



Ein Blick genügt!

Wie faszinierend es sein kann, die eigenen Karten nicht zu sehen und ohne Worte nur mittels Augenkontakt zu kommunizieren, haben Spiele wie „Hanabi“ und „The Mind“ eindrucksvoll gezeigt. In seinem neuen Spiel „Get it“ verbindet Steffen Benndorf nun beide Elemente zu einer charmanten, schnellen, herausfordernden Team-Erfahrung.

Jeder Spieler hält stets eine Zahlenkarte auf der Hand, und zwar so, dass er sie selber nicht sehen kann. Jeder sieht also nur die Karten der Mitspieler, aber nicht die eigene. Wer die niedrigste Karte hat, muss sie möglichst rasch in die Tischmitte legen, denn die Zeit läuft und eine Minute ist verdammt kurz. Dann wieder die niedrigste Karte ablegen usw., in aufsteigender Reihenfolge.



Aber wie, bitteschön, soll das funktionieren, wenn man die eigene Karte nicht sehen kann und niemand etwas sagen darf? Ganz einfach: Jeder schaut denjenigen Spieler an, bei dem er den niedrigsten Wert sieht, und wer von allen anderen angeschaut wird, weiß sofort, dass er derjenige welcher ist. So weit, so einfach, Level 1 sollte zu schaffen sein, insgesamt 10 Karten in einer Minute, das geht ja noch. Aber dann...



... kommen peu a peu die Sonderkarten ins Spiel! Und falls man eine solche hat, gilt diese stets als die niedrigste Karte. Sieht man bei einem Mitspieler z.B. eine Spiegel-Karte, schaut man sich demonstrativ die eigene Karte an – und der Spiegelbesitzer weiß Bescheid. Bei „Augenpaar“ schaut jeder knapp am betreffenden Spieler vorbei, bei „Lächeln“ grinst ihn jeder an und bei „Sprechen“ fängt man einfach an zu reden.



Level für Level wird es zunehmend schwieriger, immer mehr Karten werden ans Team verteilt und immer mehr Sonderkarten sind zu bewältigen. Wenn letztlich auch noch doppelte Werte auftauchen, ist aus dem Anfängerteam längst eine erfolgreich aufeinander abgestimmte Profitruppe geworden. Eine tolle, innovative Spielidee für alle, die Kommunikations- und Partyspiele lieben!



Get it

von Steffen Benndorf

3 – 6 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 20 Minuten

Illustrationen: Christian Opperer

60 Spielkarten, 1 Sanduhr

1 Spielanleitung

Zieh durch das Ding!

Die gut gemeinten Ratschläge der lieben Mitspieler kennt doch jeder: „Ach komm, einmal würde ich’s noch riskieren. Und gleich noch einmal.“ Und zack, schon ist es passiert, Pech gehabt und abgestürzt. „Och Mensch, das ist aber ärgerlich, so kurz vorm Ziel.“ (Warum grinst der eigentlich so?)

„Durchmarsch“ ist Can’t-Stop in Reinform, reduziert aufs Minimum, nichts Ablenkendes rechts oder links, einfach, schnell, zum Ärgern schön und Emotionen pur. Immer wieder stellt sich genau eine Frage: Aufhören oder weitermachen? Risiko oder auf Nummer sicher gehen? Beide Wege können zum Ziel führen. Entweder als Letzter im Spiel verbleiben oder das Zahlenfeld ganz rechts erreichen und sofort die Siegesfaust gen Himmel recken. Bämm!



