

Hier könnte Ihre Anzeige stehen!

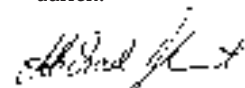
**Liebe Mitspielerin,
lieber Mitspieler,**

"Miteinanderspielen", das heißt direkt mit den Mitmenschen zu kommunizieren, sich mit Ihnen auseinanderzusetzen und auch Konflikte spielerisch zu üben. Es kann aber auch heißen, dem Schicksal in Form von Karten und Würfeln gemeinsam zu trotzen. Das Spiel ist nicht nur Unterhaltung sondern auch ein uraltes Kulturgut, das wir fördern wollen.

Zwar erscheinen jährlich einige Hundert neue Spiele und alte werden wieder aufgelegt, doch wie überall gilt es auch hier, die Spreu vom Weizen zu trennen. Wir wollen Ihnen hier gute, spannende und interessante Spiele vorstellen, unter denen sich für jeden Geschmack sicher etwas finden läßt.

Wenn Ihre Neugierde damit geweckt ist, laden wir Sie herzlich zu unserem Spielefest am 10. und 11. November 2001 in der Edith-Stein-Schule (Darmstadt, Seekatzstr. 18 - 22) ein. Dort und an unseren regelmäßigen Spieleabenden können Sie diese und noch viel mehr Spiele ausleihen und spielen.

Wir freuen uns, Sie auf unseren Veranstaltungen begrüßen zu dürfen.



Michael Blumöhr
Vorsitzender

Wir danken den Sponsoren, die uns unterstützen, und bitten Sie, deren Anzeigen zu beachten. Vielen Dank.

**Herzlich
willkommen
beim
Spielekreis
Darmstadt**

Darmstadt spielt

**Samstag, 10. und
Sonntag, 11. November
von 14.00 - 19.00 Uhr**

**Edith-Stein-Schule
Seekatzweg 18-22, Darmstadt**

Eintritt frei!

Brett- und Kartenspiele für Kinder,
Familien und Erwachsene
Spieleneuheiten von der Messe in Essen:
Sternenschiff Catan, Müll & Money
Der Herr der Ringe
Kooperative Abenteuerspiele
Carrom-Club Darmstadt
Spieleautoren und Regel-Workshops
Aussteller:
Hans im Glück: Carcassonne, Medina
Amigo-Spiele: Heimlich & Co, Big Deal

Für Speisen und Getränke ist gesorgt!

Bitte benutzen Sie die öffentlichen Verkehrs-
mittel (Linie 3 bis Orangerie, 3 min Fußweg zur
Schule)



Darmstadt spielt

**"Siedler von Catan" -Turnier
um den "Darmstädter Backstein"**

Wie jeder "Siedler" weiß, ist Lehm einer der
fünf Rohstoffe in diesem Spiel. Deshalb
erhält der Sieger dieser Darmstädter Mei-
sterschaft beim Spielefest "Darmstadt spielt"
einen "Pokal" in Form eines Backsteins.
Aber nicht nur das, auch Spielepreise win-
ken den erfolgreichsten Siedlern. Bei diesem
Turnier können maximal 64 Teilnehmern
mitspielen, eine Voranmeldung ist möglich.

**Start der Vorrunde:
Samstag, 10. Nov. um 16.00 Uhr
(2 Partien)**

**Finalrunde
Sonntag, 11. Nov. um 15.00 Uhr**

Voranmeldung per Email:
spielekreis-da@gmx.de

**DIE
SIEDLER
VON CATAN**



**Werben Sie hier!
(0 61 55) 44 17**

www.darmstadt-spielt.de

Hier fehlt Ihre Anzeige!

Carcassonne Spiel des Jahres 2001

Die südfranzösische Stadt Carcassonne beeindruckt mit dem vollständigsten erhaltenen Ensemble mittelalterlicher Festungsbauwerke Frankreichs. Die Altstadt ist von zwei Mauerringen aus dem sechsten und zwölften Jahrhundert mit 52 Türmen und fünf Bastionen umgeben. Geholfen haben der ursprünglich gallo-römischen Stadt ihre Mauern aber nicht immer: 725 wird sie von Arabern, 759 von den Franken erobert und fällt 1229 an die französische Krone. Vielleicht hat dies Autor Klaus-Jürgen Wrede dazu bewogen, im gleichnamigen Spiel nicht nur Rittern, sondern auch Wegelagerer, Bauern und Mönchen eine wichtige Rolle zuzugestehen.

