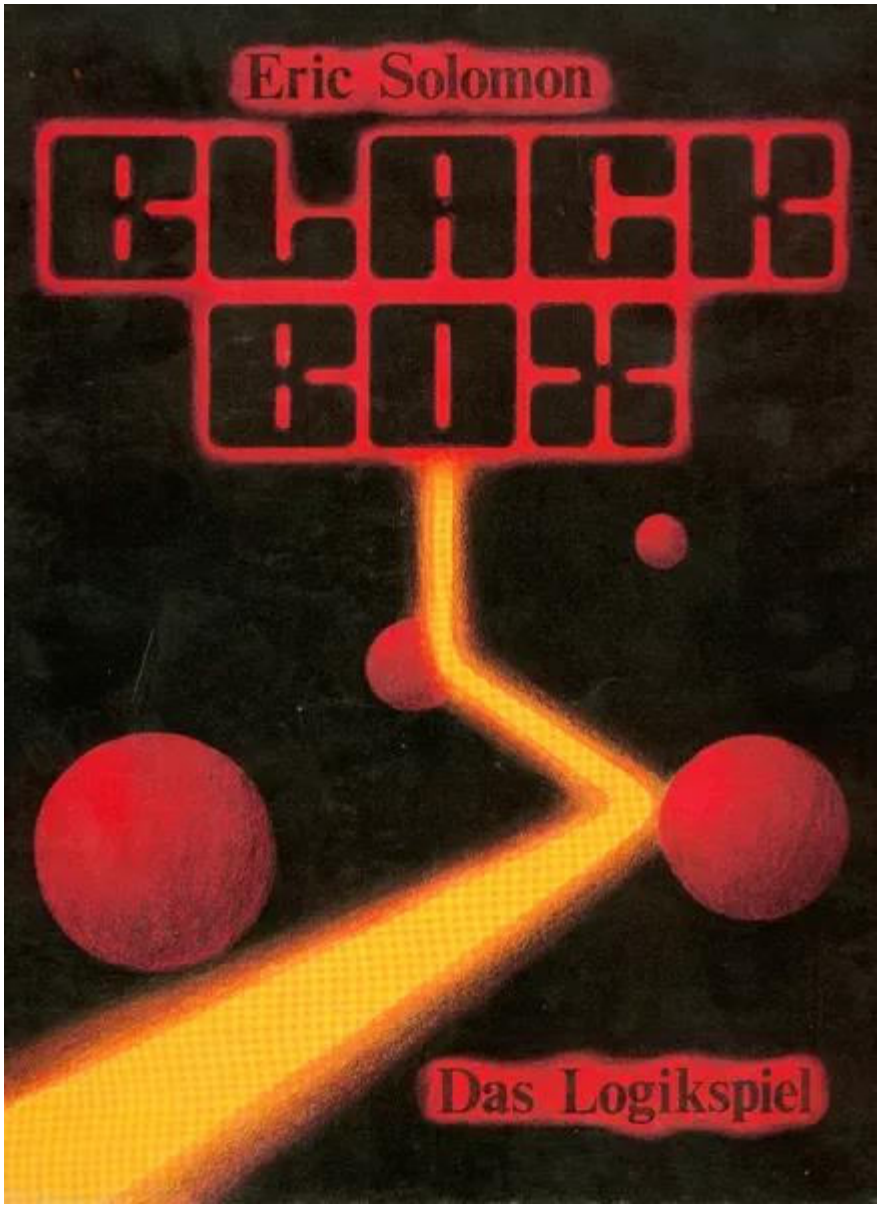
1976

Eric Solomon

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Erhaltene Informationen logisch verarbeiten


Eric Solomon
BLACK BOX
Das Logikspiel

Black Box

Abstrakt logisches deduktives Denkspiel.
Die Spieler geben sich abwechselnd gegenseitig Aufgaben vor, in dem sie in einem 8x8 Quadrat geheim 4 Kugeln platzieren.

Der suchende Spieler schießt von einem der 32 Außenfelder einen Strahl ins Dunkel und erhält eine Rückmeldung, wo der Strahl herauskommt, oder ob er absorbiert wurde.
Der Strahl läuft geradeaus, wenn das nächste Feld vor ihm unbesetzt ist und auch die beiden Felder rechts und links. Ist das linke oder rechte Feld mit einer Kugel besetzt wird der Strahl um 90° umgelenkt.

Ja das war es eigentlich schon an Regeln.
Trotzdem braucht es viel Gehirnschmalz um das Rätsel zu lösen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Goldraub in London