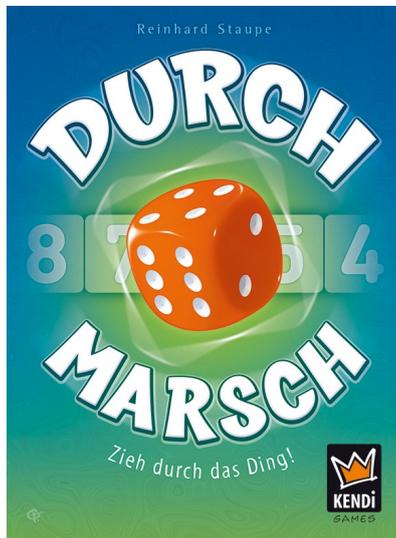
Wenn man das Spiel in seiner reduzierten Endform erblickt, würde man niemals auf den Gedanken kommen, dass unendlich viele Entwicklungsschritte dahinter stecken. Aber wie das oft so ist, die ganz einfachen Sachen sind häufig enorm aufwändig und langwierig, denn kleinste Veränderungen haben große Auswirkungen auf die Spielbarkeit. Ein bisschen was hier und da verändert, und schon flutscht es nicht mehr richtig, oder es flutscht zu gut, es wird viel zu einfach oder deutlich zu schwer.



Und so gab es in der langen Entwicklungsphase mal fünf Reihen, mal vier, mal nur drei. Mal waren die Reihen länger, mal kürzer. Mal waren die Zahlen aufsteigend, mal absteigend, mal gemixt. Mal gab es sieben Würfel, dann acht, dann neun. Mal konnte man verlorene Würfel zurückbekommen, mal welche neu werfen. Und all das, all diese Variablen müssen getestet und getestet und getestet werden. Das dauert! Zumal man die geschätzten Testspieler nicht ständig nur mit Zockereien beglücken kann. So wächst und wird es nur ganz langsam. Und wenn es dann endlich fertig ist, endlich perfekt, nach Wochen/Monaten/Jahren, wenn sich endlich die angestrebte Leichtigkeit und das ersehnte Schaden-

freude-Gefühl eingestellt haben, denkt man sich so: Oh Mann, da hätte ich auch gleich drauf kommen können. Genau so muss es sein: man kann die Reihen schaffen – aber ein Selbstläufer ist es nicht.

Egal wie man es nun macht, ob man vorsichtig spielt oder rangeht wie Blücher, eines ist gewiss: Man sollte stets der eigenen Intuition vertrauen. Und natürlich einen guten Draht zu Fortuna haben, denn ohne das geht gar nichts!



Durchmarsch

von Reinhard Staupe

2 – 4 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 15 Minuten

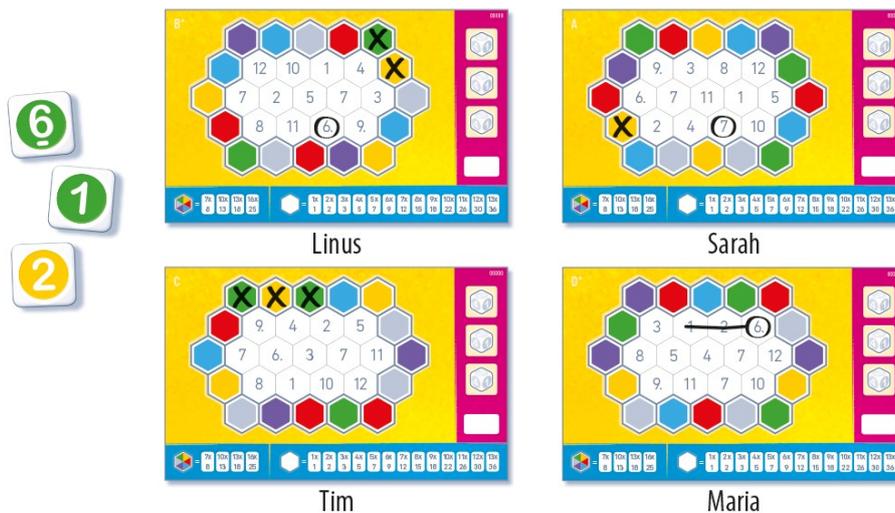
Illustrationen: Oliver Freudenreich

8 Würfel, 1 Spielblock, 4 Stifte,

1 Spielanleitung

Du hast die Wahl!