Die 72 verdeckten Landschaftskärtchen in diesem munteren Legespiel können außer Festungsteilen und Wiesen auch Straßen oder Klöster enthalten. Sie müssen passend angelegt werden, so dass Mauern und Straßen fortgeführt werden. Dann kann der Spieler einen seiner acht Gefolgsleute auf dem soeben gelegten Plättchen als Ritter (auf der Mauer), Wegela-

gerer (Straße), Bauer (Wiese) oder Mönch (Kloster) unterbringen. Auf verbundenen Mauern, Wiesen oder Straßen darf jedoch keine Spielfigur des gleichen Typs stehen. Konkurrenz entsteht so erst durch nachträgliches geschicktes Verbinden.

Geschlossene Mauern ergeben eine Stadt. Wer dort die Mehrheit der Ritter stellt, kassiert



sofort zwei Punkte pro Plättchen plus etwaiger Bonuspunkte. Fertige Straßen ergeben einen Punkt pro Plättchen für den Wegelagerer. Der Mönch kassiert neun Punkte, wenn das Kloster rundum von Plättchen umrahmt wird. Die ent-

sprechenden Gefolgsleute können dann neu eingesetzt werden. Die Bauern werden jedoch erst nach Spielende gewertet: Wer auf einer Wiese die Bauernmehrheit hat, kassiert für jede angrenzende, fertige Stadt drei Punkte.

Während die Bauern oft ein Spiel entscheiden können, gilt es auch während des Spiels geschickt die Möglichkeiten zu nutzen und gleichzeitig mit Gefolgsleuten sparsam umzugehen: Nicht ist ärgerlicher als ein Kloster zu ziehen und keinen Mönch mehr setzen zu können. Oft ist es deshalb lohnender, sich Punkte mit einem Konkurrenten zu teilen, als mit viel Einsatz eine Entscheidung zu suchen. Zum Spielspass trägt bei, dass die Regeln dieses schnellen Legespiels einfach zu verstehen sind und die kurze Spieldauer eine Revanche am gleichen Abend ermöglicht. (men)

Legespiel von
Klaus-Jürgen Wrede
Hans im Glück
2-5 Spieler ab 10 Jahre,

Diese Anzeige wird gesehen!



Spielepreis

Spiel des Jahres 2001

Der bekannteste Spielpreis wird
seit 20 Jahren von einer Jury vergeben,
die aus erfahrenen Spielejournalisten besteht

Carcassonne

von Klaus-Jürgen Wrede
Hans im Glück

Nominierungen

Das Amulett
von Alan Moon u.
Aaron Weissblum, Goldsieber

Zapp Zerapp
von Heinz Meister und Klaus
Zoch, Zoch Verlag

Kinderspiel des Jahres

Klondike

von Stefanie Rohner
und Christian Wolf (Haba)

Nominiert
Im Märchenwald
von Markus Nikisch, Adlung
Rüsselbande
von Alex Randolph, Drei Magier

Sonderpreise

"Literatur im Spiel"
Der Herr der Ringe
von Reiner Knizia (Kosmos)

"Geschichte im Spiel"
Troia
von Thomas Fackler (Amigo)



Spielepreis

Deutscher Spielepreis

wird als Publikumspreis in
einer Leser- und Internetumfrage
unter Spielern ermittelt.

Deutscher Spielepreis

1. Carcassonne
von Klaus-Jürgen Wrede
Hans im Glück

2. Medina
von Stefan Dorra
Hans im Glück

3. Die Händler von Genua
von Rüdiger Dorn, alea

Deutscher Kinderspielpreis

Zapp Zerapp
von Heinz Meister
und Klaus Zoch, Zoch Verlag

Essener Feder

für die vorbildliche Spielregel

Die neuen Entdecker
von Klaus Teuber, Kosmos

Die Auswahlliste zum Spiel des Jahres



Kartenspiel von
Hagen Dorgathe und
Uwe Rosenberg, Kosmos
2 Spieler ab 12 Jahre

Babel

Bei diesem taktischen Karten-
spiel werden mit Hilfe von fünf
Stämmen aus dem Zweistrom-

land Türme gebaut. Gleichzei-
tig versucht man die Pläne des
Gegners zu durchkreuzen. Für
zwei Spieler, die auch gerne
mal "fies" sind.