ASS

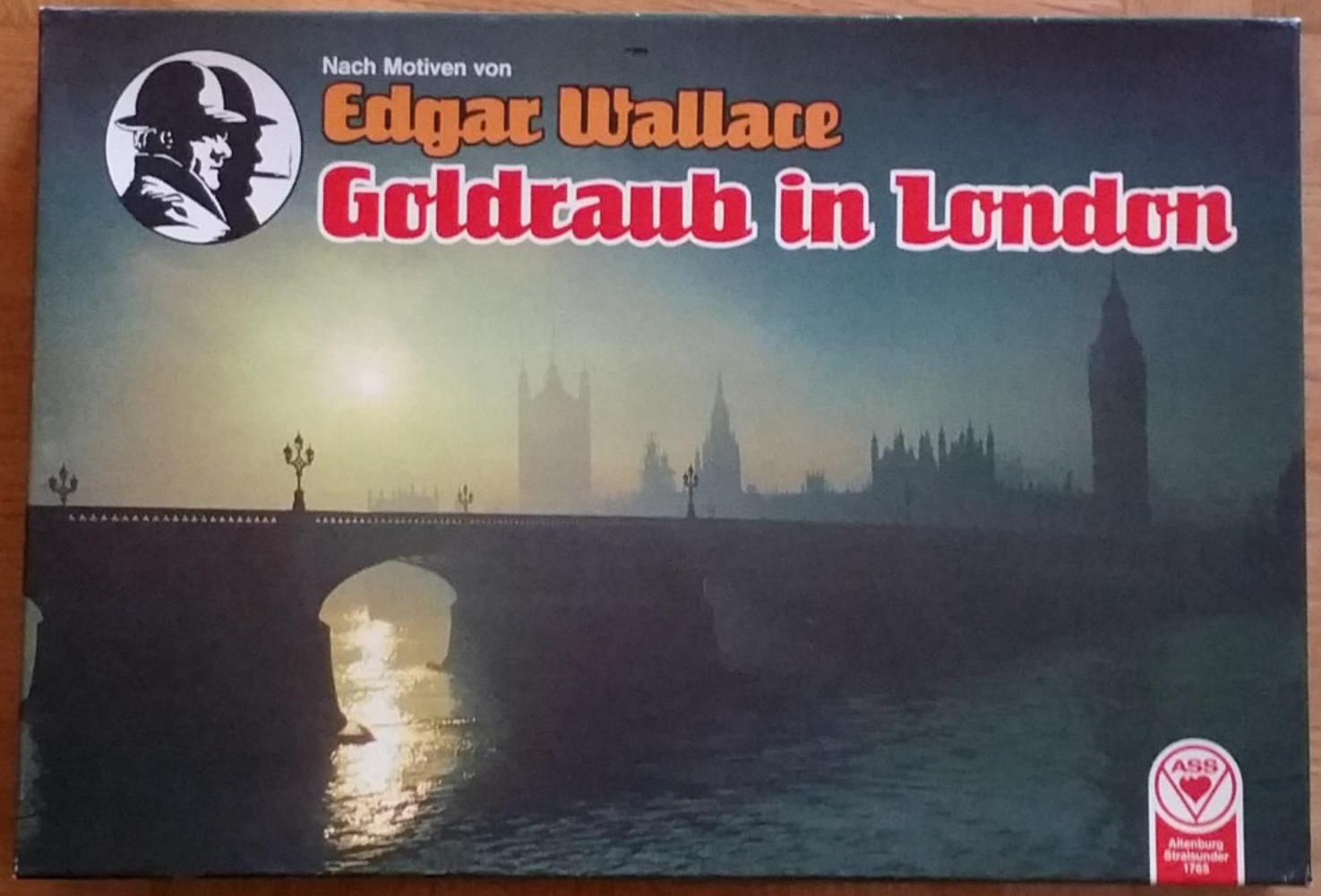
1986

Autor: Knut Michael Wolf

Ressourcengesteuertes Spiel

Herausforderungsspiel

Ort finden / 2 Personen / Denkspiel


Nach Motiven von
Edgar Wallace
Goldraub in London
ASS
Altenburg
Stralsunder
1785

Goldraub in London

Das Spielfeld ist sechseckig. Außen ist eine Umlaufbahn für eine Figur.
Der Spieler der an der Reihe bewegt diese Figur und bestimmt damit eine Reihe. Er fragt dann seine Gegenspieler, ob sie in dieser Reihe einen Goldschatz versteckt haben. Die für die anderen Mitspieler geheime Antwort, erhält er per Spielkarte (ja oder nein). Das Ergebnis trägt er auf einem Zettel ein, der den Spielplan zeigt.
Aufgrund dieser Informationen versucht er herauszufinden, auf welchen Feldern die Gegner ihre Goldschätze versteckt haben. Je früher man Tipps abgibt, desto mehr Punkte kann abgreifen.
Aber Achtung, bei falschen Zipps gibt es Minuspunkte.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Das verrückte Lexikon-Spiel

Noris

1988

Autor: Johann Rüttinger

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Sprachspiel

noris spiel & hobby

›Wer's glaubt, wird selig!‹

Das verrückte Lexikon-Spiel

Hier darf jeder jeden auf's Glatteis führen!

Ein amüsantes Gesellschaftsspiel
für 3 und mehr wortgewandte Leute ab 14 Jahren

Das verrückte Lexikonspiel

Das Spiel enthält 220 Karten. Auf jeder Kartenseite stehen 5 Begriffe und dazu ihre lexikalischen Definitionen.
Alle Spieler benötigen Papier und Stift.

Reihum darf ein Spieler einen Begriff vorgeben.
Alle Spieler denken sich jetzt eine Definition zu diesem Begriff aus und schreiben diese, geheim für die Anderen, auf.
Der Vorgeber schreibt die richtige Definition auf.

Er sammelt alle Zettel ein, mischt sie und verließt die Definitionen.
Beginnend mit dem Spieler links vom Vorgeber geben alle Spieler, bis auf den Vorgeber, ihren Tipp ab, welche Definition sie für die Richtige halten.

