

Wochenend-Journal Kinderkram



Spieletipps für unterwegs

Urlaub auf dem Bauernhof, Wandern in den Bergen, Ausflüge in die nähere Umgebung – egal, was du in den Pfingstferien vorhast: Kleine Spiele dabei zu haben, ist immer gut. Hier ein paar Vorschläge.

■ Von Tanja Liebmann-Décombe

Für Kombinierer

Sherlock Express ist ein pfiffiges Spiel, bei dem die Teilnehmer möglichst rasch herausfinden sollten, auf welche Karte sie schlagen müssen. Wichtig ist es, sich gut zu konzentrieren und vor allem eine Frage im Blick zu behalten: Wer von den sechs Tatverdächtigen in der Tischmitte hat kein Alibi? Reihum werden Alibi-Karten aufgedeckt, zum Beispiel ein Schnurrbart, eine Bibliothek und ein Zylinder. Alle Verdächtigen mit Zylinder, die einen Schnurrbart tragen und vor einem Bücherregal stehen, sind also nicht gemeint. Spieler, die sich dies sowie weitere Merkmale merken und obendrein gut schlussfolgern können, wissen irgendwann genau, auf welche Karte es zu schlagen gilt. Fazit: ein rasantes Spiel für reaktionsschnelle Kombinierer.

■ **Sherlock Express** von Henri Kermarrec, erschienen bei Blue Orange/HUCH!, 2-6 Spieler ab 7 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 15 Euro



Für Teamspieler

Potzblitz! Dieses mau-mau-ähnliche Kartenspiel geht ganz schön auf Zeit. In kopflose Hektik sollte allerdings deshalb niemand verfallen. Denn sonst steigt das Risiko für Fehler. Bei **4 1/2 Minuten** haben die Spieler die Aufgabe, als Team unter Zeitdruck möglichst viele Karten in die Tischmitte zu bringen. Damit dies gelingt, sollte der aktuelle Spieler rasch diejenige Karte aus seiner offenen Auslage in die Mitte legen, die dem nachfolgenden Spieler eine Ablagemöglichkeit bietet. Dieser muss schnell checken, welche Aktion den Mitspielern hilft. Denn muss jemand passen, gibt es Minuspunkte. Mit guten Absprachen und hoher Konzentration stehen die Chancen gut, innerhalb von viereinhalb Minuten ein gutes Rundenergebnis zu schaffen. Fazit: rasant und lustig.

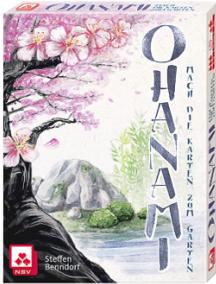
■ **4 1/2 Minuten** von Joachim Reif, erschienen bei moses, 2-6 Spieler ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 10 Euro



Für Kartenspieler

Die Regeln von **Ohanami** sind schnell erklärt: Jeder Spieler muss Karten mit den Ziffern 1 bis 120 in der richtigen Reihenfolge vor sich ablegen. Lücken zwischen den Zahlen und insgesamt drei Reihen sind erlaubt. Doch was liegt, liegt: Einschübe zwischen gelegten Zahlen darf es nicht geben. Pro Durchgang starten die Spieler mit je zehn Karten. Sobald jeder Spieler zwei Karten abgelegt hat, werden die übrigen Handkarten reihum weitergereicht. Dann suchen sich alle Spieler erneut zwei Karten aus und so weiter. Gewinner wird, wer nach drei Durchgängen bei der Endwertung die Nase vorn hat. Vereinfacht lässt sich sagen, dass anfangs vor allem blaue Karten gewertet werden. Am Ende bringen aber auch rosafarbene und graue Karten viel Ertrag. Wer schafft die beste Kombi? Fazit: kurzweilig und knifflig.