Capitol

Städteplanung im antiken
Rom. Mit Aktionskarten, die
aber auch für Versteigerungen
eingesetzt werden, gilt es die
meisten Stockwerke in den
Stadtvierteln zu bauen. Für
Taktiker, die manchmal aber
auch etwas Glück brauchen.

Bauspiel von Alan Moon
und Aaron Weissblum,
Schmidt
2-4 Spieler ab 10 Jahre

Cartagena

Gefangene Piraten versuchen
auszubrechen. Die einfache
Variante spielt sich flott und
ist auch für Kinder geeignet.
Für gewieftere Piraten wird's
dagegen ein taktisches Denk-
spiel.

Laufspiel
von Leo Colovini
(Winning Moves)
2-5 Spieler ab 8 Jahre

Drachendelta

Auf schmalen Planken muß das
Flußdelta überquert werden.
Doch zuerst müssen die kippli-
gen Bretter mal ausgelegt wer-
den. Mit Aktionskarten werden

Die Auswahlliste zum Spiel des Jahres

immer 5 Aktion vorausgeplant,
die selten alle klappen. Ein
lockeres Ärgerspiel für die
ganze Familie.

Ärgerspiel von Roberto Fraga
(Eurogames)
2-6 Spieler ab 8 Jahre



Ebbe & Flut

Ein erneuter Beweis, daß man
auch mit nur 60 Karten ein
taktisches Zweipersonenspiel
kreieren kann. Die Karten wer-
den dabei zu Spielfiguren, die
auf die Seite des Gegners
gebracht werden müssen.

Taktikspiel v. W. Werner
(Adlung)
1-2 Spieler ab 10 Jahre

Land unter!

ist ein Ausruf, hinter dem
meist allerhöchste Not steht.
Wer sich in diesem Kartenspiel
mit einer Wetterkarte einen

hohen Wasserstand holt, dem
fehlen dann meist die nötigen
Rettungsringe.

Kartenspiel von Stefan Dorra
(Berliner Spielkarten)
3-5 Spieler ab 10 Jahre

Hexenrennen

Ein kunterbuntes Laufspiel, bei
dem sich die Zauberkundigen
oft nur so die Besenstiele um
die Ohren hauen. Besonders
für Junghexen und -zauberer
geeignet.

Rennspiel von Wolfgang
Panning (Queen Games)
2-4 Spieler ab 7 Jahre

www.darmstadt-spielt.de

Ein Spiel auf der
Auswahlliste?
Und wo bekommt man es?

Die Auswahlliste zum Spiel des Jahres

Royal Turf

Ein schnelles und unterhaltsames Wettspiel um Pferderennen. Wem gelingt es, seinen Topfavoriten als erste durchs Ziel zu bringen und den Wettgewinn einzusreichen?

Wettspiel
von Reiner Knizia (alea)
2-6 Spieler ab 10 Jahre



San Marco

Ein ausgesprochen interaktives Spiel um Mehrheiten in den Stadtvierteln Venedigs. Die "Kuchenregel" (einer teilt, der andere wählt) wird zum Verteilen der Aktionskarten beutzt.

"Mehrheitenspiel" von Alan
Moon und Aaron Weissblum
(Ravensburger)
3-4 Spieler ab 10 Ja

Zapp Zerapp

Deutscher Kinderspielpreis
Nominiert zum Spiel des Jahres

Lauflos thront der unheimliche Berg der Stille über der Ebene, wer ihm zu nahe kommt, erstarrt zu völliger Bewegungslosigkeit. Doch die mächtigsten Zauberer können diesen Bann mit magischen Rappelfässern für kurze Zeit lösen. Alle 13 Jahre treffen sie sich mit ihren Lehrlingen am Berg der Stille um in einem Wettkampf den mächtigsten Zauberer zu ermitteln. Das ist derjenige, dessen drei Lehrlinge den Berg zuerst umrunden haben und in ihrem Dorf angekommen sind.