Richtig getippt = 1 Punkt
Reingelegt (ein Mitspieler hat meine Definition gewählt = 2 Punkte
Wer zuerst 15 Punkte hat gewinnt.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Rasende Roboter

Abacus / Hans im Glück

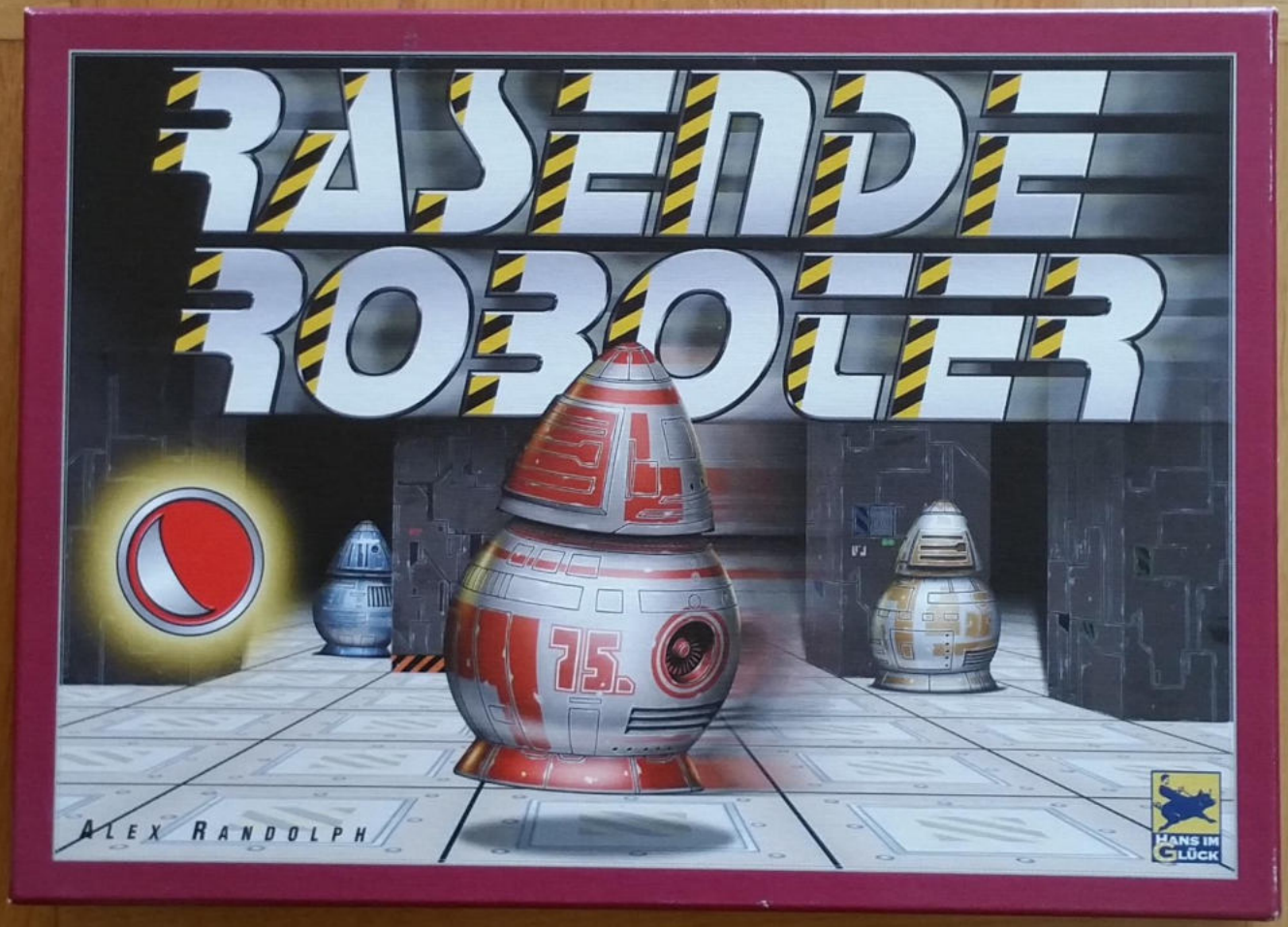
1999

Autor: Alex Randolph

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Optimierungsspiel/anschauungsgebundenes Denkspiel


RASENDE ROBOTER
75.
ALEX RANDOLPH
HANS IM GLÜCK

Rasende Roboter

Ein schönes Stressspiel.
Der Stress kommt auf, weil alle Spieler gleichzeitig eine Aufgabe gestellt bekommen.
Es gilt einen Roboter in möglichst wenigen Zügen von einem Ausgangspunkt zu einem Zielort zu führen, wobei der Roboter immer wenn er auf ein Hindernis oder den Spielfeldrand trifft im 90°-Winkel abbiegt. Ob nach links oder rechts darf der Spieler entscheiden.

Jedes Abbiegen zählt einen Zug. Die Spieler grübeln und rufen die Anzahl Züge in den Raum, die sie brauchen, um den Roboter zum Ziel zu bringen.

