

Nicht schon wieder Uno! : sechs Spieltipps

Autor(en): **Zeller, Manuela**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Akzent : Magazin für Kultur und Gesellschaft**

Band (Jahr): - **(2022)**

Heft 1: **Spielen**

PDF erstellt am: **10.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1036822>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Nicht schon wieder Uno!

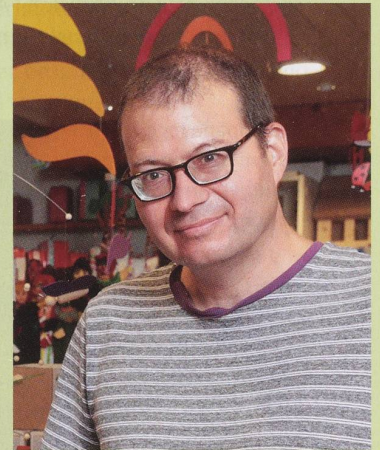
Sechs Spieltipps

Seit mehr als 30 Jahren werden im «Spielbrett» am Basler Andreasplatz Gesellschaftsspiele verkauft. Pascal Loehrer steht bereits in zweiter Generation hinter der Ladentheke. Früher habe er noch jede Neuerscheinung ins Sortiment aufgenommen, erzählt der Inhaber des «Spielbretts», aber mittlerweile würden jedes Jahr zu viele neue Spiele erscheinen, um sie alle im Laden anbieten zu können. Richtig kreative Spielideen seien jeweils dabei, die es so vorher noch nie gab und welche für frischen Wind am Spieltisch sorgen.

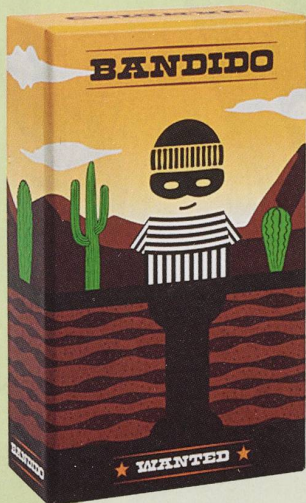
Aber wie findet man trotz Spieleflut die richtig tollen Neuerscheinungen? Pascal Loehrer orientiert sich am Katalog seiner bevorzugten Spielverlage und an den Bewertungen von grossen Online-Communities. Dort testen Spielfans fast jedes neue Produkt. Er selbst habe zwar noch nicht wirklich jedes Spiel in seinem Sortiment durchgespielt, lacht er. Trotzdem zieht er für jede Spielsituation, zu der wir ihn befragen, blitzschnell ein Spiel aus einem der vielen Regale.

Kreative Köpfe entwickeln jedes Jahr zahllose Gesellschaftsspiele, die nicht nur Kindern verregnete Nachmittage versüssen. Aber wann passt welches Spiel? Pascal Loehrer vom Basler «Spielbrett» am Andreasplatz gibt Tipps für sechs bekannte Alltagssituationen.

Text **Manuela Zeller** • Foto **Claude Giger**



Pascal Loehrer weiss, welche Spiele für frischen Wind am Familientisch sorgen.

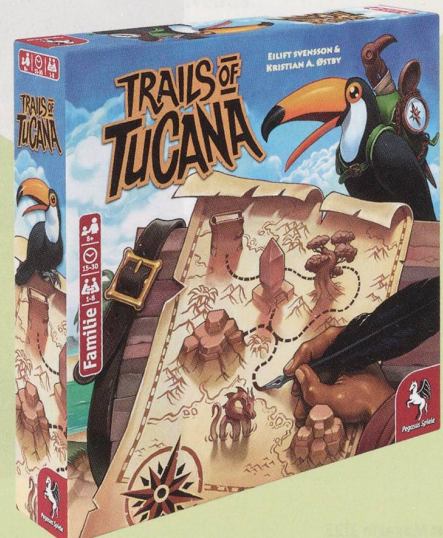


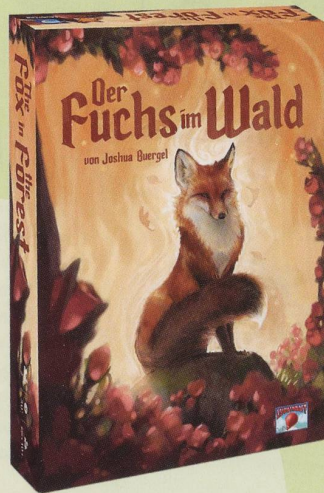
Die Kinder müssen in einer halben Stunde ins Bett. Gibt es ein Spiel, das spannend genug ist, um Erwachsene wachzuhalten und das gleichzeitig die Kinder nicht zu sehr aufmischt?