Das Grundprinzip ist recht bekannt: Die Lehrlinge laufen auf einem Rundkurs um den Berg. Begegnen sie dabei anderen Zaublerlehrlingen, so müssen diese zurück auf ihr Startfeld. Dabei gibt es für jede Lehrlingsgruppe noch eine spezielle Schutzzone, in der ein Lehrling der betreffenden Farbe nicht geschlagen werden darf.

Völlig neu und besonders originell ist allerdings, wie die Zugweite der Lehrlinge ermittelt wird. Da sind zwar zwei Würfel im Spiel, aber deren Wurf wird nicht zum Ziehen benutzt. Nach dem Wurf kommen die 13 Rappelfässer, die sich auf dem Berg befinden ins Spiel. Jedes Faß enthält eine bestimmte Zahl an magischen Steinen. Gleichzeitig

gestellt und dann doch wieder geholt, bis sich alle Spieler für ein Faß entschieden haben. Dann wird nach der auf der unter dem Faß angebrachten Zahl geschaut. Wer ein Faß mit zu vielen Steinen erwisch hat, muß zuschauen, wie die anderen Lehrlinge ihrem Ziel näherkommen. Zwar versucht man meist die optimale Zuweite zu ermitteln, es kann aber auch taktisch klüger sein, ein leichteres Faß zu suchen, mit

dessen Zahl man z.B. eine

Schutzzone erreicht.

ZAPP
ZERAPP

verknüpft einen

bekannten Spiel-

mechanismus

mit einem völlig

neuartigen Prinzip,

das ungewohnte Sinne in einem Brettspiel anspricht und damit zum idealen Familienspiel wird. (mb)



reifen alle Spieler nach den Fässern, schütteln sie und versuchen zu ermitteln, ob ein Faß maximal so viele magische Steine enthält, wie die Würfelzahl angibt.

Da wird gerappelt, da wird abgewogen und geschätzt, ein Fass mal zurück-

"Hörspiel" von Heinz Meister
und Klaus Zoch (Zoch-Verlag)
2-4 Spieler ab 7 Jahre

Unsere Sponsoren wählen
(0 61 55) 44 17

Das Amulett

Nominiert zum Spiel des Jahres

Fantasy ist zur Zeit absolut IN. Dieser Trend wird natürlich auch von den Spielverlagen aufgegriffen und so wurde aus den Juwelen am Nil die Suche einer Reisegesellschaft von Zauberern nach Edelsteinen in einer fantastischen Landschaft in der die chinesische Mauer die Pyramiden von Gizeh trifft. Kern des Spieles ist aber nicht der Spielplan auf dem die 52 bunten Edelsteine liegen, aus denen man 7 farblich unterschiedliche zu sammeln hat, nein der Stapel mit den Zauberkarten bestimmt wesentlich unseren Einfluß auf das Spielgeschehen.

In einer Zauberspruchphase werden nacheinander so viele Zaubersprüche versteigert, wie Spieler teilnehmen. Geboten wird mit Energiesteinen, von denen jeder Spieler genau 10 Stück besitzt und deren Anzahl sich während des Spiels nie verändern wird. Der Spieler mit dem Höchstgebot erhält den Zauberspruch und muß die gebotenen Energiesteine auf der Karte ablegen, diese stehen

damit für weitere Versteigerungen nicht mehr zu Verfügung. In der anschließenden Metallphase geben die meisten Zaubersprüche eines von vier Metallen an die Besitzer. Diese Metalle benötigt man in der darauf folgenden Edelsteinphase um damit für die Edelsteine zu bieten, die sich auf dem



Weg der Reisegesellschaft befinden. Besonders auf diese Phase haben sehr viele Zaubersprüche Einfluß: da muß man evtl. weniger bezahlen, erhält vielleicht einen Edelstein mehr oder bestimmte Metalle können als Joker eingesetzt werden. In der abschließenden Energiephase werden von jedem Zauberspruch ein oder

zwei Energiesteine weggenommen. Ist alle Energie aufgebraucht, muß man den Zauberspruch ablegen.