Wenn die Bedenkzeit abgelaufen ist, muss der Spieler mit den wenigsten Zügen den Beweis antreten, dass es mit dieser Anzahl von Zügen möglich ist den Roboter ans Ziel zu führen.
Wurden gleich viele Züge behauptet ist der Spieler, der die Zahl zuerst rief in der Beweispflicht.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Uluru

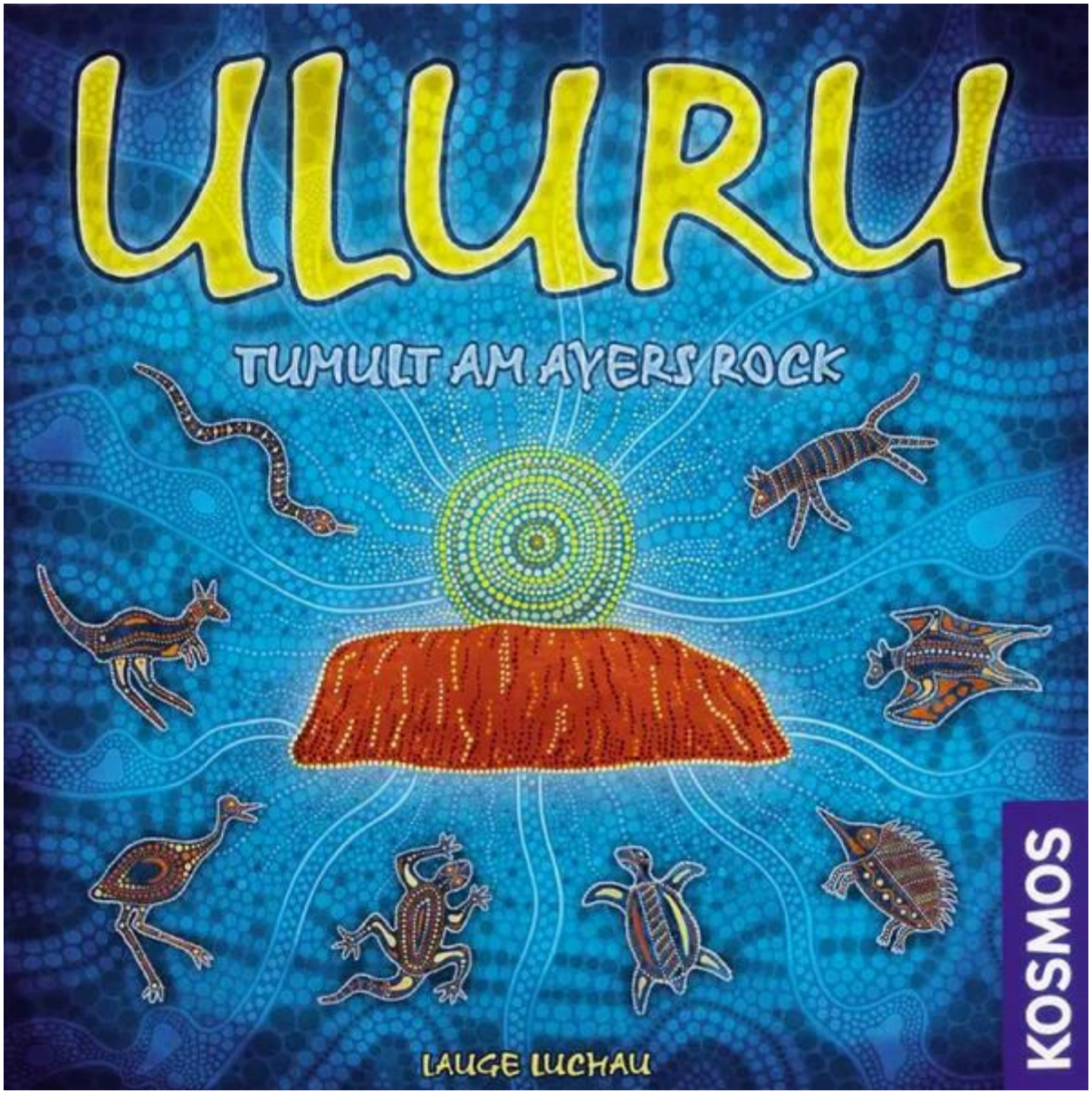
Kosmos | 2010

Autor: Lauge Luchau

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Optimierungsspiel/anschauungsgebundenes Denkspiel


ULURU
TUMULT AM AYERS ROCK
LAUGE LUCHAU
KOSMOS

Uluru

Das Spiel, das in diesem Jahr mit einem etwas anderen Spielkonzept daher kommt ist
„Uluru“ (Kosmos / 1-5 Personen / ab 10 Jahre / 30 Minuten / 30 Euro)
Es gilt 8 Tiere um den Ayers Rock zu platzieren. Wo ist das Problem?
Es sind schon sehr spezielle Tiere die sich da zum Meeting einfinden sollen, leicht divenhaft wäre eine Beschönigung. Manche möchten an bestimmten Orten stehen, wünschen sich die Nachbarschaft von Jemanden, oder wollen gerade nicht neben einem bestimmten anderen Artgenossen platziert werden. Und dann ist es ihnen manchmal nicht egal wo dieser andere seinen Platz findet, sondern er soll ihnen gegenüber seine Heimat finden. Und sie als Meetingmanager sollen alle diese Wünsche unter einen Hut bringen. Sie kriegen den Job aber nur, wenn sie die Wünsche der Tiere schneller und besser erfüllen als ihre Konkurrenten, die nach einer vorgegebenen (knappen) Zeit ihren Vorschlag für die Platzierung präsentieren. Jeder Spieler hat den gleichen Spielplan vor sich liegen und 8 verschiedenfarbige Spielfiguren um diese um den Ayers Rock zu platzieren. Es liegen für alle gemeinsam für jedes Tier eine Wunschkarte aus. Planen sie jetzt. Planen sie auch ein sich dieses Spiel, auch zwecks Training der geistigen Beweglichkeit, zuzulegen.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Concept