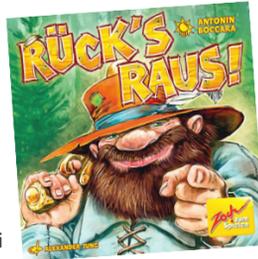
■ **Ohanami** von Steffen Benndorf, erschienen bei Nürnberger-Spielkarten-Verlag, 2-4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 20 Minuten, ca. 10 Euro



Für Zocker

Taktiker werden bei **Rück's raus!** versuchen zu planen. Doch Achtung: Der Glücksfaktor ist hoch – unter anderem deshalb, weil die Mitspieler sich gegenseitig Klunker zuschieben und wegnehmen können. Zu beachten ist: Nicht, wer am Ende der Partie am meisten Klunker hat, gewinnt; Sieger wird der Spieler mit den zweitmeisten Klunkern! Generell gilt, dass jeder Spieler das gleiche Set an Zahlenkarten bekommt und in jeder Runde eine Karte verdeckt vor sich ablegt. Welche Spieler anschließend viel, wenig oder keinen Klunker bekommen, Klunker abgeben oder den Vorrat der Mitspieler beeinflussen dürfen, wird in der Anleitung gut beschrieben. Bereits nach wenigen Runden läuft die Partie flüssig durch. Fazit: zum Lachen, Freuen – und Fluchen.

■ **Rück's raus!** von Antonin Boccara, erschienen bei Zoch, 3-5 Spieler ab 8 Jahren, ca. 10 Minuten, ca. 13 Euro



Buchtipp Knäckebrötkräch

Wenn die Fetzen fliegen

■ Von Tanja Liebmann-Décombe

Wie gut, dass Menschen zusammenhalten, wenn es hart auf hart kommt. Daran kann auch der schlimmste Streit nichts ändern. Oma Elfe und Opa Isi wissen in »Der Knäckebrötkräch« jedenfalls ganz genau, wann es Zeit ist, das Kriegsbeil zu begraben und eine gemeinsame Rettungsaktion zu planen. Wer wann und warum in Gefahr gerät, sei an dieser Stelle nicht verraten. Nur so viel: Die Geschichte verläuft ziemlich krass und überdreht. Und ja, sie ist fast so durchgeknallt wie die Frage, wegen der sich Oma Elfe und Opa Isi streiten: Streicht man Butter bei Knäckebrötchen auf die raue oder auf die glatte Seite?

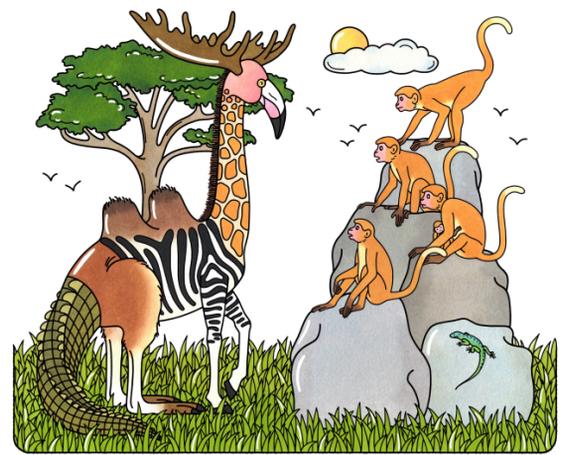
Cool an dem Buch ist nicht nur, dass das Knäckebrötchen-Cover eine raue Oberfläche hat und eine Ecke so aussieht, als habe da jemand ein Stück davon abgebissen. Obendrein geht es im Innern genauso schräg weiter, denn dort wird die Geschichte in einer Art Comic erzählt – mit vielen witzigen Bildern, Sprechblasen und mit Texten gefüllten Notizzetteln. Urkomisch ist dabei, dass die Kinder ziemlich vernünftig erscheinen und es insbesondere die Erwachsenen sind, die sich vollkommen uneinsichtig und kindisch verhalten.

Fazit: ein durch und durch abgefahrenes Buch, das deutlich macht, wie blöd es ist, sich wegen Nichtigkeiten in die Haare zu kriegen.

Der Knäckebrötkräch – Bei Oma und Opa fliegen die Fetzen von Bob Konrad, erschienen bei Arena, 96 Seiten, 12 Euro, ab 8 Jahren. Das Hörbuch ist bei audiomea erschienen.



RÄTSELAUFLÖSUNG



Fabelwesen

Dieses merkwürdige Fabelwesen setzt sich aus Elch, Flamingo, Giraffe, Zebra, Kamel, Känguru und Krokodil zusammen. Foto: Neitzel



©2001 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved. Dist. by Bullis

1901

CHRIS BROWNE 11-28