



Key Largo

3-5 Spieler ab 10 Jahren, Tilsit, www.tilsit.fr/HutterTrade (Tel. 08221/369636), ca. € 40,-
Nur zehn Tage! Eine kurze Zeit, um in Wracks rund um eine Karibikinsel nach Schätzen zu suchen. Da müssen zunächst Taucher angeheuert, die Ausrüstung gekauft und Schatzkarten geklaut werden. Problematisch wird es, wenn das Geld ausgeht, die Tauchschläuche zu kurz sind oder man unter Wasser einem Seeungeheuer begegnet. Und schließlich müssen die gefundenen Schätze ja auch noch verkauft werden. Sehr schön gestaltet, witzig umgesetzt, braucht etwas Übung. Schult taktisches Denken und cleveres Haushalten.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺

Just 4 Fun

für 2-4 Spieler ab 10 Jahren, Kosmos, www.kosmos.de, ca. € 25,-



Das alte „Vier in einer Reihe“-Prinzip auf neue, interessante Art! Jedes Feld hat eine Zahl. Jeder Spieler hat vier Karten auf der Hand. Passen die Zahlenwerte seiner Karten – einzeln oder addiert – zu einem der Felder, darf er dort einen Stein hinstellen. Aber Achtung! Auf einem Feld kann nicht nur ein Stein stehen, sondern mehrere, und es gehört dem, der dort die Mehrheit hat. Übt Kopfrechnen und Taktik!

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺



Chemikum

2-6 Spieler ab 10 Jahren, Projektteam Preuß/Patzak, www.chemikum.de, € 40,-
Keine Bange, hier knallt und stinkt es nicht! Wer am Fach Chemie verzweifelt ist, kann sich mit diesem Spiel ganz ohne Druck herantasten an das, was die Welt im Innersten zusammenhält und lernt mit Spaß, wie Elemente und Moleküle miteinander umspringen. Frage- und Antwortkarten (teilweise Multiple Choice) enträtseln die Chemie unseres Alltags. Der Spielplan hat zwei Seiten: einen für Anfänger, einen für Fortgeschrittene. Erfunden haben das Spiel zwei Brüder (neun und elf Jahre alt), die dafür bei „Jugend forscht“ ausgezeichnet wurden.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺

Caylus

2-5 Spieler ab 12 Jahren, Huchandfrüher, www.huchandfrueher.de, ca. € 40,-
Das Spiel Caylus ist ein Strategiespiel, bei dem die Spieler an der Spitze eines Handelsimperiums stehen. Sie müssen einen Mangel an Geld, Rohstoffen oder an den richtigen Orten, zu denen man seine Arbeiter aussenden könnte. Da immer wieder andere Gebäude ins Spiel kommen, verläuft jede Partie anders. Nachdem man sich durch die komplexe Anleitung durchgearbeitet hat, macht es riesigen Spaß, Strategien zu entwickeln, die Punkte für die Lösung der komplizierten Aufgabe liefern und gleichzeitig die Konkurrenten stören.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺



an Geld, Rohstoffen oder an den richtigen Orten, zu denen man seine Arbeiter aussenden könnte. Da immer wieder andere Gebäude ins Spiel kommen, verläuft jede Partie anders. Nachdem man sich durch die komplexe Anleitung durchgearbeitet hat, macht es riesigen Spaß, Strategien zu entwickeln, die Punkte für die Lösung der komplizierten Aufgabe liefern und gleichzeitig die Konkurrenten stören.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺

Kreuzverhör

2 Spieler ab 12 Jahren, Gmeiner-Verlag, www.gmeiner-verlag.de, € 13,-
Der Kommissar holt den Gangster zum Verhör. Er weiß, dass ein Verbrechen geplant ist. Aber welches? Mit welchem Tatwerkzeug? In diesem Krimi-Kartenspiel schlüpfen zwei Spieler in die Rolle eines Ermittlers. Jeder versucht, die vom anderen



geplante Tat zu verhindern. Wer durch cleveres Verhören und Kombinieren innerhalb von maximal zwölf Runden zuerst herausfindet, was, wann und wo geplant ist, gewinnt. Der Aufbau erinnert an den Spieleklassiker Mastermind: Der Kommissar legt vier Karten aus und gibt so einen Tipp ab. Der Befragte muss sagen, wie viele der Karten richtig sind, aber nicht welche. 30 Aktionskarten bringen Abwechslung ins Spiel, etwa die „Aussageverweigerung“. Super-Logikspiel für Krimifans.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺

Waimiri

3-10 Spieler ab 14 Jahren, Werkhof Darmstadt e.V./Spieltrieb, www.werkhof-darmstadt.de, € 10,- (plus € 2,50 Porto)

Im brasilianischen Urwald treffen drei Gruppen aufeinander: Ein Konzern möchte Rohstoffe abbauen, der Stamm der Waimiri möchte seinen Lebensraum erhalten. Die Regierung nimmt durch die Industrie Steuern ein, möchte aber auch die einzigartige Natur schützen. Die Spieler repräsentieren diese drei Interessengruppen. Sie diskutieren über die Bedingungen der Baumaßnahmen und setzen sich mit möglichen Konsequenzen auseinander. Die Spieler stimmen darüber ab, wie es im Urwald weitergehen soll.

„Waimiri“ eignet sich für den Unterricht und für zu Hause.

Spielspaß	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Lerninhalt	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺
Gestaltung	☺	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	☺



Seite 31
Sonderheft 2006 Lernen mit Spielen
„Spielen und Lernen“
Ausgabe zum Deutschen Lernspielpreis 2006