Repos

2013

Autoren: Gaetan Beaujannot / Alain Rivollet

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Mitspieler raten durch nonverbale Hinweise Begriffe

ALAIN RIVOLLET - GAËTAN BEAUJANNOT

CONCEPT™

REPOS PRODUCTION

10+

4-12+

40'

Concept

Concept (Repos / 4 bis 12 Spieler / ab 10 Jahre / 45 Minuten / 30 Euro)
Ist ein kommunikatives Ratespiel. Die Hinweise auf das Unbekannte (Person, Tier, abstrakte Begriffe, Sprichwörter, Tätigkeiten) erfolgen nonverbal durch das Markieren von Piktogrammen. Was diese bedeuten sollen, steht auf dem Spielplan. Die Spieler kommunizieren über die Hinweise, versuchen zu assoziieren und nennen ihre Lösungsideen laut (wie bei Montagsmaler: Hund Katze Maus).
In der richtigen Runde kommt Concept richtig gut an. Wer gewinnt, ist dann schon fast unwichtig, denn Spaß beim Mitraten hatten alle.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Codenames

Czech Games Edition

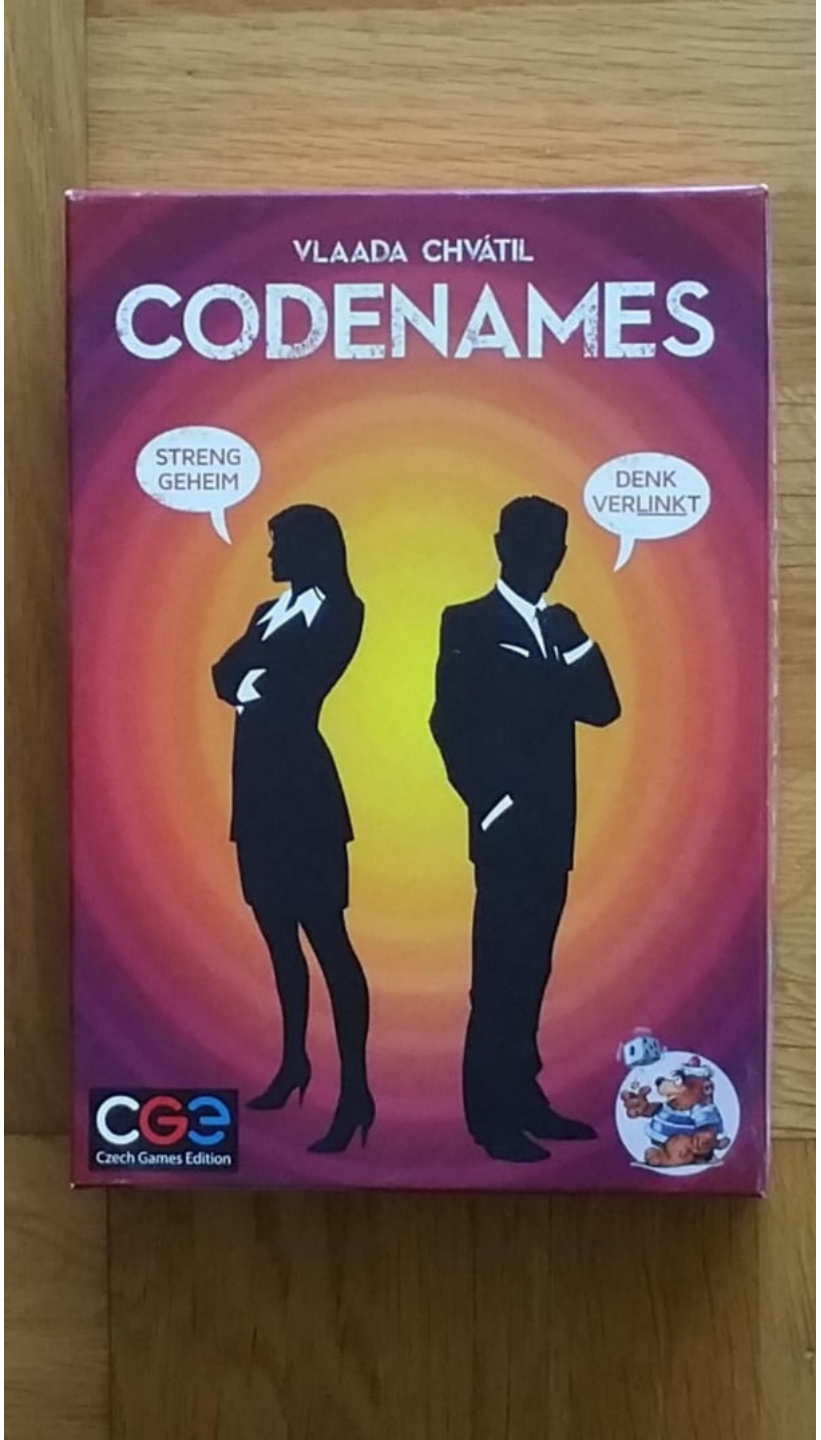
2016

Autor: Vlaada Chvatil

Aufgabenbewältigungsspiel

Herausforderungsspiel

Wörter einem Vorgabewort zuordnen


VLAADA CHVÁTIL
CODENAMES
STRENG GEHEIM
DENK VERLINKT
CGE
Czech Games Edition

Codenames

Dass ein sprachbezogenes Spiel, das sprachlichen Denken erfordert, „Spiel des Jahres“ wurde ist erfreulich.