Um dieses Spiel zu gewinnen, muß man immer alles im Auge haben: Wer kann wieviele Energiesteine bieten? Wer hat die Metalle erhalten, die bei den nächsten Versteigerungen gefragt sind? Welche Zaubersprüche und Eingriffsmöglichkeiten haben die Mitspieler? Nur gut, daß Energiesteine und Zauberkarten offen ausliegen, einzig der Metallvorrat eines Spielers ist geheim.

Hat man sich in die ungewöhnlichen Mechanismen einmal eingewöhnt, wird man aber mit einem spannenden Versteigerungsspiel mit zahllosen Kombinationsmöglichkeiten belohnt. (mb)

Versteigerungsspiel von Alan R. Moon und Aaron Weissblum, Goldsieber
3-6 Spieler ab 12 Jahre

Troia

"Geschichte im Spiel"

Als sich Heinrich Schliemann 1871 auf den Spuren der Ilias daran machte, Troia auszugraben, glaubte niemand an einen Erfolg. Doch für Schliemann erfüllte sich ein Traum. Thomas Fackler lässt in dem auf Initiative der Daimler-Chrysler AG entstandenen Spiel Troia diese Atmosphäre spürbar werden. Aus einem Grabungshügel aufgeschichteter Plättchen gilt es passende Teile herauszulösen

und später zu erforschen. Eine Grabungslizenz erlaubt es, fünf Teile zu bewegen.

Erst beim Erforschen, spricht Umdrehen der Plättchen, scheidet sich Grabungsschutt von den Fundstücken. Fundstücke der gleichen Siedlungsschicht ergeben wie Puzzleteile einen Grundriss. Feine topographische Linien und individuelle Symbole der fünf Siedlungsschichten

helfen beim Aufspüren passender Teile. Doch nur wer publiziert, erntet dafür Ruhmepunkte und erhält neue Grabungslizenzen. Wer den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt.

Wie mühsam das Graben, Erforschen und Publizieren in Wirklichkeit ist, darüber informiert eine beiliegende Broschüre, die wiederum Lust macht auf weiter gehende Lektüre. Troia bietet so Brettspiel, Puzzle und fundierte Informationen eines internationalen Archäologenteams in einem. (men)

von Thomas Fackler
(Daimler-Chrysler,
Vertrieb: Amigo-Spiele)

2-4 Spieler ab 9 Jahre

redaktion@spielekreis-darmstadt.de

Der Herr der Ringe

"Literatur im Spiel"



Saurons Ring muss zerstört werden. Denn ihn benötigt der dunkle Herrscher, um Mittelerde zu versklaven. Damit es nicht so weit kommt, ziehen Frodo und seine Hobbit-Freunde auf den Schicksalberg nach Mordor, um dort den Ring zu zerstören. Reiner Knizia hat Tolkiens Klassiker stimmungsvoll in ein kooperatives Brettspiel umgesetzt. Bis zum großen Finale muss die Runde Abenteuer auf vier Spielplänen bewältigen. Der Aufenthaltsort wird auf dem Hauptspielplan markiert. Während zu Beginn die Aufrüstung der Kämpen mit Ereigniskarten im Blickpunkt steht, gilt es bereits in den Minen von Moria den ersten Test zu bestehen. Ereigniskarten bestimmen, ob die Gruppe auf Aktionsleisten vorankommt, wo die Hobbis wichtige Lebensplättchen und Schilde erhalten oder ihnen Negatives

widerfährt. Das kann der Verlust von Karten und Plättchen sein oder das Näherücken von Sauron. Hat ein Hobbit Sauron erreicht, scheidet er aus. Trifft es den momentanen Ringträger, ist das Spiel verloren. Oft muss man selbst wichtige Karten abgeben, um einem Mitspieler, der noch schlechter steht zu helfen. Denn nur zusammen haben die Hobbis eine Chance. Doch die Grenzen des Altruismus sind dann erreicht, wenn die Gruppe droht unterzugehen, um einen einzelnen zu retten. Abzuwägen, wann welche Ressource eingesetzt werden sollte, macht den Reiz des Spiels aus. Und wenn es dann wieder knüppeldick kommt, hilft manchmal nur neues Spiel, neues Glück. (men)