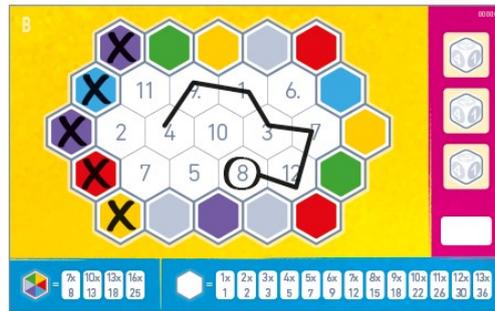
Wie flexibel drei kleine Würfel sein können und wie viele Vorgehensweisen sie ermöglichen, zeigt **The Choice** auf eindrucksvolle Weise. Der Trick, der dies möglich macht, ist ganz einfach: Bei jedem einzelnen Würfel kann sich jeder Spieler stets entscheiden, ob er die Zahl oder die Farbe nutzen möchte. So kann man zum Beispiel drei mal Farbe wählen und damit drei benachbarte Farbfelder ankreuzen. Oder ein einzelnes Farbfeld ankreuzen und zwei einzelne Zahlen markieren. Oder alle drei Zahlen addieren und mit der Summe eine einzige Zahl markieren. Oder drei Zahlen nebeneinander verbinden, oder oder oder. Die Möglichkeiten sind ausgesprochen vielfältig.



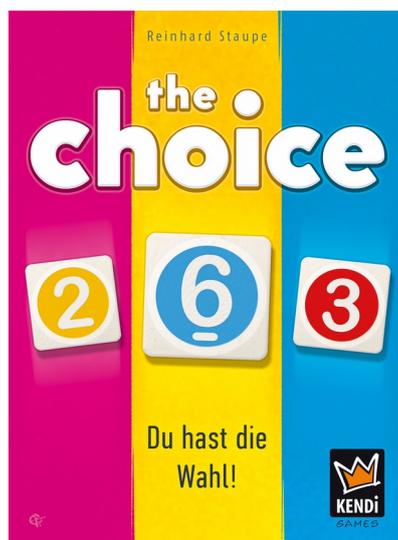
Um einen Fehlwurf zu vermeiden, muss der aktive Spieler stets alle drei Würfel verwenden, die nicht-aktiven Spieler nur zwei. Überrascht und erfreut stellt man alsbald fest, dass immer irgendwas geht, irgendwas lässt sich immer kombinieren und ankreuzen, vor allem zu Spielbeginn. Später gilt es, den

Weg der zusammenhängenden Zahlenstrecke, die sich niemals berühren oder kreuzen darf, klug zu wählen, damit auch weiterhin genügend Optionen bleiben.

Falls jemand seinen dritten Fehlwurf kassiert, muss er das Spielfeld werten, den Zettel auf die Rückseite drehen und mit dem zweiten Spielfeld beginnen. Nach zwei gewerteten Spielfeldern wird abgerechnet. Die höchste Gesamtsumme gewinnt.



The Choice ist ein ideales Roll & Write für die ganze Familie. Die Regeln sind super einfach. Es gibt keine Wartezeiten, alle sind stets eingebunden. Der jeweils aktive Spieler durchlebt immer wieder Hoffen und Bangen, wenn er die benötigten Zahlen und Farben mit dem zweiten Wurf zu erwürfeln versucht, was sehr oft klappt und ein wunderbar positives Yes-Gefühl erleben lässt.



The Choice

von Reinhard Staupe

2 – 4 Personen ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 20 Minuten

Illustrationen: Oliver Freudenreich

3 Würfel, 1 Spielblock, 4 Stifte,

1 Spielanleitung

Alle Neuheiten werden auf der SPIEL DOCH verfügbar sein!

Schauen Sie doch mal an unserem Stand vorbei: Halle 4 / A02

Haben Sie noch Fragen? Brauchen Sie Bildmaterial?

Kein Problem, eine Email genügt.

redaktion@kendigames.de



 **MADE IN GERMANY**