Codenames (CGE-Heidelberger / 4 bis 8 Spieler / ab 12 Jahre / 15 Minuten / 20 Euro)
ist auch mein Lieblingsspiel in diesem Jahrgang. “Codenames“ ist uneingeschränkt empfehlenswert. Es spielen 2 Teams gegeneinander und eins wird auch gewinnen, aber das ist fast nebensächlich, weil das Grübeln um und über Begriffe aus sich heraus so viel Spaß macht, dass das Gewinnen nebensächlich wird.
Wie gesagt spielen 2 Teams gegeneinander, wobei ein Team mindestens aus zwei, gern aber mehr, Personen besteht. Jedes Team hat einen Anführer, der das Leitwort vorgibt und eine Zahl wie viele der 25 ausliegenden Worte zu diesem Begriff passen. Dabei muss der Anführer beachten, dass sein Team nur 8, oder wenn es mit dem Raten anfängt 9 durch eine Ratekarte vorgegebene Begriffe raten soll. Die anderen Worte sind neutral, oder Worte des Gegners, oder es ist das Tabuwort, was zum sofortigen Verlust der Partie führt. Die Worte sind in einem 5x5 Quadrat ausgelegt. Vor den beiden Teamführern, die nebeneinander und ihrem jeweiligen Team gegenübersitzen, befindet sich in einer Haltevorrichtung ein quadratisches Kärtchen auf dem rote und blaue Felder anzeigen, welches Team welche Begriffe raten muss.
Am besten ist an dieser Stelle wahrscheinlich ein Beispiel:

Flur	Drossel	Schale	Siegel	Jura
Erika	Punkt	Watt	Alien	Stift
Roulette	Polizei	Stern	Hering	Weide
Pistole	Doktor	Himalaya	Kater	Grund
Schuh	Pol	Rasen	Wald	Stuhl

Der Anführer sollte möglichst ein Leitwort vorgeben zu dem mehrere der 8 Teamsuchworte passen. Also nicht sitzen (1), und es kommt die Antwort Stuhl, sondern es mit Gynäkologe (2) versuchen, um Stuhl und Doktor mit einem Leitwort zu eleminieren. Gleiches gilt für Nordsee (2) = Watt und Hering. Dann wird es schon schwieriger. Ob das mit- und hoffentlich gleichartig denkende Team bei Haustier (2) noch auf Kater und Flur kommt? Und bei Krimiautor (2) auf Pistole und Stift. Da könnte man es dem Team verzeihen, wenn sie Pistole und Polizei wählt. Diese Scharte kann in einem folgenden Zug ausgewetzt werden, denn man darf, bei richtiger Lösung einer Vorgabe noch ein weiteres Wort nachschieben. Dadurch bleibt es in der Regel bis zum Schluss spannend, welches Team zuerst seine geheimen Worte finden konnte. Wenn allerdings die Polizei kein neutraler Begriff war, sondern ein Begriff des gegnerischen Teams, dann zieht dieses möglicherweise davon und einem lockeren Sieg entgegen, deshalb muss das Team, wenn es sich nicht sicher ist, keine 2 Worte nennen, sondern kann nach einem Begriff den Zug beenden.
Es gibt viel Spaß und Gelächter beim aneinander Vorbeiraten, oder großes Staunen, welch wirre Denke des Anführers von den Mitspielern gedanklich, vielleicht auch aus dem Bauch heraus, nachvollzogen wurde.
Hinweis: Gibt es jetzt auch in einer Variante mit Bildern; ich ziehe die mit Worten vor.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Logik Trainer