Kooperatives Spiel
von Reiner Knizia, Kosmos
2-5 Spieler ab 10 Jahre,

www.darmstadt-spielt.de

Die Händler von Genua

Vor uns liegt Genua mit seinen winkligen Gassen. Durch sie wandert ein sich in 5 Einzelteile auflösender Händler, der somit bis zu 5 Felder weit laufen kann. Eigentlich entscheidet der jeweils aktive Spieler über dessen Aktionen, die lieben Mitspieler sind aber bemüht, durch entsprechende Angebote den Weg des Geschäftsmannes zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Neben Dukaten kann man auch

alle anderen im Laufe des Spiels erworbenen Dinge wie Waren, Karten mit Aufträgen oder Sonderkarten bieten. Dabei sollte man aber schon auf seine Dukaten achten, denn nur wer am Ende des Spieles einen vollen Beutel vorweisen kann, hat Chancen auf den Sieg. Es handelt sich hier um ein auffällig gutes Wirtschaftsspiel. Was zu Anfang etwas komplex wirkt, löst sich

schnell in logische Spielzüge auf. Alles greift fein ineinander und sorgt für viel Interaktion, die sich besonders durch die den Weg des Händlers begleitenden Angebote bemerkbar macht. (fa/mb)

Wirtschaftsspiel
von Rüdiger Dorn (alea)
2-5 Spieler ab 12 Jahre



Hier fehlt Ihre Anzeige!

Hier könnte Ihre Anzeige stehen!

Medina

2. Platz Deutscher Spielepreis

Medina kommt aus dem Arabischen und steht für die in islamischen Städten ursprünglich von einer Mauer umgebenen Altstadt mit typischem Sackgassengrundriss. Aber Medina ist auch eine Oasenstadt, die im Spiel nach langem Verfall wieder aufgebaut werden soll. Immer größere und prunkvollere Gebäude werden errichtet und an der schadhafte Stadtmauer wird gewerkelt. Spielziel ist einen möglichst großen Palast zu bauen und diesen punktebringend möglichst an der Stadtmauer zu platzieren.

Jeder Mitspieler ist zu Anfang mit einem gewissen Sortiment an Gebäuden ausgestattet. Dieses Baumaterial verbirgt ein Sichtschirm vor den Blicken der Mitspieler,

sichtbar liegen nur die Dächer, die für die Paläste vorgesehen sind. Wer an der Reihe ist, muß zwei Bauteile einsetzen.



Es darf aber von jeder Farbe nur ein Gebäude geben und zwischen den Gebäuden ist ein Feld als Gasse freizulassen. Auf diesen Straßen finden die

Stadtbewohner ihren Platz, die den Besitzern benachbarter Paläste zu Extrapunkten verhelfen.

MEDINA ist ein hochtaktisches, sehr interaktives Bauspiel. Die Regel ist schnell erklärt und schon nach wenigen Spielzügen hat man den Ablauf des Spiels verinnerlicht. Das Spiel selbst bietet ein enormes Spektrum an taktischen Feinheiten, wobei diese den "Normalspieler" nicht überfordern. Um es kurz zu sagen, Spielspaß ist in Medina garantiert. (fa/mb)

Bauspiel von Stefan Dorra,
Hans im Glück
3-4 Spieler ab 10 Jahre

www.darmstadt-spielt.de

Klondike

Kinderspiel des Jahres

Wer die große Schachtel öffnet, wird vergeblich einen Spielplan suchen. Man findet "nur" Goldnuggets und Kieselsteine aus Holzkugeln, einen Begrenzungsring aus starkem Seil zum Abstecken des "Claims" und einen großen Metall-Waschteller.