Bandido: Wir spielen zusammen gegen das Spiel. Die Startkarte zeigt den Banditen, der fliehen will. Er hat fünf oder sechs Fluchtwege zur Verfügung. Wir legen reihum unsere Karten und ergänzen so das Tunnelsystem. Unser Ziel ist es, dem Bandido den Weg abzuschneiden und alle Wege ins Leere laufen zu lassen. Das klappt nicht immer. Manchmal müssen auch Verzweigungen gelegt werden, und aus einem Fluchtweg werden plötzlich drei! Ein kooperatives Spiel mit einfachen Regeln, das aber auch für Erwachsene spannend ist.

Pausenlos verlieren macht keinen Spass. Gibt es ein Spiel, bei dem Kinder gute Chancen haben, gegen Erwachsene zu gewinnen, und umgekehrt?

Trails of Tucana: Alle Spielerinnen und Spieler versuchen möglichst geschickt, die Orte und Sehenswürdigkeiten auf den Spielbögen aus Papier zu verbinden. Es braucht ein wenig Glück, aber man kann auch etwas mit Wahrscheinlichkeiten rechnen. Ein einfaches Spiel ohne viele Regeln, man kann während des Spiels schön über andere Sachen plaudern. Und es gibt kein böses Blut, weil man sich nicht wirklich piesacken kann.





Damengambit ist lange her, die Schacheuphorie etwas verfliegen. Was könnte man sonst noch zwischen dem Abwasch und dem Beginn von «10 vor 10» zu zweit spielen?

Der Fuchs im Wald: Ein wunderschönes Stich- und ein typisch taktisches Kartenspiel. Speziell daran ist, dass man, je nach gespielter Karte, Effekte beachten muss. Wenn ich zum Beispiel eine 1 ausspiele, muss oder darf ich die nächste Runde anspielen. Das ist in Stichspielen nicht immer gewünscht. Wenn man die Effekte passend verwendet, kann man das Spiel geschickt beeinflussen. Aber häufig muss man auch einfach das Beste machen, einfach, was gerade so geht.



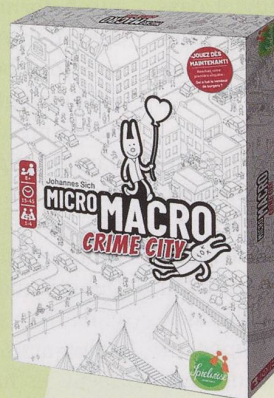
Ein verregneter Sonntagnachmittag und kein Ende in Sicht. Wir brauchen nicht bloss ein Spiel, wir brauchen ein Projekt!

Terraforming Mars: Ein komplexes Strategiespiel. Der Sonntagnachmittag reicht gerade dafür aus, die Spielregeln zu studieren. Besser ist es deshalb, gleich den ganzen Tag einzuplanen, um den Mars bewohnbar zu machen. Ein Tipp: Bei Spielen mit komplizierten Regeln lohnt es sich, auf Youtube Erklärvideos zu schauen.



Der Spieleabend verläuft ein bisschen flau; ein Spiel muss her, das die Stimmung hebt. Und zwar ohne langes Erklären von Spielregeln.

Schummel Hummel: Wie der Name des Spiels schon sagt, ist Schummeln erlaubt. Wir versuchen unsere Karten loszuwerden. Es gibt die regelkonforme Art, das zu tun. Wir können aber auch Karten in die Hosentasche wandern oder zu Boden fallen lassen ... Solange der Kontrolleur, der selbst nicht schummeln darf, nichts sieht, ist alles gut. Und dann muss man noch gegnerische Karten klauen oder Hummelkarten auf die Gegnerinnen und Gegner werfen ... ein Chaos-Spiel!



Brettspiele, Kartenspiele ... Wir haben Lust auf etwas ganz anderes. Eine Spielidee, die wir so noch nicht kennen und die etwas aus der Reihe tanzt.

MicroMacro: Ausgangslage dieses Spiels ist ein riesiges Wimmelbild, ein lustig illustrierter Stadtplan. Darauf sind Hinweise zu finden, mit denen man mehrere Kriminalfälle lösen kann. Hinweise auf die Fälle gibt ein Stapel mit Fallkarten. Alle Spielerinnen und Spieler suchen und rätseln gemeinsam. MicroMacro ist also ein kooperatives Spiel, bei dem die Gruppe gegen den Mechanismus des Spiels antritt. Das Lösen der Fälle ist richtig spannend und unterhaltsam. Allerdings kann jeder Fall nur einmal gelöst werden – es ist also kein Spiel, das immer und immer wieder gespielt werden kann.