Ravensburger

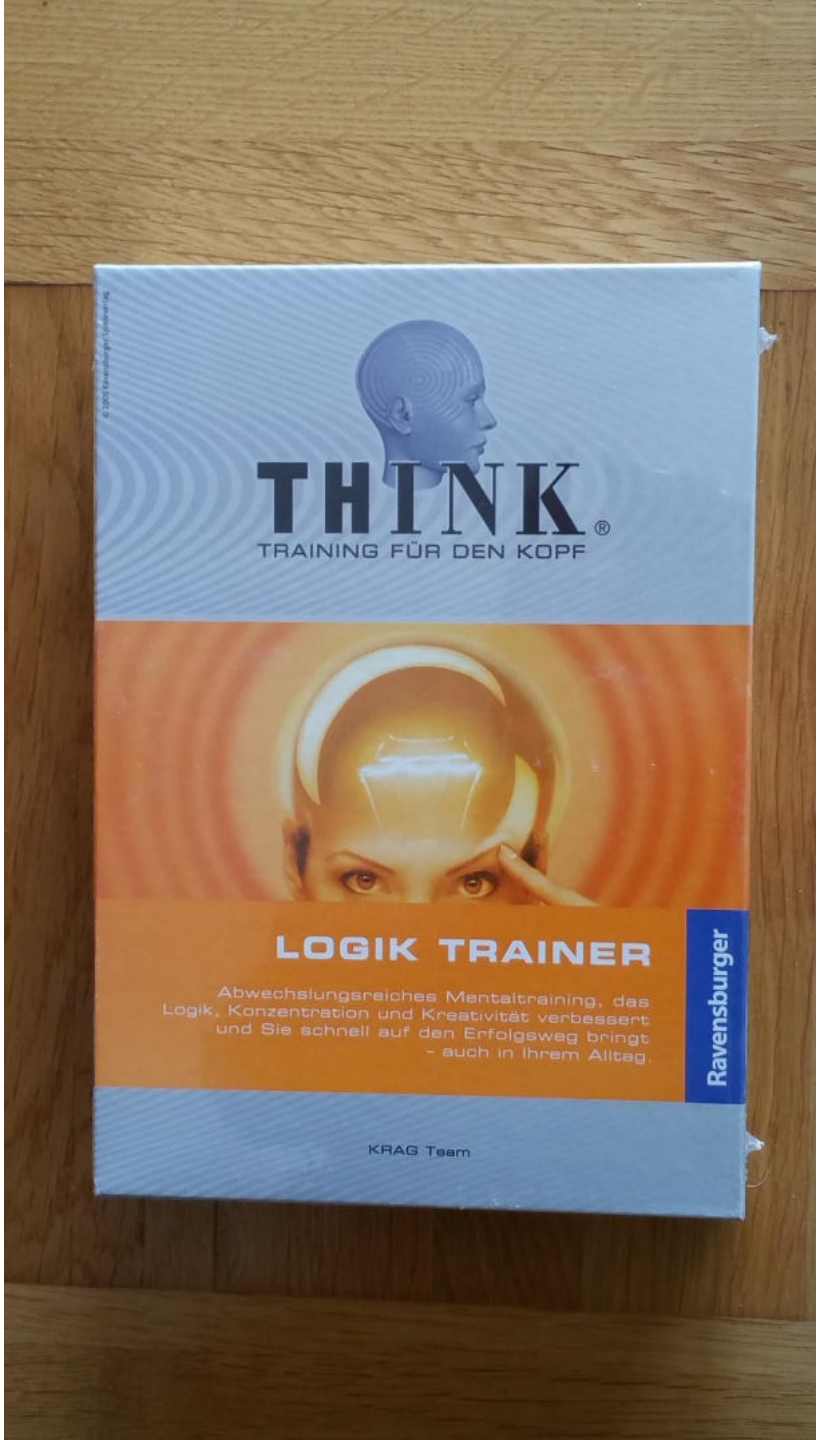
2005

Autor: W.Kramer + H. Raggan + J.P.K. Grunau

Aufgabenbewältigungsspiel

Kennerspiel

Rechnerische, sprachliche, räumliche und logische Aufgaben lösen


THINK®
TRAINING FÜR DEN KOPF
LOGIK TRAINER
Abwechslungsreiches Mentaltraining, das Logik, Konzentration und Kreativität verbessert und Sie schnell auf den Erfolgsweg bringt - auch in Ihrem Alltag.
Ravensburger
KRAG Team

Logik Trainer

„Logik Trainer“ (Ravensburger / ab 14 Jahre / 60 – 90 Minuten / 30 Euro)
Äußerlich überarbeitet mit angenehmer Farbgebung und leicht veränderten Namen ist der alte „Logo Trainer“ erneut ins Rennen geschickt worden. Nach wie vor ein anspruchsvolles Spiel für Leute, die ihre grauen Zellen anstrengen möchten, aber auf eine spielerische Weise und nach wie vor ein Spiel für Schulabgänger, da es eine sehr gute Vorbereitung auf betriebliche Auswahltests darstellt, da hier ähnliche Aufgaben aus den Bereichen logisches, anschauungsgebundenes, zahlengebundenes und sprachliches Denken auf Lösung durch die Spieler warten.