Es gibt verschiedene Wege zum Reichtum. Goldwaschen ist einer davon, aber auch im Saloon können einen die richtigen Wetten zum Millionär machen. Blind werden aus dem Beutel drei Klumpen in Form von Holzkugeln gezogen und in den Waschteller geworfen. Liegen gleich drei Nuggets im Teller, darf man zwei davon behalten, die dritte Kugel geht an den Besitzer des Waschbären, der beim Herausziehen einer grauen Kugel den Besitzer wechselt. Hat man ein Gemsich aus Kieselsteinen und Nuggets, darf man versuchen, die Goldnuggets tellerdrehend auszuwaschen. Aber halt! erst muss jeder der gegnerischen Digger per Wettkarte eine Wette darauf abschließen, wie erfolgreich die Goldwäscherei endet. Der Einsatz, der im Wettbecher landet, ist Gold aus dem eigenen Besitz. Durch leichtes Rotieren des Tellers versucht nun der aktive Gold-

wäscher, unreine Erzbrocken vom Gold zu trennen, indem er versucht die Kiesel über den Tellerrand zu drehen. Haben die Gegner die Bemühungen richtig eingeschätzt, wechseln Nuggets die Besitzer und der der "Wäscher" zahlt den Wetteinsatz aus. Im anderen Fall kassiert der Digger den Wetteinsatz als Belohnung. Mancher Goldsucher schaut verblüfft, wenn der Teller einfach ausgekippt wird. Denn hat man die Tipps der Rivalen richtig eingeschätzt, kann man auch so zu Gold kommen.

KLONDIKE ist ein Spiel, das einfach fasziniert. Denn was will man mehr: einfache Regeln, die jeden sofort in das Spiel einbeziehen, ein kurzwei-

liger Spielablauf mit viel Interaktion und keinen Moment entsteht Langeweile am Tisch. Einfach eine gelungene Mischung aus Wettspiel mit der notwendigen Prise Bluff und Glück. Auch die Motorik und Fingerfertigkeit wird geübt. Es liegt sogar eine Regelerweiterung für bluffgewandte Profis bei. (fa/mb)

Goldwäscherspiel von
Stefanie Rohner und
Christian Wolf
Haba
2-4 Spieler
ab 6 Jahre



Wird von mehr als 5000 gelesen.

Chip-Chip Hurra

Für die ganze Familie

Kennen Sie Professor Rastlos? Immer ist er am erfinden. Jetzt hat er gleich eine ganze Schar kleiner Roboter gebaut, die ihm bei der Hausarbeit helfen sollen. Programmiert werden sie mit Chips und da geht das Gedrängel auch schon los. Die Plastik-Chips werden mit einer Schleuder auf den erhöhten Spielplan befördert. Am besten gleich in die Nähe eines eigenen Robbys, denn die können anschließend nur einen Zug

geradeaus machen. Nachdem reihum jeder einen seiner Roboter gezogen hat, darf der Roboter, der neben dem Chip zu stehen kam, diesen in seinen Speicher übernehmen. Da fast jedesmal mehr als einer den Chip erreicht, wird ein Energievergleich gemacht, wozu jeder Roboter einen Würfel im Bauch hat, dessen Wert sich beim Bewegen des Roboters laufend ändert. Der Spieler, dessen beide Roboter

zuerst jeweils vier Chips bekommen, gewinnt in diesem originellen Kinderspiel, das Geschicklichkeit mit ersten taktischen Überlegungen verknüpft. (mb)

Geschick- und Taktikspiel von
Klaus Teuber

Klee

2-4 Spieler ab 6 Jahre

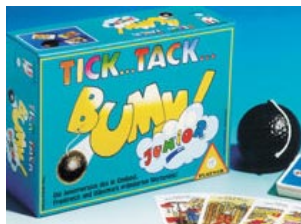
Tick Tack Bumm Junior

Ein Bild mit einem Oberbegriff ist vorgegeben, die Bombe tickt. Wer findet ein passendes Wort, bevor das Unheil in seiner Hand hochgeht? Irgendwas am Strand ist gefragt. "Muschel!", schnell das tickende Ding weitergegeben, vielleicht schlägt der elektronische Zufallsgenerator beim Nachbarn zu, bevor ihm etwas zum Strand einfällt. Ja! "Rettungsschw..." BUMM!

Dieses Spiel siegte bei der Aktion "Kinder testen Spiele" in der Kategorie 5-8 Jahre. (fa/mb)

Piatnik

2-12 Spieler ab 6 Jahre



Hier könnte Ihre Anzeige stehen!