Grunau`s Liste: Spiele-Evergreens

Professor Pünschge

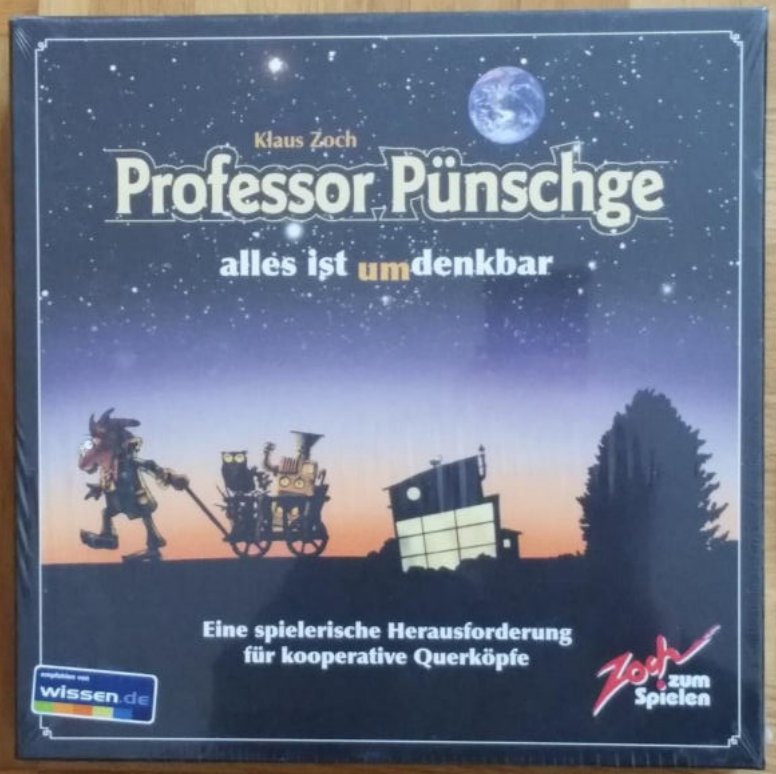
Zoch | 2007

Autor: Klaus Zoch

Aufgabenbewältigungsspiel

Kennerspiel

Logisch deduktives Denkspiel


Klaus Zoch
Professor Pünschge
alles ist umdenkbar
Eine spielerische Herausforderung
für kooperative Querköpfe
wissen.de
Zoch zum Spielen

Professor Pünschge

Professor Pünschge (Zoch / 2-7 Spieler / ab 12 Jahre / 30-45 Minuten / 30 Euro)
Endlich mal wieder ein etwas anderer spielerischer Ansatz, wie bei den meisten anderen Spielen. Hier führt nur gradliniges logisches Denken zum Ziel, aber es braucht auch kreative Ideen, wie die aktuell vorliegende Bewegungsregel wohl lauten könnte. Hier ist Brainstorming angesagt, durchaus in der Gruppe, denn die spielt gegen „Professor Pünschge". In diese Rolle schlüpfen reihum die Spieler, um den anderen eine Aufgabe vorzugeben. Worin besteht nun diese Aufgabe?
„Professor Pünschge" geht abends nach Hause, wobei er sich eine Regel überlegt, welche Orte er sich unterwegs noch anschauen will. Die Spieler haben die Aufgabe die Regel zu finden und den nächsten nach der Regel anzusteuernden Ort vorherzusagen. Um herauszufinden, wie der Herr Professor aktuell tickt, gibt er die ersten beiden Orte (von 26 denkbaren) bekannt. Das Spiel, das sich an Erwachsene wendet, muss von diesen entdeckt werden, denn die Grafik lässt ein wenig vermuten, dass es sich um ein Kinderspiel handelt, dies aber mitnichten, obwohl ich das angegebene Einstiegsalter von 12 Jahren als zu hoch erachte. Das Spiel zeichnet sich dadurch aus, dass die vorgegebenen Regeln, die auf Karten stehen, verschiedene Schwierigkeitsgrade haben. Das Herausfinden einer einfachen Regel ist auch unter Zehnjährigen schon möglich und trainiert deren Denkvermögen, aber nicht nur deren, denn bei den mittleren oder gar schweren Regeln rauchen auch bei ambitionierten Knoblern die Köpfe.
Werden wir mal konkret. Wie sehen denn solche Besuchsorte (Felder) aus? Es gibt 4 Arten (Sonne-Mond-Stern-Wolke), es gibt 4 Farben (rot-weiß-grün-gelb),es gibt 4 Untergründe (Wiese-Wald-Wasser-Berg) und es gibt 6 verschieden Dinge auf den Feldern (Stier-Fisch-Eule-Drachen-Bank-Leiterwagen), mithin es gibt vielfältige Kombinationsmöglichkeiten. Beispiele: Auf jedem Mondfeld., auf jedem Feld mit einer Bank; vor jedem roten Feld.; auf jedem Feld mit einem Drachen, aber nicht wenn es sich um ein Sonnenfeld handelt; auf allen Mondfeldern und allen Wasserfeldern.
Es gilt also immer herauszufinden, was allen schon als richtig bekannten Feldern gemeinsam ist.
Schön ist es auch 2 Gruppen zu bilden und gegeneinander zu spielen. Ach ja, „Professor Pünschge" hofft auf falsche Antworten, denn die bringen ihm Punkte. Nach einer vorgegebenen Anzahl von falschen Behauptungen, bekommen die Spieler einen zusätzlichen Tipp. Auch wenn sie das Spiel öfter auspacken sollten, werden ihnen die Bewegungsregeln nicht ausgehen, da 700 Knobelaufgaben auf den Karten stehen.
Diese positive Überraschung der Oktobermesse in Essen gehört unter den Tannenbaum. Wenn Ihr keinen Baum habt, trotzdem kaufen.

So das war es.

Ich hoffe Sie hatten ein wenig Spaß, haben die eine oder andere Anregung erhalten, oder sich gefreut alten Bekannten wieder zu begegnen.

Und nicht vergessen:

“Verspielte Stunden sind schöne Stunden“

Mögliche Vermisstenliste

Civilisation / 1835 / Tadsch Mahal / Exit / Valdora / Terraforming Mars / Junta /

Euphrat und Tigris / Kingdom Builder / Dominion /Kneipen Quiz / Abluxxen /

Colt Express / Das Nilpferd auf der Achterbahn / Babel / Colt Express /

Die Staufer / Key Harvest / Jenseits von Theben / Hyle / Exit / Finish /

Das Zepter von Zavandor / Raja / Formule Dè / Provopoli / Yellestone /

Die Legenden von Andor / Ausgerechnet Buxtehude / Pandemie / Legacy /

Santa Fe Rails / Empire Bilder /