Spiele

Zu verleihen

Spiele sind nicht billi, auch wenn ein Kinobesuch zu viert oft teurer ist. Wenn man nicht gerade einen Spielefreak zum Bekannten hat, kann man auf zwei Möglichkeiten zurückgreifen: 1. einen Spieltreff besuchen (s. folgende Seiten) oder 2. sich die Spiele ausleihen. Hier wollen wir Ihnen einige Möglichkeiten vorstellen.

Wer	Wo	Wann	Was	Wie
Spielekreis Darmstadt e.V.	Schleiermacherstr. 14 Darmstadt	jeden Do ab 20 Uhr	300 Fam+Erw	Mitglieder kostenlos
Stadtbibliothek Darmstadt	Justus-Liebig-Haus Große Bachgasse 2 Darmstadt	Di, Do 10-19 h Mi, Fr 12-17 h Sa 10-15 h	537 Kinder+Fam	kostenlos
Der Spielraum	Schwarzer Weg 14a Darmstadt	Di 15-18 h Fr 15-17 h	500 Kinder+Fam+Erw	kostenlos
Spielerei Bergstraße e.V.	Rodensteinstr. 91 Bensheim	Di, Mi, Fr 16-18 h	2600	Jahresbeitrag 25 €

Hier fehlt Ihre Anzeige!

Bessunger

Spielfreunde

Wir sind Spielbegeisterte, die im Stadtteil Bessungen regelmäßig zusammenkommen. Dort treffen wir uns jeden 2. und 4. Mittwoch im Monat um 20.00 Uhr im Forstmeisterhaus (Forstmeisterstraße 11, Seiteneingang). Gespielt wird alles, was Spaß macht - nur nicht um Geld. Auf der Hitliste stehen neben selbstentwickelten Spielen zur Zeit unter anderem

Spiele wie: Torres, Tikal, Samarkand, Zatre, Gambler, Bluff, 6 nimmt, Top it. Unsere Spielpalette ist "riesig"!

Info: Eberhard Schnatz,
Tel. (0 62 57) 32 64
oder Renate Merkel,
Tel. (0 61 51) 42 34 83



Schicken Sie uns
Etwas für diesen Platz!

Darmstädter Spieltreff

Haben Sie das Spielefest verpaßt? Dann kommen Sie doch mal bei uns vorbei! Seit über 20 Jahren findet jeden Donnerstag unser offener Spieltreff statt. Wir spielen alle Arten von Brett- oder Kartenspielen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf anspruchsvolleren Erwachsenenspielen und interessanten Importspielen. Auch wenn die Spielregeln mal in englischer Sprache verfaßt sind, findet sich immer jemand zum Erklären. Was gespielt wird, bestimmen die Besucher, indem sie ihre Spiele von zu Hause mitbringen. Für Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt, da auch auf die Spielesammlung des "Spielekreis Darmstadt e.V." zurückgegriffen werden kann.

Wer nun neugierig geworden ist, klopft einfach

mal an das Fenster im Erdgeschoß des Kettelerwohnheims.

Weitere Veranstaltungen:

Donnerstag 6.12.2001

20 Uhr: Nikolausturnier beim Spieltreff

Sonntag 9.6.2002

Internationale Meisterschaft "Siedler von Catan" - Vorausscheidung in Darmstadt

Darmstädter Spieltreff
Jeden Donnerstag 20 Uhr,
Schleiermacherstr. 14-16
(Ketteler-Wohnheim neben
Hotel Weinmichel)

Info: Michael Blumöhr
(0 61 55) 44 17



Impressum

Herausgeber:
Spielekreis Darmstadt,
Verein für Gesellschaftsspiele
e.V.
Georgstraße 1
64347 Griesheim
<spielekreis-da@gmx.de>

Redaktion:
Michael Blumöhr

Anzeigen:
Klaus Teuber,
Ralf Arnemann

Autoren:
Marion Menrath,
Friedhelm Adam,
Eberhard Schnatz

Layout:
Claudia Lorenz-Blumöhr

Druck:
Berg-Druck, Reinheim
art + public, Hanau
Auflage: 4000 Stück

Hier fehlt Ihre Anzeige!